

EVENTO



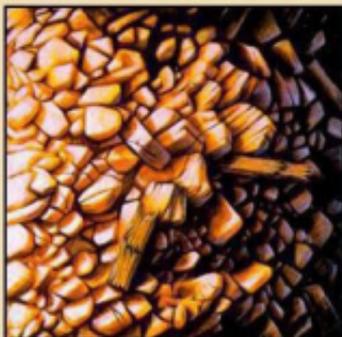
EVENTO

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 estancia 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.

La estancia será intransitable a partir de ahora, por lo que no podrán volver a acceder.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

EVENTO



EVENTO

E

CADÁVER

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 más bajo, coge la bolsa. Tira 1D6 en la tabla para ver que ocurre:

- 1 ¡Gas venenoso! Todas las miniaturas en esa sección de tablero sufren 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura. La bolsa está vacía.

- 2-3 ¡Trampa! De la pared sale una lanza que inflige 2D6 Heridas al Aventurero que cogió la bolsa. La bolsa está vacía.

- 4-6 Tesoro. La bolsa contiene 1D6x100 monedas de oro, que recibe el Aventurero que la cogió.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

EVENTO



EVENTO

E

VIEJOS HUESOS

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 inflige 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

- 2-3 Ilusión. Con un brillante destello de luz, los huesos y el oro desaparecen. Además, roba una Carta de Evento inmediatamente.

- 4-5 Cada Aventurero en esta sección encuentra 1D6x10 monedas de oro. Además, roba una Carta de Evento inmediatamente.

- 6 Cada Aventurero en esta sección encuentra 2D6x10 monedas de oro. Además, roba una Carta de Tesoro.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

EVENTO



EVENTO

E

TRAMPA

E

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero que obtenga el resultado menor ha activado la trampa. Tira 1D6 para el siguiente efecto:

- 1 Se produce una gran explosión y la estancia se llena de humo y fuego. Todas las miniaturas en esta sección de tablero sufren 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

- 2-5 Se abre una grieta en el suelo por la que el Aventurero cae de pronto hasta un subsuelo rocoso, sufre 2D6 Heridas, y solo puede escapar si el grupo tiene 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. Roba una Carta de Tesoro.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

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. Sólo podrán regresar por ese camino, si tienen la llave.

Coloca el marcador de rastrillo 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

EVENTO



EVENTO

E

ESCORPIONES

E

Un enjambre de escorpiones aparece, son un Monstruo un tanto especial y su ataque se resuelve de inmediato. Determinar al azar que Aventurero es atacado por el enjambre.

Hay 12 escorpiones en el enjambre, pero son muy pequeños, y no están representados por miniaturas en el tablero.

El Aventurero efectúa una tirada de impacto ($1D6 + \text{Fuerza}$) para ver cuántos escorpiones mata con su ataque, el resultado de la tirada es el número de escorpiones que mata. Cada escorpión tiene un valor de 5 monedas de oro.

Los escorpiones restantes infligen 1 Herida cada uno, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

El enjambre de escorpiones se aleja y esta carta se descarta.

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

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

EVENTO



EVENTO

E

ENCUENTRO

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 hacha enorme 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 que abrirá el rastrillo.
Sin ella jamás seréis capaces de
atravesarlo."*

Uno de los jugadores debe conservar esta Carta recordando a su Aventurero que podrá abrir un rastrillo si lo desea.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

NO ROBAR CARTA TESORO POR COMPLETAR EVENTO

EVENTO



EVENTO

M

1D3 MINOTAUROS

M**Heridas: 15****Movimiento: 6****Hab. Armas: 4****Fuerza: 4****Resistencia: 4****Ataques: 2**

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

Reglas Especiales

Cuando el Minotauro impacta a un Aventurero, tira 2 dados para saber cuántas Heridas causa, y añade su Fuerza al resultado.



EVENTO



EVENTO

M

2D6 SKAVEN

M

Heridas: 3
Movimiento: 5
Hab. Armas: 3
Fuerza: 3
Resistencia: 3
Ataques: 1

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



EVENTO



EVENTO

M

6 ORCOS

M

Heridas: 3
Movimiento: 4
Hab. Armas: 3
Fuerza: 3
Resistencia: 4
Ataques: 1

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



VALOR
55x
UNIDAD

EVENTO



EVENTO

M

ID6 ORCOS & ID6 ARQUEROS ORCOS

M

Heridas: 3
Movimiento: 4
Hab. Armas: 3
Fuerza: 3
Resistencia: 4
Ataques: 1

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

Reglas Especiales

Al disparar con sus arcos, los Orcos Arqueros necesitan sacar 4 o más para impactar. El arco de un Orco tiene Fuerza 3, por lo que causa 1D6 + 3 Heridas.



VALOR
55X
 UNIDAD

EVENTO



EVENTO

M

2D6 MURCIÉLAGOS GIGANTES

M

Heridas: 1
Movimiento: 8
Hab. Armas: 2
Fuerza: 2
Resistencia: 2
Ataques: 1

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

Reglas Especiales

Los Murciélagos Gigantes atacan tan pronto sean colocados en el tablero. Después de ese turno, sigue la secuencia de las fases con normalidad.

Los Murciélagos Gigantes nunca se traban en combate, pueden atacar a un nuevo

Aventurero por cada turno si es posible.



EVENTO



EVENTO

M

6 ARQUEROS GOBLINS

M

Heridas: 2
Movimiento: 4
Hab. Armas: 2
Fuerza: 3
Resistencia: 3
Ataques: 1

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

Reglas Especiales

Al disparar con sus arcos, los Arqueros Goblins Nocturnos necesitan sacar 5 o más para impactar. El arco de un Goblin tiene Fuerza 1, por lo que causa 1D6 + 1 Heridas. Antes de combatir contra Goblins Arqueros, robar otra Carta de Evento.



EVENTO



EVENTO

M**ID6 LANCEROS GOBLIN
& ID6 ARQUEROS GOBLIN****M**

	Lancero	Arquero
Heridas:	2	2
Movimiento:	4	4
Hab. Armas:	2	2
Fuerza:	3	3
Resistencia:	3	3
Ataques:	1	1

HA del Oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Goblin Lancero	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Goblin Arquero	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales

Los Goblins armados con lanzas pueden atacar a dos casillas de distancia, incluso si hay en medio Monstruos o Aventureros.

Al disparar con sus arcos, los Arqueros Goblins Nocturnos necesitan sacar 5 o más para impactar. El arco de un Goblin tiene Fuerza 1, por lo que causa 1D6 + 1 Heridas.



EVENTO



EVENTO

M

6 LANCEROS GOBLINS

M

Heridas: 2
Movimiento: 4
Hab. Armas: 2
Fuerza: 3
Resistencia: 3
Ataques: 1

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

Reglas Especiales

Los Goblins armados con lanzas pueden atacar a dos casillas de distancia, incluso si hay en medio Monstruos o Aventureros.



EVENTO



EVENTO

M

2D6 RATAS GIGANTES

M

Heridas: 1
Movimiento: 6
Hab. Armas: 2
Fuerza: 2
Resistencia: 3
Ataques: 1

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

Reglas Especiales - Muerte Súbita

Cuando una Rata Gigante golpea a un Aventurero, tira 2D6 y suma su Fuerza (2), siendo el resultado las Heridas que causa.

Cuando una Rata Gigante ha atacado, tira 1D6. Si obtiene 3+ la Rata Gigante sufre un ataque de frenesí suicida y muere en combate.



EVENTO



EVENTO

M

2D6 SNOTLINGS

M

Heridas: 1
Movimiento: 4
Hab. Armas: 1
Fuerza: 1 (Especial)
Resistencia: 1
Ataques: 1

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

Reglas Especiales

Los Snotlings atacan tan pronto son colocados en el tablero, después seguirán las fases de forma normal.

Escoge un contador de Aventurero y coloca tantos Snotlings como puedas alrededor de él. Repítelo hasta que todos hayan sido colocados.

Por cada Snotling en contacto con el mismo Aventurero, añade +1 para impactar y aumenta su Fuerza en +1. Por ejemplo, 4 Snotlings hacen un ataque de Fuerza 4 +3 para impactar.



Los Snotlings no cambian de objetivo hasta que lo destruyen.

EVENTO



EVENTO

M

1 MINOTAURO

M**Heridas: 15****Movimiento: 6****Hab. Armas: 4****Fuerza: 4****Resistencia: 4****Ataques: 2**

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

Reglas Especiales

Cuando un Minotauro impacta a un Aventurero, tira 2 dados para saber cuantas Heridas causa, añadiendo su Fuerza de 4 al total.

Antes de la lucha contra el Minotauro, roba otra Carta de Evento. Si sale un evento, debes resolverlo antes de luchar. Si salen adversarios, deberéis combatir contra todos a la vez.



EVENTO



EVENTO

M

2D6 ARAÑAS GIGANTES

M

Heridas: 1
Movimiento: 6
Hab. Armas: 2
Fuerza: Especial
Resistencia: 2
Ataques: 1

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

Reglas Especiales - Ataque Telaraña

Si una Araña ataca a un Aventurero que está atrapado en una telaraña, la picadura de Araña inflige 1D3 Heridas automáticamente sin modificadores por Resistencia o Armadura.

Si el Aventurero no está atrapado, la Araña tira dados para impactar. En caso de impactar, el Aventurero queda atrapado y no podrá hacer nada hasta liberarse. Coloca un marcador de atrapado al lado del Aventurero.



Al inicio de cada turno, tira 1D6 + Fuerza. Si el resultado es 7+, quedará liberado.