EVENTO

EVENTO

E

CABALLERO IMPERIAL

E

Los Aventureros se encuentran con un Caballero Pantera del Imperio en una cruzada personal.

Les advierte de que algunos Monstruos andan cerca y que tengan cuidado, de esta manera pueden tomar a los Monstruos por sorpresa.

Durante el próximo turno de combate, cada Aventurero dispondrá de +2 Ataques.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

DERRUMBAMIENTO

E

Coloca un marcador de Derrumbamiento en la estancia para indicar que todas las salidas, excepto por la que entraron los Aventureros, están bloqueadas.

Cualquier Aventurero que todavía esté en la estancia, al final del siguiente turno, será aplastado por los escombros y morirá. Todos los monstruos en la habitación morirán aplastados por la caída de escombros.

Los Aventureros que intenten escapar no estarán sujetos a las reglas de trabado por combate mientras estén en la estancia.

Esa estancia ahora será intransitable, por lo que no podrán volver a acceder.

Si esta Carta de Evento aparece en la primera estancia del subterránéo, ignórála y roba otra inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

CADAVER

E

Ante los Aventureros yace un Bárbaro muerto en medio de un charco de sangre, y contra su pecho sostiene firmemente una bolsita de cuero. Tira 1D6 por cada Aventurero. Aquel que obtenga el resultado inferior coge la bolsa. Tira 1D6 en la siguiente tabla para ver qué ocurre cuando lo hace:

1	¡Gas Venenoso! Todas las miniaturas en esta sección de tablero sufren 1D6 heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura. La bolsa está vacía.
2-3	¡Trampa! De la pared sale disparada una lanza que inflige 2D6 Heridas al Aventurero que cogió la bolsa, que resulta estar vacía.
4-6	Tesoro. La bolsa contiene (1D6 x 100) monedas de oro, que recibe el Aventurero que la cogió.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

ENANO MORIBUNDO

E

Al desplomarse una pared, los Aventureros encuentran a un Enano Minero medio moribundo que ha sido acribillado por flechas de los Pieles Verdes.

Cuando os acercáis gruñe entre advertencias, levantando su enorme pico en defensa. Tras observar que no sois orcos, ni criaturas del mal, se calma y os da una llave. Con su último aliento, os dice:

"Esta es la llave del rastrillo. Sin ella no podréis continuar el camino."

La llave la debe portar un sólo Aventurero.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

MERCENARIO

E

Los Aventureros se encuentran con un mercenario, el único superviviente de otro grupo de valientes que se aventuraron en este peligroso subterráneo.

Puede recordar algo del camino que recorrió anteriormente y rápidamente lo describe a los Aventureros antes de dirigirse a la seguridad del exterior. Podéis robar las tres cartas de subterráneo y ordenarlas de la forma que más os guste.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

SNOTLING

E

Una pequeña figura sale de la oscuridad, se trata de un Snotling. Sigue de cerca a los Aventureros mientras espera robar el tesoro de alguno de ellos. Es un ser pequeño e inquieto y lanza chillidos agudos de advertencia cada vez que los Aventureros entran en una estancia, pero cuyo beneficio no está precisamente claro. Mientras el Snotling esté con los Aventureros pueden mover un recuadro extra en cada turno, mientras los guía por el subterráneo. Además, siempre que un Suceso Inesperado, revele que hay Monstruos tira1D6 en la tabla siguiente:

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

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

Si los Aventureros matan al Snotling, su grito de muerte es espeluznante y retumba por todo el subterráneo por lo que se deberá tirar dos veces en la Tabla de Monstruos para determinar qué tipo de Monstruos llegan a investigar el ruido. Al final de cada turno, tira 2D6. Con un doble 1 o doble 2, el Snotling se aleja furtivamente en la oscuridad y nunca se le ve de nuevo.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

PRISIONEROS

E

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

Si los Aventureros les permiten unirse al grupo, anótalo en la Hoja de Control de Personaje del Líder. Durante el combate los prisioneros se esconden en las sombras, evitando ser descubiertos mientras los Aventureros matan a los Monstruos.

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

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

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

EXTRAÑO

E

Los Aventureros se encuentran a un misterioso extraño cubierto con una túnica que les pregunta que les trae por este reino oscuro. Si los Aventureros lo atacan, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3 Como un relámpago, la espada del extraño destellea de derecha a izquierda, infligiendo 2D6 Heridas a cada Aventurero. Hecho eso, el extraño brinca por encima de sus cabezas y desaparece.

4-6 Bajo los ataques combinados de los Aventureros el extraño se aleja. Sorprendido por su fortaleza se aleja dando saltos por un corredor en la oscuridad, dejando caer con las prisas una pequeña bolsa en el suelo. La bolsa está hecha de un suave cuero y tiene runas élficas. Un Aventurero puede recogerla, tira entonces 1D6 en la tabla que sigue a continuación:

1 La bolsa explota al ser tocada por el Aventurero, e inflige 2D6 Heridas a todos los Aventureros sin modificadores por Resistencia o Armadura.

2-6 La bolsa está llena de hierbas curativas, bastante para restaurar 4D6 Heridas en un solo Aventurero, 2D6 en dos, o cualquier otra combinación similar.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

FANTASMA

E

Unas luces parpadean más adelante en la oscuridad, surge un espectro. Sonríe con malicia y os invita a acompañarle. Los Aventureros se ven obligados a seguirlo.

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 El Espectro lleva a los Aventureros a una trampa, caen en un profundo foso. Cada Aventurero tira 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. Los Aventureros necesitan 3 turnos para escalar el foso sin una cuerda y solo 1 turno con ella.

2-3 Tira 1D6 por cada Aventurero. El Guerrero con el resultado más bajo tropieza con un alambre que activa una trampa. Un dardo envenenado sale disparado de la pared clavándose en la pierna del infortunado Aventurero causándole 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

4-6 El Espectro conduce a los Aventureros a un montón disimulado de oro, oculto en una alcoba en la pared. Determina cuánto oro encuentra cada Aventurero usando la Tabla de Tesoro en la sección Tesoro.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

EL BUSCADOR DE ORO ENANO

E

Los Aventureros se encuentran con un viejo Enano, que porta el peso de un saco tan grande como él. Mira a los Aventureros de forma sospechosa, convencido de que le quieren robar su carga.

Este les dice que él es el Señor del Calabozo, y que no pueden ir a ningún sitio a menos que le paguen 100 MO cada uno. Las únicas maneras de continuar adelante son matar al Enano o pagar el oro. Si los Aventureros lo matan, el enano os maldice en un extraño idioma. Tira 1D6 por cada Aventurero:

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

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

PUTREFACCIÓN DE NURGLE

E

De pronto surge una figura que se arrastra hacia los Aventureros pidiendo ayuda con voz patética. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se acerca para ayudar al extraño, si son varios ambos irán a ayudar. En seguida se dan cuenta que no ha sido buena idea ayudar. ¡La figura se desploma muerta entre tus brazos!, al desencapucharle sólo hay un rostro lleno de plagas, heridas, y burbujas cubren sus mejillas y los ojos lloran un espeso pus.

Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su Resistencia. Si el resultado es 7+ el Aventurero ha evitado infectarse, en caso contrario se infecta de la Putrefacción de Nurgle. La Resistencia del Aventurero se reduce inmediatamente en –1.

Además, si un Evento Inesperado ocurre durante la Fase de Poder otro de los Atributos del Aventurero se reduce en –1 (a su elección) excepto el de Heridas. Si cualquier Atributo del Aventurero llega a 0, muere. La infección dura hasta morir, beber 3 pociones de curación, o si tras llegar a una población paga 2,000 MO para ser curado. El perfil volverá a ser el de siempre.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

ENJAMBRE DE ESCORPIONES

E

Un enjambre de escorpiones surge de la oscuridad y rodean a uno de los Aventureros. Un enjambre de escorpiones es un Suceso de Monstruos especial y su ataque se resuelve inmediatamente. Determina al azar a qué Aventurero afecta.

Hay 12 escorpiones en el enjambre. No hacen falta miniaturas para representarlos. Lanza los dados de Heridas normales (1D6 + Fuerza) para ver cuántos escorpiones mata con su ataque.

El resultado es el número de escorpiones que mata. Cada escorpión vale 5 MO. Cualquier escorpión que sobreviva causa 1 Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura.

Acaban desapareciendo en la oscuridad después de atacar.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

SERPIENTES

E

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

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

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

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

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

TRAMPA

E

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

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

2-5 Se abre una grieta en el suelo por la que el Aventurero cae a plomo hasta el subsuelo rocoso, sufre 2D6 Heridas, y sólo puede escapar si el grupo dispone de la cuerda o el hechizo Levitar.

6 Se abre una losa de piedra en la pared, que deja al descubierto el brillo de las gemas y el oro. Tira una vez en la Tabla de Tesoros.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

FOSO CON ESTACAS

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo cae en una grieta con estacas.

Sufre 4D6 Heridas al pegarse un porrazo enorme y empalarse con las estacas.

Sólo puede escapar si el grupo dispone de la cuerda o el hechizo Levitar, de lo contrario pasará el resto de sus días en el fondo del agujero.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

DARDO ENVENENADO

E

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

Una vez resueltas las Heridas del dardo tira otro1D6. Si el resultado es un 1, 2 ó 3, el veneno afecta al Aventurero reduciendo su Fuerza en –1 para el resto de la aventura o hasta que beba una poción curativa.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

BLOQUE DE PIEDRA

E

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

1-3 Un gran bloque de piedra atrapa a tu Aventurero aplastándolo y causándole 5D6 Heridas.

Ahora surge un problema, el Aventurero se ha quedado aislado del grupo detrás de la mole de piedra. Tira 1D6 + F por cada aventurero que no esté atrapado y suma el resultado, si da 20 o más el grupo consigue mover la losa y liberar a su compañero.

4-6 Un gran bloque de piedra se desliza desde el techo para aplastar al Aventurero pero consigue esquivarlo.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

HECHIZO DE PARALIZACIÓN

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, un rayo sale de la pared más cercana impactando en el Aventurero paralizándolo por 1D6 turnos.

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

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

EXPLOSIÓN DE GAS

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, la estancia se inunda de gas. Cada Aventurero vuelve a tirar 1D6, con un 4+ consigue contener la respiración hasta que el gas se disipa y no sufre ningún daño. Con un resultado 3-, el Aventurero sufre los efectos del gas. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

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

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

RELÁMPAGO

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado menor ha activado una trampa, en el techo de la estancia aparece un arco fulgurante y dispara un relámpago impactando en la cabeza del Aventurero que ha activado la trampa, causándole 2D6 Heridas, sin modificador por Armadura.

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

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

HUESOS VIEJOS

E

El suelo de esta estancia está cubierto de huesos y cráneos. Bajo ellos, parece que brillan monedas de oro. Cuando los Aventureros se disponen a recogerlas, tira 1D6:

1 ¡Trampa! Una risa macabra resuena por toda la estancia, que queda iluminada por un rayo mágico. Coge un marcador de Aventurero para ver que Aventurero es impactado por el rayo que inflinge 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

2-3 Ilusión. Con un brilante destello de luz, los huesos y el oro desaparecen. Roba otra carta de evento.

4-5 Cada Aventurero en esta sección encuentra 1D6x10 monedas de oro. Roba otra carta de evento.

6 Cada Aventurero en esta sección encuentra 2D6x10 monedas de oro. Roba otra carta de tesoro.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

PUERTA CERRADA

E

La próxima puerta que los Aventureros encuentran está cerrada con llave con un enorme candado. Si uno de los Aventureros dispone de un juego de ganzúas puede intentar abrirlo.

Tira 1D6 para ver cuántas veces puede intentarlo. Con un resultado de 6 el candado se abre. Mientras están intentando abrir la cerradura los Aventureros no pueden hacer nada más. Si el candado no puede abrirse los Aventureros deben retroceder.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

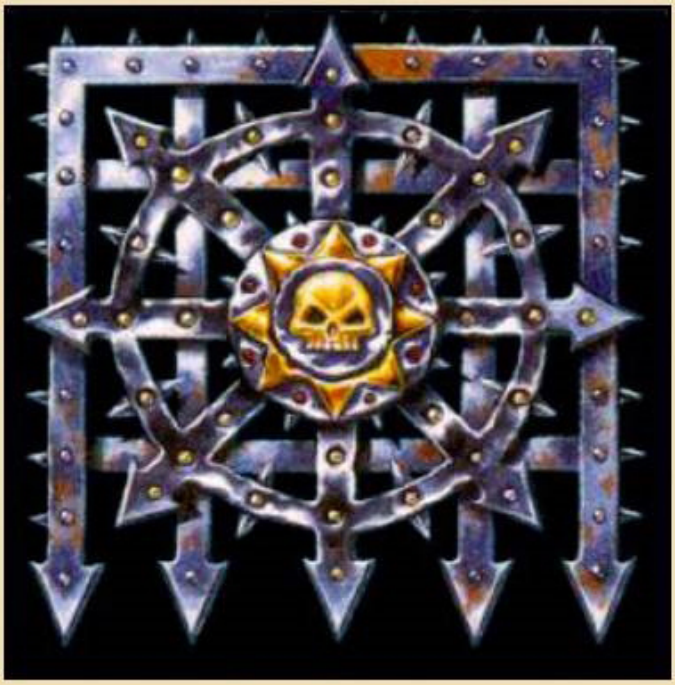
E

RASTRILLO

E

Cuando todos los Aventureros han entrado en la estancia, de golpe baja un rastrillo detras de ellos que les corta el camino de escapada. Solo podrán regresar por ese camino, si tienen la llave.

Coloca el marcador de rastrilo en la puerta por la que han entrado los Aventureros para mostrar que está bloqueada.



Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

PERDIDOS

E

Después de vagar durante horas por el subterráneo sin encontrar nada interesante, los Aventureros comprenden que están perdidos.

Coge 1D6 cartas de Subterráneo, asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo y vuelve a colocarlas encima del mazo. Para continuar con la aventura los Aventureros deben pasar primero por estas cartas extras.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

LLAMAS DE KHAZLA

E

En cuanto todos los Aventureros entran en esta estancia todas las puertas se cierran con unas enormes losas de piedra.
El suelo se eleva y halláis un habitáculo, con escalones a un pequeño altar con fuego.

El Mago y el Enano, asombrados, reconocen que se trata de las Llamas de Khazla. Este fuego sagrado demuestra el honor que hay en cada uno. Para demostrarlo y que las enormes losas que bloquean las puertas se abran, uno de los Aventureros deberá acercar dos veces su brazo a las llamas. Si es un ser honorable no se quemará y los bloques de piedra se alzarán, sino... se quemará su brazo.

Uno de los Aventureros tira 2D6, si ambos dan como resultado un 3+ ha superado la prueba y los bloques de piedra se alzan. Si aparece un 1 o un 2, la prueba ha fracasado y sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura y la estancia continúa cerrada. Cada Aventurero puede intentar superar la prueba tan sólo una vez. Si todos los Aventureros fallan las puertas permanecerán cerradas durante las próximas 72 horas, y los Aventureros mueren por asfixia.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

HUELLAS

E

Los Aventureros descubren unas huellas sobre el fino polvo que hay en las piedras del suelo que desaparecen justo delante de una pared más pálida que el resto. Si los Aventureros investigan tira 1D6:

1. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se golpea con una bola de metal que cae del techo en la cabeza. Sufre 2D6 Heridas, sin modificador por Armadura a menos que lleve puesto un casco. Si más de un Aventurero saca el menor resultado todos ellos son golpeados por la dichosa bola.
2 Los Aventureros no encuentran nada.
3-6. Los Aventureros encuentran una puerta secreta. Roba 1D6 Cartas extras de Subterráneo que hayan sido descartadas asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo. Barájalas y ponlas boca abajo en un montón para la nueva puerta. Ahora toma al azar una carta de Estancia Objetivo y ponla debajo del nuevo mazo. Si los Aventureros deciden investigar este nuevo Subterráneo cuando lleguen a la Estancia Objetivo haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos para ver que bestias aparecen. Si los Aventureros matan a todos los Monstruos en este cuarto objetivo extra, cada uno gana 1.000 MO.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

ESCLAVOS

E

Los Aventureros se encuentran con 2D6 esclavos encadenados a las paredes. Están demacrados parece que no han comido ni bebido en varios días. Claman para ser liberados. No hay ningún premio por liberar a los esclavos, pero ¡la compasión exige su libertad! Los Aventureros necesitan 1D6 turnos para liberarlos. En cada turno ocurrirá un Evento Inesperado con un resultado de 1 ó 2 durante la Fase de Poder, debido a que son muy ruidosos. Si los Aventureros deciden no liberar a los esclavos, deben anotarlo en sus Hojas de Control de Aventurero, y cuando un Aventurero quiera recibir Entrenamiento, deberá tira 1D6:

1-3. El maestro que te entrenará te reconoce gracias a la descripción que le dió un amigo íntimo que fue uno de los esclavos. El pobre hombre consiguió escapar pero murió poco tiempo después, mientras maldecía a los Aventureros que lo dejaron pudrirse. El maestro se niega a entrenarte. Deberás esperar a la otra población para entrar de nuevo y tirar 1D6 en esta tabla otra vez.

4-5. Tu Aventurero es reconocido como el perro que abandonó a unos esclavos en una mazmorra. El maestro te pide el doble del valor normal por entrenarte. Depende de ti aceptarla.

6. Nadie reconoce a tu Aventurero ni recuerda la decisión tan cobarte que escogió. Puedes entrenar normalmente, pero el destino de los esclavos sigue pesando sobre tu conciencia, asique tirarás 1D6 en esta tabla la próxima vez.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

ORCO AGONIZANTE

E

Los Aventureros encuentran un Orco agonizante tirado en el suelo, víctima de una lucha terrible. Aunque está sangrando por una docena de heridas mortales, todavía tiene fuerzas para gruñir e intentar mantener lejos a los Aventureros. Contra su pecho aprieta una gran llave de hierro con su mano izquierda.

Los Aventureros pueden intentar quitársela rematándolo o esperar a que muera antes de quitarle la llave. Si intentan matarlo, luchará hasta su último aliento de vida. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 1, 2 ó 3 el Aventurero que intenta acabar con el Orco sufre 1D6+2 Heridas.

Al final de esta lucha salvaje el Orco muere y los Aventureros pueden coger la llave. Si los Aventureros esperan, el Orco tarda 1D6 turnos en morirse mientras gruñe y grita como un poseso. Si un Suceso Inesperado ocurre durante la Fase de Poder durante estos turnos en lugar de coger una carta de Suceso, haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos a ver que es lo que llega. Estos Monstruos deben matarse antes de coger la llave.

La llave es para el candado que cierra la puerta de la Carta de Evento "Puerta cerrada".

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

PUERTA SECRETA

E

La aguda visión de los Aventureros les hace ver que las piedras de una pared ocultan una puerta secreta. Pon una puerta en cualquier pared libre de la estancia y coloca al otro lado una sección de Estancia Objetivo, este es el cuarto al que da acceso la puerta secreta.

Si los Aventureros lo desean pueden rechazar entrar en la estancia. Si entran, tira una vez en la Tabla de Monstruos Avanzada de Habitación Objetivo para determinar que contiene.

Una vez todos los Monstruos de la estancia estén muertos, además del tesoro normal, uno de los Aventureros (determínalo al azar) consigue un objeto de tesoro de estancia objetivo haciendo una tirada en la Tabla de Tesoro de Estancia Objetivo.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

ORO PERDIDO

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. ¡El Aventurero con el resultado más bajo descubre que su mochila tiene un pequeño agujero y ha perdido durante el camino 1D6 x 200 MO!

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

¿LUZ DEL DÍA?

E

Los Aventureros descubren que a través de una abertura en el techo penetra la luz del día e investigando descubren la parte inferior de una trampilla. Para ver si un Aventurero puede forzarla tira 1D6.

Con un resultado de 1, 2, 3 ó 4 la trampilla está demasiado dura para abrirla. Con un resultado de 5 ó 6 la madera cede y la trampilla se abre. Cada Aventurero puede intentar abrir la trampilla una vez por turno.

¡La trampilla conduce al mundo exterior y a la libertad!. Anotar en la Hoja de Control de Aventurero dónde está la trampilla. Los Aventureros pueden salir ahora o regresar más tarde.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

TROPIEZO

E

Torpemente uno de los Aventureros tropieza en una de las húmedas piedras del suelo y se tuerce un tobillo, ¡qué mala suerte hombre!.

Determina al azar qué Aventurero se ha caído. Durante el resto del subterráneo su Movimiento se ve reducido en –1, otra vez vas con más cuidado patán.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

CAMBIO DE PLANES

E

Una figura cubierta con una capa sigue a los Aventureros, escondiéndose entre las sombras y moviéndose en silencio. Se aproxima, mirando a su alrededor, cerciorándose de que no hay enemigos y les dice entre susurros:

"Por fin os encuentro mis amigos, soy portador de importantes noticias, vuestra aventura no debe continuar, pues un gran peligro acecha entre estos muros, os prometo que si me hacéis caso os obsequiaré con 750 MO".

Acto seguido, desaparece entre las sombras a una velocidad sorprendente. Si los Aventureros abandonan la aventura, deben volver atrás por el camino ya recorrido, sorprendidos por los Eventos Inesperados de forma habitual. Si el camino se bloquea por un derrumbamiento u otro obstáculo deberán seguir por el único camino que quede transitable. Al margen de la decisión, tira 1D6:

1-3. ¡El extraño mintió! Si los Aventureros abandonaron la aventura, cada uno pierde 1D6x100 MO por la vergüenza del fracaso. Si los Aventureros deciden continuar terminan la aventura sin ningún problema.
4-6. ¡El personaje dijo la verdad! Si los Aventureros abandonan la aventura reciben el oro encontrado. Si los Aventureros terminan su aventura, tira dos veces en la Tabla de Monstruos Avanzada de Estancia Objetivo, cuando lleguen a la Estancia Objetivo.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

RUNAS ORCAS

E

Los Aventureros notan que hay docenas de runas Orcas inscritas rudamente en la pared de esta estancia. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado 5+, ese Aventurero entiende las runas, estas revelan la forma de abrir un hueco secreto en la pared. El escondite contiene un tesoro. Haz una tirada en la Tabla de Tesoros por cada Aventurero. Cuando los Aventureros cogen el Tesoro, oyen gritos y bramidos de Monstruos que se lanzan hacia ellos. Roba 2 cartas de Monstruos para determinar a quienes están robando los Aventureros.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

MALDICIÓN DE HASHAKK

E

Tras los pasos del último Aventurero en la estancia, una voz tenebrosa explica que los Aventureros han entrado en un área prohibida y deben afrontar la Maldición de Hashakk.

Un Aventurero al azar siente un enorme calor por todo su cuerpo y un terrible dolor, los espíritus de este Señor de los muertos le atacan.

Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma la Fuerza al resultado. Si el resultado total es 7+, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. Si el resultado es -7, sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura, y ve reducida su Fuerza y Resistencia en –1 durante el resto de mazmorra.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.

EVENTO

EVENTO

E

LA LÁMPARA SE APAGA...

E

¡Una brisa súbita y fría apaga la lámpara de los Aventureros!. A menos que tengan otra fuente de luz, los Aventureros deben permanecer quietos sin hacer nada.

Para ver si la lámpara se enciende de nuevo, tira 1D6 durante la Fase de los Aventureros. Con un resultado de 4, 5 ó 6 la lámpara se enciende de nuevo. Si un Suceso Inesperado ocurre mientras la lámpara está apagada, deberán luchar contra los Monstruos que vengan prácticamente en una oscuridad total.

Cada Aventurero aplicará un modificador de –2 a las tiradas para impactar hasta que la lámpara se encienda de nuevo.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

Warhammer Quest™ Carta Evento.© Games Workshop Ltd., 1995.