

Warhammer Quest



• LIBRO DE AVENTURAS •



LA PRIMERA AVENTURA

EL POZO DE LUCHA

- 1) La bestia
- 2) La espada del poder
- 3) La puerta del infierno
- 4) Deuda de sangre
- 5) Devorador de hombres
- 6) Liberad a los prisioneros

EL ABISMO DE FUEGO

- 1) Destruid el icono
- 2) Acabad con el Demonio
- 3) Extinguid las llamas
- 4) Destruid el puente
- 5) Devolved el Ojo de Dragón
- 6) Mantened el fuego

LA FUENTE DE LUZ

- 1) El agua pura
- 2) La maldición Skaven
- 3) Las aguas del destino
- 4) La espada del auténtico Rey
- 5) Pobredumbre de Nurgle
- 6) La fuente de las almas perdidas

LA CÁMARA FUNERARIA

- 1) Exorcismo
- 2) La espada del Rey muerto
- 3) Recuperad la corona
- 4) El héroe despierta
- 5) Destruid la tumba
- 6) Identificación

3

3

4

4

4

5

5

6

6

7

7

8

9

9

10

10

11

11

11

12

12

13

13

14

14

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

- 1) ¿Sacrificio?
- 2) Desecración
- 3) Matad al Shaman
- 4) Invocación del Demonio
- 5) Devolved el báculo
- 6) La espada de los Electores

15

15

16

16

17

17

ESCAPE

18

CREA TUS CARTAS DE EVENTO

19

ESCANEAADO: MANUELOR

TRADUCCIÓN Y MAQUETACIÓN: ALBERTUTXO

BY ANDY JONES

COVER ART: Geoff Taylor

ART: John Blanche, Wayne England,
Dave Gallagher & Mark Gibbons

Games Design Consultant: Bryan Ansell

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Realm of Chaos, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Old World, Skaven and Warhammer Quest are trademarks of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995. All rights reserved.

A
GAMES WORKSHOP®

PRODUCT

Games Workshop, Chewton Street, Hilltop,
Eastwood, Notts NG16 3HY, United Kingdom.

Games Workshop, 3431-C Benson Avenue,
Baltimore, Maryland 21227-1072, USA.

Games Workshop, Unit 7/7-9 Kent Road,
(Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia.

Product Code: 0001

Part No.: 104848

WARHAMMER QUEST

· LIBRO DE AVENTURAS ·

Por Andy Jones



Créditos:

Traducción del libro original en inglés al español, aprovechando la traducción oficial que existía en nuestro idioma, remarcar que los cambios no son sustanciales. La edición española de Warhammer Quest venía con fichas y menos miniaturas, por ello los cambios son la inclusión de la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo, el uso de Cartas de Tesoro, Eventos y Mazmorra, y el cambio de adversarios, 3 Minotauros, 12 Guerreros Skaven, etc., cantidad numérica que se cambió en la edición en español. Como siempre, agradecer a toda la comunidad de WHQuest este trabajo: Fran Batoi, A. Miguel, Ariana, Hengstrand, Joss, Red69, Gavin, IvanRiver, Raenur, Chermy, Koldan, Kimo, Pepespain, Juantesa, Superjavix y Manuelor. Disfrutar de ello, tanto como los demás hemos disfrutado haciéndolo posible.

Este material se ha realizado con el esfuerzo de muchos usuarios, sin ningún ánimo de lucro y su venta queda totalmente prohibida es para el uso particular y fomento del juego de mesa Warhammer Quest. Cualquier errata, fallo de traducción, comentario, sugerencias o aportes al respecto, <http://warhammerquest.foroactivo.com>.

PRODUCIDO POR



· AVENTURAS ·

Este libro contiene treinta aventuras de Warhammer Quest. Cada aventura se concentra en una de las cinco estancias objetivo: el Pozo de Lucha, el Abismo de Fuego, la Fuente de Luz, la Cámara del Ídolo y la Cámara Funeraria. Hay seis aventuras por cada una de las cinco estancias objetivo. Cada aventura te indica la misión de los Aventureros y las reglas especiales necesarias, además de los despliegues especiales.

En cada aventura, la misión de los Aventureros es encontrar la estancia objetivo y completar el Evento especial que tenga lugar allí. La estancia objetivo siempre estará defendida por un gran número de Monstruos. Para saber cuántos Monstruos defienden la estancia objetivo, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de abajo. Esto se hace en la fase de los Monstruos cuando los Aventureros entren en la estancia, en vez de efectuar una Tirada de Eventos. Todos los detalles de los Monstruos están en la Hoja de referencia rápida que hay en el Libro de Reglas y en las Cartas de Evento.

TABLA DE MONSTRUOS DE ESTANCIA OBJETIVO

1	3 Minotauros, 4 Guerreros Orcos y 1D6 Arqueros Orcos
2	1 Minotauro, 6 Guerreros Orcos y 1D6 Arqueros Orcos
3	1 Minotauro, 1D6+2 Guerreros Skaven y 2D6 Ratas Gigantes
4	6 Guerreros Orcos, 6 Arqueros Orcos y 6 Arqueros Goblin Nocturnos
5	6 Murciélagos, 6 Arañas Gigantes y 6 Ratas Gigantes
6	12 Snotlings, 6 Guerreros Goblin y 6 Arqueros Goblin Nocturnos

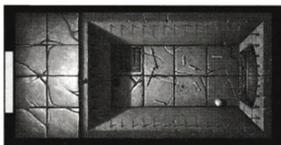
· LA PRIMERA AVENTURA ·

Para empezar, prueba la aventura número 6 del Pozo de Lucha - Liberad a los Prisioneros. Es bastante simple, sin reglas especiales. Una vez hayas logrado liberar a los prisioneros, las aventuras 2 y 4 de la estancia de la Fuente de Luz tampoco son demasiado complicadas.



Cuando ya hayas jugado estas aventuras, deberías estar preparado para las reglas especiales aplicables a las otras aventuras del libro. En especial, las aventuras en la estancia del Abismo de Fuego deben leerse cuidadosamente, ya que hay un grupo de nuevas reglas que describen como debe cruzarse el abismo, iantes incluso de saber que tienes que hacer una vez has llegado hasta allí!

· EL POZO DE LA LUCHA ·



La débil luz de una lámpara suspendida del techo apenas ilumina las sombras de esta oscura e inquietante estancia.

1 ▶ LA BESTIA

Los Aventureros han sido capturados por el Señor de la Guerra Goblin Ugrul Empalacabezas mientras exploraban las ruinas de Karak-Azgal, pero tienen la oportunidad de escapar, y de paso divertir a los Goblins, iya que los Aventureros deben abrirse paso hasta la libertad sin armas o armaduras! Y por si eso no bastara isu única salida pasa a través de la guarida del Minotauro!

REGLAS ESPECIALES

Los Aventureros no disponen de sus armas y armaduras habituales, y deben luchar con las manos desnudas.

Sin Armadura

Mientras no tengan armaduras, los Aventureros solo pueden restar su atributo de Resistencia a los ataques que les impacten.



Sin Armas

Los Aventureros empiezan sin armas (ni siquiera de proyectiles), y deben luchar con sus puños. Cada Aventurero causa 1D6 Heridas cuando impacta, sin modificadores por Fuerza.

Eventos

Cuando ocurra el primer evento con Monstruos, ilos Aventureros se darán cuenta de que los atacantes tienen (pero no utilizan) sus armas! Si los Aventureros matan a todos los Monstruos, pueden recuperar sus armas. En el segundo evento con Monstruos, los Aventureros se darán cuenta de que los atacantes tienen sus armaduras. Si los Aventureros matan a todos los Monstruos, pueden recuperar sus armaduras.

EL POZO DE LA LUCHA

Cuando los Aventureros lleguen a la Estancia Objetivo no tires en la Tabla de Monstruos, y aplica las siguientes reglas especiales. La única vía de escape es a través de una trampilla al fondo del pozo de lucha. Sin embargo, sobre el pozo de lucha hay una poderosa maldición, y por cada Aventurero (hasta un máximo de tres) que salte al pozo, aparecerá un Minotauro que se colocara a su lado y luchará hasta la muerte.

Tan pronto como se sitúe un Aventurero en uno de los recuadros del pozo de lucha, coloca un Minotauro en cualquier recuadro adyacente al pozo de lucha.

Los Minotauros atacan en la Fase de los Monstruos de la forma habitual. En el Reglamento aparece el perfil del Minotauro. Si los cuatro Aventureros saltan al pozo utiliza la regla del Uno Contra Uno para determinar a qué Aventureros atacan los tres Minotauros.

Si es necesario, puedes utilizar otras miniaturas para representar a los Minotauros adicionales. Cualquier Aventurero que se mantenga fuera del pozo podrá ayudar a derrotar a los Minotauros si puede, disparando arcos, etc., sin que aparezca otro Minotauro.

Cuando muera el primer Minotauro, él y los demás Minotauros que aparecieron por arte de magia se desvanecen inmediatamente y el combate finaliza. Cuando los Aventureros hayan derrotado a los Minotauros, cada uno tomará una Carta de Tesoro en el fondo del pozo. Con su riqueza recién adquirida, los Aventureros pueden escapar del subterráneo a través de la trampilla del fondo del pozo.

2 LA ESPADA DE PODER

El último Aventurero que se enfrentó a los peligros del Pozo de Lucha llevó consigo una espada de gran poder para ayudarle a matar al Minotauro que allí habitaba. A pesar de la espada fue derrotado y devorado por el Minotauro. Ahora la espada se halla en el fondo del pozo, oxidándose.

La espada en cuestión es una antigua herencia robada al padre del Bárbaro hace muchos años, y el Bárbaro ha jurado recuperarla. Por tanto, debe descender al Subterráneo y matar al Minotauro personalmente. Los otros Aventureros pueden acompañarle, pero debe ser el Bárbaro quien mate a la bestia y recupere la espada.

REGLAS ESPECIALES

Es una misión muy simple: los Aventureros deben encontrar el pozo, y el Bárbaro debe matar al Minotauro que vive allí y recuperar la espada de su padre. El único problema es que el Bárbaro no quiere que le ayuden a matar al Minotauro, ni siquiera con magia o armas de proyectiles. Por supuesto uesto significa que el Bárbaro es el único Aventurero que recibirá oro por matar al Minotauro! Si el Bárbaro logra recuperar la espada, mientras la utilice tendrá un modificador de +1 en su tirada para entrar en Furia Asesina.

EL POZO DE LUCHA

Cuando los Aventureros lleguen a la Estancia Objetivo no tires en la Tabla de Monstruos, y aplica las siguientes reglas especiales. Cuando entren en la Estancia Objetivo coloca un Minotauro en cualquier recuadro del pozo. El Minotauro no saldrá del pozo a menos que sea atacado por un Aventurero con un arma de proyectiles o magia.

El Minotauro ataca en la Fase de los Monstruos de la forma habitual. Al final de este libro encontrarás el perfil del Minotauro. Sin embargo, este Minotauro es especialmente poderoso y cuenta con 5 Heridas adicionales. Cuando el Minotauro haya muerto, los Aventureros pueden recuperar la espada y escapar del subterráneo por una puerta enrejada en la pared más alejada.

3 LA PUERTA DEL INFIERNO

En las profundidades de Karak Azgal han abierto un portal mediante la magia maligna. El portal comunica con las llanuras de las Tierras Oscuras, y desde sus profundidades salen multitud de monstruos hasta las entrañas de Karak Azgal.

Cuanto más Monstruos se reúnan en el interior de la derruida ciudad Enana, mayor será la amenaza para el Viejo Mundo, por lo que un grupo de valerosos Aventureros debe adentrarse en la ciudad y cerrar el portal.

EL POZO DE LUCHA

El portal está situado en el pozo de lucha. Cuando los Aventureros entren en la estancia objetivo, Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay. Los Monstruos se sitúan en el extremo más alejado del pozo, al lado del portal, pero se lanzarán contra los Aventureros en la primera Fase de los Monstruos.



Goblin

Pueden salir del pozo sin penalización al Movimiento. Por supuesto, ipuede que haya tantos Monstruos atravesando el portal que de todas maneras se salgan del él!

Como Cerrar el Portal

Cuando los Aventureros maten a todos los Monstruos, deben intentar cerrar el portal permanentemente, y solo puede lograrse con una compleja invocación que solo el Hechicero puede realizar. Al inicio de la Fase de los Aventureros, el jugador Hechicero puede tirar entre 1 y 6 dados. Si en uno o más de los dados obtiene un 6 y en ninguno un 1, el portal queda sellado y los Aventureros han cumplido su misión. Si en uno de los dados sale un 1, el portal permanece abierto este turno, sin importar cuantos 6 ha obtenido.

El Hechicero puede intentar sellar el portal una vez por turno. Al inicio de cada fase de los Monstruos, el portal se abre, y mientras no haya Monstruos en el tablero, toma una Carta de Evento. Los Monstruos continuarán apareciendo mientras no se selle el portal. Si los Aventureros lo sellan y escapan con vida son recompensados con una carta de Tesoro para cada uno.

4 DEUDA DE SANGRE

Los Aventureros deben pagar una deuda que tienen contraída con el hechicero Vestigkalass, que en una aventura anterior hace algunos meses les rescato de una muerte segura en los subterráneos bajo la Montaña Jorobada, a cambio de diez años de sus recuerdos, que ha guardado en un espejo mágico.

Las únicas maneras de recuperar esos recuerdos son pagándole 2.000 monedas de oro o matando a la mascota de su eterno rival, el malvado hechicero Grachnach. El único problema es que los Aventureros no tienen las 2.000 monedas de oro, y que las "mascotas" de Grachnach son dos feroces Minotauros... Grachnach vive en un laberinto cuidadosamente oculto cerca del Paso del Perro Loco, y en este momento se halla fuera ¡Es la ocasión para que los Aventureros actúen!

REGLAS ESPECIALES

El principal objetivo de los Aventureros es entrar en el subterráneo y matar a los Minotauros de Grachnach, que están encadenados en el pozo de lucha. Por supuesto, si por el camino encuentran entre todos un tesoro por valor de 2.000 monedas de oro, pueden marcharse inmediatamente y pagar el rescate.

Para complicar aún más las cosas, mientras los Aventureros están en el subterráneo, existe la posibilidad de que Grachnach regrese. Cada vez que ocurra un Evento Inesperado con la aparición de Monstruos, tira 1D6. Si obtienes un 1 o un 2, ¡Grachnach ha vuelto a casa!

Grachnach ha estado recorriendo las montañas buscando Monstruos para su partida de guerra, y ha regresado con sus nuevos guerreros. No luchará en persona contra los Aventureros, prefiriendo enviar a sus sirvientes para aplastarlos mientras él espera a una distancia segura. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar a quienes ha reclutado Grachnach. Colócalos en el tablero además de los Monstruos generados por el Evento Inesperado.

Esto solo ocurre en una ocasión, ¡ya que Grachnach solo puede regresar en una ocasión! Por supuesto, incluso si los Aventureros repelen este ataque todavía deben cumplir la misión, a menos que tengan las 2.000 monedas de oro para pagar a Vestigkalass.



EL POZO DE LUCHA

Cuando los Aventureros lleguen a la estancia objetivo no tires en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo, y aplica las siguientes reglas especiales. Cuando entren en la estancia objetivo coloca dos minotauros en cualquier casilla del Pozo. Los Minotauros no treparán el pozo hasta ser atacados mediante un arma de proyectiles o la magia. Los Minotauros atacarán en la Fase de los Monstruos de la forma habitual.

Una vez derrotados los Minotauros, los Aventureros pueden escapar a través de una trampilla en el fondo del pozo de lucha. A su regreso, Vestigkalass les devuelve sus recuerdos, tal como prometió. El único problema es que no está seguro de a quién corresponde cada recuerdo. Cada jugador debe tomar un marcador de Aventurero para saber qué grupo de recuerdos de 10 años recupera su Aventurero. Aunque esto no afecta al juego, ¡es bastante divertido!

5 DEVORADOR DE HOMBRES

En el Bosque de Drakwald del Imperio corren rumores sobre un monstruo devorador de hombres, que ataca a las poblaciones cercanas, devorando a sus habitantes. Según la historia, el monstruo es un gran Minotauro, pero nadie ha visto a la bestia y ha vivido para contarlo. Los lugareños están tan preocupados que se encierran en sus casas y no trabajan.

Por ello los magistrados locales han intervenido para resolver el problema de una vez por todas. Han descubierto la entrada de un sistema de cuevas en las profundidades del bosque, y han contratado a los Aventureros para que maten a la bestia que allí vive. Sin embargo, no es seguro que el monstruo sea un Minotauro, ya que los campesinos son famosos por ser muy miedosos...

EL POZO DE LUCHA

Cuando los Aventureros lleguen al Pozo de Lucha, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo, restando un 1 al resultado para determinar qué tipo de naturaleza de bestias aparecen (Si el resultado es un 1, se queda así) Si la bestia es un Minotauro, los Aventureros deben matarla y regresar con su cabeza al pueblo.

Si tienen éxito, serán recompensados con todas las riquezas del pueblo. Por desgracia, esto asciende a solo 10 monedas de oro para cada uno, ya que es una aldea muy pobre. Si la bestia no es un Minotauro, los campesinos se burlarán de los Aventureros, no les creerán y no les pagarán.

6 LIBERAD A LOS PRISIONEROS

Durante una reciente incursión en Miragliano los Skavens capturaron unos veinte ciudadanos acaudalados e influyentes, y desde entonces han lanzado todo tipo de amenazas.

Los Skavens saben de sobra que sus demandas de que la ciudad entregue de forma incondicional toda su riqueza, mujeres y niños nunca serán aceptadas, pero les da una buena excusa para enviar partes de sus víctimas como prueba de que hablan en serio.

Los Aventureros han sido contratados para entrar en las Marismas Enfermizas y rescatar a los prisioneros de los calabozos de los Caóticos Hombres Rata.

EL POZO DE LUCHA

Los prisioneros están encerrados bajo el pozo de lucha, en un complejo de celdas y cuartos de guardia. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar los guardianes de esas celdas, sustituyendo los Goblins por Skavens. Cuando los guardianes estén muertos, cada jugador tira un dado.

El resultado es el número de prisioneros que su Aventurero encuentra con vida. Cada prisionero que libere un Aventurero le entregará 1D6 x 20 monedas de oro por liberarlo. Al final del complejo de celdas existe una puerta secreta que lleva hacia las marismas y la salvación. Por su debilitado estado, los prisioneros no han podido abrirla, pero los Aventureros no tienen ningún problema. Enseguida la rompen y llevan a los cautivos hacia la libertad.

· EL ABISMO DE FUEGO ·



De esta estancia sale una intensa luz roja, que ilumina toda el área con un brillo ardiente. El aire está tan caliente que casi es irrespirable, y los muros están demasiado calientes para tocarlos.

En las aventuras en el Abismo de Fuego se aplican las siguientes reglas.



COMO CRUZAR EL ABISMO

El puente de cuerda es el único modo de cruzar el abismo, y equivale a 2 recuadros de Movimiento. Tira un 1D6 por cada Aventurero que intente cruzar el puente:

- 1-2 El Aventurero resbala en el viejo puente. Tira 1D6 Tabla de Accidentes en el Puente.
- 3-6 El Aventurero pasa sin problemas.

TABLA DE ACCIDENTES EN EL PUENTE

- | | |
|------------|---|
| 1 | El Aventurero se cae al abismo y muere.
El Aventurero se resbala, y se queda colgando, se quema por las llamas y sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, pero logra alzarse hasta el puente y llegar hasta el otro extremo del abismo. |
| 2-3 | El Aventurero se resbala y se le escapa un objeto de tesoro o equipo. Determina al azar que objeto se pierde en el abismo. |
| 4 | El Aventurero se agarra al puente cuando empieza a balancearse violentamente. Ningún otro Aventurero puede intentar cruzar este turno. Al final del turno tira 1D6 para determinar en qué lado del abismo termina: |
| 5-6 | 1-3 El extremo más alejado.
4-6 El extremo más cercano. |

Los Monstruos no tienen estos problemas ya que cruzan el puente continuamente.

1 ▶ DESTRUID EL ICONO

Se rumorea sobre la existencia de un poderoso artefacto Skaven que se perdió hace tiempo y que ha sido descubierto de nuevo en las Montañas del Fin del Mundo. El artefacto es un icono en forma de calavera fabricado con piedra de disformidad, y se dice que su poder mutante está más allá de toda imaginación. El icono debe ser destruido a toda costa para impedir que los Skavens lo recuperen. Por desgracia, el único modo de destruirlo es lanzarlo a las purificadoras llamas del abismo de fuego.

REGLAS ESPECIALES

En la primera estancia de subterráneo en la que entren los Aventureros encontrarán una resistente caja de acero que contendrá el Icono. Cuando los Aventureros finalicen el evento que ocurra en esa estancia, guarda la carta de Mazmorra cerca de la Hoja de Registro del Aventurero Líder para recordar que los Aventureros tienen la caja.

EL ABISMO DE FUEGO

Cuando los Aventureros lleguen al abismo de fuego deben derrotar a los defensores de la cámara y lanzar el icono de piedra de disformidad a las llamas. Para determinar que Monstruos están guardando el abismo de fuego, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo.

Si el icono es lanzado al abismo queda destruido instantáneamente con feroz rugido de llamas verdes. La estancia comienza a derrumbarse, y los Aventureros deben salir inmediatamente o serán aplastados. Para escapar, los Aventureros deben cruzar el abismo y salir a través de una puerta secreta que se abre en el muro más alejado, detrás del dragón de piedra.

Las reglas sobre como cruzar abismo están en la sección de Cómo Cruzar el Abismo. Los Aventureros deben escapar dos turnos después de matar a los Monstruos y lanzar el icono al abismo. Después, toda la estancia se derrumba y mata a los Aventureros que todavía estén dentro. Cada Aventurero que escape recibe 1D6 x 100 monedas de oro por su participación en la aventura.

2 ▶ ACABAD CON EL DEMONIO

Los grandes hechiceros del Imperio han detectado un maligno poder que crece en el antiguo reino Enano de Karak-Azgal. Creen que la presencia es relativamente débil todavía, y por lo tanto probablemente este encadenada a algún artefacto material, como por ejemplo una estatua, mientras reúne fuerzas. Aunque no lo saben con certeza, sospechan que puede ser un Demonio menor del Caos, atrapado bajo la tierra hace mucho tiempo, y liberado por las incesantes excavaciones de los Goblins y los Orcos en busca de los tesoros perdidos de los Enanos que una vez habitaron la ciudad.

La verdad es que el demonio ha escapado de la prisión de roca que lo mantuvo encerrado tanto tiempo, y ahora habita en la estatua de un gran dragón de fuego en un antiguo templo (el Abismo de Fuego). Pronto despertará por completo, y caminará por el mundo una vez más. Los hechiceros han contratado a los Aventureros para que destruyan al demonio y para asegurarse de que esto nunca ocurra.

REGLAS ESPECIALES

Cada Aventurero ha recibido una espada mágica, utilizable una sola vez, y son las únicas armas que pueden dañar al demonio. Contra cualquier otro Monstruo impactaran automáticamente y lo mataran.

EL ABISMO DE FUEGO

Para determinar los Monstruos que guardan el Abismo de Fuego, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo. Las espadas mágicas son lo único que puede matar al demonio. Para destruir al demonio, los Aventureros simplemente deben colocarse al lado del dragón de piedra al otro lado del abismo y golpear. Por cada golpe de una de las espadas sobre el dragón tira 1D6.

Con un resultado de 5 o 6, el dragón y el demonio son destruidos. Después de un golpe, cada espada queda destruida. Si los Aventureros matan al demonio, la aventura ha acabado. Los Aventureros son recompensados con 1D6 x 100 monedas de oro cada uno por su participación en la aventura. Si no matan al demonio, este se enfurece ante los inofensivos ataques de los Aventureros y anima a la estatua.

Cada Aventurero sufre 4D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura, cuando el dragón lanza un líquido ardiente sobre ellos. Por fortuna, las llamas queman un antiguo tapiz que cuelga de uno de los muros, y revelan un pasaje que conduce al exterior. Puede que los Aventureros hayan fallado, pero al menos los supervivientes pueden escapar sin más daños.

Si los Aventureros deciden quedarse y luchar contra el dragón morirán, ya que solo las espadas mágicas tienen algún efecto sobre el demonio, y solo es cuestión de tiempo antes de que queden achicharrados. Sin embargo, los esfuerzos del demonio para animar al dragón han minado sus fuerzas, por lo que es posible que haya tiempo de montar una segunda expedición antes de que alcance todo su poder...

3 EXTINGUID LAS LLAMAS

Bajo el perdido reino Enano de Karak-Vlag, los fuegos de las antiguas forjas todavía arden, pero ahora las energías mágicas de las llamas son utilizadas por malignas criaturas para crear armas caóticas y malditas.

Las forjas deben ser apagadas antes de que sus nuevos poseedores aprendan a manufacturar armas de mayor poder. El Señor Enano de Zhufbar es el anfitrión de los descendientes de los Señores de Karak-Vlag, y comparte sus temores. Aunque la extinción de las llamas parece una acción inaudita para un Enano, es la única opción para impedir un mal aún mayor.

Los exiliados Señores de Karak-Vlag saben que solo el primer objeto forjado en los fuegos mágicos -un anillo- puede extinguir las llamas. Puesto que el anillo es un antiguo tesoro Enano, debe ser lanzado al abismo por un Enano. Si el Enano muere, los Aventureros habrán fracasado.

Los Aventureros deben derrotar en primer lugar a los guardianes del Abismo de Fuego, ya que solo entonces podrá el Enano arrojar el anillo a sus profundidades.

El anillo en cuestión está colocado en una de las garras de la estatua de dragón que decora la estancia del abismo de fuego.

EL ABISMO DE FUEGO

Los Aventureros deben sacar el anillo de la garra del dragón de la estatua y arrojarlo al abismo. Esto no puede lograrse hasta que todos los Monstruos que defienden el abismo de fuego estén muertos. Solo entonces puede el Enano sacar el anillo.

Para determinar que Monstruos están guardando el abismo de fuego, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo. Para sacar el anillo, el Enano debe situarse al lado de la estatua. Puede intentar sacar el anillo una vez por turno, al inicio de la Fase de Poder. Tira 1D6 en cada intento y consulta esta tabla:

1-2 El anillo está firmemente encajado, y el ruido que están haciendo los Aventureros atrae una atención indeseada. Roba una carta de Evento.

3-4 El anillo esta encajado. Inténtalo el próximo turno.

5-6 El anillo sale con facilidad de la garra del dragón. Cuando lo hace, se abre un pasadizo detrás de la estatua que conduce hacia el exterior.

Para poder arrojar el anillo al abismo, no puede haber Monstruos en la estancia, y el Enano debe hallarse situado en un recuadro adyacente al abismo.

Cuando el anillo es arrojado al abismo, las llamas ascienden y envuelven a cualquiera que se halle cerca. Cada Aventurero en una casilla adyacente al borde del abismo sufre 2D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura.

Después las llamas se apagan lentamente, y se acaba la aventura. Los Aventureros pueden escapar a través del túnel. Los Aventureros supervivientes son recompensados con tesoros de los Señores de Zhufbar. Roba una Carta de Tesoro por Aventurero.

4 DESTRUID EL PUENTE

Los Aventureros están siendo perseguidos a lo largo de los túneles en el interior de las Montañas del Fin del Mundo por los moradores de esos siniestros reinos subterráneos.

Los Aventureros han recuperado de manos de las malvadas criaturas que la robaron la perdida corona de los antiguos Reyes Enanos del Monte Lanza de Plata (conocido ahora como Monte Grimfang). Los Aventureros tienen que superar un último obstáculo antes de que puedan salir sanos y salvos.

El peligroso camino que están siguiendo llega hasta el abismo de fuego, y lo cruza a través de un frágil puente. Si pueden cruzarlo y luego destruirlo antes de que sus perseguidores lleguen en gran número, ganarán un tiempo precioso y probablemente podrán escapar de las montañas. Si no, morirán con toda seguridad ante la superioridad numérica de las malignas hordas.

EL ABISMO DE FUEGO

Al llegar al Abismo de Fuego debéis combatir a los Monstruos que allí se encuentren antes de cruzar el puente. Para determinar los que se encuentran en la estancia, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo.

Una vez los Aventureros han cruzado el puente, deben destruirlo para impedir que les persigan. Cualquier Aventurero que se halle en la casilla del extremo del puente, justo entre las cuerdas que lo sostienen, puede intentar destruirlo durante la Fase de los Aventureros en vez de atacar.

Tira 1D6 y suma la Fuerza del Aventurero al resultado. Si el total es 8 o superior, el puente resulta destruido. Al inicio de cada turno en el que el puente no esté destruido, toma una Carta de Evento (además de cualquier Evento Inesperado que ocurra). Cualquier Monstruo que aparezca debe situarse en el lado del abismo más cercano a la puerta, ya que representan a los Monstruos que están persiguiendo a los Aventureros por todo el subterráneo.

Si aparece un Minotauro, puede atravesar de un salto el abismo sin utilizar el puente, utilizando dos casillas de su Movimiento para ello. Una vez el puente haya sido destruido, los Aventureros pueden escapar a través de un pequeño túnel en la parte trasera de la cueva, detrás de la estatua del dragón. Al final de la aventura, cada Aventurero superviviente recibe 1D6 x 50 monedas de oro.



5 DEVOLVED EL OJO DE DRAGÓN

Hace muchos siglos, la gran fortaleza Enana de Karak-Azgal cayó ante las devastadoras hordas de Orcos. En los últimos días antes de que la ciudad cayera, los maestros herreros Enanos del reino se reunieron bajo las órdenes de sus Señores.

Su propósito era invocar a un dragón hasta la ciudad para que aplastara a sus enemigos, y para ello construyeron una gran estatua en una de las cavernas Inferiores como un foco mágico.

Los Enanos pusieron una gran parte de su poder en esta labor, y la mayor parte de ese poder fue a parar a dos grandes gemas que actuarían como los ojos del dragón.

Durante años hubo una gran disputa para decidir quién era el poseedor de esas piedras preciosas, ya que dos Señores Enanos rivales reclamaban su propiedad.

La querrela continuó durante muchos años, mientras las piedras cambiaban de manos entre un clan y otro. Colocarlas en el lugar de honor de la estatua parecía ser un modo de dirimir la disputa para siempre. Sin embargo, uno de los Enanos participantes en la disputa se deslizó hasta la cámara antes de la ceremonia y robó uno de los ojos del dragón.

Poco después Karak-Azgal cayó ante los Orcos y el dragón llegó, pero sin haber sido dominado. Los Enanos escaparon, abandonando su gloriosa ciudad ante la amenazadora presencia de la gran bestia y los intrusos Orcos. El dragón murió a manos de un héroe Enano hace mucho tiempo, pero la ciudad todavía continúa infestada de Orcos y Goblins que todavía controlan las cavernas.

Los Enanos culpan de sus desgracias al robo de la gema, y dice la leyenda que Karak-Azgal está maldita hasta que la gema sea recolocada. Hace poco se ha encontrado la gema, y el guardián y autonombrado gobernante de la ciudad en el exilio les ha dado permiso a los Aventureros para que intenten colocar la piedra en su sitio de nuevo, siempre que le entreguen la mitad de los tesoros que encuentren en el camino.

EL ABISMO DE FUEGO

El Enano debe llevar la gema y colocarla en la cuenca del ojo del dragón. Para ello, debe situarse en un recuadro adyacente a la cabeza del dragón. Si el Enano muere, los Aventureros habrán fracasado. Cuando los Aventureros entren en el Abismo de Fuego, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia.

Estos Monstruos deben morir antes de colocar la gema en la cuenca del ojo del dragón. Si logran colocar la gema, se abre una trampilla en la base de la estatua. En el interior se encuentran los restos del tesoro del dragón: 3D6 x 100 monedas de oro para cada Aventurero, la mitad de las cuales deben entregarse, ítal y como se acordó!



6 MANTENED EL FUEGO

Las mágicas llamas del templo Enano, el Abismo de Fuego, se hallan en peligro de ser apagadas por los malignos Skaven que ahora ocupan la antigua ciudad Enana de Karak-Azgal. Planean llenar el abismo con escombros y de este modo impedir que el magma fluya y cause un aumento de presión. Ahora mismo sus ingenieros están construyendo túneles para enviar el magma hacia las zonas de la ciudad ocupadas por los Orcos y otras criaturas.

Además esperan sepultar la fortaleza Enana ocupada por Kargun Skalfson a la entrada de Karak-Azgal. Si los Skavens tienen éxito, existen muchas posibilidades de que la antigua ciudadela Enana quede aislada por completo para siempre, lo que les dejaría en libertad para buscar los tesoros Enanos que se rumorea que existen en las salas más profundas.

Los espías han informado de este plan al Emperador y a sus aliados Enanos, quienes están organizando un ataque frontal contra Karak-Azgal. Sin embargo, en realidad es una cobertura. Saben que la única esperanza de hacer fracasar el plan de los Skavens son las pequeñas bandas de valientes Aventureros que deben infiltrarse sin ser vistos en el corazón del área Skaven de la ciudad, y matar a los ingenieros que están llevando a cabo el plan.

Otras bandas de Aventureros se encargarán de intentar cegar los túneles creados por los Skavens para canalizar el magma. Vuestra banda de Aventureros ha sido elegida para impedir que tapen el mismísimo abismo de fuego.



EL ABISMO DE FUEGO

Cuando los Aventureros entren en el Abismo de Fuego, no tires en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo, ya que el abismo de fuego está protegido por 1D6+6 Guerreros Skavens.

Sitúa a todos menos a uno según las reglas habituales para el despliegue de Monstruos. El otro Skaven debe situarse en el otro extremo del abismo, al lado de la estatua del dragón. Es el ingeniero jefe Skaven, y la mente maestra de todo el malvado plan. Tan pronto como los Aventureros entren en el abismo de fuego tira 2D6.

Los Aventureros disponen de este número de turnos para matar a los guardias, cruzar el abismo y matar al ingeniero. Si los Aventureros logran matarle a tiempo, pueden escapar a través de un túnel secreto en la parte trasera de la estancia, y cada uno recibirá 1D6 x 50 monedas de oro. Si no logran matarlo a tiempo, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-2. El ingeniero baja una palanca y sobre el magma caen toneladas de restos. La explosión es tan fuerte que todos los Aventureros y Skavens mueren. ¡Los Aventureros han fracasado!

El destino de Karak-Azgal se halla en las manos de los otros grupos de Aventureros ¡Esperemos que lo hagan mejor!

3-4. Sobre el Abismo de Fuego caen toneladas de restos, tapándolo por completo. El ingeniero lanza un chillido de triunfo, y los Aventureros se dan cuenta de que han fracasado por completo.

Huyendo como pueden, los Aventureros escapan rápidamente a través de un pequeño pasadizo hasta el mundo exterior, donde ponen tanta distancia como pueden entre ellos y la inminente erupción.

5-6. El ingeniero baja la palanca para dejar caer toneladas de restos en el abismo, ¡y se le rompe entre las zarpas! Los Aventureros disponen de otros 1D6 turnos para matarle mientras arregla la palanca. Si para entonces todavía no ha muerto, tira de nuevo en esta tabla.

· LA FUENTE DE LUZ ·



Un débil brillo dorado emana de esta estancia, en la que podéis oír el sonido de agua corriendo.

1 EL AGUA PURA

En el Sur del Imperio se halla la Cervecería de Bugman, donde los maestros cerveceros Enanos crean las mejores cervezas de todo el Mundo de Warhammer. Bugman siempre busca la perfección en sus productos, y ha oído hablar de un manantial seco que solía ser la fuente de agua más pura del mundo, y cuanto más pura es el agua mejor es la cerveza...

La historia cuenta que debe verterse una poción de gran poder en la fuente (todo un barril) si se quiere que las aguas fluyan de nuevo. La única poción poderosa en barril que se le ocurre a Bugman es un barril de su preciosa Bugman XXXXXX Superior. Si supiera donde está la fuente e hiciera que fluyera de nuevo, tendría una riqueza asegurada.

La leyenda también cuenta que la fuente se halla en las cuevas de las Montañas Negras, en algún punto entre Karak-Hirn y el Paso del Fuego Negro. El Señor de Karak-Hirn conoce un conjunto de cuevas en las fronteras de su reino que encaja con la descripción, y ha accedido a que los Aventureros busquen la fuente siempre que se le suministre gratis cerveza fabricada con esa agua.

Por supuesto, el sistema de cuevas no forma parte de la ciudad de Karak-Hirn, sino que más bien es un laberinto abandonado que ahora está habitado por todo tipo de bestias feroces.

REGLAS ESPECIALES

Designa a uno de los Aventureros para que lleve el barril de cerveza. El Aventurero elegido reducirá su Movimiento en 1 casilla por turno mientras lo lleve.

Hay suficiente cerveza en el barril, y si lo desean, cada Aventurero puede beber. Sin embargo, si cada Aventurero bebe más de una vez, no quedara suficiente para activar la fuente.

Cualquier Aventurero que beba del barril debe tirar 1D6:

- 1-2. El Aventurero cae al suelo inconsciente el resto del turno, y todo el mundo cree que ha muerto. Sin embargo, al inicio del siguiente turno recupera 1D6 Heridas y despierta, aunque con dolor de cabeza!
3. El Aventurero sufre un -1 en su Habilidad de Armas y Movimiento, y +1 Ataque durante el resto de la aventura debido al fuerte efecto de la cerveza. Anótalo en su Hoja de Control de Aventurero.
4. El Aventurero sufre un -1 en su Habilidad de Armas y +1 Ataque durante el resto de la aventura debido al fuerte efecto de la cerveza. Anótalo en su Hoja de Control de Aventurero.
5. La cerveza restaura la constitución del Aventurero, curándole de 1D6+1 Heridas.
6. La cerveza recorre las venas del Aventurero, restaurándole todas sus Heridas.

LA ESTANCIA DE LA FUENTE

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia de la fuente.

Cuando hayan sido derrotados, el Aventurero que transporta el barril puede verterlo en la fuente, y en ese momento surge un manantial, el más puro nunca visto. Los Aventureros han cumplido la misión y pueden salir del subterráneo a través de un pasadizo, de regreso a la Cervecería de Bugman para informarle de las buenas noticias. Cada Aventurero recibe 1D6 x 20 monedas de oro, más un 2% de las ventas de la Bugman Pura XI, la nueva cerveza fabricada con el agua de la fuente!

2 LA MALDICIÓN SKAVEN

El suministro de agua de la ciudad de Miragliano proviene de muchas fuentes. El suministro principal proviene de los ríos que bajan de Las Cuevas, pero el más preciado procede de un antiguo santuario oculto en un profundo sistema de cuevas, donde nace un manantial. Esta fuente proporciona el agua más pura de Miragliano, y lo ha hecho durante muchísimos años.

Los Skavens de Plagaskaven han descubierto la fuente y la han contaminado, llenándola con la mutagena piedra de disformidad. Las enfermedades ya se están extendiendo en Miragliano, y se ofrece una gran recompensa para aquel que encuentre la cura.



Un erudito académico ha adivinado la verdad, y quiere saber si la fuente está realmente contaminada. Ha reunido a vuestra banda de Aventureros para encontrar la fuente y si es necesario, purificarla.

LA ESTANCIA DE LA FUENTE

No tires en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia, ya que está protegida por 12 Guerreros Skavens. Cuando todos los Skavens que defiendan la fuente mueran, los Aventureros deben retirar la piedra de disformidad de la fuente, algo extremadamente peligroso.

Hay suficiente piedra de disformidad como para que cada Aventurero deba sacar un puñado. Para retirar la piedra de disformidad, el Aventurero debe situarse en una casilla adyacente a la fuente. Cuando la retire, tira 2D6. El Aventurero pierde ese número de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Por supuesto, puede que esto mate al Aventurero, pero al menos se ha retirado la piedra de disformidad!

Cada Aventurero debe retirar un puñado. Ningún Aventurero puede hacerlo más de una vez, ya que el poder de la piedra de disformidad lo mataría inmediatamente si lo intenta de nuevo. Cuando la fuente esté purificada, los Aventureros pueden regresar a Miragliano para reclamar la recompensa de 1D6 x 50 monedas de oro para cada uno.

3 LAS AGUAS DEL DESTINO

Los hechiceros de Emperador le han comunicado que los augurios místicos advierten de una inminente invasión, pero no pueden ver más allá, ya que hay siniestros poderes que empañan su visión. No saben si el ataque provendrá de los Desiertos del Caos en el lejano Norte, de los Orcos en las Tierras Oscuras al Este, o de algún otro sitio insospechado.

El Maestro Hechicero más anciano del Colegio Celestial ha sugerido que la respuesta se halla en una fuente mágica, la Fuente del Destino, que guarda los secretos de todas las cosas. Mientras el Imperio se prepara para la guerra en todas sus fronteras, se ha reunido un grupo de cuatro valientes Aventureros para buscar la fuente, que se dice se halla en algún lugar bajo las Montañas Centrales.

REGLAS ESPECIALES

Esta es una aventura con dos partes: la primera es encontrar la fuente y la segunda es regresar a la superficie sanos y salvos.

LA ESTANCIA DE LA FUENTE

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia de la fuente.

Una vez hayan muerto todos los Monstruos, los Aventureros pueden mirar en la fuente. Mientras queden Monstruos con vida en la estancia de la fuente, un aura mágica impide que la fuente muestre su poder. Cada Aventurero puede mirar una sola vez en la fuente, y debe hallarse en un recuadro adyacente para ello. Cuando un Aventurero mire en la fuente, tira 1D6.

Con un resultado de 1, 2 o 3, no le revela nada. Con un resultado de 4, 5 o 6, la superficie de la fuente vibra y muestra un ejército de Orcos y Goblins reuniéndose en las Montañas del Fin del Mundo ¡Desde ahí partirá el ataque! Cada Aventurero puede beber una vez de la fuente. Tira 1D6;

1. El agua abrasa al Aventurero por dentro, quemando sus órganos internos. Con un grito agónico, el Aventurero cae muerto!
- 2-6. El Aventurero recupera todas sus heridas, y si es el Hechicero, recupera su número original de Fichas de Poder.

LA HUIDA

Tan pronto como el último jugador que lo desee haya mirado en la fuente, se abre una puerta en la pared más alejada.

Los Aventureros deben escapar a través de esta puerta y abrirse camino hasta la libertad. Toma otras 1D6+2 Cartas de Mazmorra y crea un nuevo mazo de Mazmorra. Estas son las secciones de Tablero que los Aventureros deben recorrer antes de llegar a la superficie.

Utilízalo de forma habitual como un mazo de cartas de Mazmorra, explorando más allá de la nueva puerta de la estancia de la fuente como cualquier otra y tomando una Carta de Mazmorra para saber qué es lo que hay más allá.

Cuando los Aventureros lleguen a la última estancia o corredor, verán una luz que se filtra a través de un agujero en el techo. Trepan con mucho esfuerzo y logran escapar, regresando a tiempo hasta el Emperador para advertirle sobre el ataque.

Si descubren el origen del ataque que se avecina, son recompensados, y cada uno recibe 2D6 x 100 monedas de oro. Si no consiguen la información no reciben nada.

4 LA ESPADA DEL AUTÉNTICO REY

Se afirma que una antigua espada guarda el secreto del derecho de reinado en uno de los pequeños Principados Fronterizos, y que cuando se la sumerge en agua de pureza incomparable, revela el nombre del auténtico rey. Por desgracia, ningún agua excepto la de la legendaria Fuente de Luz es lo bastante pura como para hacer que la espada revele ese nombre. Los Aventureros deben llevar la espada hasta las Montañas Centrales y encontrar la fuente. Una vez allí, pueden determinar cuál de los tres príncipes que reclaman la corona, Bardin, Rudin y Credin, es el legítimo heredero.

REGLAS ESPECIALES

Antes de que los Aventureros se embarquen en la aventura, cada jugador debe elegir en secreto al príncipe que él cree que es el verdadero rey y anotar su nombre en su Hoja de Control de Aventurero.

Designa a un Aventurero para que lleve la espada. Si el Aventurero decide utilizarla en combate en vez de su propia arma, causa 1 Herida adicional cuando impacta.

LA ESTANCIA DE LA FUENTE

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia de la fuente. Una vez derrotados los Monstruos, los Aventureros pueden sumergir la espada en la fuente, y en ese momento queda mágicamente grabado el nombre del auténtico rey en la hoja. Tira un dado:

- 1-2. Bardin
- 3-4. Rudin
- 5-6. Credin

Después de revelarse el nombre, se oye un enorme crujido y el techo de la estancia empieza a derrumbarse. Cada jugador debe tirar 1D6 y sumar la Iniciativa al resultado. Si el total es 7 o más, el Aventurero logra esquivar los escombros que caen. Si el total es inferior a 7, el Aventurero sufre 3D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y su armadura.

Cuando el polvo se asienta, la cámara queda iluminada revelando una ruta de escape al mundo exterior ¡Los Aventureros pueden regresar para coronar al nuevo rey! Los Aventureros que han escogido al príncipe correcto reciben 500 monedas de oro por apoyar al nuevo monarca y apoyarle en su legítima pretensión al trono. Los Aventureros que escogieron apoyar al príncipe erróneo reciben 1D6 x 30 monedas de oro por participar en la aventura.

5 POBREDUMBRE DE NURGLE

La ciudad de Praag, cercana a la frontera con los Desiertos del Caos, se ha visto afectada por la temida Podredumbre de Nurgle, una enfermedad extendida por el maligno poder de la pestilencia y la corrupción. El número de muertos crece, pero los médicos de la ciudad no pueden hacer nada sin una cura. Parece que solo hay una esperanza.

En los antiguos mitos y canciones de Kislev se describe una fuente con unas aguas tan puras y frías que cualquier criatura con una naturaleza maligna queda congelada en el momento que toca las aguas. Los doctores de Praag creen que puede ser una cura para la terrible enfermedad. Se dice que la fuente se halla en las montañas al Norte del Paso Elevado. Los Aventureros deben encontrarla y regresar con algo de ese precioso líquido. Llevan consigo un envase especial para transportar el agua.

LA ESTANCIA DE LA FUENTE

En primer lugar, declarad que Aventurero lleva el envase especial. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia de la fuente.

Cuando todos los Monstruos estén muertos, el Aventurero que lleva el envase puede intentar recoger el agua. Para ello debe hallarse en una casilla adyacente a la fuente. Tira 1D6.

Si el resultado es un 1, el Aventurero que intenta recoger el agua no es considerado lo suficientemente puro de espíritu y muere. Con cualquier otro resultado el agua es recogida en el envase especial.

Si se falla un Intento, puede intentarlo otro Aventurero. Cuando el primer Aventurero intenta recoger el agua, se apoya en una de las gárgolas de piedra que rodean a la fuente.

Se produce un ligero chasquido y se oye un ominoso crujido en el extremo de la sala. Con un gruñido de piedra sobre piedra se abre una antigua puerta, que conduce al exterior. Ahora, los Aventureros supervivientes pueden llevar el agua a Praag. El Aventurero que lleva el agua recibe una recompensa de 500 monedas de oro, mientras que los otros reciben 100 monedas de oro cada uno.

6 LA FUENTE DE LAS ALMAS PERDIDAS

Un poderoso hechicero de Marienburg desea encontrar la Fuente Ardiente, un lugar mítico que se rumorea que existe en algún sitio de las cuevas bajo las Montañas Espalda del Dragón. Hallar su localización exacta ha sido imposible, pero ha logrado obtener una imagen de la fuente en sí en un espejo mágico, y así ha confirmado que está en algún lugar bajo las montañas, y que está protegida por feroces monstruos.

Por mucho oro que ofrezca, no encuentra a nadie que quiera realizar la misión, por lo que astutamente ha atrapado las almas de los cuatro Aventureros en unas gemas mediante una maldición. Gracias a la magia ha enviado las gemas hasta la fuente.

Los Aventureros no tienen más elección que encontrar la fuente y recuperar sus almas. Deben devolver las gemas al hechicero para poder reunir los espíritus y los cuerpos de los Aventureros. Se disculpa por un truco tan bajo, pero promete una gran recompensa si los Aventureros logran traerle un poco de agua en un envase especialmente preparado.

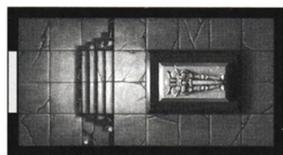
LA ESTANCIA DE LA FUENTE

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la estancia de la fuente.

Cuando los Monstruos hayan muerto, los Aventureros pueden intentar coger las gemas de la fuente. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su Resistencia. Si el resultado es 6 o superior, el Aventurero resiste las ardientes aguas y recoge su alma. Si el resultado es 5 o menos, el Aventurero es consumido por el poder del agua y muere en agonía.

Mientras recupera su gema, uno de los Aventureros puede recoger agua para el hechicero. Si los Aventureros regresan con agua de la fuente, este reúne sus almas y cuerpos y les entrega 2D6 x 50 monedas de oro a cada uno.

• LA CÁMARA FUNERARIA •



De esta estancia sale una fría corriente de aire. Bajo la parpadeante luz puedes discernir en su interior la silueta de una lápida de piedra.

1 EXORCISMO

En las profundidades bajo Middenheim existe un laberinto de túneles habitado por todo tipo de criaturas malignas. Nadie se aventura en ese reino subterráneo, y las entradas a la ciudad han estado cerradas durante siglos. Sin embargo, ahora los sacerdotes de Ulric, los dirigentes sagrados de la ciudad, han detectado una presencia maligna.

La fuente de este maligno poder está aumentando, y se halla en algún lugar de las antiguas catacumbas bajo la ciudad. Los sacerdotes sospechan que puede ser el espíritu de algún Nigromante muerto hace mucho tiempo que ha regresado para propagar de nuevo el terror entre los habitantes de Middenheim.

Otras criaturas retorcidas y malignas se ven atraídas hacia los túneles bajo Middenheim por su presencia. Equipados con objetos sagrados de los templos de la ciudad, los Aventureros deben descender a las catacumbas para exorcizar al malvado antes de que su poder crezca demasiado para contenerlo.

REGLAS ESPECIALES

Cada Aventurero ha recibido un sagrado símbolo de Ulric para llevarlo hasta los subterráneos bajo Middenheim. Estos artefactos deben colocarse sobre la tumba del Nigromante para que descanse para siempre.

LA CÁMARA FUNERARIA

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria. Cuando todos los Monstruos hayan muerto, cada Aventurero puede situarse en una casilla adyacente a la tumba y dejar su artefacto sobre la tapa de la tumba, en un intento de exorcizar al malvado que se halla en su interior.

Al inicio del siguiente turno, durante la Fase de Poder, cada jugador debe tirar 1D6. Si cualquiera de ellos obtiene un 1, tira otra vez en la Tabla de Monstruos, ya que el espíritu maligno invoca viles criaturas para que le ayuden. Una vez maten a todas, los Aventureros pueden intentarlo de nuevo. Esto continúa hasta que los Aventureros no obtengan ningún 1, y en ese momento el espíritu es destruido.



Los Aventureros pueden emprender el regreso a la superficie para ser aclamados como Héroes. Mientras se hallan en la tumba, los Aventureros encuentran 1D6 x 50 monedas de oro cada uno, y además reciben otras 1D6 x 50 monedas de oro cada uno como recompensa por su participación en la aventura.

2 LA ESPADA DEL REY MUERTO

La Fortaleza de Vorag se halla más allá de las Tierras Yermas, en la Llanura de los Huesos. Fue desde esta maligna ciudadela desde donde Ashkral Rey Muerto, un seguidor del todopoderoso Nigromante Nagash, gobernó hace muchos siglos. Interminables legiones de muertos marcharon al combate bajo su mando, y los vivos caían bajo su poder ultra terrenal. Cuando Ashkral fue derrotado por el Señor de la Guerra Orco Morak Aplastasangre, el moribundo Nigromante juró que un día regresaría.



Su maltrecho cuerpo fue llevado por sus acólitos a un lugar secreto en las profundidades del Pico Tullido, en las costas del Mar Amargo. Sin embargo, el Rey Muerto no estaba realmente muerto, ya que solo se hallaba en una especie de limbo entre esta vida y la otra. La única arma capaz de matar del todo al Rey Muerto era la espada que el mismo había empuñado, y que iba a ser enterrada con él para impedir algo así y para que pudiera empuñarla de nuevo cuando se alzara de su tumba.

Por desgracia, en el camino a su tumba, los acólitos que transportaban la espada fueron emboscados. Con su último aliento, el acolito jefe arrojó la espada al Mar Amargo antes de reunirse con su amo, aullando que nunca la verían de nuevo hasta que su amo se alzara de nuevo de la tumba.

Desde entonces han habido grandes cambios en la geografía, tanto política como físicamente. El volcán Karag-Haraz ha entrado en erupción muchas veces desde la derrota del Rey Muerto, arrojando lava y magma por toda la región y haciendo que la tierra temblase y se moviese. A lo largo de los años la ciudadela ha quedado reducida a escombros y la historia del Rey Muerto se ha convertido en una leyenda.

Sin embargo, después de la última erupción ha aparecido una antigua espada en la superficie, y ha quedado al descubierto una entrada a un subterráneo sellada hace mucho tiempo. Puede que la historia del Rey Muerto, tan to tiempo considerada como un mito, isea cierta! Los Aventureros han sido reunidos para llevar la espada hasta el nuevo subterráneo, encontrar al Rey Muerto y matarlo de una vez por todas antes de que se alce de nuevo de la tumba.

REGLAS ESPECIALES

Designa a uno de los Aventureros para que lleve la espada. Si la utiliza en combate, la espada causa + 1D6 Heridas si logra impactar, pero impacta automáticamente a un Aventurero adyacente si el resultado directo en el dado es un 1.

LA CÁMARA FUNERARIA

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria. Una vez han muerto todos los Monstruos, los Aventureros pueden levantar la tapa de la tumba y matar al Rey Muerto. Aunque todavía está débil, intentara detenerlos. Su voluntad satura el aire, inmovilizando a los Aventureros.

Su voz recorre la oscuridad, desafiando a los patéticos mortales en una batalla de voluntades para determinar el vencedor. Antes de que puedan matarlo, los Aventureros deben sobreponerse a su poderosa magia. Tira 1D6 por cada Aventurero que tome parte en el combate. Si el resultado total es 13 o superior, el hechizo queda dispersado y puede matarse al Rey Muerto. Si el total es inferior a 13, las mentes de los Aventureros son sometidas por el poder del Nigromante, y se convierten en los esclavos sin mente del Rey Muerto, los primeros de su ejército.

En la tumba hay 1D6 x 100 monedas de oro, para repartir entre todos los Aventureros. Una vez han cumplido la misión, los Aventureros pueden salir sin problemas ya que habrán matado a todos los monstruos del subterráneo.

3 RECUPERAD LA CORONA

Entre la fortaleza Enana de Karak-Izor y el puerto fortificado de Barak-Varr se halla un pequeño reino fronterizo conocido como Heldegrad. Sus gobernantes habitualmente son aliados de los Enanos, pero se han visto sacudidos por el descubrimiento de las antiguas y pérdidas hace tiempo tumbas de sus Reyes Fundadores, famosas por albergar la auténtica corona del reino. Este laberíntico cementerio se halla cerca de Karak-Izor, y el rey exige que la corona de sus antepasados le sea devuelta por los Enanos o cerrara todas las rutas comerciales entre Barak-Varr y Karak-Izor. El Señor Enano de Karak-Izor no desea enfrentarse a sus aliados de tanto tiempo, y reconoce el derecho del rey a la antigua corona, por lo que ha permitido a los

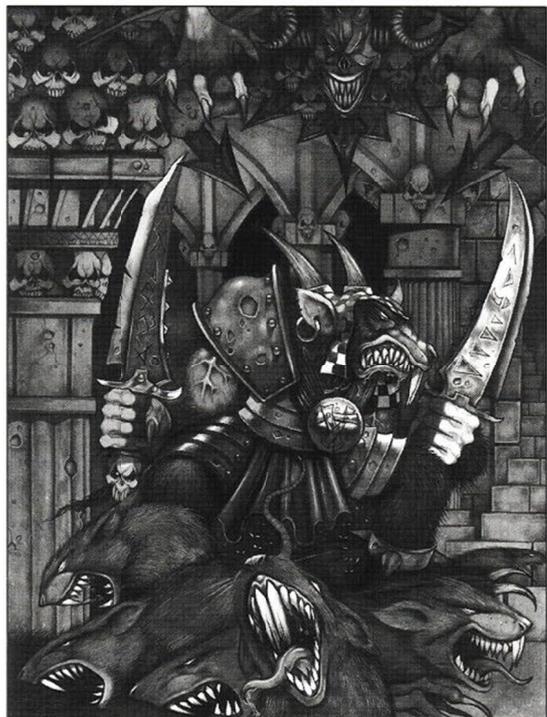
Aventureros que desciendan a los olvidados túneles en busca de la antigua reliquia.

REGLAS ESPECIALES

Los Aventureros encuentran en la primera estancia en la que entran un antiguo cofre cerrado y encadenado al suelo. Una vez han resuelto la carta de Evento de esta estancia, los Aventureros pueden examinarlo. El cofre tiene grabado el escudo heráldico de Heldegrad en su tapa, y obviamente contiene la corona. Por desgracia, no puede abrirse o transportarse, ni siquiera mediante la magia. Para abrirlo, los Aventureros deben encontrar la llave que se halla en algún lugar del subterráneo y volver aquí con ella. Pon esta Carta de Mazmorra a un lado para recordar donde está el cofre.

LA CÁMARA FUNERARIA

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria. Cuando hayan muerto todos los Monstruos, los Aventureros pueden registrar la cámara, donde encuentran una llave en un pequeño hueco en un lado de la tumba. Esta llave abre el cofre de la primera estancia del subterráneo. Los Aventureros deben regresar a por el cofre, turno por turno, resolviendo cualquier posible Evento Inesperado en la Fase de Poder de la forma habitual. Las estancias por las que pasen por segunda vez no provocan nuevos eventos. El cofre contiene la corona, con la que pueden regresar a Heldegrad. Una vez allí, cada Aventurero recibe una Carta de Tesoro como recompensa por su participación en la aventura.



4 EL HÉROE DESPIERTA

Al Norte del Imperio, haciendo frontera con los Desiertos del Norte y el Territorio Troll, se halla la helada tierra de Kislev. Asediada por las devastadoras hordas del Caos, Kislev se halla al borde de la destrucción, y sus habitantes están desmoralizándose al sufrir derrota tras derrota. Al Sur, sus aliados Imperiales se hallan bajo el ataque de enormes ejércitos de Orcos y Goblins, y pueden enviar poca ayuda.

Kislev necesita un héroe que les saque de estos tiempos oscuros, para inflamar de nuevo sus corazones y devolver la determinación a sus debilitados espíritus. La Reina del Hielo de Kislev conoce la leyenda de un héroe así, pero murió hace muchos siglos. Se decía que Heinrich Sigmasson era descendiente del mismo Sigmar, y dirigió una gloriosa campana contra las hordas del Caos en su época, expulsándolos más allá de las montañas de los Desiertos del Norte.

Sin embargo, en la batalla final sufrió una herida mortal, y fue enterrado en una tumba en algún lugar de las montañas. Pero en su lecho de muerte prometió regresar si Kislev se veía amenazada de nuevo por las hordas del Caos. La Reina de Hielo les ha pedido a los Aventureros que viajen hasta las montañas y reanimen a Heinrich para que pueda mantener su promesa.

REGLAS ESPECIALES

Antes de que los Aventureros partan, la Reina de Hielo le entrega al Hechicero un fragmento de cristal que ella cree que ayudara a reanimar a Heinrich. El fragmento contiene 1D6+2 Fichas de Poder (tira al inicio de la aventura para determinar cuánto poder tiene almacenado). El fragmento puede ser utilizado en cualquier momento para aumentar la capacidad de lanzamiento de hechizos del Hechicero.

LA CÁMARA FUNERARIA

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria. Cuando los Monstruos hayan muerto, los Aventureros pueden intentar reanimar a Heinrich. En la tumba ven su cuerpo perfectamente conservado, y parece más dormido que muerto. Heinrich solo puede ser reanimado por el Hechicero, ya que ha sido dormido mágicamente.

El Hechicero tiene una oportunidad para reanimarlo, durante la primera Fase de los Aventureros después de que todos los Monstruos de la estancia estén muertos. Para despertar a Heinrich el Hechicero debe utilizar mucha energía mágica y romper los conjuros que atan a Heinrich. Tira 1D6 y suma los Puntos de Poder que queden en el fragmento de cristal, más cualquier Punto de Poder y Ficha de Poder que le queden al Hechicero. Si el total es 12 o más, el hechizo queda roto y Heinrich se despierta. Si el total es inferior a 12, el cuerpo de Heinrich se deshace en polvo: los Aventureros han fallado en su misión.

Si los Aventureros lo logran, Heinrich les llevara de vuelta a Kislev a través de una puerta escondida en la parte trasera de la cámara funeraria. Los Aventureros son recompensados con 1D6 x 50 monedas de oro cada uno. Si los Aventureros fallan, tienen suerte de escapar con vida, ¡Y Kislev tendrá que ganar la guerra contra el Caos sin ayuda!



Orco Arquero

5 DESTRUID LA TUMBA

Los Señores Enanos de Karak-Azul han descifrado recientemente un viejo pergamino Enano escrito con runas tan antiguas que incluso a los Enanos les ha llevado años descubrir su verdadero significado. Al principio descubrieron que describía un santuario de gran poder situado en algún punto de las Montañas del Fin del Mundo, bajo la tumba de un poderoso Guerrero. Los Enanos saben que encontrar el santuario les daría el control de las fuerzas más letales que posiblemente puedan lanzar contra sus enemigos. La situación exacta era un misterio hasta hace poco, cuando después de muchos años de duro trabajo, se descubrió.

Para horror de los Enanos, se dieron cuenta de que el santuario se halla justo bajo la fortaleza Orea de la Roca de Hierro. Los Enanos han decidido que el santuario debe ser destruido para impedir que caiga en manos de los Orcos. Si los Orcos lo encontrasen, ¿quién sabe que podrían hacer? Un ataque por parte de un gran ejército levantaría sospechas entre los Orcos sobre los motivos de los Enanos, por lo que estos Les han pedido a los Aventureros que se infiltren en la fortaleza Orea y destruyan el santuario.

LA CÁMARA FUNERARIA

El santuario está en la cámara funeraria, justo debajo de la tumba.

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria.

Cuando todos los Monstruos hayan muerto, el Enano puede intentar destruir la tumba. Solo el Enano puede dañar la tumba, ya que es el único armado con un hacha Enana. Ninguno de los otros Aventureros puede dañarla. Mientras el Enano se halle en un recuadro adyacente a la tumba, impacta automáticamente. La tumba tiene una Resistencia de 3 y 12 Heridas.

Al inicio de cada turno en el que la tumba no haya sido destruida y mientras no haya Monstruos en el tablero, efectúa una tirada de Evento. Este debe resolverse antes de que se pueda golpear otra vez la tumba.

Una vez los Aventureros hayan destruido la tumba y el santuario en su interior, entre los escombros descubren un agujero que se pierde en la oscuridad. Este túnel sale al exterior del subterráneo y de vuelta a Karak-Azul.

Una vez han alcanzado la ciudadela Enana, cada Aventurero es recompensado con una Carta de Tesoro del Mazo de Tesoro.

6 IDENTIFICACIÓN

Los Aventureros han sido contratados para llevar a cabo una tarea aparentemente fácil, por la cual se les pagara bien.

Lo único que tienen que hacer es resolver entre dos Señores del Imperio una disputa por una herencia, mediante la identificación de un cuerpo enterrado en una tumba en las Montañas del Fin del Mundo.

LA CÁMARA FUNERARIA

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara funeraria. Cuando hayan muerto los Monstruos, los Aventureros pueden levantar la tapa de la tumba y determinar quién es el cadáver. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-3 El esqueleto no tiene dientes.
- 4-6 Al esqueleto le falta la mano izquierda.

Después de identificar el cuerpo, los Aventureros pueden volver a la superficie. Ya que han matado a todos los Monstruos del subterráneo, pueden salir sin problemas, sin ni siquiera tirar para determinar si se producen Eventos Inesperados.

Si el esqueleto no tenía dientes, pertenece a la casa de Luckstein, una familia honorable que recompensa a los Aventureros con 1D6 x 100 monedas de oro para cada uno para resolver la cuestión de la herencia de una vez por todas. Si al esqueleto le faltaba la mano izquierda, pertenece a la casa de Bravía, cuyo Señor actual es un individuo arrogante y traicionero.

Cuando los Aventureros regresan, proclama que el mismo ha descubierto la verdad y que no tiene ningún trato con ellos, ¡y se niega a pagarles nada en absoluto!

· LA CÁMARA DEL ÍDOLO ·



La débil luz de tu lámpara se refleja en las paredes de piedra de esta estancia, y revela un ídolo de piedra en el extremo de la cámara.

1 ¿SACRIFICIO?

Un pariente de uno de los Aventureros ha sido capturado por los Orcos, y ahora mismo está siendo torturado en su guarida. Va a ser sacrificado a sus malignos dioses a menos que los Aventureros le rescaten.

REGLAS ESPECIALES

Determina al azar de que Aventurero es pariente el prisionero mediante los Marcadores de Aventurero. Al inicio de cada Fase de Poder, antes de hacer nada más, tira 3D6. Si se obtiene el mismo resultado en los tres, los Aventureros llegan demasiado tarde ¡El prisionero ha sido sacrificado! Oís el eco de sus agónicos gritos recorrer los oscuros túneles. Excepto el Aventurero cuyo pariente ha sido sacrificado, los Aventureros eligen si continúan y vengan la muerte del prisionero, o abandonan y regresan a la superficie. El Aventurero cuyo pariente ha sido sacrificado no tiene elección, debe continuar y vengar la muerte de su pariente.

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la Cámara del ídolo.

Los Monstruos están guardando al prisionero, quien está encadenado delante de un maligno ídolo del Caos. El Aventurero que es su pariente está tan enfurecido ante esta visión que entra en un estado de Furia Asesina. Durante el resto de la partida ese Aventurero sufre un -1 en su Habilidad de Armas y recibe +1 Ataque.

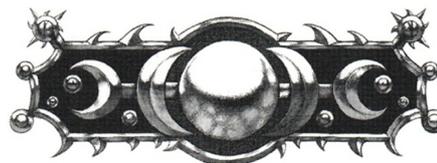
Cuando el prisionero es liberado les muestra un pasadizo secreto que lleva al exterior del subterráneo y pasa por una cámara de tesoro. Cada Aventurero puede coger de esta estancia 2D6 x 50 monedas de oro.

2 DESECRACIÓN

En las profundidades de las derruidas ciudades de los Enanos, ahora ocupadas por Orcos, Goblins y criaturas aún peores, muchos de los una vez nobles templos y santuarios han sido envilecidos.

En su lugar hay primitivos altares erigidos por estas malignas criaturas, dedicados a todo tipo de malvados dioses. Aparte del obvio placer de matar a los invasores de sus hogares ancestrales, y con suerte recuperar los tesoros tanto tiempo perdidos, los Reyes Enanos también pagan una gran recompensa por cada templo maligno destruido.

Los Aventureros tienen la misión de localizar uno de estos templos que según se dice se halla en ruinas de Karak-Azgal. Kargun Skalfson, depuesto Señor de Karak-Azgal, les ha permitido a los Aventureros entrar en las ruinas en busca del templo, y ha renunciado a su parte de los tesoros que encuentren en el camino, siempre que demuestren que han destruido el templo.



Skalfson no cree que haya un templo, y por tanto espera persuadir a los Aventureros para que se aventuren en las regiones más peligrosas de Karak-Azgal en su busca. Si sobreviven en estas peligrosas y largamente inexploradas regiones, seguro que encuentran grandes tesoros, y puesto que no hay ningún templo, recibirá su parte de los tesoros como es habitual.

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

De hecho, Skalfson está equivocado y hay un templo en las ruinas, dedicado a Khorne, el dios de la sangre. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara del ídolo.

Cuando hayan muerto los Monstruos, los Aventureros pueden destruir el templo derribando el ídolo y así desecrandolo. Pueden cortarle la cabeza para demostrar que han cumplido su misión. Para derribar al ídolo, todos los Aventureros deben hallarse en casillas adyacentes a este. Tira 1D6 por cada Aventurero y súmalo sus atributos de Fuerza. Si el total es igual o superior a 24, el ídolo cae al suelo con un crujido, y la cabeza se separa. Si el total es inferior a 24, el ídolo permanece en pie.



Los Aventureros pueden intentar destruir el ídolo una vez por turno, durante la Fase de los Aventureros, siempre que no estén haciendo otra cosa. Por cada turno en el que el ídolo permanezca en pie, el Hechicero debe restar 2 a sus tiradas en la Fase de Poder.

Si el resultado modificado es 1 o menos, tiene lugar un Evento Inesperado, que debe resolverse antes de que los Aventureros puedan intentar otra vez derribar el ídolo.

Cuando el ídolo es derribado, un odioso aullido recorre todo el subterráneo, y todos los Monstruos en varios kilómetros huyen aterrorizados. Esto significa que los Aventureros pueden regresar a salvo a la superficie. Al final de la aventura, y puesto que había un ídolo, ¡Skalfson está obligado a dejarles conservar los tesoros que han encontrado!

3 MATAD AL SHAMÁN

Un poderoso Shamán Goblin está prediciendo que pronto vendrá un gran Waaagh, cuando los Goblins y los Orcos arrasasen las Tierras Oscuras y destruyeran el Imperio. Aunque todavía no es muy poderoso, su culto está empezando a crecer.

Para no levantar sospechas y ponerle sobre aviso de sus intenciones, el Emperador ha decretado que la mejor manera de resolver la crisis es asesinar al Shamán. Los Aventureros han sido elegidos para adentrarse en la guarida del Shamán, bajo el Monte Gunbad, en el extremo de las Montañas del Fin del Mundo, y matarle.

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

Cuando los Aventureros llegan a la cámara del ídolo encuentran en su interior 11 Goblins más el Shamán. Los Goblins se despliegan sobre el tablero de acuerdo con las reglas habituales, mientras que el Shamán se despliega en una casilla adyacente al ídolo en el extremo de la estancia. El Shamán evitará combatir si es posible. No está sujeto a las reglas habituales de trabado, y puede moverse sin problema, y siempre procura mantener la máxima distancia posible entre él y los Aventureros.

Aparte de esto, su perfil es idéntico al de los otros Goblins. El ataque del Shamán consiste en intentar lanzar el hechizo “Mano de Morko” contra los Aventureros al inicio de cada Fase de los Monstruos. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 o 6 el hechizo funciona. Utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quiénes han impactado.

Ese Aventurero sufre 1D6 x 2 Heridas, modificadas por Resistencia y armadura. Cuando todos los Monstruos en la estancia, incluido el Shamán, hayan muerto, los Aventureros encuentran una puerta escondida detrás del ídolo hasta la luz del día. Pueden llevar al cadáver del Shamán Goblin como evidencia de que le han matado cuando se presenten ante al Emperador. Si logran cumplir la misión, cada Aventurero es recompensado con 1D6 x 50 monedas de oro.



4 INVOCACIÓN DEL DEMONIO

Las Montañas Centrales se hallan en lo más profundo de los bosques del Imperio, y son un lugar salvaje y peligroso. Aunque los Orcos, Goblins y otras criaturas malignas que viven en las cuevas de las montañas son un peligro para los viajeros, en el pasado no se les ha considerado lo bastante numerosas u organizadas como para amenazar la seguridad del propio Imperio.

Sin embargo, ahora ha surgido de entre ellas un líder, y debe ser eliminado rápidamente, o en el Imperio tendrán lugar todo tipo de desastres. Un Señor de la Guerra Skaven ha descubierto un antiguo templo bajo las profundidades de las montañas, y en su interior una efigie a imagen y semejanza de un poderoso demonio que podría invocar a la propia bestia. El Señor de la Guerra Skaven y sus lacayos están haciendo todo lo posible para invocar al demonio, creyendo que pueden ponerlo bajo su control mediante braseros de piedra de disformidad.

Los hechiceros del Imperio han logrado discernir parte de esta amenaza, y los Aventureros han sido enviados con gran celeridad para evitar que el demonio sea invocado. Para impedir que funcione el siniestro plan de los Skavens, el Hechicero ha recibido un Pergamino de Exorcismo de manos de los Hechiceros Supremos del Imperio. Este antiguo pergamino debe estar bien protegido, ya que es lo único que puede impedir que se invoque al demonio.

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

La cámara del ídolo esta guardada por 12 Skavens. Todos excepto uno de los Skavens se despliegan según las reglas habituales.

El último Skaven debe colocarse sobre el plinto, al lado del brasero. Este Skaven permanecerá en ese lugar a menos que sea atacado por un Aventurero, ya que debe actuar como conducto para el alma del demonio y debe estar cerca del ídolo para completar la invocación.

Los Aventureros disponen de 1D6 turnos para matar a los Skavens, empezando desde el turno que entran en la estancia. Una vez todos los Skavens están muertos, el Hechicero puede leer en voz alta el Pergamino de Exorcismo. Cuando lo hace, un angustioso rugido llena el aire.

La invocación ha sido interrumpida y la estatua se destruye en una gran columna de fuego que llega hasta el techo del templo. Si no evitan la invocación a tiempo, en la Fase de los Monstruos del último turno el demonio aparece y posee al Skaven más cercano a la estatua.

En pocos segundos el Skaven crece y cambia hasta convertirse en un poderoso hombre con cabeza de toro: un Minotauro. El Minotauro Demonio es similar al Minotauro del Reglamento, excepto en que tiene 20 Heridas y 3 Ataques. Atacara a los Aventureros como si fuese un Monstruo habitual.

Si los Aventureros matan al Minotauro Demonio, estallará en llamas y creará una columna de fuego que llega hasta el techo de la caverna.

La gran columna de fuego impacta contra el techo, y ya sea creada por la estatua o por el Minotauro que explota, crea un túnel casi vertical hasta el exterior. Aunque es necesario trepar un poco, los Aventureros llegan finalmente a la luz del día. Cuando regresan al Imperio, son recompensados con 1D6 x 150 monedas de oro cada uno por su participación en esta gran aventura.



5 DEVOLVED EL BÁCULO

Como prueba final de su valor y coraje antes de ser aceptados en el Gremio Oficial de Guerreros de Bretonia, los Aventureros deben cumplir una tarea. Deben descender hasta los laberínticos túneles del Pozo Maldito, que se halla bajo el Pico Tullido cerca de las Tierras Yermas, y colocar un báculo en la mano de un ídolo situado en sus profundidades. El báculo es mágico y si se deja en cualquier otro sitio que no sea la mano del ídolo, regresará a la sala del trono de Bretonia.

LA CÁMARA DEL ÍDOLO

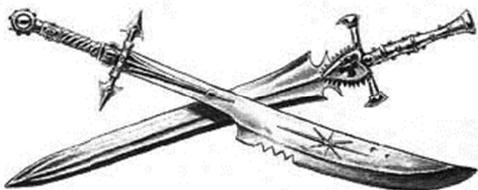
Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la cámara del ídolo. Además, toma una Carta de Monstruos del Mazo de Eventos y añade esos monstruos al resultado. ¡Esta es una estancia especialmente peligrosa!

Cuando todos los Monstruos hayan muerto, los Aventureros pueden colocar el báculo en la mano del ídolo, y de este modo completar la misión. Puesto que ya han matado a todos los Monstruos de los alrededores, ahora pueden escapar sin peligro del subterráneo. Cuando regresan a Bretonia, el rey recompensa a cada uno de ellos con una Carta de Tesoro.

6 LA ESPADA DE LOS ELECTORES

Una de las desaparecidas espadas de los Condes Electores del Imperio, perdida durante siglos, ha sido descubierta por una banda de aventureros en las Montañas del Fin del Mundo, cerca de la fortaleza Enana del Monte Grimfang.

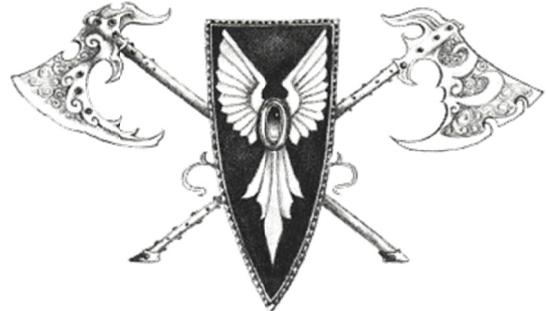
Por desgracia, antes de que pudieran regresar con la espada, todos excepto uno de los aventureros murieron. El único superviviente, aunque torturado y mutilado, logro escapar y regresar para contarle la historia al Emperador. A los Aventureros les ha sido encargado buscar esta espada extremadamente importante y recuperarla.



LA CÁMARA DEL ÍDOLO

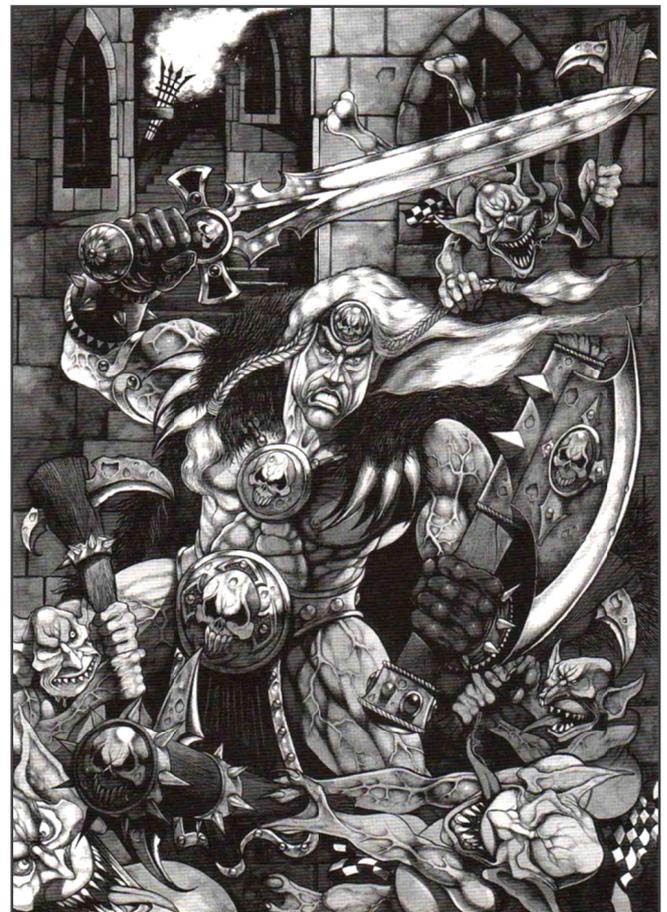
La espada esta guardada en la Cámara del ídolo, empuñada por una de las manos del ídolo. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para determinar que Monstruos hay en la Cámara del ídolo.

Cuando todos los Monstruos hayan muerto, los Aventureros pueden intentar retirar la espada. Cada Aventurero puede efectuar un intento por turno. Para ello, el Aventurero debe hallarse en uno de los recuadros adyacentes al ídolo.



Tira 1D6 y suma la Fuerza del Aventurero. Si el total es 7 o superior, lo logra y saca la espada. Si el total es inferior a 7, el ídolo toma vida repentinamente y golpea al Aventurero. El ataque impacta automáticamente e inflige 3D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura.

El ídolo se inmoviliza de nuevo. El mismo Aventurero no puede intentarlo de nuevo hasta que el resto también lo hayan intentado. Si los Aventureros recuperan la espada, son recompensados con 1D6 x 50 monedas de oro cada uno.



• ESCAPE •

Algunas veces los Aventureros pueden verse en situaciones que solo llevan a una muerte segura para todos. En esos casos, lo mejor es que el grupo abandone la aventura y razonen un poco por su seguridad, tan pronto como sea posible.

En cualquier momento de la aventura un jugador puede decidir que ya ha tenido bastante, y puede intentar escapar del subterráneo. Si el Aventurero que lleva la lámpara decide abandonar, debe darle la lámpara a otro Aventurero o todos deben seguirle.



Si tu Aventurero intenta escapar del subterráneo, tira 2D6:

2. Tres metros más allá tú Aventurero queda rodeado por la oscuridad y cae en un pozo, donde muere.
- 3-4. Tu Aventurero tropieza en la primera puerta y cae de cara. Coloca al Aventurero boca abajo en uno de los recuadros adyacentes a la puerta de la entrada de la misma sección de la que sale. Pierde todo un turno poniéndose en pie, y puede quedarse o intentar huir de nuevo. Mientras este tumbado, es impactado automáticamente.
- 5-7. Tu Aventurero se pierde en las profundidades. Después de lo que le parece una eternidad vagando por serpientes cuevas y túneles, ve una luz al fondo y corre hacia ella. Ha perdido la mitad de su oro y ha sufrido 2D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura debido a los habitantes del subterráneo. Si no le quedan tantas heridas, ¡ha muerto!

Si sobrevive y el resto de los Aventureros todavía viven, espera tres turnos y colócalo en la misma sección de tablero que al jefe. Tu Aventurero ha corrido en círculos, y la luz que vio era de la lámpara que llevan los otros.

Si sobrevive y el resto de los Aventureros han muerto, o si los Aventureros supervivientes están huyendo con tu Aventurero, emerge en un cruce ligeramente iluminado. Tira otra vez en esta tabla para ver donde termina exactamente tu Aventurero, y suma un +1 a la tirada de dado cada vez que tengas que repetirla.

- 8-9. El camino hacia la libertad es una feroz lucha contra lo que parecen cientos de Orcos y Goblins.

Tu Aventurero pierde 2D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura. Si no le quedan tantas heridas, ha muerto. Si sobrevive, logra salir, sangrando por una docena de heridas ¡Ha escapado!

10. Perdido durante horas, tu Aventurero logra finalmente encontrar la salida a la superficie. Por desgracia, la salida es a través de un túnel muy pequeño, y debe abandonar un objeto de tesoro y la mitad de su oro.
11. Después de un par de encuentros desagradables, tu Aventurero logra escapar. Sin embargo, es atacado en el camino, y sufre 1D6 Heridas, sin modificaciones por Resistencia o armadura. Si no le quedan tantas heridas, ¡ha muerto!
12. Con una eficacia infalible, tu Aventurero vuelve sobre sus pasos y encuentra la entrada sin problemas, evitando problemas y encuentros en el camino.

Bajo la tierra existen cosas aún más siniestras de las que el miedo y el terror de un hombre puedan llegar a imaginar, tanto como el odio más oscuro... Ruegan por nuestra destrucción e invocan a malvados demonios aplastarnos. Reúnen en secreto ejércitos de tinieblas y pestilencia. Y eso, queridos estudiantes, es el menor de nuestros problemas.

– Conferencia de Acrastorus Boehme de Aitdorf.



· CREA TUS CARTAS DE EVENTO ·

Las plantillas de la siguiente página te permiten crear tus propias Cartas de Evento, usando las cartas de la caja de Warhammer Quest como modelos a seguir. Algunas de estas cartas muestran que los Monstruos han llegado, como los Asesinos Skaven, por ejemplo (Estas cartas tienen una M en cada esquina). Tú puedes basar esos Eventos en miniaturas Ciudadel de tu colección. Encontrarás toda la información relevante para más Monstruos en el Bestiario del Libro de Jugar a Rol, que incluye reglas especiales y el valor de monedas de oro de cada Monstruo. Como es habitual, cuando una Carta de Evento que genera Monstruos es completada, los Aventureros obtienen un objeto de tesoro.

Algunos Eventos no suponen la aparición de Monstruos, pero pueden ser trampas diabólicas (Estas cartas tienen una E en cada esquina). Estas pueden ser sacadas de la Tabla de Eventos de Subterráneo del Libro de Jugar a Rol, o incluso puedes crearlas con tu propia imaginación. En la caja encontrarás un mazo de Cartas de Evento en blanco. Si las revisas, observarás que en la parte baja hay unos casillas para señalar. Ahí deberás indicar que sucede cuando completas el Evento. Si marcas la casilla “Si” o “No” significará que debes robar otra Carta de Evento o no y robar una Carta de Tesoro o no. Las casillas “1-3” indicará lo que tienes que hacer si al tirar los dados obtienes ese resultado.

Si tus amigos están de acuerdo, puedes usar tus propias Cartas de Evento en tus partidas de Warhammer Quest. Cuando hayas intentado crear un par de eventos, y has comprobado que funcionan bien y son equilibrados, puedes traspasarlos a tus propias Cartas de Evento en blanco si lo deseas. De este modo, nadie podrá decirte que esas cartas no valen al estar impresas en Cartas de Evento en blanco que venían en el juego!.

M

Type: *Asesinos Skaven*

Núm: 3

M

Heridas: 7
Movimiento: 6
Hab. Armas: 5
Hab. Proyectil: 3+
Fuerza: 4
Resistencia: 3
Iniciativa: 5
Ataques: 2
Armadura: -

HA del Oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impactar Enemigo	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas especiales

Ataque en Tropel – Atacan tan pronto son colocados. Ellos esquivan golpes con un resultado de 5+ al tirar los dados. Cuando atacan ignoran la resistencia del adversario si obtiene 6 al tirar los dados para Impactar. Ellos siempre ignoran la armadura del enemigo. Sus armas son dagas venenosas.

VALOR
300 M.O.

E

Ráfaga de viento

E

¡Una ráfaga de viento sopla y la linterna se apaga! Los Aventureros deben volver a encender la linterna antes de hacer cualquier otra cosa. Cada Aventurero puede tratar de encenderla una vez por turno.

Tira 1D6: Si obtienes un resultado de 5 o 6 la linterna se enciende de nuevo. Tan pronto como vuelve a funcionar, roba dos Cartas de Evento de inmediato.

	Si	No	1-3
¿Otro Tesoro?:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Otro Evento?:	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



M	Type: Núm:	Heridas: Movimiento: Hab. Armas: Hab. proyectil: Fuerza: Resistencia: Iniciativa: Ataques: Armadura:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	VALOR
M	HA del Oponente	Impactar Enemigo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Reglas especiales				

E				
E	¿Otro Tesoro?:	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	1-3 <input type="checkbox"/>
E	¿Otro Evento?:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

M	Type: Núm:	Heridas: Movimiento: Hab. Armas: Hab. proyectil: Fuerza: Resistencia: Iniciativa: Ataques: Armadura:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	VALOR
M	HA del Oponente	Impactar Enemigo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Reglas especiales				

E				
E	¿Otro Tesoro?:	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	1-3 <input type="checkbox"/>
E	¿Otro Evento?:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

M	Type: Núm:	Heridas: Movimiento: Hab. Armas: Hab. proyectil: Fuerza: Resistencia: Iniciativa: Ataques: Armadura:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	VALOR
M	HA del Oponente	Impactar Enemigo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Reglas especiales				

E				
E	¿Otro Tesoro?:	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	1-3 <input type="checkbox"/>
E	¿Otro Evento?:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

M	Type: Núm:	Heridas: Movimiento: Hab. Armas: Hab. proyectil: Fuerza: Resistencia: Iniciativa: Ataques: Armadura:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	VALOR
M	HA del Oponente	Impactar Enemigo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Reglas especiales				

E				
E	¿Otro Tesoro?:	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	1-3 <input type="checkbox"/>
E	¿Otro Evento?:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HOJA DE REGISTRO DE AVENTURA

Nombre del Aventurero: _____

TESORO	HERIDAS	HERIDAS INICIALES	ORO	EQUIPO
NOTAS				



Copyright © 1995 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Warhammer Quest™ Part No. 104850



- PARA IMPACTAR -

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

Rather than using the Warrior's Combat Table from his Warrior Card, or the Monster's Combat Table from the Event Card, you may use this table to cross-reference the combatants' Weapon Skills.

CURACIÓN

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

ORO Y TESORO

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

Cuando se ha completado un Evento, los Aventureros pueden robar una carta de Tesoro.

· FASE DE MONSTRUOS ·

NUEVAS ESTANCIAS

Si los Aventureros entraron en una nueva estancia durante la Fase de los Aventureros, roba una carta del mazo de Eventos para saber que hay allí. Si los Aventureros entran en un corredor, no saques una carta de Evento. Si encuentran la estancia objetivo, sigue las reglas especiales del Libro de Aventuras. Si la carta de Evento pone al descubierto Monstruos, consulta en la carta cuantos son, y sitúa las miniaturas en el tablero, de acuerdo con la regla de Uno contra Uno.

ATAQUES DE LOS MONSTRUOS

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

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

Combate: Los Monstruos combaten igual que los Aventureros (una tirada para impactar y después otra para dañar). Los Monstruos atacan de acuerdo con la regla de Uno Contra Uno. Cada Monstruo resuelve todos sus ataques antes de empezar con el siguiente Monstruo. Un Monstruo no puede atacar en combate cuerpo a cuerpo y utilizar un arma de proyectiles en el mismo turno.

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

· TABLA DE REFERENCIA DE MONSTRUOS ·

Para más detalles ver la sección de Bestiario del Libro de Jugar a Rol.

	M	HA	HP	F	R	H	A	Núm.	Oro	Reglas especiales
Guerrero Orco	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	-
Arquero Orco	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	Armado con Arco (F3)
Guerrero Goblín	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armado con Lanza
Arquero Goblín	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armado con Arco (F1)
Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Ver Carta de Evento Snotling
Guerrero Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	-
Mínotaur	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Causa 2D6+4 Heridas
Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	1	2D6	15	Ver Carta de Evento Arañas
Ratas Gigantes	6	2	-	2	2	1	1	2D6	20	Ver Carta de Evento Ratas
Murciélagos Gig.	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Ver Carta de Evento Murciélago

· TABLA PARA IMPACTAR ·

HABILIDAD DE ARMAS DEL DEFENSOR

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6
2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

· FASE DE EXPLORACIÓN ·

Ahora los Aventureros pueden explorar una nueva parte del subterráneo. Para ello, el líder (el Aventurero con la lámpara) debe estar enfrente de la puerta que los Aventureros quieren explorar. No pueden explorar si hay Monstruos en esa sección de tablero. Toma la carta de encima del mazo de Mazmorra, que será la sección de tablero que debe colocarse al otro lado de la puerta. Los Aventureros deben esperar hasta la Fase de los Aventureros del siguiente turno antes de poder entrar en la nueva sección.

· MAGIA ·

Cada hechizo tiene un número de lanzamiento, que es su coste en Puntos de Poder. Un Hechicero puede utilizar sus Fichas de Poder como Puntos de Poder, pero una vez se ha utilizado una Ficha de Poder, no puede utilizarse otra vez. Los hechizos de ataque solo pueden lanzarse durante la Fase de los Aventureros. Otros tipos de hechizos pueden lanzarse en cualquier momento del turno. El Hechicero puede lanzar sus hechizos el número de veces que quiera, mientras le quede Poder para ello. Al terminar el turno, cualquier Punto de Poder sin utilizar se pierde.

Warhammer Quest

HOJA DE JUEGO

· ANTES DE JUGAR ·

1. Cada jugador elige un Aventurero para jugar, y toma una hoja de Control de Aventurero.
2. Cada jugador toma la carta de Equipo de su Aventurero.
3. Determina con qué valor de Heridas comienza la partida el jugador (la Ficha de Aventurero indica cuantos dados debes tirar). Anota las Heridas Iniciales en su hoja de Control de Aventura correspondiente.
4. Separa las cartas de Hechizo: Ataque, Curación y Defensa. El jugador Hechicero toma al azar una carta de Hechizo de cada mazo, por lo que dispone de un hechizo de Ataque, un hechizo de Curación y un hechizo de Defensa. El Hechicero tira 1D6 y toma un número de Fichas de Poder igual al resultado, y las pone en su Ficha de Aventurero.
5. Separa las cartas de Evento y las cartas de Monstruo, y coloca cada mazo boca abajo en la mesa.
6. Separa las cartas de Estancia Objetivo y las cartas de Estancia Subterráneo. Coge una carta al azar de las cinco de Estancia Objetivo, está será la estancia que usarás para tu aventura. Las otras cuatro cartas puedes devolverlas a la caja. Busca la sección de tablero en el Libro de Aventuras y tira 1D6 para determinar que aventura se jugará.
7. Baraja las cartas de mazmorra y coloca seis cartas sin verlas boca abajo. Mezcla la carta de Estancia Objetivo con esas seis cartas. Después, roba otras 6 cartas de mazmorra y colócalas junto a las siete cartas anteriores. Este será el mazo de cartas de Mazmorra que formará la aventura que vais a jugar.
8. Dale la vuelta a la primera carta del mazo de cartas de mazmorra. Esta es la entrada del subterráneo. Toma la sección de tablero correspondiente y colócala en la mesa y sitúa los Aventureros en el tablero, por orden de iniciativa, empezando por el líder ¡Ya estáis listos para empezar la partida!

· SECUENCIA DE TURNO ·

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

· FASE DE PODER ·

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

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

EVENTOS INESPERADOS

Efectúa una Tirada de Eventos. Si el resultado es un Evento (tiene una "E" en las esquinas), resólvolo inmediatamente. Si el resultado es un grupo de Monstruos, tira en la Tabla de Monstruos (tiene una "M" en las esquinas), sitúalos en el tablero de acuerdo con la regla de Uno contra Uno.

· FASE DE AVENTUREROS ·

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

MOVIMIENTO

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

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

TRABADO

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

COMBATE

Cuando un Aventurero finaliza su movimiento al lado de un Monstruo puede combatir cuerpo a cuerpo. Un Aventurero que posea un arco puede disparar contra un Monstruo. No podrá hacerlo si se halla al lado del Monstruo. Un Aventurero no puede disparar su arco y luchar en combate cuerpo a cuerpo en el mismo turno. Determina los resultados del combate antes de pasar al turno del siguiente Aventurero.

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

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

HERIDAS

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

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

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

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