

Warhammer Quest™

# La Guardia del Señor Orco



## • LA GUARIDA DEL SEÑOR ORCO •



HEROICOS AVENTUREROS PLANTAN CARA A LOS TEMIBLES COLMILLOS NEGROS EN LA GUARIDA DE ORCOS



**GORGUT, EL JEFE DE GUERRA ORCO DE LOS COLMILLOS NEGROS**



**ORCO GRANDOTE**



**ORCO SALVAJE**

Con unos cientos de miniaturas Citadel de Orcos y Goblins podrás jugar en tus partidas de Warhammer Quest.



**GUERRERO ORCO**



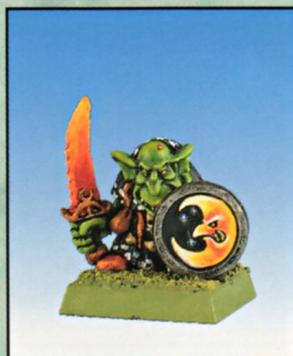
**ORCO NEGRO**



**JINETE DE LOBO GOBLIN**



**GOBLIN SILVANO**



**GUERRERO GOBLIN**



**HOBGOBLIN ESCURRIDIZO**



**GOBLIN NOCTURNO**



# · CONTENIDOS ·

INTRODUCCIÓN.....	3	EXPIACIÓN.....	13
CONTENIDO .....	3	LOS CUATRO MAGNIFICOS .....	14
<b>SECCIÓN 1</b> .....	5	¡IMPOSIBLE! .....	14
PREPARACIÓN .....	5	MASCOTA POR MASCOTA .....	15
BARAJA DE SUBTERRANEO.....	5	BIENES ROBADOS .....	15
AVENTURAS DE ORCOS.....	5	<b>SECCIÓN 2</b> .....	16
MINIATURAS ESPECIALES .....	5	TABLA DE EVENTOS ORCOS.....	16
<b>MONSTRUOS DE</b>		TESOROS ORCOS.....	20
<b>LA GUARIDA DE GORGUT</b> .....	7	ARM. MÁGICAS, ARMAS, OBJETOS..	21
GORGUT .....	7	TABLA MONSTRUOS ORCOS N.1 .....	23
SKABNOZE.....	8	TABLA MONSTRUOS ORCOS N.2-3...	25
GUBBINZ & GROWLER .....	9	TABLA MONSTRUOS ORCOS N.4-5...	26
BOGOFF.....	10	<b>SECCIÓN 3</b> .....	28
ORCOS GRANDOTES.....	10	GUIA DEL DIRECTOR DE JUEGO .....	28
<b>NUEVAS REGLAS</b> .....	11	<b>LA DESTRUCCIÓN DE GRISHNAK</b> .....	29
ESTANCIAS MULTINIVEL.....	11	NOTAS PARA DIRECTOR DE JUEGO	29
ESTANCIA OBJETIGO		SUBTERRANEO 1.....	32
LA GUARIDA DE GORGUT .....	12	SUBTERRANEO 2.....	38
ESTANCIA CUBIL DEL SHAMAN .....	12	SUBTERRANEO 3.....	43
<b>AVENTURAS</b> .....	13	ENCARTES DEL JUGADOR .....	48
¡DETENED AL WAAAGH!.....	13	<b>NUEVOS MONSTRUOS</b> .....	49

BY DEAN BASS & ANDY JONES

BOX COVER ART: Dave Gallagher

COMPONENT ART: Richard Wright & Dave Gallagher

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

TRADUCCIÓN: Franbatoi, Alberturtxo

MAQUETACIÓN: Alberturtxo

**PRODUCED BY GAMES WORKSHOP**

Citadel, Games Workshop, Realm of Chaos, Slottabase, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Night Goblin, Skaven, Snotling, Old World & 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.

Games Design Consultant: Bryan Ansell

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: 0002

Part No.: 103797

**H**abíamos llegado a las estepas heladas de Kislev, cuando el envejecido vidente había echado los huesos en los rescoldos del fuego. El aviso había cruzado las cuatro puntas de todo el Viejo Mundo para que fuertes y valientes Aventureros emprendiesen un viaje para cumplir con una terrible misión. Los riesgos eran grandes, pero las enormes recompensas serían Inimaginables.

Muchas bandas de Aventureros famosos aceptaron el reto, y una gran multitud se reunieron para escuchar la profecía a la hora y lugar designados. Un silencio expectante cayó sobre la multitud. El viento cortante silbó a través de los árboles oscuros y desnudos, el único sonido era el crepito y esputo de los últimos trozos de leña en la hoguera. Después de muchos minutos, el vidente se echó hacia atrás la capucha y gritó las palabras de su profecía con voz deteriorada y con el alma helada.

La profecía predijo el ascenso de un Gran Jefe de Guerra Orco y el momento en que llegaría la muerte y la carnicería. "No hay nada seguro." El anciano había vociferado a la multitud reunida de Aventurados. "Todos los huesos pueden contarme que es lo que podría suceder. Traerme la cabeza del Jefe de Guerra antes del transcurso de 12 lunas, y el desastre puede ser evitado." Con estas palabras, inclinó su cabeza y se quedó en silencio.

La llanura había hecho eco con el sonido de las pezuñas de los caballos, ya que los ansiosos Aventureros habían galopado desde bien lejos hacia la creciente oscuridad para comenzar su gesta épica.

Solo cuatro permanecieron, y tras un momento de vacilación se acercó a la figura encapuchada de cuclillas junto a la hoguera. El líder del grupo, Moradrel, el Elfo Explorador, agarró sus gruesas pieles para ajustárselas a su cuerpo, mientras daba un paso adelante hacia la luz parpadeante del fuego. Aclaró su garganta.

"Sablo vidente, lo que es..."

"Su nombre es Gorgut, Jefe de Guerra Orco de los Colmillos Negros."

"Donde..."

"Monte Gunbad, vertiente sur. Más allá de las Montañas del fin del mundo".

"Y..."

"¿No te he dicho suficiente? ¿Tengo que matarlo también por vosotros? ¡Marchad, antes de que pierda la paciencia!"

Avergonzados, los cuatro Aventureros dieron la vuelta y se adentraron en la oscuridad. Zzangar Ojo Blanco, el Luchador del Pozo avanzó hacia delante a lo largo del estrecho corredor, su látigo con púas siempre delante suya. La pálida luz de la lámpara proyectaba sombras grotescas que bailaban a lo largo de los muros rocosos del túnel. Sus dos compañeros lo siguieron, demasiado cansados para discutir entre sí por más tiempo. Moradrel hizo una mueca cuando otra ola de dolor se apoderó de él. La flecha estuvo a un pelo de sacarle un ojo, incluso le causó una profunda herida en su sien derecha. Zzangar había ofrecido al Elfo un trago de su elixir para curarse, pero Moradrel la rechazó tras pasar por su nariz ese nauseabundo brebaje fermentado. Puede hacer frente al dolor y su objetivo debe estar cerca.

Ninguno de ellos tenía esperanza alguna de que no surgiesen más elementos sorpresa. Tras media hora tratando de arrebatar la lámpara a los escurridizos Snotlings, habían causado un buen revuelto que alertó seguramente a todos los Orcos que estuviesen a menos de diez millas dentro de esas frías y húmedas cuevas.

El aliento de Skarrag Skelfsonn resonaba entre la fría oscuridad. El Aventurero Enano estaba agotado a su edad, aunque jamás lo admitiría. Fue su conocimiento sobre los subterráneos lo que le atrajo al lugar. A parte de la enorme cantidad de Orcos, Goblins, había más monstruos con los que se encontraron, lo que sugería que se trataba de la Guarida de un Gran Jefe de Guerra. La armadura de Skarrag se dañó quedando desgarrada al caer bajo el ataque de los tres devastadores monstruosidades con colmillos que no paraban de saltar y saltar diez minutos antes.

La vorágine de la batalla había sido tan tempestuosa que los otros no se habían atrevido a intervenir por temor a golpear al Enano.

Un torbellino de hachas, colmillos y sangre, el combate no se prolongó más de un minuto, tras el cual Skarrag comenzó a sangrar pero resultó victorioso.

"Esa es la manera de hacerlo medio hombre, ¿eh?" gruñó a Moradrel. El Elfo Explorador había ignorado el premeditado insulto. "Te falta finura, amigo mío." Ahí estaban los cuatro al inicio de todo. ¡Al inicio! ¡Hace solo dos días! Con la desaparición de Bachanan Firestorm, el mejor acompañante Hechicero humano que Moradrel había conocido en su vida, observó cómo sus fuerzas estaban agotadas.

El Hechicero había sido perseguido durante horas por un esperpéntico y chillón Goblin que había aparecido de la nada y se unió a los Aventureros. Moviéndose tan rápido como un rayo, la Idiota criatura era casi imposible de atrapar, y había conseguido durante el camino enfadar al Hechicero con multitud de lanzamientos de hechizos. Los intentos por matar el bufón Goblin habían fracasado estrepitosamente, ya que saltó ágilmente hasta apartarse del camino, y con sus dementes gritos atrajo a muchísimos Goblins y Orcos.

En la caverna que irradiaba energías mágicas, fueron emboscados por una verdadera horda de pieles verdes, dirigida por un feroz Shamán. Como sus secuaces se lanzaron contra los Aventureros, el aire fétido se sumió en flases de magia oscura mientras luchaban por acabar con Firestorm. El Hechicero humano logró iluminar toda la caverna con un rayo punzante que impactó al Shamán orco. Tal y como impactó, el Orco desapareció con un roncó bramido, un final que pareció sorprender incluso al propio Hechicero.

El bufón Goblin gruñó y disparó al Hechicero desde arriba, hasta que se lo llevaron a rastras una horda de Goblins chillones. Tratando en vano de forjar un camino ensangrentado de enemigos para rescatar a su compañero, los demás habían matado tantas pieles verdes que pronto se encontraron tras una muralla de carne ensangrentada. Obligados a presenciar la muerte de Firestorm a lo lejos, observaron desde la lejanía como sus hechizos tronaron e iluminaban la caverna.

Había muerto a manos de los Jefazos Orcos contra los que combatió, su magia abrasó la piel de uno de ellos como hizo su cimitarra al atravesar el corazón de otro. Su última acción supuso el derrumbamiento de toda la estancia. Los tres sobrevivientes pudieron escapar y saltar con seguridad. Firestorm quedó sepultado para siempre, un final más que digno y apropiado. Les permitió la opción de seguir adelante al resto.

Y ahora, desanimados, heridos y exhaustos, se enfrentaron a la entrada de una gran cueva. El fuego brillaba en la oscuridad, se apreciaban vagamente montones de tesoros. Petos de armaduras resonaban junto con descomunales figuras que se movían entre las sombras. Oscuras flechas emplumadas surcaban el aire, cayendo entre las húmedas losas que yacían ante los Aventureros - los monstruos aguardaban delante claramente. Los Aventureros se miraban entre sí y se sonreían los unos a los otros. Este era el momento de la verdad. Ahora iban a matar a su adversario y regresar con su cabeza como trofeo, o morir en el intento.

Nada les había venido hasta el momento, así que tal vez esta era su única oportunidad. "Esto es todo, amigos míos, estamos ante las puertas de la muerte. Esperemos cruzarlas y salir victoriosos." Dijo Moradrel con su noble voz tajante ante el intenso clima, encontrando sus compañeros nuevas fuerzas en sus palabras.

Skarrag se dejó de fatigas y Zzangar se irguió en toda su estatura. "¡Vamos a allá!" dijo el Luchador del Pozo con su voz áspera y amenazante. Cuando cruzaron el portón, se detuvieron in fraganti por un poderoso bramido. Un rugido que un dragón se habría sentido orgulloso de apropiarse, un rugido para derrocar montañas y resucitar a los muertos, un rugido para enfriar los huesos del Aventurero más poderoso.

"¡WAAAAAARGH! ¡WAAAAAARGH GORGUT! Venid aquí Aventureros, ¡ILIZTOZ PA'A JUGAR!!"

Con una mirada de consternación Moradrel se giró hacia el Luchador del Pozo. "Tal vez voy a utilizar tu elixir de curación después de todo..."

# · INTRODUCCIÓN ·

*La Guarida del Señor Orco es un suplemento para Warhammer Quest, el juego de aventuras que se desarrolla en las profundidades del Mundo de Warhammer. Este suplemento de Aventura incluye ocho nuevas miniaturas Ciudadela de metal, 36 cartas de juego, varios marcadores y un libro de reglas del suplemento de 48 páginas. El pack está diseñado para jugar con todas las reglas de Warhammer Quest, de forma que puedas elegir ahora mismo al Elfo, al Enano, al Bárbaro y al Hechicero para descender a las profundidades de la Guarida del Señor Orco en busca de tesoros y la gloria. Aparte de las reglas especiales de este libro, toda la estructura y reglas de Warhammer Quest se aplican en la Guarida del Señor Orco.*

Los Aventureros arriesgarán sus vidas explorando las profundas cavernas que se han convertido en el hogar de una tribu de Orcos, así como una multitud de otras criaturas como los Goblins Nocturnos Fanáticos y los terroríficos Garrapatos Cavernícolas. Los Aventureros necesitarán toda su fuerza y coraje para hacer frente a los horrores que les esperan. Deberán estar siempre alerta cuando recorran los

oscuros pasajes y estancias, estando en guardia para detectar las traicioneras trampas y las furtivas emboscadas sin saber qué les depara cruzar el umbral del próximo portón. El camino hacia su objetivo será traicionero y se enfrentarán a muchos desafíos, pero hay innumerables tesoros para aquellos que tengan el valor de entrar en la Guarida del Señor Orco.

## · CONTENIDO ·

Tu copia de la Guarida del Señor Orco debe contener los siguientes componentes:

1 Libro de reglas “La Guarida del Señor Orco”.

Secciones de tablero:

- 1 Estancia Objetivo (Guarida de Gorgut)
- 1 Estancia Subterráneo (Cubil del Shamán)
- 1 Corredor (Pasillo derrumbado)

6 Marcadores: 1 Marcador de Bloque Caído  
3 Marcadores de Enredado  
2 Marcadores Grieta de Desesperación

36 Cartas: 3 Cartas de Subterráneo  
21 Cartas de Evento  
8 Cartas de Tesoro  
4 Cartas Especiales

Miniaturas Ciudadela 1 Señor Orco (Gorgut)  
1 Shamán Orco (Skabnoze)  
3 Orcos Grandotes  
1 Bufón Goblin (Gubbinz)  
1 Snotling (Bogoff)  
1 Garrapato de caza (Growler)  
2 Puertas de plástico

### EL REGLAMENTO

Este reglamento se divide en secciones de acuerdo con la cantidad de reglas de Warhammer Quest que quieras utilizar.

La primera sección del reglamento explica como incorporar los componentes de la Guarida del Señor Orco a las sencillas partidas de Warhammer Quest, añadiendo las nuevas secciones de tablero, cartas y miniaturas. Al final de esta sección encontrarás seis nuevas aventuras que se desarrollan en la Guarida de los Orcos.

La segunda sección del libro contiene gran cantidad de nuevas tablas y eventos que se pueden utilizar con las Reglas Avanzadas y el modo de “Jugar de Rol”, junto a nuevas tablas de Monstruos extras especialmente diseñadas para la Guarida del Señor Orco.

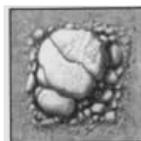
La sección final del reglamento es una campaña desarrollada en tres aventuras ambientada en la Guarida de Gorgut, el Señor de la Guerra Orco. Está diseñada para Aventureros de Nivel de Combate 2-3 como continuación de la aventura “Muerte en Karak Azgal” del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest. Necesitarás un Director de Juego para jugar esta aventura.

### CARTAS Y MARCADORES

Hay Cartas de Mazmorra para las nuevas secciones de tablero, así como cartas para los nuevos Monstruos, Eventos y Tesoros que se pueden encontrar en la Guarida de los Orcos. No mezcles las cuatro Cartas Especiales con las otras cartas – sepáralas hasta que las necesites.

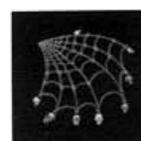
El nuevo Marcador de Bloque Caído se utiliza con la carta de Evento “Bloque Caído”.

Marcador Bloque Caído



Los Goblins han puesto en marcha una astuta trampa – un bloque de piedra cae desde el techo de la cueva para aplastar a los Aventureros. ¡Splat!

Marcador Atrapado

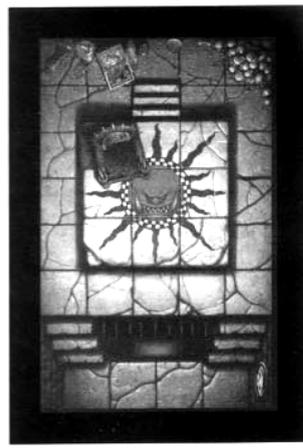


Utiliza estos marcadores cuando los Aventureros hayan sido atrapados por Goblins con redes.

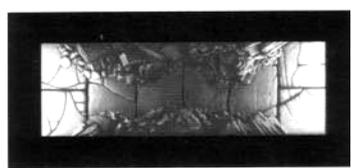
## SECCIONES DE TABLERO

La nueva estancia objetivo, la Guarida de Gorgut, es el escondrijo de Gorgut, un Jefe de Guerra Orco y es la base para seis nuevas aventuras. La nueva estancia de subterráneo, el Cubil del Shamán, es donde Skabnoze, el Shamán Orco lleva a cabo sus extraños y peligrosos experimentos mágicos. También hay un nuevo corredor, un pasillo derrumbado donde los Aventureros se verán obligados a moverse en fila de uno, con el líder sabiendo que si hay algún problema deberá plantarle cara él solo.

Guarida de Gorgut  
(Estancia Objetivo)



Cubil del Shamán  
(Estancia Subterráneo)



Pasaje derrumbado  
(Corredor)

## MORADORES EN LA GUARIDA DE LOS ORCOS.

Estas nuevas miniaturas representan los Monstruos especiales que pueden ser encontrados en la Guarida de Orcos, sin embargo necesitarás tener otras miniaturas disponibles para representar a sus variados esbirros y secuaces.



Skabnoze,  
el Orco Shamán



Bogoff  
el Snotling



Gorgut, Jefe de Guerra  
de la tribu de orcos los  
"Colmillos Negros"



Orcos Grandotes

Los Grandotes son más grandes y resistentes que los Orcos normales, y suelen ser usados como guardias. Hay dos tipos de miniaturas diferentes de Grandotes.



Gubbinz el Bufón  
Goblin y Growler el  
Garrapato de caza



# · SECCIÓN 1 ·

## PREPARANDO LA PARTIDA

Antes de jugar la Guarida del Señor Orco, deberás decidir si vais a jugar una aventura específica "Orca", o simplemente vas barajar las nuevas cartas junto con las cartas de Warhammer Quest, para crear una gran mazmorra para partirse la cabeza.

## ¡PORRAZOS EN LA MAZMORRA!

Si quieres jugar una partida con una gran mazmorra para partirse de leches sin usar las reglas especiales de este suplemento orco, tan solo baraja las nuevas cartas que quieras usar junto a las de Warhammer Quest. Separa las cartas de Estancia Objetivo como se hace habitualmente, salvo que quieras tener jugar una aventura más larga e impredecible, entonces déjalas dentro del mazo para jugar.

## AVENTURAS DE ORCOS

Si quieres jugar una aventura con Orcos y Goblins, utiliza las Cartas de Mazmorra de Warhammer Quest, pero solo utiliza las Cartas de Evento y Tesoro incluidas en este suplemento.

**Cartas de Mazmorra.** Necesitarás ordenar las cartas de Mazmorra de forma ligeramente diferente a la habitual. Retira todas las cartas de Estancia Objetivo excepto la Guarida de Gorgut. Baraja el resto de las Cartas de Mazmorra, roba diez cartas y guarda el resto en la caja. Ahora barájalas junto a la carta del Cubil del Shamán y el Pasillo derrumbado, formando un mazo de doce cartas.

Ahora procede de forma habitual: roba seis Cartas de Mazmorra y barájalas junto a la Estancia Objetivo (Guarida de Gorgut). Coloca estas siete cartas boca abajo en la mesa, a continuación baraja las otras seis cartas y ponlas encima de las siete anteriores para formar el mazo de Cartas de Mazmorra.

En la página 11 del presente reglamento encontrarás seis nuevas aventuras de Orcos y Goblins, junto a las reglas especiales de las secciones de tablero la Guarida de Gorgut y el Cubil del Shamán. Tira 1D6 para determinar que aventura tendrán que completar los Aventureros.

**"M" Cartas de Evento.** Debes tener suficientes cartas de este tipo para jugar una aventura repleta de "pieles verde". Si no has conseguido suficientes miniaturas para representar a Orcos y Goblins con las nuevas cartas, puedes reemplazar algunas por las del mazo de la caja de Warhammer Quest. De hecho, algunas de Cartas de Evento de Warhammer Quest son muy "Orcas", así que puedes añadirlas al mazo de Cartas de Evento Orco.

**"E" Cartas de Evento.** Hay ocho nuevos eventos especiales, que mezclaras con las cartas de eventos "M" del mazo de Eventos.

**Cartas de Tesoro.** Los tesoros Orcos son bastante impredecibles, pueden ser totalmente inútiles o realmente peligrosos.



Si realmente lo que quieres es una partida "Orca", baraja estas cartas por separado y colócalas encima del Mazo de Tesoros de Warhammer Quest de modo que los Aventureros encuentren primero los Tesoros de Gorgut y sus secuaces.

## MINIATURAS ESPECIALES

Para ayudar a que la Guarida del Señor Orco cobre vida, las ocho miniaturas más importantes se incluyen en la caja. Estas han sido diseñadas especialmente para esta aventura y son las siguientes:

Gorgut, el Señor de la Guerra  
 Skabnoze, el Shamán Orco  
 Gubbinz, el Bufón Goblin  
 Growler, el Garrapato de caza  
 Bogoff, el Snotling  
 Orcos Grandotes x3

Las miniaturas necesitarán ser fijadas en bases de plástico. Claro que ninguna miniatura está totalmente acabada sin una mano de pintura. Las fotografías de la cubierta de este libro muestran los extraordinarios resultados que pueden obtenerse con una buena gama de pinturas Citadel, un pulso firme y buen ojo! Una vez estén preparadas las cartas y las miniaturas, estás listos para comenzar a jugar.

# · TRASFONDO ·

Los siguientes extractos vienen de "Todo lo que siempre quisiste saber sobre los Orcos y Goblins, pero temías preguntar". Este tomo infame se rumorea que ha sido escrito por el crítico e historiador imperial Mendeleven el Obtuso, aunque siempre ha afirmado que no es suyo. Tratado como una mofa en una sociedad civilizada, este libro se ha convertido en un éxito entre los más Aventureros, y es casi un libro de bolsillo obligatorio para aquellos Aventureros que exploran las recónditas cavernas que conducen a gran profundidad.



## Aquí están loz Orcoz

*Orcos son probablemente la raza más numerosa en el Viejo Mundo, y se pueden encontrar en casi todas partes. Si no pasasen tanto tiempo luchando entre ellos probablemente habrían gobernado el Viejo Mundo a estas alturas, pero por suerte parecen estar más interesados en sus propias luchas de poder internas. En las pocas ocasiones en que un carismático líder ha logrado dirigir a todas las tribus juntas, como hizo el infame Azhag el Carnicero, iel mundo ha temblado!*

*Orcos los hay de muchas formas y tamaños, pero en general tienden a ser fornidos, con grandes pectorales, poderosos hombros y brazos musculosos. También tienen cráneos muy gruesos, en los que por desgracia no dejan mucho espacio en su cabeza para los cerebros. Sin embargo, esto no significa necesariamente que sean estúpidos, aunque está claro que no son grandes pensadores. Si un Orco decide hacer algo, seguirá adelante hasta conseguirlo... aunque se trate de golpear algo, por lo general. Ah, y otra cosa, ilos Orcos son verdes!*

*La sociedad orca depende en gran medida de una especie de jerarquía conocida como "ley del más fuerte", más acertadamente descrita como un sinfín de porrazos. El Orco superior es conocido como el Jefe de Guerra, o si realmente es el más poderoso, se le apodera como el Señor de la Guerra, siendo el Orco más grande y resistente en la tribu. Por debajo suya, habrá probablemente un par de orcos que han logrado su propia posición de poder como Jefe o Gran Jefe. Si el Jefe de Guerra muere los Grandes Jefes y Jefes combatirán para saber quién será el sucesor para convertirse en el próximo Jefe de Guerra.*

*El resto de Orcos de una tribu se les conoce como Orcos Grandotes. Existe una extraña relación en la sociedad Orca entre potencia y tamaño. Para el forastero puede parecer que cuanto más grande es el Orco más poder tiene, mientras que en realidad cuanto más poder tiene un Orco más seguidores tendrá! Como un Orco agresivo que reúne a más parientes a su causa para sentirse más importante y agrandar más su tribu. Si dos Orcos importantes quieren resolver quién será el que manda esto implica que ambos se pongan pie a pie para luchar entre sí hasta que uno o ambos estén muertos. Esto tiende a limitar el número de Orcos Grandotes en una cualquiera tribu.*

*El resto de los orcos en la tribu suele mantener su cabeza baja para mantenerse fuera de problemas. ¡Que se note en quien recaerá el trabajo y el dolor, o por lo general ambos! A su vez descargarán su ira sobre los Goblins. Así que todo el mundo es feliz! (Bueno, todos excepto los Goblins, es decir...)*

*Hay una subespecie de Orco llamados los Orcos Negros. Estos tienden a ser un poco más grande que los orcos normales, y tienen una piel más oscura. Los Orcos Negros son resistentes y peligrosos, y aunque en su mayoría cuidan de sí mismos, en algunos casos se les encuentra dentro de una Tribu de Orcos, iya que se les da de fábula que otros tantos orcos agachen la cabeza y les obedezcan!*

## Sobre los Goblins nocturnos...

*En comparación con sus parientes más grandes, los Goblins son más bien escuálido y debiluchos, por lo que los Orcos se meten con ellos. También son más inteligentes y disfrutan haciendo que sus primos más grandes parezcan estúpidos, otra razón por la que los Orcos les pegan bastante. ¡De hecho lo único que tienen en común es que Goblins también son verdes!*

*Hace mucho tiempo algunos de los Goblins decidieron vivir en lo profundo de las cavernas y, acabaron diferenciándose de los otros Goblins, prácticamente como una raza aparte. Se les conoce como Goblins Nocturnos y se han acostumbrado tanto a la oscuridad que si llegan a la superficie se tienen que cubrir sus cabezas y cuerpos con ropas gruesas para proteger sus sensibles ojos y la piel de la luz solar.*

*Hay algunos aspectos peculiares de la cultura de los Goblins Nocturnos que se pueden encontrar en cavernas habitadas por estas extrañas criaturas. Los Goblins Nocturnos plantan muchos tipos de hongos exóticos en sus túneles, algunos de los cuales utilizan para alimentarse y algunos causan hasta extraños efectos en el metabolismo de los Goblins. El más conocido de este último tipo es probablemente el capuchón de la locura. Este hongo se elabora con una extraña pócima que convierte a los Goblins en maníacos homicidas sin miedo a nada. Antes de la batalla, los Goblins toman un trago de este brebaje embriagador y se lanzan hacia el enemigo, girando una bola y una cadena alrededor de su cabeza, ihasta que sea impacten contra cualquier cosa, ya se estrangulen a sí mismos o a veces ambas cosas! Estos enloquecidos Goblins Nocturnos son llamados Fanáticos - ¡iten cuidado con ellos!*

*Los Goblins Nocturnos también son responsables de una bestia extraña, medio hongo mitad animal, llamada Garrapato Cavernícola. Estas cosas se describen mejor como dientes andantes que cuentan que se han comido hasta la pierna de un minotauro de un solo bocado. Si te encuentras con uno de estos monstruos mejor reza para que no se despierten! Incluso los Goblins no van a cualquier lugar si hay Garrapatos cerca salvo que vayan en parejas de dos armados con enormes 'tridentes'.*

*Por último, una táctica muy peligrosa es que vigiles tus espaldas por si te encuentras con el "Equipo con redes". Más de un Aventurero estaba vagando por subterráneos pensando en sus cosas, cuando de pronto una red aparece de la nada encima suya. Mientras quedas atrapado en la red, el Aventurero verá como aparecen los compañeros de los Goblins con Redes que llevarán grandes Garrotes con pinchos.*

## En cuanto a la naturaleza de los Snotlings...

*Por último, y sin duda los menos predecibles llegan los Snotlings. Estos bichos también son verdes, pero son diminutos y se parecen más a animales domésticos que a monstruos inteligentes. Sólo debes temerlos si aparecen en gran número, los Snotlings pueden ser irritantes debido a su costumbre de robar cualquier cosa que no esté bien guardada.*

# · MONSTRUOS DE LA GUARIDA DE GORGUT ·

*Hay ocho nuevas miniaturas Citadel incluidas en la Guarida del Señor Orco para representar al Jefe de Guerra Orco y sus compinches. Las reglas especiales para estos Monstruos se describen en las cartas de Evento, pero las reglas más detalladas y el trasfondo se describen a continuación.*

## GORGUT, JEFE DE GUERRA ORCO DE LOS COLMILLOS NEGROS

Como se acaba de explicar, las tribus de Orcos están comandadas por un Jefe de Guerra y posiblemente un número menor de jefes, que serán los orcos más fuertes de la tribu. Por debajo de ellos, hay directamente un gran número de orcos llamados Orcos Grandotes que aspiran a ser jefes. Juntos forman la clase dominante de los Orcos.

Los Colmillos Negros son una tribu de Orcos que viven en el flanco sur del Monte Gunbad. Durante un ataque de una incursión de Enanos provenientes de Karaz-a-Karak, el Jefe de Guerra, Bigrot el Bruto, fue derrotado por la retaguardia (hay rumores de que la razón de que fuese impactado por la espalda es porque estaba huyendo en ese momento).

Sin embargo, los problemas de verdad no empezaron hasta que los Enanos se marcharon. Dos de los Grandes Jefes, Vertigut el Grande y Narizgorda el Rechoncho reunieron a sus secuaces y lucharon entre ellos para ver quién de los dos sería el nuevo Jefe de Guerra. Cuando el polvo desapareció, parecía que el gran entusiasmo había muerto con la mayoría de los guerreros junto a los pocos espectadores que quedaban. Esta fue la señal para todos los Jefes de que el puesto de Jefe de Guerra estaba vacante y toda la tribu estaría pronto en guerra.

A los pocos días daba la impresión de que los Colmillos Negros iban a desaparecer del todo. Habían surgido muchas facciones separadas, y como a los Orcos les encanta una buena pelea, todos los Orcos estaban involucrados en uno u otro bando, ila mayoría con más de uno! Fue entonces cuando sorprendentemente, un astuto Gran Jefe llamado Gorgut finalmente hizo su jugada. Se alió con algunos Orcos Grandotes y machacó rápidamente a los otros Jefes, mientras intentaba evitar que sus secuaces acabasen los unos con los otros.

Utilizó una técnica sencilla pero muy eficaz, mientras que sus adversarios estaban dormidos o heridos les aplicaba unos certeros golpes con su fiel espada; parecía un trabajo bien hecho. Victorioso en cada una de las ocasiones, sumaba más seguidores de las tropas de su derrotado adversario, asegurándose su acenso al poder. Por último, aplastó a los pocos que le seguían haciendo frente (literalmente, con esa cosa suya tan aztuta, la trampa de roca) para convertirse en el conocido Jefe de Guerra de los Orcos Colmillos Negros. Cualquier Orco que no se inclinara ante él fue tratado sin piedad por los Orcos Grandotes de Gorgut, quienes se encargaron de cumplir las órdenes de su amo con ese fanatismo tan inhumano nacido del miedo por su propia seguridad, aunque también disfrutaban con este tipo de comportamiento.

Fue entonces cuando el Shamán Orco Skabnoze se presentó. Después de que sus grandes planes habían sido desbaratados por el entrometido grupo de Aventureros en las mazmorras de Karak Azgal, el Shamán había vagado por las montañas durante meses, hasta llegar al Monte Gunbad.

Siempre atento para aprovechar cualquier oportunidad que le reporte más poder, fue un placer para Gorgut conocer a Skabnoze, y tras escuchar su historia - convenientemente adornada - sobre sus aires de grande con la ayuda de los poderes del Caos, Gorgut le pidió que se uniera y se convirtiese en su Shamán.

A Skabnoze se le concedió su propio Cubil donde podía llevar a cabo sus extraños experimentos y, a cambio recibiría el entusiasmado apoyo de Gorgut. Juntos convertirían a la tribu de los Colmillos Negros en una banda temible.

El ascenso meteórico del poder de Gorgut como Jefe de Guerra, no significa que no haya otros Orcos Grandotes esperando el momento oportuno para derrocarlo. Pero debido a su terrible reputación y a su reinado de terror, muchos de preferían esperar. Todos juntos serían capaces de acabar con él y robarle su oro. Un sentimiento de inseguridad ha hecho que Gorgut se vuelva ligeramente paranoico y siempre esté preocupado por si alguien se decide a hacerlo.

A Gorgut se le ha metido en la cabeza que Skabnoze quiere acabar con él, pero Gorgut ha encontrado un anillo mágico que él cree que lo protege. El anillo contrarresta la acumulación de poder mágico, en ocasiones es capaz de disipar los hechizos, logrando que la energía mágica que se necesita para lanzar un hechizo rebote contra el conjurador. Incluso ha estado entrenando a la mayoría de sus leales Orcos Grandotes en el noble arte del Cabezazo, una habilidad especial de lucha temida por todos los enemigos de los Orcos.

## GORGUT

Heridas	12
Movimiento	4
Hab. Armas	4
Fuerza	4
Resistencia	4(5)
Ataques	2
Daño	1D6+4
Oro	400



### Reglas Especiales

**Esbirros.** Gorgut siempre está acompañado por tres Orcos Grandotes (ver página 10) y su guardia personal de secuaces - un número de Orcos y Goblins protectores que se supone que le custodian. Cuando robes la Carta de Evento de Gorgut, tira los dados en la Tabla de Esbirros para saber quién forma su guardia personal que le protege:

#### TABLA DE ESBIRROS

1D6	Monstruos
1-2	3 Guerreros Orcos y 3 Arqueros Orcos
3	3 Guerreros Orcos
4	3 Lanceros Goblin y 3 Arqueros Goblin
5	3 Arqueros Goblin
6	3 Lanceros Goblin

**Armadura.** Gorgut lleva una Armadura que aporta +1 Resistencia. (En total Resistencia 5)

**Anillo Mágico.** Gorgut posee un Anillo Mágico de Protección que encontró en algún lugar. Cuando Gorgut está presente durante la Fase de Poder, el Hechicero lanza los dados de forma habitual, pero a continuación otro jugador lanza otro dado. Resta el resultado de esta segunda a la primera, dejando al Hechicero con poco o ningún Poder. Ten en cuenta que esto no hace que un Evento Inesperado sea más probable, un Evento Inesperado solo se produce cuando el Hechicero saca directamente un 1 durante la Fase de Poder.

### SKABNOZE, ORCO SHAMÁN

Tras su desastrosa experiencia en las profundas mazmorras de Karak Azgal, el Shamán vagó solo por las montañas durante meses, buscando un nuevo hogar. Finalmente se encontró con la tribu de los Colmillos Negros, y desde entonces ha estado con ellos. Ahora, con el apoyo de Gorgut, disfruta de una posición de poder entre los Orcos Colmillos Negros, incluso dispone de su propio cubil.



Durante sus andanzas por las montañas, Skabnoze pasó muchos días sin comida ni agua. Fue en estos oscuros periodos de hambre en los que entro' en un estado de suma conciencia y experimentó extrañas visiones. En las visiones Skabnoze descubrió que podía aprovechar nuevos canales de magia. Hasta entonces Skabnoze había empleado los hechizos Orcos que los Shamanes habían aprendido de generación en generación, pero ahora su mente se había abierto a nuevas y excitantes posibilidades. Desde que se ha asentado en su cubil, Skabnoze está siendo capaz de desarrollar y refinar nuevos hechizos.

### SKABNOZE EL ORCO SHAMÁN

Heridas	7
Movimiento	4
Hab. Armas	3
Fuerza	3
Resistencia	5
Ataques	1
Daño	1D6+3
Oro	300

### Reglas Especiales

**Esbirros.** Gorgut ha asignado a Skabnoze una guardia de esbirros - un montón de Orcos y Goblins que se supone que están para protegerlo. Cuando robes la carta de Evento de Skabnoze, tira los dados en la Tabla de Esbirros para saber quién forma su guardia personal que le protege:

#### TABLA DE ESBIRROS

1D6	Monstruos
1-2	3 Guerreros Orcos y 3 Arqueros Orcos
3	3 Guerreros Orcos
4	3 Lanceros Goblin y 3 Arqueros Goblin
5	3 Arqueros Goblin
6	3 Lanceros Goblin

**Anillo Mágico.** Aunque Skabnoze quedó muy debilitado debido al largo tiempo que pasó en las montañas, su instinto de supervivencia está más vivo que nunca. Incluso herido gravemente, siempre es capaz de escapar.

Skabnoze tiene un Anillo de Invisibilidad. Tan pronto como su atributo de Heridas queda reducido a 0, se pondrá el anillo y tambaleándose dejará a cualquiera de sus esbirros para que le protejan mientras escapa. Retira la miniatura de Skabnoze del tablero. Skabnoze se reclinará en algún lugar tranquilo para recuperarse y así poder aparecer de nuevo. Tira 1D6, con un resultado de 1 vuelve a poner la carta de Evento de Skabnoze en el mazo de Cartas de Evento y barájalo.

**Hechizos.** Skabnoze se quedará lo más alejado posible del combate mientras lanza sus hechizos. Puede lanzar un hechizo una vez por turno. Al principio de la Fase de Monstruos, antes de hacer nada más, tira 1D6 en la siguiente tabla para ver que hechizo lanza Skabnoze:

- 1. Tropiezo.** Skabnoze hace un movimiento de barrido con el pie y uno de los aventureros siente un golpe en las piernas y cae al suelo. Mientras el Aventurero esté tumbado en el suelo no puede moverse ni atacar. Cualquier Monstruo que ataque al Aventurero consigue un +1 para Impactar. El Aventurero puede levantarse al comienzo de la próxima Fase de Aventureros.
- 2. Bofetada.** Skabnoze alza su enorme mano rápidamente y uno de los Aventureros siente un fuerte impacto en su cara. El Aventurero sufre 1D6+6 Heridas con los modificadores habituales.
- 3. Pequeñas luzes.** Skabnoze hace un complicado gesto con sus dedos y de repente los Aventureros se ven envueltos por intervalos de pequeñas luces multicolores que les complica que puedan ver a sus adversarios. Los Aventureros restan -1 a todas sus tiradas para Impactar durante la siguiente Fase de Aventureros.
- 4. Confusión.** Skabnoze hace un gesto muy bonito apuntando a un Aventurero mientras cubre sus ojos. El Aventurero de inmediato se olvida de lo que está haciendo y no puede mover o atacar durante la siguiente Fase de Aventureros.
- 5. Ayúdaloz.** Skabnoze hace un gesto por encima de su cabeza con el puño cerrado y los Monstruos sienten como su fuerza se incrementa. Todos los Monstruos en el tablero obtienen un Ataque extra en esta Fase de Monstruos.
- 6. ¡Dolor!** Skabnoze trata de pensar con fuerza en el dolor que puede causarles y es transferido a los Aventureros. Todos los Aventureros sufren 1D6 Heridas sin modificadores.

Si el hechizo de Skabnoze afecta a un solo Aventurero utiliza su marcador para determinarlo.

## GUBBINZ, EL GOBLIN BUFÓN Y SU FIEL Y LEAL GROWLER, EL GARRAPATO DE CAZA

Originalmente bufón de Bigrot el Bruto, Gubbinz quedó traumatizado tras la muerte de Bigrot al tratar de mantenerse con vida intentando complacer a los demás Orcos todo el tiempo. Ahora vaga por los pasadizos y cavernas buscando a "amigos" a los que "entretener". Muchos Orcos han tenido que soportar sus cabriolas y cacareos y lo único que le ha salvado de morir estrangulado es la presencia de Growler, el feroz Garrapato De caza que parece haberse convertido en su fiel mascota.

Gubbinz y Growler hacen una pareja muy extraña, el malvado Garrapato De caza es muy leal a su pequeño camarada. Sin embargo, Gubbinz sabe que no es muy querido por los Orcos y sus primos los Goblins y constantemente está buscando a alguien nuevo a quien incordiar. Cuando se encuentra con algunos "amigos" nuevos les sigue a todas partes irritándoles y atrayendo a nuevos Monstruos que acuden a comprobar de donde viene todo ese ruido.

### GUBBINZ

Heridas	1
Movimiento	4
Hab. Armas	2
Fuerza	3
Resistencia	2
Ataques	Especial
Oro	250



Las Heridas y la Resistencia de Gubbinz son más bajas que el promedio de los Goblins a causa de las patadas que ha recibido por sus espectáculos.

### Reglas Especiales

Cuando Gubbinz se encuentra con un grupo de Aventureros decide seguirlos inmediatamente. Traba "amistad" con un Aventurero en particular, así que roba un Marcador de Aventurero al azar para ver de quien se trata. Ahora Gubbinz sigue al Aventurero a dondequiera que va; mueve al bufón en la Fase de los Aventureros junto a los demás Aventureros.

Ten en cuenta que Gubbinz es un tipo de Monstruo muy especial y que a diferencia de las reglas habituales de los Aventureros, no pueden matarlo antes de la Fase de Exploración. Observa también que Gubbinz siempre se destraba.

Como Gubbinz no para de saltar y danzar sus cascabeles hace un montón de ruido. Al Hechicero le resulta muy difícil concentrarse. Resta un 1 a la tirada para la Fase de Poder. Si el resultado de la tirada es un 2 el resultado modificado es 1, lo que significa que es mucho más fácil que ocurra un Evento Inesperado.

**ZanCADILLA.** Cuando los Monstruos aparecen y comienza la pelea Gubbinz mostrará su verdadera cara, corre alrededor de los Aventureros intentando ponerles la zancadilla.

Cada vez que un Aventurero saca un 1 natural al intentar impactar, Gubbinz se ha quedado detrás y tropieza sobre él. Coloca la miniatura del Aventurero boca abajo en el tablero hasta la próxima Fase de Aventureros.

Mientras está en el suelo el Aventurero no puede mover ni atacar. Cualquier Monstruo que ataque al Aventurero gana +1 para Impactar.

**Ataca a Gubbinz.** Con Gubbinz causando tantos problemas, quizá pienses que alguien debería matarlo a estas alturas, pero hacerlo no resulta tan fácil como uno podría imaginar. Gubbinz ha desarrollado un conjunto de reflejos especialmente diseñados para salvar su pellejo y parece casi imposible de matar. La mayoría de Orcos que se han enfadado lo suficiente como para tratar de matarlo se pasan media hora intentando atraparlo en vano, y lo más normal es que caigan agotados y se apuñalen con su propia espada, debido a los giros y cabriolas que realiza para escapar. De todas formas también hay que tener en cuenta a Growler. Si un Aventurero golpea o dispara un arma proyectil a Gubbinz, en lugar de tirar para Impactar tira en la tabla que hay a continuación. Si Gubbinz es atacado con magia morirá al instante (sigue el resultado 6). Tira 1D6:

**1-2** Gubbinz esquivo el golpe y el Aventurero se golpea a sí mismo, si dispara con un arma de proyectiles impacta a otro Aventurero (roba un Marcador de Aventurero para ver a quién). Efectúa la tirada de daños de la forma habitual.

**3-4** Gubbinz se lanza entre las piernas del Aventurero haciéndolo tropezar. Coloca al Aventurero boca abajo sobre el tablero, no podrá levantarse hasta la próxima Fase de Aventureros. Los Monstruos que ataquen a este Aventurero aplican un modificador de +1 al Impactar.

**5** Gubbinz grita: ¡Sí! ¡Estuviste cerca, casi me das! Pero has fallado el golpe.

**6** Gubbinz da un alarido y muere teatralmente. Growler, el Garrapato de caza escucha el grito y se apresura a vengar la muerte de su amo. Al inicio de la próxima Fase de Monstruos coloca a Growler en una casilla adyacente al Aventurero que mató a Gubbinz. El enfurecido Garrapato ataca inmediatamente. Desplaza otras miniaturas si fuera necesario.

## GROWLER, EL GARRAPATO DE CAZA

Un aullido horrible anuncia la llegada de una criatura de pesadilla. Para los incautos (realmente incluso para los más cautelosos) Growler es un terrible espectáculo, una bola de colmillos afilados y brillantes, sus ojos transmiten maldad.

### GROWLER

Heridas	6
Movimiento	5
Habilidad Armas	4
Fuerza	6
Resistencia	4
Ataques	2
Daño	1D6+6
Oro	350



### Reglas Especiales

**Miedo.** Growler es un espectáculo aterrador y cualquier Aventurero que quiera atacarlo debe superar un chequeo de Miedo, sacando un 5+ al tirar 1D6. En caso contrario, el Aventurero tendrá miedo y sufre -1 en su tirada para Impactar. Si los Aventureros deciden no matar a Gubbinz, o no pueden acabar con él, les acompañará durante toda la Guarida de Gorgut.

Incluso si llegan a la Guarida de Gorgut, Growler se unirá al combate, mientras que Gubbinz jugará con los Aventureros poniéndoles la zancadilla con sus reglas. Si derrotáis a Gorgut y sus esbirros, Gubbinz vagará por más mazmorras para molestar a otros Aventureros.



## BOGOFF, LA MASCOTA SNOTLING

Poco después de su llegada el Shamán Skabnoze se hizo cargo de una de las estancias de las cavernas y la convirtió en su Cubil, donde lleva a cabo todo tipo de extraños experimentos mágicos. Un día Skabnoze regresó a su guarida justo a tiempo para cazar a un travieso Snotling que estaba revolviendo todas sus cosas.

Desde ese día Skabnoze lo convirtió en su mascota pues le gustan mucho sus chiquilladas y travesuras siempre que no interfieran con su trabajo, ipero es que la diminuta criatura pone sus manos en todo! asique decidió ponerle de nombre Bogoff.

Bogoff le viene muy bien a Skabnoze para poder experimentar con sus pociones. Actualmente Bogoff está bajo la influencia de una de los brebajes, Skabnoze pensó que sería buena idea que la criatura le ayudase trayendo y llevando cosas para él haciéndolo más fuerte, pero se equivocó, y lo ha convertido en hiperactivo. Bogoff se dedica a coger cosas y huir a toda velocidad con ellas chillando y

### BOGOFF

Heridas	1
Movimiento	Especial
Habilidad Armas	1
Fuerza	1
Resistencia	1
Ataques	-
Oro	150

### Reglas Especiales

Bogoff aparece junto al líder, coge la lámpara y se va corriendo. Coloca a Bogoff en el tablero lo más lejos posible de los Aventureros, pero sin dejar a ninguno de ellos en la oscuridad.

Al comienzo de cada Fase de Monstruos, Bogoff se alejará de los Aventureros tanto como le sea posible, pero sin dejar a ninguno de los Aventureros en la oscuridad. Traerá loco a los Aventureros hasta que finalmente sea impactado. En este instante dejará caer la lámpara y escapará. Si otro Evento ocurre durante este tiempo, Bogoff se alejará de los problemas todo lo que le sea posible y continuará su juego cuando el Evento haya terminado.

Bogoff puede moverse por cualquier recuadro incluso si hay otro Monstruo o Aventurero que le impide el paso y nunca se queda trabado. Debido a su pequeño tamaño y su velocidad, Bogoff esquivo todos los impactos, incluidos los de proyectiles con un 4+. Incluso cuando un Aventurero logre impactar a Bogoff simplemente dejará caer la lámpara y escapará.

El Aventurero que lo logre cogerá la lámpara y se convertirá en el nuevo líder del Grupo. Ten en cuenta que un efecto secundario de la poción que Skabnoze le dio a Bogoff es que el pequeño Snotling es inmune temporalmente a los hechizos. Tampoco se puede acabar con él con armas mágicas que impacten automáticamente.

## GRANDOTES DE GORGUT

Los restantes Grandotes de los Colmillos Negros han jurado lealtad a Gorgut y lucharán hasta la muerte para protegerlo. Los Orcos Grandotes son más poderosos que los Orcos normales, siendo casi tan duros como los Orcos Negros. Además los Orcos Grandotes de Gorgut han sido adiestrados en el arte de la guerra sucia, usando sus cabezones de gran espesor como su mayor ventaja.

### ORCOS GRANDOTES DE GORGUT

Heridas	5
Movimiento	4
Habilidad Armas	4
Fuerza	4
Resistencia	4 (5)
Ataques	1 (2)
Daño	1D6+4
Oro	100

### Reglas Especiales

**Cabezazo.** Cuando un Orco Grandote obtiene un 6 natural al impactar, el Orco clava su espada en el Aventurero y a la vez le da un tremendo cabezazo. Hacer esta combinación de golpes causa 2D6+4 Heridas.

**Gorgut.** Si Gorgut está presente, los Orcos Grandotes se esfuerzan para protegerse y obtienen un ataque adicional en cada turno.

# · AVENTURAS EN LA GUARIDA DE GORGUT ·

En Warhammer Quest, la misión de cada aventura es alcanzar la Estancia Objetivo, derrotar a los Monstruos que la custodian y completar la aventura que se describe en el Libro de Aventuras. La Guarida de Gorgut es una Estancia Objetivo especial y las reglas se describen a continuación junto con otras seis aventuras diseñadas para esta Estancia.



## EL RETORNO DE GORGUT

Gorgut es un poderoso Jefe de Guerra y no es fácil acabar con él. Es capaz de recuperarse por completo de las heridas más espantosas, sobre todo con la ayuda de las fétidas pociones preparadas por Skabnoze.

Si Gorgut aparece al principio de una aventura en una carta de Evento y es "destruido", resulta que tan solo está inconsciente y logrará escaparse una vez los Aventureros se marchen. Vuelve a su guarida para recuperarse estando preparado para vengarse al final de la aventura.

## Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo

Cuando se utiliza la Guarida de Gorgut debes usar la Tabla de Monstruos de la Guarida de Gorgut en lugar de la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo original del Libro de Aventuras de Warhammer Quest. Ten en cuenta que todos los detalles para los Monstruos utilizados aquí se te dan en las cartas de Evento o en la Hoja de Referencia en la contraportada de este Libro de Reglas. Si deseas usar la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo del Libro de Aventuras, tendrás que añadir a Gorgut para darle sentido a alguna de las Aventuras.

### LA GUARIDA DE GORGUT

#### TABLA MONSTRUOS ESTANCIA OBJETIVO

- 1 Gorgut, Skabnoze, 3 Orcos Grandotes, 6 Arqueros Orcos, Gubbinz & Growler.
- 2 Gorgut, Skabnoze, 1 Orco Grandote, 4 Guerreros Orcos y 6 Arqueros Goblins.
- 3 Gorgut, 3 Orcos Grandotes, y 6 Arqueros Orcos.
- 4 Gorgut, 1 Orco Grandote, 4 Guerreros Orcos y 4 Arqueros Orcos.
- 5 Gorgut, 1 Orco Grandote, 6 Goblins, 6 Arqueros Goblins, Gubbinz & Growler.
- 6 Gorgut, 6 Goblins y 6 Arqueros Goblins.

Si Gubbinz ya está con los Aventureros, ¡Growler aparecerá automáticamente!

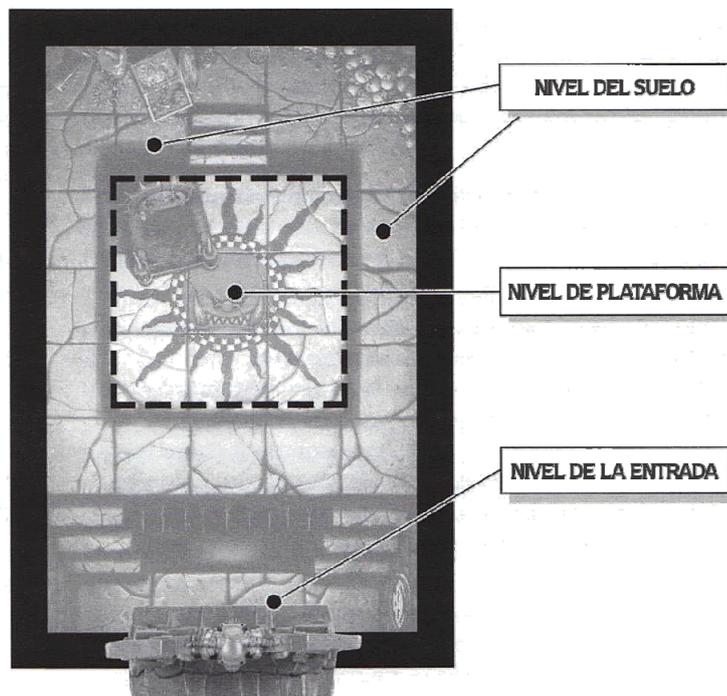
## · ESTANCIAS MULTINIVEL ·

Si te fijas en la sección de tablero puedes ver que hay tres niveles distintos. El frontal de cuatro recuadros que dirige a niveles superiores con el foso es la zona más baja, el nivel de la entrada. La gran plataforma en el centro de la cámara a la que solo se puede acceder por los escalones que hay en la parte posterior - es el nivel de plataforma. El resto del área de la Guarida es el nivel del suelo.

### REGLAS ESPECIALES PARA LAS ESTANCIAS MULTI-NIVELES

1. Las miniaturas solo pueden pasar de un nivel a otro por las escaleras.
2. Si un Aventurero o Monstruo atacan a un objetivo en un nivel superior, sufre un modificador de -1 a la tirada para Impactar. Si un Aventurero o Monstruo atacan a un objetivo que se encuentre en un nivel inferior, ganan un modificador de +1 a la tirada para Impactar. Estar en una escalera cuenta como estar en el siguiente nivel.
3. Las miniaturas que estén en el nivel superior no pueden quedar trabadas por las que se encuentran en el nivel más bajo y viceversa. Esto significa, por ejemplo, que un Arquero Orco que se encuentre en el nivel de la plataforma puede disparar a un Aventurero que se encuentra en el nivel del suelo, incluso si parecen estar de pie uno al lado del otro.

Estas reglas pueden ser utilizadas en todas las estancias que tengan más de un nivel, como la Cámara Funeraria, la Cámara del Ídolo y el Pozo de Lucha.



## ESTANCIA OBJETIVO LA GUARIDA DE GORGUT

### Colocación de Monstruos en la Guarida

En la Fase de Monstruos, después de entrar los Aventureros en la Guarida de Gorgut, debes determinar a qué malvados Monstruos se enfrentarán. Tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo La Guarida de Gorgut y coloca los Monstruos de acuerdo con las siguientes reglas:



1. Los Monstruos nunca se colocan en el nivel de la entrada. Si hay demasiados Monstruos para colocarlos en el nivel del suelo o en la plataforma, no los coloques. Por supuesto, los Monstruos pueden moverse al nivel de la entrada una vez hayan aparecido en el tablero.
2. Gorgut es colocado en la plataforma, desde donde dará órdenes a sus esbirros. Sin embargo, él ataca al primer Aventurero en subir las escaleras del nivel de entrada al nivel del suelo, ya que salta desde la plataforma para combatir. Tan pronto un Aventurero suba las escaleras, coloca a Gorgut adyacente a él, preparado para el combate.
3. Los Goblins, Orcos, Orcos Grandotes, Gubbinz & Growler se colocan en el nivel del suelo.
4. Cualquier Monstruo que utilice armas proyectiles es colocado en el nivel de la plataforma, siempre que sea posible.
5. Skabnoze se coloca en el símbolo Orco en el centro de la plataforma.

### Reglas Especiales

**Foso de Pinchos.** Combatir cerca del foso de la entrada es particularmente peligroso. Si alguno de los Aventureros está adyacente al foso y saca un 1 natural en la tirada para Impactar pierde el equilibrio y cae al foso. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 El Aventurero cae directamente en el foso. Todos los Monstruos cercanos gritan de alegría cuando el Aventurero se sumerge en las llamas y muere. ¡Ahora sería una buena ocasión para usar el marcador de Suerte!
- 2-3 Desesperadamente el Aventurero se agarra al borde del foso, cortándose con los pinchos. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores. Durante la siguiente Fase de Aventureros puede balancearse hacia una casilla vacía en el nivel de la entrada. Si no hay ninguna se queda colgando en el foso. Balancearse requiere un turno completo, pero en la siguiente Fase de los Aventureros podrá atacar y moverse de forma habitual.
- 4-6 El Aventurero convierte su caída en un salto, aterrizando en un recuadro vacío del nivel de entrada, si lo hay. En la siguiente Fase de los Aventureros podrá luchar y moverse con normalidad. Sin embargo, si en el nivel de la entrada no hay recuadros vacíos, el Aventurero cae al foso igual que si hubiese obtenido un resultado 2-3.

Los Monstruos no pueden atacar al Aventurero mientras esté colgando en el foso.

## ESTANCIA SUBTERRANEO EL CUBIL DEL SHAMÁN

El Cubil del Shamán también tiene algunas reglas especiales, algunas de las cuales se describen en la carta especial.

### Reglas Especiales

**Estancia multinivel.** La Estancia tiene dos niveles y se aplican las reglas explicadas anteriormente para el combate en diferentes niveles.

**Poder.** La energía mágica que desprende el cubil tiene un extraño efecto en el Hechicero. Tira 1D6 cuando entre en la estancia:

- 1 Mientras esté en el cubil del Shamán, iel Hechicero no puede lanzar ningún hechizo!
- 2-4 El Hechicero descubre que uno de sus hechizos no funciona en el Cubil del Shamán. Determina al azar que hechizo no funciona.
- 5-6 El Mago está impregnado de poder y añade +2 a su Fase de Poder en cada turno que esté en el Cubil del Shamán. Esto no afecta a la posibilidad de que ocurran Eventos Inesperados si el resultado de la tirada es un 1.



**Tesoro.** Los Aventureros pueden encontrar un tesoro extra en el Cubil del Shamán. Cuando los Aventureros entran en el Cubil del Shamán, ocurrirá un Evento de forma habitual. Puede que aparezcan Monstruos, alguna trampa escondida u otro Evento. Una vez que este Evento se ha completado, así como las instrucciones de la carta, los Aventureros pueden buscar rápidamente el tesoro en el Cubil. Tira un dado y consulta la tabla siguiente para comprobar que han encontrado:

- 1 Los Aventureros no encuentran ningún tesoro extra, pero buscando hacen un montón de ruido. Roba otra Carta de Evento ahora. Además de lo que describe la carta, coloca al Shamán Skabnoze en el Cubil también. Él ha regresado al Cubil alertado por el escándalo. Hay una Carta Especial para los hechizos de Skabnoze, y las reglas de Skabnoze se pueden encontrar en su carta de Evento y en la página 8 de este libro.
- 2-4 Los Aventureros encuentran un frasco de hierro encadenado al suelo que contiene una poción curativa muy potente. Cada aventurero puede beber un sorbo que le restablece 2D6 Heridas. Las pociones orcos tienen una duración muy limitada, así que debéis usar la poción inmediatamente antes de que no sirva para nada.
- 5-6 Cada Aventurero encuentra un brillante Talismán, obviamente mágico, y posiblemente de diseño élfico. Una vez por aventura el Aventurero puede detener un solo Ataque contra el portador usando este Talismán mágico. El Talismán tiene un valor de 250 monedas de oro.

# · AVENTURAS ·

Esta sección del Libro de Reglas contiene seis nuevas aventuras para tus partidas de Warhammer Quest. Ahora, cuando quieras seleccionar qué aventura jugar, puedes elegir jugar una aventura de "Orcos", o puedes mezclar las cartas de la Guarida de Gorgut con las demás cartas de Estancia Objetivo antes de elegir una al azar como de costumbre. Sin embargo, si terminas jugando una Aventura de Orcos, tira un dado y consulta las siguientes páginas para ver qué aventura es la que vas a jugar.

Las reglas establecidas para jugar estas aventuras son las mismas que las de cualquier otra de Warhammer Quest, a menos que haya reglas especiales establecidas en alguna aventura específica. Sin embargo, por lo general los Aventureros deberán luchar mientras se abren paso hasta llegar a la Estancia Objetivo, la Guarida de Gorgut. ¡Allí culminará la aventura con éxito o morirán en el intento!

## 1 ▶ ¡DETENED AL WAAAGH!

En Kislev, un vidente ha predicho la llegada de otra gran horda de Orcos, que rivalizará con la de Azhag el Carnicero. La profecía afirma que en una Guarida de Orcos cerca del monte Gunbad, un Jefe de Guerra Orco ha llegado al poder. A menos que pronto sea detenido, reunirá a todas las tribus y atacará Kislev.

Arrasando finalmente todas las tierras al este del Gran Océano. Aunque existe alguna duda sobre la profecía, una gran recompensa se pagará a aquellos quienes traigan la cabeza del Jefe de Guerra Orco que quiere tomar Kislev, además de que grandes tesoros aguardan para quienes entreguen su pescuezo al gran visionario, según ha visto en sus sueños.

Los Aventureros han escuchado rumores sobre una lucha entre dos facciones de Orcos, que ha dado lugar al ascenso al poder del nuevo Jefe de Guerra Gorgut. Los Aventureros están seguros de que se trata del Orco de la profecía y parten de inmediato para traer la cabeza de Gorgut!

### La Guarida de Gorgut

Tira en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut cuando los Aventureros entren en la Estancia Objetivo. Después de destruir a todos los Monstruos de la Guarida, uno de los Aventureros puede cortar la cabeza de Gorgut para llevar este espantoso trofeo de vuelta a Kislev.

Al fondo de la estancia los Aventureros encontrarán una puerta secreta que da acceso a un pasaje por el que podrán regresar al exterior. Coloca otra puerta en la parte posterior de la Guarida de Gorgut, y coge cuatro cartas de subterráneo, este será el recorrido para salir. Roba una carta de Evento de forma habitual al entrar en una Estancia Subterráneo o si el Hechicero saca un 1 en la Fase de Poder.

Una vez fuera de la guarida, los Aventureros vuelven de camino a Kislev. Tras su llegada y presentar su trofeo al vidente. Tira en la siguiente tabla:

**1** El vidente ya ha identificado otra cabeza como la de que vio en sus sueños. La recompensa por el Jefe Orco fue entregada... así que los Aventureros no reciben nada por sus esfuerzos.

**2-5** El vidente dice que no es la cabeza de sus sueños, pero recibís una recompensa de 1D6 x 30 monedas de oro por librar al mundo de un Jefe de Guerra Orco más.

**6** El vidente dice que la cabeza de Gorgut es la que vio en sus sueños, los Aventureros recibís 1D6 x 100 monedas de oro cada uno.

## 2 ▶ EXPIACIÓN

Cuando los Aventureros regresan de una aventura en las profundidades del Monte Gunbad se ven obligados a refugiarse en una cueva durante una terrible tormenta. Las paredes de la cueva están grabadas con extraños símbolos, vagamente familiares, y hay indicios de que alguien ha encendido un fuego antes. A la mañana siguiente la tormenta se ha calmado, y los Aventureros se preparan seguir su viaje. Un ruido metálico contra piedras les alerta de que tienen compañía, pero nada los ha preparado para la colérica mirada en las caras de los Enanos que los rodean ahora.

Al parecer la gruta es un lugar sagrado y los Aventureros lo han profanado. De hecho los Enanos se han enojado mucho, pero hay una forma de que los Aventureros puedan expiar este terrible sacrilegio. Los Enanos saben que cerca del Monte Gunbad hay una guarida de Orcos, donde descansa no solo un amuleto sagrado que dicen ha pertenecido a Azhag el Carnicero, sino que además quieren el cráneo del mismísimo Señor de la Guerra. Para expiar la profanación del territorio Enano, los Aventureros deben entrar en la guarida y traerles ambos, el amuleto y el cráneo de Azhag.

### Reglas Especiales

Para jugar esta aventura, necesitarás preparar el Mazo de Mazmorra de forma diferente a la habitual. Necesitarás 10 Cartas de Mazmorra, más el Pasaje derrumbado, el Cubil del Shamán y la Guarida de Gorgut.

Coloca aparte la Carta de la Guarida de Gorgut y el Cubil de Skabnoze, baraja las 11 cartas restantes, Roba otras 6 Cartas boca abajo y barájalas de nuevo junto con la de la Guarida de Gorgut. Baraja ahora las cartas restantes con la del Cubil de Skabnoze y pon estas seis cartas encima de las 7 anteriores. Esto completa el Mazo de Mazmorra para esta aventura (¡fiiuuú!). Los Aventureros deben encontrar el amuleto en el Cubil de Shamán y el cráneo en la Guarida de Gorgut.

**El Cubil del Shamán.** Roba una carta de Evento para esta Estancia de forma habitual, pero añade también a Skabnoze en la estancia. Una vez se derrote a Skabnoze y los demás Monstruos, los Aventureros pueden recoger el Amuleto de Azhag que se encuentra en el barril que hay en la plataforma del Cubil.

**La Guarida de Gorgut.** Tira en la Tabla de Monstruos de la Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut para ver que Monstruos encuentran los Aventureros en la Guarida de Gorgut.

Una vez que todos los Monstruos de la Guarida sean derrotados puedes intentar recuperar el cráneo, que se encuentra en un nicho en el muro. El nicho está oculto en un rincón de la estancia, entre un montón de huesos y calaveras.

El cráneo de Azhag está protegido mágicamente por Skabnoze. En cualquier turno mientras no haya Monstruos en la estancia roba un marcador de Aventurero para ver quien intenta coger el Cráneo. Este Aventurero tira 1D6 + su Iniciativa y debe superar 7+ (recuerda que un 1 siempre es Fallo).

Si el Aventurero falla, una llamarada de fuego sale de los ojos del Cráneo causando 2D6 Heridas al Aventurero. Cada turno continúa de forma normal hasta que un Aventurero consiga coger con éxito el Cráneo.

Una vez el Aventurero tiene el cráneo el hechizo se rompe y en el nicho también encuentran una manivela que abre un pasaje secreto al exterior. Los Aventureros regresan a Karak-a-Karak donde los Enanos les juzgarán y expiarán por su gran error cometido. Los Enanos os recompensan con una Carta de Tesoro del mazo original de Warhammer Quest a cada Aventurero.

### 3 LOS CUATRO MAGNÍFICOS

Por una vez los Aventureros descubren que su llegada a una aldea es motivo de celebración en lugar de desaprobación. Son bienvenidos a una gran fiesta y entretenidos con grandes espectáculos. Comienzan a pensar que algo deben de querer estos aldeanos, así que los Aventureros ya se esperan una petición a cambio. Finalmente, hacia el atardecer, los líderes de la aldea cuentan a los Aventureros que durante años han sido acosados por una tribu de Orcos, llamados los Colmillos Negros, quienes viven en las montañas cercanas. La muerte y destrucción han sido más que suficiente, pero durante la última incursión los Orcos encontraron y robaron una estatua de oro que la aldea atesoraba.

Ahora corre el rumor de que los Orcos han sido atacados hace poco por los Enanos, así que no se esperarán una discreta incursión por el momento. Los aldeanos creen que es posible que los Aventureros ataquen ahora la Guarida de los Orcos y no solo recuperar su estatua, sino para que acaben con todos ellos para siempre. El alcalde de la aldea, con sombrero en mano, dice a los Aventureros que han conseguido reunir algo de oro y ruega a los Aventureros que les ayuden.

#### La Guarida de Gorgut

Tira en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut para ver que Monstruos encuentran los Aventureros en la Guarida de Gorgut.

Una vez que todos los Monstruos hayan sido destruidos los Aventureros pueden buscar la estatua, la cual se encuentra en el Cofre de Tesoro que hay abierto en la parte trasera de la Guarida. Sin embargo, en el momento en que ponen sus manos sobre la estatua ¡Bogoff el Snotling aparece y se la lleva! Coloca a Bogoff en el otro extremo de la sección de tablero anterior a la Guarida de Gorgut. Consulta la Hoja de Referencia para conocer las reglas completas de Bogoff. Bogoff correrá entre la Guarida de Gorgut y la última sección de tablero sin cesar. Al igual que con la lámpara, los Aventureros deben impactar a Bogoff para que deje caer la estatua. Apunta cual es el Aventurero que impacta a Bogoff.

A su regreso los aldeanos pagarán a los Aventureros 1D6 x 50 monedas de oro a cada uno, más un extra de 100 monedas para el Aventurero que le quitó la estatua a Bogoff.

### 4 ¡IMPOSIBLE!

El Rey de Bretona afirma que sus Caballeros han liberado a las Montañas Grises de Orcos y Goblins de una vez por todas. Su gente puede cruzar ahora las montañas segura y sin miedo. Un banquete aguarda para celebrar este gran día, estropeado por un grupo de aldeanos que han llegado diciendo que hay más Orcos que nunca.

El rey, por supuesto, ha expulsado a los aldeanos, pero por si acaso hay algo de verdad en esa absurda historia envía a los Aventureros a explorar los alrededores y descubrir que está pasando.

La realidad es que un nuevo Jefe de Guerra Orco, llamado Gorgut ha decidido trasladar su tribu, los Colmillos Negros, desde su cercano hogar en el Monte Gunbad. Una noche decidió llevarse a todos sus seguidores y los amistosos Goblins nocturnos en busca de una nueva guarida. Tras muchos meses de viaje, siempre viajando de noche, encontró su nuevo hogar. Desafortunadamente Skabnoze, el Shamán que los guio, tenía un pobre sentido de la orientación. En lugar de encontrar un hogar de cavernas tranquilas y agradables al sur, por ejemplo, cerca de los Dientes Rotos, les dirigió hacia el oeste, después puso rumbo al norte, ¡y terminaron en las Montañas Grises!

Los Aventureros se adentran en territorio muy peligroso, pero ellos siguen las órdenes del Rey.

#### Reglas Especiales

Para ordenar el Mazo de Mazmorra de esta aventura, sigue el procedimiento de la página 5 de este Libro de Reglas. Los Aventureros no saben dónde está el Cubil del Shamán ni la Guarida de Gorgut.

Cuando los Aventureros dejan la primera sección de tablero, un rastrillo cae en la puerta. ¡Los Aventureros no pueden salir de la Guarida de los Orcos sin la llave! La llave se puede encontrar en el Cubil del Shamán. Si los Aventureros encuentran la Guarida de Gorgut antes que el Cubil del Shamán, coloca una puerta en la parte trasera de la Guarida. Los Aventureros deben recorrer las secciones de tablero restantes al completar la Guarida de Gorgut.

**Cubil del Shamán.** Roba una carta de Evento para el Cubil del Shamán de forma habitual. Una vez todos los Monstruos sean destruidos, encontrarán la llave que abre el Rastrillo en un taburete.

**Guarida de Gorgut.** Tira en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut. Cuando los Aventureros encuentran la Guarida de Gorgut se dan cuenta que aquí se hay demasiados Orcos y Goblins. Después de destruir a los Monstruos de la Guarida, tendrán pruebas suficientes para mostrárselas al Rey y recibir su recompensa, pero no podrán salir de la Guarida, a menos que encuentren la llave del rastrillo.

Para reclamar su recompensa deben viajar a Couronne para ver al Rey de nuevo. Una vez aportadas las evidencias, el Rey hará su juicio. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1 Las pruebas son ignoradas y los Aventureros son ridiculizados como ingenuos mentecatos. No se les paga nada y tienen que hacer su equipaje para marchar.

2-3 El rey y su corte se niegan a creer que hubiese más Orcos y Goblins desde aquí hacia el oeste. Sin embargo, los Aventureros son recompensados con 1D6 x 30 monedas de oro por haber contado esta historia y marcharse de su vista.

4-5 Los consejeros del rey admiten como ciertas las palabras y las pruebas. Los Aventureros son recompensados con 1D6+6 x 50 monedas de oro para cada uno como recompensa por su misión heroica. Los caballeros del rey son enviados una vez más a limpiar de Orcos las Montañas Grises.

6 El rey considera a los Aventureros unos grandes Héroes conquistadores por encontrar y destruir a los

Monstruos. Son convertidos en Honorables Caballeros del Reino, con derecho a portar los colores del rey. Incluso perciben un objeto de la exclusiva Cámara de Tesoros del Rey. Cada Aventurero roba una Carta de Tesoro del mazo original de Warhammer Quest.

## 5 MASCOTA POR MASCOTA

Durante una incursión de Orcos, el perro de caza favorito del Duque Harald de Talabheim ha sido destruido al haber sido emboscado su grupo de caza. Ahora Harald se consume en ansias de venganza y ha ofrecido a los Aventureros una generosa recompensa por entrar en la Guarida del Jefe de Guerra Orco responsable, y acabar con su Garrapato de Caza favorito – después de todo, es lo justo.

Normalmente, los Aventureros no aceptarían esta temeraria e inútil misión, pero Harald es un Duque muy rico y poderoso, y se supone que los Aventureros estaban a cargo del perro cuando fue asesinado...

### La Guarida de Gorgut

Cuando los Aventureros llegan a la Guarida de Gorgut tira en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo la Guarida de Gorgut de forma habitual y añade a Growler colocándolo en la plataforma. En este suplemento hay una Carta Especial para Growler, aunque sus reglas también pueden encontrarse con anterioridad en este libro. Cuando todos los Monstruos estén a 0 Heridas, los Aventureros pueden extraer un colmillo del Garrapato de Caza como prueba de que está muerto y así volver a Talabheim mediante un pasaje secreto. Tira en la 1D6 para la siguiente tabla:

1. Los Aventureros pierden el colmillo de regreso y no obtienen ninguna recompensa ya que el Duque no se cree su historia. En lugar de esto, son desterrados, para no volver nunca más, ise han ganado un poderoso enemigo!
- 2-3. Vuelven con el colmillo, pero el Duque, de personalidad muy voluble, se ha olvidado de su acuerdo... Así pues solo entrega a cada uno 1D6 x 20 monedas de oro y desaparecen.
- 4-5. El Duque parece feliz con el resultado y paga a cada Aventurero 1D6 x 50 monedas de oro como recompensa.
6. El Duque declara que ahora puede dormir tranquilo sabiendo que su amado perro de caza ha sido vengado. Como agradecimiento paga a cada uno de los Aventureros 1D6 x 100 monedas de oro.

## 6 BIENES ROBADOS

Mientras se relajan entre aventura y aventura en una pequeña taberna, los Aventureros son abordados por un anónimo Alquimista de Altdorf. El alquimista desea contratar a los Aventureros para un “sencillo trabajo”. Corre el rumor de que un malvado brujo llamado Gradluk el Impostor ha sido asesinado recientemente en un duelo de hechiceros en Middenheim.

Hace unos años Gradluk le robó algo al alquimista y ahora él quiere que los Aventureros lo recuperen para devolvérselo. Aparentemente Gradluk tenía un escondrijo secreto cerca del Paso del Pico y allí debería seguir oculto el ansiado objeto del alquimista. El escondrijo no tiene mucha vigilancia y los Aventureros no deberían tener problemas para recuperar el objeto que se encuentra en una bolsa verde cerrada con un cordón, marcada con una calavera y unos huesos cruzados.

El misterioso alquimista les dice que la bolsa contiene objetos de valor que quieren de vuelta. Sin embargo, dice que también tiene cuatro pociones curativas, que serán bienvenidas para los Aventureros si encuentran la bolsa. Además, también entregará a cada Aventurero un amuleto mágico, que dice que les traerá suerte.

La bolsa está protegida mágicamente para destruir a cualquiera que la toque, pero el alquimista proporciona a los Aventureros un marcador de Hechizo. ¡Solo un Hechicero puede lanzar el conjuro! Lo que el alquimista no sabe es que poco después de la muerte de Gradluk, una tribu de Orcos llamada los Colmillos Negros invadió las cuevas. Así que recuperarla no será nada fácil.

### Reglas Especiales

Esta aventura se juega como las demás, pero deben usarse las siguientes reglas especiales:

**Suerte.** Cada Aventurero dispone de una Ficha de Suerte de Warhammer Quest, para representar su amuleto mágico. En cualquier momento de la aventura, un Aventurero puede declarar que utiliza el amuleto. Esto le permite repetir una tirada de fallida que acabe de realizar. Una vez repetida, elimina la Ficha de Suerte. El poder del amuleto se agota, y el Aventurero debe aceptar el resultado de la siguiente tirada.

**Guarida de Gorgut.** Tira en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut para ver que Monstruos están en la Guarida de Gorgut. Los Aventureros verán que la bolsa verde está en la parte posterior de la estancia y verán que hay un montón de huesos y calaveras en la esquina. Cada vez que alguien molesta a Gorgut, les deja intentar recoger la bolsa; las calaveras son el mudo testimonio del poder del hechizo protector.

Cuando todos los Monstruos hayan sido derrotados, el Hechicero puede recuperar la bolsa de la parte trasera de la Guarida. El Hechicero debe recordar lanzar el conjuro antes de coger la bolsa. Permanecerá de pie en el mismo recuadro que la bolsa. Tira 1D6, con cualquier resultado excepto un 1, el Hechicero recoge la bolsa con total seguridad – el conjuro funcionó. Sin embargo, si el resultado es un 1, el fuego negro lo consume y su piel se consume en huesos. Su esqueleto carbonizado se derrumba en el suelo.

**Forma de salir.** No importa si los Aventureros han conseguido recuperar la bolsa o no, la única manera de salir de la Guarida es por el camino de entrada y pueden encontrarse con más Monstruos.

Los Aventureros deben retroceder por las Estancias y Corredores, pero no ocurren Eventos de forma automática al entrar a una Estancia. Si el Hechicero saca un 1 en la tirada de la Fase de Poder, tira de nuevo, si vuelve a sacar otro 1, roba una carta de Evento como siempre. Sin embargo, si la segunda tirada es un 1, los Aventureros son atacados por Skabnoze y sus esbirros. Skabnoze anda tras la bolsa ahora, y es libre de lanzar conjuros e intentar robarla, incluso más de una vez (depende de las tiradas del Hechicero). Las Reglas de Skabnoze están en la página 8 de este libro.

Una vez salen de la Guarida, podrán visitar al alquimista si han recuperado la bolsa. Cuando los Aventureros se encuentran con el alquimista, revisa la bolsa... Tira 1D6: con un resultado de uno, Gorgut tiró lo que había dentro de la bolsa y la usó para guardar su comida. La bolsa ahora contiene huesos masticados y algo de cartílagos que guardó como tentempié. El alquimista les tira la bolsa disgustado y se niega a pagar a los Aventureros. Con otro resultado está más que feliz y entrega a los Aventureros 2D6 x 100 monedas de oro a cada uno.

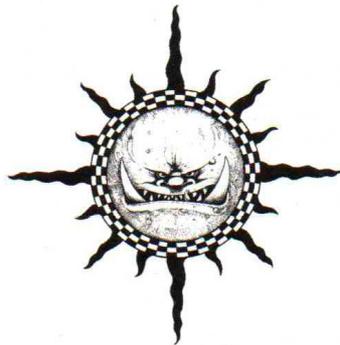
*Nota: Cada poción curativa sana 2D6 Heridas.*

# · SECCIÓN 2 ·

*Esta sección del libro de reglas de la Guarida del Señor Orco contiene tablas de monstruos temibles, eventos terroríficos y tesoros de incalculable valor para ser usados por grupos de Aventureros de Niveles de Combate elevados. Estos siguen todas las reglas habituales del Libro de Jugar a Rol para monstruos, eventos y tablas de tesoro de Warhammer Quest, con un par de cambios. La principal diferencia principal es que todas las tablas están diseñadas para dar un toque "Orco" a tus aventuras – después de todo, ¡los Aventureros están descendiendo a la Guarida del Señor Orco!*

## · TABLA DE EVENTOS ORCOS ·

Si lo deseas, en lugar de utilizar los Eventos impresos en las Cartas de Evento puedes utilizar en su lugar la Tabla de Eventos Orcos que viene a continuación. Al jugar, tomas las cartas como lo haces habitualmente. Sin embargo, si la carta tiene una "E" en las esquinas superiores tira un dado, con un resultado de 1 o 2 utiliza la carta de Evento. Con un resultado de 3 o 4, genera un Evento en la Tabla de Eventos de Subterráneo del libro de Warhammer Quest (página 108). Con un resultado de 5 o 6, tira 2D6 en la tabla siguiente.



Todas las reglas de subterráneo del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest se aplican a los siguientes Eventos, la única diferencia es que los Eventos de las siguientes tablas tienen que ver con Orcos!

Ten en cuenta que los Aventureros sólo reciben tesoros si se menciona específicamente en la tabla o en la carta. Si en la entrada no se menciona un tesoro, los Aventureros no reciben ningún tesoro por completar el Evento.

### 2 DESAFIO

Un macizo Orco Grandote entra en la Estancia bramando: Mi nombre es Skullbasha ¿quie' va a pelear co'migo? El Orco porta la Espada de la Maldición, una espada especial que anula la magia. Ver Carta de Tesoro Especial para sus reglas.

Uno de los Aventureros puede luchar con Skullbasha en combate singular, o todos ellos pueden atacarlo con normalidad. Si uno de los Aventureros asume el reto, los dos combaten hasta que uno de ellos ve reducida sus Heridas a cero.

Si el Orco gana, robará una Carta de Tesoro del Aventurero (preferiblemente un Arma Mágica) como premio, seguidamente se marcha de la Estancia con paso arrogante, dejando a los Aventureros curar a su compañero. Si el Aventurero vence, puede coger la espada mágica de Skullbasha (la Carta Especial Espada de la Maldición).

Ten en cuenta que mientras el combate singular esté en curso, no ocurren Eventos Inesperados. Si alguno de los otros Aventureros interviene en la lucha, Skullbasha pedirá auxilio. Tira en la Tabla de Esbirros (ver página 23) para comprobar quién aparece.

Si todos los Aventureros deciden atacar al Orco, él grita de inmediato exigiendo apoyo. Tira en la Tabla de Esbirros para ver que Monstruos acuden y combaten de forma habitual. Los Aventureros no obtienen ningún tesoro por la realización de este Evento, ni pueden coger la Espada de la Maldición, ya que se ha roto durante la pelea.

Los Aventureros sólo podrán encontrarse con Skullbasha una vez. Si el Evento ¡Desafío! se genera una segunda vez, ignóralo y tira de nuevo en esta tabla.

### Skullbasha

Heridas	10+1 por cada Nivel de Combate
Movimiento	4
Hab. Armas	4
Fuerza	4
Resistencia	5
Ataques	1
Daño	Especial
Oro	120

HA:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacto	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5



El daño que causa Skullbasha varía de acuerdo con el título del Aventurero al que esté atacando:  
 1D6+4 Heridas contra Novatos.  
 2D6+4 Heridas contra Campeones.  
 3D6+4 Heridas contra Héroes.  
 4D6+4 Heridas contra Señores.

### 3 ÍDOLO DE GORKO

En un nicho en la pared está una pequeña estatua de oro y de aspecto feroz. Parece ser muy vieja y no es muy familiar, pero claramente se trata de una deidad orca. Por supuesto los Aventureros no pueden resistirse a la tentación del oro, y uno de ellos da un paso adelante para coger la estatua.

Toma un marcador de Aventurero al azar para ver quién decide coger la estatua, entonces tira 1D6:

- 1-2.** La estatua está maldita, y cuando el Aventurero va a alcanzarla se oye un áspero gruñido. El Aventurero pierde un marcador de Suerte si lo tiene. Si no dispone de Suerte, pierde dos Heridas de forma permanente de su atributo de Heridas. El Aventurero (de forma cabal) deja la estatua de nuevo en su sitio.
- 3-4.** Cuando coge la estatua, el Aventurero oye una tenue voz como la de un Orco. Suena muy enojada y repite una sola palabra “¡Cabezazo!”. El Aventurero sufre un dolor horrible en la cabeza provocada por un enemigo invisible, y deja caer la estatua. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por cada Nivel de Combate. Cuando el ataque se detiene, la estatua vuelve misteriosamente de nuevo en su sitio.
- 5-6.** La estatua está hecha de oro y tiene un valor de 500 monedas. Sin embargo hasta el final de la aventura, si los Aventureros se encuentran con Orcos, Goblins o cualquier tipo de monstruo “pielverde”, olvida la regla del “Uno contra Uno”. En su lugar, tantos Monstruos como sea físicamente posible atacarán al Aventurero que lleve la estatua, tratando de arrebatarla. Los Monstruos que no haya sido posible colocar alrededor del Aventurero, serán colocados como de costumbre. Si el Aventurero ve reducidas su Heridas a cero, la estatua desaparecerá, y será devuelta a su legítimo lugar.

Tira 1D6: con un resultado de 1, 2 o 3 roba otra carta de Evento inmediatamente.

#### 4 ¡LUCES FUERA!

Aparece en escena Bogoff, el nervioso Snotling, dirigiéndose directamente al líder del grupo. Hunde sus puntiagudos dientes en la mano del Aventurero, coge la lámpara y sale corriendo con ella. Coloca a Bogoff en el tablero, tan lejos de los Aventureros como sea posible, aunque sin dejar a ninguno de ellos en la oscuridad.

Al inicio de todas las fases de Monstruos Bogoff se moverá tan lejos como le sea posible de los Aventureros, mientras que no deje a ninguno de ellos en la oscuridad. Él liderará a los Aventureros en una alegre bailoteo hasta que sea impactado, momento en que dejará caer la lámpara y escapará. Si se produce otro Evento Inesperado durante este tiempo. Bogoff se alejará todo lo que le sea posible de los problemas, continuando con su juego cuando el Evento termine.

Bogoff puede moverse a través de cualquier recuadro, incluso si está ocupada por otro Monstruo o un Aventurero y nunca queda trabado. Debido a su pequeño tamaño y su rapidez de movimientos, Bogoff esquiva todos los impactos, incluidos los ataques de proyectiles con un 4+. Incluso cuando el ataque de un Aventurero impacte, Bogoff simplemente dejará caer la lámpara y saldrá corriendo.

Ten en cuenta que uno de los efectos secundarios de la poción que le dio Skabnoze es que es inmune a la magia y no se puede acabar con él mediante hechizos. Incluso puede esquivar armas mágicas que impacten automáticamente. En cada turno, mientras Bogoff tenga la lámpara, si sale un 1 en la Fase de Poder, Bogoff sopla la lámpara. Esto es muy peligroso, ya que el subterráneo se queda completamente a oscuras.

Cada Aventurero tira 1D6 y suma su Fuerza de Voluntad. Todo aquel que no supere un resultado de 7 o más se pierde completamente, y no puede hacer nada excepto defenderse o curarse.

El que supere el chequeo tiene una idea aproximada de lo que le rodea y cautelosamente busca la lámpara. Estos Aventureros pueden moverse y luchar de la forma habitual, salvo que sufren una penalización de -2 al Impactar. Cada Aventurero debe hacer un nuevo chequeo de Fuerza de Voluntad al inicio de cada turno hasta que se encuentra la lámpara y se encienda de nuevo.

Una vez que haya soplado la lámpara, Bogoff la dejará caer a sus pies. Los Aventureros encuentran y encienden la lámpara cuando el Hechicero saque un 5 o 6 en la Fase de Poder.

#### 5 JABALÍ LO SABE

Los Aventureros se mueven con mucha cautela a través del subterráneo, cuando empiezan a notar que del suelo sube un olor nauseabundo, ¡un jabalí putrefacto se está descomponiendo!

Toma un marcador de Aventurero. El Aventurero resbala y se da de morros. El hedor es terrible y los Aventureros maldicen en sus respectivos idiomas nativos. Al mirar a su alrededor, se dan cuenta de que todo el suelo está cubierto de lodo.

Los Aventureros pasan apuros para mantenerse en pie. Si aparece algún Monstruo mientras estén en esta sección de tablero, los Aventureros sufrirán una penalización de -1 al Impactar.

Roba otra carta de Evento inmediatamente.

#### 6 ALIJO DE TESOROS ORCOS

Los Aventureros se tropiezan con un montón de huesos, oro y otros trastos. Las posibilidades de encontrar algo de valor son bastante pocas, pero sin embargo vale la pena buscar. Después de todo, no hay nada que perder...

Al rebuscar en la oscuridad, tira un dado para ver lo que sucede:

**1-2** Pasáis un buen rato buscando y tan solo os habéis ensuciado las manos. No ocurre nada, pero tira 4 dados para representar el paso del tiempo. Roba otra carta de Eventos por cada 1 que salga.

**3-4** Los Aventureros encuentran algo de oro. Resuélvelo conforme a las reglas de oro del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

**5-6** Los Aventureros encuentran algunos objetos de valor en el suelo. Cada uno obtiene una Carta de Tesoro. Sin embargo, hacen bastante ruido mientras están buscando. Roba una carta de Evento inmediatamente. Si no son Monstruos, baraja de nuevo el mazo y Roba una carta. Repite la operación hasta que aparezcan Monstruos, estos se presentarán mediante una emboscada.

#### 7 ¡GARRPATITOS!

Los Aventureros avanzan cautelosamente, cuando una horda de malolientes criaturas se dejan caer chirriando desde el techo de la Estancia. Estos minúsculos habitantes de las cavernas son parientes lejanos de los temidos Garrapatos y aunque son diminutos tienen los dientes muy afilados!

Cada Aventurero es atacado por 6 Garrapatitos + 2 por cada Nivel de Combate de los Aventureros. Cada Aventurero impacta de la forma habitual a los Garrapatitos y cada Herida mata a una de estas pequeñas bestias.

Cada Garrapatito que sobreviva muerde al respectivo Aventurero causando 2 Heridas sin modificadores. Esta acción se repite hasta que no quede ningún Garrapatito vivo. Cada Garrapatito tiene un valor de 5 monedas de oro.

## 8 MAL DE OJO

El techo sobre las cabezas de los Aventureros tiene tallada un imponente cara de Orco gruñendo. Cuando los Aventureros pasan por debajo, la cara emite un resplandor rojo, los pendientes son de color verde y un humo grisáceo sale de su boca. Es entonces cuando un rayo de energía brota de los ojos de la siniestra figura impactando a los Aventureros.

Coloca sin mirar los marcadores de los Aventureros boca abajo uno al lado del otro. Cada jugador elige ahora uno de los marcadores. Si el marcador escogido corresponde a su Aventurero, evita ágilmente la explosión de energía. Si no, el Aventurero está envuelto en una corona de llamas mágicas. Los Aventureros que no han podido escapar sufren 1D3 Heridas por cada Nivel de Combate sin modificadores.

Tira 1D6: con un 1, 2 o 3, roba inmediatamente otra carta de Evento.

## 9 PICADURA DE ARAÑA

Uno de los Aventureros de repente siente un agudo dolor en la nuca. Cuando se lleva la mano al cuello, se quita una pequeña araña roja que llegó allí entre la oscuridad. Coge un marcador de Aventurero para ver a quien ha mordido y otro para ver quién es el experto Aventurero que dirá el tipo de araña que se trata.

El experto da una ojeada a la mordedura y declara que no hay absolutamente nada de lo que preocuparse, ya que definitivamente no es una araña venenosa. El Aventurero que fue mordido debe tirar 1D6:

- 1-3 La araña era venenosa, el Aventurero sufre 2D6 Heridas sin modificadores. El Aventurero también ve reducido su atributo de Fuerza en -1 hasta que tome una poción de curación. La magia curará sus Heridas, pero no la Fuerza perdida.
- 4-5 El veneno de la araña actúa lentamente sobre el sistema nervioso. La próxima vez que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, el Aventurero se desploma inmediatamente al suelo, inmóvil. No puede hacer nada absolutamente. En el siguiente turno puede levantarse de nuevo, pero todos sus atributos, a excepción de las Heridas se han reducido a 1. Cada turno, se irán incrementando en 1 punto hasta volver a la normalidad y que la toxina haya sido expulsada por el organismo.
- 6. La toxina hace que el Aventurero acelere su metabolismo. Para el resto de esta aventura el Aventurero tiene +1 Ataques.

## 10 ¡CRUNCH!

¡Con un enorme estruendo, el techo comienza a caer! Cualquier Aventurero que esté de pie junto a un muro se ve afectado por la caída de escombros y sufre 1D6 Heridas + 1 Herida por Nivel de Combate. Los Aventureros que se encuentren en el centro de la Estancia están a salvo. Cuando todo se despeja, una puerta secreta es revelada. Coloca la puerta en un muro vacío, baraja 1D6 Cartas de Mazmorra y colócalas tras la puerta. Cuando los Aventureros recorren la última Estancia de este mini subterráneo, cada uno de ellos obtiene una Carta de Tesoro.

Ten en cuenta que los Aventureros no tienen por qué explorar la puerta secreta si no quieren. Tira 1D6: con un resultado de 1, 2 o 3 roba otra carta de Evento inmediatamente.

## 11 MAPA

Resguardado entre dos ladrillos de un muro los Aventureros encuentran un mapa muy deteriorado. Tira 1D6:

- 1. El mapa es el cebo para una trampa inteligente. Parece mostrar la ubicación de un enorme tesoro y los Aventureros entusiasmados siguen sus instrucciones. ¡Han sido engañados y pronto lucharán por sus vidas! Cuando el Hechicero saque un 1 en la próxima Fase de Poder, en lugar de robar una carta de Evento, los Aventureros deben robar 1D6 Cartas de Evento. Guarda esta carta para recordar que la muerte sería inminente.
- 2. El mapa induce a error a los Aventureros. Añade otras tres Cartas de Mazmorra a la parte superior del mazo actual para ver a donde les conduce este mapa falso.
- 3-4. Se trata de un mapa de la próxima Estancia de Subterráneo que muestra dónde encontrar un tesoro oculto. Al cumplir el próximo Evento en esa Estancia, los Aventureros roban un objeto extra del Tesoro de Estancia de Subterráneo. Guarda esta carta para recordártelo.
- 5. ¡El mapa muestra una ruta de vuelta a la civilización! Si los Aventureros guardan este mapa, se ahorrarán dos semanas de tiempo cuando viajen a un Asentamiento.
- 6. Aunque muy estropeado, el mapa todavía puede resultar útil. La próxima vez que los Aventureros lleguen a un cruce en T y las cartas se dividan en dos mazos, el líder puede mirar 1D3 cartas de cada mazo. Guarda esta carta para recordártelo y retírala luego.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

## 12 ESPORAS DE HONGOS

Un movimiento imprudente de uno de los Aventureros levanta una nube de esporas del suelo. Como un polvo naranja luminiscente se esparce en cada Aventurero de la sección de tablero. Tira 1D6:

- 1 Las esporas son soporíferas y duermen al Aventurero hasta que el Hechicero obtenga un 5 o 6 en la Fase de Poder. Los Monstruos no atacarán al Aventurero dormido, a menos que todos los Aventureros estén durmiendo o estén muertos, en cuyo caso pueden matar a los que duermen de forma automática.
- 2 Las esporas son tóxicas y causan 1D6 Heridas + 1 Herida por cada Nivel de Combate, sin modificadores por Resistencia o armadura.
- 3 Las esporas hacen que el Aventurero estornude. Durante el combate posterior el Aventurero pierde 1 Ataque y debe restar -1 a todas las tiradas para Impactar.
- 4 Las esporas no tienen ningún efecto sobre los Aventureros, de hecho, les gusta mucho el olor...
- 5 Las esporas tienen propiedades curativas y curan 1D6 Heridas + 1 Herida por cada Nivel de Combate del Aventurero.
- 6 Las esporas son mágicas y aumentan en +1 la Fuerza del Aventurero para el resto de la Aventura. Tira un dado. Con un resultado de 6, el punto se Fuerza es permanente.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente. Si no aparecen Monstruos, resuelve el Evento y roba otra carta hasta que aparezcan Monstruos.

# • TESOROS ORCOS (Tira 2D6) •

Cuando los Aventureros están llevando a cabo una Aventura con Orcos, pueden optar por utilizar los tesoros especiales "Orcos" en lugar de utilizar las cartas y tablas de Tesoros de Warhammer Quest. Los tesoros Orcos no son necesariamente objetos de diseñados o creados por Orcos, sino también objetos robados por ellos y que tienen en gran estima. El tipo de objeto mágico que tiene la estima de un Orco, es el tipo de objeto mágico que también es deseado por sus enemigos.

Cuando los Aventureros completan un Evento que sea recompensado con algún tesoro, tira un dado. Con un resultado de 1 a 4, sigue las reglas normales de Tesoro. Con un resultado de 5 o 6, tira en la tabla siguiente. ¡Por supuesto, si lo que quieres es una aventura totalmente "Orca", puedes utilizar solamente esta tabla!

## 2 Hacha de Grulmak (B, E, EI, H)

**350 Mo**

*Esta hacha de hoja negra rezuma una baba venenosa y corrosiva. Se rumorea que esta hacha fue robada al Señor de la Guerra del Caos Grulmak el Traficante de la Muerte por el famoso Hobgoblin Scrag Retuercepescuezos.*

El hacha ignora 3 puntos de armadura, y el ácido salpica en todas direcciones. Al final de la Fase de los Aventureros, cada miniatura adyacente al portador sufre 1 Herida, sin modificadores por Resistencia o armadura. El Aventurero que la empuña, sin embargo, cada vez que saca un 1 al Impactar, es salpicado por el mismo ácido y sufre 1D6 Heridas sin modificadores.

## 3 Cerveza de Locura Mortal Total

(B, E, EI, H)

**200 Mo por uso**

*El vapor se eleva desde la superficie de este hediondo brebaje. Cualquier Enano lo reconocerá a regañadientes como la Cerveza de los Orcos conocida como la Locura mortal de loz chicoz.*

No es muy recomendable que un Aventurero beba de este brebaje, pero si lo hacen... Hay suficiente cerveza para que cada Aventurero tome una bebida, si lo hacen. Tira 1D6.

¡Muerte! La cabeza del Aventurero explota de una forma colorida y ruidosa.

¡Lesión Cerebral! El Aventurero cae al suelo y un líquido amarillento fluye de sus orejas. Es inmune al dolor durante los próximos 1D6 turnos, pero no puede hacer absolutamente nada. Tras ese tiempo, el Aventurero recupera la normalidad.

¡Noqueado! El Aventurero se tambalea de forma incontrolada. Hasta que el Hechicero obtenga un 4, 5 o 6 en la Fase de Poder, el Aventurero no puede hacer nada excepto seguir a sus compañeros. Si es atacado, su HA es 1.

**4-5** ¡Vigorizante! Los efectos de la bebida hacen que el Aventurero recupere 2D6 Heridas, pero es tan fuerte que le quema el paladar, y no podrá hablar en los próximos 1D6 turnos.

**6** El Aventurero ingiere el brebaje sin darse cuenta de cómo este reorganiza sus órganos internos, a continuación, un sentimiento de limpieza le inflama nuevas energías. Recupera 1D6 Heridas, su Habilidad con las Armas se reduce de forma permanente en -1, pero obtiene un dado extra de Daño cada vez que impacta.

## 4 Espada Sangrienta (B, E, EI)

**500 Mo**

*Esta es una oscura espada con vida propia.*

Esta espada se bebe la sangre de sus víctimas, causando 1D6 Heridas cada vez que impacta. Sin embargo, si el Aventurero saca un 1 al tirar para Impactar, la espada absorbe la energía que necesita del Aventurero, causándole 1D3 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

## 5 Cuchillo de Aleación (B, E, EI)

**250 Mo**

*Este cuchillo está muy bien equilibrado para ser lanzado, parece saltar de la mano de su dueño.*

Una vez por turno, el Aventurero puede arrojar el cuchillo a cualquier Monstruo que no esté en un recuadro adyacente a él. El cuchillo impacta con un resultado de 2+ produciendo un daño de 2D6 + Fuerza, e ignora la armadura y la Resistencia. Terminado el combate se recoge el arma.

## 6 Brebaje de Fuego (B, E, EI, H)

**100 Mo por uso**

*Este brebaje contiene un líquido de color rojo pálido que brilla al contraluz. Es fuerte y áspero y los Orcos lo usan para curar sus heridas.*

Se supone que es una poción de curación y tiene suficiente líquido para cuatro dosis. Cada vez que un Aventurero tome un trago tira 1D6:

**1** ¡La poción tiene un sabor repulsivo y solo sirve para vomitar!

**2-4** La poción tiene un gusto horrible y quema la garganta pero rápidamente cura 1D6 Heridas.

**5-6** El brebaje cura 1D6 Heridas por cada Nivel de Combate.

## 7+ Guadarnés

Los Aventureros encuentran un sucio escondite con varias armas sacadas quién sabe de dónde. Algunas tienen grabadas runas o símbolos mágicos, parecen letales. Tira 1D6:

- 1** Una cimitarra cruel
- 2** Un martillo enano
- 3** Un robusto garrote
- 4** Una hacha poderosa
- 5** Una aplastante maza
- 6** Una Espada mortífera

Cuya arma... Tira 1D6:

- 1** Causa +1 Herida por Nivel de Combate cada vez que impacta.
- 2** Ignora 1D6 puntos de armadura
- 3** Concede al portador +1 al Impactar
- 4** Concede al portador +1 Ataques
- 5** Concede al portador esquivar los impactos que recibe con un resultado de 6.
- 6** Causa 6 Heridas adicionales con un resultado de 6 al Impactar.

Ahora tira de nuevo. Si el resultado es superior a la anterior tirada para saber los efectos, vuelve a tirar los dados en la tabla y suma un segundo efecto y así sucesivamente. Cada efecto añade con un valor de 200 M.O. al valor del arma. Tan pronto como el resultado sea igual o menor debes detenerte. Las habilidades son permanentes.

# · ARMADURAS MÁGICAS, ARMAS Y OBJETOS ·

En la sección Bestiario del Libro de Jugar a rol de Warhammer Quest se describen armas mágicas, armaduras y demás elementos que poseen algunos Monstruos poderosos. Las tablas que te presentamos proporcionan un pack Orco de armas mágicas y armaduras y otros objetos que puedes usar en su lugar. A partir de ahora en tus partidas de Warhammer Quest, usa las siguientes tablas para determinar qué elementos usan los Monstruos "pieles verdes". Todas las demás reglas para Monstruos con objetos mágicos siguen siendo exactamente las mismas - ver Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest página 134.

## · ARMADURAS MÁGICAS DE ORCOS ·

### 1 Armadura de Gorko

*Esta cota de malla ennegrecida brilla en la luz. Rostros Orcos parecen deslizarse por su sucia superficie, y al moverse con la armadura resuena una profunda risa malévola.*

La armadura juega con la luz lo que hace difícil para un Aventurero concentrarse en su oponente.

Cualquier Aventurero que ataca o dispara a este Monstruo sufre un modificador de -1 al Impactar.



### 2 Armadura de Magrot

*Extraños signos mágicos y runas están grabadas en esta coraza que crepita cuando es golpeada.*

Cuando el Aventurero impacta al Monstruo tira 1D6. Con un resultado de 1 el Impacto no surte efectos, pero el Aventurero padece una descarga eléctrica por su arma, y sufre 1D6 Heridas sin modificadores.

### 3 Gran cinturón de Gorko

*Este cinturón de cuero ligero parece que palpita respondiendo a los latidos del corazón de su portador.*

Al inicio de la Fase de Monstruos cuando el Monstruo tiene 1 Herida o más, el cinturón por arte de magia restaura 1D6 Heridas hasta la puntuación inicial de Heridas. Si el Monstruo ve reducida sus Heridas a 0, el cinturón deja de funcionar y el Monstruo muere.

### 4 Armadura animada de la Fortaleza Roca de Hierro

*Esta armadura fue forjada por Ragratt el Shamán Orco y está impregnada por los reflejos de los rayos del desventurado Gobbo sacrificado en su creación.*

La armadura puede intentar esquivar Ataques. Cada vez que un golpe de los Monstruos impacte tira 1D6 en contra. Con un resultado de 6 la armadura lanza al monstruo a un lado y pierde el ataque.

### 5 Yelmo de Gunbad

*Uglutz Flechacaída fue un jefe Goblín recordado por su misteriosa suerte al esquivar proyectiles. El secreto de su suerte era un antiguo yelmo que encontró en las profundidades del Monte Gunbad. Este casco de acero tiene incrustada una gema verde que emite una luz interior.*

El yelmo detiene todos los proyectiles dirigidos contra el portador. Si se trata de un proyectil mágico, entonces tira 1D6, con un 5 o 6, incluso el proyectil es desviado.

### 6 Cabezal de Morko

*Este yelmo de hierro negro se acopla al ceño del Orco, además dispone de una máscara toscamente tallada. Está bendecido por Morko, deidad de los Orcos, es un potente yelmo mágico.*

Cuando el portador sea impactado por cualquier tipo de ataque tira 1D6. Con un resultado de 6, el ataque es desviado. Además si el ataque proviene de un arma no mágica, es destruida por el yelmo.

## · OBJETOS MÁGICOS DE ORCOS ·

### 1 Guanteletez de Deff

*El pielverde lleva puestos un par de pesados guantes negros, de hierro tachonados que relucen siniestramente.*

Estos guanteletes proporcionan al Monstruo +2 Fuerza y un Ataque extra en cada turno.

### 2 Gema de la Rapidez de Skabnoze

*El Monstruo tiene alrededor de su cuello un amuleto enjoyado que brilla con luz maliciosa y enfermiza.*

El amuleto hace que el metabolismo del portador sea un tanto impredecible. El Monstruo hace 1D6 Ataques por turno, cualquiera que sea su perfil.



### 3 Brazalete del Asesino Agrog

*Este maltratado brazalete de bronce, evidentemente, ha visto mucha acción, pues está marcado con los impactos de muchas armas.*

El brazalete proyecta un escudo mágico alrededor del portador. El escudo proporciona +1D6 Resistencia contra cualquier tipo de ataque.

### 4 Brebaje ardiente del Paso de los Picos

*Alrededor de su cuello el Monstruo lleva un frasco de cuero. Se puede ver grabada la insignia de los Goblins Ojos Rojos.*

El frasco contiene una poción de curación. Cuando las Heridas del Monstruo lleguen a 0, rápidamente bebe su poción e inmediatamente recupera 2D6 Heridas. Además el brebaje vuelve loco al Monstruo. Hasta que se acabe con él, el Monstruo gana un Ataque extra cada turno y +2 a su Resistencia.

### 5 Anillo del Pisotón

*Este basto anillo tiene la cara lasciva de un Orco en su superficie.*

Al inicio de la Fase de Monstruo tira un dado. Con una puntuación de 1 a 5 el anillo no tiene ningún efecto. Con un resultado de 6, se escucha un golpe tremendo y del techo cae un enorme pie de Orco. Roba un marcador de Aventurero para ver quién es golpeado. El Aventurero sufre 1D6 Heridas por cada Nivel de Combate. Aplica los modificadores habituales. Los Monstruos que lo ataquen mientras está en el suelo añaden +1 al Impactar. El Aventurero estará de pie al inicio del siguiente turno.

### 6 Infortunio de Grimfang

*En la mano izquierda el pielverde lleva puesto un grueso anillo de oro con incrustaciones rojas.*

El anillo lleva consigo una maldición para el que acabe con su dueño. Cuando el Monstruo ve reducidas sus Heridas a 0 el anillo ¡explota! El Aventurero que acabó con él portador sufre 2D6 Heridas sin modificadores.

## · ARMAS MÁGICAS ORCOS ·

### 1 Hacha de Slasha

*El filo finamente pulido de esta hacha de guerra dispersa la luz de la lámpara.*

El borde afilado mágicamente del hacha causa 1D6 Daño extra cuando el Monstruo obtiene 4+ al Impactar.

### 2 Martillo de Morko

*Este martillo aúlla cuando se dirige hacia su objetivo.*

Este martillo mágico añade al portador +1D6 Fuerza.

### 3 Espada punzante

*La hoja de obsidiana de esta espada tiene incrustada la sangre de sus anteriores víctimas.*

La espada ignora todas las armaduras. Cualquier impacto causado por esta espada sólo es modificado por la Fuerza natural.

### 4 Arco de Hueso

*Este arco de horrible apariencia está hecho con el hueso de alguna enorme bestia, y cruje ominosamente cuando la cuerda es tensada.*

El arco causa 1D6 Heridas x Fuerza del portador al momento de ser disparado y añade +1 a todas las tiradas para Impactar. Los monstruos con el Arco de Hueso siguen las reglas de Monstruos con armas de proyectiles.

### 5 Maza ímpia de Ugrash el Despiadado

*El dueño de esta inmensa maza absorbe toda la luz por el aura de oscuridad que le rodea.*

La maza causa una Herida adicional por cada Nivel de Combate del Aventurero que es golpeado. Todo Aventurero que intenta impactar al Monstruo sufre un modificador de -1 al Impactar.

### 6 Espada del Carnicero

*Esta gran cimitarra grita y se lamenta con una maldad profana al desgarrar la carne de los adversarios.*

Esta espada causa 1D6 Heridas extra cada vez que impacta. Además, si el Monstruo obtiene un 6 al impactar, una de las Heridas sufridas por los Aventureros no puede ser curada: la ha perdido para siempre.

## · TABLA DE MONSTRUOS ·

Para los Aventureros de Nivel de Combate 1, una alternativa al uso de las Cartas de Eventos de Monstruos es utilizar la Tabla de Monstruos de este libro. Para determinar qué Monstruos aparecen para atacar a los Aventureros primero roba una carta de Evento como de costumbre. Si la tarjeta tiene una "M" en las esquinas superiores tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 1 en lugar de utilizar los datos de la carta.

A medida que los Aventureros progresan en su Nivel de Combate necesitan retos mayores, lo que significa Monstruos más resistentes. Las siguientes Tablas de Monstruos cubren los Niveles de Combate del 1 al 5, y permiten un mayor nivel de dificultad en las aventuras con Orcos. Más allá del Nivel 5, utiliza las Tablas de Monstruos del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

Las tablas también pueden ser utilizadas por un Director de Juego como guía para las diferentes clases de Monstruos y su número para rellenar los niveles de subterráneo. Necesitarás estar la tabla de "Impactar" del Libro de Aventuras de Warhammer Quest para usar estas tablas.

### Reglas Especiales

Las Tablas de Monstruos siguientes siguen el mismo patrón que el Libro de Jugar a Rol, con las mismas reglas especiales salvo las armas, armaduras u objetos mágicos que puedes usarse las del Libro de Jugar a Rol o las de las tablas especiales de Orcos de este libro. Las armas, armaduras u objetos mágicos en posesión de los Monstruos están malditos y no pueden ser robadas ni utilizadas por los Aventureros.

• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 1 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2-3													
12	Orcos Negros	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6	Armados con Espadas
13	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Emboscada A; Vuelo.
14	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
15	Arqueros Goblins Nocturnos	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armados con Arcos (F1).
16	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	2D6	Muerte súbita.
21	Lanceros Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armados con Lanzas (Combate en Filas).
22	Goblins con Redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	1D6	Armados con Redes.
23	Goblins Jinetes &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armados con Lanzas; Jinete. Ver reglas en la siguiente página.
	Lobos Gigantes	9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		
24	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	1D6 Armados con Arcos (F1) y 1D6 Armados con Lanzas (Combate en Filas).
	Goblin Shamán	4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
25	Arqueros Goblins Nocturnos & Fanáticos Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Armados con Arcos (F1)
		4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	1	Armados con Bola & Cadena, Destrabarse.
26	Fanáticos Goblins Nocturnos	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	3	Armados con Bola & Cadena, Destrabarse.
31	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
32	Arqueros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Armados con Arcos (F3).
33	Guerreros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Armados con Espadas.
34	Guerreros Orcos & Arqueros Goblins Nocturnos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Armados con Espadas.
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armados con Arcos (F1).
35	Orcos Grandotes	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	1D3	Armados con Espadas
36	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
41	Orcos Salvajes &	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
	Orco Salvaje Shamán	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1; Resistencia mágica 6+; Arma mágica; Tatuajes 5+.
42	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Armados con Espadas; Tatuajes 6+.
43	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	2D6	Emboscada mágica A; Ataque en tropel.
44	Garrapatos salvajes cavernícolas	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Destrabarse, Ataque de Garrapato Salvaje.
45	Peña de Cazadores de Garrapatos:												3	1 Peña se compone de 2 Cazadores de Garrapato y 1 Garrapato.
	Cazador de Garrap. Saltarín	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Manada de Garrapatos; Destrabarse.
	Garrap. saltarín amaestrado	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Destrabarse.
46	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	2D6	Emboscada mágica A; Huir.
51	Minotauro	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1	Miedo 5.
52	Gubbinz & Growler	4	2	5+	3	2	1	2	S	250	-	S	1	Consultar Libro de Reglas para leer las reglas especiales.
		5	4	-	6	4	6	5	2	350	-	1	1	
53	Skabnoze & Esbirros, Tira en la Tabla de esbirros más abajo.	4	3	4+	3	5	7	3	1	300	-	1	1	Consultar Libro de Reglas para leer las reglas especiales.
54	Gorgut & Esbirros, Tira en la Tabla de esbirros más abajo.	4	4	3+	4	4	12	3	2	400	1	1	1	Consultar Libro de Reglas para leer las reglas especiales.

• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 1 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
55	Bogoff &	5	1	-	1	1	1	1	-	150	-	-	1	¡Roba Lámpara! Ver Reglas Especiales del Libro de Reglas.
	Orcos grandotes de Gorgut	4	4	4+	4	4	5	3	1	100	1	1/2(6+)	3	Si sacan un 6, causan un Daño extra de 2D6+4 Heridas.
56	Lobos Gigantes	9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1	6	
61	Jefe Orco Salvaje &	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1	Arma mágica; Tatuajes 5+.
	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	3	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
62	Jinete Orco &	4	4	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	2	Armados con Espadas; Jinete.
	Jabalíes de Guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
63	Shamán Goblin nocturno &	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1; Resistencia mágica 5+ (Anillo).
	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
64	Jefe Goblin nocturno &	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	1	Arma mágica.
	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	6 armados con Arcos (F1) y 6 armados con Lanzas (Combate en Filas).
65	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
66	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2-3													

TABLA DE ESBIRROS (Tira 1D6)

D6	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
1-2	Guerreros Orcos &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armados con Espadas.
	Arqueros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armados con Arcos (F3).
3	Guerreros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armados con Espadas.
4	Arqueros Goblin Nocturno &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Armados con Arcos (F1).
	Lanceros Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Armados con Lanzas (Combate en Filas).
5	Arqueros Goblin Nocturnos	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Armados con Arcos (F1).
6	Lanceros Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Armados con Lanzas (Combate en Filas).

REGLAS ESPECIALES DE NUEVOS MONSTRUOS

JINETE

Muchas criaturas han sido entrenadas para el combate. Aunque los Humanos y Elfos sobre todo montan a caballo, a veces también montan fabulosas criaturas como Grifos y Dragones, en cambio, los Goblins montan Lobos y los Orcos prefieren feroces Jabalíes de Guerra.

Cuando un Monstruo ataca montado, tanto jinete como montura pueden atacar en la Fase de Monstruos al mismo Aventurero. Un Aventurero no puede atacar al jinete hasta que la montura haya sido derrotada. Cuando la montura haya muerto, el jinete seguirá luchando a pie. Anota que la montura es eliminada o retira la miniatura de la montura y sustitúyela por otra adecuada para representar al jinete. Si un Aventurero destruye una montura de un golpe, logra un "barrido letal" como de costumbre. Sin embargo, el "barrido letal" daña primero al jinete. Si el barrido letal mata al jinete, se pasa al siguiente objetivo.



• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 2-3 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 4-5													
12	Tira en la Tabla de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut													
13	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	12	Emboscada mágica A, Ataque en tropel.
14	Murciélago gigante & Arañas gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada A, Vuelo.
		6	2	-	5	2	1	-	1	15	-	1	12	Telaraña (1D3).
15	Ratas gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	12	Muerte súbita.
16	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	2D6	Emboscada mágica A, Huir.
21	Escorpiones gigantes	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Agujón (2D6).
22	Araña Gigantesca	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telaraña (1D6).
23	Peña de Cazad. Garrapatos												1D6	Una peña consiste en 2 Cazadores de Garrapatos y 1 Garrapato.
	Cazador Garrapato Goblin & Gar. cavemícola domesticado	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Rebaño de Garrapatos, Destrarse.
		5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Destrarse.
24	Arañas gigantes & Murciélagos gigantes	6	2	-	5	2	1	-	1	15	-	1	12	Telaraña (1D3).
		8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada A, Vuelo.
25	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
26	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
31	Minotauros & Ogros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
32	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	2	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
33	Trolls de piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Miedo 6, Drenar magia 6, Regeneración 2.
34	Orcos negros	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	2D6	Armados con Espadas.
35	Orcos negros & Arqueros Goblin nocturno	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6	Armados con Espadas.
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armados con Arcos (F1).
36	Orcos salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	2D6	Armados con Arcos (F4), Tatuajes 6+.
41	Orcos salvajes & Shamán Orco salvaje	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6+2	Armados con Arcos (F4), Tatuajes 6+, Guardias (Shamán).
		4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1, Resistencia mágica 6+, Arma mágica, Tatuajes 5+.
42	Arqueros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con Arcos (F3).
43	Guerreros Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con Espadas.
44	Orcos grandotes	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	2D6	Armados con Espadas.
45	Orcos & Arqueros Goblin nocturno	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos (F3).
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Armados con Arcos (F1).
46	Orcos & Jefe Orco	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos (F3).
		4	4	4+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arma mágica.
51	Goblins & Jefe Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
		4	3	5+	4	3	6	3	2	150	2	1	1	Arma mágica.
52	Goblins & Shamán Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas). Guardias (Shamán).
		4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
53	Jinetes de lobo Goblin & Lobos gigantes	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Jinete, Armados con Lanzas (Combate en Filas).
		9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1		

• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 2-3 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
54	Jinetes de jabalí Orco	4	4	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	6	Jinete, Armados con Espadas.
	Jabalí de guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
55	Jefe Orco salvaje	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1	Arma mágica, Tatuajes 5+.
56	Garrapato saltarín												1D6	
	Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1		Armados con Espada, Jinete.
	Garrapato Saltarín	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2	1	Destrabarse, Salto (ver reglas especiales más abajo).
61	Jefe Goblin nocturno &	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	1	Arma mágica.
	Goblins con redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	1D6	Armados con Redes.
62	Goblins fanáticos	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	3	Armados con Bola & Cadena. Destrabarse.
63	Shamán Goblin nocturno &	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
	Lanceros Goblin &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armados con Lanzas (Combate en Filas).
	Arqueros Goblin nocturno	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Armados con Arcos (F1), Guardias (Shamán).
64	Jinetes de Lobo Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Jinete, Armados con Espadas.
	Lobos gigantes	9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		
65	Tira en la Tabla de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut													
66	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 4-5													

• GARRAPATOS SALTARINES •



Una de las criaturas más mortíferas que habita en las profundidades bajo los oscuros y húmedos túneles de las montañas son los escurridizos Garrapatos saltarines. Estas criaturas tienen enormes bocas atestadas de afilados dientes, y un Garrapato puede partir por la mitad a cualquier bicho grande y fácilmente tragarse un Goblin Nocturno.

Los Goblins Nocturnos cazan Garrapatos Cavernícolas utilizando largos pinchos. Pinchan a los Garrapatos hasta hacerlos salir de sus escondites para entrenarlos. Algunos intrépidos Goblins Nocturnos son capaces de montar sobre ellos, jugándose la vida pues son bestias enloquecidas que brincan a través de los túneles.

**REGLAS ESPECIALES**

Salto, Destrabarse.

**REGLA ESPECIAL DE NUEVOS MONSTRUOS**

**SALTO**

Algunos Monstruos pueden saltar por encima de un recuadro bloqueado para alcanzar su objetivo. Deben aterrizar en un recuadro vacío y no pueden saltar más de un recuadro. El "salto" consume una casilla de movimiento. Los Monstruos que pueden saltar por norma general no están sujetos a la regla de trabado, por razones obvias.

• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 4-5 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
11	Vuelve a tirar en esta tabla													
12	Todos los monstruos de la Tabla de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut													
13	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	6 Armados con Arcos (F1) & 6 Armados con Lanzas (Combate en Filas).
	Goblins fanáticos &	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	3	Armados con Bola & Cadena, Destrabarse.
	Gran jefe Goblin	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arma mágica, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
14	Jinetes de lobo Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Jinete, Armados con Lanzas (Combate en Filas).
	Lobos gigantes	9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1		
15	Orcos &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	12	Armados con [1-3] Espadas [4-6] Arcos F3).
	Orcos grandotes &	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	12	Armados con Espadas
	Jefe Orco	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arma mágica.
16	Paladín Orco Negro &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	Armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas.
	Jefe Orco Negro.	4	5	3+	5	4	20	3	2	420	2	2	1	Arma mágica.
21	Shamán Orco &	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1, Resistencia mágica 6+, Arma mágica.
	Paladín Orco negro &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	Armados con Espadas, Guardias (Shamán).
	Gran jefe Orco	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Ignora Dolor 6+, Armadura mágica, Arma mágica.
22	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
23	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
24	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
25	Trolls de piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6, Drenar magia 6, Regeneración 2.
26	Troll &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
	Toll de piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Miedo 6, Drenar magia 6, Regeneración 2.
31	Troll &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
32	Escorpiones gigantes &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Aguijón (2D6).
	Arañas Gigantescas	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telaraña (1D6).
33	Paladín Shamán Goblin nocturno &	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magia Goblin 2, Resistencia mágica 5+, Arma mágica.
	Jefes Goblin Nocturno	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	6	Arma mágica, Guardias (Shamán).
34	Jefe Orco en Jabalí de Guerra	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1D6+1	Arma mágica.
	Jabalí de Guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
35	Señor de la Guerra Orco Salvaje	4	6	1+	4	5	34	5	4	1500	-	3	1	Ignora Dolor 5+, Arma mágica, Objeto mágico x2, Tatuajes 3+.
	Orcos salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	12	Armados con Arcos (F4), Tatuajes 6+.
36	Garrapatos saltarines Goblin Garrapato saltarín	4 2D6	2 4	5+ -	3 5	3 3	2 10	2 5	1 2	20 230	- -	1 2	6	Armados con Espadas, Jinete. Destrabarse, Salto.
41	Jinetes Orcos grandotes	4	4	4+	4	4	5	3	1	65	-	1	12	Jinete, Armados con Espadas.
	Jabalíes de Guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		

• TABLA DE MONSTRUOS ORCOS NIVEL 4-5 •

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas especiales
42	Gran Jefe Goblin nocturno &	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	1	Arma mágica; Resistencia mágica 5+.
	Equipo con redes &	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	6	Una peña se forma de 2 Goblins, Armados con Redes y Garrotes.
	Fanáticos &	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	6	Armados con Bola & Cadena, Destrabarse.
	Peña de Cazadores de Garrapatos												4	Una peña se forma de 2 Cazadores de Garrapato Goblin y 1 Garrapato.
	Cazador de Garrapatos Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Rebaño de Garrapatos, Destrabarse.
	Garrapato cavernícola domesticado	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Destrabarse.
43	Rebaño de Garrapatos													
	Jinete Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Armados con Espada, Jinete.
	Garrapato saltarín	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Destrabarse, Salto.
44	Shamán Goblin nocturno &	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	3	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+.
	Lanceros Goblin &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armados con Lanzas (Combate en Filas).
	Arqueros Goblin &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armados con Arcos (F1).
	Peñas de Goblin con redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	6	Armados con Redes & Garrotes.
45	Paladín Shamán Orco Salvaje en	4	3	4+	4	5	21	3	1	1220	-	2	1	Magia Orca 3, Resistencia mágica 5+, Arma mágica, Tatuajes 6+.
	Jabalí de Guerra &													
	Orcos Salvajes en	4	3	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	12	Jinete, Tatuajes 6+.
	Jabalí de Guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
46	Shamán Orco Salvaje &	4	3	4+	3	5*	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orco 1, Resistencia mágica 6+, Arma mágica, Tatuajes 5+.
	Gran Jefe Orco Salvaje &	4	5	2+	4	5	27	4	3	980	-	2	1	Ignora Dolor 6+, Arma mágica, Objeto mágico, Tatuajes 5+.
	Jefes Orcos Salvajes	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1D3	Arma mágica, Tatuajes 5+, Guardias (Shamán).
51	Gran Jefes Orcos	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	6	Ignora Dolor 6+, Armadura mágica, Arma mágica.
52	Gorgonas	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Miedo 9, Petrificar.
53	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10, Vuelo, Petrificar.
54	Paladín Shamán Goblin nocturno	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magia Goblin 2, Resistencia mágica 5+, Arma mágica.
	Shaman Goblin nocturno	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	6	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+.
55	Paladines Orcos Negros en	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	12	Armados con [1-3] Arcos (F4) [4-6] Espadas.
	Jabalí de Guerra	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
56	Gran Jefes Orcos	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	4	Ignora Dolor 6+, Armadura mágica, Arma mágica.
61	Gorgut	4	4	3+	4	4	12	3	2	400	1	1	1	Ver Libro de Reglas.
	Orcos Grandotes	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	2D6	Armados con Espadas.
62	Escorpiones gigantes &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Aguijón (2D6).
	Arañas gigantes	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	3	Telaraña (1D6).
63	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros &	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6, Regeneración 2, Vómito.
64	Gran Jefe Goblin Nocturno	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	6	Arma mágica, Resistencia mágica 5+.
65	Todos los monstruos de la Tabla de Estancia Objetivo de la Guarida de Gorgut													
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 6 del Libro de Jugar a Rol.													

# · SECCIÓN 3 ·

*La tercera sección de este libro presenta una campaña prediseñada, la Destrucción de Grishnak. Para jugar esta aventura se necesita un Director de Juego que esté familiarizado con el libro de Jugar a Rol. La siguiente introducción es de un pequeño tomo de la biblioteca más oscura del Imperio... ¡Sigue... si te atreves!*

## · CONSEJOS PARA SER MEJOR DIRECTOR DE JUEGO ·

Como Director de Juego, tienes por delante principalmente una ingrata tarea. Depende de ti hacer el juego lo más emocionante y agradable como sea posible a los Aventureros manteniendo un juego fluido, y que su interés no decaiga. No es nada positivo que los jugadores tengan que esperar a que leas la descripción de la siguiente Estancia para poder avanzar, o peor aún, que tengan que parar porque se te ha olvidado algo que debía haber ocurrido en la Estancia anterior. También eres el responsable de crear una buena atmósfera de juego. Esto implicará emocionantes y a veces exasperantes descripciones de los desafíos a los que se enfrentan. Por ejemplo, imagina que los Aventureros se encuentran con un grupo de Goblins ("carne fácil, muchachos") dirigidos por un Jefe Goblin (¡Ah!), que está armado con un arma mágica, llamada la Espada del Carnicero (¡Huid, huid!).

Como Director de Juego, depende de ti cómo y cuándo revelas al jefe y a su terrible espada. Simplemente puedes no decir nada acerca de la espada hasta que el Goblin impacta al Aventurero con un 6 y luego decir: "Vaya, vaya. Si el jefe tiene una espada mágica, jua jua jua." Por otra parte en cuanto el Goblin ataque al Aventurero puedes exclamar alegremente: "¡El Jefe Goblin tiene la Espada del Carnicero!" Por otro lado, puedes darle un toque misterioso al asunto, diciendo algo así: "El Jefe Goblin blande una ornamentada espada. Brilla con un poder arcano y malicioso." Mediante el uso de una descripción interesante de la espada, deja que los Aventureros sepan que se enfrentan a algo peligroso, pero no a qué exactamente. ¡Los Aventureros podrán preocuparse ahora cuando el Goblin les impacte!

### CREANDO UNA ATMOSFERA

Si confías en ti mismo y no te importa correr el riesgo de hacer un poco el ridículo, puedes inyectar un poco de ambiente extra en tus partidas utilizando efectos de sonido improvisados. Los más infames Directores de Juego son conocidos por usar alguna técnica para mantener expectantes a los jugadores. Por lo general, Warhammer Quest es bastante preciso en sus descripciones, pero no hay nada de malo en añadir extras. De hecho, cuanto más entretenida esté la partida, es fácil que los Aventureros puedan ser aplastados por un bloque de piedra caído, estaría fenomenal si se escucha el crujir de sus huesos. Por ejemplo, al principio del subterráneo de la Destrucción de Grishnak, encontrarán Jinetes de Lobo Goblin en su camino y cada vez que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, pueden aparecer más Lobos. Aullar durante la Fase de poder no es muy recomendable para demostrar la cordura del Director de Juego, pero puedes hacer este truco para que los Aventureros lo vivan más. Si vas a ser un buen Director de Juego, tiene que serlo con todas las de la ley, inada de medias tintas! Solo te recomendamos que insonorices la habitación.

Este tipo de Director de Juego necesita ser actor, técnico de sonido, y parte de un ser supremo. No te preocupes si al principio las cosas no te salen como quieres inmediatamente, ganarás experiencia jugando unas cuantas partidas.

### COSAS, ESTANCIAS OCULTAS O TESOROS MÁGICOS QUE ENCONTRAR

A lo largo de la aventura los Aventureros se encontrarán con todo tipo de cosas extrañas, Estancias desconocidas sin salida aparente, pociones exóticas y fabulosos tesoros mágicos. A menos que uséis las cartas, que informan al Aventurero de todas estas cosas, ahora tienes la posibilidad de tenerles en ascuas –sí es cierto, aquí tienes otra oportunidad de que como Director de Juego, estás al mando ¡y tienes los conocimientos precisos más allá de ser un mero jugador! En lugar de explicarle al Aventurero lo que ha encontrado exactamente, puedes simplemente describir el objeto y quizás dar pistas cuando éste se esté usando. Puedes pedirle que supere un chequeo de iniciativa para ver si lo sabe utilizar. Consulta las reglas para investigar en las Estancias, identificar objetos mágicos, etc. en el Libro de Jugar a Rol para más detalles sobre esto.

### VIAJES

Tal y como se describe en la sección Entre Aventuras del Libro de Jugar a Rol, viajar de un sitio a otro puede ser una opción muy arriesgada. En la siguiente aventura hay tres viajes que los Aventureros deben hacer. Para que estos viajes sean más interesantes puedes utilizar la Tabla de Eventos de Viaje del Libro de Jugar a Rol. Sin embargo, no olvides que estas reglas son solamente una base para poder guiarte, un buen Director de Juego desarrollará una narrativa, construirá una historia para los viajes de los Aventureros, incluso entre partidas. Haciendo una serie de conexiones entre los eventos el Director de Juego dará una descripción completa de los viajes de los Aventureros. Si te sientes incapaz de hacer esto, puedes tirar primero en la Tabla de Eventos de Viaje por adelantado y luego crear una línea histórica para dirigir a los Aventureros.

### EL ARTE DE LA CREATIVIDAD

Cuando los Aventureros hacen algo inesperado, no siguen una pista vital, o no aprovechan sus opciones, es cuando la labor del Director de Juego se convierte en un arte. El truco está en dirigir y manipular a los jugadores sin ser descarado. No hay mucho más que decir, tan solo la experiencia lo hará en realidad mucho más fácil. Puedes mirar en la página 279 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest, lee "Bodegas de cerveza".

# · LA DESTRUCCIÓN DE GRISHNAK ·

*La Destrucción de Grishnak es el nombre de un precioso amuleto creado por los Enanos del Clan Grunnson para celebrar una gran victoria sobre una horda de Orcos. Por desgracia, el amuleto se ha perdido, y los Aventureros son contratados para encontrarlo antes de que conozca su pérdida y suponga la deshonra de los Enanos. Esta Aventura es adecuada para un grupo de cuatro Aventureros de Nivel de Combate 2 o 3. Necesitarás un Director de Juego para jugar esta aventura. Si eres uno de los jugadores, no sigas leyendo – el Director de Juego te dirá todo lo que necesitas saber.*

## · NOTAS DEL DIRECTOR DE JUEGO ·

La Destrucción de Grishnak es una campaña prediseñada – consta de varias partes, todas unidas por una historia común. Debes aplicar todas las reglas y consejos que se describen en la Sección 3 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

Recuerda que debes incluir la Fase de Declaración en la secuencia del turno. Si el grupo de Aventureros es mayor de cuatro, tendrás que aumentar proporcionalmente el número de Monstruos que encuentran. Un Aventurero extra aumentaría el número de Monstruos un 25%. Si en la tirada aparecen cuatro Skavens, deberías aumentarlos a cinco.

La aventura es bastante larga y ha sido dividida en tres niveles o “subterráneos”. Aunque cada uno de los subterráneos enlaza directamente con el siguiente se tratan de aventuras por separado. Esto significa que todos los objetos mágicos que funcionan “una vez por aventura” lo harán una vez por subterráneo, en este caso hasta tres ocasiones. El Hechicero recupera las fichas de Poder al inicio de cada subterráneo. Cualquier jugador que disponga de puntos de Suerte también los recupera al comienzo de cada subterráneo.

Hay un mapa generado previamente para cada mazmorra que muestra la disposición del subterráneo y qué secciones de tablero y marcadores necesitarás. Cada sección de tablero está numerada y las notas adjuntas explican qué eventos ocurren cuando los Aventureros exploran la mazmorra. Como Director de Juego, deberás leer toda la campaña para familiarizarte completamente con los mapas y la historia y conocer los eventos que ocurren.

### PREPARANDO LA PARTIDA

Antes de empezar a jugar hay una serie de cosas que tienes que preparar de antemano. La más importante es conseguir las miniaturas para representar a los Monstruos que aparecerán en la mazmorra. Antes de comenzar la Aventura debes leer la descripción de las Estancias para ver que Monstruos necesitas.

### MONSTRUOS Y TESOROS

En cada Estancia de la aventura viene una descripción de los Monstruos y tesoros, por lo que no tendrás que utilizar Cartas de Evento para generar los ocupantes de la Estancia. Cuando los Aventureros acaban con los Monstruos consiguen el oro de la forma habitual, pero solo obtienen oro si se da en la descripción.

### EVENTOS INESPERADOS

Si durante la Aventura, sale un 1 en la Fase de Poder un Evento inesperado ocurre como de costumbre. Baraja las Cartas de Eventos Orcos y roba la primera carta. Si se trata de una “E” sigue las reglas para eventos en la página 16 del presente reglamento. Si se trata de un “M” tira en la Tabla de Monstruos Orcos de nivel 2-3.

Si el Evento son Monstruos los Aventureros obtendrán un tesoro cuando todos los Monstruos hayan sido destruidos. Tira 1D6 para ver que encuentran:

- 1 Oro. Consulta la página 73 del Libro Jugar a Rol de Warhammer Quest.
- 2-3 Tesoro. Roba una carta de Tesoro del mazo de Tesoros Orcos.
- 4-6 Tesoro. Tira en la Tabla de Tesoros Orcos en la página 19 de este reglamento.

### EVENTOS ESPECIALES

Ten en cuenta que en cada uno de los niveles de subterráneos hay un Evento Especial que puede producirse en lugar de un Evento Inesperado. Cada vez que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, inmediatamente lanza un segundo 1D6.

Si en esta segunda tirada el resultado es también un 1 ocurre un Evento Especial. Un Evento Especial no puede ocurrir más de una vez por nivel de subterráneo.

### PUERTAS SECRETAS

Cuando el mapa muestre una puerta secreta, no la coloques hasta que los Aventureros la hayan descubierto. Pueden hacerlo buscando en el área – consulta el Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest, página 228.

### LOS AVENTUREROS MUEVEN

Cuando los Aventureros se mueven a través de los pasillos y las Estancias, debes asegurarte de que cada miniatura está en el recuadro que quiere el jugador. Esto puede no parecer muy importante, pero lo será en ciertos momentos durante la aventura. Por esta razón, es mejor que las normas queden claras desde el comienzo. De esta manera no habrá confusiones más adelante, y los Aventureros no intentarán manipularte según les interese o no.

## MUERTE EN KARAK AZGAL

La Destrucción de Grishnak es la continuación de Muerte en Karak Azgal, la aventura prescrita del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

Hay dos introducciones posibles a la aventura. La primera implica que los Aventureros son los mismos que rescataron al Enano Grimcrag Grunnson de Karak Azgal. La segunda supone que los Aventureros han conocido el clan Grunnson a través de otras aventuras. Sea como sea es una buena idea antes de jugar la secuela de La Destrucción de Grishnak, leer Muerte en Karak Azgal para familiarizarse con el trasfondo.

## LA HISTORIA

Las siguientes notas te introducen a la historia de la Destrucción de Grishnak:

*Un Enano llamado Grimcrag Grunnson contrata a los Aventureros para recuperar un amuleto llamado la Destrucción de Grishnak. Este antiguo artefacto representa la gran victoria del Enano sobre la horda de Orcos de Grishnak el Despreciable. El amuleto fue un regalo del clan Irongrudge al clan Grunnson y si el clan Irongrudge descubriese la pérdida del amuleto, causaría una brecha terrible entre los dos clanes. Ungrun Grunnson portaba con él el amuleto cuando se adentró en las profundidades de Karak Azgal y nunca más volvieron a verlo.*

*Skabnoze, el malvado Shamán Orco, pasó parte de su tiempo en Karak Azgal experimentando con pociones mágicas - uno de sus hobbies. Una de sus pociones creó un grupo de "súper ratas". Estas fueron muy inteligentes y fue una de esas criaturas la que recuperó el amuleto del esqueleto de Ungrun Grunnson, padre de Grimcrag, en la oscuridad de Karak Azgal.*

*La rata arrastró el amuleto hasta llevarlo de vuelta a su amo y cuando Skabnoze salió de Karak Azgal se llevó el amuleto con él. Eventualmente el Shamán terminó en la guarida de los Orcos Colmillo Negro, en la ladera sur del monte Gunbad. A Gorgut, el Caudillo Orco, le gustaba la idea de tener un amuleto que representaba la victoria sobre otros Orcos y se lo quitó a Skabnoze (como los Aventureros descubrirán en una nota en la Madriguera del Shamán). Esta aventura cuenta la historia de la búsqueda del amuleto, antes de que los Enanos Irongrudge descubran su pérdida. Los Aventureros tendrán que*

*sumergirse en las profundidades de las cavernas, en la mismísima guarida de Gorgut, para recuperar el amuleto.*

## Nivel de Subterráneo Uno

Los Aventureros son perseguidos por Jinetes de Lobo Goblín y se encuentran con todo tipo de extraños "pieles verdes". También se divertirán persiguiendo a Bogoff el Snotling que les roba su lámpara. Después encontrarán horribles Garrapatos Cavernícolas en un antiguo templo, los Aventureros son arrojados a un pozo con un Minotauro. Encontrarán el escondrijo de Skabnoze. Sin embargo, después de derrotar a Skabnoze, comprobarán que ya no tiene el amuleto. Skabnoze les hará caer en una trampa mientras escapa hacia el próximo nivel.

## Nivel de Subterráneo Dos

Los Aventureros tienen que luchar contra un montón de Orcos, incluyendo una banda de Orcos Negros. A través de una puerta secreta alcanzarán el Abismo de Fuego por donde tendrán que abrirse camino a través de un puente.

Pasarán por otra puerta secreta donde Skabnoze está invocando Minotauros para luchar contra ellos. Mientras tanto, tienen que preocuparse por una horda de ratas gigantes que los emboscarán. Si resultan vencedores tendrán la oportunidad de descansar un rato.

## Nivel de Subterráneo Tres

Aquí serán emboscados por furiosos Orcos Grandotes, avanzarán por el nivel más profundo y no tardarán en conocer al diabólico bufón Goblín. En un angosto pasadizo los Aventureros se enfrentan cara a cara con feroces Garrapatos Cavernícolas seguidos de los Cazadores Goblín, y más tarde un Goblín Fanático les revelará inadvertidamente una puerta secreta.

En el último cruce en T, los Aventureros no tendrán que decidir qué camino coger, ya que Bogoff les quitará de nuevo la lámpara. Bogoff les conduce directamente a una emboscada tendida por Skabnoze con el que ahora tendrán que luchar a muerte. Por último lucharán hasta alcanzar el objetivo final, la Guarida de Gorgut donde éste les estaba esperando. Allí deben recuperar el amuleto o morir en el intento.

# • LA AVENTURA COMIENZA •

Como se mencionó anteriormente, hay dos introducciones posibles a la aventura en función de si son los mismos Aventureros que rescataron a Grimcrag Grunnson de las profundidades de Karak Azgal (Versión 1) o no (Versión 2).

## INTRODUCCIÓN - VERSIÓN 1

Suponiendo que los Aventureros son los mismos que encontraron a Grimcrag y encontraron la Estrella del Alba, lee lo siguiente:

*"Mientras os relajáis en Nuln, gastando parte del oro tan duramente ganado, se os acerca un Enano. Se presenta a sí mismo como Thongar Triturapiedras y tiene un mensaje de su Señor, Grimcrag Grunnson para los Aventureros."*

Dar al líder de los Aventureros el Encarte 1. El viaje a Karaz-a-Karak durará seis semanas. Utiliza la Tabla de Eventos de Viaje del Libro de Jugar a Rol de

Warhammer Quest y consulta las consejos para ser mejor Director de Juego en la página 28 de este libro. Una vez completado el viaje, lee:

*"Al llegar a Karaz-a-Karak, o Pico Eterno, como también se le conoce, sois recibidos abiertamente por Grimcrag Grunnson que recuerda claramente que os debe la vida. Grimcrag tiene un problema. Cuando su padre, Ungrun Grunnson, fue asesinado en Karak Azgal portaba con él un preciado amuleto. Cuando regresó de Karak Azgal no encontró el amuleto y el fantasma de su padre Ungrun aun vagaba exigiendo su devolución. El amuleto de oro fue una ofrenda del clan Irongrudge al clan Grunnson para conmemorar una gran victoria de los Enanos contra una horda de Orcos liderada por Grishnak el Despreciable. Desde entonces, el clan Irongrudge y el clan Grunnson se han convertido en grandes rivales y han acumulado grandes rencores entre sí. La pérdida del amuleto saldrá muy cara al clan Grunnson, sin duda los Enanos Irongrudge explotarán este hecho en su beneficio."*

Mostrar a los Aventureros el marcador del esqueleto Enano usado en la campaña "Muerte en Karak Azgal" para representar el cadáver de Ungrun. Señala a los Aventureros el amuleto alrededor del cuello del esqueleto. Entonces sigue leyendo:

*"Recordáis que el amuleto estaba en el esqueleto de Ungrun cuando lo hallasteis, pero no sabéis lo que sucedió después. Sin embargo, haciendo memoria recordáis unas ratas rondando el esqueleto, además actuaban de forma extraña, parecía que tuvieran más inteligencia de lo normal. Grimcrag os cuenta que ya estuvo en Karak Azgal en otra expedición, pero no encontró ningún rastro del amuleto. Tiene la sospecha de que Skabnoze, el Shamán Orco podría habérselo llevado con él cuando escapó."*

Grimcrag ha averiguado que ese tal Skabnoze habita en una guarida de Orcos a lomos del Monte Gunbad. Grimcrag quiere que partáis hacia allí a recuperar el amuleto. Obviamente, os premiará cuando se lo entreguéis. Grunnson da a los Aventureros algunos objetos que les ayudarán en su misión (entrega al líder de los Aventureros el Encarte 3).

## INTRODUCCIÓN - VERSIÓN 2

Suponiendo que son otros Aventureros diferentes a los de Muerte en Karak Azgal, lee lo siguiente:

*"Mientras os relajáis en Nuln, gastando parte del oro tan duramente ganado, se os acerca un Enano. Se presenta a sí mismo como Thongar Triturapiedras y tiene un mensaje para los Guerreros de su Señor, Grimcrag Grunnson."*

Entrega al líder de los Aventureros el Encarte 2. El viaje a Karaz-a-Karak durará seis semanas. Utiliza la Tabla de Eventos de Viaje del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest. Una vez hayan completado el viaje lee a los Aventureros lo siguiente:

*"Al llegar a Karaz-a-Karak, o Pico Eterno como también se conoce, seréis recibidos por Grimcrag Grunnson que cumple de inmediato su promesa y paga a cada uno de los Aventureros 100 monedas de oro. A continuación, a continuación os acompaña a un gran salón donde os ofrece comida y bebida, mientras Grimcrag cuenta su historia. Grimcrag tiene un problema. Tiempo atrás su padre, Ungrun Grunnson, fue asesinado en las profundidades de Karak Azgal."*

*Una tragedia en sí misma, pero Ungrun tenía consigo un amuleto muy preciado. El amuleto no es mágico, pero fue dado al clan Grunnson por el clan Irongrudge para conmemorar la victoria de los Enanos sobre una horda de Orcos comandada por Grishnak el despreciable. Desde entonces el clan Grunnson y el clan Irongrudge se han convertido en grandes rivales y el rencor hace mella en sus relaciones."*

*La pérdida del amuleto saldrá muy cara al clan Grunnson ya que sin duda, los Enanos Irongrudge explotarán este hecho en su beneficio. Grimcrag cuenta que dirigió una expedición a Karak Azgal pero no encontró ni rastro del amuleto. Sin embargo, hay razones para creer que un Shamán Orco llamado Skabnoze pudiera tenerlo. Skabnoze ya no estaba en Karak Azgal cuando Grimcrag volvió, pero desde entonces se ha visto movimiento de Orcos en las laderas del Monte Gunbad. Grimcrag quiere contratarles para ir a buscar el amuleto. Obviamente, os recompensará públicamente si regresáis con él."*

Grunnson da a los Aventureros algunos objetos que les ayudarán en su misión (entrega al líder de los Aventureros el Encarte 3).

## ALGO EXTRAÑO SUCEDE DE CAMINO AL MONTE GUNBAD

Una vez más, para hacer la aventura más interesante debes utilizar la Tabla de Eventos de Viaje para determinar qué ocurre de camino al Monte Gunbad. El viaje dura cuatro semanas y después lee lo siguiente:



*"Al acercarse a la ladera del Monte Gunbad comienzas a tener la sensación de que te están siguiendo. Aunque no hay signos de personas en el camino no consigues librarte de esa sensación. En la última noche al raso, de repente eres despertado por el terrible aullido de lobos en la distancia. Te preocupa que los lobos estén siguiendo vuestro rastro y al amanecer os ponéis de nuevo en marcha, partís rápidamente al lugar donde el mapa muestra la entrada a la guarida."*

*Hacia el mediodía, de repente se rompe la tranquilidad por un aullido y mirando hacia atrás veis formas oscuras por el trayecto que habéis recorrido. Aceleráis el paso hasta una pared de roca casi vertical en la cual una puerta secreta da acceso a la guarida. Un último vistazo hacia atrás muestra que los perseguidores se están acercando y ahora puedes distinguir la forma de unos Goblins con espadas a lomos de lobos. Sabiendo que no podéis abrir la puerta antes de que el enemigo caiga sobre vosotros, os preparáis para el combate."*

Para representar el área cercana a la puerta secreta en la cual los Aventureros han decidido detenerse, coloca la sección de la Sala de Tortura. Seis Jinetes de Lobo Goblin os han seguido la pista durante días y por fin han dado con vosotros.

Los jugadores colocan a los Aventureros según su Iniciativa. Ahora coloca un Jinete Goblin adyacente a cada Aventurero y saca dos marcadores de Aventurero al azar para ver quién se llevan los dos extras. El combate se desarrolla de forma habitual con la Fase de Declaración, Fase de Poder, Fase de los Aventureros y Fase de Monstruos, hasta que todos los Jinetes Goblin estén muertos. Si el Hechicero saca un 1 en la Fase de Poder otros cuatro Jinetes de Lobo Goblin aparecen para unirse al combate. Obtienes el oro de forma habitual, pero los Aventureros no consiguen ningún tesoro por este evento. Ahora quita la sección de tablero y lee el siguiente pasaje:

*"Los cadáveres de los lobos y los Goblins se encuentran a tus pies y os preparáis para seguir adelante. De repente, se oye otro aullido. Esta vez el misterioso sonido parece flotar en el aire y pronto es contestado por un segundo lobo desde una dirección diferente. Parece que otros cazadores han captado vuestro olor. Rápidamente el Hechicero invoca un hechizo que abre la puerta secreta. Al pasar por debajo sientes que estos lobos no han sido los últimos que vais a ver."*

**Consejo para el Director de Juego:** A medida que termines de hablar, algún Director de Juego aventureros podrían querer aullar en voz baja como un lobo, sólo por el efecto escalofriante...

# • SUBTERRÁNEO 1 - LA GUARIDA DE LA PERDICIÓN •

El Subterráneo Uno está habitado por Goblins Nocturnos que sirven a Gorgut. Se les permite habitar en los niveles superiores de las cuevas ya que son una bienvenida útil para los intrusos, además crían hasta que crecen una especie de hongos excelentes...

La primera parte de la mazmorra comprende un conjunto de Estancias y corredores donde viven la mayoría de Goblins Nocturnos, conectados por puertas secretas al Cubil de Skabnoze. También hay una Estancia que contiene un ídolo antiguo, anterior a la ocupación de los Goblins, y un Pozo de Lucha donde los Goblins tienen encarcelado a un Minotauro. Al final del Subterráneo uno los Aventureros encontrarán el Cubil de Skabnoze y el camino para continuar hasta el siguiente nivel, el Subterráneo Dos.

## Descripción de Estancias

El texto en cursiva al comienzo de cada sección de tablero es como el texto de las Cartas de Evento. Hay que leerlo al principio de la Fase de Exploración o cuando entran en la Estancia, como veas apropiado.

## EVENTO ESPECIAL - JINETES DE LOBO GOBLIN

Los Jinetes de Lobo Goblin perseguirán a los Aventureros durante todo el subterráneo, y el Evento Especial para el Subterráneo Uno es la aparición de otros seis Jinetes de Lobo Goblin. Cuando el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, dile a otro jugador que tire un dado. Si esta segunda tirada es cualquier resultado menos un 1, ocurre solo un Evento Inesperado tal y como viene detallado en la sección de Eventos Inesperados anterior. Si por el contrario el resultado es un 1 de nuevo, coloca seis Jinetes de Lobo Goblin en la Sección de Tablero 1. Al inicio de cada Fase de Monstruos moverán los Jinetes de Lobo nueve recuadros hasta que lleguen a atacaros.

*Consejo para el Director de Juego:* Puedes hacer esto en secreto. Al inicio de cada Fase de Monstruos anota en un papel el avance de los Jinetes de Lobo hasta que lleguen a la Estancia donde se encuentran los Aventureros. Sin embargo, para dar a los Aventureros alguna pista de lo que se acerca puedes hacer algunos aullidos aproximándose...

### 1 ESCALERAS

*A medida que la puerta secreta se abre ante vosotros observáis un conjunto de escalones de piedra que conducen hacia la oscuridad. Grabados en las paredes hay diferentes runas, obviamente grafitis Orcos. Parece que estáis en el lugar correcto.*

Coloca la sección de tablero "Escalera" y una puerta en el otro extremo. Coloca a los Aventureros en los cuatro primeros recuadros de la parte superior por orden de Iniciativa. No ocurren Eventos Inesperados en esta sección a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

### 2 CRUCE EN T

*Tras la puerta el pasillo se divide en dos, izquierda y derecha. Ambos pasajes acaban con dos puertas de madera sólida. La puerta de la derecha tiene aspecto de estar bastante maltrecha y tiene un aviso clavado en el que se puede leer: EZTANCIA DE LOZ MEJORE' TEZOROZ DE GORGUT - ¡FUE'A DE AKÍ!*

El líder del grupo debe decidir qué camino tomar. Nada ocurre aquí a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

## Guardias Goblin

Si los Aventureros terminaron la aventura Muerte en Karak Azgal podrán reconocer esta sección. Los Goblins se colocan como la Sala de Guardias del Subterráneo Uno. Si quieres pueden realizar un chequeo de Iniciativa para ver si lo recuerdan.

Cada Aventurero tira 1D6 y suma su Iniciativa. Si el resultado es 7 o más superan el chequeo y recuerdan que en Karak Azgal había una Sala de Guardias similar a esta en la las Estancias adyacentes estaban avisadas por los Guardias. En este caso ambas Estancias han sido alarmadas, asique en cuanto un Aventurero entre en cualquiera de las Estancias, los Goblins de la otra Estancia serán avisados.

## Coloca las Estancias 3 y 4

Los Goblins han preparado una emboscada. La idea es que los Aventureros giren a la derecha atraídos por el cartel, y entren en la Estancia 3, donde se colocarán los Lanceros Goblin. En la Estancia 4 los Arqueros Goblin escucharán el jaleo y se unirán al combate disparando flechas desde la Estancia 4 a través del cruce en T.

Los Aventureros pueden explorar y entrar en cualquiera de las Estancias (3 o 4). Continúa con normalidad hasta que los Aventureros entren en una de las Estancias, coloca los Monstruos que pertenezcan a esa Estancia (véase la descripción de la Estancia). Después, coloca la otra sección de tablero sobre la mesa. Ahora coloca también los Monstruos que pertenezcan a esa Estancia. Los Monstruos de la sala de los Aventureros atacan de la forma habitual. Los Monstruos de la otra Estancia o bien atacarán cuerpo a cuerpo en el cruce en T (Lanceros Goblin) o disparan a distancia contra los Aventureros (Arqueros Goblin).

## 3 POZO DEL DESTINO

*Inmediatamente percibes un olor acre que emana del agujero que hay en el centro de la Estancia de la que cuelga una cadena hacia el pozo. Un extraño limo verde ha empezado a corroer la espada Goblin sobre la que yace. Hay un esqueleto en el suelo en la esquina de la Estancia. Otra puerta puede verse en el muro izquierdo.*

La Estancia contiene ocho Lanceros Goblin nocturnos. Si los Aventureros entran en esta Estancia antes que a la Estancia 4, los Lanceros Goblin se colocan adyacentes a los Aventureros utilizando la regla de Uno contra Uno.

Si los Aventureros entran primero en la Estancia 4, coloca a los Lanceros Goblin cerca de la puerta que da al Cruce en T (2). En cada Fase de Monstruos avanzarán hasta atacar a los Aventureros.

## Investigando la Estancia

Una vez acaben con los Monstruos, los Aventureros podrán investigar la Estancia.

## Esqueleto

El casco, cinturón y la vaina del esqueleto tienen tantos años que no sirven para nada y carecen de algún valor. Sin embargo, el Hechicero se dará cuenta inmediatamente de que la pulsera es mágica. La pulsera es de bronce y tiene el pictograma de un yelmo grabado. Al usarlo aporta +1 Resistencia y solo puede ser usado por el Bárbaro y el Enano. Vale 300 monedas de Oro.



# LA DESTRUCCIÓN DE GRISHNAK

## - SUBTERRÁNEO 1 -

### LA GUARIDA DE LA PERDICIÓN

### Pozo

El olor es nauseabundo. Cualquier Aventurero que quiera investigar debe superar un chequeo de Resistencia. Tira 1D6 y suma la Resistencia del Aventurero. Con un resultado de 6 o menos el Aventurero se siente demasiado enfermo como para acercarse más. Si un Aventurero se acerca lo suficiente como para tirar de la cadena encuentra una Llave de cobre sujeta a la misma. Cada Aventurero puede hacer un intento por turno para acercarse a la cadena.

### Puerta

La puerta del Corredor 5 está cerrada. Solo se puede abrir con la llave que hay en la cadena del pozo.

## 4 SALA DE GUARDIAS

*El suelo de la Estancia es ajedrezado. La tenue luz de la lámpara permite ver barriles y taburetes -la Estancia obviamente está en uso. Otra puerta se puede ver en la pared de la derecha.*

La Estancia contiene seis Arqueros Goblin nocturno. Si los Aventureros entran en esta Estancia antes de la Estancia 3 los Arqueros se quedarán en la Estancia, pero tratando de ganar la distancia suficiente como para disparar con sus arcos. Cualquier Arquero Goblin que no pueda disparar con su arco (al estar adyacente a un Aventurero) luchará cuerpo a cuerpo.

Si los Aventureros entran primero en la Estancia 3, coloca a los Arqueros Goblin donde ellos puedan disparar a los Aventureros. Si ellos no ven a ningún Aventurero deberán colocarse cerca de la puerta del Cruce en T (2). Ellos permanecerán en la Estancia si pueden ver a algún Aventurero. Si ellos no pueden ver a ningún, avanzarán por el Cruce en T hasta poder dispararles.

### Tesoro

Hay un tesoro en esta Estancia, los Aventureros deben buscar para encontrarlo. Matar a los Goblins no es suficiente para encontrarlo - los Aventureros deben estar en la Estancia para encontrarlo. Vale la pena mencionar esto porque los Goblins de esta Estancia pueden moverse a la Estancia 4 para atacar a los Aventureros y ser derrotados allí.

Los Aventureros encuentran una pequeña vasija de piedra que contiene una pasta azul. La pasta huele a mantequilla rancia. Si se prueba la pasta está muy dulce y no hace ningún daño. Aplicada en la piel, la pasta hace que las heridas cicatricen. Curará 1D6 Heridas y hay pasta suficiente en la jarra para cuatro usos. La jarra puede ser vendida por 50 monedas de oro por uso restante.

## 5 PASILLO

*Un corredor oscuro y húmedo, pero sin otra particularidad. Al otro extremo del pasillo hay una puerta.*

No sucede nada en el pasillo a menos que el Hechicero saque un 1 en la tirada de la Fase de Poder.

## 6 PASILLO

*Más adelante del pasillo hay una tosca salida al fondo.*

El pasillo parece vacío, pero en la Fase de Monstruos Bogoff el Snotling aparecerá, agarrará la lámpara al líder del grupo y escapará según las reglas de su carta (ver también pág.10 de este libro de reglas). Realizará su jueguito entre este Corredor y la Estancia 7. Si la Estancia 7 no está colocada todavía sobre la mesa, hazlo. Si los Aventureros persiguen a Bogoff hasta la Estancia 7 y no la han acabado con los Monstruos, aparecerán en la Fase de Monstruos de la forma habitual.

Recuerda que Bogoff no toma parte en el combate y se destraba. Si Bogoff se encuentra en la Estancia 7 y hay algún Aventurero en el Corredor 5 quedan totalmente a oscuras sin poder moverse hasta que la lámpara esté en el Corredor 6.

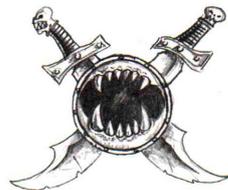
### Perdidos en la Oscuridad

En el Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest, si un Aventurero se queda en la oscuridad no puede mover ni hacer nada excepto permanecer tranquilo y rezar. Deja la miniatura donde está, el Aventurero no puede hacer nada hasta que no vea el resplandor de la lámpara. Por supuesto, el Aventurero abandonado siempre puede confiar en la Tabla de Escape para minimizar su pérdida.

### Tras Bogoff

Cuando Bogoff es impactado dejará caer la lámpara y escapará a través de la puerta secreta del Pasillo 6 al Pasillo 9. Si un Aventurero puede ver esto, coloca la puerta en el tablero. Si ningún Aventurero ve como escapa no coloques la puerta hasta que los Aventureros lleguen a la altura de esta. Con las prisas, Bogoff se ha dejado la puerta abierta. Ten en cuenta cual era la posición de Bogoff cuando dejó caer la lámpara. Uno de los Aventureros debe recoger la lámpara y devolverla al líder del Grupo. También deben buscar a cualquier Aventurero perdido en la oscuridad.

*Consejo para el Director de Juego: Bogoff ofrece al Director de Juego una buena oportunidad para mostrar sus dotes teatrales mostrándose irritante. Riéndose de forma aguda mientras Bogoff corre alrededor del tablero, si todo va bien puedes estimular la agresividad de los jugadores contra ti!*



*Nota: Si observas el mapa del Subterráneo Uno verás que las secciones de tablero de la 2 a la 8 forman un sistema circular. Si todos los Aventureros persiguen a Bogoff en la Estancia 7 podría avanzar hasta el Pasillo 8 y así sucesivamente. Sin embargo, no sería justo dejar a más de un Aventurero en la oscuridad, por lo que sólo debes mover a Bogoff a la sección de tablero siguiente si no dejará a los Aventureros atrás.*

## 7 CAMARA DE TORTURAS

En esta Estancia se puede entrar de dos formas, por el Pasillo 8 se entrará como una sección de tablero normal, o Bogoff el Snotling puede entrar a través del Pasillo 6. Si Bogoff entra el primero en la Estancia, colócalo en el rincón más alejado de las dos puertas y espera a que entre un Aventurero. En la próxima Fase de Monstruos coloca los Goblins tal y como se describe adelante.

*La Estancia parece tragarse la luz de la lámpara sin renunciar a los secretos de las sombras. Sin embargo, la luz revela un garrote con pinchos en el suelo y otra salida de la Estancia. Hay un ruido de arañazos en la oscuridad y sientes que te están mirando.*

Cuando los Aventureros entran en la Estancia son atacados por seis Goblins Nocturnos con Redes y seis Goblins Nocturnos con Garrotes. Los que portan redes son colocados de acuerdo a la regla del Uno contra Uno y los que tienen garrotes se colocan tan cerca de los Aventureros como sea posible.

Usa las reglas para Redes y Garrotes que vienen descritas en la carta y en la hoja de referencia que hay en la contraportada. Los Goblins emboscan a los Aventureros atacando inmediatamente al ser colocados.

### Tesoro

El tesoro de esta Estancia únicamente se puede coger cuando todos los Goblins estén muertos y Bogoff haya sido asustado o todavía no haya aparecido. De lo contrario los Aventureros no pueden investigar la Estancia aunque pueden volver más tarde.

La Estancia contiene 400 monedas de oro para ser repartidas equitativamente entre los Aventureros. Hay también una espada corta con una gema azul hielo engarzada en la empuñadura. El Mago determina inmediatamente que la espada corta es mágica. Si el portador saca un 6 natural en las tiradas para Impactar la joya aumenta su brillo y causa un golpe extra de 1D6 Heridas al objetivo. La espada corta tiene un valor de 300 monedas si se quiere vender. Puede ser utilizada por cualquier Aventurero.

### 8 PASILLO

*El pasillo tiene un suelo de piedra rugosa y lleva directamente a otra puerta de madera.*

No hay nada especial en este pasillo y no ocurren Eventos a menos que salga un 1 en la Fase de Poder.

### 9 PASILLO

*Tras la puerta secreta hay un pasillo. Es húmedo y maloliente y las paredes están cubiertas de musgo, moho y hongos. Al final hay una puerta de metal.*

En el pasillo son atacados por 12 Murciélagos Gigantes. Hay una puerta en el centro del muro derecho que sólo se encuentra si los Aventureros buscan (ver pág. 228 del Libro de Jugar a Rol).

*A medida que avanzas por el pasillo observas algo extraño en las piedras de la pared. Cuando miras más detenidamente descubres una puerta.*

### 10 CÁMARA DEL ÍDOLO

*En el otro extremo de la Estancia hay una plataforma con un fuego que arde delante de un horrible ídolo. En la base de la plataforma hay un montón de huesos y calaveras. En la oscuridad de la Estancia algo parece moverse. La luz del fuego se refleja en un montón de oro a los pies del ídolo.*

Cuando los Aventureros accedan a esta Estancia coloca seis Garrapatos cavernícolas en los recuadros de la parte superior de la plataforma, alrededor del ídolo. Al comienzo de la próxima Fase de Monstruos tira 1D6 por cada Garrapato para ver lo que hará en ese turno, ya que no tienen un atributo de movimiento como tal. Utiliza la Carta de Evento de los Garrapatos cavernícolas que viene con este pack, o consultar la hoja de referencia de la contraportada.

### Ídolo

Cuando los Monstruos sean derrotados, sin duda los Aventureros van a por el oro a los pies de la estatua. Cuando se acercan al ídolo, este habla:

*“¿Quién osa a entrar aquí? Pagarme un tributo o morir.”*

El ídolo no tiene nada que ver con los Orcos y los Goblins, ha estado aquí durante siglos. Los Goblins pronto aprendieron a temer al ídolo (los esqueletos a los pies del ídolo son Goblinóides) y ahora pagan el tributo (de ahí el oro). Los Garrapatos Cavernícolas parecen sentirse seguros, pero cualquier otra criatura más inteligente sabe que está amenazada.

Lee a los Aventureros lo siguiente:

*Cuando el ídolo termina de hablar la puerta de la Estancia se cierra.*

La puerta no se puede abrir hasta que el ídolo sea complacido y la única forma es poner al menos 20 monedas de oro por cada Aventurero a los pies del ídolo. No hay ninguna razón para que los Aventureros sepan por qué han de pagar tan pocas monedas. Si un Aventurero contribuye con una cantidad menor de 20 monedas, no paga nada, o peor todavía intenta coger parte del oro, tendrán graves problemas. Unas llamas brotan de la nariz del ídolo, lo que hace que el una llamarada comience a surgir. Cualquier Aventurero adyacente al fuego sufre 2D6 Heridas con modificadores por Resistencia pero no por armadura. El ídolo no puede ser dañado. Si los Aventureros no traman nada bueno hacia el ídolo durante mucho tiempo no dudes en darles alguna pista, por ejemplo:

*El ídolo habla de nuevo: “¡No hay otra salida! Poned las ofrendas ante mí o morir agónicamente.”*

Cuando los Aventureros hayan pagado las 20 monedas, lee lo siguiente:

*El fuego comienza a menguar hasta calmarse y la puerta se abre sola. El ídolo vuelve a hablar: “Vuestro tributo es aceptado. Podéis continuar vuestro camino.”*

Los Aventureros pueden ahora salir de la Estancia.

### Culto

Si algún Aventurero actúa como si adorase al ídolo será recompensado, lee lo siguiente:

*El ídolo está, obviamente, satisfecho con su homenaje y te habla: “Gracias mi servidor, serás bien recompensado por adorarme.”*

El fuego desaparece y el Aventurero puede ver un anillo brillante en el fondo de un recipiente. El recipiente y el anillo están fríos al tacto. El anillo es de oro con una gema roja engarzada.



El Hechicero identifica el anillo como un poderoso objeto mágico. Concede a su portador +2 Fuerza y vale 600 monedas de oro. Desafortunadamente el anillo lleva consigo una maldición del Caos, y aquel que se lo ponga ya no será capaz de quitárselo jamás. Cuando un Aventurero se pone el anillo, extrañas imágenes de carne, vísceras, destrucción y descuartizamiento acuden a su mente, tiene que concentrarse mucho para resistir el impulso de golpear salvajemente a sus compañeros. De ahora en adelante las almas de los Monstruos que el Aventurero mata serán tomadas por el ídolo como tributo.

Debido a este vínculo con el ídolo el Aventurero tendrá un aura extraña sobre él, y si alguna vez se enfrenta a cualquier Guerrero del Caos se encontrará con que no le atacará a menos que él ataque primero.

*Consejo para el Director de Juego:* Toma nota del Aventurero que lleva el anillo. Podrás utilizar el anillo para una nueva aventura más adelante. Quizá este es el primer paso del Aventurero hacia el Caos - Revisa la Caja de Aventurero del Guerrero del Caos.

## 11 ► POZO DE LUCHA

*Un profundo y oscuro pozo ocupa la mayoría de la Estancia. Los muros del pozo están cubiertos de afilados pinchos y armas rotas y huesos masticados cubren el suelo. En el muro izquierdo hay un armero.*

Coloca el marcador del armero tal y como se indica en el mapa. Los Goblins Nocturnos han capturado a un Minotauro y lo han metido en el pozo. ¡Los Goblins no tienen otra cosa mejor que hacer que empujar a sus cautivos al pozo y ver como el Minotauro se alimenta! En la Fase de Monstruos coloca 10 Lanceros Goblin Nocturnos en el Pasillo 9. Los primeros cuatro Lanceros atacan inmediatamente como en una emboscada.

Utilizan el mango de las lanzas para empujar a los Aventureros al pozo. Si un Lancero impacta a un Aventurero este no sufrirá ninguna Herida pero será empujado hacia atrás un recuadro. Si hay un Aventurero detrás de él este segundo Aventurero también será empujado otro recuadro. Si esto significa que un Aventurero termina en el Pozo sufrirá 1D6+3 Heridas con modificadores por Resistencia y armadura. Cuando un Aventurero acabe en el pozo, lee lo siguiente:

*Tambaleándote te levantas y oyes un terrible resoplido. Una sombra aparece en la otra parte del pozo, cuando se acerca descubres una inmensa y poderosa figura.*

Coloca un Minotauro adyacente al Aventurero del pozo. Tan pronto como un Aventurero es empujado al pozo los lanceros cambian los extremos de sus lanzas por los afilados pinchos. Ahora tratan de matar a los Aventureros y el resto de Goblins también se mueven. Recuerda, los Lanceros pueden atacar a dos casillas de distancia, incluso si hay otras miniaturas.

### Caer dentro del Pozo

Si un Aventurero decide saltar al pozo por esquivar las lanzas, debe superar tras saltar un chequeo de Iniciativa. Si falla el chequeo sufre 1D6+3 Heridas debido a los pinchos que se ha clavado.

Peor todavía, si el resultado es un 1 permanecerá clavado en los pinchos hasta la próxima Fase de Aventureros y sufrirá 1D6+6 Heridas. Sin embargo, si supera el chequeo salta ágilmente en el pozo sin sufrir Heridas.



### Puertas

Una vez hayan destruido a los Goblins y al Minotauro, pueden investigar la estancia. La puerta en el otro extremo del pozo está cerrada mágicamente y no se puede abrir. Obviamente este camino no lleva a ningún lado. Si algún Aventurero investiga la trampilla lee lo siguiente:

*La trampilla se abre para mostrar un corpiño de cuero negro con remaches de metal. El corpiño parece nuevo y está limpio al haber estado guardado en el fondo del pozo.*

El corpiño es mágico y le da a su portador +1 Resistencia. También tiene una habilidad mágica adicional. Cada uno de los remaches genera un campo de poderosa energía mágica uniéndose para formar un escudo alrededor del Aventurero. Si el Aventurero es atacado con algún hechizo o arma mágica puede tirar 1D6. Con un resultado de 6, el ataque es desviado, aun cuando impacte automáticamente. El Hechicero no puede usar el corpiño.

El corpiño pertenecía a Bigrot el Bruto, que fue el Jefe de Guerra de los Colmillos Negros antes que Gorgut. Después de la llegada al poder de Gorgut buscó el corpiño durante mucho tiempo.

Sin embargo, con el tiempo averiguó donde estaba escondido y que algunos Goblins habían capturado al Minotauro para protegerlo. El cráneo que hay en el foso pertenece al ¡Goblin que tuvo la genial idea de encarcelar al Minotauro en el pozo! Gorgut enfureció y se encargó de que pagase por ello.

### El Armero

Si un Aventurero decide investigar el armero lee:

*Cuando recoges una de las armas para echar un vistazo se oye un chirrido y una puerta secreta se abre.*

*Consejo para el Director de Juego:* Es muy posible que los Aventureros no puedan encontrar la puerta secreta que se abre mediante el armero. Si los Aventureros no recorren todas las Estancias y pasillos hazlos regresar para hacerlo ahora. Permite que se den cuenta de que no hay otra forma de continuar. ¡Esta es una de esas situaciones en la que los Aventureros pueden necesitar un poco de orientación! Si es necesario, sugiere que el Pozo de Lucha tiene la respuesta.

Si toda la primera parte de la mazmorra ha sido visitada entonces hay dos cosas que puedes hacer para ayudar a los Aventureros en su camino. O permíteles hacer un chequeo de Iniciativa como hicieron en el Pasillo 9 y les dices que el armero tiene un mecanismo que abre una puerta secreta, o dales un toque de atención como:

*Al mirar alrededor de la Estancia observo un armero y me pregunto si vale la pena investigar.*



## 12 PASILLO

*La puerta secreta revela un oscuro y mohoso pasillo que conduce directamente a otra puerta.*

En el Pasillo no ocurre ningún Evento a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

## 13 CUBIL DE SKABNOZE

*La Estancia huele muy mal y el Hechicero puede sentir el poder mágico que emana de ella. En la penumbra se puede ver un conjunto de escaleras que conducen a una plataforma elevada. Una puerta en la parte superior de la plataforma conduce fuera de la Estancia.*

Los Aventureros entran de la forma habitual, pero si un Aventurero trata de subir las escaleras deténlo en la casilla de la escalera ya que un Orco Grandote aparece en la parte superior.

Cualquier Aventurero que todavía no haya completado su Movimiento puede hacerlo ahora de forma habitual, pero la única manera de acceder a la parte superior de la plataforma es por las escaleras.

En la Fase de Monstruos coloca a Skabnoze en la esquina de la plataforma y otro Orco Grandote a su lado, luego coloca seis Orcos y otro Orco Grandote usando la regla del uno contra uno. Si el Orco Grandote de la parte superior de las escaleras no lo has puesto aún, colócalo ahora. Mira las reglas para el combate en Estancias con diferentes niveles en la página 11 de este libro.

### Skabnoze y los Guardias

Al inicio de cada Fase de Monstruos Skabnoze lanza uno de sus nuevos hechizos - ver la carta especial de Hechizos de Skabnoze. El Orco Grandote que hay junto a él ha jurado protegerlo e incluso recibirá cada impacto en forma de proyectil que vaya destinado a Skabnoze.

Una vez que el Orco Grandote haya muerto Skabnoze se pondrá el Anillo de Invisibilidad y escapará. Aun cuando los Aventureros se las arreglen para golpear a Skabnoze este escapará.

*Consejo de interpretación:* Skabnoze debería dirigirse a los Aventureros cuando aparecen, diciéndoles, con una voz ruin y temblorosa: "Azique por fi' noz encont'amoz ot'a vez alimaniaz coztrozaz. Bueno, pa'eze que abeiz veni'o a cauza' p'oblemaz, éno?".

Depende de si los Aventureros le conocieron en Muerte en Karak Azgal o no. Skabnoze probablemente se burlará de los Aventureros a lo largo del combate.

Cuando Skabnoze se pone el anillo grita: "¡Oz lo aré pagaz, ya lo ve'eiz!. Yo y mi compad'e Gorgut lo conzegiremoz. Ahora vozotroz eztáis atrapados, y solo yo tengo la llave... ¡Uupz!"

Skabnoze se pone el Anillo de Invisibilidad y se desliza por la puerta que da acceso al Pasillo 14 dejando caer un rastrillo en cada puerta. En el momento que se puso el anillo el Shamán se da cuenta de que solo tiene una de las llaves y que la otra está en alguna parte de su Cubil. Ahora lee lo siguiente a los Aventureros:

*Tan pronto como Skabnoze desaparece ante vuestros ojos se oyen dos chirridos de hierro, dos rastrillos bloquean ahora las dos puertas del Cubil.*

Una vez que Skabnoze ha huido y los Monstruos hayan sido destruidos, los Aventureros pueden investigar el Cubil. Encuentran una Poción curativa, y los Talismanes tal y como se detalla en la Carta Especial "Cubil del Shamán" y en la página 12 de este libro de reglas. También encuentran un pergamino en mal estado (entrega el Encarte 4 al líder del Grupo de Aventureros), pero no hay más tesoros en esta Estancia.

Los Aventureros encontrarán una llave bajo uno de los taburetes. La llave abre el rastrillo del Pasillo 14. El rastrillo del Pasillo 12 no lo abre. De hecho, los Aventureros no pueden abrir de ninguna manera el rastrillo del Pasillo 12. Nada funciona, ninguna llave sea cual sea, ni ganzúas, etc.

## 14 PASILLO Y ESCALERAS

*El pasillo gira a la derecha y luego termina en unas empinadas escaleras. ¡Obviamente conducen al Segundo Nivel del Subterráneo!*

Coloca el marcador de las Escaleras al final del pasillo, pero no pongas todavía el marcador del Pozo de Pinchos. Observa cuidadosamente donde pisan los Aventureros y si lo hacen en el recuadro del Pozo lee:

*Al caminar hacia delante sientes como la losa del suelo se inclina y icaes en un pozo con pinchos!*

El Aventurero sufre 1D6+6 Heridas con modificadores por Resistencia y armadura. El Aventurero sólo puede ser rescatado mediante una cuerda o un hechizo de Levitación.

### El Aventurero con la Cuerda

Si el Aventurero que cae al pozo es el que lleva la cuerda puede lanzarla hacia un compañero que esté en la parte superior.

De hecho, esto se puede hacer en todas las trampas de pozo de Warhammer Quest. Sin ninguna posibilidad de volver sobre sus pasos los Aventureros deben continuar hacia el Nivel de Subterráneo Dos.

## · SUBTERRANEO 2 - SKABNOZE CONTRAATAACA ·

El Subterráneo Dos está habitado principalmente por Orcos. Para llegar a la parte principal de la mazmorra los Aventureros deben encontrar una llave que se encuentra en una Estancia custodiada por Orcos Negros. Una vez que los Aventureros consigan la llave pueden acceder al Abismo de Fuego para abrirse paso a través del puente. Finalmente llegarán a una sala dividida por arcos donde Skabnoze está realizando diabólicos conjuros para convocar más Monstruos. Al final los Aventureros tienen la ocasión de descansar un rato antes de pasar al Subterráneo Tres.

### EVENTO ESPECIAL SÚPER RATAS

Durante su estancia en Karak Azgal, Skabnoze experimentó con brebajes. La única que realmente funcionó correctamente fue una con la que creó las súper ratas - criaturas de mayor inteligencia y maldad extrema-. Skabnoze utiliza estas bestias como servidores y mensajeros. Pueden utilizarse para dirigir a otras ratas en combate, logrando que entren en frenesí para atacar sin cesar. Ahora sólo una de estas ratas sobrevive, el perverso y astuto roedor robó el amuleto en primer lugar. La súper rata estará al acecho de los Aventureros en el Subterráneo Dos.

El Evento Especial para el Subterráneo Dos es una emboscada de 12 Ratas Gigantes. Las ratas son controladas por la súper rata al acecho en las sombras. En el Subterráneo Dos, cuando el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, pide a otro jugador que lance un segundo dado. Cualquier resultado menos un 1 se resuelve con un Evento Inesperado detallado en la sección anterior. Sin embargo, si el resultado es un 1, aparecen 12 Ratas Gigantes con la regla del Uno contra Uno. Cualquier Rata Gigante adyacente a un Aventurero ataca inmediatamente. Si el ataque tiene éxito el Aventurero sufre 2D6+4 Heridas pero son inmediatamente machacadas por el Aventurero, ya que en su estado de frenesí no temía por su propia seguridad. Cualquier Rata Gigante que siga viva podrá atacar en la Fase de Monstruos.

*Consejo para el Director de Juego:* Cuando los Aventureros hayan acabado con las Ratas Gigantes debes dejar que se sepa que alguna inteligencia malévolas estaba detrás del ataque:

*Cuando las ratas mueren observáis un par de pequeños ojos rojos brillantes desde las sombras. Los ojos se dejan ver unos segundos, luego parpadean y desaparecen.*

### 1 PASILLO

*Ante vosotros aparece un pasillo húmedo y maloliente. Al fondo hay una puerta.*

Coloca la sección del pasillo en la mesa con una puerta al final. Coloca los Aventureros en las cuatro primeras casillas por orden de Iniciativa. El Subterráneo Dos empieza ahora. Nada ocurre en este pasillo a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

### 2 CRUCE EN T

*El pasaje se divide en dos direcciones, en la parte derecha una puerta de madera cierra el paso.*

Si los Aventureros deciden ir hacia el pasillo 7, lee lo siguiente cuando intenten abrir la puerta:

*Intentas abrir la puerta, pero no pasa nada, obviamente está bloqueada. Explorando ves que la puerta es muy sólida y con fuertes bisagras. No hay forma de pasar por aquí sin la llave correcta.*

La llave está en un cofre en la Estancia 6. No hay otra manera de abrir esta puerta. Explorando esta sección de tablero aparecerá una puerta secreta en el muro norte.

### 3 SALA DE GUARDIAS

***¡No digas nada a los Aventureros del Sala de Guardias al estar oculta tras una puerta secreta!***

Se trata de un escondite oculto para los guardias de Skabnoze. Desde esta Estancia se puede espiar a cualquier intruso que se acerca. Hay seis Orcos y dos Orcos Grandotes en esta Estancia. Una de estas tres cosas sucederá cuando los Aventureros lleguen al Cruce en T.

1. Los Aventureros intentarán pasar a través de la puerta cerrada, imposible sin la llave de la Estancia 6. Tratando de forzar la puerta formarán alboroto. Si los Aventureros hacen mucho ruido, los guardias saldrán y emboscarán a los Aventureros en la próxima Fase de Monstruos.
2. Si los Aventureros encuentran la puerta secreta, pueden entrar en la Estancia en el próximo turno y luchar contra los Monstruos como en cualquier otra Estancia.
3. Si los Aventureros se dirigen a la Estancia 6, los Orcos los emboscarán a su regreso.

### Tesoro

Una vez los Orcos hayan sido derrotados los Aventureros encuentran algunos tesoros en la Estancia.



Hay dos tesoros. El primero es una botella de Brebaje de Fuego, ver página 19 para descripción y reglas. El segundo es una Ballesta mágica. Lee a los Aventureros la siguiente descripción:

*Esta ballesta está hecha de una oscura madera y pulido metal. Es inusual en que, aunque hay que apretar el gatillo para disparar de nuevo, no parece haber ningún mecanismo para amartillar.*

La ballesta es mágica y se amartilla sola al ser disparada. Puede ser utilizada por Enanos o Hechiceros, y puede ser disparada dos veces en un turno en lugar de emplear cualquier otro ataque. La ballesta tiene Fuerza 6 y causa 1D6+6 de Daño por impacto. Su valor es de 750 monedas. Viene con los dardos suficientes para toda una aventura.

### 4 PASILLO

*El pasillo conduce a la derecha, es oscuro y no parece presagiar nada bueno.*

Nada ocurre aquí a menos que el Hechicero obtenga un 1 en la Fase de Poder.

### 5 ESQUINA

*El pasillo se cierra a la izquierda. De arriba se escucha un sonido chirriante, miras hacia arriba y puedes ver que la luz de la lámpara se refleja en unos ojos pequeños y brillantes.*

Los Aventureros son emboscados por ocho Murciélagos Gigantes. Coloca los Murciélagos en la Fase de Monstruos y atacan de inmediato. No ganan tesoros por derrotarlos, pero sí el oro de forma habitual.

# LA DESTRUCCIÓN DE GRISHNAK

## - SUBTERRÁNEO 2 -

### SKABNOZE CONTRAATAACA



## 6 LA FUENTE DE LUZ

*A través de la puerta se ve una gran sala, el suelo está bastante deteriorado. Se puede escuchar el sonido del agua. Un gran cofre se encuentra en el fondo de la sala. No parece que haya ninguna otra salida en la sala.*

Coloca el marcador de Cofre en el otro extremo de la Estancia como se muestra, pero no pongas todavía el marcador del Pozo en el tablero.

La Estancia es la guarida de ocho Orcos Negros. Estos han decidido unirse a Gorgut, pero se mantienen aparte del resto de habitantes excepto cuando hay Orcos débiles y Goblins a los que machacar. Afortunadamente para los Aventureros, Skabnoze no tuvo tiempo de advertir a los Orcos Negros de la llegada de los Aventureros, ya que estarían probablemente esperando para emboscarlos.

### La Trampa del Pozo y el Cofre

Una vez que los Orcos Negros han sido derrotados, los Aventureros pueden examinar el cofre. La tapa se puede abrir desde cualquier recuadro adyacente, pero en cuanto se haga el Pozo se activará. Mira el mapa para la ubicación del Pozo. Si no hay ningún Aventurero encima del pozo lee:

*A medida que el cofre se abre revelando el brillo del oro, escuchas el sonido piedras chocando... de pronto un foso surge frente al cofre.*

Sin embargo, si un Aventurero está en el recuadro del pozo cuando el cofre se abre lee lo siguiente:

*A medida que el cofre se abre, vislumbras algo de oro, inmediatamente notas que la tierra tiembla bajo tus pies y caes bruscamente a un agujero repleto de pinchos.*

El Aventurero sufre 2D6 Heridas de daño y sólo puede ser rescatado con una cuerda o hechizo de levitar.

### Setas Sombrero Loco

Los pinchos están recubiertos de una peligrosa sustancia espesa y viscosa. A medida que el Aventurero está siendo rescatado lee lo siguiente al Aventurero que lo está salvando:

*Al tratar de ayudar a tu compañero notas que las puntas de los pinchos están cubiertas de algo más que su sangre.*

Si las Heridas del Aventurero son revisadas se verá que un líquido negro cubre sus heridas. Si son limpiadas inmediatamente el Aventurero estará a salvo. Sin embargo, si las heridas no se limpian, algo muy desagradable le ocurrirá al Aventurero. En seis turnos el Aventurero de pronto se verá afectado por lo que sólo puede ser descrito como una mezcla espantosa del Sombrero Loco y otros hongos alucinógenos. Entrega al afectado el Encarte 6.

*Consejo para el Director de Juego:* Coloca 1D6 con el 6 boca arriba. Al inicio de cada Fase de Aventureros gira el dado hasta llegar al uno. ¡De esta forma los Aventureros sabrán que algo va a ocurrir pero no saben qué!

En la Fase de Monstruos, después de que el Aventurero se vuelva loco, los Aventureros restantes serán atacados por Monstruos alertados por sus gritos. Tira en la Tabla de Monstruos Orcos de nivel 2-3 (ver página 24-25).

*Consejo para el Director de Juego:* Es posible que el Aventurero afectado por el veneno se encuentre en medio del combate, en este caso quizá no sea justo que le ataquen. Usa tu propio juicio. Sin embargo si los Aventureros tienen un montón de tesoros de curación esta sería una oportunidad para quitarles algunos.



Recuerda que los Monstruos no atacarán a un Aventurero que yace en el suelo a menos que los otros Aventureros estén muertos. El Aventurero se recupera después de tres turnos y no sufre ningún efecto secundario.

### Tesoro

Haya o no caído un Aventurero al Pozo, coloca el marcador como se muestra. El cofre contiene un trozo de pergamino (Encarte 7) envuelto alrededor de una llave de cobre. Esta es la llave que abre la puerta bloqueada del Cruce en T [2]. Lee también lo siguiente a los Aventureros:

*El destello brillante del cofre proviene de una correa con eslabones dorados de una vaina de oro con diamantes incrustados.*

La vaina vale 400 monedas de oro. Sin embargo, también es mágica. Cualquier espada enfundada en la vaina adquiere poderes mágicos y causará +2 Heridas extras cada vez que impacta. Las Heridas se causarán siempre que la espada esté guardada en la vaina cuando no esté en uso. Si la vaina de la espada se vende, perderá esta regla adicional. Los Orcos Negros trajeron esta funda para regalársela a Gorgut, si es que decidían que era digno de ser su Señor.

### Pozo

Si los Aventureros piensan beber agua de la fuente para curar sus heridas lee lo siguiente:

*El agua parece anormalmente fría cuando baja por la garganta y quema como el hielo en el estómago. Sin embargo, mientras te recuperas del susto te das cuenta de que tus heridas han sanado.*

## 7 PASILLO

*Tras la puerta aparece un corredor que gira a la izquierda. Al fondo hay una pesada puerta de metal.*

No ocurre ningún Evento a menos que el Hechicero obtenga un 1 en la Fase de Poder.

## 8 EL ABISMO DE FUEGO

*Al ser tan pesada la puerta es difícil de abrir. Tras empujarla sientes como una ráfaga de aire caliente sale del interior. Empujando más la puerta puedes ver danzar las llamas del abismo que se extiende por la Estancia. Atravesando el centro del abismo hay un puente en muy mal estado, y en el extremo opuesto de la Estancia una estatua de un dragón con un montón de oro a sus pies. De pie en el otro extremo del puente hay un gran Orco que claramente os espera.*

Cuando coloques la sección de tablero en la mesa coloca también el armero como se muestra y un Orco Grandote en el otro extremo del puente. Los Monstruos de esta Estancia han sido advertidos por Skabnoze de que los Aventureros se acercaban mientras huía. El Orco Grandote tiene la orden de detener a los Aventureros en el puente. En la primera Fase de Monstruos después de que los Aventureros entren en la Estancia cuatro Orcos atacan a los Aventureros y pon seis Arqueros Orcos en el lado de la Estatua del abismo.

### El Abismo de Fuego

Recuerda utilizar las reglas del Abismo de Fuego del Libro de Aventuras de Warhammer Quest (página 5), para cualquier Aventurero que intente cruzar el puente. Cualquier Aventurero que esté luchando en el puente debe hacer una tirada para ver si cae al abismo cuando un Monstruo le cause Heridas. También debe restar -1 al hacer la tirada. En otras palabras, debe tirar en la Tabla de Accidentes en el Puente con un resultado de 1, 2 o 3.

### La Estatua y el Tesoro

Una vez que todos los Monstruos estén muertos los Aventureros pueden buscar el tesoro. Lee lo siguiente:

*Hay un gran montón de oro y otros objetos preciosos a los pies de la estatua y seis flechas con plumas negras en el suelo.*

Si un Aventurero anuncia que va a coger algo de oro amontonado a los pies de la estatua, de pronto él se queda en shock. El oro es una ilusión creada por Skabnoze en uno de sus mejores días.



*Consejo para el Director de Juego:* Si un Aventurero es lo suficientemente inteligente como para buscar más a fondo en el "oro" puedes hacer que haga un chequeo de Iniciativa en secreto para el Aventurero. Tira 1D6 y agrega la Iniciativa del Aventurero. Si el resultado es de 7 o más anuncia que el oro es insustancial y podría ser una ilusión. Si el resultado es inferior a 7 el oro está realmente.

Cualquier Aventurero que toca el "oro" será mordido por una serpiente venenosa acechando bajo el espejismo. Lee lo siguiente al temerario Aventurero:

*Cuando intentas coger el oro, tu mano pasa a través de él. De repente sientes un dolor agudo en la mano. Cuando vuelves tu mano de pronto tienes dos pequeños puntos rojos de sangre y al inspeccionar de cerca parecen ser dos heridas punzantes.*

El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. A menos que el Aventurero cure inmediatamente estas Heridas, seguirá sufriendo 1D6 Heridas en cada turno ya que el Veneno se propaga a través del cuerpo. Al final de cada Fase de Aventureros el Aventurero sufre 1D6 Heridas. Sólo si el Aventurero cura estas Heridas conseguirá detener el efecto del veneno y su sistema nervioso estará a salvo.

Las flechas son realmente el tesoro y son como las Flechas Mágicas que aparecen en la Carta de Tesoro. Skabnoze dejó aquí estas flechas para que las usasen los Orcos.

### El Armero

Cuando los Aventureros traten de investigar el armero al intentar mover una de las armas del armero, se pronto se revela una puerta secreta.

*Consejo para el Director de Juego:* Los Aventureros podrían recordar lo que sucedió en la Estancia 11 del Subterráneo Uno, ¡pero tú también podrías recordarlo!

## 9 PASILLO

*Tras la puerta secreta se extiende un pasillo en la penumbra del final hay una puerta.*

Nada ocurre en el corredor a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

## 10 CIRCULO DE PODER

Coloca las dos secciones de Estancia conectadas por dos puertas. Esto cuenta como una gran sala con arcos en el medio. Los Aventureros no necesitan explorar antes de que puedan entrar en la segunda sección.

*El ambiente de esta Estancia es sucio y apestoso, hay un esqueleto en el suelo. Sin embargo, lo más extraño es un resplandor verdoso que procede más allá de los arcos. ¡El brillo también muestra un comité de bienvenida!*

Coloca una fila de cuatro Lanceros Goblin delante de los Arqueros. Ahora coloca una fila de Orcos delante de los Goblins. Empuja las miniaturas de Aventureros si necesitas espacio. Por último, coloca la miniatura de Skabnoze en una de los recuadros centrales de la segunda sala y lee:

*Más allá de la gran cantidad de Orcos y Goblins puedes ver a Skabnoze en el centro de un círculo marcado en el suelo. Mientras tratas de decidir qué hacer, puedes oír un súbito ruido como el desgarrar de una tela y un Minotauro aparece junto a Skabnoze. Skabnoze grita de júbilo y, a continuación comienza a hacer otro conjuro.*



Coloca un Minotauro junto a Skabnoze y luego coloca un dado con el número 4 hacia arriba, también al lado de Skabnoze. Al principio de cada nueva Fase de Monstruos gira el dado al siguiente número más bajo hasta llegar al 1. Si por entonces Skabnoze no ha sido atacado, al inicio de la siguiente Fase de monstruos aparecerá otro Minotauro y el dado se volverá al 4.

Debido a que esta es una Estancia grande cualquier Aventurero que no esté trabado puede moverse a través de los arcos de la forma habitual. Tan pronto como Skabnoze es atacado deja de conjurar más Minotauros y en su lugar lucha contra el Aventurero; retira el dado de cuenta atrás. De nuevo, aunque un Aventurero consiga reducir las Heridas de Skabnoze a 0 no morirá, sino que escapará usando su Anillo de Invisibilidad.

### Tesoro

Tras derrotar a todos los Monstruos de la Estancia los Aventureros encuentran algún tesoro.

*Tirada en un rincón de la Estancia una bolsa de cuero contiene una nota y un amuleto de oro con un estilizado rayo grabado en él. En el esqueleto hay un anillo de plata con una gema morada incrustada.*

El Hechicero reconocerá inmediatamente el amuleto como un medio para almacenar poder mágico. El amuleto tiene 6 puntos de Poder almacenados y pueden ser utilizados por el Hechicero en lugar de sus puntos de Poder. El amuleto tiene un valor de 100 monedas de oro descargado y tiene un extra de 100 monedas más por cada punto de Poder almacenado.

El amuleto sólo puede ser usado por el Hechicero. Skabnoze sabía que el amuleto era mágico, pero no pudo encontrar la forma de utilizarlo por lo que pensó cambiarlo por otro amuleto mucho más bonito "La Destrucción de Grishnak" – ver Encarte 5 (entrégalo a los Aventureros).

*Consejo para el Director de Juego:* Informa al Hechicero de que el amuleto tiene varios puntos de Poder pero no la cantidad exacta. Mantén un recuento de los puntos que va gastando así no sabrá cuando está a punto de agotarse.

El anillo no puede ser utilizado por el Hechicero. Si el Hechicero lo toca estará muy frío para él, pero si cualquier Aventurero lo toca estará bien. El anillo es un Anillo de Regeneración. En cualquier Fase de Poder que el Hechicero obtenga un 6 natural el Aventurero que porta el anillo sanará 1 Herida si está por debajo de su atributo máximo de Heridas. El anillo vale 400 monedas de oro. El anillo no fue recogido por los orcos porque les resultaba doloroso tocarlo.

## 11 PASILLO

En este punto, puedes dar a los jugadores la opción de tomar un descanso. Si no, bueno, ¡pueden continuar hacia el Subterráneo Tres!

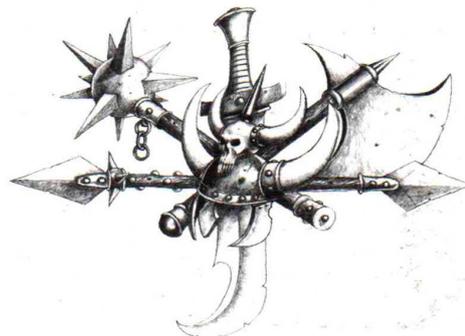
*El pasillo está oscuro, frío y húmedo y hay una trampilla enorme al final del camino la cual está abierta. Obviamente Skabnoze ha escapado por aquí. La trampilla tiene una gran barra de madera que sirve para bloquear el acceso, así los Aventureros si están cansados podrán descansar de sus aventuras un rato. Está claro que Skabnoze está más delante y los Aventureros no ganan nada por meterse ahora en problemas. Descansad un par de turnos mientras hacéis guardia para dormir un poco.*

El Subterráneo Dos termina aquí. Continúa con los detalles que se describen a continuación, pero el uso de fases se detiene hasta que comience el Subterráneo Tres.

### ¡Un broche entre el resto de cosas!

Retira el marcador del Hechicero del vaso y roba un marcador de Aventurero al azar. Entrega el Encarte 8 al Aventurero. Si el Aventurero decide mostrar el Broche a los demás Aventureros entrega al Hechicero el Encarte 9.

Si el Aventurero se guarda el Broche está en problemas. Skabnoze estaba trabajando en un talismán que desviase las flechas. Sin embargo, cuando hizo que un Goblín lo llevara delante de un montón de Arqueros Orcos, el desgraciado Goblín terminó pareciendo un alfiletero! Comprendió que había invertido el hechizo creando un broche que atraía a las flechas, Skabnoze arrojó el broche enojado y terminó empotrado en la pared.



A partir de ahora, cada vez que un Arquero monstruo realice una tirada para Impactar con éxito la flecha golpeará al Aventurero con el broche. No hace falta robar marcador de Aventurero, simplemente dile al Aventurero del broche que ha sido impactado por las flechas. Si el Aventurero pregunta por qué todas las flechas van dirigidas hacia él responde:

*"Solo mala suerte, supongo..."*

Seguirá así hasta que se descarte el broche.

### ¡Levantad, levantad!

Después de que el Aventurero decida lo que hará con el broche, lee lo siguiente:

*Nada perturba el descanso y después de haber dormido un poco os despertáis renovados y listos para la nueva aventura. Echáis un último vistazo a la Estancia antes de seguir adelante.*

Los Aventureros recuperan todas sus Heridas. Si hay un Elfo en el Grupo este encuentra suficientes hongos para restaurar su poción de curación. Ahora, ¡adelante con el Subterráneo Tres!

## · SUBTERRANEO 3 - HACIA LA MUERTE ·

El Subterráneo tres está en su mayoría habitado por Orcos, Goblins, Garrapatos Cavernícolas e incluso algunos Ogros. Los Aventureros también deberán enfrentarse a Gubbinz, el Bufón Goblin maníaco y de nuevo a Bogoff. Antes de llegar finalmente a la Guarida de Gorgut tendrán que plantar cara una vez más a Skabnoze, pero esta vez será un combate a muerte. A continuación entrarán en la Guarida de Gorgut y luchar con el mismísimo Señor de la Guerra.

### EVENTO ESPECIAL - GRANDOTES DE GORGUT

Una vez más, Skabnoze ha ido por delante advirtiendo a los Monstruos de la llegada de los Aventureros. Cuando se lo dijo a Gorgut de inmediato reunió a sus Orcos Grandotes favoritos y les asignó unas tareas especiales. Ahora hay varios grupos de Orcos Grandotes merodeando por el subterráneo esperando a emboscar a los Aventureros.

El Evento Especial del Subterráneo Tres es la emboscada a los Aventureros por tres Orcos Grandotes. Durante el Subterráneo Tres, cuando el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, pide al jugador que tire de nuevo. Si sale cualquier resultado menos un 1, ocurre un Evento Inesperado de los que se detallan en la sección de eventos de este libro. Si por el contrario, saca un 1 de nuevo, los Aventureros son atacados por tres Orcos Grandotes. Roba tres marcadores de Aventurero para ver que Aventureros son amenazados y coloca un Orco Grandote adyacente a cada uno. Los Orcos Grandotes atacan inmediatamente y otra vez en la Fase de Monstruos si siguen vivos.

### 1 ESCALERA

*Desbloqueáis y abris la trampilla y se pueden ver un conjunto de escalones que conducen a la oscuridad.*

Coloca la sección de escalera con una puerta en el extremo inferior. Coloca a los Aventureros en los primeros cuatro recuadros por orden de Iniciativa. El Subterráneo Tres comienza. No pasa nada aquí salvo que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

### 2 PASILLO

*Al final de la escalera hay un pasillo hacia la izquierda que termina con una puerta.*

No ocurre en el pasillo a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

### 3 GUARIDA DE MONSTRUOS

*El olor de esta sala es horrible. En un rincón hay un montón de paja y encima un trapo de color rojo. Podéis escuchar unos pies arrastrándose... pero la luz no puede penetrar más en la oscuridad.*



Una vez que Skabnoze había advertido de la llegada de los Aventureros, una de las órdenes de Gorgut fue enviar cuatro Ogros a esta Estancia. Tras media hora de darse cabezazos en la pared, por fin han recordado que sus órdenes eran machacar a los Aventureros. Los atributos de los ogros los puedes encontrar en las Tabla de Monstruos de Nivel 2-3 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest en la página 195-196.

### Tesoro

Una vez termina el combate, los Aventureros pueden investigar el trapo rojo y lee lo siguiente:

*El trapo rojo es una especie de manto que los Ogros han estado usando como sabana para dormir, pero es más bien una capa con una capucha y se encuentra en muy buenas condiciones.*

La capa es fabricación Élfica y será reconocido por cualquier Elfo como la Capa de Camaleón. La capa solo puede ser usada por Aventureros que usen magia. Cuando el Aventurero se cubre la cabeza con la capucha se vuelve invisible confundiéndolo con el fondo de la estancia. Durante todo un combate y solo una vez por Aventura el Aventurero permanece invisible siempre y cuando no ataque cuerpo a cuerpo o use armas a distancia de fuego. La capa vale 350 monedas de oro.

### 4 ESQUINA

*Tras la sala el pasillo gira bruscamente a la izquierda. Sentado en el rincón hay un Goblin vestido como un bufón con un gracioso sombrero y unos zapatos puntiagudos.*

Este es Gubbinz, el bufón Goblin - ver reglas en la página 9 de este libro. El Aventurero no tiene que hacer frente a Gubbinz ahora, él será muy feliz con ellos por el momento.

*Consejo para el Director de Juego:* Gubbinz habla un montón y la mayor parte es basura. Mantén al parlanchín lejos de los Aventureros, mientras intentan tomar decisiones.

### 5 PASAJE COLAPSADO

*El pasillo está parcialmente bloqueado por un derrumbe y los Aventureros tendrán que avanzar en fila india. Entre los escombros crecen brillantes setas Sombrero Loco. Al final del pasaje hay una puerta.*

Observa cómo se mueven los Aventureros en esta sección. En cuanto dé sus primeros pasos el primer Aventurero coloca un Garrapato cavernícola delante de él y una Peña de Cazadores de Garrapato tras el Garrapato.

El Aventurero no puede hacer ningún otro movimiento incluso si no ha utilizado todo su movimiento, pero podrá atacar al Garrapato Cavernícola. A continuación, los demás Aventurero no podrán avanzar pero si usar armas a distancia si es posible. Luego, en la Fase de Monstruos cualquier Monstruo restante ataca.

### Tesoro

Cuando los Monstruos estén muertos los Aventureros encuentran una pequeña bolsa con 200 monedas. Se trata del oro que Gorgut les ha pagado a los Cazadores de Garrapatos para detener a los Aventureros. Gorgut espera ralentizar a los Aventureros para mejorar sus defensas.

# LA DESTRUCCIÓN DE GRISHNAK

## - SUBTERRÁNEO 3 -

### HACIA LA MUERTE





## 6 CAMARA DE TORTURA

*La Estancia tiene el suelo de piedra y no parece tener otra salida. Hay un armero en el extremo y un montón de huesos junto a él.*

Coloca el armero y el montón de huesos tal y como se muestra en la sección de tablero. Los Aventureros serán atacados por 10 Orcos cuando entren en la Estancia. Los Monstruos se colocan usando la regla del uno contra uno. En la Siguiente Fase de Monstruos los Orcos restantes podrán atacar.

### Tesoro

Tras destruir a los Monstruos, los Aventureros encontrarán:

*Cerca del armero hay un hacha arrojadiza forjada por los Enanos.*

El hacha sólo puede ser utilizada por el Enano o el Bárbaro. Una vez por aventura el hacha se puede lanzar contra un Monstruo que esté en la misma sección de tablero que el Aventurero. El hacha impacta automáticamente causando 1D6+6 Heridas. El hacha tiene un valor de 300 monedas de oro.

### Armero

Ahora los Aventureros deben pensar que el armero esconde una puerta secreta. Sin embargo, esta es la excepción que desmiente la regla. Si un Aventurero se encuentra en el recuadro adyacente al armero y lo examina lee lo siguiente:

*Tiras de una de las armas, y escuchas un ruido de piedras moviéndose. Sin embargo, en lugar de una puerta secreta se revela un enorme bloque de piedra que cae encima de ti desde el techo.*

El Aventurero que estaba investigando el armero sufre 3D6 Heridas con modificadores por Resistencia y armadura. Coloca el marcador de Bloque Caído en el recuadro donde estaba el Aventurero y mueve la miniatura a un recuadro adyacente. A diferencia de la carta de Evento, el Aventurero no dispone de la oportunidad de esquivar el bloque. Si el Aventurero está en el recuadro de enfrente justo en el montón de huesos tratando de investigar el armero, está a salvo:

*Mientras investigas el armero un gran bloque de piedra cae del techo justo a tu lado, ¡menos mal que no estabas ahí!*

Ten en cuenta que si los Aventureros anuncian que están buscando una puerta secreta, coloca la puerta, y diles que no pueden ver el mecanismo de apertura. La puerta sólo puede abrirse desde el otro lado. El armero no es más que una trampa diabólica, no sirve para ningún otro propósito.

## Goblin Fanático

Cuando los Aventureros activan la trampa de Bloque Caído, alerta a un Goblin Fanático escondido tras la puerta secreta. Skabnoze invitó al ignorante a un montón de licor Sombrero Loco y le dio órdenes de acabar con los Aventureros. Después de colocar la trampa lee lo siguiente:

*De pronto una puerta secreta se abre y una cosa pequeña de color verde aparece llevando consigo una gran bola encadenada.*

Coloca la puerta en la sección de tablero si todavía no lo has hecho. Coloca al Goblin Fanático adyacente a tantos Aventureros como sea posible. Todos los Aventureros junto al Fanático son inmediatamente afectados por el ataque del Fanático ya que os ha emboscado. No habrá ningún tesoro por este Evento, pero al menos la puerta secreta ya está abierta. Si los Aventureros van muy bien por ahora, puedes añadir algún Goblin Fanático más al combate.

## 7 PASILLO

*Tras la puerta secreta, un oscuro pasillo repleto de musgo les conduce a una oscuridad más profunda.*

No ocurre nada en este pasillo a menos que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder.

## 8 PASILLO

*El pasillo gira a la izquierda. La lámpara refleja el brillo de unos ojos cerca del suelo.*

Los Aventureros son atacados por ocho Ratas Gigantes, consiguiendo oro como siempre, pero ningún tesoro. Las Ratas están controladas por una súper rata al igual que el Evento Especial del Subterráneo Dos, aplicándose las mismas reglas para esta emboscada.

## 9 CRUCE EN T

*El camino se divide en dos direcciones diferentes, en ambos lados hay una puerta.*

Cuando los Aventureros estén en esta sección de tablero lee lo siguiente:

*Con un repentino chillido, Bogoff el Snotling se precipita entre las sombras, agarra la lámpara y sale corriendo como alma que lleva el diablo directamente hacia delante, dejando la puerta abierta.*

Los Aventureros no tienen más remedio que ir a la Estancia 10 siguiendo a Bogoff. Coloca la sección de la Estancia ahora.





## 10 CAMARA FUNERARIA

*En la Estancia hay una pequeña escalera que conduce a la tumba de un poderoso Aventurero. La luz de una lámpara ilumina toda la estancia desde detrás de la tumba.*

En la primera Fase de Monstruos después de que los Aventureros entren en esta Estancia coloca los Monstruos de la siguiente manera:

Skabnoze está de pie tras la tumba sujetando vuestra lámpara. Ten en cuenta que Skabnoze no puede ser alcanzado por armas proyectiles si la tumba está entre Skabnoze y el atacante.

1 Rata Gigante adyacente a Skabnoze. Se trata de la súper rata y tiene los mismos atributos que una rata normal, excepto que no causa Muerte Súbita. Causa 2D6+2 Heridas pero no se ejecuta de forma automática.

6 Arqueros Goblin encima de la tumba. Se mantienen en la parte superior de la tumba a menos que un Aventurero logre subir. Todo Aventurero adyacente a la tumba sufre un modificador de -1 a la tirada para Impactar por estar en un nivel inferior.

6 Lanceros Goblin se colocan junto a los Aventureros siguiendo la regla del uno contra uno.

2 Goblins nocturnos con Redes y 2 Goblins nocturnos con Garrotes se colocan cerca de Skabnoze.

Bogoff ha escapado tras darle la lámpara a Skabnoze.

### La última oportunidad de Skabnoze

Skabnoze no tiene a donde ir, Gorgut le ha ordenado acabar con los Aventureros de una vez por todas o morir en el intento. Para incentivarlo, Gorgut le ha arrebatado a Skabnoze su anillo de invisibilidad y lo ha tirado al foso de su guarida donde se ha derretido entre las llamas.

Skabnoze está muy asustado y tiene problemas para recordar sus hechizos. Al inicio de cada Fase de Monstruos en la que Skabnoze no esté en combate cuerpo a cuerpo tira 1D6:

1 Skabnoze vacila y no lanza ningún hechizo.

2-3 Skabnoze olvida sus nuevos hechizos. Tira en la tabla de Magia Orca en la página 170 del Libro de Jugador a Rol.

4-6 Skabnoze lanza uno de sus hechizos de su Carta Especial.

*Consejo para el Director de Juego:* Haz que Skabnoze parezca confundido y asustado. El Aventurero quedará muy sorprendido al ver como Skabnoze muere en lugar de desaparecer.

## Muerte de Skabnoze

En cuanto muere, Skabnoze maldice a los Aventureros, gruñendo:

*Quando Skabnoze muere murmura algo sobre una gran cantidad de oro y un amuleto, pero no se le entiende mucho.*

Si los Aventureros le preguntan por el amuleto "La Destrucción de Grishnak", se queda tan sorprendido como muerto.

*"¿Qué?! ¿Todo esto ez por una pequeña chatarra metálica? ¡Ni zi quiera ez mágica! E'taiz locos, rematadamente locos. Gorgut lo tene, de ezo eztoy zeguro.*

Si los Aventureros no dicen más, Skabnoze muere farfullando las siguientes palabras "Eztaiz lokoz de remate..."

## Tesoro

Cuando todos los Monstruos sean destruidos los Aventureros pueden recuperar la lámpara. En el cadáver de Skabnoze los Aventureros encuentran:

*En uno de los bolsillos encuentran una llave de rastrillo del Cubil del Skabnoze. Esto significa que ahora los Aventureros tienen claro el camino para salir de la Guarida. Alrededor de su cuello tiene un collar hecho de dientes.*

El collar hecho de dientes es en realidad un amuleto de la suerte y proporciona a cualquier Aventurero, excepto al Hechicero, un punto extra de Suerte por aventura. El collar sólo vale 50 monedas ya que nadie va a creer en la suerte.

## 11 CALABOZO

*La Estancia está muy sucia y huele a carne en descomposición. En el suelo hay un esqueleto encadenado por los tobillos, al otro lado otra puerta. Sientes que el final de la misión está cerca.*

En la primera Fase de Monstruos cuando el primer Aventurero haya entrado en la Estancia, coloca un Garrapato Cavernícola junto a cada Aventurero y dos Cazadores de Garrapatos detrás de cada Garrapato. Cada Aventurero es atacado esté o no dentro de la Estancia. Sin embargo no es una emboscada y los Aventureros atacan primero.

## Tesoro

Al finalizar el combate los Aventureros encuentran:

*En el suelo hay una botellita con un espumoso líquido rojo pálido. En la zona del esqueleto hay un pedazo de pergamino arrugado.*

El líquido es Brebaje de Fuego, que figura en la Tabla de Tesoros Orcos (página 19), suficiente para un trago cada uno. El pergamino es un hechizo "Escudo de Hielo" que sólo puede ser usado por el Hechicero. Su valor es de 400 monedas.

El Hechicero puede lanzar el hechizo en cualquier momento. Un escudo de hielo surge alrededor del Hechicero para protegerle en el combate, sumando +3 Resistencia. El escudo se mantiene intacto hasta que el Hechicero saque un 1 en la Fase de Poder, entonces desaparece, al igual que hacen las palabras escritas del pergamino.

El esqueleto es el de un desafortunado Aventurero que fue hecho prisionero en un ataque Orco y acabó siendo alimento para los Garrapatos. No debió tratarse de un mago pues no pudo usar el hechizo. Sin embargo, como el pergamino era mágico, los Garrapatos no pudieron comérselos. Se comieron alguna esquina, pero al ser mágico enfermaron y les sentó fatal.

## 12 LA GUARIDA DE GORGUT

A medida que la puerta se abre podéis ver el objetivo de vuestra búsqueda delante, la guarida del temido Jefe de Guerra Orco, Gorgut. Unas escaleras flanquean un profundo foso y dos enormes Orcos aguardan en el nivel superior. Mientras tanto, Gorgut espera junto a su trono en el nivel más elevado.

Antes de que los Aventureros entren en la guarida, coloca a Gorgut en el trono y un Orco Grandote en la parte superior de cada escalera. En la primera Fase de Monstruos después de que los Aventureros entren en la Estancia coloca tres Arqueros Orcos en la parte delantera del nivel de la plataforma, tres Orcos en cada lado de la Estancia, entre la plataforma y los muros, y un tercer Orco Grandote en la parte superior de las escaleras.

Gubbinz y Growler están con Gorgut en el nivel de la plataforma. Growler ataca a un Aventurero al azar. Gorgut es ahora "más difícil" de lo que aparece en las cartas. Se ha estado preparando últimamente para combatiros y descuartizaros, y es más resistente que nunca. Ahora su perfil es el siguiente:

Heridas	18
Movimiento	4
Habilidad Armas	4
Habilidad proyectiles:	3+
Fuerza	4
Resistencia	4 (6)
Ataques	2
Daño	2D6+4
Oro	375

También está armado con un Arma Mágica. Tira en la Tabla de Armas mágicas de Orcos en la página 21 de este libro, o elige una que creas que es particularmente dura. Recuerda las Reglas Especiales para esta Estancia como se indicó con anterioridad, y las Reglas Especiales para Gorgut, es decir, su capacidad para detener magia. No pienses en colocar algún esbirro extra, ¡ya tiene suficiente ayuda!

Cuando todos los Monstruos sean derrotados los Aventureros pueden recuperar el Amuleto "La destrucción de Grishnak" que está colgado en la parte trasera del trono de Gorgut. ¿Lo recordáis? Siempre os podéis permitir dejároslo colgado en el trono de Gorgut si os olvidáis de él, eso sí, los Enanos se pondrán furiosos cuando volváis a Karaz-a-Karak! ¿Vale la pena que todo acabe bien? Sí, por supuesto. El honor lo es todo... ¿no es así?



### Tesoro

Los Aventureros supervivientes pueden dividir el tesoro entre ellos. Hay tres objetos de tesoro y un cofre de oro, como se muestra en el plano. Los Aventureros deben elegir qué quieren, empezando el líder de los Aventureros y el siguiente por orden de Iniciativa. Lee a los Aventureros lo siguiente:

*Debéis escoger entre: el cofre de oro, la gran cimitarra negra envainada, la daga decorada con piedras preciosas y un cordón de oro y una bolsa verde.*

1. El cofre contiene 1D6 x 200 monedas de oro.
2. La cimitarra es igual que la Espada de la Muerte de la página 116 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest. Vale 600 monedas de oro y aumenta la Fuerza del portador a 10 un combate solo por aventura.
3. La daga es la Daga Envenenada de Grashnak. Impacta de automáticamente, y sigue las reglas para Dagas, del Libro de Reglas de Warhammer Quest. El arma contiene una reserva de veneno. Si la daga causa al menos 1 Herida a un Monstruo, después de los modificadores por Resistencia, armadura, etc., el Monstruo queda envenenado. Al final de la siguiente Fase de Monstruos, el Monstruo cae derrotado. La daga sólo puede usarse una vez por aventura. Está valorada en 1.000 monedas.
4. La bolsa verde contiene una Runa de Muerte tal y como se explica en la página 32 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

*Consejo para el Director de Juego:* Si tienes más de cuatro Aventureros sólo tienes que añadir algún objeto de la tabla de Estancia Objetivo del Libro de Jugar a Rol página 121 antes de leer esta lista.



### LA VUELTA

Con Gorgut y Skabnoze muertos, los Monstruos que hayan sobrevivido en la Guarida estarán demasiado desorganizados y asustados como para atacar a los Aventureros de nuevo, así que no tendrán que luchar contra nadie. Si el Hechicero está todavía vivo puede utilizar sus hechizos para sanar a los Aventureros, o puede utilizar algún tesoro mágico para sanarse a sí mismos. Supongamos que el viaje de vuelta a Karaz-a-Karak tiene una duración de seis semanas ya que el terreno es bastante peligroso, así que debes tirar seis veces en la Tabla de Eventos y Peligros en Viaje del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest. Una vez de vuelta en Karaz-a-Karak los Aventureros se verán recompensados con 1D6 x 200 monedas de oro cada uno por Grimcrag Grunnson por haberle devuelto el amuleto.

### ¿QUÉ SERÁ LO PRÓXIMO?

Los valientes Aventureros han completado la aventura y recuperado el amuleto (si es que se acordaron de recogerlo). Por ello, obtendrán un gran renombre entre el clan Grunnson. ¿Qué pueden hacer ahora los Aventureros? Puede que los Enanos les ofrezcan partir hacia otra misión, quizá esta vez contra los Skaven. Si se olvidaron de recoger el amuleto, la próxima misión podría ser la penitencia por su estúpida falta de memoria.

**Nota para el Director de Juego: Necesitarás fotocopiar esta página y recortar los encartes. Estos encartes se entregan a los Aventureros en puntos específicos de la aventura – la campaña específica cuando y cual. Cada encarte tiene su número para que sea identificado.**

### ENCARTE 1

Saludos valientes Aventureros. Espero que mi mensaje les llegue bien. Les solicito que se unan a mí en Karaz-a-Karak ya que tengo una misión para encomendaros. No puedo decir más en este momento, pero os prometo aventuras, peligros y grandes recompensas.

*Grimcrag*

### ENCARTE 5

Zeño' Gorgut, biendo cuanto te gustan loz amuletoz, tengo uno perfectamente bueno que te cambiaré por un coztrozo enano para demoztrarle mi lealtaz! Zera una muezta divegtida y vriyante con una gan dezcaga edeztrica por todoz ladoz.

*Skabnoze*

### ENCARTE 2

Yo, el Señor Grimcrag Grunnson, requiero de un grupo de valientes Aventureros para llevar a cabo una misión. Si os reunís conmigo en Karaz-a-Karak os explicaré de qué se trata. Os pagaré 100 monedas de oro a vuestra llegada a Karaz-a-Karak, aceptéis o no la misión.

*Grimcrag*

### ENCARTE 6

De repente, estás en shock por una mezcla potencialmente letal de setas alucinógenas. Actúas como si estuvieras cubierto de pequeñas arañas púrpuras y cada vez se incrementa la paranoia. Coloca la miniatura boca abajo en el recuadro y no digas nada más. Te recuperarás plenamente en tres turnos.

### ENCARTE 3

Grimcrag Grunnson os entregará lo siguiente:

1. Un mapa que muestra la entrada a la Guarida.
2. 1D3 provisiones a cada uno (ver las reglas de provisiones en la página 42 del Libro de Jugar a Rol).
3. El hechizo necesario para abrir la puerta de la Guarida.
4. Seis vendas (ver las reglas de vendas en la página 42 del Libro de Jugar a Rol).
5. Una resistente cuerda de Enanos.

Un Aventurero debe guardar este Encarte como recordatorio. Tira los dados de forma habitual al terminar cada aventura por las vendas no usadas, para ver si se han destruido.

### ENCARTE 7

Gran Gob, el Ogco Negro. Puedez queda'te en la sala mojada, ezta yave ez para entrag en mi guarida. Zientete libre de golpear a Gubbinz el rufon, es un gital entreteni'o. Noz vemos. El Jefe GORGUT

### ENCARTE 8

A medida que vigilas con el resto de Aventureros, para evitar dormirte decides contar los diferentes tipos de setas que crecen por los muros. Al llegar al 73 descubres un hermoso broche de oro con forma flecha incrustado en la pared. Con tan sólo un tirón lo liberas. Supones que vale 1.000 monedas de oro más o menos. Escribe en silencio una nota al Director de Juego para decirle qué vas a hacer con el broche.

### ENCARTE 4

¡¡¡Skabnoze azlo!!! Ya te ije que kiero eze colgante brillante, quero colgazlo en mi trono azique traemelo, ¡AHORA!

*El Jefe GORGUT*

### ENCARTE 9

Uno de tus compañeros ha encontrado un broche de oro con forma de flecha y te lo está enseñando. El broche es mágico, pero tiene algo de "maligno". El broche vale unas 500 monedas. Aunque no le puedes decir porqué, sientes que no debería quedárselo.

# • NUEVOS MONSTRUOS •

Como has podido ver en este libro, hemos añadido algunos Monstruos nuevos – como el Garrapato Cavernícola – y también encontrarás algunos de los nuevos tipos de tropas Goblin en las Tablas de Monstruos Orcos. Hemos reunido en una sola tabla a todos los Goblins Nocturnos para que puedas localizar sus atributos rápida y fácilmente.

Las tablas de Monstruos de este libro y las del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest son muy específicas sobre el tipo de armas que portan los Monstruos. Por ejemplo, los Goblins suelen ir armados con arcos y lanzas para que coincidan con los Goblins de plástico que vienen en la caja de Warhammer Quest. Sin embargo, existe disponible una amplia variedad de miniaturas Citadel, y las miniaturas de tu colección pueden estar armados con todo tipo de armas diferentes – espadas, arcos, lanzas, palos, hachas, mayales, etc.

A medida que tu colección de miniaturas crece, querrás incorporar tus nuevas miniaturas a las partidas de Warhammer Quest – las Cartas de Evento (Evento) en blanco son ideales para esto. No te preocupes si no encuentras un Monstruo con la misma arma exactamente que tiene la entrada en la tabla de Monstruos. A menos que un Monstruo esgrima un arma especial como un arco o una lanza puedes utilizar cualquier miniatura que esgrima un arma de mano. El daño que esa arma haga – sea cual sea el arma que lleven, espadas, hachas, garrotes o lo que sea – es simplemente calcular los dados de daño que el Monstruo hace al tirar los dados, y sumar su Fuerza de forma habitual.

Por ejemplo, un Goblin nocturno armado con una espada, en lugar de una lanza o un arco, causa 1 dado de daño más su Fuerza (1D6+3) y no tiene reglas especiales. Los Orcos armados con lanzas harían 1D6 + 3 puntos de daño, y sería capaz de atacar en filas.

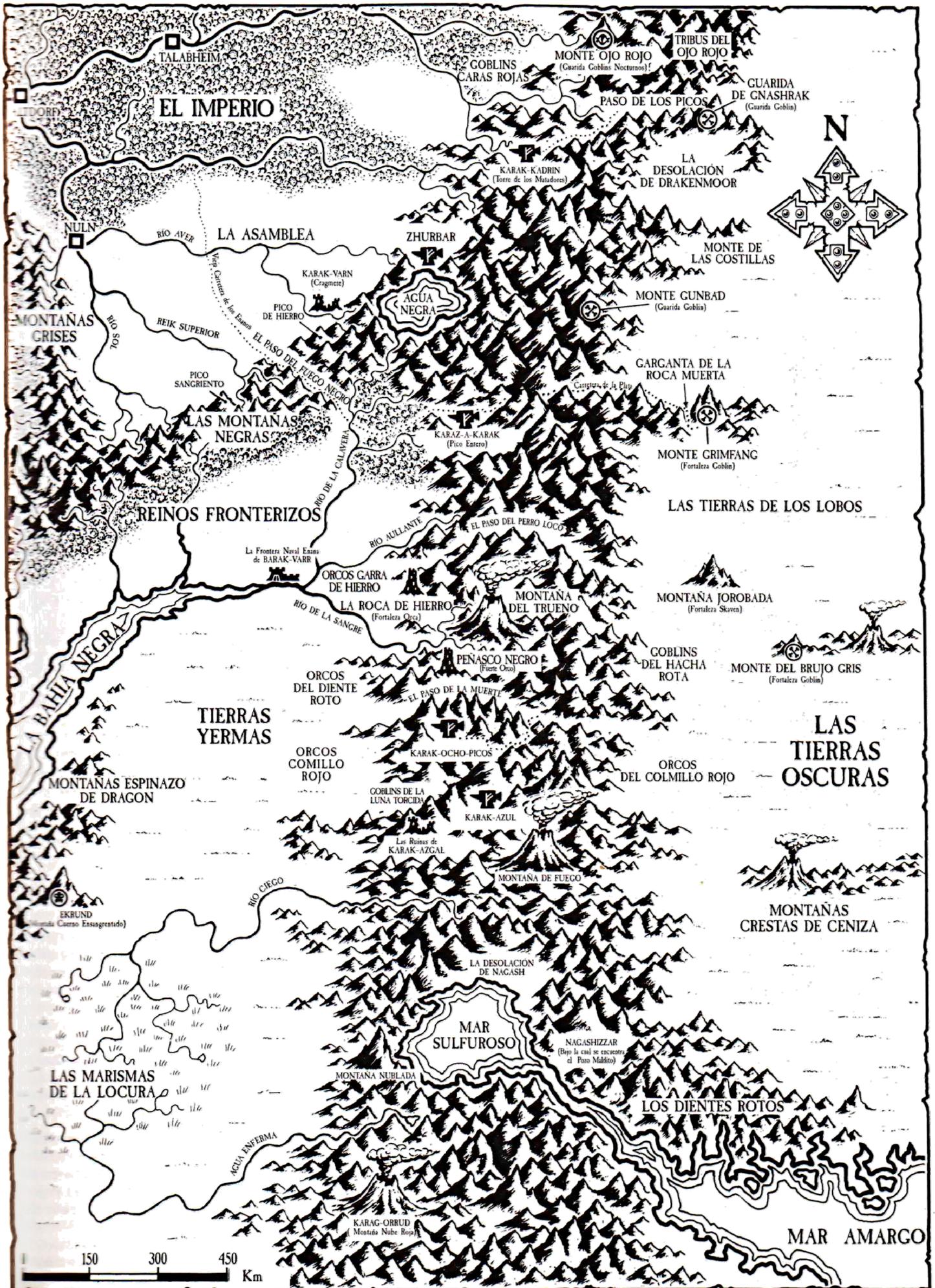


Si quieres, puedes usar el apunte de las tablas de "Equipo" (pág. 40-41-42 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest) para probar los efectos de Monstruos con escudos, espadas enormes, etc. Pero no es exactamente necesario ir al detalle.

La forma de incorporar cosas es tan flexible aplicarlo en tus partidas que es suficiente con jugar con Cartas de Evento cuidadosamente preparadas para todos tus propios Monstruos, o guardar un montón de esas cartas a un lado para asegurarse que saldrán ese tipo de monstruos. Por ejemplo, si has preparado cartas para diferentes tipos de Goblin de tu colección, puedes mantenerlas apiladas en un mismo mazo a un lado. Siempre que quieras que peleen contra un Goblin, puedes usar la siguiente tabla, o robar una carta de ese mazo de monstruos que has apilado repleto de tipos de Goblin a los que enfrentarse.

## • GOBLINS NOCTURNOS •

Tipo de tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Reglas especiales
Goblin nocturno	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	
Arquero Goblin nocturno	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Armados con Arco (F1).
Jefe Goblin nocturno	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	Arma mágica.
Gran Jefe Goblin nocturno	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	Arma mágica, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
Shamán Goblin nocturno	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	Magia Goblin 1, Resistencia mágica 5+ (Anillo).
Goblin nocturno Paladín Shamán	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	Magia Goblin 2, Resistencia mágica 5+ (Anillo). Arma mágica.
Goblin nocturno Maestro Shamán	4	2	4+	4	4	20	4	2	1590	-	3	Magia Goblin 3, Resistencia mágica 4+ (Anillo). Disipar magia 5+, Arma mágica, Objeto mágico x1.
Goblin nocturno Gran Shamán	4	2	4+	4	4	31	5	3	2530	-	3	Magia Goblin 4, Resistencia mágica 4+ (Anillo). Disipar magia 4+, Arma mágica, Objeto mágico x1.
Cazador de Garrapatos	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	5	Destrabarse; Armados con Pincho.
Garrapato cavernícola	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Destrabarse.
Garrapato saltarín:												
Jinete Goblin nocturno	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Armados con Espada, Jinete.
Garrapato Saltarín	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2	Destrabarse; Salto.
Peña con Redes & Garrotes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	Armados con Redes & Garrotes.
Fanáticos Goblin nocturnos	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	Armados con Bola & Cadena, Destrabarse.



# HOJA DE REFERENCIA

## · BOGOFF EL SNOTLING ·

Moviéndose a una increíble velocidad, un diminuto Snotling se lanza hacia los Aventureros y agarra la lámpara.



Bogoff el Snotling ha bebido de un brebaje que Skabnoze, el Shamán Orco le dio, provocándole un estado frenesí de hiperactividad vertiginosa. Bogoff (HA 1) esquiva todos los impactos con un resultado de +4 al tirar los dados. Puede moverse y cruzar u ocupar cualquier cuadrado, incluso si otro monstruo o Aventurero están en él. Bogoff nunca se traba.

### BOGOFF EL SNOTLING

Bogoff aparece junto al Líder, agarra la lámpara y se va corriendo. Se desplaza tan lejos como pueda de los Aventureros, pero sin dejar a ninguno de ellos en la oscuridad. Él se moverá de esta forma al inicio de cada Fase de Monstruos, y seguirá molestando a los Aventureros con su feliz bailete hasta que finalmente sea impactado, momento en el que dejará caer la lámpara y saldrá corriendo. Si mientras ocurre otro Evento, Bogoff simplemente se mantendrá lo más alejado posible de los problemas para continuar con su molesto juego cuando terminen. El Aventurero que impacta a Bogoff obtiene 150 monedas de oro. ¡También recoge la lámpara y se convierte en el Líder!

## · LLAVE OXIDADA ·



Si los Aventureros se encuentran atrapados, sin esperanza de escapar (debido a un derrumbamiento, rastrollo, etc.), la llave oxidada abrirá una puerta secreta, permitiéndoles continuar. Coloca una nueva puerta en la sección y continúa con las Cartas de Mazmorra restantes (alternando con Cruces en T, Esquinas, etc.).

Usar una vez y descartar.

## · GOBLINS CON REDES & GARROTES ·

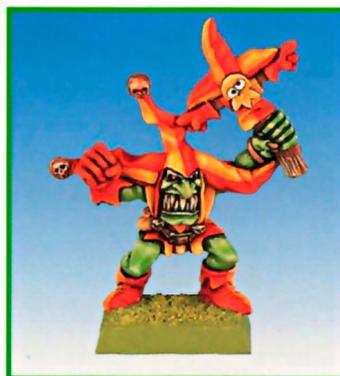


### PEÑA DE GOBLINS CON RED Y GARROTE

Al inicio de cada Fase de Aventureros, los Aventureros atrapados pueden intentar liberarse. Cada Aventurero debe tirar 1D6 + Fuerza, si saca 7 o más se libera. Una vez escapa de la red, podrá moverse o atacar de forma habitual. Los Aventureros que no logran liberarse deben esperar hasta la próxima Fase de Aventureros para volver a intentarlo. Si no hay ningún Goblin con Red para "atrapar", desplegarán sus Garrotes para liarse a golpes con quien sea.

Los Goblines con Redes y Garrotes se colocan en parejas. Los Goblines con Redes siempre atacan primero - tiran para Impactar de forma habitual. Si impactan, el Aventurero queda atrapado y no puede hacer nada hasta que se libere. Coloca un marcador de Atrapado adyacente. Los Goblines con Garrotes atacan después, ganando +2 al Impactar si el objetivo está atrapado.

## · GUBBINZ EL BUFÓN ·



### GUBBINZ EL BUFÓN

Gubbinz es una gran distracción para el Hechicero. Mientras que el bufón esté alrededor, el Hechicero resta 1 a su tirada de Fase de Poder (un 1 natural seguirá siendo un 1).

Gubbinz se interpone en el camino de los Aventureros cuando luchan contra Monstruos. Si un Aventurero saca un 1 natural para Impactar, ¡Gubbinz le pone la zancadilla! Coloca la miniatura en el suelo hasta el inicio de la próxima Fase de Aventureros.



### GROWLER EL GARRAPATO DE CAZA

Los monstruos que ataquen al Aventurero en el suelo ganan +1 en su tirada para Impactar. Si ocurre un Aventurero ataca o dispara a Gubbinz tira en la siguiente tabla de más abajo para Impactar. Los hechizos ofensivos solo funcionan contra Gubbinz si se obtiene un 5 o 6 al tirar los dados. Sólo tiene 1 Herida, y Resistencia 2, por lo que casi cualquier golpe lo destruye. ¡El problema es llegar a impactarle! Si es asesinado por arte de magia, el resultado 6 sucederá a continuación:

- 1-2 Gubbinz se carcajea y el Aventurero se impacta a si misma. Tira para impactar de forma normal.
- 3-4 Gubbinz consigue hacer tropezar al Aventurero.
- 5 Gubbinz esquiva cuidadosamente el golpe.
- 6 Gubbinz grita y muere dramáticamente.

Growler el Garrapato de Caza aparece para vengar la muerte de su amo - Usa la Carta Especial de Growler el Garrapato de Caza. Gubbinz vale 250 monedas de oro. Sólo podéis robar una Carta de Tesoro cuando Growler haya sido destruido.

## · BLOQUES CAÍDOS ·



Si a los Aventureros les pilla el Evento Bloque Caído, mientras atraviesan el Pasaje colapsado, pueden encontrarse con que el grupo queda dividido por el marcador de Bloque caído.

A menos que tengan una fuente de luz alternativa, los Aventureros que se encuentran al otro lado del bloque del Líder quedan "perdidos" en la oscuridad. Los Aventureros que se pierden en la oscuridad debe tirar en la Tabla de Escape de la página 15 del Libro de Aventuras, para ver si se las arreglan para salir de la mazmorra de forma segura.

# HOJA DE REFERENCIA

## · ESBIRROS ORCOS ·

Cuando Gorgut el Jefe Orco o Skabnoze convocan a sus esbirros, tira los dados en la siguiente tabla para ver quien aparece:

1D6	MONSTRUOS
1-2	3 Guerreros Orcos y 3 Arqueros Orcos
3	3 Guerreros Orcos
4	3 Lanceros Goblin y 3 Arqueros Goblin
5	3 Arqueros Goblin
6	3 Lanceros Goblin

	ORCOS	GOBLINS
Heridas	3	2
Movimiento	4	4
Hab. de Armas	3	2
Fuerza	3	3
Resistencia	4	3
Ataques	1	1
Valor	55 m.o.	20 m.o.

Arqueros Orcos necesitan +4 para Impactar un total de 1D6+3 Heridas, ya que el Arco del orco tiene Fuerza 3.

HA Oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orcos	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Arqueros Goblin necesitan +5 para Impactar un total de 1D6+1 Heridas.

Lanceros Goblin pueden atacar a 2 casillas de distancia, atravesando miniaturas intermedias.

HA Oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Goblins	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

## · GARRAPATO CAVERNÍCOLA SALVAJE ·

Tira 1 D6 cada Fase de Monstruos para ver que hace el Garrapato:

- El Garrapato no hace nada este turno.
- El Garrapato ataca a un Aventurero. Usa los marcadores de Aventurero para determinar a quién. El Garrapato se desplaza adyacente al Aventurero y ataca de forma habitual.
- El Garrapato ataca al Monstruo más cercano. Mueve al Garrapato adyacente al Monstruo, y lo ataca de forma habitual. Si no hay Monstruos vivos, retira al Garrapato del juego. Los Aventureros no ganan oro por un Monstruo destruido por el Garrapato o si un Garrapato se escapa.



GARRAPATO CAVERNÍCOLA

## · FANÁTICO GOBLIN NOCTURNO ·



FANÁTICO GOBLIN NOCTURNO

Los Goblin nocturnos Fanáticos comen grandes cantidades de setas alucinógenas, que les convierten en máquinas giratorias mortales. Los Fanáticos están armados con una Bola y cadena que giran maníaticamente sobre los demás.

Los Fanáticos atacan tras ser colocados, así que colócalos tan cerca de los Aventureros como sea posible. Cualquier Aventurero adyacente a un Fanático sufre automáticamente 1D6+3 Heridas con modificadores por Resistencia, pero no por armadura.

Sin embargo, si en la tirada de Daño saca un 1, la cadena se envuelve en su cuello y se estrangula a sí mismo, sin que el Aventurero consiga nada de oro. Al principio de cada Fase de Monstruos el Fanático se mueve 4 recuadros hasta alcanzar a algún Aventurero al que atacar con la Bola y cadena. Los Fanáticos nunca se traban.



## · CAZADORES DE GARRAPATO ·

Una Peña de Cazadores de Garrapatos consta de dos Cazadores Goblins y un Garrapato Cavernícola. Los Cazadores vienen en una misma base y se tratan como una miniatura sola, atacando con su pincho.



### PEÑA DE CAZADORES DE GARRAPATOS GOBLIN NOCTURNOS

Usa los marcadores de Aventurero para saber a cuál Aventurero atacan los Cazadores de Garrapatos. Coloca la miniatura del Garrapato adyacente al Aventurero y a los Cazadores detrás del Garrapato. Los Goblins y el Garrapato atacan al mismo Aventurero: el Garrapato hace un ataque, y los Cazadores un ataque combinado.

Juntos, los dos Cazadores hacen un ataque combinado cada turno, con su pincho que causa 2D6 + Fuerza (3) de daño. Si uno de los Goblins es destruido, el Goblin restante hace un ataque normal (1D6+Fuerza). Tendrás que recordar que uno de los Goblins ha sido destruido o elimina la miniatura de la Peña de Cazadores y sustitúyela por una miniatura de Lancero Goblin normal. La Peña de Cazadores de Garrapato nunca se trava.

Si uno o ambos Cazadores son destruidos, el Garrapato se vuelve salvaje. Así que trátalo como un Garrapato Salvaje de ahora en adelante (Consultar reglas de la izquierda). Los Cazadores que se queden solitarios, se tratarán como Lanceros Goblin.

