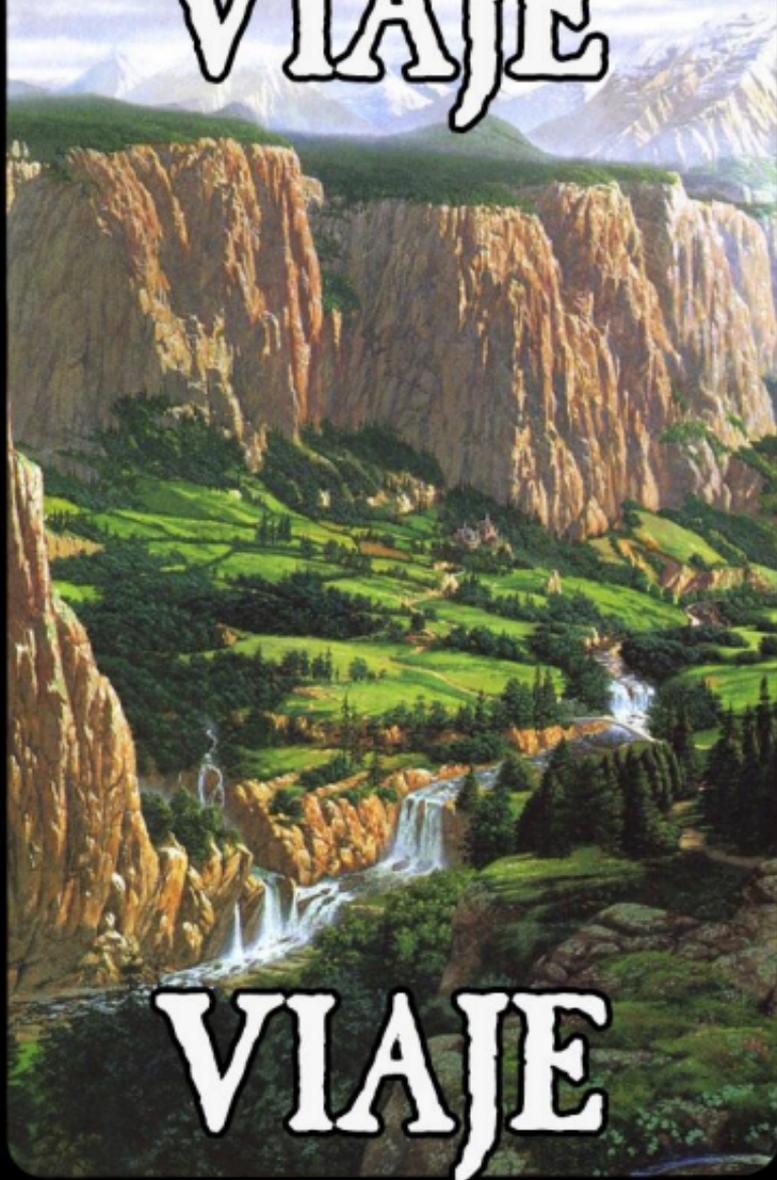


VIAJE

VIAJE



E

# VENTISCA

E

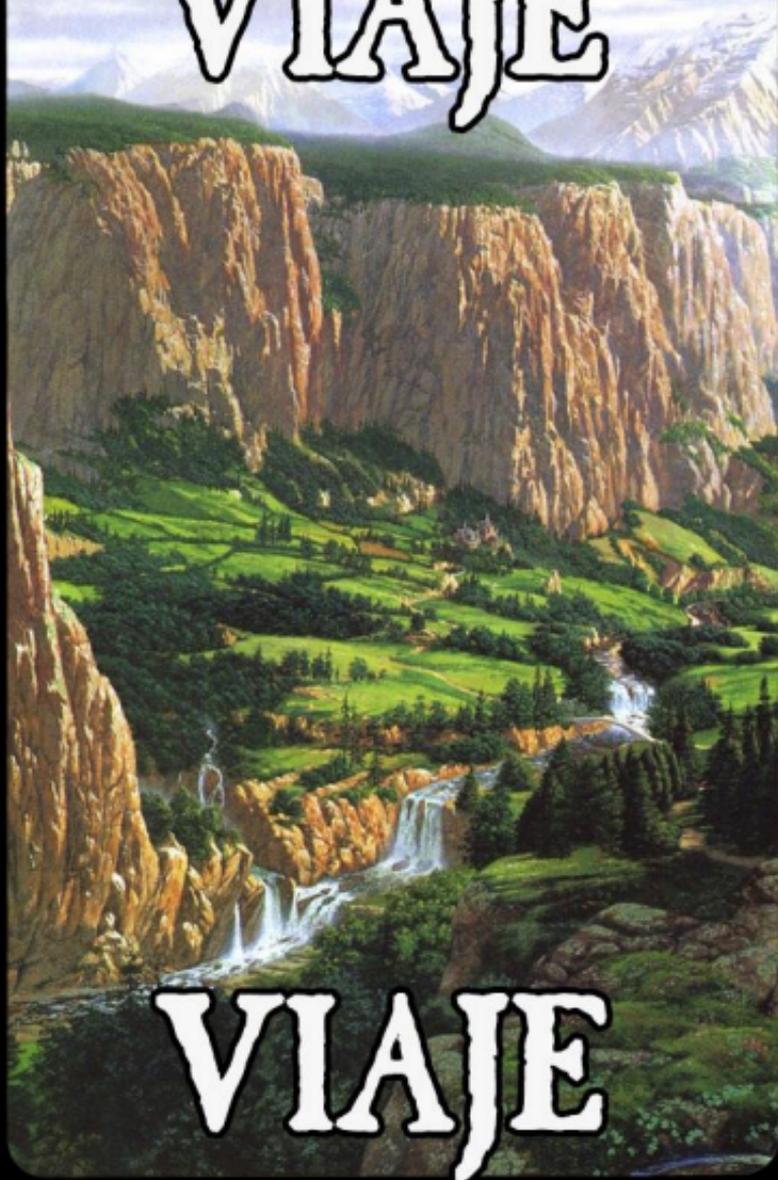
*Una ventisca aúlla entre los campos mientras va pintando los páramos de blanco. Es una trampa para los Aventureros que desprevenidos ven reducida su visibilidad a unos pasos y el frío les azota amargamente.*

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



VIAJE

VIAJE



E

## CAMINO BLOQUEADO

E

*Mientras los Aventureros viajan a través de un oscuro barranco oyen retumbar las rocas y ante ellos cae una lluvia de piedras y cantos rodados que les bloquea el camino.*

Aunque aún pueden completar su viaje sin perder tiempo, deben emplear a unos jornaleros locales para ayudarles a desbloquear el camino, costando a cada Aventurero 1D6 x 20 MO.



VIAJE

VIAJE



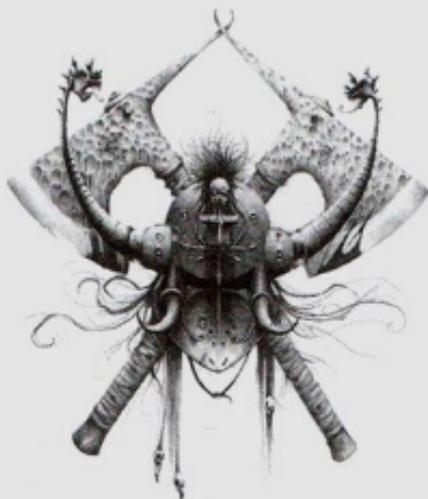
E

# VUELTA ATRÁS

E

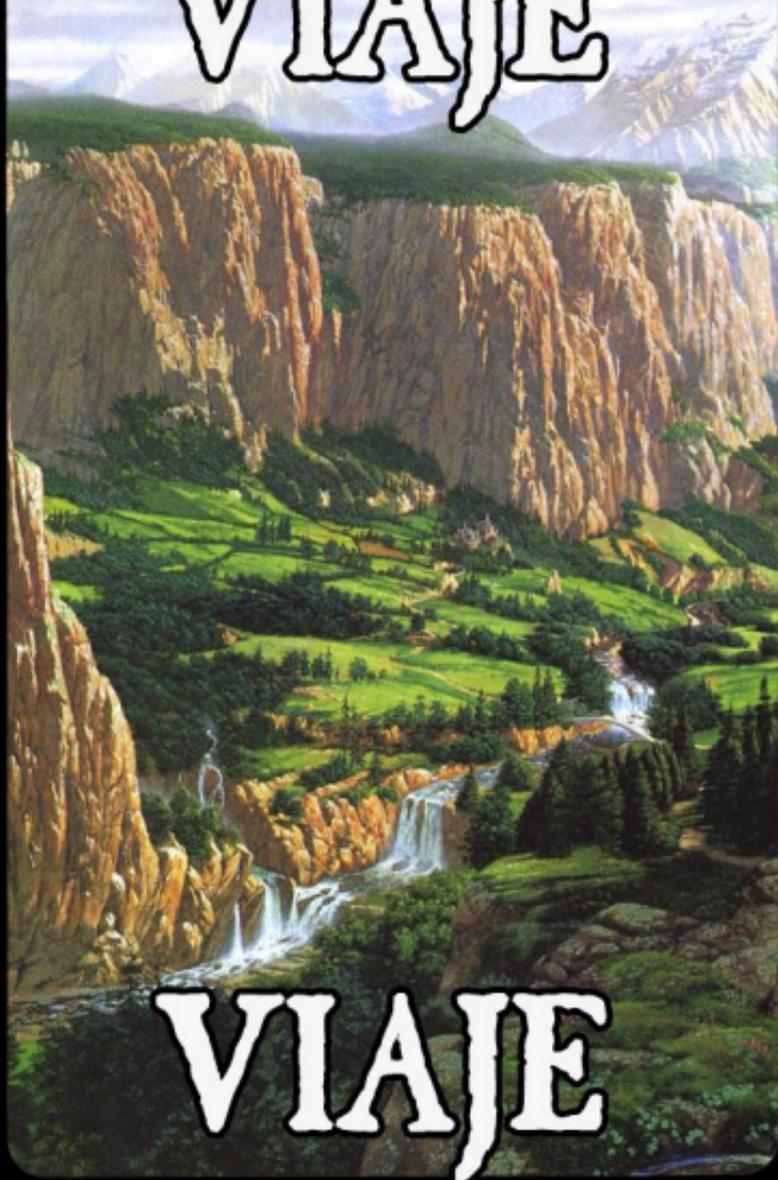
*Después de un viaje de muchos días a través de la espesa maleza, en la que escasamente podían ver el Sol, los Aventureros surgen en un claro. Ante ellos se encuentra la entrada a una caverna encarada en unas rocas escarpadas.*

Después de reconocer el terreno, se dan cuenta que han vuelto a la salida del último subterráneo. Deben volver a comenzar su viaje, si quieren llegar a algún lugar civilizado.



VIAJE

VIAJE



E

# CARRUAJE

E

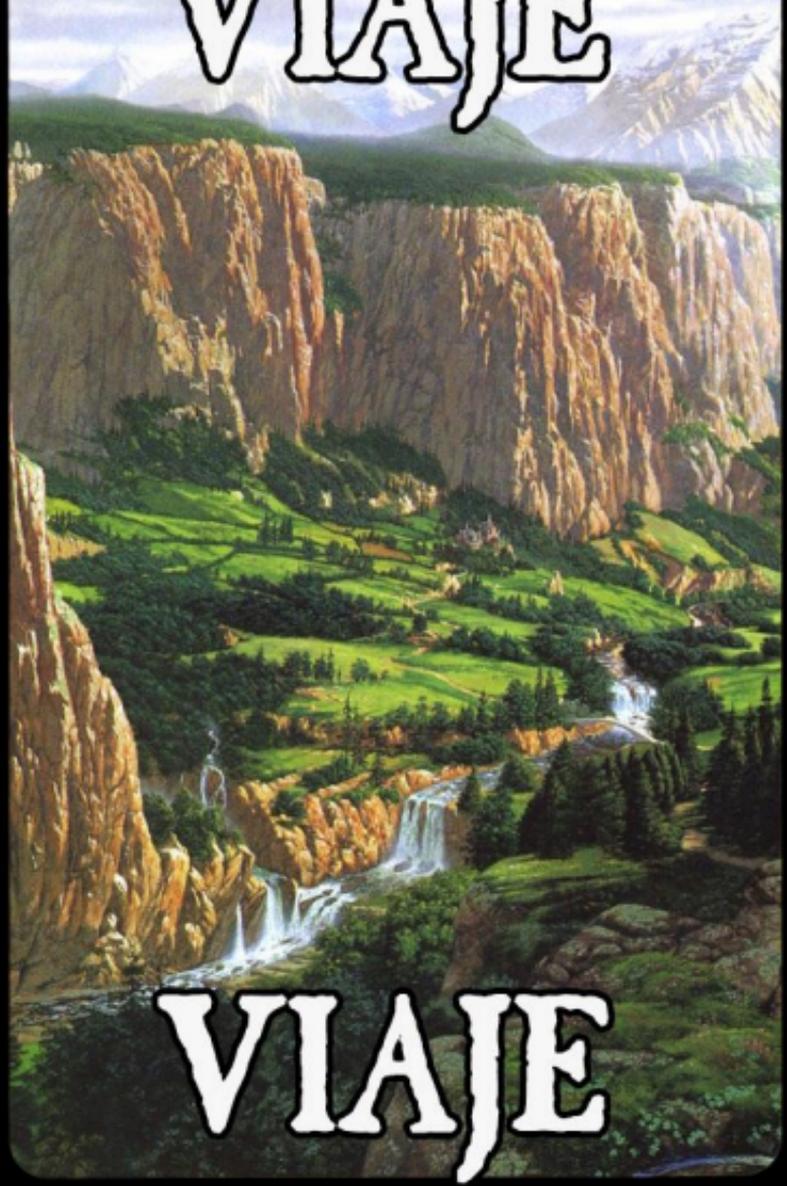
*Por el camino que recorren los Aventureros pasa un carruaje que va en la misma dirección que los Héroes.*

Si los Aventureros pagan al chofer 1D6 x 10 MO cada uno, este les acercará a su destino, ahorrándoles una semana de viaje.



VIAJE

VIAJE



E

## MILICIA

E

*Los Aventureros ven humo que se riza por encima de los árboles, se acercan y ven en la cresta de una colina un pequeño pueblo.*

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

VIAJE

VIAJE



E

# BANDIDOS

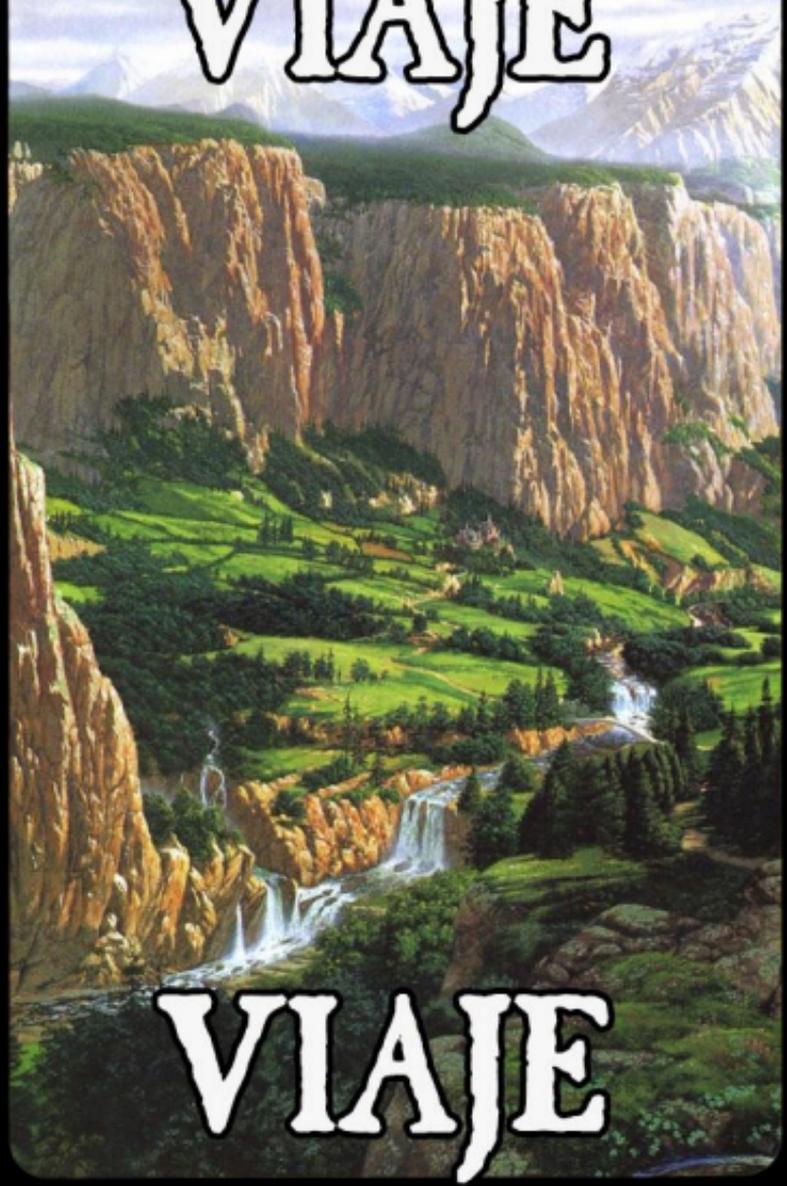
E

*Cuando los Aventureros alcanzan las afueras de un pequeño Asentamiento son asaltados por bandidos exigiéndoles Oro.*

Estos exceden en número a los Aventureros. Los Héroes pueden hacer lo siguiente, o bien les dan a los bandoleros 1D6 x 20MO cada uno, o bien pueden enfrentarse a ellos. Si los Aventureros deciden luchar, tiran 1D6 por cada Aventurero, el resultado es el número total de bandidos, ahora tira 1D6 por cada Aventurero y la suma de los resultados son los bandidos que los Héroes han matado. Si el resultado es favorable a los bandidos, estos robarán a los Héroes 1D6 x 50 MO a cada uno, y desaparecerán en las sombras.

VIAJE

VIAJE



E

# INVITADOS

E

*Los Aventureros llegan a una aldea donde se está celebrando una fiesta local, los lugareños les invitan a quedarse, y son agasajados y alimentados en exceso, y pasan una tarde agradable.*

Al despertarse por la mañana lo Aventureros piensan que sería justo pagar a los lugareños por la hospitalidad que han recibido. Tira 1D6 por cada Héroe. El Aventurero con el resultado más bajo deberá pagar a los aldeanos 1D6 x 20MO.

Si dos o más Aventureros empatan deberán tirar de nuevo para ver quién obtiene el resultado más bajo.

VIAJE

VIAJE



**E**

## LA CUEVA DE LA BRUJA

**E**

*En las profundidades de un oscuro barranco los Aventureros se encuentran con la entrada a una cueva. En su interior, mora una horrible anciana que dice ser una bruja.*

Cada Aventurero debe tirar por separado 1D6 x 10 MO para conseguir una poción que deberá beber inmediatamente. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. El Aventurero cae inconsciente, mientras se retuerce de agonía como si el fuego le quemase por dentro. Cuando despierta se siente extrañamente débil; Durante la próxima aventura aplica a este Aventurero un modificador de -1 a su Resistencia.

2-4. La poción calienta el estómago del Aventurero. Este gana +1 Herida que se agregará de forma permanente en la cuenta de sus Heridas Iniciales.

5-6. Unas olas de calor poderosas recorren el cuerpo del Aventurero y siente como la energía fluye por sus nervios y músculos. Añade un modificador de +1 a su Resistencia para la próxima aventura.

VIAJE

VIAJE



E

# HAMBRE

E

*Durante sus viajes los Aventureros recorren tierras maldecidas por el hambre y la sequedad. Demostrando el digno héroe que es, cada Aventurero da a los campesinos maldecidos por la pobreza una porción del Oro que ha ganado.*

Tira 1D6 por cada Aventurero en la siguiente tabla:

1-2. El Aventurero da cualquier artículo de su tesoro a los campesinos.

3. El Aventurero da 100 MO a los pobres.

4-5. Tu Aventurero da  $1D6 \times 10$  MO a los pobres.

6. Agradecidos por su bondad y afecto el alcalde del pueblo saca de su casa una espada envuelta cuidadosamente ofreciéndola al Aventurero por  $1D6 \times 50$  MO. La hoja mágica es una Espada de Agudeza, y cada vez que es usada causa +2 Heridas contra cualquier Monstruo que impacta. Sin embargo la Espada nunca puede venderse pues misteriosamente esta retornaría a su pueblo. Si más de un Aventurero saca in seis, haced una tirada de desempate para ver quién se queda con la Espada de Agudeza.

VIAJE

VIAJE



E

## MAPA INCORRECTO

E

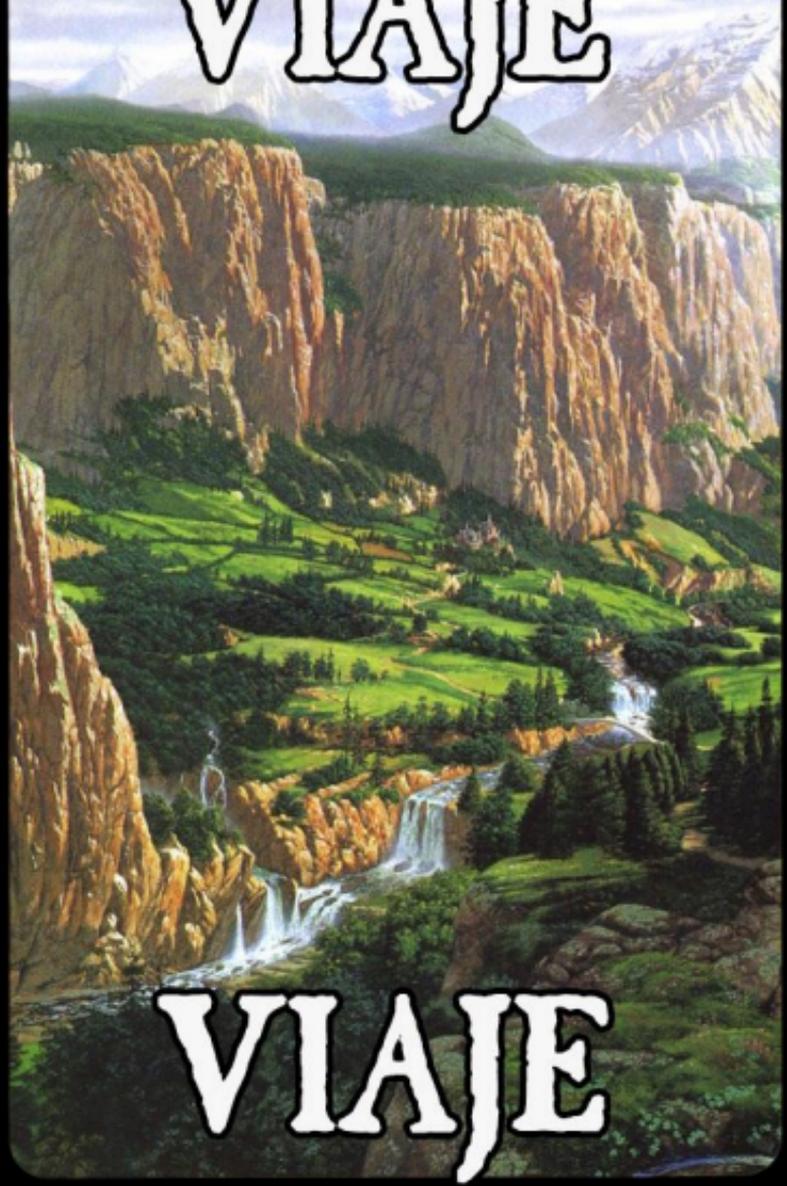
*El viaje de los Aventureros ha terminado, pero la Asentamiento a la que se estaban dirigiendo no es más que una pequeña aldea.*

Los Aventureros pueden quedarse allí sin embargo la disponibilidad para comprar artículos será la de una Aldea.



VIAJE

VIAJE



**E**

## ESTANQUE DE LOS SUEÑOS

**E**

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

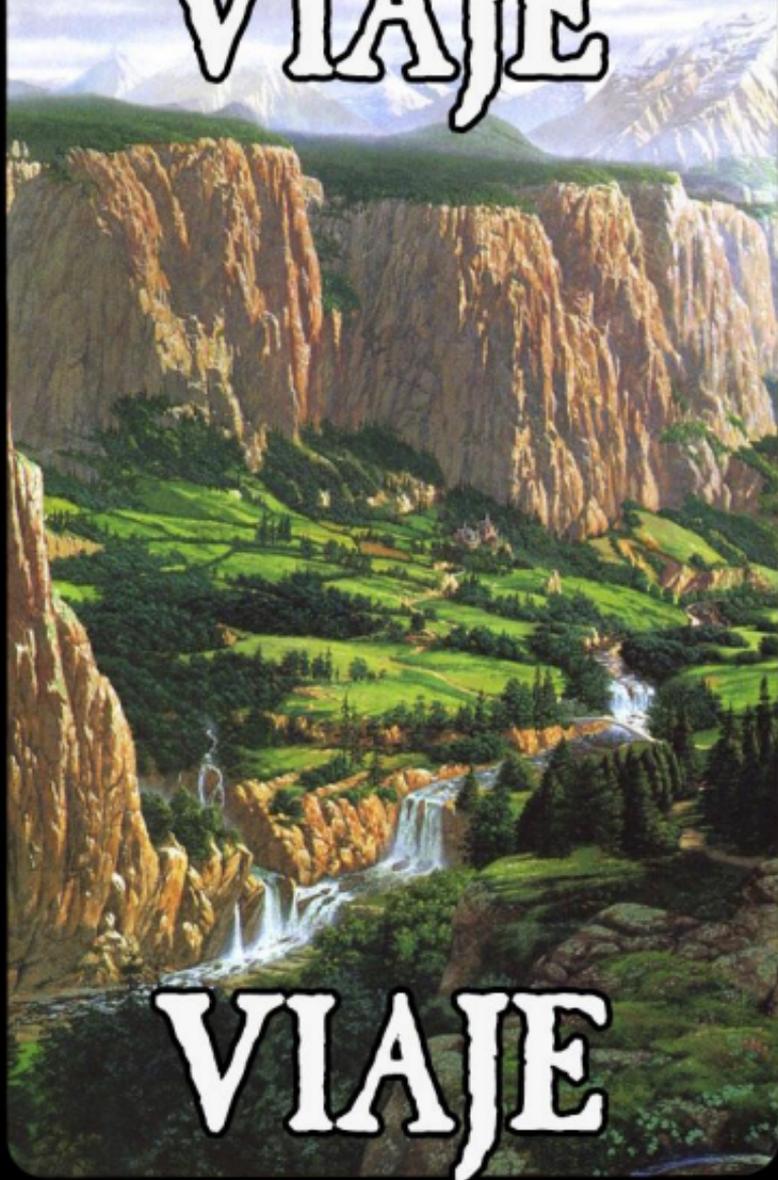
Tira 1D6 para cada Aventurero:

1-3. Aunque puede ver unas imágenes el Aventurero no le encuentra ningún sentido a las escenas.

4-6. El Aventurero comprende que está teniendo una visión de su futuro. Cuando quiera y durante la próxima aventura, puede ignorar cualquier golpe que reciba, pues lo habrá pre-visualizado antes de que ocurra y podrá esquivarlo. Anota esto en su Hoja de Control de Aventurero y bórralo cuando lo utilice.

VIAJE

VIAJE



E

# RELÁMPAGO

E

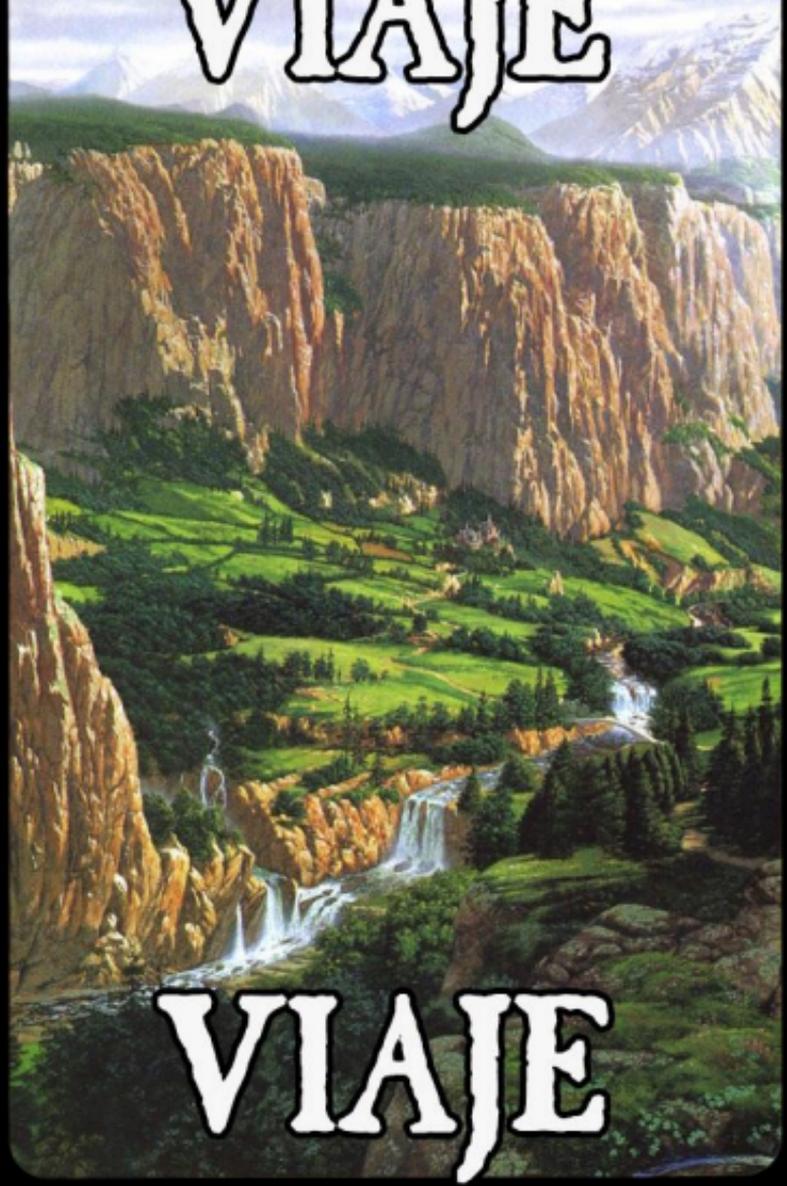
*Los Aventureros están preparando el campamento en la cima de una colina para pasar la noche, el cielo se va tiñendo de negro y crece oscuro. Los relámpagos y truenos están cada vez más cerca. ¡De pronto un relámpago cae sobre la cabeza de uno de los Aventureros!*

Tirar 1D6 por cada Héroe, el Aventurero con el resultado más bajo recibe el impacto del rayo y funde su armadura, pierde dos artículos de armadura, por ejemplo un escudo y un casco. Si el Aventurero no tiene dos artículos de armadura se fundirá la que lleve puesta, (cota de malla), además su ropa también se verá afectada.

En el próximo Asentamiento el Aventurero deberá comprarse nuevas ropas y calzado pues todo lo que lleva a quedado carbonizado.

VIAJE

VIAJE



E

# PERDIDOS

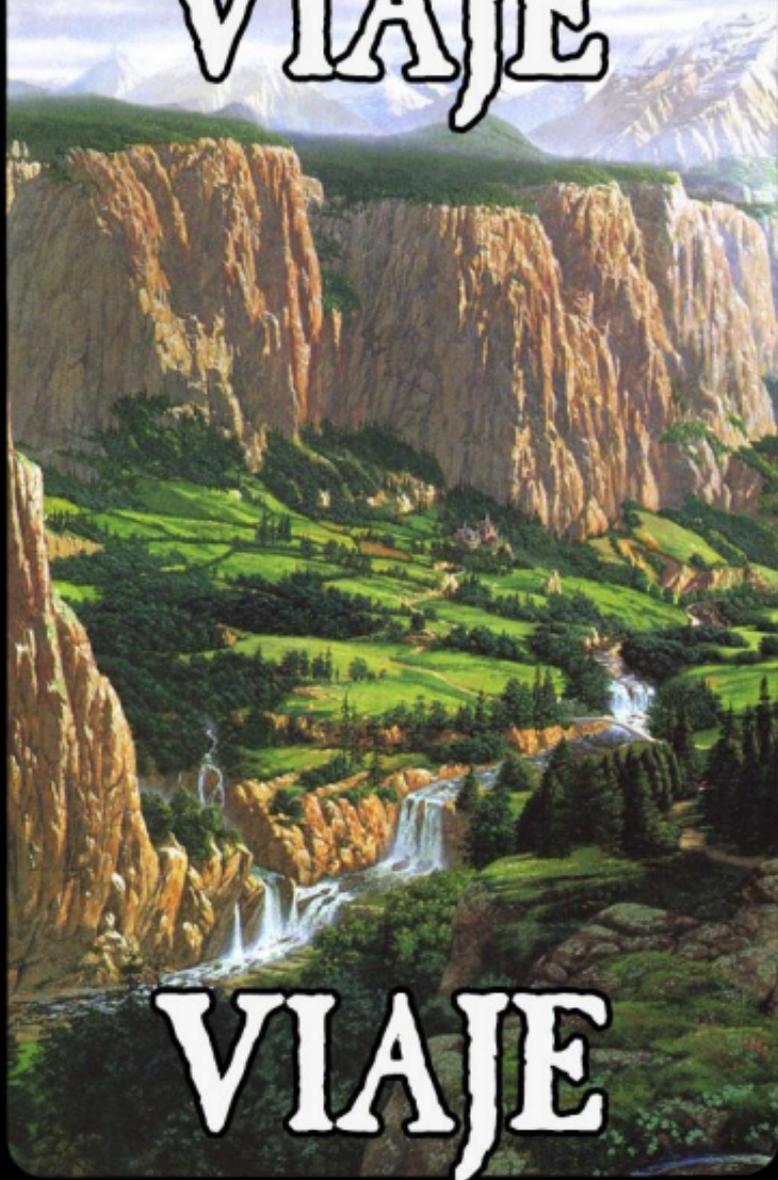
E

*Después de viajar durante días los Aventureros admiten que están perdidos. A punto de abandonar el viaje, ven a lo lejos un humo fino que asciende en espiral, se encaminan hacia el origen del humo y un par de horas después, los Aventureros descubren la fuente del humo, una pequeña Aldea que no estaba marcada en el mapa.*

Aquí les dicen que el Asentamiento más cercano está a seis semanas de viaje. Los Aventureros pueden emprender rumbo a la ciudad o quedarse y ver lo que pueden comprar aquí, para seguidamente comenzar una nueva aventura.

VIAJE

VIAJE



E

# DILUVIO

E

*El tiempo ha sido un desastre recientemente y la tierra está inundada en muchas millas a la redonda, creando un lago intransitable.*

Los Aventureros pierden toda esperanza de llegar a su destino y en este caso, los Aventureros deben entrar directamente en la próxima aventura, a no ser que cada uno de los Héroes pague 20MO a un barquero para que los saque de este atolladero.



VIAJE

VIAJE



E

# MANOS A LA OBRA

E

*Los Aventureros se encuentran con un pueblo devastado por una tormenta. Los lugareños están intentando reconstruir sus casas y apreciarían la ayuda de los Aventureros enormemente.*

Los Heroicos Aventureros no pueden negarse a sus súplicas y se quedan a ayudarles durante una semana.



VIAJE

VIAJE



E

# EL TROVADOR

E

*Un trovador se une a los Aventureros durante el viaje. Cuando alcanzan las afueras de la Asentamiento a la que ellos iban el trovador empieza a cantar, recitar y saltar.*

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

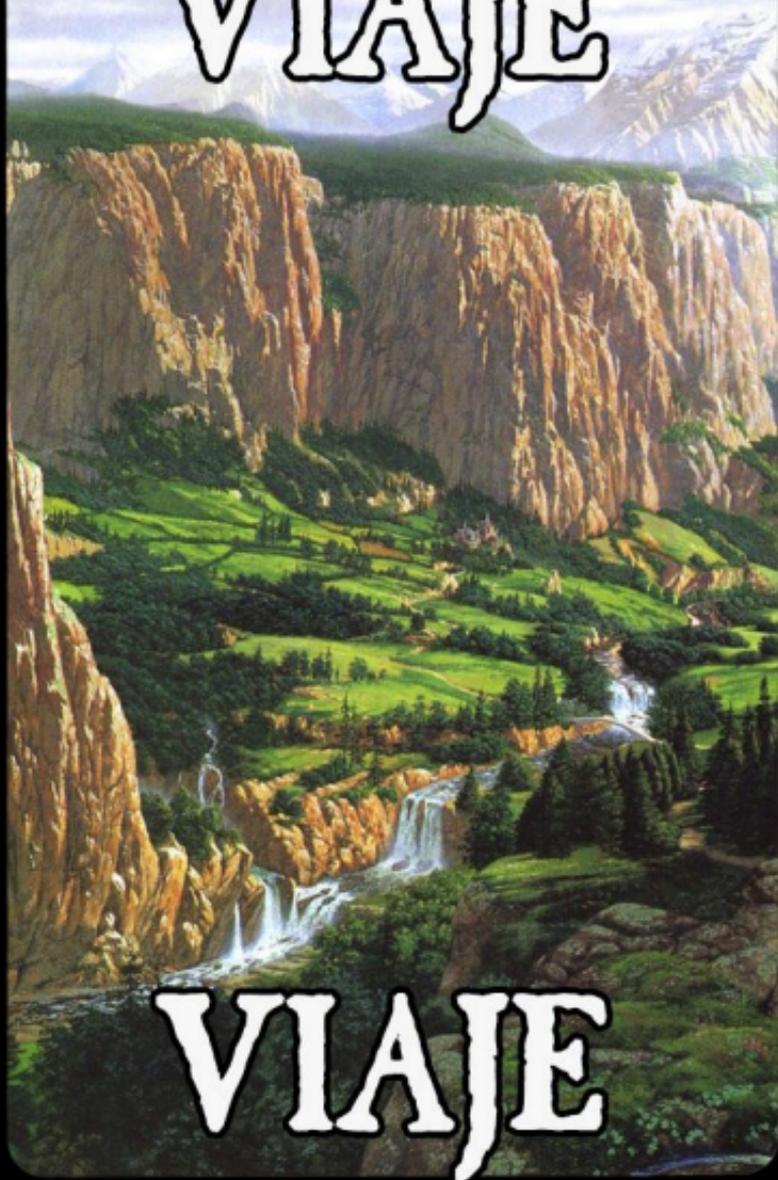
1. La actuación del trovador es horrible y a él y a los Aventureros les prohíben la entrada en la Asentamiento, los Aventureros deben ir derechos a la próxima aventura.

2-5. Nadie se impresiona particularmente por la actuación del trovador, algunas personas le dan unas pocas monedas y a los Aventureros les dejan pasar sin ningún problema.

6. La canción del trovador ha despertado un entusiasmo inusitado en la Asentamiento, el trovador gana tanto dinero que les da a los Aventureros un porcentaje de las ganancias; Cada Aventurero recibe  $1D6 \times 10 \text{ MO}$ .

VIAJE

VIAJE



E

## TORMENTA

E

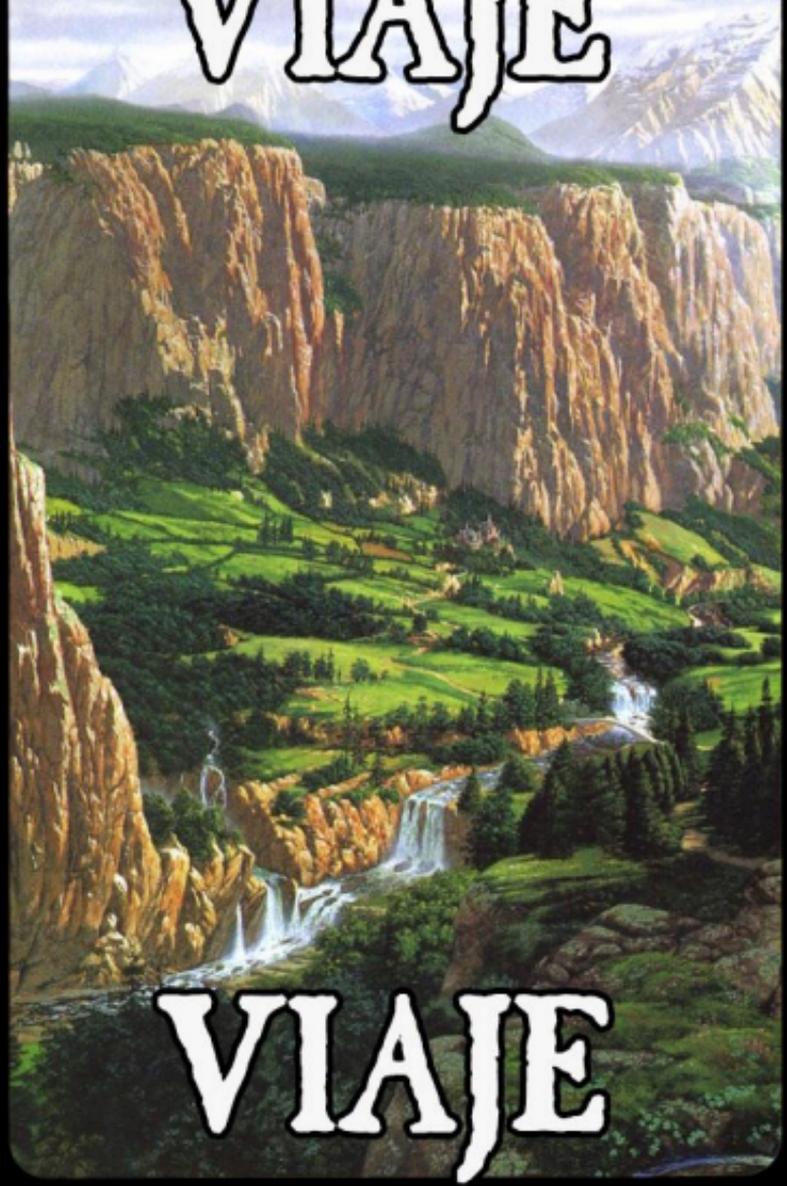
*Una tormenta arrecia el campamento de los Aventureros, haciendo que las tiendas salgan volando y perdiendo parte de su equipo.*

Cada Héroe pierde un objeto de tesoro a su elección.



VIAJE

VIAJE



E

## CAIDA

E

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

VIAJE

VIAJE



**E**

# SEMANA TRANQUILA

**E**

*Una tediosa y aburrida semana en la que no sucede nada fuera de lo normal.*



VIAJE

VIAJE



**E**

# SEMANA TRANQUILA

**E**

*Una tediosa y aburrida semana en la que no sucede nada fuera de lo normal.*



VIAJE

VIAJE



E

# SEMANA TRANQUILA

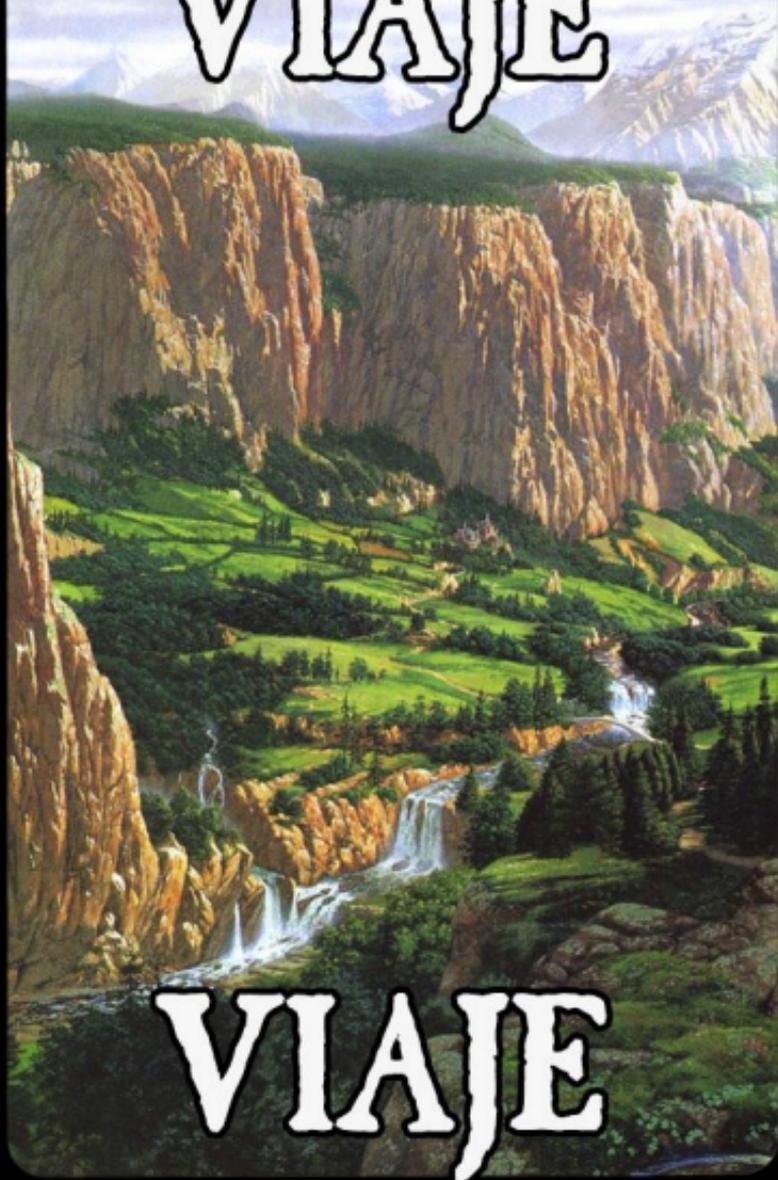
E

*Una tediosa y aburrida semana en la que no sucede nada fuera de lo normal.*



VIAJE

VIAJE

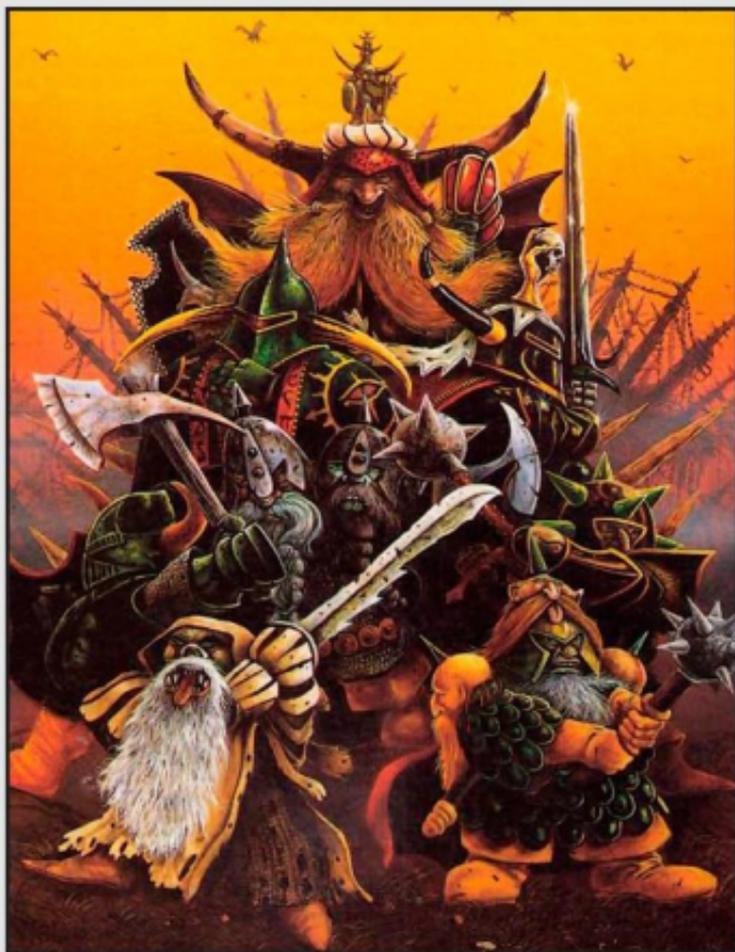


E

# SEMANA TRANQUILA

E

*Una tediosa y aburrida semana en la que no sucede nada fuera de lo normal.*



VIAJE

VIAJE



**E**

# SEMANA TRANQUILA

**E**

*Una tediosa y aburrida semana en la que no sucede nada fuera de lo normal.*



VIAJE

VIAJE



E

# MASACRE

E

*Los Aventureros se encuentran con un carro en llamas en un claro del bosque.*

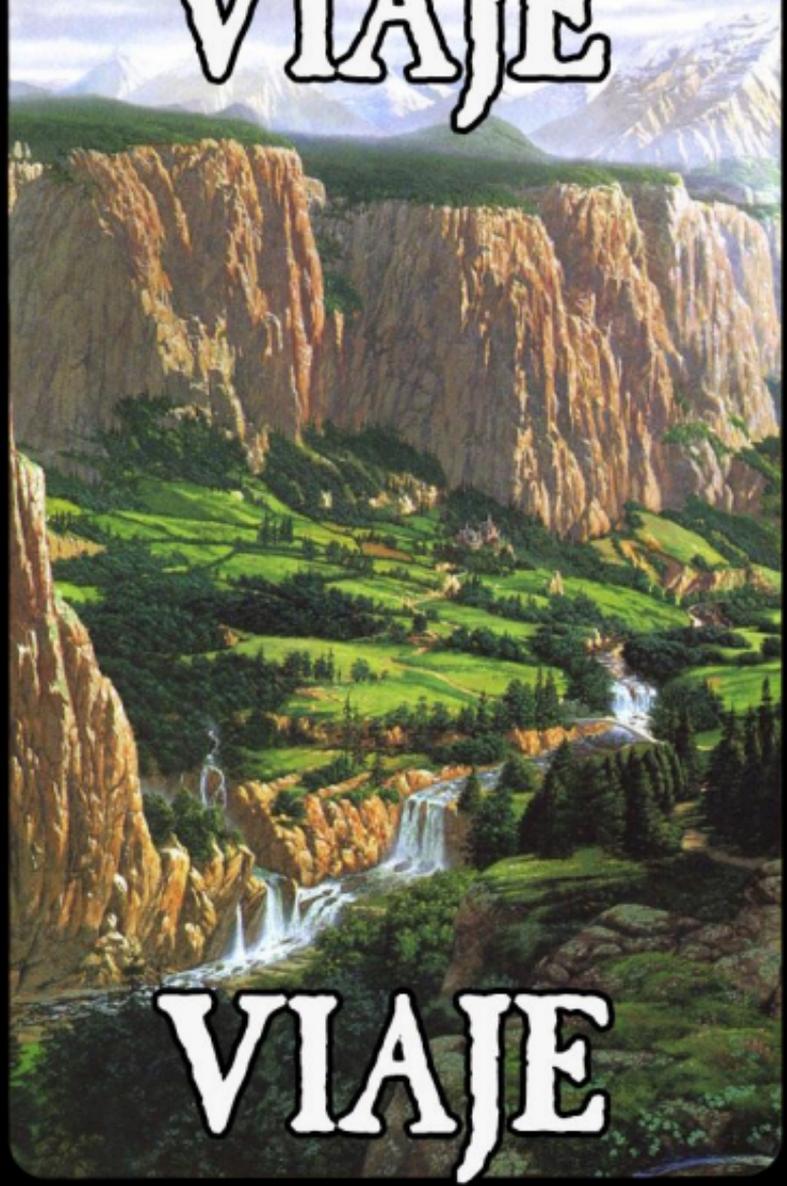
Cada Aventurero tira 1D6. El Aventurero con el resultado más alto reconoce entre los viajeros agonizantes a un pariente de sangre. Antes de morir uno de los viajeros puede decirles quién les atacó. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

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

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

VIAJE

VIAJE



E

# FUEGO

E

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

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

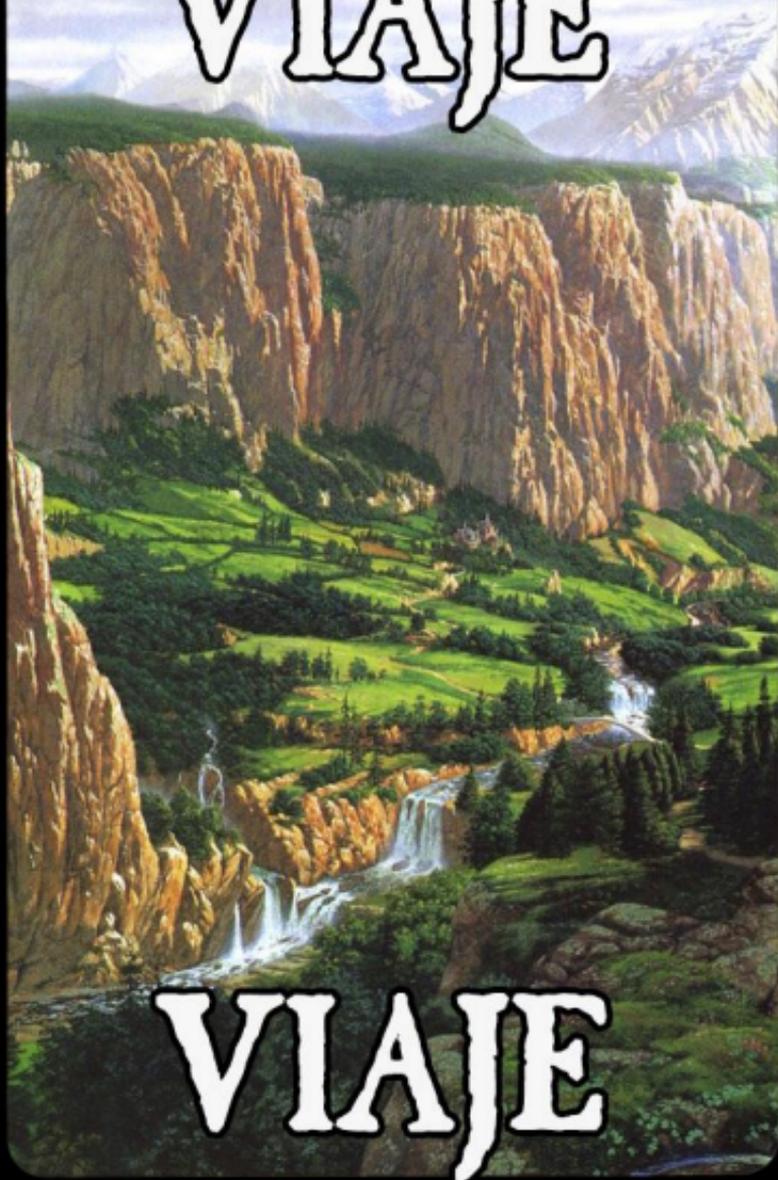
1. El Oro se funde y se vuelve irreconocible, pierde la mitad de su valor.

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

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

VIAJE

VIAJE



E

# CAPILLA

E

*Los Aventureros se topan con una pequeña capilla, si lo desean pueden entrar a orar y gastar 20MO como ofrendas a los Dioses.*

Después de pagar las 20MO, tira en la siguiente tabla:

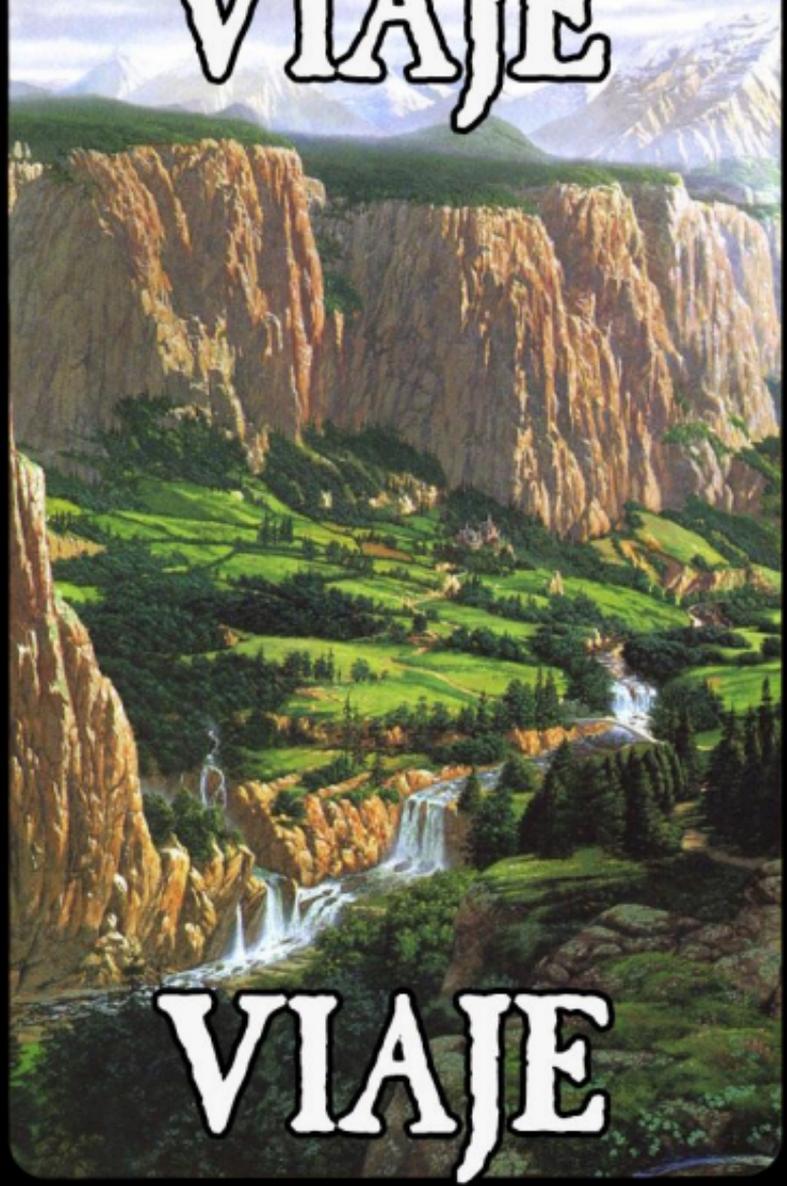
1-3. Los Dioses no están escuchando e ignoran al Aventurero.

4-6. Los Dioses escuchan a tu Aventurero y suma +1Herida a sus Heridas Iniciales. Esta es una adición permanente.



VIAJE

VIAJE



E

# TEMBLOR

E

*¡La tierra tiembla!, y ante los Aventureros se abre una enorme brecha en el suelo de varias millas de largo.*

Los Héroes tienen tres opciones:

- a) Abandonar toda esperanza de encontrar un Asentamiento y entrar directamente en la próxima aventura.
- b) Regresar a la entrada del último subterráneo que visitaron y comenzar de nuevo el viaje tomando una ruta diferente.
- c) Usar una cuerda para salvar el precipicio, si los Aventureros van a caballo o en una carreta deben dejarlos atrás, además la cuerda deberá desecharse una vez el último Aventurero se haya puesto a salvo.



VIAJE

VIAJE



**E**

# EXTRAÑO

**E**

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

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

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

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

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

VIAJE

VIAJE



E

# BUHONERO

E

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

Los Aventureros pueden comprarle los siguientes objetos:

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

Cada Aventurero puede comprar un máximo de un artículo, excepto las baratijas de las cuales puede comprar hasta seis. Una vez los Aventureros han hecho sus compras, el buhonero desaparece en los bosques.

Ahora cada Aventurero tirará 1D6 por cada objeto comprado, si el resultado es un uno, el artículo es falso y no sirve para nada, el Aventurero ha sido engañado y debe desechar el objeto inmediatamente.

VIAJE

VIAJE



E

# TORNADO

E

*Los Aventureros se encuentran con un tornado. La ferocidad del tornado es tal que los Héroes no pueden continuar el camino e intentan refugiarse donde pueden.*

Los Aventureros tiran 1D6 cada uno, el que obtenga el resultado más bajo tira en la siguiente tabla:

1. El tornado lanza al Aventurero por un barranco y le rompe las piernas. Sus compañeros deben llevarlo a la seguridad de la Asentamiento más cercana alargando de esta manera una semana más el viaje. En cuanto el Grupo llega a su destino, el Aventurero debe pagar 100MO para ser sanado. Si no tiene suficiente dinero, el curandero le cogerá todo el Oro que tenga y además se quedará con cualquier equipo del Aventurero como pago por los servicios prestados.

2. El Aventurero es zarandeado y revolcado por el suelo, mientras la bolsa donde guarda su Oro se abre y pierde 5D6 x 10MO. Si tiene menos que el resultado de la tirada, lo pierde todo.

3-6. El Aventurero consigue mantenerse en pie, pero pierde cualquier arma de su equipo.

VIAJE

VIAJE



E

# PLAGA

E

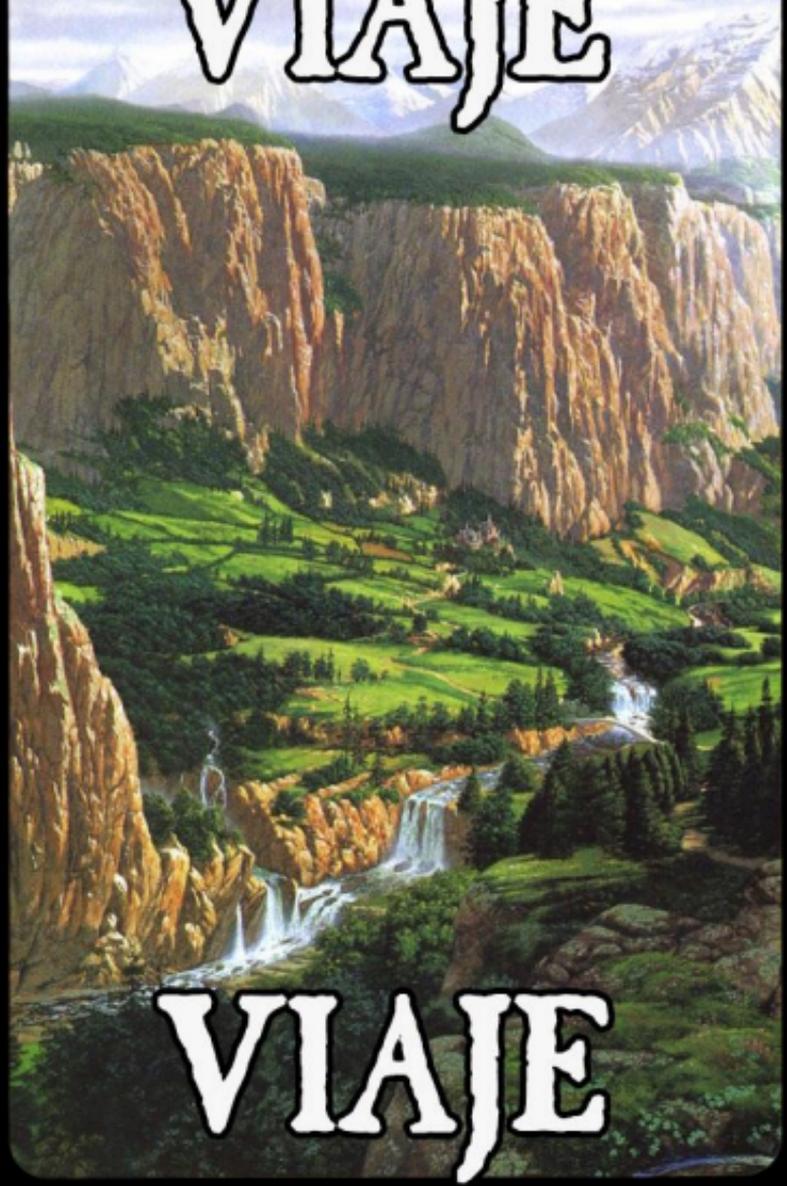
*Los Aventureros llegan a un pueblo que está infectado por una plaga y todos los caminos están bloqueados.*

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

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

VIAJE

VIAJE



E

# PRISIONERO

E

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

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

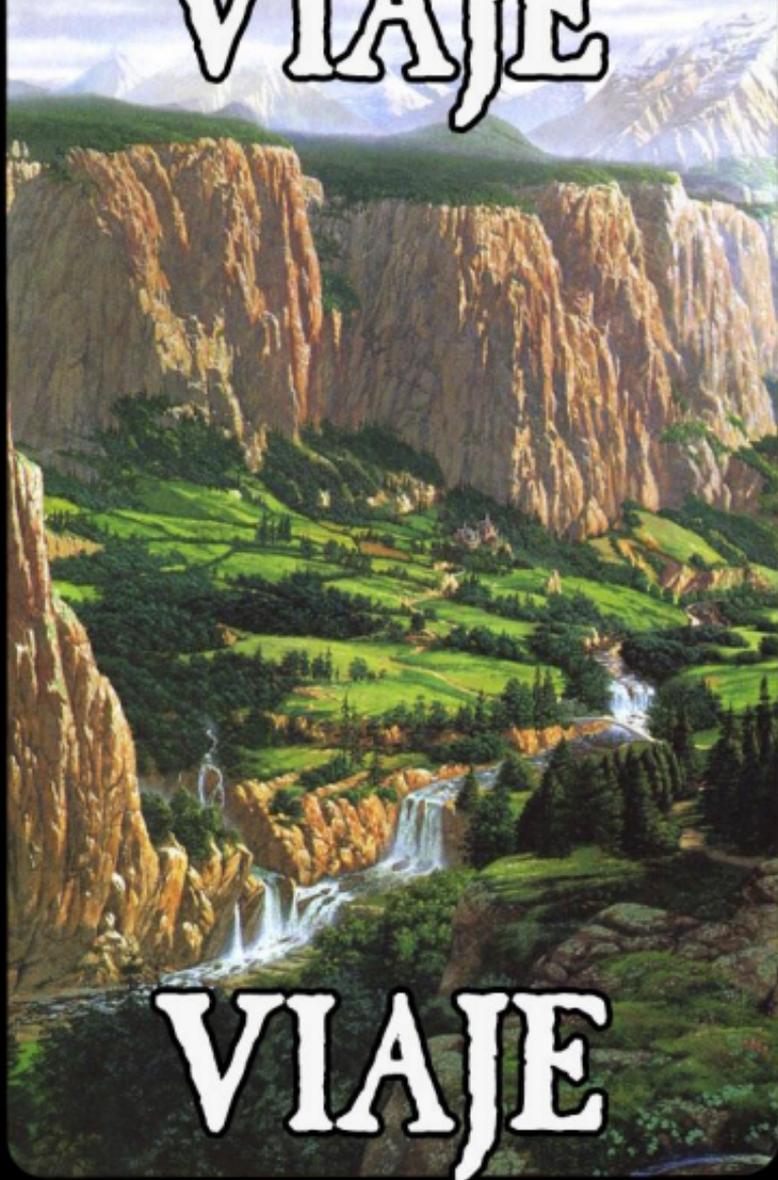
1-2. Los Aventureros huyen de los Mercenarios y además les roban algo de Oro. Cada Aventurero pierde  $1D6 \times 10$  MO.

3-4. Los Aventureros matan a los mercenarios después de un largo forcejeo, pero no son lo bastante rápidos para evitar que maten al prisionero. Los Aventureros encuentran  $1D6 \times 20$ MO al registrar los cuerpos.

5-6. Los Aventureros liberan al prisionero después de una feroz lucha. El prisionero no puede viajar muy deprisa debido al ayuno al que ha estado sometido. Si los Aventureros deciden llevarlo con ellos, añadirán una semana más a su viaje. Al llegar a su destino, el prisionero dará a cada Aventurero 100MO.

VIAJE

VIAJE



E

## ¿QUÉ CAMINO?

E

*El camino se bifurca en dos ante los Aventureros. Un camino lleva al destino escogido, pero en el mapa es imposible de averiguar cuál.*

Una vez los Aventureros eligen qué camino seguir si el de la derecha o el de la izquierda, tiran 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. Los Aventureros escogieron el camino correcto y pueden continuar el viaje.

4-6. Los Aventureros toman la ruta equivocada y acaban en una pequeña aldea, terminando su viaje prematuramente.

VIAJE

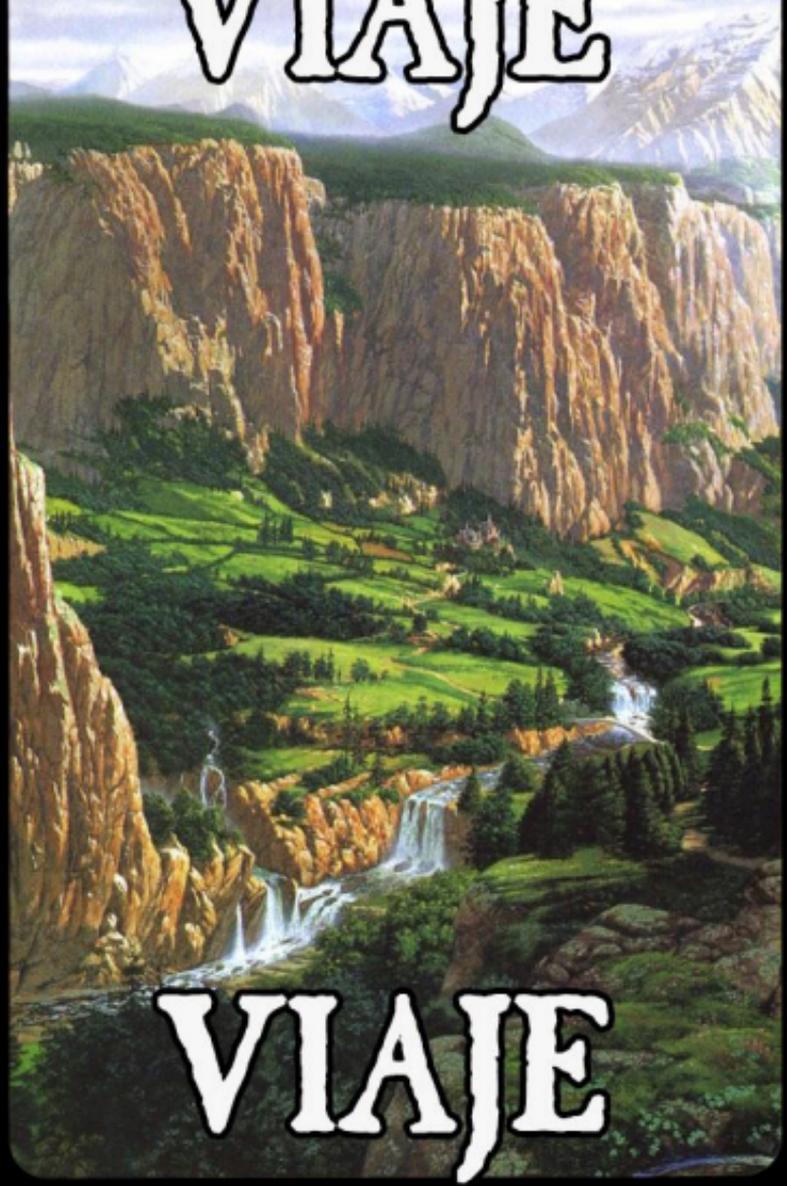
VIAJE





VIAJE

VIAJE



E

# EMBOSCADA

E

*Cuando los Aventureros viajan a través de un claro particularmente oscuro de un denso bosque, son emboscados por Goblins Silvanos montando Arañas Gigantescas. Saltando de entre las sombras los Goblins amenazan a los Aventureros debido a su gran número.*

Tira 1D6 por cada Aventurero en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero es golpeado y cuando despierta encuentra tan sólo una de sus armas (determinala al azar), y  $2D6 \times 100$  MO robado.
2. Tu Aventurero es golpeado por la espalda y cuando despierta puede encontrar los restos de su Oro robado  $2D6 \times 100$ MO.
3. Después de recibir un golpe por la espalda y caer inconsciente, tu Aventurero despierta y encuentra un artículo de equipo robado (determinalo al azar)
4. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana  $1D6 \times 10$ MO.
5. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana  $1D6 \times 50$ MO.
6. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana  $1D6 \times 100$ MO.