

Warhammer Quest



• LIBRO DE REGLAS •

EL BÁRBARO



Norsca se halla al Norte del Imperio, cruzando el Mar de las Garras. Es una tierra desolada, de fiordos helados y altas montañas cubiertas de nieve, azotada por las tormentas y las ventiscas heladas. Esta inhóspita extensión de hielo y rocas está habitada por los Nómadas, una de las razas de hombres más robustos y temibles del Mundo Conocido.

Los Nómadas son bárbaros violentos, temidos a lo largo y ancho de todo el mundo civilizado. Las duras condiciones de su tierra natal hacen que sean excepcionalmente fuertes y fieros, y disfrutan de su bebida tanto como de una buena pelea! Para demostrar su valor, los guerreros Nómadas deben cazar los lobos y osos que acechan en los páramos helados, y se visten con sus pieles como protección contra el frío.

Los Bárbaros Nómadas son luchadores grandes, musculosos y tenaces. Son excelentes guerreros y aventureros marinos, y sus hazañas son famosas por todo el mundo. Su amor por el combate hace de los Nómadas unos excelentes compañeros a la hora de enfrentarse al peligro. Son aliados fieles, reacios a huir incluso en las situaciones más peligrosas.

El Bárbaro en el juego de Warhammer Quest es un Berserker, temido incluso por el resto de los Nómadas. Los Berserkers son peligrosos guerreros enloquecidos que atacan a sus enemigos en un furioso frenesí incontrolable, ignorando el dolor y el peligro. El Bárbaro ha venido a las Montañas del Fin del Mundo atraído en parte por las historias de inmensos tesoros y en parte por la oportunidad de matar a cientos de Orcos, Goblins y otras odiosas criaturas que sabe que encontrará en las profundidades de la tierra.

EL ENANO

Los Enanos son una raza antigua, y han vivido en el Viejo Mundo desde hace miles de años. Construyeron sus ciudades bajo la superficie de la tierra, perforando las rocas bajo las laderas de las montañas hasta crear un vasto imperio en el subsuelo. A lo largo de los siglos el poder de los Enanos creció, y a medida que sus túneles profundizaban en el interior de las montañas, éstas entregaban sus tesoros máspreciados: oro, plata, gemas y piedras preciosas destinadas a las arcas de los Reyes Enanos.

Hace cientos de años tuvo lugar el desastre, cuando enormes ejércitos de Orcos y Goblins atacaron los hogares de los Enanos. Ciudad tras ciudad cayeron tras desesperadas batallas, y hoy en día los Enanos sólo conservan una pequeña fracción de sus grandes reinos y el poder que poseían en tiempos pasados.

Son una raza longeva, que guarda en su corazón las ofensas durante largos años. Son muy fuertes y resistentes, pero sobre todo son muy orgullosos.

Los Enanos conservan el glorioso recuerdo de su pasado y esperan fervientemente el día en el que sus grandes ciudades resuenen de nuevo con el sonido de las voces de los Enanos, y los Orcos y los Goblins hayan sido expulsados de vuelta a sus miserables tierras.

El Enano se ha unido al resto de los Aventureros en un viaje de regreso a las tierras de sus antepasados en búsqueda de gloria, tesoros perdidos y venganza. Cada Orco muerto, cada Goblin que huya, es un paso más hacia la recuperación de sus antiguos derechos de nacimiento.



WARHAMMER QUEST

• LIBRO DE REGLAS •

Por Andy Jones



Créditos:

Traducción del libro inglés al español. Transcripción de textos realizada por Albertutxo. Kimo es el encargado de la traducción y maquetación en su mayoría. Revisión por Pepespain y Bregolas. Los cambios de la edición inglesa a la española, son el uso y descripción de Cartas de Tesoro, Mazmorra y Eventos y el número de miniaturas.

La edición española vino con la mitad de miniaturas y sin cartas, solo tablas y fichas. Cualquier errata, fallo de traducción o comentario al respecto, podéis uniros al grupo Warhammer Quest España en Facebook o visitar el Foro Oficial Español de WHQuest <http://warhammerquest.foroactivo.com>. Versión 1.0 – 1.6.2017.

PRODUCIDO POR



• INDICE •

INTRODUCCIÓN	3	FASE DE AVENTUREROS	17
CONTENIDO DE LA CAJA	4	¿Quién va delante? 17 La lámpara 17 Movimiento y combate 17 Diagonales bloqueadas 18 Trabado en combate 18 Destrabándose 18 Cuándo combatir 18 Exploración 18 Entrada de la mazmorra 18 Cambiando de sección 18 ¿Y ahora qué? 18	
Miniaturas Citadel 4 Secciones de tablero 4 Los Monstruos de Warhammer Quest 5 Mazos de cartas 6 Cartas de Hechizo 6 Dados 6 Libro de Reglas 7 Libro de Aventuras 7 Libro de Jugar a Rol 7 Fichas, marcadores y contadores 7 Qué más necesitarás 8 Cómo pintar tus miniaturas 8			
LOS AVENTUREROS	9	FASE DE MONSTRUOS	19
Heridas (H) 9 Movimiento (M) 9 Habilidad de Armas (HA) 9 Habilidad de Proyectiles (HP) 9 Fuerza (F) 9 Resistencia (R) 9 Iniciativa (I) 9 Ataques (A) 9 Tarjetas de Aventurero 10 Hoja de Control 10 Equipo 10		Nuevas estancias 19 Estancia de subterráneo 19 Estancia de objetivo 19 Nuevos monstruos 19 Movimiento y combate 19 ¿Qué hace un monstruo? 19 Movimiento 20 Trabado en combate 20 La regla del primer ataque 20	
EMPEZANDO LA PARTIDA	11	FASE DE EXPLORACIÓN	21
Elegir un aventurero 11 Equipo inicial 11 La lámpara y el líder 11 Cuantas heridas 11 El Hechicero 12 Fichas de Poder 12 La Mazmorra 12 La aventura comienza 12 Para empezar la aventura 12		Exploración 21 Caminos diferentes 21	
LA SECUENCIA DE JUEGO	13	EL FINAL	23
Equipo y Tesoro 13 La Regla del Uno y el Seis 13		La estancia objetivo 23 Entonces, ¿Quién ha ganado? 23	
FASE DE PODER	14	COMBATE	24
El Poder del Hechicero 14 Eventos Inesperados 14 Colocar los monstruos 14 Marcadores de Aventureros 14 Monstruos diferentes 15 Aventureros en distintas estancias 15 Monstruos con armas de proyectiles 15 Los monstruos atacan 15 Hechicero muerto 15 Qué puedes ver 15 Ejemplos de colocación de monstruos 16		Combate cuerpo a cuerpo 24 Heridas 25 Resistencia 25 Barrido letal 25 Monstruos heridos 25 Aventureros heridos 25 Disparos 26 ¿Cuánto dura el combate? 26 Curación 26 Oro y tesoro 26 Oro 26 Tesoro 27 Aventureros muertos 27 Ejemplos de Combate 28	
LANZAR HECHIZOS	30		
		Poder 30 ¿Cuándo lanzar los hechizos? 30 ¿Cuánto dura un hechizo? 31 Fichas de Poder 31	

· INTRODUCCIÓN ·

Warhammer Quest es el juego de aventuras en el Mundo de Warhammer. Toma parte en él como un heroico Aventurero que ha tomado el camino hacia un poder y una riqueza inconmensurables. Tus aventuras te llevarán hasta las más siniestras profundidades de las Montañas del Fin del Mundo, recorriendo túneles repletos de horrores y peligros, con la esperanza de encontrar tesoros perdidos, montones de oro y fama imperecedera.

Es una época de batallas y magia, donde Hechiceros y Guerreros deben luchar por sobrevivir frente a enemigos implacables. Es también una era de aventuras, donde la fama y riquezas fabulosas yacen esperando a aquellos lo suficientemente valientes para ir en su búsqueda.

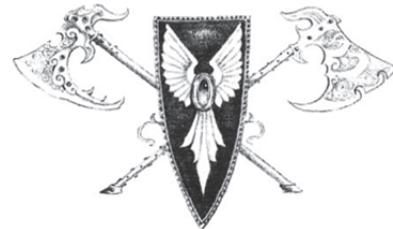
En Warhammer Quest cada jugador toma el papel de un Aventurero, uno de los cuatro valientes dispuestos a probar su coraje en la búsqueda de riquezas y gloria. Cada héroe viene de un lugar diferente. El Bárbaro ha viajado desde el lejano y salvaje norte, una tierra de feroces guerreros y despiadado frío. El Hechicero es originario de las ciudades del Imperio, el mayor y más importante de todos los reinos de los Hombres. El Enano ha llegado atraído por la sed de oro por la que su raza es famosa. Los Enanos son hoscos y taciturnos, pero son buenos luchadores y amigos leales que recuerdan las deudas de gratitud tanto como las deudas de dinero. El Elfo procede de los verdes bosques de Loren, donde su raza pasa los días cazando y siendo felices, protegidos de la maldad por la extraña magia de su tierra. Los Elfos son increíblemente rápidos y ágiles, y también son los mejores arqueros del mundo.

Los cuatro Aventureros están listos para empezar su búsqueda. Al igual que todos los cazadores de tesoros, se sienten inspirados por las leyendas acerca de fabulosas riquezas bajo las Montañas del Fin del Mundo: tesoros de dragones, antiguos templos repletos de joyas, perdidas minas de plata, y el oro de tumbas olvidadas.

Las desoladas montañas están repletas de pasadizos, escaleras, cavernas y túneles que llevan a las profundidades de la tierra. Todos estos pasadizos subterráneos son conocidos como mazmorras. Muchas fueron construidas por los Enanos hace mucho, antes de que los Goblins atacaran y destruyeran las fortalezas Enanas más antiguas y famosas. Los Enanos registraron amargamente la historia de sus pérdidas en un pesado tomo llamado el Gran Libro de los Agravios, que se rumorea que está escrito con la sangre de los Reyes Enanos.

No todas las mazmorras son obra de los Enanos. Algunas son las infectas madrigueras de los Goblins, malignas criaturas cuyos estrechos y a menudo inestables túneles se extienden a lo largo de las montañas. Y a mayor profundidad se pueden encontrar las madrigueras de los Skavens, viles hombres ratas mutantes, cuyas excavaciones recorren el mundo entero de costa a costa.

En el juego de Warhammer Quest los jugadores entran en un oscuro y siniestro subterráneo. Juntos deben enfrentarse a los horribles peligros que les esperan. Serán atacados por Monstruos tales como Orcos, Goblins, Skavens y Minotauros. Existen otros que acechan en la oscuridad: cosas escurridizas y venenosas como arañas, fosos mortales y túneles en ruinas que ceden ante el menor golpe... Si completan su búsqueda, los Aventureros se verán recompensados con oro, tesoros y artefactos con poderes mágicos. Cuantos más tesoros y oro descubras mejor... ¡y el jugador cuyo Aventurero amase la mayor fortuna será el que mejor lo haya hecho!



Warhammer Quest es probablemente muy diferente a otros juegos que hayas jugado. En vez de que los jugadores compitan entre sí, todos los Aventureros deben cooperar si quieren ganar. Además, no hay sólo un tablero. En su lugar, las diferentes secciones de Estancias y Corredores se unen para formar una mazmorra diferente cada vez que juegues. Las reglas del juego pueden parecerse un poco complicadas al principio, pero no te preocupes porque muchas de ellas están diseñadas para expandir el juego y no son vitales para empezar a jugar. Las reglas que realmente necesitas están en este libro o impresas en las distintas cartas.

Warhammer Quest es un juego pero también una afición. El contenido de esta caja te proporciona todo lo necesario para jugar, incluidos cuatro Aventureros diferentes y una gran selección de Monstruos. Aunque sin duda con esto te mantendrás ocupado bastante tiempo, te alegrará saber que existe toda una gama de excelentes miniaturas adicionales, aventuras especiales y accesorios. Puedes conseguir nuevos tipos de miniaturas de Aventureros, junto a sus reglas, para jugar con ellos. Hay packs de aventuras especiales con nuevas Estancias de Subterráneo, nuevos Monstruos y nuevas cartas. También puedes adquirir packs de Cartas de Tesoro por separado. Además, está la amplia gama Citadel de miniaturas de Warhammer, las pinturas de color Citadel y otros útiles del hobby.

• CONTENIDO DE LA CAJA •

La caja de Warhammer Quest incluye todo lo que necesitas para jugar el juego: montones de miniaturas Citadel, fichas a todo color, secciones de tablero, mazos de cartas, dados y libros.

MINIATURAS CITADEL

En Warhammer Quest encontrarás las siguientes miniaturas Citadel:

- 4 Aventureros: Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero.
- 6 Guerreros Orcos
- 6 Arqueros Orcos
- 6 Lanceros Goblins
- 6 Arqueros Goblins Nocturnos
- 12 Skavens
- 3 Minotauros
- 12 Arañas Gigantes
- 12 Murciélagos Gigantes
- 12 Ratas Gigantes
- 12 Snotlings
- 12 Puertas de Mazmorra

Todas las miniaturas de Warhammer Quest se suministran en matrices de plástico. Antes de montarlas, separa con cuidado cada miniatura de la matriz con una cuchilla de modelismo o unos alicates. No retuerzas o tires de las piezas, ya que pueden romperse. Cualquier marca que quede en las miniaturas puede ser eliminada con una cuchilla o una pequeña lima.

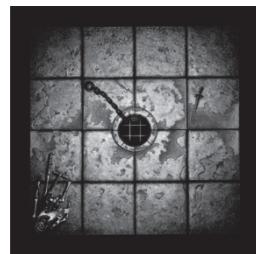
Aventureros, Goblins y Skavens

Estas miniaturas están diseñadas para encajar en las ranuras diagonales de las peanas de 20mm. Es recomendable pegarlas utilizando pegamento para plástico o superglue.

Si quieras, la miniatura puede colocarse en la peana sin utilizar la ranura, por ejemplo, encarada hacia delante. Para ello, retira la pestaña de la miniatura con unos alicates y pega sus pies directamente en la peana.



**Estancia de Objetivo
(La Cámara del Ídolo)**
Estas estancias son de 4 x 8 casillas.



**Estancia de Subterráneo
(Pozo del Destino)**
Estas estancias son de 4 x 4 casillas.

Si eres un modelista inexperto recuerda que las cuchillas y otras herramientas de modelismo deben manejarse con cuidado. Antes de cortar nada apoya la miniatura directamente sobre una superficie dura, y luego corta en dirección a la mesa y en dirección contraria a tu cuerpo.

Orcos

Los Orcos están diseñados para encajar en las peanas de 25mm. Pueden pegarse en ellas del mismo modo que los Aventureros, Goblins y Skavens.

Minotauros

Las miniaturas de los Minotauros traen una peana integrada y por tanto no es necesario montarlas en peana alguna.

Puertas de Mazmorra

Las diez puertas de mazmorra se usan para conectar las diferentes secciones del tablero durante el juego y así crear la Mazmorra.

SECCIONES DE TABLERO

A diferencia de otros juegos, el tablero de Warhammer Quest está compuesto por piezas separadas que pueden combinarse en cientos de formas distintas. En otras palabras, cada Mazmorra que exploren los Aventureros será nueva e inquietante.

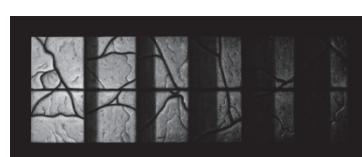
Existen tres tipos diferentes de secciones de tablero: Estancias de Subterráneo, Estancias de Objetivo y Corredores. Las diferencias entre los tres tipos de secciones de tablero y cómo se utilizan, se explican más adelante en las reglas.



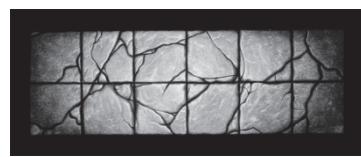
Corredor (Esquina)



Corredor (Cruce en T)



Corredor (Escalones)



**Corredor
(Pasillo)**

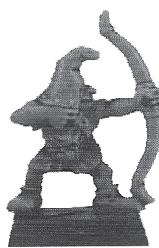
· MONSTRUOS DE WARHAMMER QUEST ·



Los Orcos son criaturas brutales, y de piel verde, que viven en los páramos y montañas del mundo de Warhammer. Son un poco más altos que los Hombres, además de ser fornidos y bien musculados. Sin embargo, su físico no está equiparado con su intelecto, ya que los Orcos no son muy inteligentes, aunque poseen una cierta astucia animal. Son criaturas belicosas y agresivas, y su tamaño y fuerza les convierten en excelentes luchadores.

Los Goblins son parientes pequeños de los Orcos, y a menudo las dos razas cooperan entre sí. Aunque no son tan fuertes como los Orcos, los Goblins son más inteligentes, y menos inclinados a pelear entre sí. A los Goblins les molesta la luz del sol, y tienden a vivir en los oscuros túneles y cuevas excavados bajo las colinas y montañas.

Los Goblins Nocturnos viven en las cuevas y los túneles bajo las Montañas del Fin del Mundo. Se han acostumbrado tanto a vivir en la oscuridad que cuando se aventuran a salir al exterior tienen que protegerse de la luz del sol con capas y capuchas.



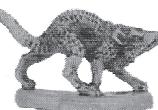
Las Arañas Gigantes son un peligro habitual en los lugares bajo tierra. Saltan desde las sombras sobre su presa, mordiéndola con sus venenosos colmillos e inmovilizándolas con sus pegajosas telarañas.



Los Snotlings son la más pequeña de todas las razas pieles verdes. Tienen una inteligencia muy rudimentaria, pero pueden empuñar armas sencillas como mazas de madera. Los Snotlings son criaturas cobardes, y atacan en grandes grupos para intentar abatir a sus enemigos por pura superioridad numérica.



Los Skavens son asquerosos hombres rata mutantes, que pueden caminar como los Hombres sobre sus patas traseras. Son muy inteligentes, pero completamente malvados. Los Skavens están continuamente planeando la destrucción de la civilización humana. Viven bajo tierra, y sus apestosos túneles atraviesan a lo largo y a lo ancho todo el Viejo Mundo.



Ratas Gigantes, infestadas de enfermedades, acechan en grandes manadas en los túneles vacíos y en los abandonados pasillos. Enloquecidas por el hambre, se lanzan contra sus presas en un frenesí de dientes chirriantes y garras afiladas.



Bandadas de Murciélagos Gigantes cuelgan de los techos de las cuevas cubiertas de musgo, esperando la oportunidad de abalanzarse sobre su presa. El sonido de sus agudos chillidos y del batir de sus correosas alas provoca el terror de sus víctimas.



Los Minotauros son enormes criaturas que viven en los lugares más salvajes del Mundo de Warhammer. Son muy fuertes y pueden infligir heridas terribles con sus grandes hachas. Los Minotauros no son muy listos, pero son muy salvajes y atacan con ferocidad en el combate. Uno solo es un oponente más que peligroso, pero a veces cazan en grupos de dos o tres.



MAZOS DE CARTAS

En Warhammer Quest hay tres mazos diferentes: Cartas de Mazmorra, Cartas de Evento y Cartas de Tesoro. Más adelante explicaremos el uso y funcionamiento de cada mazo de cartas.



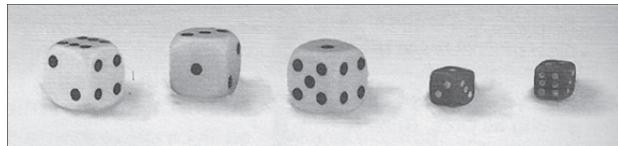
CARTAS DE HECHIZO

El personaje del Hechicero en Warhammer Quest posee la habilidad de lanzar hechizos mágicos, representados por cartas entregadas al jugador Hechicero. Todos los detalles sobre las Cartas de Hechizo y el personaje del Hechicero aparecen en la sección de Lanzamiento de Hechizos.



DADOS

Warhammer Quest viene con un número de dados de seis caras en dos tamaños diferentes. El dado más grande es usado para resolver el combate y cualquier otra cosa para la que se requiera una tirada. Los dados más pequeños no se tiran, sino que son colocados cerca de las miniaturas o sobre la Hoja de Control del Aventurero para mantener un registro de varios detalles de la partida. Por ejemplo, se coloca un dado pequeño por cada Monstruo para mostrar cuantas Heridas le quedan durante el combate. Como los dos tipos de dados son de diferente tamaño y color no hay peligro de que los confundas mientras juegas.



Por conveniencia, sobre todo en las tablas donde el espacio es limitado, llamaremos 1D6 a los dados de seis caras.

Si el texto dice que tires 2D6, tienes que tirar dos dados y sumar los resultados, para obtener un número entre 2 y 12. Del mismo modo, 3D6 es la suma de tres dados, 4D6 es la suma de cuatro, y así sucesivamente.

Si el texto dice que tires 2D6+3, tira dos dados, suma los resultados y después suma 3 al total. Esto te da un número entre 5 y 15. Otras combinaciones de dados y modificaciones funcionan del mismo modo.

Si te dice que tires 1D3, simplemente significa que debes tirar 1D6 para obtener un número entre 1 y 3. Si sacas un 1 o un 2, considera el resultado como 1, un 3 o un 4 es un 2, y un 5 o un 6 es un 3. A efectos prácticos, es como tirar 1D6, y dividir entre dos el resultado, redondeando hacia arriba.

REGISTRO DE AVENTURA

En la caja de Warhammer Quest encontrarás un block de 50 Hojas de Control de Aventurero. Puedes usarla mientras juegas para registrar los detalles de tu personaje, así como cuanto oro ha reunido.

HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO		
PERFIL DE ATRIBUTOS		MONEDAS
NOMBRE	Habilidades	
TIPO DE AVENTURERO	Monstruo	
RAZA	Habitad de Aventura	
	Territorio	
	Relación	
	Nombre	
	Familia	
	Debilidad	
TABLA DE COMBATE		
HA INMUNO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9		
PA IMPACTAR:		
HERIDAS		HABILIDADES
<input type="checkbox"/> HERIDAS INICIALES		
NOTAS (Equipo, Tesoro, Amigos, Armas, etc.)		

LIBRO DE REGLAS

Este libro es el Libro de Reglas de Warhammer Quest e incluye todas las reglas que necesitas para jugar a Warhammer Quest.

LIBRO DE AVENTURAS

El Libro de Aventuras incluye 30 aventuras completas para jugar a Warhammer Quest.

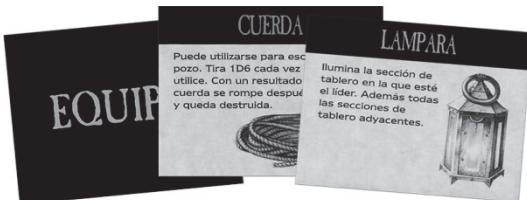
En la contracubierta del Libro de Aventuras encontrarás una útil hoja de juego donde se resumen las reglas más importantes del juego. En poco tiempo podrás jugar a Warhammer Quest utilizando sólo la hoja en lugar de este Libro de Reglas, aunque a veces será necesario que lo consultes para las reglas más detalladas o para una explicación más completa.

LIBRO DE JUGAR A ROL

El Libro de Jugar a Rol expande las reglas de Warhammer Quest y contiene montones de cosas nuevas para tus Aventureros. Puedes usar unas pocas o tantas de esas reglas como quieras, y no tienes porqué usar ninguna si no quieres. En cualquier caso, querrás esperar hasta haber aprendido las reglas en este Libro de Reglas primero. Por ahora, deja el Libro de Jugar a Rol en la caja hasta que hayas jugado unas cuantas partidas.

Algunos de los marcadores se usan con reglas especiales del Libro de Jugar a Rol, por lo que no los necesitarás de momento.

Fichas de Equipo



FICHAS, MARCADORES Y CONTADORES

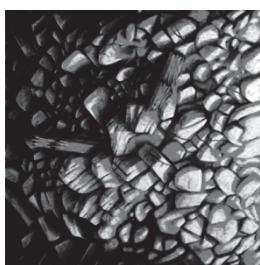
Warhammer Quest viene con un gran número de fichas, marcadores y contadores que se utilizan para determinar efectos de diversos hechizos, marcar lugares y mantener un registro de diversos detalles durante la partida. Cada uno se explica en mayor amplitud en las secciones apropiadas del Libro de Reglas.

Las fichas y marcadores que necesitarás para empezar son las que te mostramos abajo.

Tarjetas de Aventureros



Marcadores de Aventureros



Marcador de Derrumbe
Este marcador se usa para mostrar dónde ha tenido lugar un derrumbe en la Mazmorra.

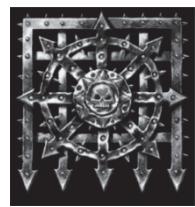


Marcador de Grieta de Desesperación
La Grieta de Desesperación es un hechizo que puede lanzar el Hechicero. Se utiliza para mostrar la zona mágica que el hechizo crea.



Contador de Atrapado

Se utilizan cuando los Aventureros son atacados por Arañas Gigantes. Colócalo al lado de cualquier Aventurero atrapado.



Marcador de Rastrillo

Este marcador sirve para indicar donde ha tenido lugar el suceso Rastrillo.



Marcador de Escenario

En este caso marca la localización de un Foso.



Ficha de Poder
Utilizada por el Hechicero cuando lanza hechizos.

QUÉ MÁS NECESITARÁS

Una manta gris o negra o un paño grueso sobre la mesa o en el suelo es una superficie ideal para jugar a Warhammer Quest, ya que las secciones de tablero destacarán realmente. Por último, necesitarás unos lápices o bolígrafos y papel para tomar notas a medida que avanza la partida.

CÓMO PINTAR MINIATURAS

Puedes utilizar las miniaturas de plástico incluidas en la caja tal y como están, aunque mucha gente prefiere pintarlas. Pintar las miniaturas es fácil y muy divertido, y hace que Warhammer Quest sea aún más interesante!

Pinturas y Pinceles Citadel

Citadel fabrica una amplia gama de pinturas y pinceles diseñadas para miniaturas de plástico y metal, y que pueden comprarse en cualquiera de nuestras tiendas, cualquier tienda de juegos o modelismo, o directamente a nuestro servicio de venta directa.

Games Workshop publica una revista mensual titulada White Dwarf, donde se incluyen artículos sobre cómo jugar y pintar las miniaturas de Warhammer Quest y otros juegos Games Workshop. La revista White Dwarf está disponible en cualquiera de las tiendas Games Workshop, en la mayoría de los quioscos, y en nuestro servicio de venta directa.

·CONTENIDO·

4 Aventureros: Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero	17 Cartas de Evento en blanco
6 Guerreros Orcos	6 Estancias de Subterráneo
6 Arqueros Orcos	5 Estancias de Objetivo
6 Lanceros Goblins	7 Corredores
6 Arqueros Goblins	3 Corredores de Cruce en T
12 Skavens	1 Corredor de Esquina
3 Minotauros	1 Corredor de Escalones
12 Arañas Gigantes	10 Contadores de Suerte
12 Murciélagos Gigantes	6 Contadores de Atrapado
12 Ratas Gigantes	18 Marcadores de Escenario
12 Snotlings	3 Marcadores de Foso
10 Puertas de Mazmorra	1 Marcador de Rastrillo
4 Tarjetas de Aventurero	1 Marcador de Derrumbe
4 Tarjetas de Niveles	15 Fichas de Poder
4 Marc. de Aventureros	12 Dados pequeños y 6 grandes
4 Fichas de Equipo	Libro de Reglas (32 págs.)
15 Cartas de Hechizo	Libro de Aventuras (22 págs.)
23 Cartas de Mazmorra	Libro de Jugar a Rol (292 págs.)
30 Cartas de Tesoro	Hoja de Cómo Jugar
19 Cartas de Evento	Block de Hojas de Control



Les había parecido un asunto seguro en aquel momento, una tarea fácil con la que ganar dinero, pero debía ser por la cerveza que tomaron aquella noche en la taberna del Tambor y el Mono en Altdorf. Se habían sentido muy valientes todos ellos, y habían aceptado sin temor el encargo de aquel extraño de igual modo que habían aceptado las invitaciones toda la noche. Lo único que tenían que hacer era seguir a una partida de guerra de Orcos que habían robado su amuleto mágico, y devolvérselo a él en Altdorf. Iría él mismo, dijo el extraño, pero tenía otros asuntos más urgentes. Y el generoso adelanto en moneda contante y sonante había sido un sólido argumento para aceptar el desafío.

Pero de eso ya hacía semanas, antes de que el rastro de los Orcos desapareciera, y de que los cortantes vientos y las interminables tormentas de las Montañas del Fin del Mundo helaran hasta los huesos a los Aventureros. En esta región inhóspita, el aire siempre estaba húmedo, y todo estaba empapado por la incesante llovizna.

Cuando Galahern el Elfo divisó la negra grieta de la boca de la cueva en la ladera de la montaña, los

Aventureros se alegraron de al menos poder refugiarse de la lluvia durante un rato.

Mientras avanzaban hacia la cueva, abriéndose paso a través de los arbustos empapados, Wilhelm Xavier, el Hechicero del grupo, señaló las inconfundibles marcas de las botas de suela de hierro de los Orcos, que se dirigían hacia la cueva. Alzó los dedos y murmuró una extraña invocación. En pocos momentos el sonido de las pisadas de los Aventureros se apagó cuando el hechizo empezó a funcionar.

Silenciosos de este modo, los cuatro Aventureros se aproximaron a la cueva. Galahern se mantenía a retaguardia con una flecha preparada en su arco. Kragan el Bárbaro desenainó su gran espada y entró en la cueva, olfateando el aire en busca del hedor inconfundible de los Orcos. Las brasas casi apagadas de un fuego brillaban todavía en la cueva, revelando una sólida puerta, casi oculta por pieles de animales colgadas en el extremo de la pared más alejada. La puerta estaba cerrada, y sobre la vieja madera habían grabado una Runa de Aviso Orca. Grumli Grunnon, el Aventurero Enano, ignoró la maligna señal y abrió la cerradura en segundos...

· LOS AVENTUREROS ·

Cada personaje en el juego Warhammer Quest posee sus propias habilidades únicas. Algunos, como el Bárbaro y el Enano, son más adecuados para el frenesí del combate cuerpo a cuerpo. Otros, como el Elfo y el Hechicero, son más adecuados para mantenerse a distancia del combate cuerpo a cuerpo y utilizar sus flechas o hechizos. Para salir victoriosos, los Aventureros deben actuar como un equipo.

En Warhammer Quest cada jugador toma la personalidad de uno de los Aventureros: El Bárbaro, el Enano, el Elfo o el Hechicero. Las diferentes habilidades y capacidades de los Aventureros están representadas en el juego por ocho atributos diferentes. Son valores numéricos que muestran lo rápido que es un individuo, lo fuerte, lo resistente y así sucesivamente. Cada atributo se halla entre el 1 y el 10. Si un Aventurero es muy fuerte tendrá un atributo de Fuerza elevado, si es muy resistente, tendrá un atributo de Resistencia elevado, y así sucesivamente.

Los ocho atributos son: Heridas, Movimiento, Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Iniciativa y Ataques. Juntos, todos estos valores de atributos se conocen como el Perfil del Aventurero.

HERIDAS (H)

Este atributo muestra cuánto daño puede sufrir un Aventurero antes de morir, y por tanto quedar eliminado del juego. A diferencia de otros atributos, un Aventurero puede tener más de 10 Heridas (la media de Heridas que posee un Aventurero al inicio de la partida es 11).



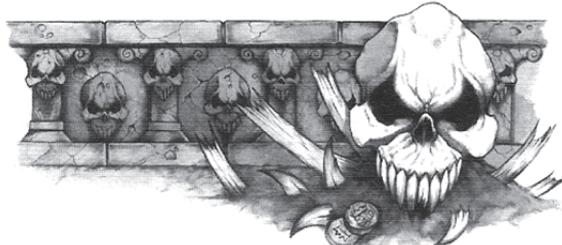
Durante la partida, tu Aventurero sufrirá Heridas cuando se enfrente a Monstruos, caiga víctima de trampas, o a causa de venenos u otros peligros.

MOVIMIENTO (M)

Muestra la distancia que puede recorrer un Aventurero en un turno de la partida. Cuanto más alto sea su valor de Movimiento, más distancia podrá recorrer.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Muestra la capacidad del Aventurero en combate cuerpo a cuerpo. Cuanto mayor sea su Habilidad de Armas, más fácil le será impactar a sus oponentes.



HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Muestra lo certero que es el Aventurero con armas de tiro a distancia.

FUERZA (F)

Este atributo indica lo fuerte que es un Aventurero. Cuanto más fuerte sea, más poderosos serán sus golpes, y más probable es que logre herir a sus oponentes.

RESISTENCIA (R)

Muestra la resistencia del Aventurero. Cuanto mayor sea, más difícil será para sus oponentes infingirle Heridas, y más fácil le será a él aguantar los golpes del enemigo.

INICIATIVA (I)

Muestra la rapidez con la que un Aventurero reacciona ante el peligro, y determina cuándo es su turno en la partida.

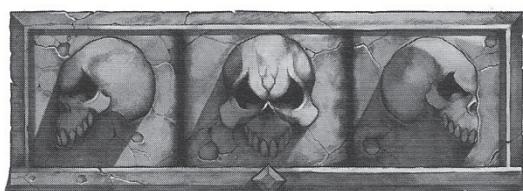
ATAQUES (A)

Muestra el número de veces que puede un Aventurero atacar a su oponente en cada turno. Los Aventureros pueden atacar una vez por turno, pero algunos Monstruos pueden atacar más de una vez. Cuantos más Ataques posea una criatura, más peligrosa será en el combate, como muy pronto descubrirás.

· TARJETAS DE AVENTURERO ·

El perfil de cada Aventurero se halla en su Tarjeta de Aventurero. En la tarjeta aparecen todos sus atributos, y también indica cualquier regla especial aplicable al Aventurero, junto a su equipo y armadura. En el reverso de cada tarjeta hay una descripción del Aventurero donde se le detalla en mayor profundidad.

Debajo aparece la Tarjeta de Aventurero del Bárbaro. Fíjate que su perfil aparece en el extremo superior izquierdo. Algunos de los valores pueden parecerse un poco confusos ahora mismo, pero no te preocupes, dentro de poco te los explicaremos con todo detalle.



Perfil
El Perfil del Aventurero.

Equipo
Muestra la pieza de Equipo que porta el Aventurero.

Arma
Indica el arma que porta el Aventurero.

Armadura
Protege al Aventurero durante el combate.

Tabla de Combate
Muestra el resultado que debe obtener el Aventurero para acertar a su contrincante. Busca la Habilidad de Armas (HA) del enemigo en la fila superior, el número que aparece debajo es el resultado que necesita para impactar.

BÁRBARO

Heridas:	1D6+9
Movimiento:	4
Habilidad de Armas:	3
Habilidad de Proyectiles:	5+
Fuerza:	4
Resistencia:	3 (4)
Iniciativa:	3
Ataques:	1 (+1*)

● Equipo: Lámpara.
 ● Arma: Espada, que causa 1D6+4 Heridas.
 ● Armadura: Pieles Gruesas, (+1 Resistencia).
 Trabado: queda destrabado con un resultado de 6+.

Reglas Especiales

En cada turno, antes de que empiece a luchar, existe la posibilidad de que el Bárbaro entre en *Furia Asesina*. Tira un dado y suma +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado. Si el resultado total es 6 ó más, el Bárbaro entra en *Furia Asesina* hasta que finalice el combate. Mientras se halle en ese estado dispone de 1 ataque adicional cada turno. Sin embargo, si saca 1 entonces, sin importar cuántos Monstruos haya matado, ocurre el desastre! El Bárbaro está tan sediento de sangre que lo único que hace este turno es lanzar tajos a su alrededor, y causa 1 Herida en cada Aventurero adyacente (sin modificadores).

HA DEL ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

PARA IMPACTAR

HERIDAS	HERIDAS INICIALES	HABILIDADES
---------	-------------------	-------------

Dibujo
El retrato del Aventurero en toda su gloria, listo para entrar en la Mazmorra y combatir.

Trabado
Indica la facilidad con que el Aventurero se evade de sus enemigos.

Reglas Especiales
Cualquier regla especial aplicable al Aventurero.

Hoja de Control
Usada como registro de cuantas Heridas tiene el Aventurero, el Oro y Tesoros que tiene, etc.

· HOJA DE CONTROL ·

Cuando juegues una partida de Warhammer Quest, necesitarás usar también una de las Hojas de Control. La Hoja de Control de Aventurero es usada para llevar un registro de cuanto oro has acumulado, cuantas Heridas ha sufrido tu Aventurero, y otros detalles, como se explicará más adelante.

· FICHAS DE EQUIPO ·

Cada Aventurero empieza la partida con una pieza de equipo diferente. El Bárbaro tiene una *Lámpara*, el Enano una *Cuerda*, el Elfo una *Poción Mágica*, y el Hechicero un *Pergamino Mágico* que le permite lanzar un poderoso hechizo. Estos objetos están representados por las Fichas de Equipo. Durante la partida se sitúa la carta apropiada al lado de la Hoja de Control de cada Aventurero. Cada ficha de Equipo incluye todas las reglas especiales aplicables a esa pieza del equipo.

10

• EMPEZANDO LA PARTIDA •

La mayoría de los juegos de tablero tienen un objetivo fijo que es el mismo cada vez que juegas, y donde uno de los jugadores emerge como ganador. Warhammer Quest no es así. En vez de ello, utilizas el Libro de Aventuras para descubrir qué es lo que deben lograr los Aventureros para ganar la partida. Puede que tengáis que rescatar a un prisionero, matar a un feroz Minotauro, o encontrar un tesoro perdido hace siglos.

A diferencia de la mayoría de los otros juegos, en Warhammer Quest no existe un sólo ganador. Es un juego de trabajo en equipo, donde todos los jugadores deben coordinarse para lograr derrotar a los servidores del mal que les esperan en las mazmorras. Todo el grupo de Aventureros gana si logran salir victoriosos al final de la aventura. Por supuesto, es posible que algunos de vosotros no logréis salir vivos... ien cuyo caso su victoria será aún más heroica!

· ELEGIR UN AVENTURERO ·

En Warhammer Quest participan cuatro Aventureros: el Bárbaro, el Enano, el Elfo y el Hechicero. Cada jugador elige el Aventurero con el que quiere jugar. Si varios jugadores quieren participar con el mismo Aventurero, cada uno tira 1D6 y el jugador que obtenga el resultado mayor elige.

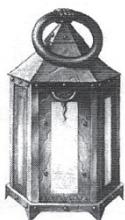
Warhammer Quest está diseñado para cuatro jugadores. Sin embargo, si sois menos de cuatro jugadores, podéis entrar en la mazmorra igualmente, y si lográis escapar con vida, ies que verdaderamente sois unos grandes héroes!

Una vez habéis decidido quien juega con cada Aventurero, cada jugador toma la Tarjeta de Aventurero correspondiente, una Hoja de Control, y la miniatura de su Aventurero.

· EQUIPO INICIAL ·

Cada Aventurero posee, al inicio de la partida, una carta de equipo que viene señalada en su tarjeta.

LA LÁMPARA Y EL LÍDER



La pieza de equipo más importante de toda la partida es la *Lámpara*. El Aventurero que la lleva ilumina el camino a los otros, y por lo tanto dirige a los restantes Aventureros en las profundidades de la Mazmorra. Lo habitual es que el Bárbaro lleve la *Lámpara*.

Si sólo hay tres o menos jugadores, es posible jugar sin el Bárbaro. En ese caso, uno de los otros Aventureros debe llevar la *Lámpara* además de su propio equipo. O bien decidís entre vosotros que jugador dirige al grupo, o tiráis 1D6 y el que obtenga el resultado mayor puede elegir ser el líder.



· CUANTAS HERIDAS ·

Lo siguiente es determinar el valor de Heridas de cada Aventurero. Una vez establecido, a este valor se le conoce como Heridas Iniciales del Aventurero. Cada jugador consulta su carta de Aventurero. El apartado Heridas indica que debes tirar un dado y sumarle un número al resultado. Por ejemplo, el Bárbaro tira un dado y suma 9, lo que le da un potencial total de Heridas Iniciales entre 10 y 15.

Si sacas un 1 puedes tirar otra vez, ipero deberás conformarte con el resultado aun cuando sea otro 1!

Una vez has determinado las Heridas Iniciales, anota el número en el recuadro de "Heridas Iniciales" de la Hoja de Control. El recuadro grande marcado como "Heridas" se utiliza para anotar las Heridas sufridas durante la partida. Al comienzo de la partida anota las Heridas Iniciales en este recuadro. Cuando tu Aventurero sufre Heridas a casusa de los combates, trampas, etc., debes reducir el total en el recuadro de "Heridas" en consecuencia.

Por ejemplo, si las Heridas Iniciales de tu Aventurero son 14 y sufre 3 Heridas en un combate, le quedan 11 Heridas, así que debes borrar 14 del recuadro de Heridas y anotar 11. Si sufre otras 5 borrar 11 y escribir 6, y así sucesivamente.

Los Aventureros pueden curar sus Heridas durante la partida, por lo que el total puede subir y bajar. Sin embargo, fíjate que el valor de Heridas Iniciales siempre es el mismo, y que tu Aventurero no podrá tener un número superior de Heridas que de Heridas Iniciales. Esa es la razón por la que ese valor se anota en un recuadro a parte en la Hoja de Control de Aventurero.

· EL HECHICERO ·

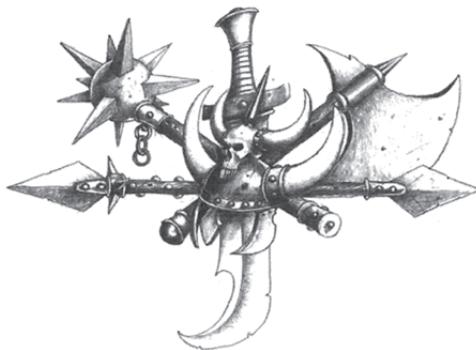
Antes de que comience la partida el jugador Hechicero debe escoger tres hechizos. Divide las Cartas de Hechizo en sus tres tipos – hechizos de ataque, de defensa y de curación – y baraja cada mazo. El jugador Hechicero toma al azar una carta de cada tipo, que son los hechizos de los que dispone durante toda la partida. Pon el resto de hechizos en la caja.

Cada carta de Hechizo incluye un resumen de los efectos del hechizo y el coste de lanzamiento. Cuanto mayor sea el coste de lanzamiento más difícil será utilizarlo. Los detalles completos sobre las Cartas de Hechizo y los Hechiceros aparecen en la sección Lanzamiento de Hechizos.

FICHAS DE PODER

Una vez escogidos los hechizos, el jugador Hechicero tira 1D6 y toma ese número de Fichas de Poder. Puede repetir la tirada si obtiene un 1, pero debe conformarse con el segundo resultado. Las Fichas de Poder se colocan en el recuadro asignado en su Tarjeta de Aventurero.

Las Fichas de Poder representan la fuerza mágica interna que el Hechicero posee durante la partida. Cuantas más Fichas de Poder posea más fácil será que pueda lanzar hechizos.



· LA MAZMORRA ·

Los Aventureros casi están listos para su primera aventura. Antes de que puedan descender a las profundidades de la mazmorra deberás dividir las diferentes secciones de tablero y mazos de Cartas de Mazmorra.

En primer lugar, divide las secciones en tres montones: Estancias de Subterráneo, Estancias de Objetivo y Corredores. Todas las Estancias de Subterráneo son de 4x4 casillas, mientras que las Estancias de Objetivo son de 8x4 casillas. El resto de las secciones (escaleras, pasillos y cruces) se clasifican como Corredores.

Después separa los tres mazos de cartas – el mazo de Mazmorra, el de Evento y el de Tesoro. Para empezar, toma el mazo de Mazmorra y saca las cinco cartas que representan las Estancias de Objetivo. Ahora baraja cada mazo y colócalos bocaabajo cerca en un lado de la mesa.

Finalmente separa las miniaturas de Monstruos para que puedas encontrarlos fácilmente mientras juegas. ¡Ya estás listo para empezar!

· LA AVENTURA COMIENZA ·

Los Aventureros están preparados. Entran en la Mazmorra mediante un pasadizo oculto, la boca de una cueva o puerta secreta. Deben explorar la intrincada mazmorra, luchar contra los Monstruos que encuentren y superar los peligros a los que se enfrenten antes de completar la misión encargada.

Antes de que los Aventureros entren en la Mazmorra, debes determinar qué misión deben cumplir. Tendrás que consultar el Libro de Aventuras, donde se incluyen instrucciones para treinta aventuras completas. Existen seis aventuras por cada una de las cinco Estancias de Objetivo.

PARA EMPEZAR LA AVENTURA

1 - Toma las Cartas de Mazmorra de las Estancia de Objetivo y barájala. Elige una al azar y devuelve el resto a la caja. La meta de vuestra aventura se halla en la estancia que has elegido.

2 - Busca la sección del Libro de Aventuras donde se describan las aventuras de esa Estancia de Objetivo. Tira 1D6 para determinar qué misión tendrán que cumplir los Aventureros.

Por ejemplo, escoges la Estancia de Objetivo del Abismo de Fuego. Consultas la sección del Abismo de Fuego en el Libro de Aventuras, tiras 1D6 y obtienes un 1, por lo que jugareis la aventura “Destruid el ícono”.

3 - Baraja las Cartas de Mazmorra y saca seis bocabajo. Toma la carta de la Estancia de Objetivo que has elegido y barájala con estas seis. Por último, coge otras seis Cartas de Mazmorra y colócalas sobre las siete anteriores. Ahora mismo debes tener trece cartas y tu objetivo se halla entre las siete últimas... ipero quién sabe dónde exactamente! Las restantes Cartas de Mazmorra no se utilizan y se devuelven a la caja. Las trece cartas, incluida la Estancia de Objetivo, forman el mazo de Mazmorra para la aventura.

4 - Dale la vuelta a la primera carta del mazo. Ésta es la entrada a la Mazmorra. Coloca la sección de tablero correspondiente en medio de la mesa de juego. Ahora coloca las puertas en las posiciones que están marcadas en blanco en el dibujo de la estancia de la carta de Mazmorra.

5 - Sítúa la miniatura que representa al líder (el Aventurero con la Lámpara) en cualquier casilla de la sección de tablero de entrada. Ahora coloca el resto de las miniaturas de Aventureros sobre el tablero, empezando por el Aventurero con el mayor valor de Iniciativa, y así sucesivamente. Cada miniatura de Aventurero puede empezar en el recuadro que prefiera.

6 - ¡Que empiece la aventura!

• LA SECUENCIA DE JUEGO •

Durante la partida, los Aventureros pueden buscar, moverse, luchar, explorar, lanzar hechizos e incluso huir de los Monstruos que encuentren! En el mundo real todo esto ocurriría a la vez, cuando se desenvainan las espadas, se abren a patadas las puertas, los arcos se disparan y los hechizos son lanzados. En el juego Warhammer Quest todas estas actividades tienen lugar en una secuencia de juego determinada.

Warhammer Quest se juega por turnos. Durante cada turno, los Aventureros y los Monstruos tienen la ocasión de realizar ciertas acciones, como moverse, luchar, lanzar hechizos y similares.

Cada turno está dividido en cuatro fases. Debes seguir las fases en el orden correcto, y completar cada una de ellas antes de pasar a la siguiente. Cuando todas ellas estén finalizadas acaba el turno, y comienza uno nuevo.

La secuencia de turno está resumida aquí abajo. Las páginas siguientes tratan de cada fase con más detalle. Si no entiendes todo ahora mismo no te preocupes, a medida que avances se explica con más detalle.

1 · FASE DE PODER

Durante esta fase el Hechicero determina cuánto poder mágico dispondrá en ese turno. También determina si se produce algún Evento Inesperado.

2 · FASE DE LOS AVENTUREROS

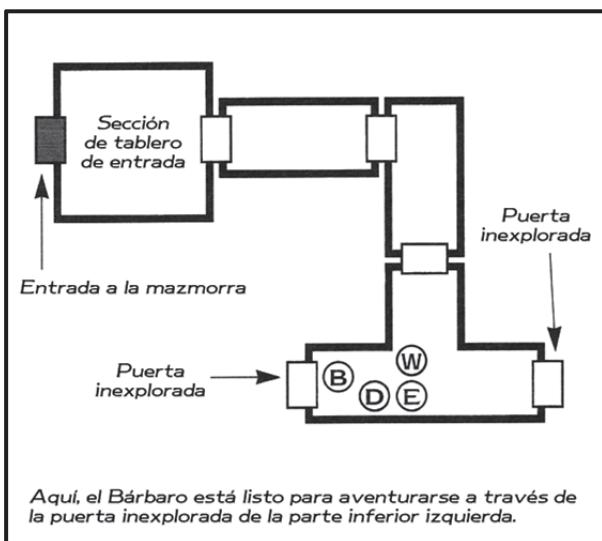
Durante esta fase los Aventureros pueden moverse, luchar, y prepararse para seguir explorando la mazmorra.

3 · FASE DE LOS MONSTRUOS

Si hay Monstruos en el tablero pueden moverse y luchar durante esta fase.

4 · FASE DE EXPLORACIÓN

Durante esta fase los Aventureros pueden descubrir lo que hay más allá de una puerta sin explorar. Cuando la Fase de Exploración termina, acaba la fase.



Cada uno de Aventureros posee un objeto de equipo: la *Lámpara*, la *Cuerda*, la *Poción Curativa* o el *Pergamino Mágico* (ver Equipo Inicial, página 11). No hay que esperar a ninguna fase en particular para utilizarlos, pueden utilizarse en cualquier momento. Por ejemplo, si el Enano está malherido, el Elfo puede utilizar su *Poción Curativa* para curar a su compañero. No es necesario que la miniatura del Elfo esté a su lado o incluso en la misma sección de tablero, el jugador simplemente le da la carta del equipo al jugador Enano que la utiliza para curarse a sí mismo. Las reglas para cada pieza de equipo se describen en su misma carta.

Los Aventureros encontrarán tesoros y algunos pueden ser usados. Por ejemplo, podrían encontrar una espada mágica o un poderoso artefacto arcano. Estos tesoros están representados por Cartas de Tesoro. Cuando un Aventurero gana uno, la carta de Tesoro es colocada cerca de su Hoja de Control. Al igual que con la *Cuerda*, la *Poción*, etc. puedes usar estos objetos en el momento que quieras. Algunos artefactos mágicos sólo funcionan un número limitado de veces, mientras que otros deben descartarse una vez usados como, por ejemplo, cuando bebes una poción.

Algunos tesoros representan armaduras, escudos y armas. Unos cuantos son mágicos y son especialmente valiosos. Cuando consigas una armadura, un escudo o armas, tu Aventurero podrá utilizarlos inmediatamente.

Un Aventurero no puede dar o "prestar" una armadura o armas a otro Aventurero excepto al final del turno, y sólo si no hay Monstruos en el tablero. Es decir, no en mitad de un combate.

Aunque un Aventurero pueda poseer dos armaduras, varios escudos y tantas armas como quieras, no puede utilizarlo todo a la vez! Cualquier objeto adicional se guarda en la mochila del Aventurero. Si tiene dos o más armas, puede elegir cual utilizar en cada turno, pero sólo puede utilizar una arma durante un turno.

LA REGLA DEL UNO Y EL SEIS

Es la regla más importante del juego. Cuando se efectúe una tirada, sea cual sea la razón y los modificadores aplicables, un resultado natural de 1 siempre será fallo y un resultado natural de 6 siempre será un acierto.

· FASE DE PODER ·

El Mundo de Warhammer está repleto de monstruos, malvados hechiceros, grandes tesoros mágicos y poderosos hechizos. La mazmorra que se extiende ante los Aventureros alberga a muchos enemigos peligrosos por lo que necesitarán de todas sus habilidades para sobrevivir.

Durante la Fase de Poder, el jugador Hechicero determina de cuanta energía máxima dispone el Hechicero en ese turno, y al mismo tiempo descubre si se produce algún Evento Inesperado.

· EL PODER DEL HECHICERO ·

Al inicio de la Fase de Poder, el jugador Hechicero tira 1D6 para terminar su nivel de poder en ese turno. Toma un dado pequeño y colócalo sobre la Tarjeta de Aventurero del Hechicero, de modo que muestre el resultado obtenido. Cuando el Hechicero utilice su poder para lanzar hechizos, gira el dado para que muestre la cantidad de Poder que le queda.

Para más detalles sobre ello, consulta la sección *Lanzar Hechizos*.

· EVENTOS INESPERADOS ·

Si el jugador Hechicero saca un 1 en la tirada para determinar su Poder, tiene lugar un Evento Inesperado. Gira la primera carta del mazo de Evento y sigue las instrucciones. Puede que a veces encuentres ayuda para tu misión i aunque lo más probable es que encuentres más Monstruos!

Si la carta Evento es un evento especial (tiene la letra E en las esquinas superiores) resúélvela inmediatamente, tal como se describe en la carta.

Si la carta Evento es un grupo de Monstruos (tiene la letra M en las esquinas superiores), los Aventureros han sido atacados! Mira en la carta cuantos Monstruos son, toma las miniaturas necesarias y colócalas en el tablero según las reglas para situar Monstruos de las páginas siguientes. Mantén la carta Evento a mano, ya que tiene información que necesitarás cuando comience el combate.

Si el jugador Hechicero no obtiene un 1, no ocurre ningún Evento Inesperado en ese turno, por lo que puede pasarse directamente a la Fase de Aventureros.

Nota del Diseñador: Durante las pruebas, el jugador Hechicero sacaba tantos 1, ¡que esta fase recibió rápidamente el nombre "Fase saca un 1"!

· COLOCAR LOS MONSTRUOS ·

Los Monstruos suelen lanzarse sobre los Aventureros a medida que avanzan por la mazmorra, iapareciendo de repente y sin aviso! La primera vez que los Aventureros se encuentren con Monstruos, los colocará el líder. La siguiente vez que aparezcan los colocará el jugador a su derecha, y así sucesivamente. De este modo, todos los jugadores tendrán ocasión de colocar a los Monstruos.

Cuando colocas a los Monstruos, no puedes situarlos donde quieras iEso sería demasiado conveniente para los Aventureros! El jugador debe seguir la regla del Uno-Contra-Uno. Esta regla simplemente establece que un grupo de Monstruos siempre se dividirán por igual entre los Aventureros. Coloca las miniaturas encaradas con el Aventurero que van a atacar, ya que esto ayudará a la hora de resolver el combate.

A menudo los Aventureros serán superados en número por los Monstruos, en cuyo caso debes repartir los Monstruos de la forma más equitativa posible. Los diagramas de la página 16 muestran cómo hacerlo.

MARCADORES DE AVENTUREROS



A veces el número de Monstruos no podrá dividirse por igual entre los Aventureros. En este caso, puedes utilizar los Marcadores de Aventurero para determinar contra qué Aventureros lucharán los Monstruos sobrantes.

Mete los cuatro Marcadores de Aventurero en una taza, agítala, y sin mirar saca uno para determinar a quién ataca el Monstruo. Si no queda espacio al lado de ese Aventurero, saca otro hasta que saques uno que tenga recuadros libres adyacentes para colocar un Monstruo. Sigue sacando Marcadores de Aventurero hasta que estén colocados todos los Monstruos.

Si no queda espacio al lado de los Aventureros, y todavía quedan Monstruos por colocar, ponlos tan cerca como puedas de los Aventureros, en la misma sección de tablero o en una adyacente.

MONSTRUOS DIFERENTES

Cuando seáis atacados por diferentes tipos de Monstruos, debéis repartirlos por igual según la regla del Uno-Contra-Un. Por ejemplo, si los Aventureros son atacados por cuatro Orcos y cuatro Goblins, cada Aventurero debe luchar contra un Orco y un Goblin. Utiliza los Marcadores de Aventurero para decidir quién es atacado por cualquier Monstruo que sobre.

AVENTUREROS EN DISTINTAS ESTANCIAS

A veces los Aventureros pueden estar situados en diferentes secciones de tablero cuando son atacados por Monstruos. En esta situación toma un marcador de Aventurero para determinar dónde aparecen los Monstruos, y colócalos en la sección de tablero donde se halla ese Aventurero.

Por ejemplo: el Elfo se halla solo en un pasillo, tiene lugar un Evento Inesperado, y son atacados por varios Monstruos. Sacas el marcador de Aventurero de Elfo, y se colocan todos los Monstruos en esa sección de tablero ¡Todos los Monstruos atacarán al Elfo si pueden! Sólo si no queda espacio en esa sección de tablero atacarán a los restantes Aventureros.

Nota: es recomendable que los Aventureros permanezca en la misma sección de tablero. Los Monstruos deberán dividir sus fuerzas para luchar con todos los Aventureros.

MONSTRUOS CON ARMAS DE PROYECTILES

La excepción a la regla anterior es cuando los Monstruos están armados con arcos u otras armas de proyectiles.

Estos Monstruos se sitúan tan lejos de los Aventureros como sea posible, mientras permanezcan en la misma sección de tablero o adyacente y todavía puedan ver a su objetivo. Los Monstruos con armas de proyectiles también tienen espadas.

QUÉ PUEDES VER

Las miniaturas equipadas con armas de proyectiles sólo pueden disparar contra los objetivos que puedan ver. Su visión, y por tanto su disparo, queda bloqueado si algo sólido (como un muro) se halla entre ellas y su objetivo. Los otros Monstruos o Aventureros no lo impiden, ya que se supone que se encuentran en movimiento. Para determinar si una miniatura puede ver o no a su objetivo, dibuja una línea imaginaria desde el centro del recuadro de la miniatura que dispara hasta el centro del recuadro donde se halla el objetivo. Si esta línea pasa a través de un muro, la "línea de fuego" está bloqueada y no podrá dispararse contra el objetivo.

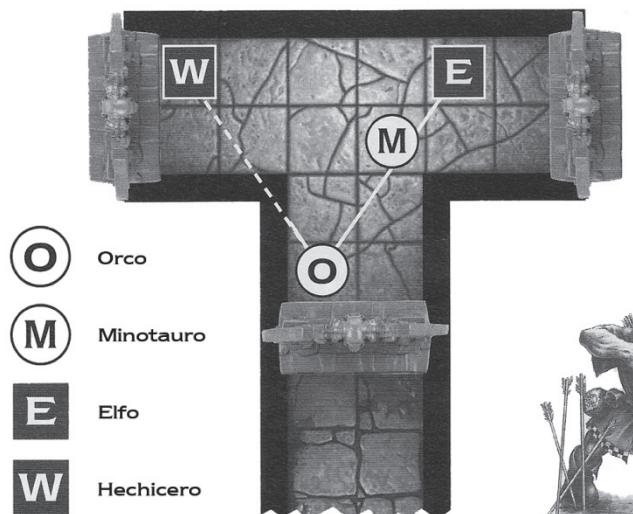
· LOS MONSTRUOS ATACAN ·

Después de un Evento Inesperado, los Monstruos atacantes se colocan durante la Fase de Poder tal y como ya se ha descrito. Los Monstruos no luchan hasta la Fase de Monstruos después de la Fase de Aventureros. Esto significa que habitualmente atacarán antes que los Monstruos. Sin embargo, algunos Monstruos tienen un ataque especial, que se resuelven tan pronto como son situados! Esto se indica en la carta. Estos Monstruos son muy peligrosos ya que atacan antes de que puedan hacerlo los Aventureros. Por suerte, la mayoría son Monstruos pequeños y relativamente débiles, como por ejemplo los Murciélagos Gigantes.

· HECHICERO MUERTO ·

Si el Hechicero muere, uno de los otros jugadores deberá tirar el dado en la Fase de Poder para determinar si ocurre un Evento Inesperado. Aunque no hay necesidad de determinar el Nivel del Poder del Hechicero, todavía es posible que los Aventureros sean atacados por Monstruos!

· QUÉ PUEDES VER ·



En este ejemplo, el Orco puede ver al Elfo, aunque el Minotauro se halle entre los dos. Las miniaturas en la trayectoria de la flecha son ignoradas, ya que se supone que están en movimiento constante y no bloquea la visión del arquero durante largo tiempo. Un arquero es capaz de disparar a través de Aventureros y Monstruos para impactar en su objetivo.



Por otro lado, el Orco no puede ver al Hechicero, ya que su visión está bloqueada por el muro. El Orco debe moverse una casilla a la derecha o una casilla hacia delante y a la derecha para poder ver al Hechicero.

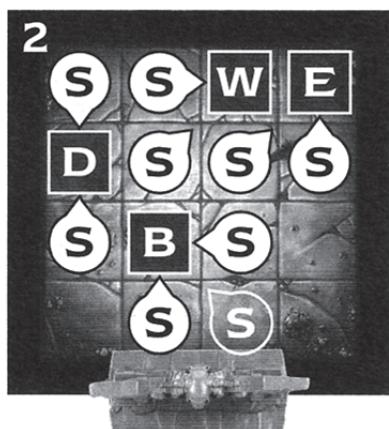
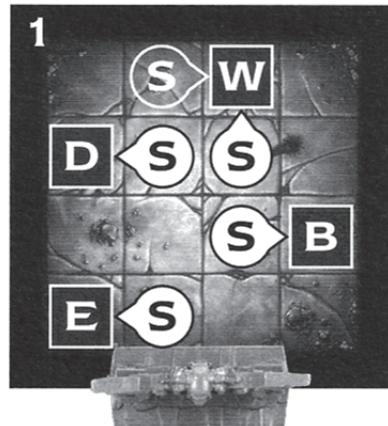
· EJEMPLOS DE COLOCACIÓN DE MONSTRUOS ·

COLOCANDO 5 SKAVENS



Cuando los Monstruos ataque a uno de los jugadores debe colocarlos siguiendo la regla del Uno-Contra-Uno. En este ejemplo los Aventureros han sido atacados por cinco Skavens. El jugador al que le toca colocar los Monstruos sitúa en el tablero cuatro Skavens en las posiciones que se indican. Cada Aventurero se enfrenta a un Skaven.

El Skaven restante podría atacar a cualquiera de los Aventureros, por lo que se saca al azar un marcador de Aventurero. En este ejemplo se ha sacado el marcador del Hechicero, por lo que el Skaven que queda se sitúa como aparece en el Diagrama 1. El jugador puede elegir la casilla exacta donde colocar al Monstruo restante.



COLOCANDO 9 SKAVENS

Cuando hay un montón de Monstruos atacando, el jugador los distribuye por igual acorde a la regla del Uno-Contra-Uno. A menudo no habrá espacio suficiente en la estancia para repartirlos por igual en cuyo caso los reparte entre los Aventureros con casillas vacías a su alrededor. Cualquier Monstruo sobrante será colocado al azar usando los Marcadores de Aventureros.

En este caso los Aventureros han sido atacados por nada menos que 9 Skavens. Los Monstruos han sido colocados tal que cada Aventurero es atacado por dos Skavens. El último Skaven sólo puede ser colocado atacando al Bárbaro ya que las demás casillas están todas ocupadas. Por tanto, el Bárbaro es atacado por tres Skavens mientras que los demás Aventureros luchan con dos cada uno.

¡NO HAY ESPACIO!

A veces los Aventureros serán atacados por tantos Monstruos que no habrá suficiente espacio para colocarlos en la misma sección de tablero.

Cuando esto ocurra, los Monstruos podrán colocarse en las secciones de tablero adyacentes.

Si los Aventureros fuesen atacados por tantos Monstruos que no pudieran colocarse en las secciones adyacentes, entonces estos Monstruos no se situarían en el juego.

¡Los Aventureros ya tienen de sobra entre manos tal y como están las cosas!

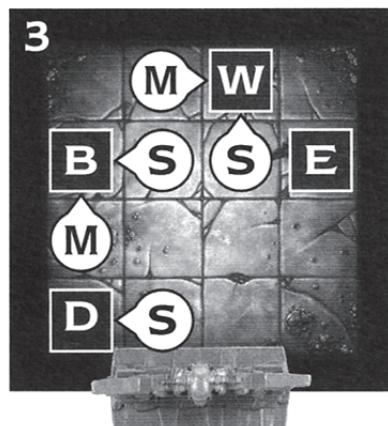
COLOCANDO 3 SKAVENS Y 2 MINOTAUROS

Cuando hay más de un tipo de un tipo de Monstruo atacando trata cada tipo por separado.

En el diagrama 3, los Marcadores de Aventureros han sido usados para determinar que los tres Skaven atacan al Bárbaro, al Enano y al Hechicero.

Después se volvieron a usar los contadores para determinar a quienes atacarían los dos Minotauros, resultando ser el Bárbaro y el Hechicero.

Eso significa que, aunque había más de cuatro Monstruos en la estancia, el Elfo no fue atacado por ninguno de ellos. ¡Afortunado él!



·FASE DE AVENTUREROS·

A medida que se abren camino por las mazmorras, los Aventureros se enfrentan a muchos y peligrosos Monstruos a los que deben derrotar antes de que puedan continuar. Desde los escurridizos Snotlings hasta los poderosos Minotauros, la única cosa que todas esas criaturas tienen en común es una feroz determinación en matar o expulsar de su territorio a los Aventureros.

Durante la Fase de Aventureros, cada jugador puede mover a su Aventurero y atacar a los Monstruos. Las reglas de combate y lanzamiento de hechizos aparecen más adelante. Esta sección sólo nos ocuparemos de qué pueden hacer los Aventureros, y en qué orden pueden hacerlo.

·¿QUIEN VA DELANTE?·

Durante la Fase de Aventureros, cada jugador mueve y ataca por separado. El Aventurero que lleva la *Lámpara* (el líder) siempre actúa en primer lugar. Habitualmente será el Bárbaro. Si el Bárbaro muere, otro de los Aventureros debe tomar la *Lámpara*, y se convierte en el nuevo líder.

Una vez el líder ha actuado, los otros jugadores actúan por orden de iniciativa. El Aventurero con mayor Iniciativa es el siguiente, y así sucesivamente. Por tanto, el orden será: Bárbaro (líder), Elfo (iniciativa 6), Hechicero (Iniciativa 3), Enano (Iniciativa 2). Cada Aventurero completa todo su movimiento y combate antes de que actúe el siguiente Aventurero.

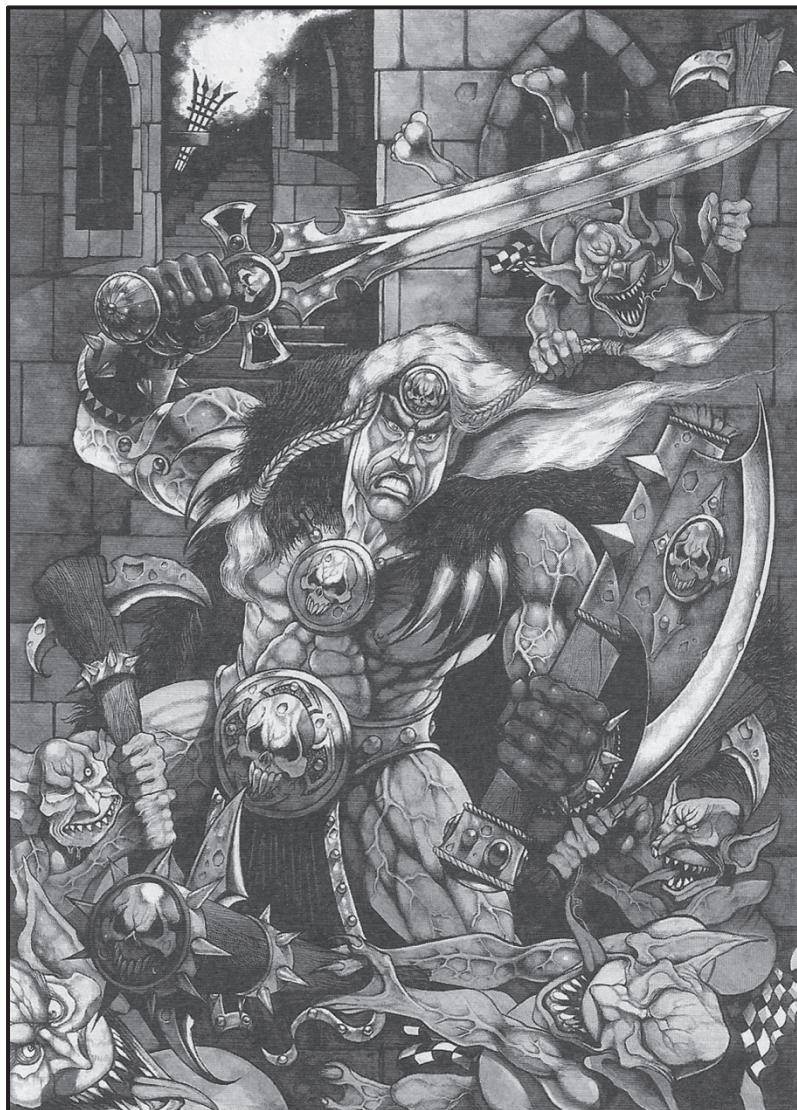
LA LÁMPARA

La *Lámpara* ilumina la sección de tablero en la que esté el líder, más todas las secciones de tablero adyacentes. Si un Aventurero acaba en una sección de tablero que no esté iluminada por la *Lámpara*, o el líder lo deja atrás, se perderá en las profundidades de la mazmorra, y será retirado de la partida.

Obviamente, esta es una regla muy importante, y merece la pena recordarla desde el principio de la partida. Si los Aventureros empiezan a dividirse en diferentes direcciones, ¡alguno acabará perdiéndose en el subterráneo! Mantén siempre un ojo avizor a la situación del líder, y procura permanecer en las secciones de tablero iluminadas por la *Lámpara*.

·MOVIMIENTO Y COMBATE·

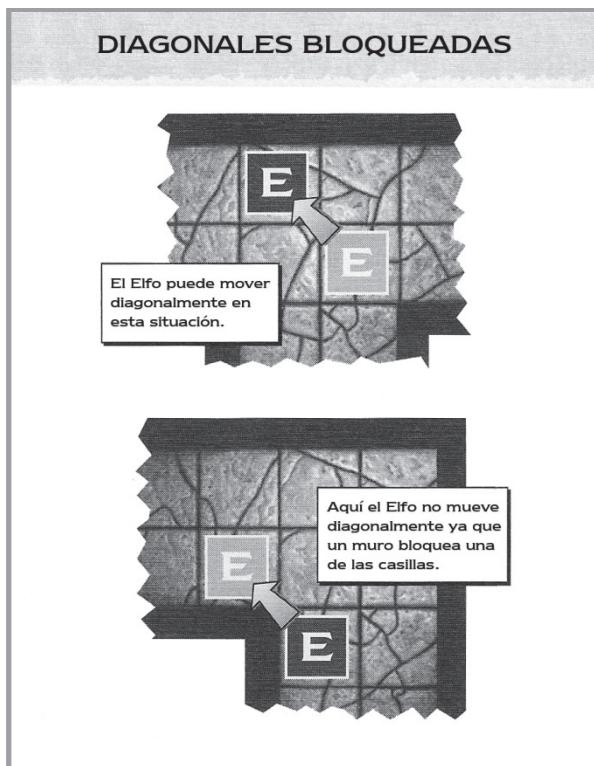
Durante su turno, tu Aventurero puede moverse un número de casillas igual a su atributo de Movimiento. Cuando el Aventurero se ha movido puede atacar a un Monstruo en una casilla adyacente. No tienes por qué mover la miniatura toda esa distancia, o ni siquiera mover en absoluto. Puedes moverte en cualquier dirección, incluso diagonalmente, y puedes colocar la miniatura de modo que quede encarada en cualquier dirección que deseas. Sin embargo, tu Aventurero no podrá atravesar una casilla ocupada por otra miniatura o un obstáculo.



Nota del Diseñador: Algunas estancias, como la *Cámara del Ídolo* por ejemplo, tienen suelos a diferente nivel. En este tipo de estancias el paso entre niveles indicado es el único camino para los Aventureros. Así, en la Cámara del Ídolo, los Aventureros sólo pueden llegar al nivel superior por una de las escaleras. A menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario, las escaleras y otros caminos del estilo se consideraran recuadros o casillas a efectos de movimiento.

DIAGONALES BLOQUEADAS

Un Aventurero no podrá moverse en diagonal hasta otra casilla si una de las casillas adyacentes entre ella y su casilla de destino es un muro.



TRABADO EN COMBATE

Si al inicio de la Fase de Aventureros en una casilla adyacente a la del Aventurero hay un Monstruo, el Aventurero estará “trabado” por el Monstruo, y no podrá moverse. Esto representa al Aventurero manteniendo la posición mientras se defiende de los ataques de su oponente. Aunque un Aventurero trabado no puede abandonar la casilla en la que se halla, puede encararse en cualquier dirección.

DESTRABÁNDOSE

Como ya se ha dicho, un personaje trabado no puede moverse. Sin embargo, puede intentar escapar de esa situación si el jugador lo desea. Cada Tarjeta de Aventurero indica un valor de Destrabado. Para escapar debes tirar un dado y obtener un resultado al menos igual al valor indicado. Si lo logras, el Aventurero se evade de la lucha y puede moverse de la forma habitual. Si no es así, el Aventurero debe quedarse donde está y luchar contra el Monstruo en combate cuerpo a cuerpo. No podrá utilizar armas de proyectiles mientras esté trabado.

Nota: No importa cuántos Monstruos lo tengan trabado, sólo debe efectuar una tirada de Destrabarse para escapar.

· CUÁNDO COMBATIR ·

Cuando tu Aventurero se situé al lado de un Monstruo puede luchar contra él. Las reglas del combate se describen más adelante en la sección de Combate. El Elfo también posee un arco con el que puede disparar contra los Monstruos. Mientras pueda ver a un Monstruo puede disparar contra él (consulta la descripción de “Qué es lo que puedes ver” en la Fase de Poder). Un Aventurero no puede combatir contra un Monstruo cuerpo a cuerpo y disparar en el mismo turno.

· EXPLORACIÓN ·

Si los Aventureros se mueven hacia una puerta que no tiene una sección de tablero adyacente, deben detenerse. La mazmorra más allá de esa puerta no ha sido explorada aún. Los Aventureros pueden investigarlo durante la Fase de Exploración, tal como se describe más adelante.

· ENTRADA DE LA MAZMORRA ·

La entrada a la mazmorra conduce a su interior, ¡y también a su exterior! Si los Aventureros desean volver sobre sus pasos, y abandonar la mazmorra por esa entrada podrán hacerlo, siempre que el camino no esté bloqueado por un derrumbamiento o un rastrillo. Ten en cuenta que el objetivo de su misión proporciona una salida alternativa (y a menudo más fácil!), por lo que es raro que vuelvan sobre sus pasos.

· CAMBIANDO DE SECCIÓN ·

Cuando un Aventurero entra en una sección de tablero nueva por primera vez, estará vacía. Sin embargo, puede que haya todo tipo de Monstruos acechando en las sombras, ilistos para atacar cuando los Aventureros entren! Cuando un Aventurero ha entrado en la nueva sección y ha completado su movimiento, su turno acaba inmediatamente. Ahora le toca el turno al siguiente Aventurero.

· ¿Y DESPUÉS QUÉ? ·

Cuando todos los Aventureros han acabado sus movimientos y combates, pasa a la Fase de Monstruos.



· FASE DE MONSTRUOS ·

Los habitantes de las cavernas bajo las Montañas del Fin del Mundo defenderán sus riquezas y tesoros de los Aventureros intrusos. Tan pronto los Aventureros se adentran en las profundidades de la mazmorra, los Monstruos que viven en la oscuridad se preparan para atacar.

Durante la Fase de Monstruos, es cuándo los Monstruos devuelven el ataque! Ya que los Monstruos no están representados por jugadores, uno de vosotros debe mover las miniaturas y tirar los dados. Los jugadores pueden turnarse para ello.

· NUEVAS ESTANCIAS ·

Si los Aventureros entran en una nueva estancia durante la Fase de Aventureros, entonces debes empezar la Fase de Monstruos cogiendo una carta del mazo de Evento para ver qué hay dentro. Si la carta revela Monstruos, siempre se colocan dentro de la estancia, aunque los Aventureros estén separados en distintas secciones de tablero.

Sólo es necesario coger una carta cuando se entre por primera vez en la estancia, no en ocasiones sucesivas. Ten en cuenta también que sólo se coge carta cuando los Aventureros entran en una Estancia de Subterráneo, no cuando entran en un pasillo, escalera u otra sección de Corredor. Las Estancias de Objetivo tienen reglas especiales que se describen más adelante.

ESTANCIA DE SUBTERRÁNEO

Todas las Estancias de Subterráneo son de 4 por 4 casillas. La primera vez que los Aventureros entran en cualquier estancia vuelven la carta superior del mazo de Evento para saber qué hay dentro. En el mazo hay dos tipos de cartas, Eventos y Monstruos. Si ocurre un Evento, sigue las instrucciones de la carta. Si son Monstruos, se lanzan sobre los Aventureros tal y como se describe más adelante. Para una explicación más detallada de cómo situar los Monstruos, consulta la Fase de Poder en la página 16.

En primer lugar, determina cuántos Monstruos aparecen de acuerdo a las instrucciones en la parte superior de la carta. Toma las miniaturas y sitúalas en la estancia. Mantén la carta a mano, ya que la información será necesaria en el combate.

Si no existe suficiente espacio en la estancia para todos los Monstruos, los que queden deben situarse en las secciones de tablero adyacentes. Recuerda aplicar la regla de Uno-Contra-Uno, repartiéndo los Monstruos equitativamente entre

los Aventureros. Cualquier Monstruo suelto puede asignarse utilizando los Marcadores de Aventurero. Cuando sitúes un Monstruo al lado de un Aventurero, gira la miniatura para que se encare con el Aventurero al que se enfrenta. Con ello se logra que la resolución de los combates sea más fácil.

ESTANCIA DE OBJETIVO

La Estancia de Objetivo se halla al final de la Mazmorra y contiene la meta de los Aventureros. Cuando éstos entren en ella no tomes una carta del mazo de Evento, en vez de ello consulta el Libro de Aventuras. El Libro de Aventuras incluye las reglas especiales que necesitarás cuando los Aventureros lleguen a su objetivo. Te encontrarás con que éste está defendido por muchos Monstruos contra los que deben luchar y deben derrotar.

NUEVOS MONSTRUOS

Una vez colocados los nuevos Monstruos en el tablero en la Fase de Monstruos, su turno ha acabado, lo han pasado situándose en posición. No pueden mover o combatir hasta la Fase de Monstruos del siguiente turno. Los Monstruos que aparecieron en la Fase de Poder del turno en juego pueden atacar en la Fase de Monstruos del mismo turno.

· MOVIMIENTO Y COMBATE ·

A parte de los nuevos Monstruos, hay algunos ya en juego que pueden moverse y combatir.

¿QUÉ HACE UN MONSTRUO?

Los Monstruos siempre atacan a los Aventureros! Lo que hagan exactamente depende de dónde se hallen, y con qué tipo de armas estén equipados. Si un Monstruo está trabado en combate no podrá moverse. Se queda dónde está y lucha contra el Aventurero a su lado. Si un Monstruo tiene un arma de proyectiles, y puede ver a un objetivo permanecerá en ese sitio y disparará. Si un Monstruo tiene un arma de proyectiles, y no puede ver a un objetivo se moverá hasta que vea uno y disparará. Si un Monstruo no tiene un arma de proyectiles, o si tiene un arma de proyectiles y no puede moverse para ver un objetivo, se moverá hacia uno de los Aventureros.

Si el Monstruo puede situarse al lado de uno de los Aventureros, le atacará. Recuerda que los Monstruos mueven y atacan de acuerdo con la regla del Uno-Contra-Unos cuando sea posible.



MOVIMIENTO

Los Monstruos se mueven del mismo modo que los Aventureros, el máximo de recuadros de su atributo de Movimiento (M). Cuando un Monstruo ha completado su movimiento puede atacar a cualquier Aventurero de un recuadro adyacente.

Algunos Monstruos tienen reglas especiales, que aparecen en la descripción del Monstruo, y que también están resumidas en la contracubierta de este Libro de Reglas.

TRABADO EN COMBATE

Cualquier Monstruo que comience la Fase de Monstruos adyacente a un Aventurero quedará trabado en ese recuadro. Ocurre lo mismo que con los Aventureros, sólo que los Monstruos no pueden intentar destrabararse del combate.

LA REGLA DEL PRIMER ATAQUE

Los Monstruos desplegados en la Fase de Poder como resultado de un Evento Inesperado deben seguir la regla del primer ataque en la siguiente Fase de Monstruos. Los colocados en la Fase de Monstruos como resultado de que los Aventureros entren en una Estancia de Subterráneo también deben seguir esa regla en su fase siguiente.

Esta regla establece que los Monstruos situados para atacar a un Aventurero intentarán luchar contra ese Aventurero cuando realicen su primer ataque. Incluso si el Aventurero se ha alejado, el Monstruo le seguirá y atacará si le es posible.

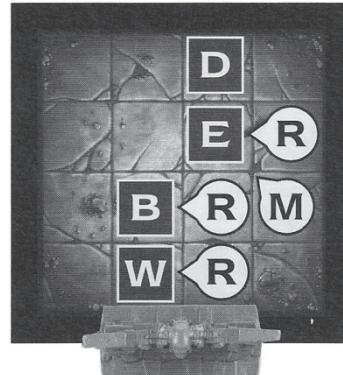
Esta regla tiene preferencia sobre la del Uno-Contra-Unos. La razón es que ya has decidido contra quien lucharán los Monstruos cuando se colocan. Una vez se ha producido este Primer Ataque, se utiliza de nuevo la regla del Uno-Contra-Unos para determinar a quién atacan los Monstruos. Recuerda que si los Monstruos empiezan la Fase de Monstruos al lado de un Aventurero quedan trabados. Los Monstruos trabados se quedan en esa casilla, ignorando la Regla del Primer Ataque.

• EJEMPLO •

Los Aventureros entran en una estancia y descubren a un Minotauro y tres Ratas Gigantes. Como hay un número desigual de Monstruos, se usan los Marcadores de Aventureros para ver junto a cuáles de ellos se colocarán. El Minotauro salta sobre el Elfo, y las Ratas Gigantes saltan sobre el Elfo, el Bárbaro y el Hechicero. ¡El afortunado Enano no ha sido atacado!

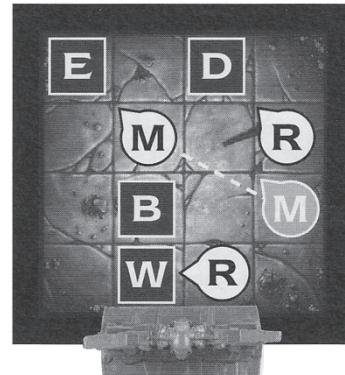
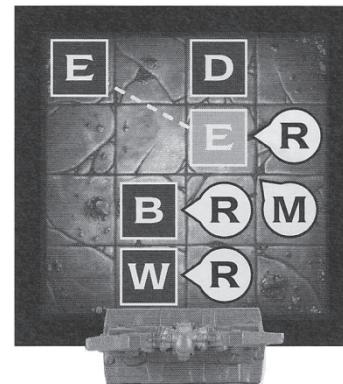
Por suerte, los Monstruos no luchan primero en este turno, ya que acaban de ser colocados. El turno termina con los Monstruos y los Aventureros preparados para luchar en el siguiente.

En la Fase de Aventureros del siguiente turno, estos atacan primero, esperando matar cuanto Monstruo sea posible antes de que las bestias puedan responder. El Elfo va primero y no puede ser trabado con lo que se aparta hasta la esquina, desde donde dispara al Minotauro hiriéndole levemente. El Bárbaro mata a su Rata, ipero el Hechicero y el Enano fallan!



Ahora es la Fase de Monstruos y es la primera vez que pueden atacar. Debido a ello, hay que aplicar la Regla del Primer Ataque, por lo que los Monstruos atacan a los Aventureros contra los que originalmente se enfrentaban si podían.

El Hechicero no se ha movido, por lo que su Rata le ataca donde está, y por suerte para él falla. La otra Rata, que atacaba al Elfo, está trabada por el Enano, a quien tendrá que atacar. El Minotauro no está trabado con nadie, por lo que se abalanza contra el Elfo impactándole.



• FASE DE EXPLORACIÓN •

Las cavernas bajo las Montañas del Fin del Mundo tienen muchos kilómetros de longitud, que se retuerzan a medida que se adentran en el subsuelo. Cuando los Aventureros recorren las mazmorras descubren antiguos pasajes, estancias abandonadas tiempo atrás y escaleras talladas en roca viva.

Durante la Fase de Exploración los Aventureros colocan nuevas secciones de tablero para extender la mazmorra. Para ello, los Aventureros deben explorar la oscuridad más allá de las puertas.

• EXPLORACIÓN •

Sólo el líder puede explorar, utilizando la Lámpara para iluminar el camino a los Aventureros. La exploración sólo es posible si no hay Monstruos en la sección de tablero sobre la que se halla el líder. Es imposible que el líder explore en mitad del frenesí de un combate.

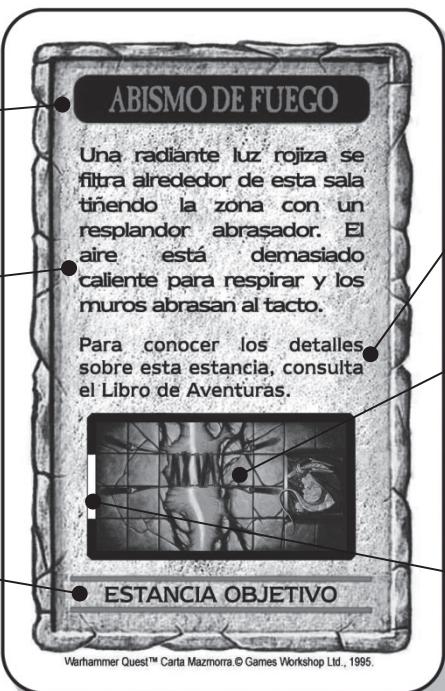
Para explorar, el líder debe situarse al lado de la puerta que conduce a la zona desconocida del subterráneo. En la Fase de Exploración el jugador declara que está explorando y toma la carta superior del mazo de Mazmorra. La carta indicará la estancia o corredor que se halla más allá de la puerta.

Toma la sección de tablero apropiada y colócalo en su sitio. Es recomendable colocar la carta de Mazmorra cara arriba sobre la nueva sección de tablero para recordar que nadie ha entrado todavía en ella.

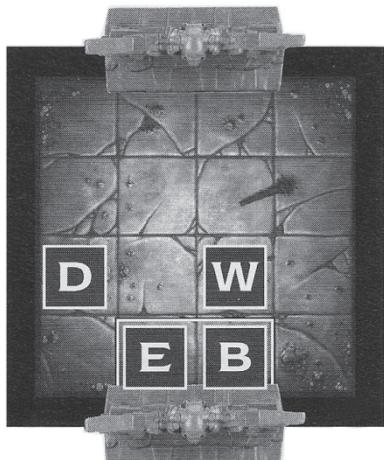
Una vez colocada la nueva sección de tablero, los Aventureros podrán entrar en el siguiente turno, en la Fase de Aventureros. No existe obligación alguna de entrar en una estancia o corredor que hayáis descubierto. Puede que los jugadores prefieran explorar antes ciertas partes del subterráneo. La Fase de Exploración ha acabado y la partida continúa con la Fase de Poder del siguiente turno.

CAMINOS DIFERENTES

Si aparece un cruce, coloca la sección de tablero de la forma habitual. Ahora, antes de hacer nada más, idebes dividir el mazo de Cartas de Mazmorra! Los Aventureros saben que su objetivo se halla a un lado o a otro, ipero no saben cuál de ellos! A partir del fondo del mazo, reparte una carta a la derecha y a la izquierda hasta que tengas dos mazos separados. Coloca un mazo en cada salida del cruce. A medida que los Aventureros exploren, utiliza el mazo de la izquierda para el subterráneo de la izquierda, y el de la derecha para el subterráneo de la derecha. Si os quedáis sin cartas, o si los Aventureros llegan al final de uno de los caminos sin llegar a la Estancia de Objetivo, entonces es imposible seguir en esa dirección. Los Aventureros deberán volver sobre sus pasos o abandonar su misión.



· EXPLORACIÓN ·



En el diagrama de la izquierda, el Bárbaro está preparado para explorar la entrada en la pared Sur. Para explorar más allá de la entrada, no puede haber Monstruos en la sección de tablero, y el líder, es decir, el Bárbaro, debe encontrarse en una de las casillas frente a la entrada.

El Bárbaro anuncia que desea explorar. El jugador toma la carta superior del mazo de Mazmorra, que en este caso es un pasillo.

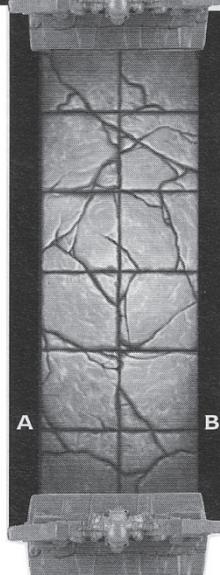
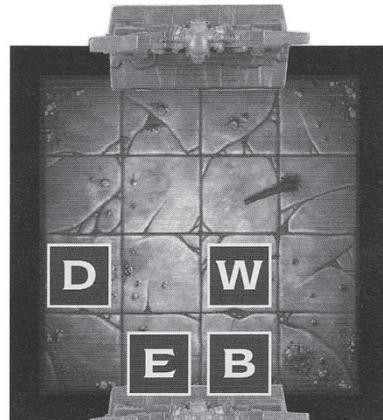
Los pasillos siempre tienen dos puertas, una en cada extremo. Una de las puertas está frente al Bárbaro mientras que la otra está en el otro extremo.

Si te fijas en el pequeño diagrama de la carta de Mazmorra, verás que en uno de los extremos del pasillo tienes tres opciones para colocar la puerta. Puedes colocar la puerta en cualquiera de esas tres posiciones.

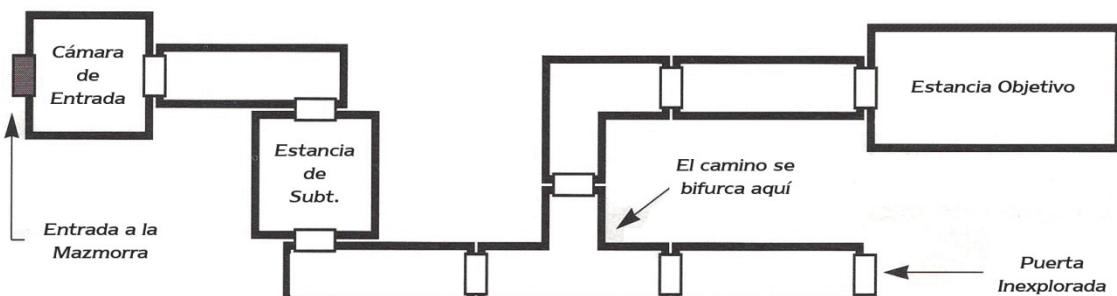


En el diagrama de la derecha el nuevo pasillo se ha colocado con la segunda puerta directamente frente a la primera. Esa segunda puerta podría haber sido colocada igualmente en las posiciones A o B.

El diagrama de abajo muestra otras formas en las que puedes colocar los Corredores y Estancias de subterráneo. Ya que puedes disponer las estancias de diferentes formas, podrás desplegar la Mazmorra de manera que se adapte a tu área de juego.



Este ejemplo muestra uno de los muchos mapas posibles que puedes crear con las cartas de Mazmorra.



• EL FINAL •

El último Skaven se retorció una vez más y se quedó quieto, con una flecha élfica clavada en su peluda piel. Tiraron el maligno ídolo y lo destrozaron contra el suelo en mil pedazos. Los Aventureros, ensangrentados y exhaustos, apenas se dieron cuenta de que su misión había acabado. Detrás del ídolo, casi escondido en la penumbra, un pasaje subía hacia un pequeño rectángulo de luz del sol. La libertad y la victoria eran suyas...

Cuando los Aventureros lleguen a la Estancia de Objetivo deben completar su misión o morir en el intento. Tanto si logran cumplirla como si no, la aventura habrá terminado.

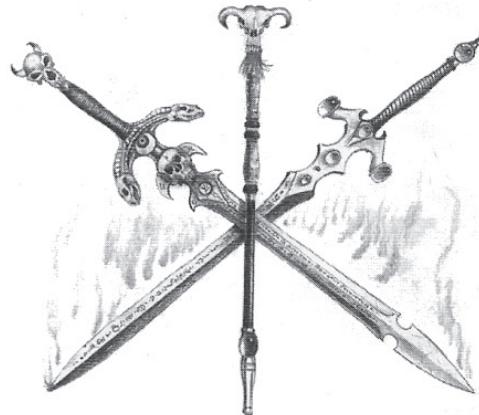
LA ESTANCIA DE OBJETIVO

Cada aventura acaba en una de las Estancias de Objetivo. Cuando los Aventureros entren en ella, no cojas una carta del mazo de Evento, como harías habitualmente. En vez de ello, consulta en el Libro de Aventuras la descripción de la aventura que estás jugando. En ella se describen los Monstruos que allí te esperan y se te dice qué debes hacer para cumplir la misión.

Cuando la aventura haya acabado, es el momento de que los jugadores contabilicen su tesoro. Cada Aventurero tiene una cantidad de oro obtenida por matar Monstruos (esto se explica más adelante en la sección de combate). Además, cada jugador puede cambiar cualquiera de las Cartas de Tesoro que le queden por oro.

ENTONCES, ¿QUIÉN HA GANADO?

Todos los Aventureros ganan si cumplen la misión. La cantidad de oro recibida por cada Aventurero es una medida de su éxito individual. El Aventurero con más oro es el que mejor lo ha hecho.



La puerta se abrió dando paso a un oscuro corredor, que se internaba hacia las profundidades de la montaña.

"Enciende la lámpara, Kragan, y muestra el camino, - gruñó el Enano con los dientes apretados- Creo que hemos encontrado a nuestros Orcos".

Los Aventureros cruzaron el umbral hacia la oscuridad, iluminados sólo por el débil brillo de la lámpara.

El camino giraba en un sentido, después en otro, dividiéndose en otros pasillos y grandes túneles. Los Aventureros se mantuvieron agrupados, detrás de Kragan y Galahern mientras estos seguían el rastro de los Orcos.

Finalmente, los intrépidos Aventureros llegaron a un cruce, y tuvieron que tomar una decisión. Kragan estaba inseguro, convencido de que los Orcos habían tomado el pasillo de la derecha, pero igualmente convencido de que había algo muy raro en ese túnel.

"Mi magia no indica nada malo, mi musculoso amigo." - dijo Xavier, mirando en la oscuridad.

"Ni yo oigo nada extraño." -susurró Galahern, escuchando atentamente.

"No necesito ni la magia ni los oídos del bosque -gruñó el Bárbaro. -Lo sé."

La espada del Bárbaro relució bajo la débil luz de la lámpara que sostenía en la otra mano mientras observaba cuidadosamente la pared y recorría las grietas de la roca con sus manos encallecidas.

Después de unos cuantos minutos, Grunnon bufó con impaciencia y a se adentró en la oscuridad, con su gran hacha alzada preparado para golpear.

"Si hay carne de Orco para atravesar, peligro y muerte, Grumli Grunnon les da la bienvenida."

"Maldita sea la impaciencia de los idiotas." -exclamo Xavier, a pesar de lo cual desenvainó su propia espada y siguió al Enano hacia la oscuridad.

Intercambiando una mirada con el Bárbaro, Galahern el Elfo se encogió de hombros.

"Todos estamos metidos en esto, amigo mío." -dijo, antes de saltar en pos de los otros. Irguiéndose en toda su estatura, el Bárbaro sonrió con ferocidad, mostrando sus agudos dientes. Podía oler a los Orcos, no muy lejos y hacia arriba. Era el momento. Lanzando el grito de guerra de sus antepasados, el también cargó hacia la oscuridad, con la espada en una mano y la lámpara en la otra.

El pesado rastillo de hierro se cerró sonoramente detrás de ellos, y una lluvia de letales flechas negras surgió de entre las sombras...



• COMBATE •

En sus exploraciones, los Aventureros se encontrarán en poco tiempo luchando por sus vidas. Los subterráneos bajo las Montañas del Fin del Mundo están repletos de bestias malignas, y cualquier Aventurero que se atreva a entrar debe estar versado en las artes del combate.

Las reglas descritas a continuación afectan a todos los combatientes. Ya sean Monstruos o Aventureros los que atacan, todos los combates se resuelven del mismo modo. Puesto que los Monstruos no están representados por otros jugadores, tendrás que tirar sus dados cuando combaten. Cualquier jugador puede hacerlo.

Existen dos tipos de combate: el primero es el combate cuerpo a cuerpo librado con espadas, hachas y armas similares. El segundo tipo se libra a mayor distancia utilizando arcos y flechas u otras armas de proyectiles. Por ahora, nos limitaremos a las reglas para el combate cuerpo a cuerpo. Más tarde nos ocuparemos de las armas de proyectiles.

En el combate se utilizan los siguientes atributos. Es conveniente recordarte cuáles son esos atributos antes de seguir adelante. Te será muy útil tener a mano la Tarjeta de Aventurero para consultarla y también Cartas de Evento para varios tipos de Monstruos.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Mide la capacidad del Aventurero o Monstruo en el combate cuerpo a cuerpo. Refleja su habilidad como espadachín e indica cuán bueno es en este tipo de combate.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Mide la capacidad del combatiente a la hora de utilizar armas de proyectiles, como el arco. Muestra cuán bueno es disparando.

FUERZA (F)

Este atributo muestra lo fuerte que es un Aventurero o Monstruo. Cuanto más fuerte sea, más daño infringirá si logra impactar al enemigo.

ATAQUES (A)

Muestra cuántas veces puede intentar impactar a su enemigo cada turno. Cada intento de impactar se conoce como Ataque.

Si un Aventurero tiene más de 1 Ataque puede repartirlos entre dos o más enemigos como tú deseas.

Si un Monstruo tiene más de 1 Ataque debe dirigirlos todos contra un único Aventurero.

Tendrás que saber los valores de cada combatiente para resolver el combate. Los atributos de los Aventureros están en sus fichas de Aventurero, mientras que los atributos de los Monstruos están en la carta de Evento correspondiente.

Las características de los Monstruos también aparecen al final de este libro, así como en la sección Bestiario del Libro de Jugar a Rol.



• CUERPO A CUERPO •

Un Aventurero o un Monstruo puede luchar contra cualquier oponente en un recuadro adyacente. El atacante no tiene que estar literalmente encarado a su oponente para atacar, pero es conveniente hacerlo en cada miniatura para recordar a qué oponente estás atacando, especialmente cuando hay muchas miniaturas implicadas en el combate.

Cuando un Aventurero o un Monstruo atacan, determina si ha impactado del siguiente modo. En primer lugar, toma la Tarjeta de Aventurero (si es un Monstruo utiliza la carta de Evento). Fíjate que cada Aventurero y tipo de Monstruo tiene su propia Tabla de Combate. Esta tabla te muestra el resultado que el Aventurero o el Monstruo debe obtener en el dado para impactar a su oponente.

HA ENEMIGO:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Para utilizar la Tabla de Combate necesitas saber la Habilidad de Armas de tu enemigo (HA). Encontrarás este valor en la línea superior de tu Tabla de Combate, marcado como "HA Enemigo". Bajo ese número encontrarás el resultado necesario para impactar a tu enemigo. Tira 1D6. Si obtienes un resultado igual o superior, habrás impactado a tu oponente.

La Tabla de Combate anterior pertenece al Bárbaro. Imagina que el Bárbaro está luchando contra un Goblin, que tiene una Habilidad de Armas de 2. El Bárbaro consulta la línea superior de su Tabla de Combate, y ve que debe obtener un 3 o más para impactar al Goblin.

Nota del Diseñador: Las Tablas de Combate proceden de una matriz más grande llamada Tabla Para Impactar que encontrarás en la página 32. Cuando poseas más experiencia puedes que te sea más conveniente utilizar esta tabla en vez de las Tablas de Combate Individuales.

• HERIDAS •

Cuando un combatiente ha impactado a su oponente, debes determinar si lo ha herido, y si es así, cuánto. Para ello, tira 1D6 y suma la Fuerza del atacante al resultado.

Algunas armas poseen un modificador a la Fuerza del atacante que también debe sumarse al total. Algunos Monstruos causan daños adicionales, como por ejemplo el Minotauro, que tira dos dados más su Fuerza. El resultado total es el número de Heridas que el atacante ha infligido.

RESISTENCIA

Algunos oponentes son más resistentes que otros y pueden soportar mejor los impactos. Para representar esto, resta la Resistencia del oponente al número de Heridas causadas.

Por ejemplo, el Bárbaro tiene Fuerza 4. Cuando impacta a su oponente infinge 1D6+4 Heridas. Si impacta a un Goblin, causa 1D6+4 Heridas menos la Resistencia del Goblin. Puesto que el Goblin tiene Resistencia 3, el Bárbaro le infligirá 1D6+4 -3 Heridas. Por tanto, si el Bárbaro obtiene un 5 le infligirá 6 Heridas. Si obtiene un 1, le infligirá 2 Heridas, y así sucesivamente.

BARRIDO LETAL

(Matar a un Monstruo de un Sólo Golpe)

A veces un Aventurero golpeará tan fuerte a un Monstruo que lo matará con un sólo ataque. Si esto ocurre, podrá continuar su ataque contra el siguiente Monstruo, y de este modo tendrá la oportunidad de matarlo también. Este ataque representa el poderoso barrido del arma del Aventurero que abate a sus enemigos con monstruoso golpe.

Si hay un Monstruo en un recuadro adyacente al objetivo inicial del Aventurero, y todavía está al alcance de su ataque, puede que el barrido del arma también le alcance. Tira para Impactar y herir de la forma habitual. Si este Monstruo también muere con un sólo golpe, el ataque continúa en la misma dirección hasta el siguiente Monstruo, y así sucesivamente.

Este poderoso golpe, el que llamamos Barrido Letal, se detiene cuando el Aventurero no logra matar a un Monstruo de un sólo golpe, o cuando su arma choca con un obstáculo como un muro u otro Aventurero.

Ten en cuenta que si matas a un Monstruo con un ataque de una flecha u otra arma de proyectiles no sigues con el siguiente Monstruo, ya que no puedes impactar a más de un objetivo con una sola flecha.

Sólo los Aventureros pueden efectuar barridos letales. Los Monstruos no pueden.

Algunos oponentes también llevan armadura, lo que añade un modificador a su Resistencia, lo que hace aún más difícil matarlos. Por ejemplo, el Bárbaro viste con pieles de animales que añaden un +1 a su Resistencia, lo que le da un valor total de 4.

Los ataques especiales de algunos Monstruos ignoran la Resistencia y la armadura, como por ejemplo las Arañas Gigantes. Cuando ese es el caso, se indica en la carta del Monstruo.

• MONSTRUOS HERIDOS •

Cada tipo de Monstruo tiene un valor de Heridas diferente. Esta muestra el número de Heridas que el Monstruo puede sufrir antes de morir. Si impactas a un Monstruo y le infinges esas o más Heridas, lo habrás matado.

Cuando mates a un Monstruo, retira la miniatura del tablero inmediatamente y colócalo en la Hoja de Control del Aventurero que lo mató. El Monstruo muerto valdrá una cierta cantidad de oro al final de la lucha.

Si le infinges 1 o más Heridas a un Monstruo, pero no logras matarlo, debes anotar cuántas Heridas le quedan. Esto se hace con un dado pequeño. Toma el dado y colócalo al lado de la miniatura de modo que su cara superior muestre el mismo número de Heridas que le quedan al Monstruo. Si el Monstruo es impactado de nuevo, por el mismo Aventurero o por otro distinto, no será necesario causarle tantas Heridas para matarlo de un sólo golpe.

Algunos Monstruos tienen un montón de Heridas. Por ejemplo, un Minotauro tiene 15. Si un Monstruo de este tipo es herido, tendrás que utilizar varios dados para marcar el número de Heridas que le quedan. Así, si un Minotauro sufre 5 Heridas tendrás que utilizar 2 dados mostrando un 6 y un 4 para indicar que le quedan 10 Heridas.

• AVENTUREROS HERIDOS •

El número de Heridas que un Aventurero puede sufrir antes de morir aparece en el recuadro de Heridas Iniciales en la Hoja de Control de Aventurero. Cualquier Herida que sufra reducirá este total en consecuencia, y el número de Heridas que le queden se anotará en la sección de Heridas de su Hoja de Control.

Continúa anotando el número de Heridas hasta que no le queden más al Aventurero. Ten en cuenta que el número de Heridas nunca puede bajar de 0.

Cuando al Aventurero no le queden más Heridas cae al suelo inconsciente. Coloca a la miniatura de lado en el suelo para mostrar esto. El Aventurero no está necesariamente muerto, ya que todavía puede ser curado con una poción o con la magia. Sin embargo, si no es curado antes del final de ese turno, el Aventurero muere, se retira la miniatura, y el jugador queda fuera de la partida.

Si algún Aventurero posee una *Poción Curativa* o si el Hechicero tiene un hechizo de curación, ies el momento de utilizarlo! Cualquier cosa que le devuelva al Aventurero 1 o más Heridas servirá. Más tarde explicaremos cómo funciona la curación. De momento, baste saber que el Aventurero puede recuperar 1 o más Heridas. Si es curado, pon la miniatura de pie y anota el total de sus Heridas actuales en su Hoja de Control de Aventurero.

· DISPAROS .

Los disparos se resuelven de un modo ligeramente distinto al combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura sólo puede disparar si no está adyacente, y por tanto desatrabada, a un enemigo. Si está trabada, debe combatir cuerpo a cuerpo, tal y como se ha explicado antes.

Un Aventurero o Monstruo que esté equipado con un arco u otra arma de proyectiles puede disparar contra cualquier objetivo al que pueda ver. Las reglas para determinar lo que puede verse y lo que no, se incluyen en la sección de la Fase de Poder.

No importa cuántos ataques tenga un Aventurero o un Monstruo, sólo puede disparar una vez por turno.

Para resolver si has impactado al objetivo, debes saber la Habilidad de Proyectiles de tu Aventurero (HP). La Habilidad de Proyectiles indica el resultado mínimo de dado que necesitas para impactar a tu objetivo. Por ejemplo, el Elfo tiene una HP de 4+, por lo que necesita un resultado de 4 o más para impactar con su arco.

Si logras impactar, determina las Heridas lo mismo que en el combate cuerpo a cuerpo. Para los impactos por proyectiles, en vez de utilizar la Fuerza del combatiente se utiliza la Fuerza del arma de proyectiles. En el caso del arco, es 3, por lo que todos los impactos de arco tienen Fuerza 3.

Para los Monstruos, consulta la carta de Evento donde aparece el resultado necesario para impactar. Así, los arqueros Goblins Nocturnos necesitan un resultado de 5 o más para impactar con sus arcos. Al final de este libro encontrarás una reproducción de las cartas de los Monstruos.

Cuando varios Monstruos disparan contra los Aventureros es conveniente determinar cuántos de ellos logran impactar antes de dividir los impactos por igual entre los Aventureros, según la regla del Uno-Contra-Uno. Cualquier disparo suelto debe atribuirse aleatoriamente entre los Aventureros eligiendo al azar uno de sus marcadores.

¿CUÁNTO DURA EL COMBATE?

Cuando los Monstruos atacan, puede que lleve bastantes turnos de lucha matarlos a todos. Mientras los Aventureros y los Monstruos están trabados en combate debes recordar todas las fases de la forma habitual. No es necesario preocuparse acerca de la Fase de Exploración.

El combate continúa hasta que todos los Monstruos están muertos. Esto es importante ya que hay algunas acciones que no pueden efectuarse mientras dure un combate. Por ejemplo, no puedes recibir oro por los Monstruos que has matado, u obtener objetos de Tesoro (esto se explicará más adelante). También es posible que el Bárbaro entre en estado de Furia Asesina mientras combata, en cuyo caso permanece en ese estado durante el resto del combate (consulta las reglas especiales del Bárbaro en su Tarjeta de Aventurero).

· CURACIÓN .

Aunque los Aventureros sufren Heridas a lo largo de la partida, es posible que las recuperen mediante la curación. Existen distintos modos de curar las Heridas de un Aventurero. El Elfo puede utilizar su *Poción Curativa*, el Hechicero puede lanzar sus hechizos de curación, y los Aventureros pueden encontrar objetos de Tesoro que tengan propiedades especiales curativas.

El Elfo posee una *Poción Curativa Mágica*, que puede utilizar en cualquier momento para curar a los Aventureros, ya sea él mismo o uno de sus compañeros. Cuando un Aventurero se bebe la Poción, recupera todas sus Heridas. Sin embargo, el Elfo debe elegir cuidadosamente el momento, porque sólo puede utilizarse una vez, después de lo cual debe descartarse.

El Hechicero puede curar lanzando un hechizo de Curación. En la sección de *Lanzamiento de Hechizos* lo explicaremos con más profundidad. Cuando los Aventureros descubran un objeto de Tesoro, puede que sea del tipo que cura mágicamente las Heridas, tales como pociones y emplastos. Un jugador puede decidir utilizar uno de estos objetos de Tesoro para curarse a sí mismo o a uno de sus compañeros. No es obligatorio utilizar la *Poción Curativa* o un objeto de Tesoro para curar a un compañero, ipuede que el jugador prefiera guardarla para sí!

· ORO Y TESORO .

El objetivo de los Aventureros se halla al final del subterráneo, pero hay mucho oro y tesoros en el camino. El tesoro puede aparecer en forma de útiles armas mágicas, pociones, y otros artefactos que pueden ayudar a completar la misión.

ORO

Cada vez que un Aventurero mata a un Monstruo, ya sea en combate cuerpo a cuerpo, con proyectiles o con magia, coloca la miniatura del Monstruo en su Hoja de Control de Aventurero. Cuando todos los Monstruos sobre el tablero han muerto, el combate ha acabado. Ahora los jugadores pueden Intercambiar por oro a los Monstruos que han matado sus Aventureros.

Cada Monstruo vale una cierta cantidad de oro, tal y como se indica en la Tabla de Monstruos, llamado Valor en Oro del Monstruo. Calcula la

cantidad de oro que tu Aventurero ha ganado y retira los Monstruos muertos de tu Hoja de Control de Aventura. Anota el total de oro, iy regocíjate de tu creciente riqueza!

TESORO

En el tesoro se pueden encontrar armas mágicas, pociones y otros artefactos arcanos además de mucho más oro. Los Aventureros sólo pueden coger una carta de Tesoro cuando así se indique en el Libro de Aventuras o una vez hayan acabado con todos los Monstruos. Por ejemplo, si son atacados por una banda de Orcos, recibirán automáticamente un objeto de Tesoro cuando todos los Orcos estén muertos. Esto significa que tienes que matar a todos los Monstruos antes de conseguir el tesoro.

El líder (habitualmente el Bárbaro) coge la carta superior del mazo de Tesoro. El jugador decide entre quedarse con el tesoro o dárselo a uno de los otros jugadores. Sin embargo, el líder debe repartir siempre por igual todos los tesoros entre todos los Aventureros. Esto significa que ningún Aventurero podrá recibir un segundo objeto de Tesoro hasta que todos los demás hayan recibido su primero. Cuando cada Aventurero reciba su tesoro, debe anotarlo. También debe anotar cuántos objetos de Tesoro ha recibido el Aventurero hasta el momento. De este modo puedes llevar la cuenta de cuántos objetos de Tesoro ha recibido cada Aventurero, y asegurarte de que se reparten equitativamente.

Por ejemplo, el Bárbaro ha recibido dos objetos de Tesoro, mientras que los otros tres Aventureros sólo tienen un objeto de tesoro cada uno. Esto implica que los otros Aventureros deben recibir un objeto de Tesoro cada uno antes de que el Bárbaro reciba un tercer objeto.

Algunos objetos de Tesoro deben ser devueltos una vez utilizados, como por ejemplo una poción mágica que tienes que beberse. Si tienes que devolver el objeto de Tesoro después de utilizarlo, en la descripción del mismo objeto se te indica.

No todos los objetos deben devolverse después de ser utilizados, algunos pueden guardarse y cambiarse por oro como se describe más adelante. Los objetos devueltos cuentan para determinar el número de objetos que un Aventurero ha recibido.

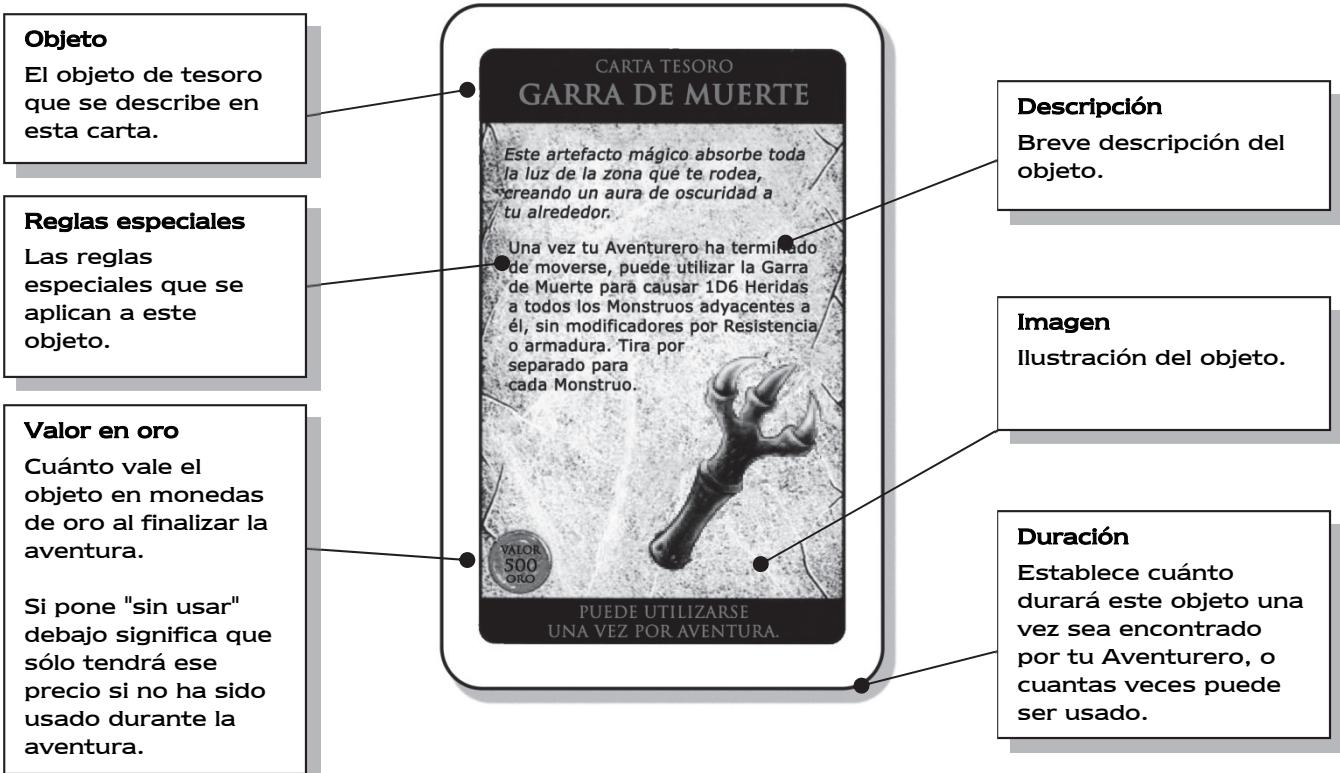
Los objetos de Tesoro también valen oro. Cualquier objeto de Tesoro que te quede al terminar la aventura puede ser intercambiado por oro. La cantidad de oro que cada objeto vale está indicada en la descripción del propio objeto de Tesoro, y se llama Valor en Oro. El Aventurero con más oro será el que mejor lo ha hecho.

• AVENTUREROS MUERTOS •

Cuando un Aventurero muere se pierde todo su oro y sus objetos de Tesoro. Los Aventureros supervivientes deben dejar atrás el cuerpo de su compañero y su tesoro.

La excepción a la regla anterior son las Fichas de Equipo. Cada Aventurero comienza la partida con un objeto de equipo. Si el Aventurero muere, su objeto podrá ser recogido por otro Aventurero. Obviamente, el objeto más importante es la Lámpara, ya que le Aventurero con la Lámpara se convierte en el líder del grupo.

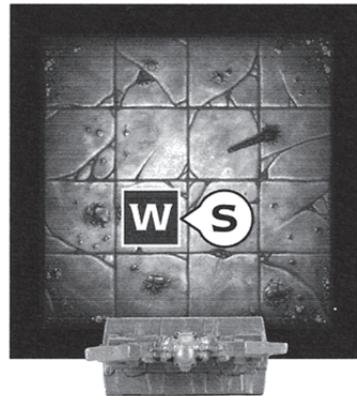
Si los jugadores no pueden decidir cuál será el que tome el objeto, utiliza los marcadores para decidirlo.



· EJEMPLOS DE COMBATE ·

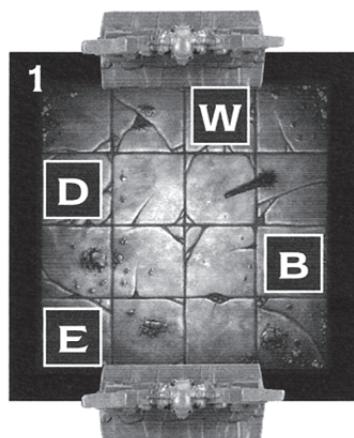
Coge una de las Estancias de Subterráneo incluidas en la caja de Warhammer Quest junto con las miniaturas de los Aventureros y algunas de Skavens. Vamos a librarnos un breve combate uno contra uno entre el Hechicero y un Skaven. Coloca al Hechicero y un Skaven en la estancia tal y como se muestra.

Es la Fase de Aventureros, por lo que el Hechicero puede atacar. El Skaven tiene una Habilidad de Armas (HA) de 3. Si consultas la Tarjeta de Aventurero del Hechicero verás que necesita un resultado de 4 o más para impactar. Tiras el dado y sacas un 5 ¡Un impacto! Lo siguiente qué debes hacer es determinar cuántas Heridas le has infligido. Tira 1D6 y súmame la Fuerza 3 del Hechicero. El resultado de la tirada es un 4, por lo que el Hechicero ha causado 7 Heridas. Sin embargo, debes restar la Resistencia 3 del Skaven, por lo que la criatura sufre un total de 4 Heridas. Para desgracia del Skaven, sólo puede resistir 3 Heridas, ipor lo que el Hechicero ha matado a la vil criatura y se retira la miniatura!



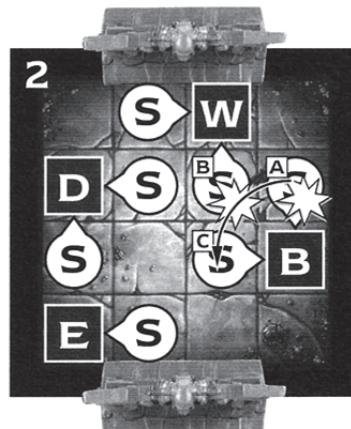
En la práctica, los combates implican a varios Aventureros, iy a un montón de Monstruos! El ejemplo siguiente te muestra un turno de combate que empieza en la Fase de Poder. Coloca al Bárbaro, al Hechicero, al Enano y al Elfo tal y como se muestra en el diagrama 1.

Es la Fase de Poder, por lo que el Hechicero tira 1D6 para determinar su Poder Mágico durante ese turno. Por desgracia saca un 1, lo que indica un Evento Inesperado. El Hechicero tiene 1 punto de Poder para todo el turno, y coloca un dado en su Tarjeta de Aventurero para indicarlo. Después, coge la primera carta del mazo de Evento y esta indica que son atacados por 2D6 Skavens. El resultado obtenido determina un total de 8 Skavens.



El jugador al que le toque colocar los Monstruos los pone en su lugar utilizando la regla del Uno-Contra-Uno para decidir qué Aventureros son atacados. Se sitúan dos Skavens frente a cada uno de los Aventureros. Los ocho Skavens quedan finalmente situados como se indica en el diagrama 2.

Ahora es la Fase de Aventureros, y cada uno de ellos actúa por turno, empezando por el Bárbaro (porque es el líder). La regla especial del Bárbaro es que puede entrar en un frenesí asesino durante el combate. Tira 1D6, y si el resultado es un 6 entra en *Furia Asesina* y tiene 2 ataques por turno mientras dure el combate, pero si obtiene un 1 no puede atacar en ese turno iy en vez de ello golpea a su alrededor enloquecidamente, impactando a los Aventureros que estén a su lado! El jugador Bárbaro tira 1D6 y obtiene un 6... *iFuria Asesina!* Si consultas la Tarjeta de Aventurero del Bárbaro verás que debe obtener un resultado de 4 o más para impactar al Skaven (HA3). Cada ataque se resuelve por separado.



El Bárbaro elige al Skaven a su derecha (A) y tira para impactar, y saca un 1. Ha fallado. Todavía le queda 1 ataque más, por lo que elige al mismo Skaven y tira de nuevo. Esta vez obtiene un 6 e impacta al Monstruo justo entre los ojos.

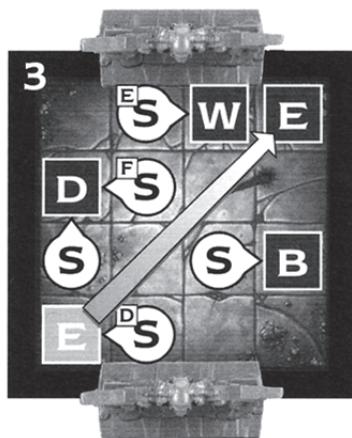
Después el Bárbaro tira 1D6 para determinar cuántas Heridas causa. Obtiene un 5, suma su Fuerza 4 y resta la Resistencia 3 del Skaven, icon lo que le infinge un total de 6 Heridas! El Skaven muere y se retira su miniatura.

Debido a que el Bárbaro ha matado al Skaven con un sólo impacto puede continuar girando su espada en un *barrido letal*. El Bárbaro tira para impactar al siguiente Skaven (B), y supongamos que también le mata de un sólo golpe. Continúa con el barrido letal y puede atacar al tercer Skaven (C), pero vamos a suponer que falla. Los restantes jugadores actúan en orden de Iniciativa, por lo que el siguiente es el Elfo. A diferencia de los otros Aventureros, el Elfo nunca queda trabado en combate. El jugador decide aprovecharse de ello, y se mueve tal y como se muestra en el diagrama 3.

Ahora el Elfo puede disparar su arco. Apunta al Skaven en la esquina opuesta (D) y dispara, y necesita un resultado de 4 o más para Impactar. Obtiene un 4 e Impacta. El daño es $1D6 + 3$ (la fuerza del arco) -3 (la Resistencia del Skaven). Saca un 1 en el dado, por lo que el Skaven sufre 1 Herida, lo que no es suficiente para matarlo, por lo que se coloca un dado al lado del Skaven para mostrar el número de Heridas que le quedan (2 en este caso).

El siguiente es el Hechicero. Ataca al Skaven frente a él (E), pero falla, porque sólo queda el Enano. Éste tiene una regla especial para causar daño debido a su excelente hacha de Enano. Cuando tira para determinar las Heridas causadas, tira dos dados y elige el mejor resultado. Si obtiene dos resultados iguales puede sumarlos, excepto si son dos 1s! Entonces tropieza con su propia barba y se cae! No queremos matar demasiados Monstruos en nuestro ejemplo, por lo que supongamos que el Enano falla.

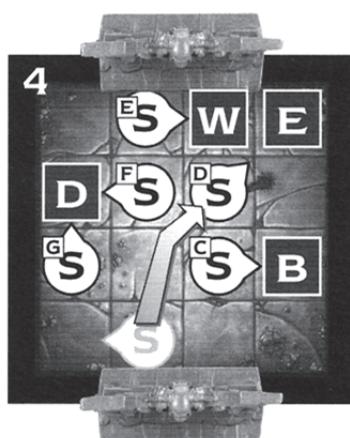
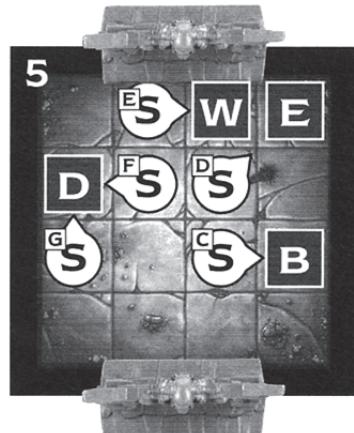
Ahora es la Fase de Monstruos (consulta el diagrama 4). Cada Skaven superviviente ataca al Aventurero sobre el que se lanzó en la Fase de Poder. Todos los Skavens están trabados en combate, excepto el Skaven (D) y el Skaven (G), que originalmente estaban frente al Elfo. Puesto que todavía no han luchado se aplica la regla del Primer Ataque: los Skavens deben intentar atacar al



Aventurero contra el que originalmente se enfrentaban. Por tanto, los Skavens avanzan hasta el lado del Elfo, pero sólo uno tiene espacio suficiente para atacarle.

Todos los Skavens atacan de la misma forma, por lo que sólo resolveremos en detalle el ataque contra el Elfo. El resultado que necesita el Skaven para impactar aparece en su carta de Evento, y en este caso obtiene un 5, por lo que impacta. Sin embargo, la regla especial del Elfo le permite intentar esquivar cualquier golpe dirigido contra él. El jugador Elfo debe obtener un 6 para esquivar, ipero obtiene un 2 y falla! Por tanto, el Skaven impacta al Elfo y debe determinar cuántas Heridas causa. Tira $1D6$, añade su Fuerza (3) y resta la resistencia del Elfo (3). El resultado del dado es un 4, por lo que el Elfo sufre 4 Heridas. El jugador lo anota en su Hoja de Control de Aventurero. Los restantes Skavens tiran para impactar a sus objetivos de la misma forma, pero no logran herir a ningún

Aventurero más. La Fase de Monstruos ha acabado. Puesto que se está desarrollando un combate, no hay Fase de Exploración y es el final del turno. El siguiente turno comienza con la Fase de Poder.



Dejamos a los Aventureros ocupados luchando contra los Monstruos ya que llevaría mucho tiempo completar nuestro ejemplo. Quizás te gustaría acabar el combate tú mismo. Recuerda que el Bárbaro ya está en *Furia Asesina*, por lo que automáticamente dispone de 2 ataques. Recuerda también repartir los Monstruos con la mayor equidad posible cuando combatan. Por ejemplo, si los Aventureros no matan ningún Skaven en la siguiente fase quedan cinco Skavens. El Skaven G ataca al Enano, el E ataca al Hechicero, el D ataca al Elfo y el C ataca al Bárbaro. El Skaven F podría atacar al Enano o al Hechicero, de modo que utiliza los Marcadores de Aventureros para determinarlo.

· LANZAR HECHIZOS ·

El Hechicero es el maestro de la magia arcana y uno de los Aventureros más poderosos. Puede utilizar hechizos para destruir a sus enemigos, para proteger a sus compañeros o para curar sus heridas. Esta sección describe cómo el jugador que controla al Hechicero puede utilizar la magia durante la partida.

El Hechicero empieza la partida con tres Cartas de Hechizo: un hechizo de ataque, uno de defensa, y uno de curación, que representan la magia que ha memorizado de su libro de hechizo.

Toma unas cuantas cartas mientras lees esta sección. Te habrás fijado que cada carta incluye una descripción de los efectos de hechizo y un coste de lanzamiento indicado en la esquina superior izquierda. Cuanto mayor sea el coste de lanzamiento más difícil será utilizar el hechizo.

PODER

Al inicio de cada Fase de Poder, el Hechicero tira 1D6 para determinar su poder en ese turno. Esta tirada también muestra si ocurre un Evento Inesperado. Si el jugador obtiene un 1, su poder es 1 y ocurre un Evento Inesperado.

Coloca el dado en el recuadro de la sección de poder actual de la Tarjeta del Hechicero marcando la cantidad de poder. A medida que el Hechicero gaste su poder en lanzar hechizos, gira el dado para mostrar la cantidad de poder que le queda.

El Hechicero puede lanzar cualquier número de hechizos en un turno, e incluso lanzar de nuevo un

mismo hechizo, el Hechicero debe gastar puntos de poder.

El coste del lanzamiento muestra cuánto poder debe gastar el Hechicero para utilizarlo. Por ejemplo, para lanzar un hechizo con un coste de lanzamiento de 4 serán necesarios 4 puntos de poder.

¿CUÁNDO LANZAR LOS HECHIZOS?

Un Hechicero puede lanzar hechizos en cualquier momento del turno, incluso durante la Fase de Monstruos. El jugador declara que va a utilizar un hechizo, invierte los puntos de poder necesarios y lanza el hechizo tal y como se describe en la carta.

Los hechizos de ataque son una excepción, ya que sólo pueden lanzarse en la Fase de Aventureros. Sin embargo, puedes lanzar un hechizo de ataque en cualquier momento de esa fase, incluso durante el turno de otro Aventurero.

El único momento en el que no puedes lanzar un hechizo es para interrumpir un impacto. Cuando un Monstruo, Aventurero, o cualquier otra cosa (como una trampa) ha impactado, tienes que resolver el daño inmediatamente.



Exhausto, Galahern escuchó con la oreja pegada al suelo.

"Creo que los hemos despistado, al menos de momento."

Habían huido hasta una pequeña habitación desnuda, y habían utilizado un trozo de metal como cuña para atrancar la puerta. Enfrente había una gran puerta entreabierta, que conducía hasta las profundidades del subterráneo.

A su lado, el Enano y el Bárbaro llevaban al desmayado Xavier, que sangraba profusamente por numerosas heridas. Ninguno de los Aventureros estaba indemne: Kragan tenía profundos desgarros en su musculoso torso, y de una brecha en la armadura de Grumli salía sangre. El brazo izquierdo de Galahern colgaba flácidamente, destrozado por el golpe de cimitarra de un Orco.

Los Aventureros habían sido cogidos en una trampa. Más de treinta Orcos y Goblins les habían atacado por todos lados. Los rayos del Hechicero habían atravesado la rancia atmósfera, abrasando piel y huesos, pero aun así los malditos habían seguido avanzando. Galahern había abatido a los enemigos desde lejos con su veloz arco, y Kragan y Grumli quedaron cubiertos de sangre mientras luchaban en clara inferioridad. En la distancia oyeron un gong que sonaba una y otra vez, llamando a más monstruos y añadiendo su clamor los gritos y aullidos del combate.

Por fin no quedaron más monstruos con vida, y los Aventureros quedaron en pie en medio de un montón de cadáveres. Tambaleándose a través de la habitación,

Kragan había tomado una brillante espada de uno de los Orcos muertos.

"Un arma poderosa. Me la quedo." - gruñó, y le pego una patada al Orco para quitarlo de su camino.

Entonces el gong había empezado a sonar de nuevo, y los agudos oídos de Galahern captaron el sonido de muchas pisadas.

"Vienen más, debemos irnos." - había gritado el Elfo.

Grumli sacudió la cabeza, como si despertara. Se apoyó en su hacha, miró hacia arriba y sonrió con ferocidad.

"¿Un Grunsson huir de gente como esa? Nunca iNo mientras viva y respire!"

"Si tuviéramos tiempo, podría utilizar la poción curativa que poseo en Xavier, ya que no es grave y sólo se está desangrando. Entonces su magia curaría mi brazo. Pero necesitamos unos cuantos momentos para serenarnos y pensar con claridad. Entonces podrás encargarte de toda esa pandilla de miserables."

"Vale. Un corto descanso, y después nos encargamos del resto de esa escoria." - dijo Grunsson, sacando al Hechicero de debajo de un montón de muertos.

Y de este modo los Aventureros habían huido hasta esta pequeña estancia y una seguridad temporal.

• FICHAS DE PODER •

Las Fichas de Poder del Hechicero representan sus recursos mágicos internos. Al inicio de la partida, el Hechicero posee 1 D6 Fichas de Poder en su recuadro de Cantidad de Poder que puede utilizar durante la partida para ganar Poder adicional.

Por cada Ficha de Poder que utilice el Hechicero, éste recibe 1 punto de Poder adicional. Una vez utilizada, cada Ficha de Poder se pierde, por lo que debes utilizarlas con cuidado.

Supongamos, por ejemplo, que el Hechicero empieza la partida con 6 Fichas de Poder y los siguientes tres hechizos:

Hechizo	Coste de Lanzamiento	Tipo
Bola de Fuego	5	Ataque
Escudo	6	Defensa
Curación de Heridas	4	Curación

Los Aventureros están en mitad de un feroz combate con unos cuantos Goblins y el jugador del Hechicero obtuvo un 5 en la Fase de Poder, por lo que dispone de 5 puntos de Poder en este turno. El Hechicero podría lanzar su hechizo de *Bola de Fuego* y matar a unos cuantos Goblins. Con ello gastaría sus 5 puntos de Poder. También podría guardar sus puntos de Poder por si necesitase lanzar el hechizo de *Curación de Heridas* más tarde. Esto le costaría 4 Puntos de Poder. El Hechicero no puede lanzar el hechizo Escudo a menos que esté dispuesto a gastar una de sus 6 Fichas de Poder.

Esto se debe a que las tiradas para impactar y herir son en realidad una sola acción, y aunque deben efectuarse dos tiradas, sería inapropiado interrumpirla para lanzar un hechizo.

Al final de cada turno, los puntos de Poder que no se hayan utilizado se pierden. El Hechicero tira de nuevo en la siguiente Fase de Poder.

¿CUÁNTO DURA UN HECHIZO?

Al final de cada carta de hechizo hay un apartado llamado Duración, donde pone cuánto dura el hechizo, que puede ser Inmediata, Este Turno, o Un Turno Completo.

Inmediata. Esto significa que se resuelve inmediatamente, aunque sus efectos generalmente son permanentes. Por ejemplo, con el hechizo *Curación de Heridas* a uno de los Aventureros se le curarán 1D6 Heridas.

Este Turno. Significa que el hechizo permanece activo durante lo que queda de turno, sin importar cuándo se lanzó. Un ejemplo de este tipo de hechizo es el de *Piel de Hierro*. Cuando se lanza este hechizo un Aventurero añade +2 a su Resistencia durante el resto del turno.

Un Turno Completo. Este hechizo dura un turno completo. Por ejemplo, si se lanza al inicio de la Fase de Monstruos durará hasta la Fase de Monstruos del siguiente turno. Si se lanza en algún momento de la Fase de Aventureros dura hasta ese mismo momento en el siguiente turno. De hecho, sólo el hechizo de *Levitación* dura "Un Turno Completo", por lo que no es muy difícil de recordar.

· TABLA DE VALORES PARA IMPACTAR ·

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

· TABLA DE REFERENCIA DE MONSTRUOS ·

Para más detalles mirar las Cartas de Evento o la sección Bestiario en el Libro de Jugar a Rol

	M	HA	HP	F	R	H	A	No.	Oro	Nota
Guerrero Orco	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	-
Arqueros Orco	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	Armado con arco (Fuerza 3)
Lancero Goblin	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armados con lanza. Pueden atacar a 2 casillas de distancia.
Arquero Goblin Nocturno	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armado con arco (Fuerza 1)
Snotling	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Mirar su carta de Evento.
Guerrero Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	
Minotauro	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Tira 2D más su Fuerza para el daño.
Araña Gigante	6	2	-	5	2	1	1	2D6	15	Ataque especial: Telaraña. Mirar su carta de Evento.
Rata Gigante	6	2	-	2	3	1	1	2D6	20	Ataque especial: Salto Letal. Mirar su carta de Evento.
Murciélagos Gigante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Mirar su carta de Evento.



EL HECHICERO

Existe un poder en el mundo que está más allá de la comprensión de la mayoría de los hombres mortales, un poder que puede allanar montañas y destruir ciudades: el puro poder de la magia.

Los grandes magos Altos Elfos han estudiado la magia durante miles de años, y sus conocimientos son mucho mayores que los de cualquier otra raza. Su hogar, Ulthuan, es la tierra con más magia de todo el Mundo de Warhammer, y en el pasado los Magos Elfos le enseñaron parte de su magia a los hombres.

Desde esa época, los Hechiceros de la raza humana han establecido los Colegios de Magia y han estado desarrollando sus habilidades. La magia está reconocida como una poderosa fuerza que puede utilizarse para el bien o para el mal.

En todos los ejércitos aparecen poderosos Hechiceros de Batalla, expertos en lanzar hechizos de combate y destrucción. Mientras los hombres de armas luchan en el campo de batalla, los cañones rugen y las flechas vuelan, se libra otra batalla entre los hechiceros rivales de los ejércitos contendientes. Las energías mágicas aparecen y saltan sobre el campo de batalla cuando los hechiceros enemigos luchan por la supremacía.

El Hechicero busca aventuras en los subterráneos y cuevas bajo el mundo conocido. No se sabe mucho acerca de las malignas criaturas con las que se encontrarán los Aventureros, pero con toda seguridad habrá ocasiones en las que las espadas no serán útiles, y sólo la magia servirá. El Hechicero tendrá que recurrir a toda su astucia y sabiduría para lograr que salgan sanos y salvos, y por parte de los restantes Aventureros sería recomendable que le protegieran.

EL ELFO

Los Enanos y los Elfos tuvieron la época dorada de sus respectivas civilizaciones mucho antes de que los imperios de los hombres surgieran, y ambas son razas longevas y nobles. Pero aquí se acaba la similaridad, ya que mientras los Enanos son gruñones y serios, los Elfos son alegres, frívolos, altivos y desdenosos respecto a otras razas. Era inevitable que sus diferencias les llevaran a una terrible y feroz guerra.

Aunque la guerra ha acabado, ni los Elfos ni los Enanos han llegado a perdonar o a olvidar nada, y hoy en día existe una permanente desconfianza entre las dos razas.

Los Elfos son altos, delgados, de piel pálida y comportamiento altivo. Su constitución delgada oculta su fuerza y resistencia, ya que los Elfos son poderosas criaturas, y letales en combate. Sus armas y armaduras son de las mejores del Mundo de Warhammer, creadas a partir de los mejores materiales, utilizando técnicas desconocidas para el Hombre, y engastadas con piedras preciosas.

Los Elfos generalmente se mantienen apartados del mundo de los Hombres. La mayoría de los Elfos han abandonado el Viejo Mundo y tienen su hogar en el reino Élfico de Ulthuan.

Unos cuantos Elfos todavía viven en el Bosque de Loren. Estos Elfos Silvanos no están tan apartados de los reinos de los humanos como sus parientes Altos Elfos. En épocas de gran necesidad y amenaza al Imperio o al reino de Bretonia, los Elfos Silvanos envían grandes ejércitos para luchar junto a los guerreros.

Los aventureros Elfos Silvanos son escasos pero no inusuales. La pasión de los Elfos por las gemas y las joyas, y su odio hacia las razas malignas como los Orcos y los Goblins pueden empujarles a embarcarse en las mayores aventuras. El Elfo de Warhammer Quest pertenece a ese tipo de aventurero: decidido a recuperar tesoros perdidos, explorar nuevos reinos y liberar al mundo de esos odiosos monstruos que manchan su belleza.



M D6 LANCEROS GOBLIN & D6 ARQUEROS GOBLIN

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

Reglas Especiales
Los Goblin 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 Herida.



VALOR 20X UNIDAD

M 2D6 SKAVEN

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
Goblin Arquero	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6



VALOR 40X UNIDAD

M 2D6 ARAÑAS GIGANTES

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

Reglas Especiales - Ataque Telaraña
Si una Araña ataca a un Aventurero que está atrapado en una telaraña, la picadura de Araña infinge 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, al 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+, el valor 15x unidad.



VALOR 15X UNIDAD

M 2D6 MURCIELAGOS GIGANTES

Heridas: 1
Movimiento: 8
Hab. Armas: 2
Fuerza: 3
Resistencia: 3
Ataques: 1



VALOR 15X UNIDAD

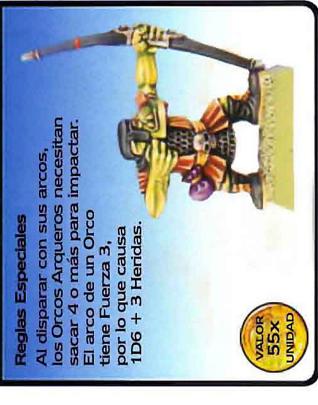
M D6 MINOTAUROS & D6 ARQUEROS ORCOS

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

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



VALOR 55X UNIDAD



M 2D6 SNOTLINGS

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

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.



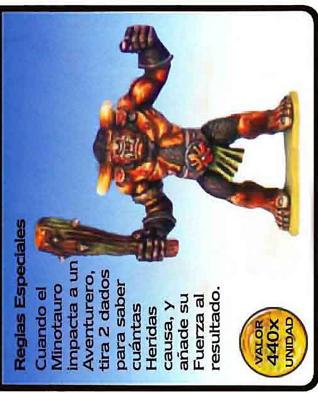
VALOR 10X UNIDAD

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.



VALOR 20X UNIDAD



M 2D6 RATAS GIGANTES

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

Reglas Especiales
Los Ratas Gigantes atacan tan pronto sean colocados en el tablero. Después de ese turno, sigue la secuencia de las fases con normalidad.
Los Ratas Gigantes nunca se tratan en combate, pueden atacar a un nuevo Aventurero por cada turno si es posible.



VALOR 40X UNIDAD

M Adaptación al castellano realizada sin ánimo de lucro. Está terminantemente prohibida su venta.