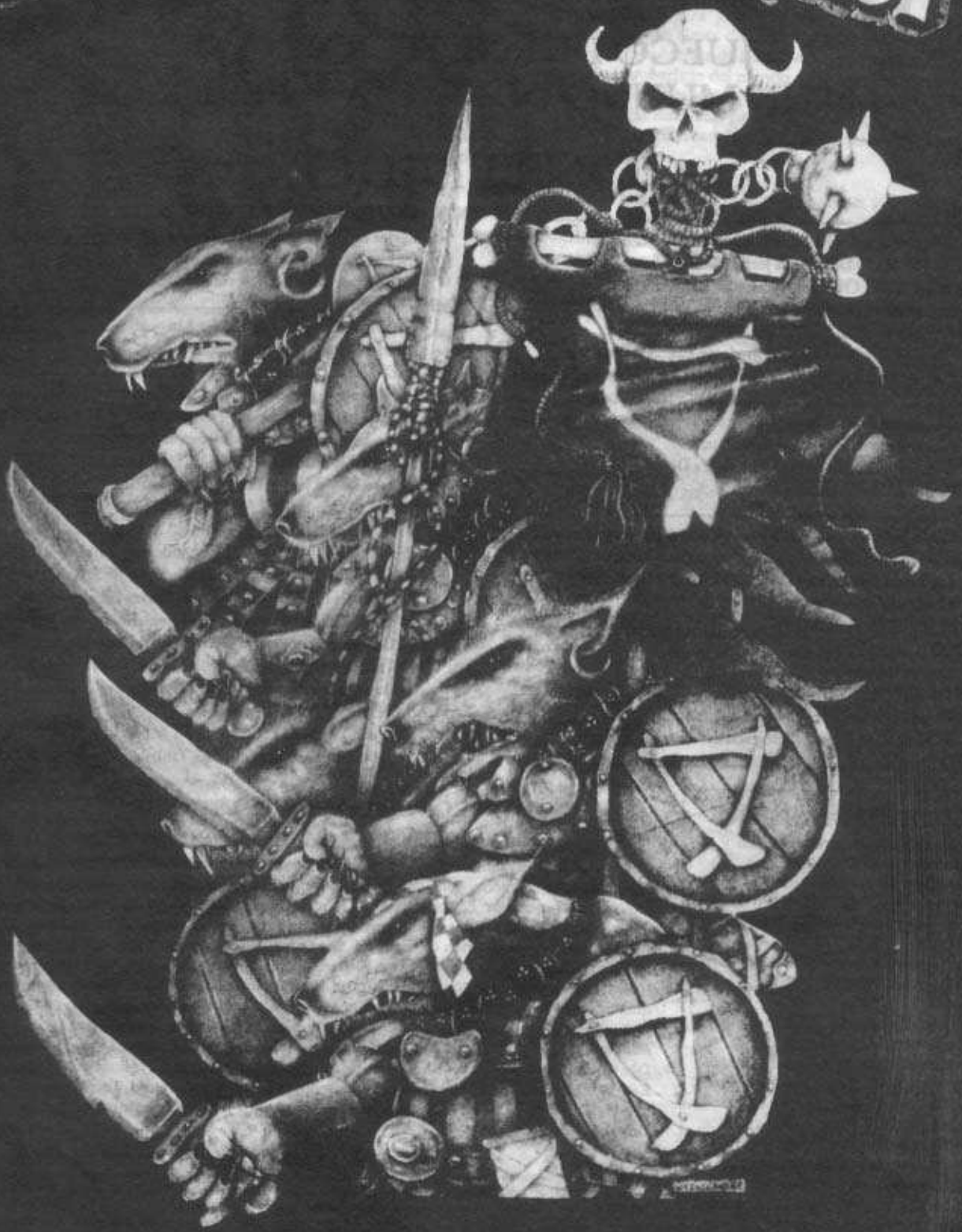
ADVANCED HEROQUEST



REGLAS DE JUEGO DE ROL HEROICO MEDIEVAL

ADVANCED HEROQUEST

JUEGO DE ROL HEROICO EN UN MUNDO DE MAGIA Y PELIGRO

CONTENIDO

INTRODUCCION 3
Componentes; Cómo Jugar a *Advanced HeroQuest*; Los Héroes; El Director de Juego; Inicio del Juego.

TURNOS DE EXPLORACION 10
Fase de Actividad de Héroes

EXPLORACION 12
Creación de la Mazmorra; Corredores; Cruces y Esquinas; Puertas; Escaleras; Habitaciones; Cómo Colocar Nuevas Secciones.

COMBATE 16
Colocación de los Monstruos; Secuencia de Juego; Movimiento en las Fases de Combate; Combate Cuerpo a Cuerpo; Combate a Distancia; Puntos de Destino; La Muerte ..

MAGIA 22
Cómo Invocar Conjuros; Libro de Conjuros de Mago Brillante.

EL DIRECTOR DE JUEGO 24
Las Tareas del Director de Juego; Fichas de Mazmorra; Monstruos Especiales.

HABITACIONES ESPECIALES 26

TESOROS 30
Objetos Mágicos

HOJAS DE REFERENCIA .....
Hojas de Control de Personaje; Tablas de Referencia de Monstruos; Hoja de Referencia del Director de Juego.

TRAMPAS 33

ENTRE EXPEDICION Y EXPEDICION 35
Puntos de Destino y Heridas; Tesoros; El Coste de la Vida; Eventos Aleatorios; En qué Gastar el Oro; Seguidores; Cómo Emprender la Siguiente Expedición.

CAMPAÑAS 39
Sistema de Campaña; Monstruos Alternativos; Ideas para Gestas; Creación de Héroes.

HEROQUEST 45
Los Personajes de *HeroQuest*; Mobiliario de las Habitaciones; Objetos Mágicos; Regreso a *HeroQuest*; Cómo Emplear el Tablero de Juego de *HeroQuest*.

ADVANCED HEROQUEST EN SOLITARIO 48
Preparación del Juego; Turnos de Exploración; Turnos de Combate; El Azote de Tobaro.

LA GESTA DEL AMULETO ROTO 50
Preparación de la Mazmorra; El Amuleto de Solkan; Desarrollo de la Gesta; La Prisión de Hielo de Solkan. Los Skaven; Los Guerreros Skaven; Skaven Especializados; La Magia Oscura Skaven; Skaven Especialistas. La Guarida del Señor de la Guerra; El Laberinto Mágico; El Templo de la Plaga; La Cámara Ambar; La Prisión de Hielo; Tablas de Monstruos de la Gesta del Amuleto Roto.

TABLAS EN BLANCO
Hoja de Control de Personaje; Hoja de Mapa; Hoja de Referencia de Monstruo; Tablas de Monstruos.

CREDITOS DE DISEÑO

Diseño del Juego: Jervis Johnson
Desarrollo: Paul Cockburn
Ilustración de la Caja: John Sibbick
Ilustraciones de las Fichas de Monstruos y Secciones de Mazmorra: Gary Chalk
Ilustraciones Adicionales de la Caja: Mark Craven, Wayne England, John Sibbick
Ilustración de la Cubierta del Reglamento: Wayne England
Ilustraciones Interiores del Reglamento: Tony Ackland, Paul Bonner, Paul Campbell, Gary Chalk, Wayne England, Pangorn, Jes Goodwin, Gerry Grace, Martin McKenna, Russ Nicholson, Martin Perrot, Adrian Smith, Steven Tappin.
Versión Española: Juan Saenz Blasco
Edición del Reglamento: Juan Manuel Jimenez Heidenreich, Jaime Molina
Edición y Composición: Diseños Orbitales S.A.

PRODUCIDO POR EL ESTUDIO DE DISEÑO DE GAMES WORKSHOP

Director en Jefe: Bryan Ansell; Jefe del Estudio: Tom Kirby; Jefe de Diseño: Alan Merret; Director Artístico: John Blanche; Jefe de Publicaciones: Phil Gallagher; Jefe de Impresión: Steve McGowan; Supervisor Editorial: Simon Forrest; Supervisor de Producción: Tony Cottrell; Coordinador de Miniaturas: Phil Lewis; Asistente del Jefe de Diseño: Paul Green; Diseño Gráfico: Mark Craven, Brian George, Bill Segdwick; Diseñadores/Desarrollo del Juego: Mike Brunton, Graeme Davis, Robin Dews, Richard Halliwell, Jervis Johnson, Sean Masterson, Paul Murphy, Rick Priestley, Nigel Stillman, Andy Warwick; Fotografía: Chris Colston; Artistas/Ilustradores: Tony Ackland, Ivan Bartleet, Gary Chalk, Wayne England, David Gallagher, Richard Hodgkinson, Darren Matthews, Mike McVey, Diseñadores de Miniaturas Citadel: Kevin Adams, Mark Naismith, John Thornthwaite, Dave Andrews. Composición: Dawn Duffy, Lindsey D le Doux Paton, Tim Pollard. Asistente de Estudio: Alan Balderson; Producción Artística Final: Katy Briggs, David Clemmet, Shaun Halliday, Vivien Heyes, Dave Lund, Tony Osborne, David Oliver, Nick Ord, Richard Wright; Jefe de Proyectos: Andy Jones; Administración: Susan Burton, Heather Nicholson.

Advanced HeroQuest, *HeroQuest*, el logotipo de Games Workshop y el logotipo de Citadel Miniatures son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. *Advanced HeroQuest* y todas las representaciones artísticas asociadas al juego son Copyright © 1989 Games Workshop Ltd. Todos los derechos Reservados.

Publicado en España por Diseños Orbitales, S.A.
C/ Pedró de la Creu, 23 Barcelona 08034 España

Copyright © 1991 por la Versión Española

ISBN 84 - 87423 - 59 - 0 Referencia 5000

Advanced HeroQuest es el Juego de Rol de Aventura Fantástica. Tú adoptas el rol de un Héroe épico que emprende una vida de aventuras en busca de riquezas y poder legendarios. Tus gestas te llevarán a explorar los lugares más oscuros del mundo, a túneles y cavernas impregnados de horror, con la esperanza de encontrar oro y grandes riquezas, o quizás sólo para hallar la muerte.

Advanced HeroQuest está ambientado en el mundo de Warhammer, un mundo siniestro lleno de fantasía y de peligrosas aventuras. Hemos escogido el mundo de Warhammer como lugar perfecto para un juego de fantasía, por la cantidad y calidad de detalles e información disponibles que hacen que este mundo tenga "vida". El resto de juegos Games Workshop enmarcados en el mundo fantástico de Warhammer presentan otros muchos aspectos de este mundo, desde las inmensas hordas de Orcos y Goblins que descienden en masa desde las Montañas del Fin del Mundo hasta los ladrones de las calles de la ciudad de Middenheim. *Advanced HeroQuest* te abre una nueva puerta al mundo de Warhammer, una puerta que conduce a antiguas salas y sinuosos túneles, atestados de inmundas criaturas que salen como de la nada dispuestas a acabar con los habitantes de la superficie.

Básicamente, *Advanced HeroQuest* es un juego para cuatro o cinco jugadores, aunque no existe un límite real en lo referente al número de jugadores que pueden participar. Un jugador adopta el papel de Director de Juego (o DJ); él es el jugador que controla a los monstruos y va disponiendo el tablero de juego en cada momento. Al principio es aconsejable que el dueño del juego desempeñe el papel de Director de Juego; en el futuro, el resto de jugadores tendrán oportunidad de asumir ese papel. Inicialmente, cada uno de los jugadores restantes adoptará el rol de un Héroe.

Los Héroes son aventureros Humanos, Enanos o Elfos, grandes Magos o Guerreros que luchan contra los monstruos del mundo subterráneo. Cada vez que los Héroes penetren en los oscuros pasajes y túneles, tendrán un objetivo que alcanzar, una peligrosa gesta que les proporcionará grandes riquezas si llega a buen fin. Aunque a veces haya que pagar un alto precio. Algunas veces un Héroe no podrá regresar nunca a la superficie, abatido por los monstruos mientras se les enfrenta en un último y desesperado combate.

Advanced HeroQuest contiene cuatro Héroes listos para jugar en tus primeras partidas. Para cada Héroe hay una miniatura de plástico Citadel, que le representa con su armadura y su equipo. Pero estos Héroes y sus miniaturas son sólo el principio. *Advanced HeroQuest* contiene reglas para desarrollar tus Héroes desde sus humildes comienzos hasta convertirse en objeto de leyendas, y para crear tus propios Héroes. El catálogo de Citadel Miniatures de fantasía contiene cientos de miniaturas de plástico y metal con una gran variedad de armaduras y armamento, por lo que siempre podrás encontrar una miniatura que se adapte a tu Héroe.

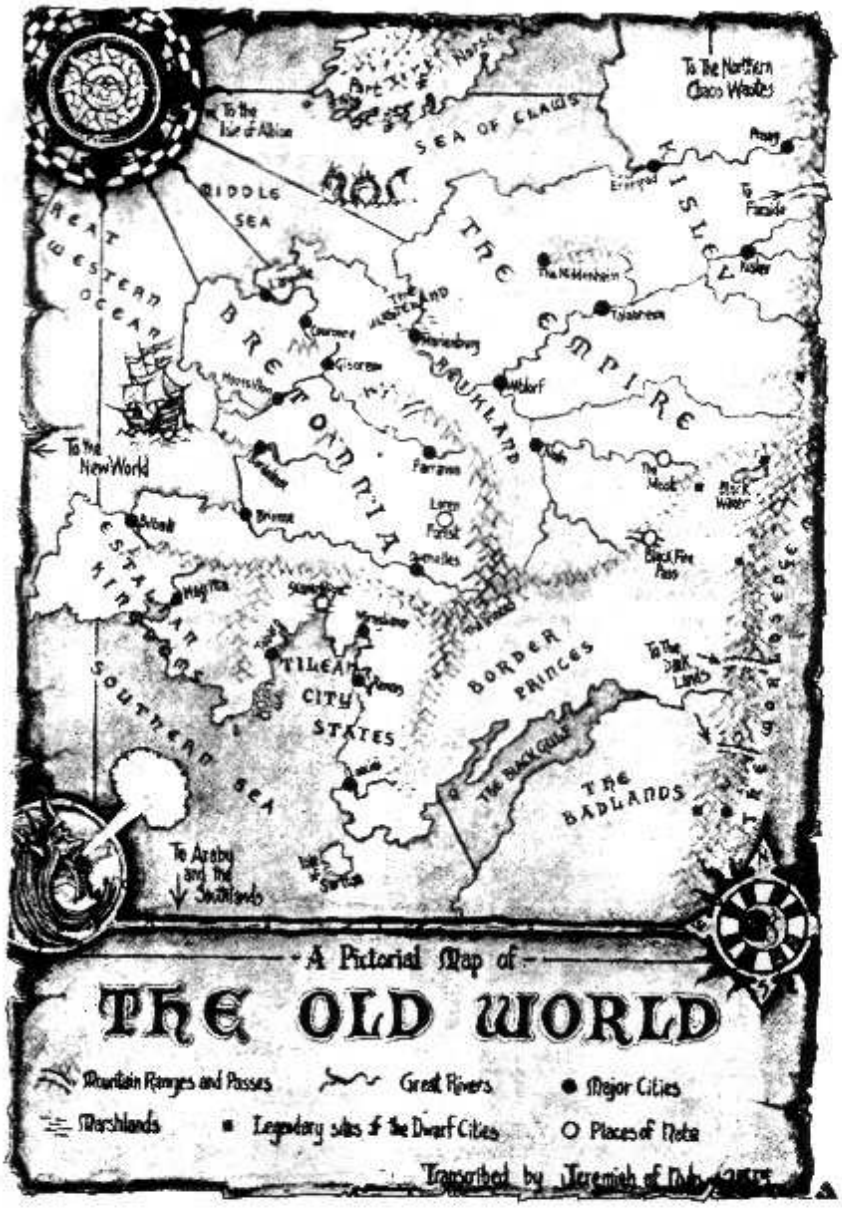
De hecho, nunca ha habido un juego de rol situado en un universo con tal riqueza de detalles y con tan variada gama de miniaturas para darle vida. Desde Guerreros, Enanos, Magos o Elfos hasta Orcos y Goblins, Gigantes y Dragones. Las 36 miniaturas de plástico Citadel que encontrarás dentro de esta caja son apenas una pequeña muestra de la variada gama de miniaturas de un mundo que espera ser explorado.

Si juegas como Director de Juego tendrás que controlar todos los monstruos y trampas y deberás emplear al máximo las fuerzas a tu disposición para derrotar a los Héroes. También deberás ir desplegando el tablero a medida que los Héroes lo exploran, explicándoles qué es lo que ven al penetrar en habitaciones recubiertas por un extraño moho fluorescente, o atravesadas por abismos sin fondo, o repletas de escalofriantes criaturas resurgidas de entre los muertos.

Como Director de Juego, antes de empezar a jugar *Advanced HeroQuest*, deberías leer rápidamente este reglamento al menos una vez para tener una idea general del funcionamiento del juego. Lee las secciones que tratan sobre la exploración, el combate y el papel del Director de Juego dedicando a ellas especial atención, ya que estas son las partes que contienen la información que necesitarás más a menudo durante el juego. Probablemente, al principio tendrás que consultar este reglamento continuamente, pero no te preocupes por eso; pronto conocerás a fondo el juego y no importa si cometes algunos errores al principio.

Hemos incluido también una Gesta dividida en cuatro partes con todo lo que necesitas para jugar, de modo que puedas empezar inmediatamente. La Gesta del Amuleto Roto, enfrenta a los Héroes contra las oscuras fuerzas de los Skaven, hombres-rata mutantes que moran bajo la superficie del mundo de Warhammer y que a su paso dejan una estela de muerte y destrucción. En esta Gesta, los Héroes deben recuperar las cuatro partes del Amuleto Roto, un gran tesoro perdido por el poderoso Solkan y actualmente en manos de los Skaven.

La Gesta del Amuleto Roto es sólo el principio. Publicaremos nuevas Gestas y otros materiales para *Advanced HeroQuest* en la revista White Dwarf. Una de las cosas más excitantes de *Advanced HeroQuest* es crear tus propias Gestas. Utilizando tu imaginación, y guiándote por las pistas e ideas que te damos, puedes crear inmensas cavernas, llenarlas de monstruos mortíferos, y pensar difíciles Gestas que prueben hasta el límite las capacidades de los Héroes. Cada Gesta va construyendo una leyenda épica de heroísmo, una historia continuada que llevará a los Héroes de una mazmorra a otra, mientras tratan de liberar al mundo de los repulsivos monstruos que amenazan a la Humanidad.



COMPONENTES

A continuación se describen brevemente los componentes de *Advanced HeroQuest*. Las reglas que gobiernan el uso de cada uno de los componentes se presentan más adelante.

HEROES Y MONSTRUOS

Las miniaturas incluidas en el juego representan Héroes, Seguidores y Monstruos. Hay cuatro Héroes (un Guerrero, un Mago, un Enano y un Elfo), doce Seguidores y veinte Skaven, Hombres-Rata mutantes cuyos sinuosos túneles forman un verdadero Imperio Subterráneo.

Las miniaturas deben colocarse en sus peanas correspondientes y a continuación deberán colocarse los escudos a los personajes que los lleven (ten en cuenta que el Elfo y el Mago no llevan escudos).



Enano Seguidor Skaven



Mago Elfo Guerrero

Una de las facetas más divertidas de *Advanced HeroQuest* es el pintar las miniaturas incluidas. Uno de los laterales de la parte inferior de la caja contiene una guía rápida y sencilla para pintar cada miniatura. Las miniaturas incluidas en esta caja son tan sólo una muestra del vasto catálogo que Citadel Miniatures produce en plástico y plomo. Hay una enorme gama de modelos de Héroes y monstruos, además de miniaturas de metal de Skaven que representan a todos los Skaven especiales que aparecen en el transcurso del juego.

Como alternativa, puedes emplear las peanas de colores diferentes para diferenciar los tipos especiales de monstruo que representa cada modelo. Por ejemplo, los Guerreros Skaven pueden colocarse en las peanas de un color, los Centinelas Skaven pueden colocarse en peanas de otro color y los Campeones Skaven pueden colocarse en peanas de un tercer color. Estos colores pueden cambiarse de partida a partida siempre y cuando todos los jugadores sepan qué representa cada color en cada momento.

SECCIONES DE MAZMORRAS

Advanced HeroQuest se juega sobre un tablero de juego formado por diversas secciones de cartón que unidas forman el plano de una mazmorra. El sistema de secciones de corredor, cruces y habitaciones que encajan entre sí puede utilizarse una y otra vez para crear un número casi infinito de complejos subterráneos a explorar. Nunca te quedarás sin secciones de plano, porque pueden emplearse aquellas secciones por las que ya se ha pasado para colocarlas por delante y seguir avanzando.

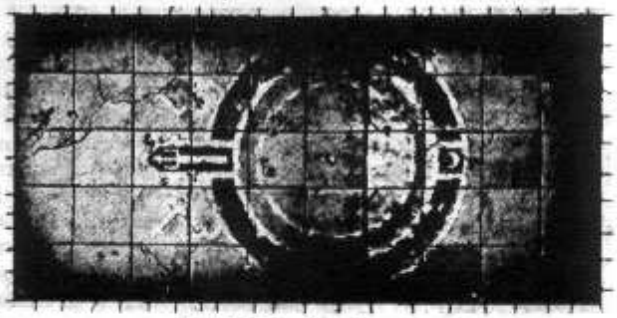


Corredor Cruces en 'T' Esquina

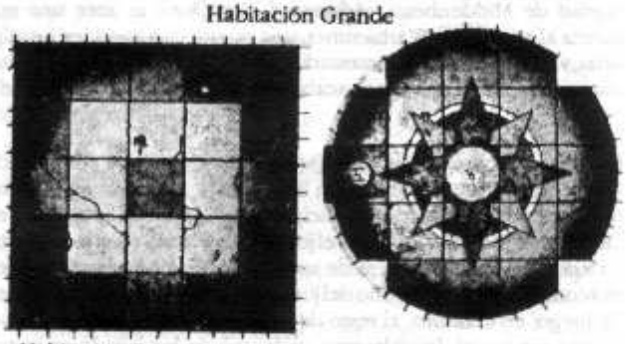


Corredor sin Salida Escaleras

Las habitaciones no están troqueladas para que encajen entre sí o entre las demás secciones, por lo que pueden colocarse en cualquier posición junto a una sección de corredor. Las baldosas cuadradas dibujadas formando el suelo de las mazmorras sirven como cuadrícula para regular el movimiento y el combate de las miniaturas.

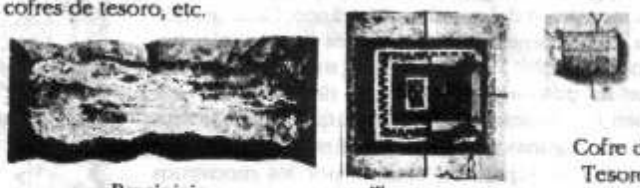


Habitación Grande



Habitación Pequeña Cámara Giratoria

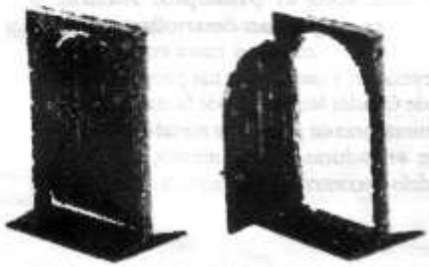
También podrás encontrar otras secciones que se colocan sobre las secciones de corredores y habitaciones para indicar la existencia de otras peculiaridades de la mazmorra, tales como abismos, tronos, cofres de tesoro, etc.



Precipicio Trono Cofre de Tesoro

PUERTAS

Las seis puertas de plástico incluidas en el juego se emplean para indicar la posición de las entradas a las habitaciones y corredores. Cuando los Héroes abren una puerta, puede cambiarse la posición de dicha puerta en su marco para indicar que está abierta.



Puerta Cerrada Puerta Abierta

FICHAS Y MARCADORES

Fichas de Monstruos Especiales

Los monstruos que habitan en una mazmorra están bajo las órdenes de personajes mucho más poderosos: Campeones del Caos, Magos, Hechiceros y Demonios. El Director de Juego deberá coger algunas de las fichas que los representan al principio de cada Gesta y puede añadirlas a los grupos de monstruos que el grupo de Héroes vaya encontrando.



Señor de la Guerra del Clan Mors Hechicero del Caos Gran Demonio de Tzeench Asesino del Clan Eshin

Fichas de Mazmorra
Las fichas de mazmorra se colocan juntas en una taza o cualquier recipiente opaco y el DJ deberá extraerlas aleatoriamente durante el transcurso del juego.



Ficha de Trampa



Ficha de Monstruo Errante



Ficha de Emboscada



Ficha de Huida



Ficha de Monstruo



Ficha de Destino

Fichas de Trampa: El DJ puede jugar estas fichas cuando los Héroes exploren habitaciones y corredores o cuando abran cofres.

Fichas de Monstruo Errante: Cuando el DJ extrae una de estas fichas, el DJ podrá crear un grupo de monstruos para atacar al grupo de Héroes.

Fichas de Emboscada: Si los Héroes están combatiendo contra monstruos, el DJ puede jugar esta ficha para que se unan al combate algunos monstruos más.

Fichas de Huida: Estas fichas permiten a los Monstruos Especiales escapar de un combate si este les está siendo adverso.

Fichas de Monstruo: Si un Monstruo Especial huyó del combate en un turno previo, el DJ puede hacer que regrese al combate jugando una de estas fichas.

Fichas de Destino: El juego de una de estas fichas permite a un monstruo evitar un golpe mortal o cambiar el resultado de un dado para obtener un resultado mejor.

Fichas de Heridas de Monstruos



Cuando un monstruo resulta herido, el DJ coloca una de estas fichas junto al monstruo para indicar el número de Heridas que ha recibido. Las fichas están numeradas del uno al ocho. Si un monstruo puede aguantar más de ocho Heridas (como es el caso de las criaturas grandes tales como Ogros o Trolls), puede llevarse la cuenta de las Heridas sufridas en un trozo de papel.

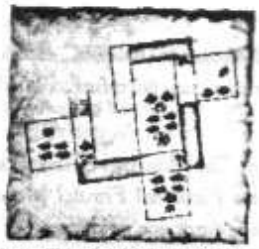
La Gesta modelo incluida en este reglamento, La Gesta del Amuleto Roto, se centra en los esfuerzos de los Héroes por recuperar las cuatro partes del Amuleto de Solkan. Cada parte es una Gesta de Tesoro y el recuperar cada una de las partes aumenta las posibilidades de éxito de los Héroes en futuras expediciones.

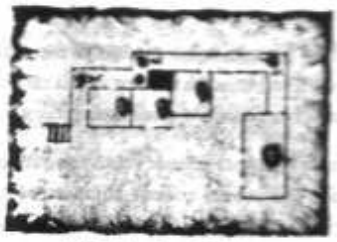


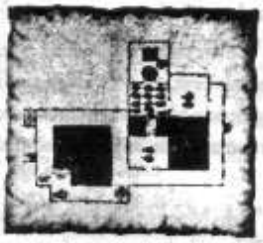
El Amuleto Roto
El Amuleto incluido está compuesto por cuatro partes que encajan entre sí. Mantén las partes del Amuleto ocultas a la vista de los jugadores y muestra cada una de las partes sólo a medida que los Héroes vayan completando las Gestas. De esta forma, irán reconstruyendo el Amuleto poco a poco, y cada parte les revelará una nueva parte del mensaje secreto que está escrito alrededor del borde exterior de este.

MAPAS DEL TESORO

La Gesta del Amuleto Roto cuenta también con cuatro Mapas de Tesoro que son ayudas de juego para los Héroes en el transcurso de cada Gesta. Los Héroes encontrarán cada mapa en el transcurso de una expedición; el DJ deberá entregar a los jugadores el mapa correspondiente a la mazmorra que estén explorando en ese momento. Si los Héroes consiguen encontrar más de cuatro mapas, el DJ puede dibujar él mismo los mapas adicionales, que quizás darán lugar a otras Gestas originales.


La Guarida del Hechicero


El Laberinto Mágico


El Templo de la Plaga


La Cámara Ambar

Si eres el Director de Juego, ten en cuenta que no hay ningún mapa de la parte final de la Gesta del Amuleto Roto, correspondiente a la Prisión de Hielo. Esta parte final de la Gesta es una sorpresa total para los Héroes. Incluso si encuentran un quinto mapa en el transcurso de las expediciones previas, no deberás entregarles ningún mapa de esta parte de la Gesta.

DADOS

Los dados que se utilizan en Advanced HeroQuest son dados de doce caras. Cuando se indique en las reglas que efectúes una tirada de dado, deberás hacerla con un dado de doce caras de los incluidos, a los que también nos referiremos en las reglas como D12. El resultado se lee exactamente igual que en los dados de seis caras, es decir, tras lanzarlo, leyendo el número que contiene la cara que queda cara arriba.



Algunas de las tablas del juego te indicarán que efectúes una tirada de dos dados de doce caras, para obtener un resultado entre 2 y 24. En tal caso las reglas te indicarán que realices una tirada de 2D12. También puedes tener que tirar un dado y sumar o restar al resultado una cifra determinada; por ejemplo, tirar un dado y sumar tres al resultado, con lo que se obtendrá un resultado entre cuatro y quince. Esto se denomina efectuar una tirada de 1D12+3.

HOJAS DE REFERENCIA

Las ocho páginas centrales de este libreto de reglas deben ser separadas cuidadosamente del libreto para emplearse como Hojas de Referencia. Las Hojas de Personaje te proporcionan ocho Héroes listos para jugar. Los cuatro primeros son los Héroes con los que se empieza a jugar *Advanced HeroQuest* y corresponden a las miniaturas que se incluyen en la caja; las otras cuatro están basadas en el juego *HeroQuest*. Estas hojas pueden separarse y entregarse directamente a los jugadores o simplemente conservarse como originales; los jugadores pueden copiar la información del Héroe que elijan en una de las Hojas de Control de Personaje en blanco.

También se incluye una Hoja de Referencia de Mazmorra que incluye las tablas de uso más frecuente durante el juego, para facilitar el acceso de ellas.

Las otras cinco páginas son Hojas de Referencia de Monstruos que incluyen los monstruos más frecuentes en el universo de Warhammer, así como a los Monstruos Especiales y a los Skaven especialistas de la Gesta del Amuleto Roto. Citadel Miniatures produce miniaturas en plomo de todos los monstruos que puedes encontrar en las Hojas de Referencia de Monstruos.

Al final de este libreto de reglas hay dos páginas que puedes fotocopiar para tu uso personal. Hay una Hoja de Control de Personaje en blanco en la que puedes anotar las características, equipamiento y demás, y una hoja en blanco para dibujar mapas de mazmorras. También hay dos hojas para el DJ; una tabla en blanco de características de monstruos, en la que pueden anotarse las características de nuevos monstruos o para crear hojas de consulta rápida para mazmorras específicas, y un conjunto en blanco de Tablas de Encuentro para que puedas crear nuevos encuentros en tus propias Gestas.

"Por Sigmar, estas montañas me están destrozando los pies," tronó el guerrero Heinrich Lowen, con la cara colorada a causa del esfuerzo de subir por el empinado y musgoso sendero.

Sven Hammerhelm le lanzó una dura mirada, "las Montañas Grises no son más que suaves colinas comparadas con los Picos del Fin del Mundo, Humano. Cuando hayas mirado hacia abajo desde los nevados picos de Karaz-A-Karak y hayas visto extenderse a tus pies todas las tierras del Imperio del Este , entonces podrás decir que has subido a una montaña."

Heinrich miró al Enano y sacudió su cabeza. "Sólo estaba bromeando, Sven. Bien sabe Sigmar que nuestra situación es bastante precaria. Pegados a medio camino de la cima de una 'suave colina', persiguiendo Hombres Rata asesinos para vengar a un mago medio loco. Debemos tomarlo con un poco de sentido del humor."

"Mi Maestro fue un hombre grande y sabio," dijo Magnus con seriedad. Los miró ceñudo mientras se mesaba la barba. "No sólo buscamos el vengar a Jervais sino también el prevenir que el Amuleto de Solkan caiga en las garras de los Hechiceros del Clan Skryre. Si fallamos en nuestro propósito el mundo estará en peligro."

Su tono dejó bien patente la gravedad de su posición. Heinrich nunca había visto a su amigo obsesionado de tal manera. Encontrar a su Maestro muerto en medio de un campo de batalla de guardias destrozados y Skavens muertos le había cambiado. Magnus ya no era el joven mago despreocupado que él había encontrado en Parravon; era un hombre obsesionado, poseído por un ansia de venganza sólo equiparable a la furia del propio Solkan en persona.

Heinrich envidió la seguridad de Magnus. El miedo que lo atenazaba se incrementaba con cada fatigoso paso que daba. Cada metro que avanzaba le acercaba más al mortal peligro. A medida que las sombras se alargaban bajo los amenazadores picos, se preguntó por qué había cambiado la seguridad de la vida de un pescador en el poderoso Reik por los peligros de la aventura.



El Elfo Torallion regresó tras explorar el camino algo más adelante del grupo. "La pista de los Skaven conduce al interior de un gran valle," dijo suavemente. "Encontré manchas de sangre sobre algunas rocas. Algunos de ellos deben estar heridos."

"¿No puedes asegurarlo, oh formidable cazador?" preguntó Sven ácidamente.

Torallion le ignoró. "Al final del valle hay una entrada. Debe conducir hasta su guarida."

Tras el giro de la montaña podía verse una profunda depresión. En su centro se encontraba un pequeño lago cubierto de niebla.

"No me gusta el aspecto de esa agua," dijo Sven, tirando de su barba.

"Esa es tu reacción habitual cuando ves agua, incluyendo la del baño," dijo Torallion altivamente. El Enano le dedicó una mirada llena de odio.

"Basta de rencillas," dijo Magnus. "Si hemos de sobrevivir, debemos unir nuestros esfuerzos. Los servidores de la Rata Corauda acechan ahí abajo. Los guerreros del Clan Mors han matado ya a doce hombres para hacerse con la parte del Amuleto que tenía mi maestro. No tendrán compasión si nos descubren."

El Elfo se inclinó ante el Enano y tras ello dirigió su mirada hacia el lago. "Estás en lo cierto, hijo de Grugni. He viajado a lejanos lugares desde que abandoné los apacibles claros en los bosques de Athelorea. De los bosques corruptos por el Caos en el Imperio hasta las Marismas de Sal más allá de Sith Rionnasc' namishathir, que los hombres llaman Marienburg. Nunca había visto lugar más siniestro."

"En tal caso, nunca habrás puesto pie en la Cima de Más al Norte de las Montañas del Fin del Mundo y contemplado la oscura aurora en su baile sobre las desgraciadas Áridas Llanuras del Caos," dijo Sven.

Heinrich sintió un escalofrío entre sus omóplatos mientras continuaban el ascenso. Algunos árboles de aspecto corrupto y enfermizo asomaban de entre la neblina. En el momento en que se aproximaban a la arcada de piedra que era la entrada, creyó oír voces chillonas y el rasgar de zarpas contra piedra.

"¿Qué ha sido eso?" preguntó en voz alta. Torallion le colocó una mano firmemente en el hombro, tranquilizándole.

"También yo lo he oído," dijo. "Nos están observando."

"No importa," dijo Magnus. "Debemos continuar."

Se intercambiaron miradas llenas de temor. Incluso Magnus estaba pálido; la parte posterior de su mandíbula temblaba nerviosamente. Permanecieron en pie donde estaban, inmóviles. Heinrich sintió el impulso de echar a correr para huir de aquel lugar maldito. La perspectiva de internarse en los oscuros túneles infestados de Skaven bajo la montaña le llenaba de terror. Sus compañeros parecían tan dispuestos como él a emprender la exploración.

Eventualmente, Sven carraspeó y escupió. "Sin duda los Hombres-Rata nos darán caza en la ladera de la montaña si volvemos atrás."

Torallion asintió. "Juramos que recuperaríamos el Amuleto para evitar el día del Regreso de Praznagar."

"Mi maestro debe ser vengado," dijo Magnus. Heinrich se dio cuenta de que sus compañeros esperaban ya únicamente oír su respuesta. Haciendo acopio de coraje, intentó infundirse este a sí mismo hasta el máximo.

"Debemos continuar adelante," dijo, intentando evitar que le temblase la voz. "Si no lo hacemos nosotros, ¿quién lo hará?"

Como si fueran uno, los cuatro dieron media vuelta y se encaminaron hacia la entrada. Pasaron bajo las runas que representaban a la Rata Corauda e iniciaron el descenso a la oscuridad que les esperaba.

COMO JUGAR A ADVANCED HEROQUEST

Antes de empezar a jugar, el Director de Juego debe leer por completo este libreto de reglas al menos una vez, para tener una idea general sobre el juego y poder saber dónde buscar las reglas de juego concretas necesarias para resolver cualquier duda.

El Director de Juego desempeña una serie de tareas esenciales durante el desarrollo de la partida. Cuando los Héroes están explorando, él debe ir colocando las secciones de mazmorras, revelando los nuevos corredores o habitaciones a medida que los personajes los encuentran. Muy a menudo, la disposición del tablero se crea de acuerdo a una serie de tablas de generación de mazmorras y el DJ decide cómo colocar la mayoría de las secciones. En las Zonas de Gesta, el DJ trabaja con un mapa ya creado y va informando a los jugadores del contenido de las secciones a medida que estos penetran en ellas.

El DJ controla a los monstruos, las temibles criaturas que construyen sus guaridas en el siniestro mundo subterráneo y amenazan a los pacíficos lugareños que habitan en la superficie. Los Héroes tratarán de destruir a los monstruos y saquear sus tesoros, y el trabajo del DJ es impedirlo, utilizando a los monstruos para tratar de matar a los Héroes o hacer que huyan de las mazmorras.

El DJ también controla las trampas que hayan sido colocadas en las mazmorras, decidiendo cuándo poner una trampa en juego contra los Héroes y comprobando los efectos de estas una vez que han sido activadas.

Por último, el DJ supervisa las tiradas de dados de los Héroes, describe los tipos de habitaciones o tesoros a medida que se descubren y en general se asegura de que todo funcione con fluidez y de acuerdo al reglamento. Una sección del reglamento, denominada El Director de Juego describe en profundidad el papel del DJ y por lo tanto el DJ deberá leer y comprender completamente esa sección antes de empezar a jugar.

Los demás jugadores controlan un Héroe cada uno y a medida que la fama y reputación de ese Héroe aumentan podrá reclutar a cierto número de Seguidores. Los Héroes exploran los complejos subterráneos, moviéndose a través de intrincados corredores y cámaras llenas de ecos y resonancias, luchando contra los monstruos que allí se encuentran con la esperanza de derrotarles y arrebatarles sus tesoros. Cada jugador decide las acciones de su Héroe y Seguidores; a dónde mueven, contra quién luchan, qué armas utilizan, o cuándo emplear la magia, si es que su Héroe es un Mago.

El objetivo final de los jugadores es progresar con su personaje hasta que este sea un poderoso Héroe, un guerrero o hechicero cuyas hazañas sean conocidas en todos los confines de la tierra. Un Héroe que tiene éxito se va haciendo más poderoso a medida que aprende nuevas habilidades, consigue objetos mágicos para ayudarle o recluta seguidores para que le ayuden en sus Gestas. Con su poder siempre en aumento, el Héroe es capaz de luchar cada vez contra enemigos mayores y enfrentarse con los más terribles oponentes, hasta que sus aventuras verdaderamente se conviertan en aquello de lo que están hechas las leyendas.

El objetivo inmediato de los Héroes es completar una Gesta (o misión) que habrán aceptado previamente y que se sumará a otras muchas expediciones que ellos llevarán a cabo en el mundo subterráneo. Una gesta puede tener lugar en diferentes mazmorras a medida que los Héroes tratan de derrotar a diferentes enemigos o encontrar una serie de Tesoros de Gesta. Y probablemente, los Héroes necesitarán más de una expedición para explorar completamente cada mazmorra. De esta forma, cada partida (cada expedición a una mazmorra) formará parte de una exploración mayor del mundo de Warhammer. Y a medida que los Héroes exploran, luchan y descubren grandes tesoros, sus habilidades se desarrollarán, podrán comprar mejor equipo y atraer a un grupo de Seguidores deseosos de servir a tan renombrados aventureros.

Hemos incluido una Gesta ya creada en este reglamento para que puedas empezar a jugar inmediatamente. La Gesta del Amuleto Roto es una aventura épica que tiene lugar en cuatro complejos subterráneos distintos, cada uno de los cuales esconde un fragmento del amuleto perdido. La gesta de los Héroes (y por tanto de los jugadores) es encontrar las cuatro partes del amuleto y derrotar a los Skaven que las guardan.

En las próximas páginas hay ejemplos de juego y de planos de mazmorras tomados de la Gesta del Amuleto Roto. Son útiles como guía para entender cómo se juega *Advanced HeroQuest*, pero recuerda que tan sólo se trata de ejemplos. Hay muchos otros tipos de Gestas, diseños de planos de mazmorras y variedades de monstruos a los que los Héroes pueden enfrentarse.



GG

LOS HEROES

En *Advanced HeroQuest*, utilizas los mismos Héroes de partida a partida, desarrollando sus habilidades y aumentando el número de Seguidores a su servicio. Sólo tienes que empezar de nuevo si tu Héroe muere, e incluso en tal caso siempre es posible recurrir a uno de los arcanos hechizos capaces de resucitar a los muertos.

Sin embargo, para la primera partida cada jugador tendrá que escoger el Héroe con el que vaya a jugar. Más adelante aprenderás cómo crear nuevos Héroes, pero para empezar lo mejor es que emplees uno de los cuatro que hemos creado (encontrarás sus hojas de personaje ya rellenadas en la sección de referencia). Son el Guerrero Heinrich Löwen, el Enano Sven Hammerhelm, el Elfo Torallion Leafstar y el Mago Magnus el Brillante.

Cada jugador deberá tirar un dado y el que obtenga una mayor puntuación será el primero en escoger un Héroe. Cada uno de los cuatro tiene sus propios puntos fuertes, por lo que realmente no importa mucho cuál de los cuatro elijas. Coge la Hoja de Control de Personaje del Héroe con el que vayas a jugar; si quieres, puedes copiar la información en una hoja en blanco, para que puedas modificarla durante la partida.

Si sólo hay tres jugadores, habrá que dejar fuera a uno de los Héroes. Si hay dos jugadores, cada uno lleva a un Héroe y a un Seguidor. Si sólo hay un jugador, puede llevar un Héroe y dos Seguidores. Prepara una Hoja de Control de Personaje para cada Seguidor copiando las habilidades normales de un Seguidor en una Hoja de Control en blanco (los Seguidores se describen con más detalle en la sección *Entre Expedición y Expedición*).

PREPARACION DE LA HOJA DE CONTROL DE PERSONAJE

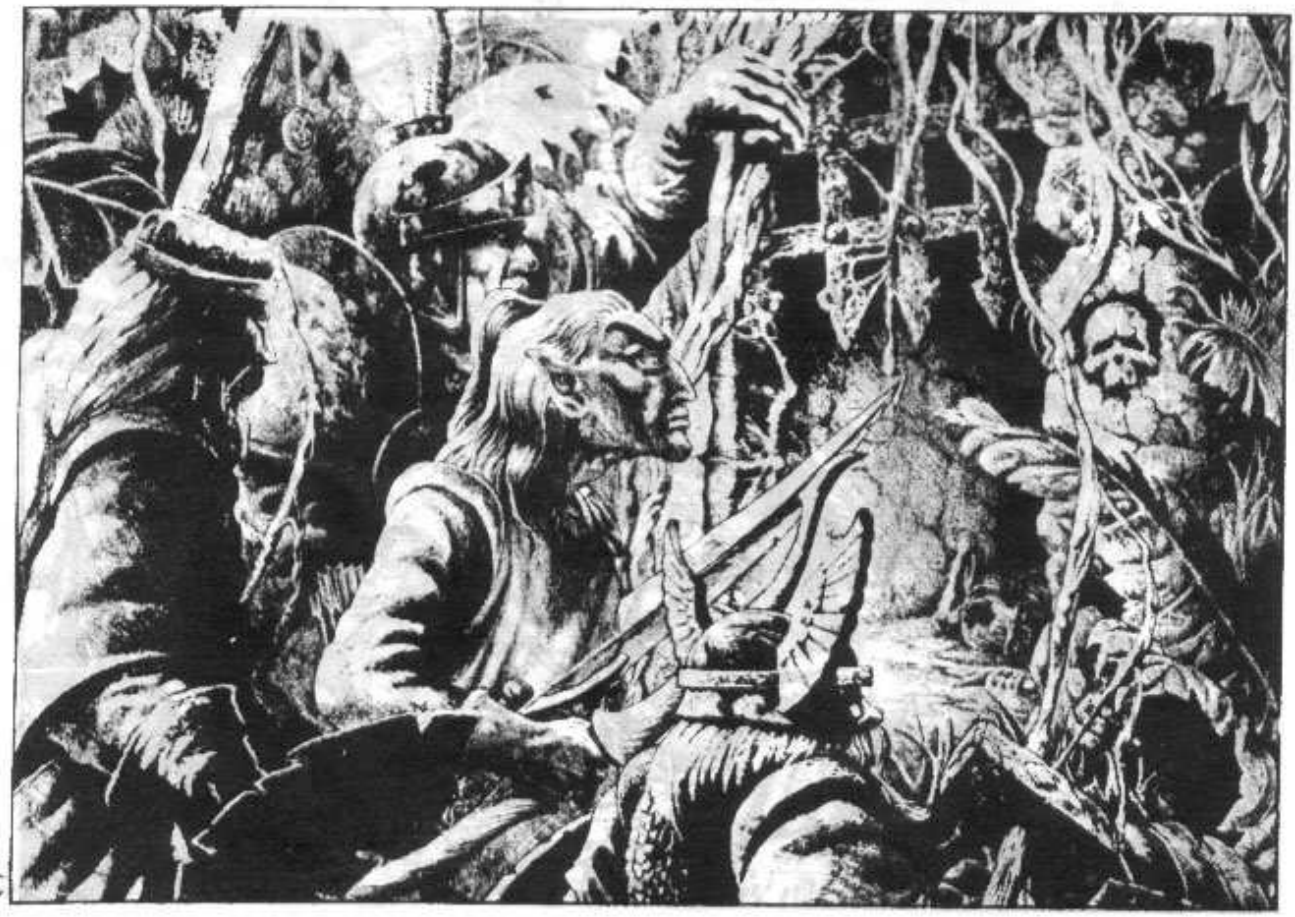
Las Hojas de Control de Personaje indican las habilidades de los Héroes. Las que ya vienen preparadas contienen toda la información necesaria para empezar con un Héroe, aunque las cifras pueden cambiar a medida que el juego progresa. Para utilizar como primeros personajes, hemos escogido los Héroes de los ejemplos de este reglamento; Heinrich, Torallion, Sven y Magnus. Cuando diseñes tus propios Héroes tendrás que inventar sus nombres; usa tu imaginación para pensar buenos y heroicos nombres de fantasía.

He aquí lo que significan los datos en cada Hoja de Control de Personaje:

Cada Hoja de Control de Personaje tiene un espacio reservado para que dibujes a tu Héroe y un escudo en blanco para su emblema heráldico. Deberías hacer un bosquejo de la apariencia de tu Héroe mostrando las armas y armadura con las que cuenta. Si compra o encuentra nuevas armas u objetos mágicos, puedes añadirlos al dibujo. El escudo en blanco te permite dibujar el emblema de tu Héroe, que también puede ser pintado en el escudo de la miniatura que lo representa. Elige un emblema que le vaya bien a tu Héroe - hay algunos buenos ejemplos en los laterales de la caja y puedes encontrar muchos otros diseños de escudos en la revista White Dwarf.



La Habilidad con Armas, Habilidad con Proyectiles, Fuerza, Dureza, Velocidad, Bravura e Inteligencia de tu Héroe puede llegar hasta doce; una puntuación de doce en cualquiera de ellas significaría una habilidad máxima en esa característica.



La *Habilidad con Armas* (HA) representa lo hábil que es el Héroe manejando armas contundentes y de corte, como mazas o espadas. La *Habilidad con Proyectiles* (HP) representa su destreza con el arco o cualquier otro tipo de arma que se pueda lanzar o disparar. La *Fuerza* (F) y la *Dureza* (D) representan sus grados en tales aptitudes físicas. La *Velocidad* (V) indica cuán rápido puede mover el personaje. La *Bravura* (B) representa su valentía y coraje al enfrentarse a lo desconocido, y la *Inteligencia* (I) representa su nivel intelectual.

Los *Puntos de Destino* son un reflejo de la suerte, el destino que aguarda al aventurero y esa serie de cualidades legendarias e indefinibles que diferencian a un Héroe de un hombre normal. Al invertir Puntos de Destino (De) puedes cambiar cualquier cosa que te haya pasado; incluso puedes evitar la muerte.

Las *Heridas* (H) representan el estado de salud del Héroe. Cuando se sufren daños en combate o por causa de las trampas, se pierden Puntos de Heridas. Si esos puntos llegan a cero, el personaje quedara inconsciente; si caen por debajo de cero el personaje morirá y quedará fuera del juego.

Ten en cuenta que hay dos columnas para todas estas características. La primera representa el ***nivel inicial*** en esa característica del Héroe. Esta nos indica el estado del personaje cuando empieza su vida como aventurero, sin armas, armadura o Heridas. La siguiente columna representa el ***nivel actual***. Cualquier cambio que se produzca en el nivel inicial de las características del Héroe deberá anotarse aquí con un lápiz, puesto que el contenido de estas casillas puede cambiar a menudo. En las hojas de personaje ya preparadas verás que algunas de las casillas de nivel actual ya tienen cifras escritas; estas representan las diferencias que se producen al principio del juego a causa de la armadura del Héroe. Por ejemplo, verás que en la Hoja de Control de Personaje de Heinrich su Habilidad con Proyectiles ha bajado de 7 a 6, su Dureza ha pasado de 6 a 8 y su Velocidad que antes era de 8, ahora es de 6. Todo esto es a causa de su armadura, que aunque le hace lento y torpe, también hace que sea más difícil de herir.

La siguiente sección lleva por nombre *Combate Cuerpo a Cuerpo* y se utiliza cuando tu personaje lucha contra un monstruo. Para herir a un enemigo debes hacer una tirada para impactar con un dado de 12 caras. El número que necesitas obtener es más alto a medida que la habilidad con armas de tu oponente es mayor. El DJ te dirá la habilidad con armas del enemigo, que tú buscarás en la fila superior. El número que aparezca en la casilla de debajo será la cifra que debes conseguir en la tirada para impactar; si el resultado de esta es igual o mayor que ese número, has alcanzado a tu enemigo.

A continuación viene la sección *Combate a Distancia*, que funciona de una forma muy parecida. Cuenta el número de casillas que te separan del blanco y busca esa cifra en las casillas de la fila superior. El número que aparezca debajo es el que deberás obtener o superar para alcanzar a tu enemigo.

Debajo está la descripción de las *armas* del Héroe. Cada una se detalla por separado, con 4 datos adicionales. *Distancia*, indica el alcance máximo del arma. Por ejemplo, un arco corto tiene un alcance de 24 casillas, y por tanto no se puede disparar con él a nadie que se halle más lejos. Si no hay ninguna cifra aquí, significa sencillamente que NO se puede utilizar ese arma a distancia. *Dados de daño* te indica el número de dados que hay que tirar para determinar el daño que causa un impacto con ese arma. Si obtienes un resultado igual al que aparece en la casilla *Fallo*, algo ha ido mal en tu ataque. Si obtienes una cifra igual a la que aparece en el espacio *Crítico* es que lo has hecho especialmente bien. (Las tiradas para impactar, los fallos, los críticos y demás se describen con todo detalle en la sección de *Combate*).

A continuación se encuentra la sección de *Armadura*, con tres espacios para cada objeto, que indican los efectos de la armadura en la Habilidad con Proyectiles, en la Dureza y en la Velocidad de su portador. Los efectos en cada característica deben sumarse y su total debe añadirse o restarse a su nivel actual. Como ya hemos visto, esto ya está hecho en la Hoja de Control de Personaje de Heinrich a causa de la armadura con la que empieza.

La última sección es *Equipo* en la que se detallan el resto de los objetos que lleva el Héroe, por ejemplo, monedas de oro, cuerdas, pociones mágicas etc. Si el Héroe es un Mago, es aquí donde se anotan los *componentes de hechizo* que tenga, los ingredientes especiales que necesita emplear cada vez que invoque un conjuro.

El jugador que controle al Mago también deberá llevar el *Libro de Hechizos*.

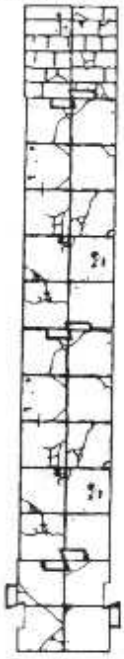
EL DIRECTOR DE JUEGO

Mientras los jugadores que van a controlar a los Héroes preparan sus Hojas de Control de Personaje, el DJ debe preparar su parte del juego:

1. Coloca todas las fichas de mazmorra (ver la sección *El Director de Juego*) en una taza u otro recipiente opaco.
2. Coge todas las secciones de mazmorra y colócalas en un lugar adecuado cerca de la superficie sobre la que se vaya a jugar.
3. Coloca todos los monstruos, puertas, etc. en la caja, listos para ser usados.

INICIO DEL JUEGO

Una vez se hayan completado todos los preparativos, el juego puede empezar. El DJ debe colocar una sección de escaleras en el centro de la mesa. Partiendo de las escaleras hay dos secciones de corredor que llevan a una sección de cruce en T. Todas las mazmorras empiezan así.



Ahora cada jugador que controle un Héroe deberá tirar un dado. El que obtenga el resultado más alto (repite las tiradas en caso de empate) pasa a ser el *Líder* del grupo de aventureros. El líder tira los dados a medida que el grupo va explorando las mazmorras para ver si las habitaciones tienen puertas etc. También debe ser quien decida el orden en que se muevan los Héroes si por cualquier razón no pueden decidirlo por sí mismos. Se escoge un nuevo líder después de cada combate, de modo que todos los Héroes tienen una oportunidad de actuar como líderes alguna vez durante una expedición.

Los demás jugadores que controlen un Héroe deben volver a tirar los dados. El que obtenga un resultado mayor será el *Encargado del Mapa*. Es aconsejable que los aventureros tracen un mapa de la zona explorada a medida que se vaya descubriendo en cada expedición y esto deberá hacerse en una copia de la Hoja de Mapa que hay al final de este libreto de reglas. Encontrarás más información sobre todo esto en las siguientes secciones.

A continuación los jugadores deben colocar sus Héroes en la escalera. No puede haber más de un Héroe por casilla. Si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo sobre las posiciones en que empezará cada uno, el líder decidirá por ellos.

En este momento, empieza el primer Turno de Exploración del juego.

TURNOS

En *Advanced HeroQuest* hay dos tipos de turnos de juego; los *turnos de exploración* y los *turnos de combate*. La mayor parte de los turnos son turnos de exploración; éstos representan los períodos de tiempo en los que los Héroes exploran las mazmorras, entran en nuevas zonas, abren puertas, recorren habitaciones o corredores y demás.

Sólo puede iniciarse un Turno de Combate si previamente aparecieron monstruos en un Turno de Exploración. A partir de ese momento se juegan turnos de combate hasta que el grupo de Héroes derrota a sus enemigos... ¡o ellos derrotan a los aventureros!

TURNOS DE EXPLORACION



Los Turnos de Exploración son aquellos en los que los Héroes mueven por las mazmorras buscando monstruos contra los que luchar y tesoros que saquear . Nunca pueden haber monstruos a la vista durante un Turno de Exploración; si los hay, deberán jugarse turnos de combate. Durante la exploración los Héroes pueden volver a pasar por habitaciones o corredores que ya hubieran sido explorados, aunque los momentos más emocionantes son cuando penetran en nuevas áreas de la mazmorra por primera vez.

Los turnos de exploración se dividen en tres *fases* distintas. Es necesario jugar por completo cada una de las fases antes de pasar al juego de la siguiente.

Fase de Actividad de Héroes

Los Héroes mueven en esta fase. Puedes mover tu Héroe (y sus Seguidores, si es que tiene alguno) hasta doce casillas, *o* hacerle buscar puertas secretas, *o* buscar un tesoro escondido. Un Héroe que acabe su movimiento adyacente a una puerta o cofre puede abrirlo o cerrarlo. Un Héroe también puede invertir una Fase de Actividad de Héroes entera colocándose o quitándose su armadura (o dos fases enteras haciendo ambas cosas).

Fase de Exploración

Si los Héroes mueven a un punto desde el cual pueden ver a una nueva sección de la mazmorra, el DJ colocará nuevas habitaciones y corredores, empleando las reglas que se proporcionan más adelante para ello. El Turno de Exploración concluye inmediatamente si en cualquiera de estas secciones hay monstruos. Las acciones que se pueden efectuar en esta fase se explican en la sección de *Exploración*.

Fase del Director de Juego

El DJ tira un dado. Si obtiene un resultado de 1 ó 12, el Director de Juego podrá extraer una ficha de mazmorra de la taza. El uso de las fichas de mazmorra se describe más adelante en la sección *El Director de Juego*.

FASE DE ACTIVIDAD DE HEROES

Durante la Fase de Actividad de Héroes, los Héroes y sus Seguidores se mueven por las mazmorras explorándolas. Los Héroes también pueden abrir puertas, buscar tesoros, etc. (Los Seguidores tan sólo se mueven durante esta fase, puesto que son simples soldados, no aventureros y su misión es ayudar a luchar contra los monstruos que los Héroes descubran).

Los Héroes y sus Seguidores se mueven de uno en uno. Los jugadores mueven sus miniaturas por turno y cada jugador debe terminar de mover todas sus miniaturas antes de que el siguiente pueda empezar a mover cualquiera de las propias. Una vez que un jugador retira la mano tras mover una miniatura, el jugador no podrá rectificar su movimiento (como en el ajedrez). Sólo el jugador que controle a un Héroe puede moverlo. Si los jugadores Héroes no pueden llegar a un acuerdo sobre el orden en el que quieren mover, el líder deberá decidir por ellos. Sólo el jugador que controle a un Héroe o Seguidor puede moverlo.

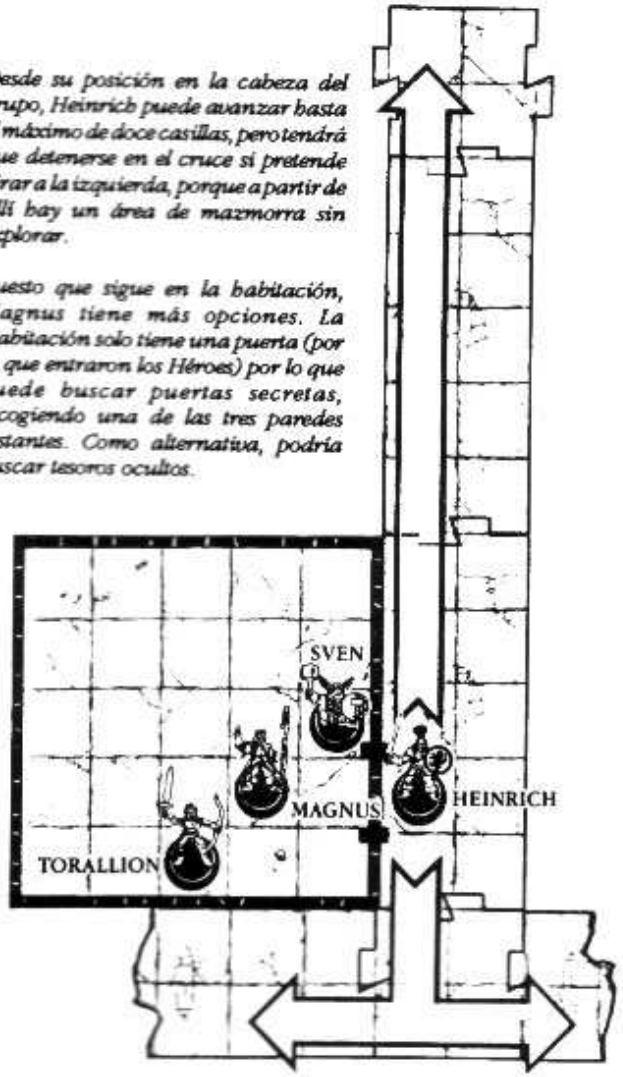
Cualquier Héroe podrá llevar a cabo una de las siguientes acciones cuando sea su turno de moverse en la Fase de Actividad de Héroes:

1. Un Héroe o uno de sus Seguidores puede mover hasta doce casillas. Puede mover horizontal o verticalmente, pero no diagonalmente. Cualquier movimiento que conduzca al Héroe a una parte no explorada de la mazmorra (como por ejemplo, al doblar una esquina o al atravesar una puerta) debe concluir justo antes de entrar en el área inexplorada. En el caso de una puerta, esto significa justo en la puerta; en todos los otros casos significa en algún lugar de la intersección. Las nuevas secciones de mazmorra deberán determinarse en la Fase de Exploración del turno.
2. Si un Héroe concluye su movimiento en una casilla adyacente a una puerta cerrada, el jugador puede decidir abrirla. El Héroe deberá detenerse antes de abrirla; no puede abrirla y atravesarla en el mismo Turno de Exploración. Si la puerta va a dar a un área inexplorada de la mazmorra, las nuevas secciones deberán determinarse durante la Fase de Exploración del turno.
3. Si un Héroe concluye su movimiento adyacente a un cofre cerrado, el jugador puede decidir abrirlo. El contenido del cofre será revelado por el DJ y cualquiera de los Héroes o sus Seguidores podrán apropiarse de los objetos en el interior del cofre. Si hay algún desacuerdo sobre quién se queda con cualquiera de los objetos, cada jugador tira un dado y el que obtenga el resultado más alto escogerá primero.
4. Un Héroe puede emplear la fase buscando puertas secretas. El jugador especifica qué muro va a examinar el Héroe; el Héroe en cuestión debe de estar en la sección de mazmorra en la que se encuentre ese muro y dicho muro no puede haber sido examinado anteriormente en busca de puertas secretas. El jugador tira un dado y consulta la *Tabla de Puertas Secretas* (ver más adelante). Un Héroe que busque puertas secretas no podrá moverse.
5. Si se encuentran en una habitación que no haya sido antes examinada a tal efecto, un Héroe puede buscar tesoros ocultos. El jugador tirara dos dados y consultará la *Tabla de Tesoros Ocultos* (ver más adelante). Un Héroe que busque tesoros ocultos no podrá moverse.
6. Un Héroe puede emplear esta fase en ponerse o quitarse una armadura. Si se quita la armadura, el Encargado de Mapas debería anotar que esa habitación o corredor contiene ahora una armadura (y tomar nota de que la armadura ya no está si es que alguien se la coloca posteriormente). Un Héroe que se coloque o se quite una armadura no puede moverse.



Desde su posición en la cabeza del grupo, Heinrich puede avanzar hasta el máximo de doce casillas, pero tendrá que detenerse en el cruce si pretende girar a la izquierda, porque a partir de allí hay un área de mazmorra sin explorar.

Puesto que sigue en la habitación, Magnus tiene más opciones. La Habitación solo tiene una puerta (por la que entraron los Héroes) por lo que puede buscar puertas secretas, escogiendo una de las tres paredes restantes. Como alternativa, podría buscar tesoros ocultos.



Puertas Secretas

Los Héroes tan sólo pueden buscar *puertas secretas* en los finales de los corredores o en las habitaciones que no tengan otra puerta que aquella por la que se entró. Un Héroe puede examinar una pared en una habitación o final de corredor por Turno de Exploración, siempre y cuando haya empezado ese Turno de Exploración en esa misma habitación o sección de corredor. Sólo pueden buscarse puertas secretas en los laterales de las secciones de fin de corredor (es decir, en la pared larga de 5 casillas). El jugador debe indicar en qué pared buscará el Héroe antes tirar los dados en la *Tabla de Puertas Secretas*.

Sólo se puede examinar una vez cada pared; si no se tiene éxito, es que allí no había nada que encontrar. El Encargado de Mapas de la expedición deberá indicar en el mapa las puertas secretas que se encuentren así como las paredes en las que se haya buscando sin éxito.

Si un Héroe busca puertas secretas, deberá tirar un dado y consultar la *Tabla de Puertas Secretas*.

	TABLA DE PUERTAS SECRETAS
D12	*Resultado*
1	El DJ puede extraer 1 Ficha de Mazmorra (ver la sección *El Director de Juego*).
2-6	No hay puerta secreta en esta pared.
7-12	El Héroe encuentra una puerta secreta y puede colocarla en la sección de pared que estaba registrando.

Tesoros Ocultos

Los Héroes pueden buscar *tesoros ocultos* en cualquier habitación. Cada habitación tan sólo puede ser registrada una vez; si no se tiene éxito es que no había ningún tesoro que encontrar. El Encargado de Mapas de la expedición deberá anotar las habitaciones en las que se han buscado tesoros, con o sin éxito.

Si un Héroe busca tesoros ocultos, deberás tirar dos dados en la *Tabla de Tesoros Ocultos*.

	TABLA DE TESOROS OCULTOS
2D12	*Resultado*
2-6	El DJ puede extraer 1 Ficha de Mazmorra (ver la sección *El Director de Juego*).
7-16	No hay tesoros ocultos en esta habitación.
17-23	El Héroe encuentra un tesoro oculto en un escondrijo. Tira un dado y multiplica el resultado por 5 para determinar el valor del tesoro en Coronas de Oro.
24	El Héroe encuentra un objeto mágico oculto. Tira dos dados y consulta la *Tabla de Objetos Mágicos* en la sección *Tesoros*.

El buscar puertas secretas o tesoros ocultos tiene también su parte negativa. Para reflejar el tiempo que se invierte en registrar la sección, la *Tabla de Puertas Secretas* y la *Tabla de Tesoros Ocultos* contienen resultados que indican que el *DJ puede extraer una ficha de mazmorra*. Si esta es una de tus primeras partidas y quieres mantener en secreto el mayor tiempo posible los poderes reales del DJ, puede ser que no te interese revelar lo que esto significa exactamente a los jugadores. El uso de las fichas de mazmorra se explica detenidamente más adelante, en la sección *El Director de Juego*. Para los Héroes, baste con decir que el tiempo que empleen en búsquedas de este tipo permitirá al DJ agrupar sus defensas, haciendo luego que la vida de los Héroes sea un poco más difícil.

Trampas

Las *trampas* aparecen en el juego mediante el uso de las fichas de mazmorra. El DJ puede jugar una ficha de trampa durante el curso normal de una exploración cuando un Héroe penetre en una casilla en la que no ha entrado nadie antes o cuando un Héroe abra un cofre por primera vez. El DJ juega la ficha y luego efectúa una tirada en la *Tabla de Trampas* para ver de qué tipo es esta (ver la sección *Trampas*).

Cómo Detectar y Desarmar Trampas

Las probabilidades de detectar una trampa y de desarmarla se indican en la *Tabla de Trampas*. El Héroe que active una trampa debe de hacer una tirada para ver si la detecta a tiempo. Para ello debe tirar un dado y comparar el resultado con la cifra que aparece en la Tabla de Trampas en la columna *Detección* para esa trampa en concreto. Si el resultado en la tirada de dado es igual o mayor que esa cifra, el Héroe ha podido verla antes de activarla; en caso contrario, la trampa se activará. Los efectos de las trampas se describen en la sección *Trampas*.

Si una trampa es detectada a tiempo, cualquiera de los Héroes puede tratar de desactivarla (no sólo el Héroe que la detecte). Si el Héroe que la vaya a desactivar no está en una casilla adyacente a esta, deberá moverse a una que sí lo esté antes de intentarlo. El Héroe deberá tirar un dado y comparar el resultado a la cifra que se indica en la Tabla de Trampas para *Desarmar*, si la tirada de dado es igual o mayor que esa cifra la trampa queda desarmada y puede ser ignorada; si el resultado es inferior, la trampa se dispara.

En cualquier caso, si el Héroe obtiene un resultado de 12, el Héroe podrá sumar un +1 a todas las tiradas para desarmar trampas que efectúe en el futuro (deberá anotarlo en su Hoja de Control de Personaje). Por el contrario, si obtiene un resultado de 1, el Héroe sufrirá una Herida adicional además de las que pudiese sufrir normalmente por los efectos de la trampa.

Si lo prefieres, las trampas que sean detectadas pueden ignorarse. Si la trampa estaba en un cofre, ese cofre sencillamente no puede abrirse. Si la trampa se encontraba en una casilla, esa casilla y todas las adyacentes no pueden ser atravesadas por ningún personaje. Si hubiese algún Héroe en la casilla de la trampa o en su área de efecto, el Héroe deberá moverse hasta estar fuera del alcance de la trampa.

EXPLORACION

Al iniciarse una nueva partida de *Advanced HeroQuest*, tan sólo se revela una parte muy pequeña de las mazmorras: unas escaleras que descienden y un corredor que acaba en una bifurcación. Parte del misterio de cada gesta está en la misma exploración: no puedes tener ni idea de a dónde te va a conducir tu gesta. Cada expedición hará que el complejo subterráneo vaya desvelando más y más de sus oscuros secretos.

A medida que se explora, se va construyendo un plano de las mazmorras con las secciones que aparecen en el juego. Simultáneamente, el Encargado del Mapa deberá anotar en una o varias Hojas de Mapa la estructura de la mazmorra a medida que esta va siendo explorada, incluyendo indicaciones de la existencia de cualquier peculiaridad especial que hayan encontrado los aventureros, tal y como monstruos no derrotados o cofres sin abrir.

Las mazmorras pueden tener muchas formas diferentes. Puede tratarse de una caverna de un solo nivel, sin escaleras que lleven hacia abajo. También puede ser una mazmorra con muchos niveles que van descendiendo profundamente hacia el corazón de la tierra, con enemigos que se van haciendo más poderosos a medida que se desciende. Puedes decidir limitar el tamaño de una mazmorra, o dejar que se amplíe hasta la máxima extensión posible. Los diferentes estilos de mazmorras se describen en la sección *Campañas* junto con consejos muy útiles sobre cómo decidir el tipo de mazmorra que va a crearse.

Cada mazmorra, sea como sea el plano general, está compuesta por habitaciones y corredores. La mayor parte de las mazmorras se van creando aleatoriamente mediante las tablas de generación de mazmorras. Los corredores comunican las habitaciones entre sí y también pueden esconder monstruos errantes que amenacen a los Héroes. Hay cuatro tipos diferentes de habitaciones. Las *Habitaciones Normales*, que son pequeñas cámaras vacías, las *Habitaciones Especiales*, que contienen alguna característica especial de la mazmorra, las *Guaridas*, que son las cámaras donde habitan normalmente los grupos de monstruos y las *Habitaciones de Gesta*, que son las cámaras con importancia vital en una mazmorra.

Las Habitaciones de Gesta contienen algo que es vital para que los Héroes culminen con éxito su aventura. Podrían, por ejemplo, ser los arcanos laboratorios de locos Alquimistas; podrían ser las fuertemente defendidas cámaras de poderosos Señores de la Guerra o podrían contener extraños acertijos que los Héroes tendrían que resolver antes de poder descender al siguiente nivel y poder seguir con su Gesta.

En ciertos lugares de las mazmorras habrá áreas denominadas *Zonas de Gesta*. Una Zona de Gesta es una sección de mazmorra ya creada para la cual el DJ tiene preparado un mapa que indica los monstruos, trampas y tesoros que allí se pueden encontrar. Las Zonas de Gesta suelen ser el objetivo final de los Héroes dentro de las mazmorras, el área concreta en la que deben penetrar para poder concluir con éxito esa expedición. Las Zonas de Gesta son diseñadas por el DJ antes de que empiece la gesta, empleando como guía las tablas de generación de mazmorras o su propia imaginación. Deberían ser las partes más emocionantes y peligrosas de las mazmorras. Allí es donde se podrán hallar los grandes tesoros que buscan los Héroes, custodiados por los más poderosos monstruos a los que hayan tenido que enfrentarse jamás. Muchas mazmorras sólo tienen una Zona de Gesta, a menudo en los niveles más profundos, pero no hay ninguna razón por la que no puedas diseñar tus propias mazmorras con dos o más Zonas de Gesta.



Las Zonas de Gesta contienen *Tesoros de Gesta*. Un Tesoro de Gesta es generalmente un objeto de valor el cual los héroes buscan. Algunas veces, sólo es algo de valor para los Héroes como parte de su Gesta; otras veces, podrá valer cientos de miles de coronas de oro. Un Tesoro de Gesta podría ser incluso una persona en algunas ocasiones, como, por ejemplo, si la Gesta de los Héroes consiste en rescatar a un prisionero. Sea cual sea su naturaleza, es la recuperación de los Tesoros de Gesta lo que determina cuando los Héroes han completado una Gesta.

La Gesta del Amuleto Roto es un modelo de cómo pueden unirse pequeñas Gestas individuales para formar una gesta de mayor envergadura, denominada una campaña. El formato de presentación de la Gesta del Amuleto Roto sirve también como un buen ejemplo de posibles disposiciones de mazmorras; cada una de ellas es lo bastante extensa como para proporcionar un gran potencial de exploración, pero son lo bastante simples como para que los jugadores y un DJ principiantes puedan emplearlas con facilidad. Hay cuatro mazmorras en la Gesta del Amuleto Roto, y todas siguen un mismo esquema general. Cada mazmorra está compuesta por tres niveles. Los Héroes entran en el primer nivel subterráneo y lo exploran hasta que encuentran una Habitación de Gesta, en la que se encuentran unas escaleras que conducen al siguiente nivel inferior (todas las demás conducen hacia la superficie y al exterior de la mazmorra). En el segundo nivel, los Héroes seguirán explorando la mazmorra, acabando con los Skaven que allí viven, hasta que encuentren otra Habitación de Gesta, que contendrá de nuevo una escalera hacia el nivel inferior. La totalidad del tercer nivel de cada mazmorra es una Zona de Gesta; cada una de las mazmorras cuenta con un Mapa que el DJ deberá emplear para colocar las secciones de plano sobre las que jugar y asignar monstruos a las habitaciones. Los Tesoros de Gesta son cada una de las cuatro partes del Amuleto Roto, que los Héroes tratan de arrebatar a los Skaven. A efectos de obtención de Puntos de Destino y demás, cada mazmorra y cada parte del Amuleto cuentan como una Gesta diferente. Sin embargo, la gesta completa concluirá del todo cuando los Héroes tengan en sus manos las cuatro partes del Amuleto.

Como puedes ver el sistema básico es simple y fácil de seguir, pero las cuatro mazmorras serán muy diferentes, porque las dos plantas superiores se crearán mediante las tablas de generación de mazmorras. No hay forma de predecir el aspecto que tendrá el plano antes de la expedición, porque este se crea a medida que los Héroes lo exploran. Los Héroes saben que en alguna parte de la mazmorra existe una salida hacia un nivel inferior, pero no hay forma de que sepan dónde exactamente.

Cuando diseñes tus propias mazmorras puedes seguir el esquema que se proporciona en La Gesta del Amuleto Roto, o decidir emplear un esquema diferente. Todo lo que tienes que decidir es de qué manera las Habitaciones de Gesta van a unir a los niveles entre sí; todo lo demás lo van creando las tablas de generación de mazmorras.

CREACION DE LA MAZMORRA

Las habitaciones y corredores que componen la mazmorra cobran vida gradualmente a medida que los Héroes las exploran. La disposición de las secciones se crea aleatoriamente mediante las tablas de generación de corredores y habitaciones, de modo que los Héroes no saben que es los que van a encontrar hasta que llegan a cada área de la mazmorra.

Sólo deberás colocar una nueva sección de mazmorra durante una Fase de Exploración si:

1. Un Héroe se encuentra en un cruce que conduce a corredores que aún no han sido colocados.
2. Un Héroe abre una puerta que no ha sido abierta antes.

Las siguientes reglas indican cómo colocar nuevas secciones de mazmorra.

CORREDORES

Se pueden encontrar corredores en los cruces y tras algunas puertas.

Cruces: Si los Héroes están explorando desde un cruce, encontrarán corredores que se extienden a partir de cada una de las salidas inexploradas de dicho cruce.

Puertas en Habitaciones: Si los Héroes abren una puerta por primera vez en una habitación, existe la posibilidad de que vaya a dar a un corredor o a otra habitación. Deberás tirar un dado. Si el resultado es un número par, eso significa que hay un corredor. Si es impar, significa que hay otra habitación.

Puertas en Corredores: Todas las puertas que se encuentran en los corredores conducen a habitaciones.

Cada vez que los Héroes exploren un nuevo corredor, sea desde un cruce o desde una puerta, el líder efectuará una tirada de dado en una de las siguientes tres tablas. Primero tirara un dado para determinar la longitud del corredor, luego dos dados para determinar sus características y finalmente otros dos dados para ver qué hay al final del corredor.

TABLA DE LONGITUD DE CORREDORES

D12	*Longitud del Corredor*
1-2	1 Sección
3-8	2 Secciones
9-12	3 Secciones

Ver la sección *Cómo Colocar Nuevas Secciones* para una descripción de cómo colocar las nuevas secciones de corredor.

TABLA DE CARACTERISTICAS DE CORREDORES

2D12	*Características*	*2D12*	*Características*
2-4	Monstruos Errantes	20-21	2 Puertas
5-15	Nada	22-24	Monstruos Errantes
16-19	1 Puerta		

Puertas: El líder decide en qué sección y en qué lado del corredor se colocarán las puertas que puedan aparecer. Una vez hecho esto, el DJ decidirá exactamente en qué parte de la pared escogida se situará la puerta.

Monstruos Errantes: El DJ efectuará una tirada de dado en la *Tabla de Monstruos Errantes*.

TABLA DE FINAL DE CORREDOR

2D12	*Fin de Corredor*	*2D12*	*Fin de Corredor*
2-3	Cruce en T	15-17	Esquina a la Izquierda
4-8	Sin Salida	18-19	Escaleras Descendentes
9-11	Esquina a la Derecha	20-22	Escaleras al Exterior
12-14	Cruce en T	23-24	Cruce en T

Cruces y Giros: Coloca el cruce o la esquina de corredores en su lugar correspondiente.

Sin Salida: El corredor concluye en un montón de rocas que han caído al derrumbarse el techo. No hay forma de que los Héroes puedan superar este obstáculo.

Escaleras: Las escaleras hacia afuera siempre conducen a la superficie. Si los Héroes siguen ese camino, la expedición habrá terminado. Si las escaleras conducen hacia abajo, estas llevarán al siguiente nivel de mazmorra.





MP

CRUCES Y ESQUINAS

Los cruces pueden colocarse como resultado de una tirada en la *Tabla de Final del Corredor*. De todas las salidas de los cruces parten corredores y tan sólo cuando un Héroe se encuentre en el mismo cruce podrá ver qué es lo que sale de él. Las secciones de esquina son como los cruces, de modo que no puedes ver lo que hay al otro lado de una esquina hasta que llegues allí.

ESQUINA A LA IZQUIERDA

Este ejemplo muestra las reglas generales de exploración y colocación de nuevas secciones de mazmorra. Los Héroes se hallan en un Cruce en forma de T, en el cual hay dos salidas inexploradas. El líder consulta las tablas de generación de corredores. Como deben de haber corredores partiendo de cada sección inexplorada del cruce, el líder deberá seguir el procedimiento dos veces.

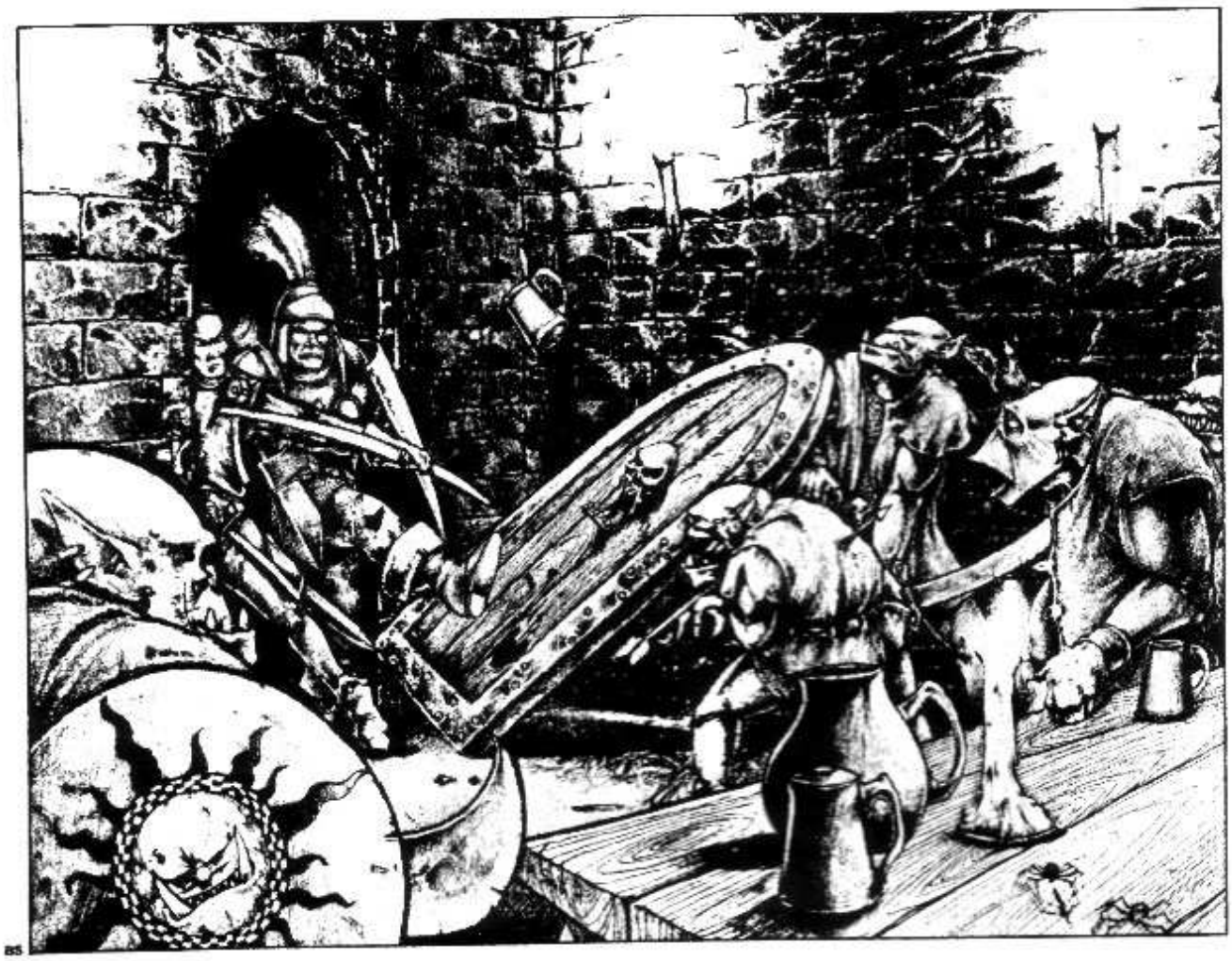
El líder tira el dado para la ramificación de la derecha, obteniendo un 2; así pues el nuevo corredor tendrá una sección de largo. Tira dos dados para las características del corredor, sacando un 16; la tabla indica que hay una puerta en uno de los lados del corredor. Por último, obtiene un total de 6 en la Tabla de Final del Corredor, determinando que se trata de un corredor sin salida.

El DJ sitúa las secciones de mazmorra tal y como ya se ha indicado. El líder decide en qué lado del corredor quiere que se sitúe la puerta, y el DJ decide en qué parte de ese lado exactamente se va a colocar. El Encargado del Mapa añade la nueva sección a su mapa y los Héroes toman nota de que el corredor sin salida puede ser registrado en busca de puertas secretas.

Cuando el líder del grupo efectúa las tiradas para el otro corredor que parte del cruce, obtiene como resultados un 1, un 9 y un 17 respectivamente en cada tabla, creándose un corredor de una sección de largo, sin ninguna característica especial y que acaba en un giro a la izquierda. Este corredor es colocado sobre la mesa y el Encargado del Mapa añade el nuevo corredor a su mapa.

La Fase de Exploración se da por terminada.





PUERTAS

Las puertas pueden descubrirse en las paredes de los corredores y en las habitaciones. Siempre están cerradas cuando se descubren por primera vez y tan sólo deberán generarse las secciones de mazmorra que hayan tras la puerta cuando uno de los Héroes la abra. El líder decide en qué pared se colocará la puerta y luego el DJ la coloca donde él quiera en la pared o sección de corredor elegida. Tan sólo puede haber una puerta por pared o sección de corredor.

Las puertas pueden colocarse de modo que vayan a dar a secciones de corredor que ya han sido exploradas, en cuyo caso se supondrá que se trata de puertas secretas que los Héroes no pudieron ver desde el otro lado. Cuando sucede esto, no hay que tirar los dados para ver lo que hay al otro lado de la puerta.

Lógicamente, las miniaturas de plástico de puertas se emplean para mostrar si las puertas se hallan abiertas o cerradas. Si, por cualquier razón, se retira del tablero una de esas puertas, cuando se encuentre de nuevo otra puerta y se emplee la misma miniatura, esta estará cerrada.

PUERTAS SECRETAS

Cuando se encuentra una *puerta secreta*, el Héroe que la descubra la situará en la parte que él quiera de la pared que estaba examinando.

COMO ABRIR PUERTAS

Cuando un Héroe abre una puerta que previamente estaba cerrada al final de una Fase de Actividad de los Héroes, deberás generar las secciones de mazmorra que se hallan al otro lado, siguiendo el procedimiento que se describe a continuación.

Puertas en Habitaciones: Si los Héroes abren una puerta desde dentro de una habitación, deberá tirarse un dado. Si se obtiene un resultado par, la puerta conduce a un corredor (efectúa una tirada en las Tablas de Generación de Corredores) y si el resultado es impar conduce a otra habitación (tira en la Tablas de Generación de Habitaciones).

Puertas en Corredores: Las puertas que se encuentran en las paredes de los corredores siempre conducen a una habitación.

ESCALERAS

Las escaleras pueden descender hacia abajo, al siguiente nivel de una mazmorra o llevar hacia arriba, al exterior. Cuando un Héroe sube por una escalera que conduce al exterior, puede dar por completada esa expedición y salir del tablero. Cuando todos los Héroes supervivientes han salido de la mazmorra, esa expedición habrá concluido.

Las secciones de escaleras se utilizan también para indicar la presencia de escaleras que descienden al nivel siguiente y como el punto de inicio de ese nuevo nivel. Al igual que antes en el despliegue inicial de la entrada a la mazmorra (al principio de la partida), el nuevo nivel empezará con una escalera y dos secciones rectas de corredor partiendo de ella.

HABITACIONES

Es posible encontrar habitaciones detrás de muchas de las puertas. Pueden contener monstruos, trampas y tesoros, y algunas de ellas tienen características especiales.

Cuando durante la exploración se genera un resultado de habitación, el líder deberá efectuar una tirada de dado y consultar la *Tabla de Tipos de Habitación* para averiguar de qué tipo es la habitación.

La tabla también indica al DJ si debe colocar una sección de habitación grande o pequeña.

TABLA DE TIPO DE HABITACION

D12	*Tipo de Habitación*	*Tamaño de Habitación*
1-6	Normal	Pequeña
7-8	Especial	Pequeña
9-10	Guarida	Grande
11-12	Gesta	Grande

Habitaciones Normales: Estas son pequeñas cámaras vacías abandonadas desde hace mucho tiempo por sus ocupantes originales.

Habitaciones Especiales: Son aquellas que contienen algo especial como, por ejemplo, una fuente mágica, un antiguo sarcófago, o una profunda grieta. En la sección *Habitaciones Especiales* hay más información sobre todo esto para el DJ.

Guaridas: Las Guaridas son los hogares de grupos de monstruos que han colonizado las mazmorras y viven en sus siniestras cámaras. El DJ debe efectuar una tirada de dados en la *Tabla de Guaridas* de esa mazmorra para determinar de qué tipo son los monstruos y cuántos se encuentran en la Guarida. Las Guaridas también contienen siempre un cofre con tesoros; si los Héroes lo abren el DJ deberá consultar la sección *Tesoros* para determinar qué contiene en su interior.

Habitaciones de Gesta: Son las áreas vitales de cada nivel de mazmorra. Las Habitaciones de Gesta contienen generalmente algo de vital importancia para el éxito de los Héroes. Las Habitaciones de Gesta siempre contienen monstruos que guardan aquello que buscan los Héroes. El DJ deberá hacer una tirada de dados en la *Tabla de Habitaciones de Gesta* de esa mazmorra para determinar qué monstruos se encuentran allí. Al igual que las Guaridas, las Habitaciones de Gesta contienen cofres con tesoros y el DJ deberá consultar la sección Tesoros para determinar qué es lo que encontrarán los Héroes si los abren.

PUERTAS EN LAS HABITACIONES

Inmediatamente después de generar el tipo de habitación y sus contenido, el líder deberá tirar un dado y consultar la Tabla de Puertas en Habitaciones para determinar si hay alguna otra salida. Si hay puertas, el líder decidirá en qué pared o paredes se encuentran, mientras que el DJ decide dónde colocarlas exactamente en la pared elegida.

TABLA DE PUERTAS EN HABITACIONES

D12	*Número de Puertas*
1-4	Ninguna
5-8	1 Puerta
9-12	2 Puertas

Ten en cuenta que si la habitación contiene un Centinela (este tipo de monstruo se describe más adelante), siempre habrá al menos otra puerta, incluso si en la anterior tabla el resultado fue *Ninguna*.

Si la habitación contiene algo especial, como una estatua o una escalera, las puertas se colocarán siempre de tal manera que ese objeto no obstruya el paso a través de ellas.

COMO COLOCAR NUEVAS SECCIONES

El DJ coloca todas las nuevas secciones de mazmorra a medida que estas se van descubriendo. Tiene bastante libertad de elección, siempre y cuando siga estos puntos:

1. Los corredores se sitúan siempre en línea recta, a menos que se coloque una sección de esquina.
2. Las habitaciones siempre deben tener una pared en común con el corredor o habitación desde el cual se ha llegado a ellas.
3. Los corredores que se extienden desde habitaciones siguen paralelos a la pared de dichas habitaciones, no salen de ellas perpendicularmente. Al menos una sección de corredor debe compartir una pared con dicha habitación, pero pueden colocarse otras a la derecha o izquierda. Evidentemente, ese corredor tendrá dos salidas que deberán ser generadas.

SECCIONES SOLAPADAS

El DJ no deberá colocar nuevas secciones de mazmorra si estas solapan otras que ya estaban situadas sobre la mesa. Si una habitación es demasiado grande, el DJ deberá emplear otra más pequeña. Si esta tampoco puede colocarse, es que la puerta era falsa y no llevaba a ninguna parte. Si no hay espacio para el número de secciones de corredor que se hayan generado, emplea únicamente las que puedas situar. Si un cruce tiene una salida que va a dar directamente a una pared, reemplázalo por otro que no lo haga. Si todas las salidas posibles están bloqueadas, añade secciones extra de corredor hasta que una de ellas no lo esté.

El DJ tendrá libertad para modificar el resultado de una tabla siempre que este resultado haya provocado que una sección o más se solapen entre sí.

COMO EMPLEAR DE NUEVO SECCIONES DE MAZMORRA

A medida que la mazmorra va extendiéndose, el DJ descubrirá tarde o temprano que no dispone de la sección de mazmorra que necesita para continuar desplegando la mazmorra. En tal caso, el DJ puede retirar secciones de otras áreas de la mazmorra por las que ya hayan pasado los Héroes para emplearlas como secciones recién descubiertas. Deberán emplearse secciones del área más alejada al área en la que se encuentren los Héroes en ese momento. Cuando los Héroes regresen a la primera área, si así lo hacen, deberá emplearse el mapa de la expedición para situar de nuevo correctamente las secciones ya exploradas y todos los objetos o características especiales de la mazmorra que se encontraran en ellas.

Cuando los Héroes procedan a un nuevo nivel de mazmorra, es aconsejable retirar de la mesa todas las secciones del nivel anterior para dejar espacio suficiente en la mesa a los nuevos descubrimientos.

MAZMORRAS SIN SALIDA

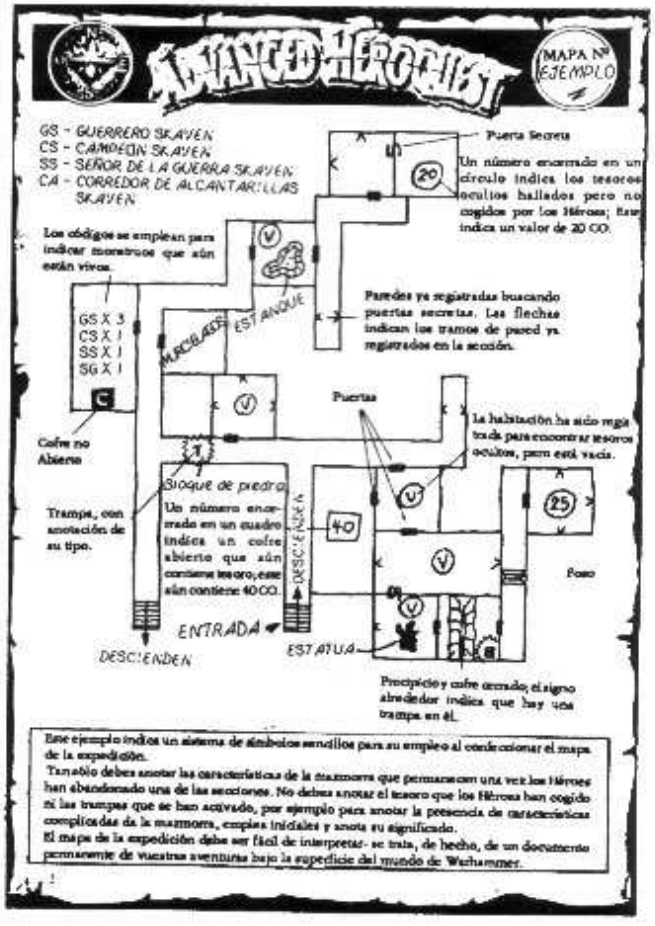
Es posible (aunque poco probable) que se genere una mazmorra sin nuevas zonas para que los Héroes exploren. Esto tan sólo puede ocurrir si todos los corredores terminan en sin salida o en escaleras, todas las puertas que puedan ser abiertas se han abierto ya y todas las paredes que pudieran contener puertas secretas ya han sido registradas. En tales circunstancias, puede permitirse a los Héroes buscar de nuevo puertas secretas en paredes en las que ya se había buscado sin éxito, y pueden seguir haciéndolo hasta que encuentren una salida que les permita seguir explorando la mazmorra.

CONFECCION DEL MAPA DE LA MAZMORRA

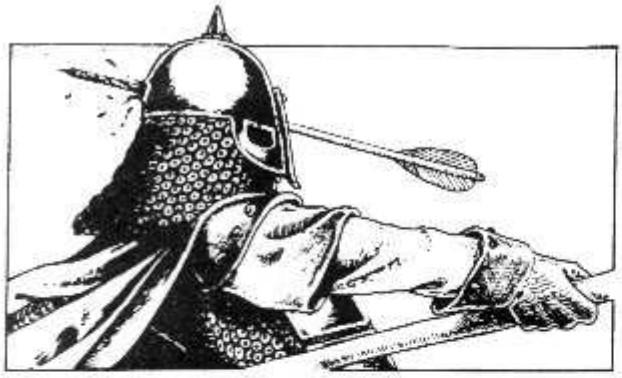
En cada nueva expedición a una misma o nueva mazmorra, el grupo de Héroes deberá elegir un nuevo Encargado del Mapa. Cuando los Héroes regresan a una mazmorra ya explorada en parte, el mapa indicará cómo desplegar las secciones de mazmorra ya conocidas; esta es la razón por la cual el mapa debe confeccionarse con toda la precisión posible.

El Encargado del Mapa toma notas de la mazmorra a medida que esta va siendo explorada. El siguiente mapa de ejemplo muestra cómo deben confeccionarse los mapas de mazmorras e incluye símbolos apropiados para anotar la presencia de objetos como puertas y cofres. Debe anotarse la presencia de cada una de las características especiales de la mazmorra, por ejemplo las trampas, y cualquier otra situación no resuelta por los Héroes, como por ejemplo una habitación repleta de monstruos no derrotados o que contiene un cofre no abierto.

EJEMPLO DE MAPA DE MAZMORRA



COMBATE



Los turnos de combate dan comienzo siempre que se encuentran monstruos en las mazmorras y continúan hasta que todos los monstruos o todos los Héroes han muerto o estos últimos han huido lo bastante lejos como para que los monstruos abandonen su persecución. Generalmente, se encuentran monstruos al explorar una nueva sección de mazmorra, pero los Héroes pueden encontrarse con monstruos errantes y el DJ puede sacarse de la manga algunas sorpresas desagradables.

Para decidir cuando un turno determinado es de exploración o de combate, trata de imaginar lo que los monstruos pueden ver; ¡si no hay monstruos, entonces está claro que no se tratará de un Turno de Combate!. Evidentemente, si hay monstruos en la misma sección de mazmorra que los Héroes, los monstruos podrán verles y les atacarán. Si los Héroes se encuentran ante una puerta abierta y hay monstruos en la sección al otro lado, los monstruos podrán verles. Sin embargo, si los Héroes están un poco separados de la puerta, los monstruos no podrán verles y los Héroes podrán evitar enfrentarse a ellos.

En resumen, si los monstruos pueden ver a los Héroes, los monstruos atacarán. Por supuesto, esta será la situación cuando te los encuentres en el momento de abrir una puerta. Los monstruos nunca se retiran (aunque los Centinelas pueden huir para buscar ayuda y los Monstruos Especiales pueden retirarse del combate; hay más información sobre esto en las páginas que siguen). Si los Héroes intentan retirarse de una sección de mazmorra en la que han estado combatiendo, el DJ puede decidir si los monstruos les perseguirán.

COLOCACION DE LOS MONSTRUOS

Antes de que los monstruos sean situados en el tablero, el líder y el DJ deberán tirar un dado. Estas tiradas se denominan *tirada de sorpresa*.. Algunos Héroes tienen unos reflejos especialmente rápidos o buena vista, por lo que la tirada de sorpresa tendrá algún modificador a su favor. Por ejemplo, si un Elfo está mirando en dirección a la habitación o corredor en el que han aparecido los monstruos, el líder suma un +1 al dado al hacer la tirada de sorpresa.

Si el resultado que obtiene el líder es igual o mayor que el del DJ, los monstruos habrán sido sorprendidos. El líder situará a los monstruos en la sección en la que hayan aparecido en el lugar que él quiera, pero sólo un monstruo por casilla. El DJ puede a continuación desplazar cada monstruo una casilla en cualquier dirección. A partir de ese momento empieza el Turno de Combate.

Si el DJ obtiene un resultado superior al del líder, los monstruos habrán sorprendido a los Héroes. En ese caso, el DJ coloca a los monstruos en la sección de mazmorra en la que aparecieron (un monstruo por casilla) y el líder puede desplazarlos una casilla en cualquier dirección a cada uno. A continuación empieza la Fase del DJ del primer Turno de Combate (en otras palabras, los Héroes pierden su primer Turno de Combate).

Los monstruos sólo pueden situarse en las secciones de habitación o corredor en las que estaban en el momento de ser vistos

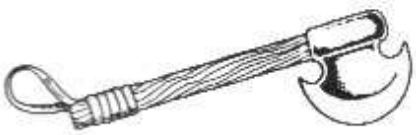
CENTINELAS

Hay una regla especial para cierto tipo de monstruos denominados *Centinelas*. Los Centinelas suman un +1 a la tirada de sorpresa del DJ.

La sección de mazmorra en la que aparezca un Centinela *siempre* tiene una puerta (incluso si el resultado en la *Tabla de Puertas de Habitaciones* indicara que no es así), que puede ser colocada por el DJ. El puede decidir que el Centinela abra esa puerta en lugar de efectuar un ataque (siempre y cuando el Centinela se encuentre en una casilla adyacente).

Si el Centinela abre una puerta que conduce a una sección de mazmorra inexplorada, deberá generarse la nueva sección al final de la fase del DJ, empleando el mismo sistema descrito para la Fase de Exploración y tras ello se proseguirá con el siguiente Turno de Combate.

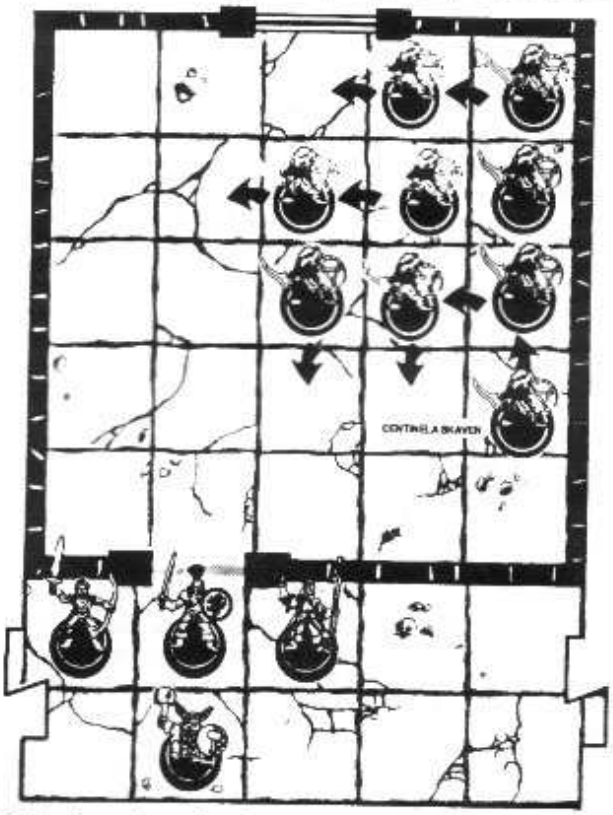




COMO DIFERENCIAR A LOS MONSTRUOS ESPECIALES

Si entre los monstruos que aparecen hay Centinelas o cualquier otro tipo de monstruo especial (ver más adelante), tendrás que poder diferenciarlos a simple vista para determinar de qué tipo es cada uno. La forma más fácil de hacerlo es emplear las miniaturas de Citadel Miniatures apropiadas para cada tipo diferente de monstruo. El catálogo de Citadel Miniatures incluye modelos apropiados para cada tipo de monstruo que puedas encontrar en *Advanced HeroQuest*.

Si no tienes las miniaturas apropiadas, puedes emplear las peanas de colores que se incluyen en el juego. Las peanas de diversos colores no tienen por qué representar el mismo tipo de monstruo cada vez que se usen; sin embargo, todos los jugadores deben saber en cada momento qué tipo de monstruo especial corresponde a cada color en cada ocasión. Por supuesto, en algunas ocasiones en que los Héroes se encuentren con algún tipo de monstruo especial, los Héroes no sabrán que tipo de monstruo es hasta que este actúe. En tales casos, el DJ deberá informar a los jugadores de qué tipo de monstruo se trata (por ejemplo un Centinela) sólo después de que haya ejecutado alguna de sus acciones especiales (por ejemplo, al abrir una puerta).



Habiendo casi completado su Gesta, los Héroes encuentran a un grupo de Skaven tras una puerta (entre los que hay un Centinela). El líder y el DJ tiran un dado cada uno y le suman un +1 (por la presencia en un bando de un Elfo que puede ver la habitación y en el otro de un Centinela Skaven). El líder obtiene un 4 y el DJ un 3, de modo que los Skaven son sorprendidos.

A continuación, el líder decide dónde se colocará cada miniatura que representa a un Skaven. Por supuesto, tratará de hacerlo de la forma más ventajosa posible para los Héroes. A continuación el DJ podrá desplazar cada Skaven una casilla. Comienza ahora un turno normal de combate.

Ten en cuenta la presencia de una puerta en la pared más alejada. Si el DJ decide que el Centinela la abra durante la Fase del DJ, tendrá que generar las secciones de mazmorra que se encontrarán al otro lado, al final de la fase. Si se trata de una Guarida o de una Habitación de Gesta que contiene más Skaven, un enorme grupo de refuerzo de monstruos podría estar a punto de aparecer ...

SECUENCIA DE JUEGO

Al igual que en los turnos de exploración, cada Turno de Combate se juega siguiendo una secuencia de fases, cada una de las cuales debe ser completada antes de pasar a la siguiente.

FASE DE JUGADORES HEROES

Cada jugador Héroe tiene una serie de opciones a su disposición durante la Fase de Jugadores Héroes. Los jugadores Héroes deciden entre ellos quién moverá primero. Si no pueden tomar una decisión, el líder será quien decida por ellos. Cualquiera de las acciones que se detallan a continuación puede ser llevada a cabo por los Héroes o sus Seguidores.

1. Una miniatura puede mover y luego atacar, o puede atacar y luego mover. Si un Héroe tiene varios Seguidores, no todos tienen por qué seguir la misma secuencia; algunos pueden mover antes de atacar, mientras que otros pueden atacar antes de mover.
2. Una miniatura puede correr en lugar de efectuar un ataque (esto se describe detalladamente más adelante).
3. Una miniatura que se encuentre junto a una puerta puede abrirla o cerrarla en lugar de efectuar un ataque. Esta acción puede ejecutarse antes o después de mover, pero nunca en mitad de un movimiento. Si la puerta va a dar a una parte inexplorada de la mazmorra, se generarán las nuevas secciones igual que si se tratara de un Turno de Exploración. Esto se hace al final de la Fase de Jugadores Héroes, después de que todos los jugadores Héroes hayan movido sus miniaturas. Esto significa que una miniatura no puede pasar por una puerta que lleve a una parte inexplorada de la mazmorra en el mismo turno en que esa puerta ha sido abierta, incluso si se ha abierto antes de mover. Esto se aplica también en los casos en que las miniaturas se muevan hacia zonas sin explorar al pasar por un cruce.

FASE DEL DIRECTOR DE JUEGO

El DJ dispone de una serie de opciones muy parecidas durante su fase.

1. El DJ decide si los monstruos van a mover y atacar o a atacar y mover. Sea cuál sea su elección, todos los monstruos deben seguir la misma secuencia. Deben completarse todas las acciones de cada monstruo antes de que el DJ empiece a mover y/o atacar con el siguiente monstruo.
2. Un monstruo puede correr en lugar de efectuar un ataque (esto se describe más adelante).
3. Los Centinelas pueden abrir puertas en lugar de efectuar un ataque. Esto se puede hacer antes o después de mover, pero nunca en mitad de un movimiento. Si la puerta va a dar a una parte inexplorada de la mazmorra, las nuevas secciones deben de ser generadas como si se tratara de un Turno de Exploración. Esto se hace al final de la fase del DJ, después de que hayan sido movidos todos los monstruos. Esto significa que un monstruo no puede atravesar una puerta que lleve a una zona de la mazmorra sin explorar en el mismo turno en que esa puerta ha sido abierta, incluso si la puerta se abrió antes de que el monstruo hubiera movido. Esto mismo se aplica en caso de que los monstruos se dirijan hacia zonas sin explorar al pasar por un cruce.
4. Si los monstruos pueden perseguir (ver más adelante), cualquier monstruo puede abrir una puerta en lugar de efectuar un ataque.
5. Si cualquier monstruo de tipo especial, como por ejemplo Campeones o Hechiceros, actúa conforme a cualquiera de sus habilidades particulares durante esta fase, el DJ deberá revelar a los jugadores Héroe el tipo de monstruo especial de que se trata. Si un Campeón efectúa un ataque, un Hechicero invoca un conjuro, o un Centinela abre una puerta, el DJ debe revelar la identidad de ese modelo. Por supuesto, deberá ser alguna miniatura especial o estar colocada en una peana coloreada que la identifique



FASE FINAL

Esta fase tan sólo tendrá lugar si los monstruos son aniquilados o si los Héroes consiguen escapar.

Se considera que los Héroes han escapado si al final de la fase del DJ no quedan monstruos a la vista. La única excepción es si esto se consigue después de cerrar una puerta, en cuyo caso el siguiente turno es todavía un Turno de Combate; si al final de la siguiente fase del DJ siguen sin haber monstruos a la vista, se considera que los Héroes han escapado.

Si los Héroes matan a todos los monstruos, los Héroes podrán registrar sus cadáveres. Las tablas de monstruos indican el número de Coronas de Oro que encuentran los Héroes. Si alguno de los monstruos llevaba un objeto mágico (como sucede, por ejemplo, en el caso de muchos monstruos especiales) los Héroes pueden también arrebatárselo. El DJ les informará de qué se trata.

Si los Héroes huyen antes de acabar con todos los monstruos, los Héroes no podrán apropiarse de botín alguno de los cadáveres de los monstruos muertos. Incluso si después vuelven al lugar de la lucha, los Héroes descubrirán que los sobrevivientes ya se han llevado las armas y posesiones de los muertos.

Finalmente, los jugadores Héroe eligen un nuevo líder, siguiendo el mismo procedimiento que al inicio de la partida. De esta forma la tarea de líder será rotativa entre los jugadores. A continuación, el juego prosigue con una nueva Fase de Exploración.



MOVIMIENTO EN LAS FASES DE COMBATE

El DJ decide en qué orden se mueven los monstruos. Los jugadores Héroe deciden entre sí el orden en que moverán. Si no pueden llegar a un acuerdo, el líder decidirá por ellos.

Un monstruo o Héroe puede moverse hacia adelante, hacia atrás, a izquierda o a derecha un número de casillas igual a su Velocidad. Las miniaturas no pueden moverse ni en diagonal, ni a través de otra miniatura ni a través de un obstáculo impasable (por ejemplo, una pared o una puerta cerrada). Si una miniatura penetra en una Zona Mortal (véase más adelante) su movimiento deberá concluir inmediatamente.

Sólo puede atacarse a enemigos que se encuentren en casillas horizontales o verticales adyacentes. Una miniatura puede encararse girando en cualquier dirección, de modo que no importa si el enemigo está detrás o delante de la ella; la miniatura puede girarse y efectuar su ataque. No se pueden realizar ataques en diagonal a menos que el atacante utilice un arma de largo alcance (como por ejemplo una lanza). Las reglas para efectuar cualquier ataque se encuentran en la sección *Combate Cuerpo a Cuerpo*.

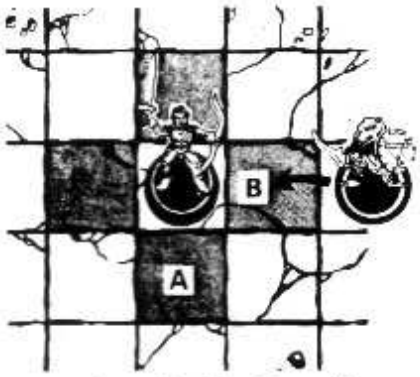
ZONAS MORTALES

Cada miniatura ejerce una *Zona Mortal* sobre cada casilla en la que puede realizar un ataque. Esta zona representa el área que puede amenazar un combatiente con un arma de combate cuerpo a cuerpo. Cualquier miniatura que penetre en la Zona Mortal de otra criatura debe terminar allí su movimiento; no puedes seguir moviendo una miniatura una vez que esta ha entrado en una Zona Mortal enemiga. Sin embargo, sí puedes ***moverla*** para salir de una Zona Mortal al principio de tu movimiento.

Ciertas *armas largas* tales como lanzas, alabardas o espadas a dos manos, permiten a sus portadores atacar en diagonal. Cualquier miniatura equipada con una de tales armas ejerce una Zona Mortal en todas las casillas adyacentes en diagonal, además de sobre las verticales y horizontales adyacentes..

La Zona Mortal de una miniatura queda inmediatamente *"concentrada"* en una casilla cuando un oponente entra en ella. Esto quiere decir que la Zona Mortal queda concentrada en la primera casilla que ocupe un oponente y por lo tanto cualquier personaje puede moverse a través del resto de las casillas adyacentes de una manera normal. Esto no quiere decir que la miniatura tenga que atacar necesariamente a quien se encuentre en la casilla en cuestión; si otros enemigos penetran en otras casillas adyacentes, la miniatura puede elegir a cuál de ellas atacar.

Una miniatura que se encuentre en la Zona Mortal de un oponente no puede abrir o cerrar puertas, ni abrir cofres. El encontrarse dentro de la Zona Mortal de un enemigo también impide a un Mago invocar ciertos conjuros, tales como Las Llamas del Fênix. Todo esto se describe detalladamente en las descripciones de los conjuros.



Torallion ejerce una Zona Mortal en las casillas que aparecen sombreadas. Sin embargo, si un Skaven penetra en la casilla A, el resto de las casillas de su Zona Mortal serán ignoradas por los demás Skaven. Por otra parte, si en el siguiente turno el Skaven pasa de la casilla A a la B, deberá terminar allí su movimiento y seguirá siendo el centro de la Zona Mortal de Torallion hasta que la abandone.

Si Torallion llevase un arma larga (una espada a dos manos, por ejemplo), todo esto se aplicaría a las cuatro casillas diagonales adyacentes.

PUERTAS

Los Héroes, Seguidores y Centinelas (ver más arriba) pueden abrir o cerrar una puerta en lugar de efectuar un ataque, siempre y cuando la miniatura se encuentre junto a la puerta en cuestión en ese momento. Una miniatura puede abrir o cerrar una puerta antes o después de mover, pero no en mitad de un movimiento, de acuerdo con el orden elegido originalmente para el movimiento y el ataque. Abrir o cerrar una puerta ***reemplaza*** el ataque.

Si se abre una puerta que conduce a una sección inexplorada de mazmorra durante un Turno de Combate, deberán generarse las nuevas secciones de mazmorra como si se tratase de un Turno de Exploración. Esto se hace al final de la fase en que se abrió la puerta de modo que es imposible abrir una puerta y penetrar en una zona inexplorada atravesándola en la misma fase. Lo mismo se aplica en los casos en que se sale de esquinas que conducen a zonas inexploradas.

COMO CORRER

Una miniatura puede *correr* en lugar de efectuar un ataque. Primero, como de costumbre, la miniatura se moverá un número de casillas igual a su Velocidad. Después el jugador tira un dado. Si el resultado está entre 2 y 12, la miniatura puede mover un número de casillas adicionales igual al resultado del dado. Si el resultado es un 1, la miniatura tropieza y no puede mover casillas adicionales.

Una miniatura que corre no puede abrir ni cerrar puertas.

PERSECUCIONES

Si los Héroes tratan de huir de sus enemigos, el DJ puede decidir que los monstruos les persigan. Un monstruo que les persiga debe correr a menos que pueda terminar su movimiento normal adyacente a un oponente y atacarle. Un monstruo en persecución puede abrir una puerta en lugar de hacer un ataque.

Una persecución termina si todos los monstruos pueden hacer un movimiento normal y atacar, en cuyo caso el siguiente turno es un turno normal de combate, o si los Héroes escapan, en cuyo caso el siguiente turno será un turno normal de exploración. Los Héroes escapan si los monstruos les han perdido de vista al final de una fase del DJ. Si lo han conseguido al cerrar una puerta, los monstruos tienen derecho a otro turno de persecución. Si al terminar este siguen sin poder ver a los Héroes, estos habrán logrado escapar.

Si los Héroes escapan, los monstruos vuelven al lugar de donde han venido. Esto debe anotarse en el mapa de la expedición, junto con el número de monstruos que quedan. Si los Héroes regresan a ese lugar durante la misma expedición, se enfrentarán a los monstruos restantes. Si regresan en una expedición posterior, habrá de nuevo el número original de monstruos.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura tan sólo puede efectuar un *ataque cuerpo a cuerpo* cuando se encuentra adyacente a un enemigo (es decir, cuando el atacado se encuentra en la Zona Mortal del atacante). Los combates cuerpo a cuerpo son el único tipo de ataque que puede realizarse contra enemigos que se encuentran en casillas adyacentes. No pueden efectuarse ataques en diagonal a menos que se utilicen armas de largo alcance. Si una miniatura se encuentra en contacto con más de un enemigo, el jugador que la controle deberá decidir a cuál de ellos va a atacar *antes* de tirar los dados.

Cada ataque consiste de una o dos tiradas de dados. Primero el atacante efectuará una *Tirada para Impactar* para determinar si alcanza a su enemigo. Si lo consigue, el atacante efectuará una *Tirada de Heridas* para determinar el daño que ha causado.

TIRADAS PARA IMPACTAR

Cuando una miniatura efectúa un ataque, deberás buscar la Habilidad con Armas del atacado en la sección *Combate Cuerpo a Cuerpo* de la Hoja de Control de Personaje del atacante o en la Tabla de Referencia de monstruos. En la hilera bajo la Habilidad con Armas se encuentra el número que el atacante debe obtener con el dado para impactar. Deberá efectuarse una tirada de dado; si el resultado es igual o mayor que el número indicado el ataque habrá tenido éxito y la miniatura habrá alcanzado a su enemigo con el ataque.

IMPACTOS CRITICOS

Si se obtiene un 12 en la tirada para impactar, el ataque ha causado un *Impacto Crítico*. Esto permite que el atacante efectúe *un ataque adicional*.

Algunas armas más grandes y pesadas, como las alabardas y otras armas a dos manos, pueden causar un Impacto Crítico con una tirada de 11 ó 12. La sección de *Armas* de la Hoja de Control de Personaje del atacante o la Tablas de Referencia de Monstruos indica el número que debe obtenerse para conseguir un Impacto Crítico.

FALLOS CRITICOS

Por el contrario, si el resultado de la tirada para impactar es de 1, el ataque ha resultado en un *Fallo Crítico*. Esto quiere decir que el atacante ha golpeado de una forma tan extremadamente torpe que ofrece al atacado la magnífica oportunidad de aplastarle la cabeza. La miniatura que era atacada efectúa inmediatamente *un ataque adicional* contra su atacante.

Al mismo tiempo que las armas grandes y pesadas consiguen impactos críticos más a menudo, también hacen que el atacante tenga más posibilidades de cometer un fallo, ya que el mismo peso que hace que atraviesen con más facilidad las armaduras, hace que sean más difíciles de manejar. Estas armas provocan un Fallo Crítico con un resultado de 1 ó 2. La sección *Armas* de la Hoja de Control de Personaje del atacante o la Tablas de Referencia de Monstruos incluye las resultados que al obtenerse tienen como consecuencia un Fallo Crítico.

ATAQUES ADICIONALES

Los Ataques Adicionales tienen lugar por causa de Impactos Críticos o por Fallos Críticos. Los Ataques Adicionales se resuelven inmediatamente a continuación de los ataques normales. Se calcula el resultado de un ataque adicional como si se tratara de uno normal, ¡incluida la posibilidad de que en el ataque adicional se pueda producir otro Impacto Crítico u otro Fallo Crítico!

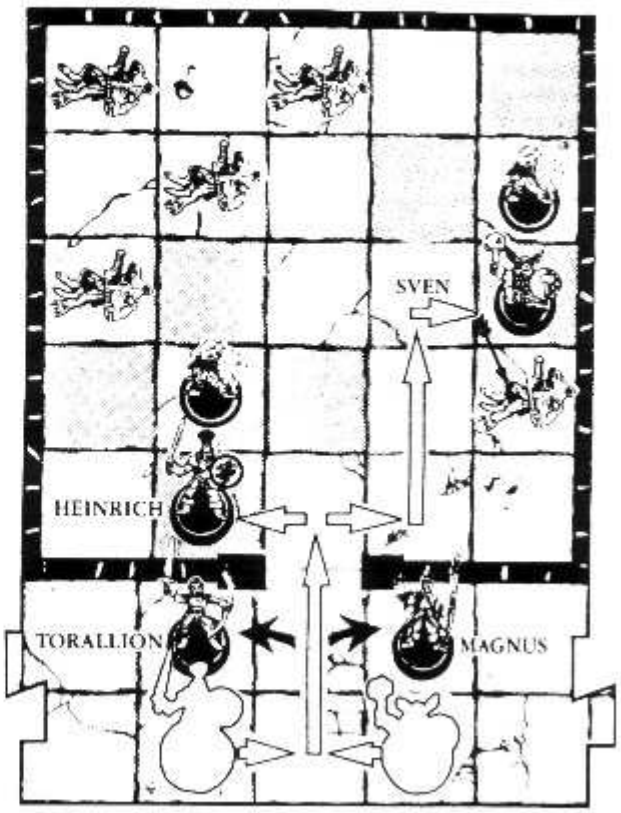
TIRADAS DE HERIDAS

Si el ataque alcanza a su blanco, deberá efectuarse otra tirada para determinar el daño que se ha causado. El número de dados de daño depende del arma que emplee el atacante; la sección *Armas* de la Hoja de Control de Personaje del atacante o de la Tablas de Referencia de Monstruos indica el número de dados que deben emplearse.

Efectúa una tirada con el número indicado de dados y compara el resultado con la Dureza de la víctima. El personaje o monstruo alcanzado sufrirá una Herida por cada dado en el que se obtenga un resultado igual o mayor que su Dureza.

Un resultado de 12 produce una *Herida Crítica*, lo que significa que se produce una Herida adicional y debe tirarse ese dado otra vez (y otra más si es que se obtiene otro resultado de 12).

Cada jugador debe llevar cuenta del número de Heridas que hayan sufrido sus miniaturas. Los jugadores Héroe anotarán las Heridas en los espacios apropiados de sus Hojas de Control de Personaje. El DJ deberá utilizar las fichas de Heridas, colocándolas junto a los monstruos a medida que van sufriendo heridas y hasta que mueran. El DJ también puede llevar cuenta de todas las Heridas sufridas por los monstruos en un papel aparte.



Tras encontrarse en una habitación con una banda de Skaven, los Héroes se preparan para combatir.

En la primera Fase de Jugadores Héroe, Heinrich y Sven mueven y atacan; Torallion y Magnus atacan y mueven. Los jugadores Héroes discuten entre ellos qué es exactamente lo que hará cada uno de sus personajes; al final el líder decide definitivamente cuáles son las acciones que realmente emprenderán los Héroes.

El ataque con arco de Torallion y la magia arcana de Magnus se describen en secciones de reglas más adelante. El efecto combinado es que cinco de los siete Skaven quedan fuera de combate. Heinrich y Sven se mueven como se indica en el diagrama, deteniéndose al penetrar en las Zonas Mortales de los Skaven a los que han decidido atacar.

El DJ indica a los jugadores Héroes la Habilidad con Armas de los Skaven; ambos Skaven poseen una Habilidad con Armas de 6. El jugador que controla a Heinrich consulta su Hoja de Control de Personaje y determina que debe obtener un 5 ó más para impactar a un enemigo con una Habilidad con Armas de 6. Sven tiene las mismas probabilidades para impactar. Los dos jugadores efectúan su tirada. Heinrich, obtiene un 4 y falla, Sven obtiene un 12, lo cual es un Impacto Crítico, por lo que obtiene un ataque adicional en el que obtiene un 9. El Héroe Enano ha impactado dos veces a su blanco.

A continuación, Sven determina el daño que causa su hacha. Sven tiene derecho a tirar cinco dados por cada impacto. Deberá obtener un 6 ó más en cada dado para superar la Dureza del Skaven y causarle una Herida. Los resultados obtenidos son de 2, 10, 11, 12, 1, 5, 6, 5, 3 y 8. Un total de cinco Heridas, más que suficiente para matar al Skaven (que empezó el combate con una resistencia de 3 Heridas). Hay que tener en cuenta que no se efectúa la tirada adicional por Daños Críticos causada por el resultado de 12, simplemente porque la víctima del ataque está ya muerta.



COMBATE A DISTANCIA

Los ataques a distancia se efectúan contra oponentes fuera del alcance de las armas normales de combate cuerpo a cuerpo; en otras palabras, son los ataques que se hacen mediante arcos, ballestas y armas arrojadizas en general. Para poder efectuar un ataque a distancia, la miniatura deberá cumplir las cinco condiciones siguientes:

1. La miniatura debe contar con un arma de combate a distancia (que estará indicada en la Hoja de Control de Personaje del Héroe o en las Tablas de Referencia de Monstruos).
2. La miniatura debe estar a más de una casilla de distancia de su blanco (es decir, este no puede estar adyacente).
3. La miniatura debe estar fuera de cualquier Zona Mortal de un personaje enemigo.
4. El blanco debe estar dentro del alcance del arma de la miniatura atacante. La distancia se calcula contando el número de casillas desde la ocupada por el atacante (sin contar la casilla en la que se encuentra la miniatura) hasta la ocupada por el blanco (contando la casilla en la que se encuentre este). No debe contarse diagonalmente. El alcance máximo de las armas se indica en la Hoja de Control de Personaje de la miniatura o en la Tabla de Referencia de Monstruos.
5. El atacante debe poder trazar una Línea de Visión sin obstrucciones hasta su blanco.

Las miniaturas sólo pueden mover *y* efectuar un ataque a distancia si se utilizan armas arrojadizas (por ejemplo dagas, lanzas o hachas). Cualquier personaje deberá permanecer inmóvil para disparar con un arco o ballesta.

Línea de Visión

Para efectuar un ataque a distancia, debe haber una *Línea de Visión* sin obstrucciones entre las dos miniaturas. El atacante debe ser capaz de ver perfectamente a su enemigo para poder dispararle o lanzarle el proyectil con precisión.

Los jugadores siempre serán los mejores jueces cuando deba determinarse si un atacante puede trazar una Línea de Visión sin obstrucciones hasta su blanco. Normalmente, es simplemente una cuestión de sentido común. Evidentemente, todos los muros obstruyen la Línea de Visión, al igual que las puertas, incluso si se encuentran abiertas, a menos que el atacante o el blanco se encuentren en una casilla inmediatamente adyacente a la puerta. Además, una miniatura que se encuentre entre el atacante y el blanco también obstruye la Línea de Visión, a menos que sea del mismo bando que el atacante y se encuentre en una casilla adyacente a él.

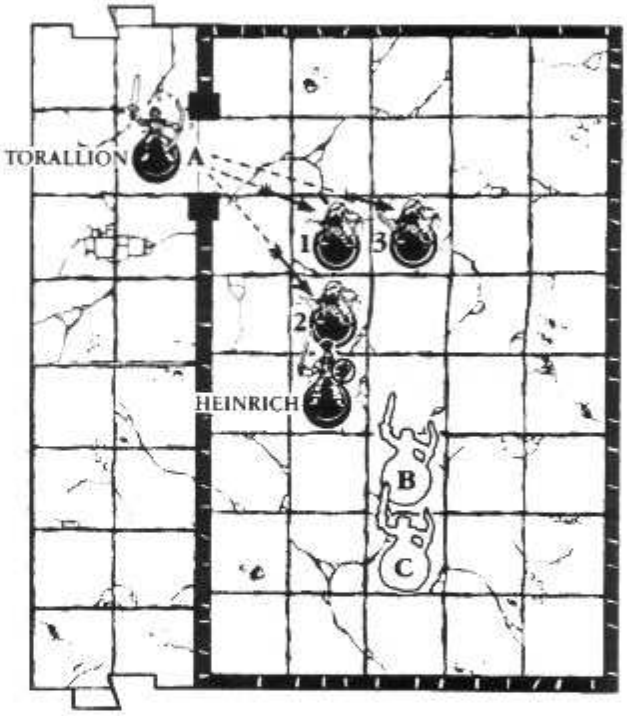
En los casos en los que sea difícil decidir si existe o no una Línea de Visión sin obstrucciones, es posible resolver la situación decidiendo que la Línea de Visión se encuentra *parcialmente obstruida*. Es posible guiarse por el principio de que si es difícil determinar si el atacante puede trazar una Línea de Visión sin obstrucciones hasta su blanco, es que probablemente no podría hacerlo y sus posibilidades de alcanzarle serían escasas. Cuando se dispara a un blanco parcialmente obstruido, deberá determinarse la distancia contando como si estuviera 4 casillas más lejos de lo que realmente se encuentra. Cuando no se pueda llegar a un acuerdo por una cuestión de Línea de Visión, en primer lugar deberá tenerse en cuenta la importancia de que pueda efectuarse o no el disparo. No merece la pena echar a perder una partida por una discusión sobre quién puede ver a quién; al fin y al cabo, una sola flecha casi nunca ha cambiado el curso de una batalla ...

Observa el siguiente ejemplo:

Supongamos que Torallion se encuentra en cada una de las tres posiciones A, B, o C. En la posición A, a pesar de estar tras el marco de la puerta, Torallion está en la casilla adyacente a la apertura y por lo tanto puede disparar a través de ella. Por la misma razón, los Skaven pueden dispararle a él. Aunque los Skaven 2 y 3 tienen su Línea de Visión parcialmente obstruida; el Skaven 2 por el muro y el Skaven 3 por el Skaven 1.

Desde la posición B, Torallion tiene una Línea de Visión sin obstrucciones a los Skavens 2 y 3, y tan sólo una Línea de Visión parcialmente obstruida al Skaven 1. Heinrich no obstruye parcialmente la Línea Visión al Skaven 2 porque se encuentra en una casilla adyacente a Torallion.

Si Torallion estuviera en la posición C, Heinrich ya no estaría adyacente a él, y por lo tanto obstruiría parcialmente la Línea de Visión al Skaven 2, dejando a Torallion con una Línea de Visión parcialmente obstruida a los Skavens 1 y 2, y una Línea de Visión sin obstrucciones al Skaven 3







Tiradas para Impactar y Tiradas de Heridas

Los ataques a distancia se resuelven de manera similar a los ataques en combate cuerpo a cuerpo. Primero se efectúa una Tirada para Impactar y tras ello, si el ataque tiene éxito, se efectúa una Tirada de Heridas.

Deberá contarse la distancia en casillas hasta el blanco, sin contar aquella casilla en la que se encuentre el atacante, pero contando en la que se encuentra el blanco. No cuentes en diagonal. Busca el total en la sección *Combate a Distancia* de la Hoja de Control de Personaje del atacante o en la Tabla de Referencia de Monstruos para determinar el resultado que debe obtenerse para conseguir un impacto. La Habilidad con Armas del atacado no tiene ningún efecto en los ataques efectuados con un arma a distancia. Si se consigue un impacto, deberán calcularse los daños igual que si se tratase de un ataque cuerpo a cuerpo.

Recuperación de Proyectiles

Las dagas y las hachas arrojadizas sólo pueden lanzarse una vez. Cada disparo efectuado con un arco emplea una flecha y el arquero deberá llevar la cuenta de las flechas que ha disparado.

Las armas de combate a distancia pueden recuperarse una vez que el combate ha terminado y se ha acabado con todos los monstruos (excepto si los Héroes huyen). Tira un dado por cada flecha, daga o hacha lanzados. Las flechas se recuperaran intactas con una tirada de 10 ó más; el resto de las armas se recuperarán intactas con un 7 ó más.

Impactos Críticos y Fallos Críticos

Los Impactos Críticos y los Fallos Críticos se producen cuando se obtiene un resultado de 12 y 1 respectivamente, igual que en el combate cuerpo a cuerpo.

Si se consigue un Impacto Crítico con un arma de combate a distancia, se supone que el proyectil ha alcanzado un resquicio en la armadura del blanco o ha alcanzado a este en un punto vital. La Dureza de la víctima se divide por la mitad (redondeando las fracciones hacia abajo) cuando se efectúa la Tirada de Heridas.

Un Fallo Crítico al combatir a distancia representa que el proyectil ha alcanzado a un *amigo* en lugar de a un enemigo. Si hay una miniatura aliada a dos o menos casillas del blanco, esta habrá sido alcanzada en su lugar. En caso de que se pudiera elegir entre dos o más miniaturas el jugador que controla el blanco original decide cuál de ellas será. Si no hubiese una miniatura aliada a 2 ó menos casillas del blanco, el disparo simplemente ha fallado.

PUNTOS DE DESTINO

Los Puntos de Destino pueden alterar los hechos que acaban de suceder (es decir, los incidentes de ese turno). Por ejemplo, si una miniatura ha sido alcanzada en un ataque, esta podría invertir un Punto de Destino después de haber determinado el número de Heridas que ha sufrido y negar todo el daño. Una miniatura no puede invertir un Punto de Destino para alterar algo que ha sucedido en un turno anterior.

A pesar de que los Puntos de Destino pueden emplearse durante los turnos de exploración, normalmente son empleados con mayor frecuencia en los turnos de combate. Cada Héroe empieza cada expedición con un número determinado de Puntos de Destino. Un Héroe puede invertir cualquier número de Puntos de Destino en un mismo Turno de Combate. No está permitido prestar Puntos de Destino a otros Héroes o a Seguidores.

Los Puntos de Destino pueden emplearse para negar (es decir, reducir a cero) todas las Heridas que sufra un Héroe en un turno. Esta es la función más importante de los Puntos de Destino y pueden utilizarse en cualquier circunstancia. Puede recurrirse a los Puntos de Destino para negar las Heridas producidas por un ataque, por trampas o por cualquier otro evento.

Los Puntos de Destino también pueden invertirse para convertir una tirada de dados fallida en una tirada exitosa. De nuevo, puede hacerse uso de esto en cualquier circunstancia. Podría emplearse para convertir un ataque fallido en impacto, para convertir un chequeo de inteligencia fallido en uno exitoso, etc.

La forma de adquirir más Puntos de Destino se describe en la sección *Entre Expedición y Expedición*. Los jugadores Héroe deben tener cuidado en no desperdiciar sus Puntos de Destino. Una vez invertidos todos, el Héroe está en una posición vulnerable y puede morir en cualquier momento.

LA MUERTE...

Al final nos llega a todos y a los monstruos más a menudo que a nadie. Un monstruo o un Seguidor muere cuando sus Heridas se reducen a 0 ó menos. La miniatura debe retirarse del tablero; la miniatura que lo mató puede avanzar y ocupar la casilla en la que se encontrase la víctima si así lo desea el jugador que lo controla.

Los Héroes quedan *inconscientes* cuando sus Puntos de Heridas descienden a cero y tan sólo morirán si el número de Puntos de Heridas desciende por debajo de cero. La miniatura de un Héroe inconsciente deberá colocarse tumbada en el tablero. Un Héroe inconsciente no podrá llevar a cabo ninguna acción y si sufre un ataque su Habilidad con Armas se considerará 1. Otro Héroe puede arrastrar al Héroe inconsciente 3 casillas por turno en lugar de efectuar un movimiento normal, siempre y cuando empiece su movimiento en una casilla adyacente.

Es posible administrar a un Héroe inconsciente una Poción Curativa; esta le será dada por cualquier Héroe o Seguidor que disponga de ella y que se encuentre en una casilla adyacente, siempre y cuando ninguna de las dos miniaturas se encuentre en la Zona Mortal de un personaje enemigo. Un Héroe inconsciente también puede volver a entrar en acción mediante el uso de un conjuro de Curación (los puntos de magia y los conjuros se explican más adelante).

Un Héroe inconsciente puede ser transportado por uno de sus compañeros durante los turnos de exploración. Sin embargo, el Héroe inconsciente y su portador tan sólo podrán moverse hasta 6 casillas.



MAGIA

La magia es la fuerza más poderosa en el mundo de Warhammer. Hay muchos practicantes de este misterioso arte, desde el más simple de los magos que se dedica a arreglar pucheros rotos y curar gripes y resfriados al más grande archimago capaz de resucitar a los muertos, arrasar ciudades con tormentas de fuego, o invocar horribles Demonios para que hagan su voluntad .

La magia obtiene su energía de las turbulentas masas de Caos que penetran en el mundo a través de dos enormes brechas en la realidad situadas en los polos norte y sur. Un mago experimentado puede detectar esta magia en bruto en forma de hirvientes nubes de color. Cuando un mago invoca un conjuro, el hechicero escarba en esta fuente de poder, enfocando y controlando esta informe energía mágica para conseguir el efecto deseado.

Cada hechicero pertenece a uno de los diez Colegios de Magia. Cada Colegio enseña los mismos fundamentos acerca de la magia, pero se especializa en obtener su poder de sólo uno de los colores de la magia. Un Mago Jade, por ejemplo, extrae su poder de una magia que posee un matiz verdoso, mientras que un Mago Celestial posee el azul como color propio. Los magos de los diez Colegios se distinguen por su símbolos mágicos, por el color de sus ropajes y por sus diferentes filosofías.

Cada uno de los Colegios tiene sus propios conjuros. Algunos de los conjuros tienen efectos muy similares, y sólo difieren en los rituales de invocación y encantamiento. Otros son específicos de cada Colegio. En este reglamento tan sólo hemos incluido los conjuros de los Magos Brillantes; podrás encontrar nuevos conjuros de otros Colegios en futuros suplementos de *Advanced HeroQuest* publicados por Diseños Orbitales.

Los Magos Brillantes tienen el rojo y el naranja como colores propios. Sus símbolos son la llave y la cerradura: la mágica Llave de los Secretos y la Cerradura de lo Desconocido.Tradicionalmente las acciones de los Magos Brillantes están siempre motivadas por alguna idea o plan y no son capaces de sentarse a reflexionar sin sentirse pronto incómodos. Tienen la sangre caliente y son amantes de la guerra, obteniendo su vigor del estruendo de la batalla. Son maestros en la magia ígnea, y popularmente se cree que están obsesionados con el fuego y el calor. Sus casas son siempre demasiado cálidas y mal ventiladas y en invierno nunca dejan de quejarse por el frío.

A medida que aprenden su arte, todos los hechiceros compilan gradualmente un *Libro de Conjuros*. Este libro contiene aquellos hechizos para los que el Mago conoce las fórmulas y signos correctos, tal y cómo le fueron enseñados por sus maestros, Magos amigos o tal y como fueron transcritos de los Libros de Conjuros de otros magos.

Al principio de una expedición, el jugador que controle al Héroe Mago deberá tener el Libro de Conjuros de Mago Brillante. Este Héroe empieza el juego con cuatro hechizos, pero puede aprender más después de cada expedición (ver *Entre Expedición y Expedición* más adelante).

Armas y Armaduras

Los Magos no pueden equiparse con ningún tipo de armadura ni portar ningún arma que no sea una daga, con la excepción de una Espada Rúnica mágica. Las armas y la armadura alteran el aura de los Magos y hacen que les sea imposible obtener las energías mágicas que flotan a su alrededor.

COMPONENTES DE LOS CONJUROS

Los componentes de los conjuros son objetos materiales que el Mago debe tener a su disposición para poder invocar el conjuro. Cuando se invoca el conjuro, los componentes de este se consumen. En algunas ocasiones hace falta más de un componente. El Mago empieza el juego con los componentes necesarios para cuatro conjuros; puede escoger cuáles, después de estudiar su Libro de Conjuros, anotando qué componentes escoge en su Hoja de Control de Personaje. Cualquier combinación está permitida, desde 4 componentes diferentes a 4 componentes iguales.

COMO INVOCAR CONJUROS

Un hechicero puede invocar un conjuro por turno. Los conjuros se pueden invocar en los turnos de combate y de exploración. Lanzar un conjuro consume los componentes necesarios; el Mago deberá tacharlos de su Hoja de Control de Personaje. El Libro de Conjuros indica qué efectos produce cada conjuro.

Si un conjuro tiene un solo componente, el Mago puede mover e invocar el conjuro. SI tiene dos componentes, el Mago no podrá moverse en el turno en que invoque el conjuro.

EL CHEQUEO DE INTELIGENCIA

Las reglas para ciertos conjuros indican que el Mago debe efectuar un *Chequeo de Inteligencia* para invocar con éxito el conjuro. Tira un dado y compara el resultado con la característica de Inteligencia del Mago. Si el resultado es menor o igual a su Inteligencia, el Mago ha efectuado el chequeo con éxito. Si el resultado es mayor que su Inteligencia, el chequeo habrá fallado. El Mago puede invertir Puntos de Destino para cambiar el resultado de una tirada de fracaso a éxito.



LIBRO DE CONJUROS DE MAGO BRILLANTE

ARMADURA DE DRAGON ☑

Componente: Polvo de Dragón Rojo

Tras lanzar al aire el polvo, las gesticulaciones del hechicero hacen que este se solidifique en un caparazón de relucientes escamas rojizas alrededor del blanco del hechizo. Este conjuro puede ser invocado sobre cualquier miniatura en la Zona Mortal del Mago. Deberá añadirse un +1 a la Dureza de dicha miniatura hasta el siguiente Turno de Exploración.

EL TERCER OJO ☑

Componente: Llave de plata

Derramando tan sólo un poco de sangre, se abre un ojo en la frente del Mago, un ojo sin blanco ni iris, que refulge con una brillante luz verduzca. Con este ojo, el Mago puede ver en secciones de la mazmorra que no hayan sido aún exploradas. El Mago debe elegir cualquier área que no haya sido aún explorada (tras una puerta, o al otro lado de un cruce, por ejemplo) y el DJ deberá generar el área elegida de la mazmorra mediante el procedimiento normal. Si hay algún monstruo, éste no sabrá en ningún momento que está siendo espiado. Si posteriormente los Héroes penetran en un área que ya ha sido explorada mediante este hechizo, tendrán un +3 en la Tirada de Sorpresa efectuada por el líder.

LLAMAS DE MUERTE ☑

Componente: Polvo de Fuego

El Mago proyecta una chisporreante bola de fuego hacia el enemigo, que queda engullido en un torbellino de llamas blancas. Sitúa un marcador de bola de fuego en cualquier área en un radio de 12 casillas dentro de la Línea de Visión del Mago que ha invocado el conjuro (como si se tratase de un ataque a distancia; ver la sección *Combate*). Cualquier miniatura, amiga o enemiga que se encuentre donde es colocada el marcador es alcanzada automáticamente. Deberá efectuarse una Tirada de Heridas de 5 dados para determinar los daños que sufren las víctimas de este ataque.

LAS LLAMAS DEL FENIX ☑

Componente: Pluma de Fénix

El Mago coloca sus manos sobre las heridas abiertas de un camarada caído y hace que el dolor se transmita a su cuerpo, para ser consumido por la fuerza de su magia. Mediante este conjuro, el Mago puede curar cualquier Herida sufrida por cualquier miniatura, incluido él mismo. No debe haber nadie más que el camarada herido, en la Zona Mortal del Mago cuando invoque este conjuro.

Estos cuatro conjuros son todos los que un Mago puede conocer al principio de su primera Gesta. Haz una señal en las casillas junto a los nombres de los siguientes a medida que el Mago vaya aprendiéndolos.

LA LLAVE BRILLANTE ☐

Componente: Llave de plata

El Mago cierra su puño fuertemente y este aparecerá envuelto en un halo de luz caliente. Tras ello el Mago abrirá su mano, lo que le costará un enorme esfuerzo, como si la tuviera dentro de una roca. Cuando la haya abierto, el Mago habrá creado una puerta allí donde antes no había ninguna. El jugador que controle al Mago puede colocar una puerta en cualquier pared de la sección en la que se encuentre el Mago. Si la puerta conduce a un área no explorada de la mazmorra y los Héroes deciden abrirla, primero deberá tirarse un dado. Con un 4 ó menos, sólo hay roca sólida al otro lado. Con un resultado mayor, deberá generarse un área de mazmorra tras la puerta según el procedimiento normal.

EL PODER DEL FENIX ☐

Componente: Pluma de Fénix y Diente de Dragón

Desde lo más profundo de su ser, el Mago lanza un grito que se extiende por el vacío eterno y que sólo puede ser oído por el alma de un camarada caído, devolviéndola de nuevo al cuerpo que antes abandonara. De esta forma, el Mago puede resucitar a un personaje muerto. Este conjuro sólo se puede lanzar en el turno siguiente a la muerte del personaje. Si el Mago supera un chequeo de Inteligencia, ese personaje vuelve a la vida con todas sus características a plena potencia. Si el Chequeo fracasa, el alma del Héroe muerto será a su vez condenada a una agónica destrucción.

MANO ARDIENTE DE DESTRUCCION ☐

Componente: Polvo de Dragón Rojo

Este conjuro transforma las manos del Mago, que empiezan a arder con una intensa llama mágica, una terrible energía que no consume la carne, aunque sí parece ennegrecerla durante el tiempo en que transcurre el conjuro. Si en cualquier Turno de Combate posterior el Mago consigue impactar a un enemigo en combate, ese enemigo pierde automáticamente tantas Heridas como aparezcan en una tirada de 1D12. No tires dados de daño de la forma normal. El efecto del conjuro concluye cuando se inicie el siguiente Turno de Exploración.

AIRE INMOVIL ☐

Componente: Pluma de Fénix

Las complicadas palabras y gestos que componen este conjuro se deben pronunciar rápidamente, como si se estuviera corriendo para vencer algún destino desesperado. Pero la invocación también exige interrumpirse bruscamente en un momento crítico y por un instante el Mago quedará como congelado, e incluso su corazón se detendrá cuando la energía mágica fluya a través de sus manos.

Luego, durante un turno, ningún monstruo en la sección de mazmorra que decida el Mago podrá moverse ni atacar. El Mago debe poder trazar una Línea de Visión sin obstrucciones hasta la sección de mazmorra seleccionada para poder invocar este conjuro.

HUIDA ☐

Componente: Polvo de Dragón Rojo

Extraños zarcillos de energía mágica brotan de las puntas de los dedos y de las palmas de las manos del Mago cuando invoca este conjuro; estos se agitan hacia la víctima como el restallido de un látigo. Cuando impactan causan una breve y cegadora agonía, seguida luego de un desesperado deseo de correr a cualquier lugar lejos de ese dolor insorportable. El Mago puede invocar este conjuro sobre cualquier miniatura a la que pueda trazar una Línea de Visión total o parcial antes de que esta se mueva. El jugador que controla al Mago puede hacer correr a la víctima en la dirección que quiera.

INFIERNO DE CONDENACION ☐

Componente: Polvo de Fuego y Diente de Dragón

De las extendidas manos del Mago surge una tormenta de fuego, que puede reducir a un hombre a cenizas en pocos segundos. Coloca un marcador de bola de fuego en cualquier parte en un radio de 12 casillas dentro de la Línea de Visión del Mago que ha invocado el conjuro (como si se tratase de un ataque a distancia; ver la sección *Combate*). Cualquier miniatura, amiga o enemiga que se encuentre donde es colocado el marcador será alcanzada automáticamente. Deberá efectuarse una Tirada de Heridas con 7 dados para determinar el efecto del conjuro. Antes de invocar el conjuro, el Mago debe superar un Chequeo de Inteligencia; si fracasa sólo se emplearán 5 dados en la Tirada de Heridas.

VIENTO VELOZ ☐

Componente: Polvo de fuego

Cuando se pronuncian las últimas palabras del conjuro, el aire alrededor del Mago parece congelarse y se vuelve ligeramente opaco. Al otro lado de esa masa cristalina todo se mueve muy despacio. El aura viaja con el Mago cuando este se mueve. Durante un turno, el mago y algunos más pueden moverse muy rápidamente. Tira un dado y divide el resultado entre 2 (redondeando hacia arriba). Ese es el número de personajes que se pueden mover hasta un máximo de 18 casillas (si es un Turno de Exploración) o al doble de su característica de Velocidad (si es un Turno de Combate).

CORAJE ☐

Componente: Llave de Plata

Los poderes mágicos de los que extrae su energía este conjuro provienen de fuentes muy peligrosas, hasta tal punto que el Mago que lo invoque podrá ver, aterrorizado, las formas de malignas criaturas fantasmagóricas que tratan de esclavizar su cuerpo y su alma, luchando por desgarrar su carne. Luego, en un instante todo el terror se desvanece. El Mago puede invocar este conjuro sobre sí mismo o sobre cualquier otra miniatura en su zona mortal. Automáticamente la Bravura de ese personaje será 12 hasta el principio del siguiente Turno de Exploración.

Puedes fotocopiar esta hoja para tu uso personal.

EL DIRECTOR DE JUEGO

¡Atención! A menos que pretendas ser el Director de Juego en la siguiente expedición de *Advanced HeroQuest*, ¡no sigas leyendo! La información que sigue es tan sólo para el DJ. Los Héroes que lean las páginas que siguen a partir de este punto serán convertidos en ranas y envejecerán automáticamente 100 años. ¡Estás avisado!

El DJ cumple una función muy especial en *Advanced HeroQuest*. El DJ no controla a uno de los Héroes, si no que trata de derrotarlos. El es quien controla a los monstruos que aparecen, quien revela las áreas ocultas de las mazmorras a los Héroes y en general, busca formas de ser más astuto que ellos para hacer que sus expediciones fracasen.

Como Director de Juego, tu misión es hacer que la vida de los Héroes sea tan difícil como sea posible y emplear las fuerzas a tu disposición con habilidad, inteligencia y coraje. Pero no debes hacer uso de una ventaja crítica de que dispones frente a los demás jugadores: el hecho de que puedes modificar las reglas según tu criterio en cualquier momento. Como Director de Juego tienes que jugar limpio - pero a la vez debes luchar duro con las fuerzas de las que dispones para vencer a los Héroes.

En esta sección se describen las funciones del DJ y se ofrecen algunos consejos sobre cómo debes actuar en el transcurso del juego.

LAS TAREAS DEL DIRECTOR DE JUEGO

La siguiente lista indica las obligaciones del DJ en las diferentes fases del juego. Todas ellas se describen detalladamente en cada una de las secciones de reglas correspondientes en el reglamento.

Antes de Iniciar el Juego

1. La totalidad de Fichas de Mazmorra deben situarse en cualquier recipiente opaco.
2. Las secciones de mazmorra deben ordenarse y situarse al alcance de la mano.
3. El resto de componentes del juego deben ordenarse para su uso, en el interior de la caja.
4. Deberán colocarse una sección de escaleras y dos secciones de corredor que concluyan en un cruce en 'T' en el centro de la mesa o superficie sobre la que se vaya a jugar.

Turnos de Exploración: Fase de Exploración

1. El DJ deberá controlar los resultados de las tiradas de exploración de los jugadores Héroes en las diversas tablas de generación de corredores y habitaciones, y colocar las nuevas secciones de mazmorra a medida que vayan siendo descubiertas.
2. El DJ deberá colocar las puertas que se descubran en las paredes de los corredores y habitaciones. El líder de los Héroes decide en qué sección de pared aparecerá la puerta, pero el DJ será quién elija en qué parte exacta aparecerá dentro de esa pared en esa sección.
3. El DJ efectuará las tiradas en las tablas de monstruos para descubrir qué tipos de monstruos han sido descubiertos en las Guaridas y Habitaciones de Gesta.
4. El DJ deberá asegurarse de que el Encargado del Mapa anota todos los detalles con precisión para poder realizar consultas en el futuro, incluidos los monstruos que no hayan podido ser derrotados y que hayan quedado en las habitaciones que los Héroes ya han visitado, las paredes en las que se han buscado puertas secretas, las habitaciones en las que se hayan buscado tesoros escondidos y demás.

Turnos de Exploración: Fase del Directorde Juego

1. El DJ deberá tirar un dado. Si obtiene un 1 ó un 2, el DJ deberá extraer una Ficha de Mazmorra.

Turnos de Combate

1. El DJ colocará o moverá los monstruos que hayan aparecido en una sección de mazmorra de acuerdo a quien haya ganado la Tirada de Sorpresa.
2. El DJ moverá y atacará o atacará y moverá con los monstruos. Deberá efectuar las tiradas para impactar y de Heridas de acuerdo con la información proporcionada en las Tablas de Referencia de Monstruos.

En las Habitaciones de Gesta

1. Si los Héroes descienden las escaleras desde una Habitación de Gesta, deberá colocarse el nuevo nivel. Si esta es la primera vez que visitan este nivel, deberá colocarse una sección de escaleras, dos corredores y un cruce en T, tal y como en el despliegue inicial. En caso de que el nivel de mazmorra haya sido explorado ya por los Héroes, sigue el Mapa de la Mazmorra para desplegar esta.



FICHAS DE MAZMORRA

Una de las actividades que resulta más complicada para los Directores de Juego es el aprovechar plenamente las oportunidades que ofrecen las Fichas de Mazmorra. El Director de Juego extraerá una Ficha de Mazmorra del recipiente aleatoriamente si se produce cualquiera de las tres circunstancias siguientes:

1. Durante la fase del DJ de un Turno de Exploración, si se obtiene un 1 ó un 12 en la tirada de dado.
2. En el momento en que los Héroes empiecen a explorar nuevas mazmorras (ver la sección *Monstruos Especiales* a continuación).
3. Como resultado de una tirada de los Héroes en las *Tabla de Puertas Secretas* o de *Tesoros Ocultos*.



Existen seis tipos normales de Fichas de Mazmorra, más las fichas de Monstruos Especiales. Ambos tipos de fichas poseen restricciones relativas al momento en que pueden jugarse - estas se indican junto con la descripción de cada ficha que sigue. Así, por ejemplo, las fichas de monstruos errantes tan sólo podrán jugarse al final de una Fase de Exploración, después de haber colocado todas las nuevas secciones de mazmorra, puertas y demás.

Una vez extraídas, las Fichas de Mazmorra pueden ser colocadas a la primera oportunidad que se presente o conservarlas para ser usadas en cualquier momento. Mantenlas siempre en secreto hasta el momento de emplearlas. Cuando decidas jugar una ficha, simplemente revela esta a los jugadores Héroes y anuncia que estás jugándola.

La elección del momento más apropiado en el cual jugar cada una de las Fichas de Mazmorra es la habilidad que distingue a un Director de Juego astuto de otro mediocre. Si el Director de Juego utiliza la táctica de jugar las Fichas de Mazmorra tan pronto como le es posible y en el orden en que las extrae, los Héroes se verán sometidos a una gran presión desde el principio por los defensores de la mazmorra, pero probablemente en ningún momento conseguirá el DJ sorprenderles cuando sean vulnerables. Si el DJ conserva un número elevado de Fichas de Mazmorra para jugarlas todas a la vez en una única salva en el momento en que los Héroes estén bajos de Puntos de Heridas y Puntos de Destino, es muy posible que los Héroes se encuentren en auténticas dificultades, aunque también es posible que para ese momento ya hayan conseguido hacerse con un gran número de objetos mágicos que puedan ayudarles a superar incluso este ataque masivo. Lo que también tienes que tener en cuenta como DJ es que las Fichas de Mazmorra *no* pueden conservarse de expedición a expedición, por lo que todas las fichas que no hayas jugado en el momento en que los Héroes abandonen la mazmorra habrán sido conservadas en vano.

A continuación encontrarás una serie de descripciones de las Fichas de Mazmorra, sus efectos y indicaciones acerca de cuándo pueden jugarse.

Monstruos Errantes

Puede jugarse al final de cualquier Fase de Exploración.

Esta ficha te permite crear un grupo de monstruos errantes mediante la *Tabla de Monstruos Errantes* y colocarlos en la mazmorra, cerca de los Héroes. El primer monstruo debe colocarse de forma que al menos uno de los Héroes pueda verle (es decir, el Héroe deberá poder trazar una *Línea de Visión* sin obstrucciones hasta el monstruo), pero tan lejos del Héroe como sea posible. El resto de monstruos podrán colocarse en las casillas adyacentes a las que ya contengan un monstruo, pero no más cerca de los Héroes de lo que lo está la casilla donde fue colocado el primer monstruo. Los monstruos colocados después del primero no tienen por qué estar en la Línea de Visión de un Héroe.

Como es lógico, el siguiente turno será un Turno de Combate.

Emboscada

Puede jugarse al principio de cualquier Turno de Combate.

Determina un grupo de monstruos errantes efectuando una tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes*. Puedes añadirlos a los monstruos que ya estén combatiendo contra los Héroes. Si este es el primer Turno de Combate, deben colocarse de la misma forma que los monstruos que se crearon para esa habitación. Si es un turno posterior al primer Turno de Combate, se colocan como si se tratase de monstruos errantes, lo más lejos posible dentro de la Línea de Visión de uno de los Héroes. Si aparece un Centinela en la *Tabla de Monstruos Errantes*, deberá tratarse en este caso como si fuera un monstruo normal.

Sólo se puede jugar una ficha de emboscada por Turno de Combate.

Punto de Destino

Puede jugarse en cualquier momento durante un Turno de Combate.

Un monstruo seleccionado por el DJ puede emplear un Punto de Destino de la misma forma en que puede hacerlo un Héroe.

Huida

Puede jugarse en cualquier momento en el transcurso de un Turno de Combate.

Cualquier Monstruo Especial puede huir. Simplemente retira su miniatura del tablero. Podrá volver a atacar a los Héroes más adelante si se emplea una ficha de Monstruo Especial. Evidentemente, el Monstruo Especial deberá estar vivo en el momento de huir.

Ficha de Monstruo Especial

Puede jugarse en cualquier momento al colocar a los monstruos.

Puedes reintegrar al combate a un Monstruo Especial que hubiese huido previamente. Añádelo a los monstruos que los Héroes acaben de descubrir. Si no hay Monstruos Especiales que hayan huido previamente, emplea el que tenías previsto utilizar más adelante (incluso si su uso no estaba previsto hasta una mazmorra posterior).

Trampa

Esta ficha puede jugarse en un Turno de Exploración en las siguientes circunstancias:

1. Cuando un Héroe abre un cofre.
2. Cuando un Héroe entra en una casilla de un corredor que no se había explorado previamente.

Para descubrir la naturaleza exacta de una trampa, haz una tirada en la *Tabla de Trampas*. Esta tabla y todas las reglas referentes a las trampas las encontrarás en la sección *Trampas*. Las reglas para detectar y desactivar trampas se incluyen en la sección *Turnos de Exploración*.

MONSTRUOS ESPECIALES

Estas fichas son especiales y no se emplean de la misma forma que el resto de las Fichas de Mazmorra normales. No las coloques en la taza junto con las demás; mantenlas separadas. Estos Monstruos Especiales entrarán en juego de la forma más aleatoria, pero normalmente estarán a tu disposición cada vez que los Héroes empiecen a explorar una nueva mazmorra.

Cada mazmorra tiene su propia serie de Monstruos Especiales dependiendo del tipo de monstruos que se puedan encontrar allí. Por ejemplo, en la Gesta del Amuleto Roto hay seis Skaven especiales que se pueden encontrar durante la gesta: un Asesino, un Monje de Plaga, un Portador del Incensario de Plaga, un Señor de la Guerra con Espada Rúnica, un Proyector de Disformidad y un Hechicero Blanco Skaven. En la primera mazmorra no hay Skaven especiales, en la segunda se utiliza al primero, en la tercera los dos siguientes, y en la última a los tres restantes. Esto quiere decir que, si sobreviven, para cuando los Héroes lleguen a la última parte de su misión podrán encontrarse con seis Skaven especiales. En otras gestas la distribución y el tipo de los monstruos especiales puede ser diferente, por supuesto.

Puedes jugar estas fichas en cualquier momento cuando sitúes a los monstruos. Sin embargo, cada una es de un solo uso y se coloca aparte una vez haya sido jugada. De la única forma en que se puede volver a jugar una misma ficha de monstruo, es si este huye y luego regresa para vengarse - es decir, empleando las Fichas de Mazmorras adecuadas para mantenerlo con vida. Los monstruos especiales son únicos - una vez hayan sido muertos, no podrán encontrarse de nuevo, bajo ninguna circunstancia.

Los Monstruos Especiales luchan lo mejor que pueden según su habilidad, usando cualquier objeto mágico y hechizos de los que dispongan. Estos objetos pueden ser capturados por los Héroes si el monstruo es eliminado, aunque los componentes de conjuro empleados por el monstruo no podrán capturarse.

Además de las seis fichas de Monstruos Especiales Skaven para su empleo en la Gesta del Amuleto Roto, se incluyen ocho fichas más de monstruos para que las emplees en tus propias gestas. Podrás decidir cuándo entrarán en el juego a medida que vayas desarrollando la gesta - decide qué monstruos importantes emplearás (si es que deseas emplear alguno) al principio de cada mazmorra. Trata de asegurarte de que el monstruo elegido sea afín a los otros monstruos que se encuentren en la mazmorra. Por ejemplo, en una guarida de Orcos puedes decidir emplear al Caudillo Orco y al Caudillo Ogro; en el caso de una fortaleza subterránea de las fuerzas del Caos, puedes decidir emplear al Lord del Caos, al Hechicero del Caos y al Gran Demonio de Tzeench. Y por supuesto, nada te impide que prepares tus propias fichas de Monstruos Especiales para incorporar otras miniaturas de tu colección.

HABITACIONES ESPECIALES

Si los Héroes penetran en una Habitación Especial, deberás efectuar una tirada para determinar qué es lo que hay en su interior.

Muchas de las habitaciones de las mazmorras están vacías; otras están repletas de monstruos deseosos de poner sus manos, garras y dientes sobre los Héroes. Un tercer tipo de habitaciones son las denominadas *Habitaciones Especiales*: estas contienen alguna característica interesante que ha sobrevivido desde los tiempos en que se construyó la mazmorra, como estatuas y fuentes, o se encuentran infestas de pequeñas criaturas, como por ejemplo murciélagos.

Las Habitaciones Especiales son a menudo los lugares más interesantes de las mazmorras, puesto que los Héroes nunca saben lo que les puede esperar en su interior. También son las más divertidas de inventar a la hora de diseñar tus propias mazmorras. Una vez hayas empleado las Habitaciones Especiales presentadas más abajo en el juego, será el momento de crear otras originales de tu propia invención. Puedes añadir nuevos efectos a las que ya hemos incluido y puedes idear grandes cantidades de nuevos desafíos con sólo un poco de esfuerzo. Deja que tu imaginación se ponga a trabajar de verdad. Puedes diseñar estas habitaciones de forma que sean tan simples o tan complicadas como quieras; simplemente asegúrate siempre de que sean interesantes, emocionantes o incluso enigmáticas para los Héroes.

Hemos incluido secciones de mazmorra para representar Precipicios, Rejas, un Estanque y un Trono. Los personajes no Jugadores, la Estatua y los Monstruos Errantes deberán ser representados mediante las miniaturas de metal de Citadel Miniatures o las miniaturas de plástico de la caja. No necesitas miniaturas de ningún tipo para representar a las Ratas, a los Murciélagos o a los Hongos.

TABLA DE HABITACIONES ESPECIALES

D12	*Característica*	*D12*	*Característica*
1	Monstruo Errante	7	Hongos
2	PNJ	8	Reja
3	Precipicio	9	Estanque
4	Estatua	10	Círculo Mágico
5	Ratas o Murciélagos	11	Trampilla
6	Moho	12	Trono

Ratas o Murciélagos: Tira un dado. Si el resultado es par, la habitación contiene Ratas; si el resultado es impar, la habitación contendrá Murciélagos.

MONSTRUOS ERRANTES

Efectúa una tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes* para determinar el número y tipo de monstruos que aparecen.



PERSONAJE NO JUGADOR

Esta Habitación Especial contiene a un personaje Humano especial. Cada uno de los encuentros es único y una vez uno de los personajes de la siguiente tabla haya aparecido, deberás considerar los siguientes resultados que indiquen la aparición del mismo personaje como un resultado de *Monstruos Errantes*.

D12	*Personaje*	*D12*	*Personaje*
1-3	Doncella	7-9	Hombre de Armas
4-6	Bruja	10-12	Ladrón

Existen miniaturas Citadel apropiadas para todos los siguientes personajes, o alternativamente puedes emplear una de las miniaturas de Seguidor con una peana de un color diferente.

La Doncella se encuentra cautiva en esta Habitación Especial, custodiada por un grupo de monstruos. Determina cuáles son en la *Tabla de Monstruos Errantes*. Si los Héroes vencen a los guardianes de la Doncella y la escoltan de vuelta al exterior, su padre agradecido los recompensará con 100 Coronas de Oro. La Doncella tiene una Velocidad de 6, Dureza de 3 y Heridas de 2. Los monstruos que se encuentran en esta habitación no la la atacan, pero otros lo pueden hacer.

La Bruja se encuentra en esta Habitación Especial elaborando oscuras pociones. Será situada en la habitación siguiendo las reglas de combate habituales. Los Héroes disponen de tan sólo 1 Turno de Combate sea para eliminarla como para cerrar la puerta entre ambos. Si continúa viva después de este turno, se teleportará junto con la mitad de las Coronas de Oro de los Héroes a un lugar distante... Posee una Habilidad con Armas de 7, Dureza de 3 y Heridas de 2.



El Hombre de Armas se halla aquí custodiado por monstruos. Para generarlos haz una Tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes* Si los Hêroes eliminan a los guardianes y liberan al Hombre de Armas, este se convertirá en Seguidor para el actual líder. Ver la sección *Entre Expedición y Expedición* para información acerca de las características del Hombre de Armas.

El Ladrón se encuentra en esta Habitación Especial solo. Pedirá quedarse con los Héroes hasta que estos abandonen la mazmorra. Ellos pueden rehusar, pero si aceptan que les acompañe no podrán atacarle más tarde. El Ladrón tiene las mismas características que el Sargento (véase la sección *Entre Expedición y Expedición*). Servirá al líder actual como Seguidor. Si se encuentra presente en cualquier momento en que los Héroes estén intentando detectar o desarmar una trampa, podrá restarse -1 a la tirada de los Héroes.

Si el Ladrón está con vida al final de la expedición, deberás tirar un dado:

D12	*Resultado*
1-2	El ladrón roba todo el dinero de los Hêroes.
3-4	El ladrón roba la mitad del dinero de los Hêroes.
5-10	El ladrón intenta robarles el dinero pero falla.
11-12	El ladrón decide que le gustan sus nuevos amigos, y permanece con ellos como empleado (Seguidor); deberá tratarse como un Seguidor Sargento normal desde ese momento.



PRECIPICIO

Sitúa la sección de Precipicio tal como se indica a continuación. En el lado opuesto del abismo se encuentra un grupo de monstruos determinados mediante la Tabla de Monstruos Errantes. Coloca también una puerta y un cofre en el lado más alejado de la habitación al otro lado del Precipicio.



En esta situación los Hêroes tendrán cuatro alternativas:

El Salto Heroico: Ellos pueden intentar saltar a través del Precipicio. Tira un dado por cada Héroe que lo intente y si el resultado obtenido es igual o menor a la Velocidad del Héroe, lo habrá conseguido. Si el resultado es mayor, el Héroe caerá al Precipicio, desapareciendo para siempre. El Héroe puede invertir Puntos de Destino para convertir una tirada fallada en una exitosa. El salto cuenta como un movimiento completo.

El Salto Sensato: Si los Hêroes tienen al menos 10 pies de cuerda, uno de ellos puede tratar de saltar el Precipicio sujeto a un extremo de la cuerda, mientras que uno o más de sus compañeros sujetan el otro. Evidentemente, todos los que estén al otro extremo de la cuerda deberán encontrarse en el mismo lado del Precipicio, pero no importa si quién salta está en el otro. Resuelve el salto como si se tratara de un salto heroico, pero si se falla la tirada, los compañeros del Héroe que sujeten la cuerda pueden tratar de salvarle. Tira un dado por cada uno de los Héroes que sujetan la cuerda. Si cualquiera de ellos consigue un resultado inferior a su Característica de Fuerza, el Héroe que saltó estará salvado y podrá ser izado al lado del Precipicio en el que estén los que tiran de la cuerda. Tan sólo caerá si todos sus compañeros fallan sus tiradas.

Un salto sensato cuenta como un movimiento completo para todos los Hêroes que participen en él.

La Escalera de Cuerda: Si los Héroes disponen de al menos 20 pies de cuerda y de 10 piquetas de hierro, podrán confeccionar una escalera de cuerda. Un jugador debe intentar un salto sensato al otro lado del Precipicio (como se ha descrito antes), pero todos los demás podrán cruzar sin peligro por la escalera. Se necesita un Turno de Exploración completo para construir la escalera de cuerda y otro para que cualquier número de Hêroes la cruce. Por tanto, esta operación es imposible mientras haya monstruos en la habitación ...

Olvídalo: Los Hêroes pueden olvidarse del asunto, cerrar la puerta dejando a los monstruos burlándose tras ellos y continuar su exploración en alguna otra parte menos complicada.

ESTATUA

En el centro de la Habitación Especial se encuentra una Estatua con un gigantesco rubí como único ojo. Cualquier Hêroe puede intentar arrancarlo. Si alguno lo intenta, deberás efectuar una tirada en la siguiente tabla:

D12	*Resultado*
1-2	**Maldición:** El Héroe pierde todos sus Puntos de Destino.
3-6	**Estatua Animada:** La Estatua cobra vida y ataca. La Estatua no puede salir de la habitación. Sus características son HA 9, D8, V 6, Heridas 8 y tira 5 dados de daño.
7-11	**Transformación:** La Estatua se transforma en un Skaven Centinela Señor de la Guerra. Consulta la Tabla de Referencia de Monstruos para más información. El Señor de la Guerra no puede salir de la habitación, pero puede abrir cualquier puerta para pedir ayuda.
12	**No pasa Nada:** El Héroe se lleva la joya sin problemas.

Los Hêroes deben derrotar a la estatua para arrebatarle la joya. Tiene un valor de 400 Coronas de Oro.



RATAS

El suelo de la habitación está cubierto de una alfombra viviente de viciosas Ratas. Los Héroes tienen cinco alternativas:

Matarratas: Si los Héroes disponen de Matarratas, podrán emplearlo para matarlas. Eso les ocupará un Turno de Exploración, durante el cual no podrán hacer nada más.

Fuego Griego: Si los Héroes cuentan con dos frascos de Fuego Griego, podrán incendiar la habitación y acabar con las Ratas. Para ello necesitarán un Turno de Exploración completo durante el cual no podrán hacer nada más. Un solo frasco no liquidará las Ratas suficientes como para tener un efecto apreciable.

Magia: Un Mago puede invocar un conjuro de LLamas de la Muerte para limpiar la habitación.

Luchar: Los Héroes pueden atacar a las Ratas. Hay un total de 60. Cada Héroe que entre en la habitación debe tirar un dado cada turno (considerarlo como un Turno de Exploración), siendo el resultado el número de Ratas eliminadas. Si el resultado del dado es 1 a 4, el Héroe sufrirá una Herida por mordisco de Rata. Las Heridas inflingidas por Ratas no pueden contrarrestarse con Puntos de Destino.

Cerrar la Puerta: Los Héroes pueden irse cerrando la puerta y dejando atrás a las Ratas. El Encargado del Mapa debe anotar apropiadamente que aún quedan Ratas vivas en la habitación.

MURCIELAGOS

Suspendida del techo se encuentra una bandada de Murciélagos Chupadores de Sangre. Los Héroes tienen cinco alternativas:

Bicho Chillón: Si los Héroes lo poseen, lo pueden emplear para matar a los Murciélagos. Esto les ocupará un Turno de Exploración durante el cual no podrán hacer nada más. Una vez empleado el Bicho Chillon, lo Héroes deberán desprenderse de él.

Fuego Griego: Si los Héroes poseen dos frascos de Fuego Griego, podrán emplearlos para incendiar la habitación y matar a los Murciélagos. Esto les ocupará un Turno de Exploración, durante el cual no podrán hacer nada más. Un solo frasco no tendrá el efecto suficiente para eliminar a los Murciélagos.

Magia: Un Mago puede invocar un conjuro de Llamas de la Muerte para limpiar la habitación.

Combatir: Los Héroes pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo con los Murciélagos. Esto les ocupará un Turno de Combate completo. Si los Héroes eligen esta alternativa, deberán decidir quién entrará. Tras ello, el DJ tirará un dado: el resultado deberá dividirse por dos (redondeando hacia arriba). El resultado será el total de Heridas sufridas por los Héroes que hayan entrado en la habitación, distribuyéndolas lo más equitativamente posible entre ellos. El DJ decide qué hacer con cualquier Herida 'sobrante'. No pueden invertirse Puntos de Destino para evitar estas Heridas.

Cerrar la Puerta: Los Héroes pueden cerrar la puerta. El Encargado del Mapa de la expedición deberá anotar que la habitación contiene Murciélagos vivos.

MOHO

Esta habitación está recubierta de Moho. Los Héroes tienen tres alternativas:

Fuego Griego: Si los Héroes cuentan con Fuego Griego, pueden emplear un frasco para incendiar el Moho. Esto les ocupará un Turno de Combate durante el cual no podrán hacer nada más.

Pañuelos Húmedos: Los Héroes pueden atarse pañuelos (o ropa) húmedos cubriendo sus caras y pueden intentar cruzar la habitación. Cada jugador deberá efectuar una tirada de dado:

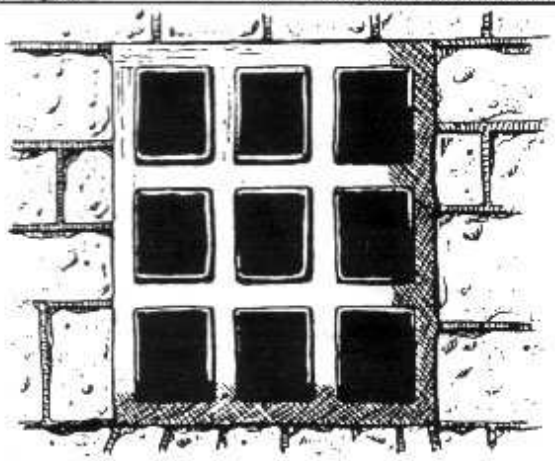
D12	*Resultado*
1	**Veneno Mortal:** El Héroe debe invertir un Punto de Destino o sufrir una muerte horrible.
2-6	**Veneno:** El Héroe sufre una Herida a no ser que invierta un Punto de Destino.
7-10	**Irritación:** La Habilidad con Armas del Héroe se reduce en -2 puntos para el próximo combate, después del cual volverá a su nivel normal.
11-12	**Sin efecto:** El Héroe cruza la habitación sin problemas.

Cerrar la Puerta: Los Héroes pueden largarse sin más.

HONGOS

Esta habitación contiene Hongos mágicos (tira un dado para descubrir cuantos). Los Héroes pueden coger algunos si quieren, pero cada vez que coman uno deberán hacer una tirada en la siguiente tabla para determinar sus efectos:

D12	*Resultado*
1-2	**Veneno mortal:** El Héroe morirá de forma horrible a no ser que invierta un Punto de Destino o beba una Poción Curativa. En cualquier caso, estos Hongos pueden usarse como Matarratas.
3-4	**Hongos Somníferos:** El Héroe cae dormido. Tira un dado. El Héroe estará inconsciente ese número de turnos.
5-6	**Manchas:** La piel del Héroe se llena de manchas amarillas, rojas y verdes que no desaparecerán en varios días. No hay ningún otro efecto.
7-8	**Fuerza:** Si se ingiere uno de estos Hongos al principio de cualquier turno de combate, por el resto de ese combate (hasta que se reinicien los turnos de exploración), el Héroe tirará un dado de daño extra con cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo.
9-11	**Velocidad:** Si se ingiere uno de estos Hongos al principio de cualquier turno de combate, por el resto de ese combate (hasta que se reinicien los turnos de exploración), la Velocidad del Héroe será doble a la normal.
12	**Curación:** Pueden ingerirse en cualquier momento; hacen que se reestablezcan todos los Puntos de Heridas.



REJA

Hay una Reja en el suelo de esta habitación. El DJ puede colocarla en cualquier casilla. Si un Héroe entra en esa casilla podrá ver que debajo de la reja hay otra habitación. Deberá generarse esta habitación en la *Tabla de Tipos de Habitaciones* siguiendo el procedimiento normal. Esta habitación está entre dos plantas de la mazmorra y no tiene más salidas (salvo que la misión especifique otra cosa, por ejemplo, en la Búsqueda del Amuleto Roto, si se trataba de una Habitación de Gesta automáticamente contendría unas escaleras hacia el nivel inferior).

Si hay monstruos en la habitación inferior, estos estarán prisioneros de quienes gobiernan la mazmorra. Fueron acusados de cobardía. No hay ningún mostruo especial entre los prisioneros (emplea el número total de monstruos indicados, pero reemplaza por monstruos normales todos los Monstruos Especiales indicados como presentes). A pesar de estar cautivos, los monstruos no traicionarán a su raza. Lucharán con tanta fiereza como el resto de los monstruos de la mazmorra. Sin embargo, al no disponer de armas tan sólo causarán Heridas equivalentes a 1 dado de daño.

Si levantan la Reja para descender a la habitación, los Héroes podrán añadir un +2 a su Tirada de Sorpresa (pero no apliques el modificador por la presencia de un Elfo). Tan sólo un Héroe o Seguidor puede entrar o salir de esa habitación en cada Turno de Combate.

Los Héroes necesitarán una cuerda para salir de una habitación bajo una reja. Si no disponen de una, quedarán atrapados en su interior, y sin duda, ¡sufrirán una muerte horrible cuando los guardianes de los prisioneros aparezcan para ver como están estos!

El DJ puede jugar una Ficha de Mazmorra de monstruos errantes o de Monstruo Especial para hacer llegar más monstruos a la habitación que contiene la Reja, incluso si todos los Héroes se encuentran en la habitación inferior, con lo cual les cortarían la salida si olvidaron dejar a alguien cubriendo la retaguardia. Todavía podrán salir con una cuerda y de uno en uno, por lo que el primero que salga deberá enfrentarse a todos los monstruos de la habitación superior en solitario.

ESTANQUE

Cualquier Héroe puede beber de un Estanque. Los Estanques Mágicos afectan de distintas formas a las personas cada vez que beben de ellos, así que debe efectuarse una tirada por separado en la siguiente tabla cada vez que alguien bebe. Tira un dado:

D12	*Resultado*
1	**Veneno Mortal:** El Héroe debe beber una Poción Curativa o morirá.
2-4	**Poción de Sueño:** El Héroe cae dormido; tirar un dado: el Héroe quedará inconsciente ese número de turnos.
5-8	**Suerte:** El Héroe recibe un Punto de Destino temporal que puede ser utilizado en cualquier momento, pero sólo durante esa expedición.
9-12	**Curación:** Todos los Puntos de Herida perdidos por el Héroe son reestablecidos.

CIRCULO MAGICO

Un gran Círculo Mágico simbolizando a la Gran Rueda de la Magia se encuentra dibujado en el suelo de la Habitación Especial - el DJ puede situarlo en cualquier lugar de la habitación. Si un Héroe o un Seguidor pisa el Círculo, tira un dado y consulta la siguiente tabla:

D12	*Efecto*
1	**Maldición:** El personaje pierde inmediatamente un Punto de Destino; esta pérdida es permanente y el Punto de Destino no puede ser reestablecido entre expediciones.
2	**Convocación:** Un grupo de monstruos errantes es convocado por el Círculo Mágico. Los monstruos se determinan de manera normal en la *Tabla de Monstruos Errantes*, pero el DJ debe colocarlos en cualquier casilla no ocupada en la Línea de Visión de los Héroes. Los Héroes son automáticamente sorprendidos durante el primer turno de combate.
3-6	**No ocurre nada.**
7-9	**Poder Mágico:** Si un Mago se encuentra encima del Círculo, quedará cargado de energía mágica; esto le permitirá invocar el siguiente conjuro sin emplear ningún componente. El poder del Círculo quedará temporalmente mermado por esta causa y sólo podrá ser usado una vez por expedición. No hay ningún efecto si cualquier personaje no Mago se halla encima del Círculo.
10-11	**Curación:** Un personaje encima del Círculo se reestablece de un Punto de Herida. El poder del Círculo quedará temporalmente mermado por esta causa y sólo podrá ser usado una vez por expedición.
12	**Destino:** Un personaje encima del Círculo recibe un Punto de Destino adicional para ser usado durante esta expedición; este no es un aumento permanente. El poder del Círculo quedará temporalmente mermado por esta causa y sólo pdrá ser usado una vez por expedición.





TRAMPILLAS

Hay una trampilla en el suelo de esta habitación. El DJ puede situarla en cualquier casilla. La habitación tan sólo tiene una puerta -la que los Héroes han usado para entrar a la habitación. No tires el dado en la *Tabla de Puertas de Habitación* para añadir puertas.

Si un Héroe abre la trampilla, tira un dado:

D12	*Resultado*
1	**Trampa:** La trampilla tiene una trampa. Efectúa una tirada en la *Tabla de Trampas* para determinar de qué tipo se trata. Usa la columna para *Cofres* de la tabla. La trampa no se puede detectar ni desarmar, y se acciona automáticamente cuando el Héroe abre la Trampilla.
2-3	**Habitación:** Hay una habitación bajo la trampilla. Es como si fuera una habitación bajo una reja.
4-6	**Cripta:** Hay una pequeña Cripta bajo la trampilla. Un Héroe puede explorar la Cripta como una acción durante un turno de exploración. Si lo hace, tira otro dado: *D12* *Contenido de la Cripta* 1-2 **Esporas de Moho:** El Héroe levanta una nube de esporas que inmediatamente satura la Cripta. Efectúa una tirada en la *Tabla de Moho* para ver de qué tipo se trata. El moho afectará automáticamente al Héroe; este no tendrá oportunidad de taparse la cara. 3-6 **Vacía.** 7-11 **Anillo de Oro:** La Cripta contiene un esqueleto que lleva un anillo de oro que tiene un valor de 25 Coronas de Oro. 12 **Skaven Muerto-Viviente:** Cuando el Héroe se asoma a la Cripta, un Skaven Muerto-Viviente salta fuera de esta y le ataca. Empieza un turno de combate. El Skaven sorprende a los Héroes. Sus características son: HA 8, Dureza 12, Velocidad 6, Heridas 1 y tira 6 dados de daño. El Skaven aparece en la casilla ocupada por la trampilla.
7-9	**El Laberinto:** si tienes el juego de *HeroQuest*, la trampilla se abre a unas escaleras que descienden a un laberinto; usa el tablero de *HeroQuest* para desplegarlo (ver la sección de reglas de *HeroQuest* para saber como hacerlo). Si no tienes el juego *HeroQuest*, los Héroes no encuentran nada.
10-12	**Escaleras:** La Trampilla conduce a unas escaleras que descienden al siguiente nivel-si la Gesta contiene localizaciones específicas para las escaleras descendentes, como ocurre en la Gesta del Amuleto Roto, trata este resultado como si fuera de *Habitación* (ver más arriba).

TRONO

Hay un gran Trono ornamentado en el lado más alejado de la habitación, en el cual se encuentra sentada una miniatura en actitud autoritaria. Genera un grupo de Monstruos Errantes en la *Tabla de Monstruos Errantes*; el DJ escoge uno que será quien se siente en el Trono. Mientras ese monstruo siga vivo, emanará poder hacia los demás: deberás añadir un +1 a sus Durezas respectivas y sus ataques causarán 1 dado adicional de daño. El monstruo en el Trono no puede moverse pero sí atacar. Si muere, el resto de los monstruos perderán sus bonificaciones, incluso aunque otro se siente en el Trono posteriormente. No ocurrirá nada si un Héroe o Seguidor se sienta en el Trono.

TESOROS

Lo más próximo al corazón de un Héroe, después de la fama y la gloria, es el descubrimiento de grandes cantidades de tesoro. Las mazmorras y corredores excavados bajo la superficie del mundo de Warhammer están repletos de antiguas reliquias, de cofres ocultos llenos de oro y de tesoros mágicos que pueden proporcionar un impresionante poder a su poseedor. Como justa recompensa a sus bravas acciones contra los monstruosos habitantes del Mundo Subterráneo, los Héroes pueden obtener armas mágicas, pergaminos de hechizos y pociones que les ayudarán en futuros combates, así como oro para pagar a sus Seguidores o para comprar más equipo.

Tales Tesoros pueden encontrarse ocultos en escondrijos olvidados desde tiempos inmemoriales si los Héroes tienen éxito en el registro de las secciones de mazmorra (ver las reglas correspondientes a esto en la sección *Turnos de Exploración*).

Los monstruos también poseen Tesoros. Muchos monstruos llevan encima Coronas de Oro que pueden ser un buen botín si se les elimina (si el Héroe no huye antes del comienzo del combate). Los Monstruos Especiales pueden poseer armas mágicas o cualquier otro objeto mágico que emplearán contra los Héroes - estas armas u objetos también serán un botín si el Monstruo Especial es muerto en combate. Las Tablas de Referencia de Monstruos indicarán cuanto oro y cuantos objetos mágicos posee cada monstruo que los Héroes puedan encontrar.

Los otros lugares en los cuales los monstruos pueden tener tesoros es en sus Guaridas - en tales habitaciones, en el interior de enormes cofres blindados, los monstruos guardan el tesoro común de su banda. Si los Héroes encuentran una Habitación de Gesta o eliminan a los monstruos que defienden el cofre, podrán abrirlo y extraer el tesoro que contenga - tira un dado en la *Tabla de Cofres de Tesoro* para determinar qué contiene el cofre.

	TABLA DE COFRES DE TESORO
D12	Resultado
1	Mapa de Tesoro
2	6 Flechas y 20 Coronas de Oro
3	10 pies de cuerda y 30 Coronas de Oro
4	2 frascos de Fuego Griego
5	50 Coronas de Oro
6	100 Coronas de Oro
7	150 Coronas de Oro
8	Bicho Chillón y 50 Coronas de Oro
9	Matarratas y 50 Coronas de Oro
10	200 Coronas de Oro
11	1 Poción (ver más adelante) y 50 Coronas de Oro
12	Objeto Mágico (tirar dos dados en la *Tabla de Objetos Mágicos*).

Recuerda que los Héroes y los Seguidores sólo pueden llevar hasta 250 Coronas de Oro cada uno -puede que tengan que abandonar una parte del tesoro tras ellos. Si este es el caso, el Encargado del Mapa podrá indicar el lugar y la cantidad en que queda el Tesoro. Si los Héroes regresan a esta área de la mazmorra en una posterior expedición sin ir excesivamente cargados, podrán recoger el resto del tesoro. Por supuesto, tendrán que eliminar al nuevo grupo de monstruos que haya ocupado la Guarida.



OBJETOS MAGICOS

Los objetos mágicos son el tipo de tesoro más valioso que los Héroes pueden encontrar. A diferencia de las Coronas de Oro, no pueden intercambiarse por más Héroes o Seguidores, pero hacen a los Héroes más poderosos - lo cual es mucho más importante a largo plazo.

Existen límites al número de ciertos objetos mágicos que un Héroe o un Seguidor puede llevar. Por ejemplo, un Héroe tan sólo puede equiparse con un tipo de armadura, no puede llevar más de tres armas, ni más de un anillo o amuleto a la vez, etc. Esto significa que los Héroes deberán abandonar todo el equipo que no puedan emplear, incluso abandonando objetos mágicos que sean menos poderosos que los que ya hayan encontrado - en el Mapa de la Expedición deberá anotarse el lugar en donde se abandone el equipo y objetos mágicos sobrantes por si los Héroes desean recogerlo más tarde.

TABLA DE OBJETOS MAGICOS

2D12	*Resultado*	*2D12*	*Resultado*
2	Piedra del Amanecer	12-13	Pergamino
3-4	Amuleto	14-16	Poción
5-6	Vara Mágica	17	Flechas o Virotes
7-8	Anillo	18-19	Arco
9-10	Yelmo o Escudo	20-21	Espada
11	Arma	22-24	Armadura

Los Héroes decidirán de común acuerdo cuál de ellos es el más adecuado para emplear el objeto mágico. Si no se ponen de acuerdo, lo decidirá el líder del grupo. De cualquier forma, el tesoro puede ser redistribuido durante o después de la expedición y los Héroes pueden siempre hacer intercambios y tratos entre ellos.

PIEDRA DEL AMANECER

Una Piedra del Amanecer es un poderoso talismán mágico. Contiene 1D12 Puntos de Destino que pueden ser invertidos por el propietario de la misma forma que los Puntos de Destino normales. La Piedra del Amanecer no recupera entre expediciones sus Puntos de Destino invertidos - una vez empleados, se pierden definitivamente.

AMULETOS MÁGICOS

Existen dos tipos de amuletos. Tira un dado: con un resultado impar se tratará de un Amuleto de Hierro y con un resultado par se tratará de un Amuleto de Protección.

Amuleto de Hierro: Si un hechizo es lanzado contra un Héroe que lleve este amuleto, o este se encuentra en el área de influencia de un hechizo, deberá efectuarse una tirada de dado. Con un resultado de 9 ó más, el hechizo no tendrá efecto sobre el Héroe. Ten en cuenta que el amuleto funcionará incluso si el jugador Héroe *quiere* ser afectado por el hechizo.

Amuleto de Protección: Cualquier Héroe que lleve este amuleto tendrá su Característica de Dureza incrementada en +1 punto, adicionalmente de las que ya pudiera tener por armadura, etc.

Tan sólo puede llevarse un amuleto al mismo tiempo.

VARA MAGICA

La Vara Mágica tan sólo puede ser empleada por un Mago. Cada Vara Mágica contiene un hechizo, determinado aleatoriamente consultando la tabla siguiente. Deberás efectuar una tirada de dado; el resultado será el número de cargas de la vara. Cada vez que se utilice para lanzar el hechizo, la Vara Mágica empleará una carga. El Héroe deberá anotar el número de cargas empleadas y restantes. Ten cuenta que el Mago no necesita emplear componentes para lanzar el hechizo contenido en la vara.

2D12	*Hechizo*	*2D12*	*Hechizo*
2-3	Infierno de Condenación	14	Armadura de Dragón
4	El Poder del Fénix	15	Calavera Ardiente de Terror
5	Viento veloz		
6	Aire Inmóvil	16-17	Bola de Fuego
7-8	Relampago	18-19	Coraje
9-10	Asfixia	20-21	Huida
11	Llamas de Muerte	22	Mano Ardiente de Destrucción
12	Llamas del Fénix		
13	El Tercer Ojo	23-24	La Llave Brillante

La sección de *Magia* incluye una descripción detallada de cada uno de los conjuros de la tabla anterior.

ANILLOS MAGICOS

Existen dos tipos de anillos. Si los Héroes encuentran uno, tira un dado en la tabla siguiente:

D12	*Anillo*
1-3	Anillo de Protección (Nivel 1)
4-5	Anillo de Protección (Nivel 2)
6	Anillo de Protección (Nivel 3)
7-9	Anillo de Protección Mágica (Nivel 1)
10-11	Anillo de Protección Mágica (Nivel 2)
12	Anillo de Protección Mágica (Nivel 3)

Anillos de Protección: Proporcionan una bonificación a la Dureza de su portador. Un Anillo de Protección de Nivel 1 añadiría +1 punto, uno de nivel 2 sumaría +2, etc.

Anillos de Protección Mágica: Protegen a sus portadores contra los hechizos. Un Anillo de Protección Mágica de Nivel 1 neutraliza los efectos de un conjuro si su portador obtiene un resultado de 11 ó 12 en una tirada de 1D12; un Anillo de Protección Mágica de Nivel 2 lo hará si se obtiene un 9 ó más. Un Anillo de Protección Mágica de Nivel 3 neutralizará el conjuro si su portador obtiene en la tirada de dado un resultado inferior a su Característica de Inteligencia.

Tan sólo puede llevarse un anillo de cualquier tipo a la vez.

ESCUDOS Y YELMOS MAGICOS

Efectúa una tirada en la siguiente tabla para determinar qué es lo que se ha descubierto.

D12	*Yelmo o Escudo*	*V*	*HP*	*D*
1-6	Escudo Mágico	0	-1	+1
7-8	Gran Escudo Mágico	-1	-2	+2
9	Escudo Enano	0	-2	+2
10-11	Yelmo Mágico	0	0	+1
12	Yelmo Enano	0	-1	+2

Los efectos del escudo o yelmo en la Velocidad, Habilidad de Disparo y Dureza de su portador se indican en la tabla y deberás modificar las cifras que aparecen en la Hoja de Control de Personaje correspondiente de acuerdo con ellos.

Un personaje tan sólo puede llevar un escudo y un yelmo.

PERGAMINOS MAGICOS

Los Pergaminos Mágicos tan sólo pueden ser utilizados por los Magos. Un Pergamino Mágico contiene cierto número de conjuros, cada uno de los cuales puede invocarse sólo una vez; tras ello, el texto del pergamino se desvanecerá. Tira un dado en la siguiente tabla para determinar el número de conjuros que contiene el pergamino.

D12	*Hechizos*	*D12*	*Hechizos*
1-6	1 Hechizo	10-11	3 Hechizos
7-9	2 Hechizos	12	4 Hechizos

Determina el tipo de cada uno de los conjuros mediante una tirada en la tabla que se proporciona para las Varas Mágicas. Ten en cuenta que un Mago tampoco necesita invertir componentes para invocar un conjuro que se encuentre en un Pergamino Mágico.

POCIONES MAGICAS

Existen dos tipos de pociones. Tira un dado: si el resultado es par, se tratará de una Poción de Fuerza, si es impar, se tratara de una Poción de Curación.

Pociones de Fuerza: Pueden ser bebidas por un Héroe al principio de cualquier Turno de Exploración o Combate. Su Fuerza se incrementará entonces en +2 puntos y el número de dados de daño que se emplearán en la Tirada de Heridas para cualquier arma que utilice en combate cuerpo a cuerpo también se incrementará en +2. Los efectos de esta poción se prolongan tres Turnos (de Combate o de Exploración) y tras ello desaparecerán.

Pociones de Curación: Una Poción de Curación puede ser bebida por un Héroe al principio de cualquier Turno de Combate o Exploración. Se puede administrar a un Héroe que se encuentre inconsciente, siempre que ni él ni quien se la dé se encuentren dentro de una Zona Mortal enemiga. Las Pociones de Curación hacen que el número de Heridas de quien las beba se restablezca a su nivel original al principio del *siguiente* turno. Las Pociones de Curación no sirven para devolver a la vida a Héroes que hayan muerto. Ten en cuenta que hay situaciones en las que es preciso que el Héroe beba una Poción de Curación, o el Héroe morirá sin remedio.

ARMAS MAGICAS

La siguiente tabla indica el número de dados de daño que se emplean en las Tiradas de Heridas para cada combinación posible de Arma y Característica de Fuerza de quien la utilice. Cuando los Héroes empleen las siguientes armas, deberás aplicar todas las reglas y modificadores de combate normalmente. Efectúa una tirada en la siguiente tabla para determinar qué arma se ha encontrado.

D12	Tipo de Arma	Fuerza									
		1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-3	Daga	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4-5	Lanza	NA	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6-8	Hacha	NA	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9	Hacha	NA	4	5	6	7	8	9	10	11	12
10	Alabarda	NA	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	Espada a Dos Manos	NA	NA	NA	6	7	8	9	10	11	12
12	Hacha a Dos Manos	NA	NA	NA	6	7	8	9	10	11	12

FLECHAS O VIROTES MAGICOS

Existen varios tipos diferentes de flechas y virotes para ballesta. Efectúa una tirada en la siguiente tabla:

D12	Flecha	Cantidad
1-4	Flechas de la Muerte	4
5	Virotes de la Muerte	2
6-7	Flechas de Vuelo Certero	2
8	Virotes de Vuelo Certero	1
9-11	Flechas de Asesino	4
12	Virotes de Asesino	2

Flechas y Virotes de la Muerte: Deberá añadirse un dado al número normal de dados empleados al efectuar la Tirada de Heridas.

Flechas y Virotes de Vuelo Certero: Siempre alcanzan al blanco; no hace falta efectuar la Tirada para Impactar.

Flechas y Virotes de Asesino: Un impacto con uno de estos proyectiles siempre provoca un Impacto Crítico si se obtiene un resultado de 10 ó más con cualquier dado en la Tirada de Heridas.

Las flechas para arco y los virotes para ballesta mágicos obedecen todas las reglas normales para el combate a distancia.



ARCOS MAGICOS

Hay varios tipos de arcos mágicos. Haz una tirada en la siguiente tabla:

D12	Arco	Alcance	Dados de Daño
1-4	Arco Corto	28	4
5-7	Arco	40	4
8-9	Arco Largo	48	5
10-11	Ballesta	48	5
12	Arco Elfico	48	6

La tabla indica el alcance del arma y el número de dados de daño. Se aplican las reglas y restricciones normales al uso de este tipo de armas.

ESPADAS MAGICAS

Las Espadas Mágicas se clasifican según sus adiciones a las Habilidades de Armas y Fuerza (en otras palabras, por la precisión al usarlas y por el daño que puedan ocasionar).

Primero efectúa una tirada de dado para determinar qué tipo de espada se ha encontrado:

D12	Espada	+ a la HA	+ a la Fuerza
1-3	Espada	+1	0
4-6	Espada	0	+1
7-8	Espada	+1	+1
9	Espada	+2	+1
10	Espada	+1	+2
11	Espada	+2	+2
12	Espada Rúnica	+2	+2

Utiliza la *Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo* en la sección de *Campañas* para ajustar los valores en tu Hoja de Control de Personaje correspondientes a *Combate Cuerpo a Cuerpo* y en las Tiradas para Impactar del arma.

Un Mago no podrá usar una espada a menos que sea una Espada Rúnica.

ARMADURAS MAGICAS

Cualquier Héroe puede llevar puesta una armadura mágica excepto un Mago. Tira dos dados en la tabla a continuación para determinar el tipo de armadura mágica:

D12	Tipo	Velocidad	HP	Dureza
2-6	Cuero	0	-1	+1
7-10	Cuero	-1	-1	+2
11-13	Malla	-2	-1	+3
14-15	Malla	-1	-1	+2
16-17	Malla	0	0	+1
18-19	Armadura	-2	-2	+4
20	Mithril	0	0	+3
21	Encantada	0	0	+5
22	Enana	-2	-2	+5
23-24	Elfica	-1	0	+4

Se indican los modificadores a la Velocidad, a la Habilidad con Proyectiles y a la Dureza del usuario.

TRAMPAS

Los antiguos túneles y cámaras que forman el Mundo Subterráneo suelen estar a menudo repletos de trampas; estas impiden que se profanen tumbas, que los ladrones saqueen los cofres con tesoros y permiten asegurar las Guaridas contra los posibles invasores de la superficie. Generalmente aparecerán trampas cuando el DJ juegue una Ficha de Trampa. Esta es una de las Fichas de Mazmorra más útiles, pues puede servir para disuadir a los Hêroes de abrir un cofre o de entrar a una nueva área de la mazmorra.

La otra forma de encontrarse con una trampa es si esta forma parte de una de Zona de Gesta ya diseñada previamente por el DJ. En este caso, se encuentran ya indicadas en el plano del DJ e incluso el tipo de trampa puede estar ya decidido con antelación. Cuando diseñes tus propias Zonas de Gesta no deberás abusar de las trampas; limítate a repartirlas aquí y allá para dar alguna sorpresa a los Héroes y hacer que estén alerta en todo momento. Puedes escoger los tipos de las trampas cuando dibujes el mapa, o efectuar una tirada en la *Tabla de Trampas* para determinar de qué tipo de trampa se trata.

El DJ puede jugar una ficha de trampa durante los Turnos de Exploración, cuando los Héroes entran en una habitación o corredor al que no hubiesen entrado antes, o cuando un Héroe abre un cofre por primera vez.

Si el DJ juega una ficha de trampa, los Hêroes tienen aún una oportunidad para detectarla y si tienen éxito podrán tratar de desactivarla. Si no consiguen ninguna de las dos cosas, la trampa se disparará, con los efectos que se describen más adelante.

TABLA DE TRAMPAS

Habitación o Corredor	*Cofre*	*Trampa*	*Detectar*	*Desactivar*
1		Foso	5	No
2	1	Fuego Cruzado	8	6
3		Rastrillo	6	11
	2	Dardo Envenenado	9	8
4		Bloque de Piedra	7	11
5	3	Gas	10	7
6	4	Cepo para Hombres	7	6
	5	Estaca	6	7
	6	Descarga Eléctrica	8	11
7	7	Magia	9	7
8	8	Bola de Fuego	8	9
	9	Ladrón de Mentes	6	10
	10	Guillotina	6	8
9-12	11-12	Alarma	7	7

Cuando se juegue una ficha de trampa, efectúa una tirada en la siguiente tabla para determinar de qué tipo de trampa se trata. Utiliza la primera columna cuando se trate de trampas que aparezcan en habitaciones o corredores y la segunda cuando se trate de trampas en cofres.

Para detectar una trampa, el Hêroe debe efectuar una tirada en la que consiga igualar o superar la cifra que se indica para esa trampa en la columna Detectar. Si lo consigue, puede desarmarla si obtiene en una tirada un resultado igual o mayor que la cifra que indica en la columna Desactivar, si el resultado es menor, la trampa se disparará.





Trampas Foso: Estas trampas pueden ser detectadas, pero no es posible desarmarlas. El Héroe que active la trampa cae a una profunda fosa. Tira un dado, si el resultado es 9 ó más el Héroe sufre 1 Herida. Para salir del foso, el Héroe debe obtener en una tirada de 1D12 un resultado igual o inferior a su Velocidad. Los demás Héroes podrán saltar sobre el foso si consiguen una tirada igual o inferior a su Velocidad. Si fallan, caerán dentro y deberán seguir el procedimiento ya indicado.

Rastrillo: Desde el techo cae un rastrillo. El Director de Juego puede colocar un rastrillo en cualquier puerta que conduzca a esta habitación o colocarlo cruzado en la habitación en cualquier dirección no diagonal. El rastrillo puede ser levantado, pero cada intento ocupará un Turno de Exploración completo durante el cual los Héroes que participen no podrán hacer nada más. Tira un dado y añade los puntos de Fuerza de todos los Héroes participantes. Si el valor total es de 20 ó más, el rastrillo habrá sido levantado lo suficiente como para que los Héroes que no hayan participado rueden por debajo de él hacia el otro lado. De ello se deduce que estos Héroes deberán levantar el rastrillo para que los otros puedan pasar.

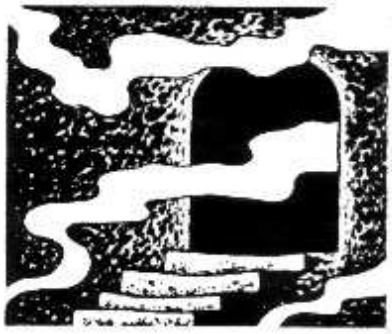
Dardos Envenenados: Un dardo envenenado se clava en el Héroe que ha activado esta trampa. Tira un dado de daño por el dardo. Si causa una Herida, los puntos de Herida del Héroe quedarán a cero independientemente de los puntos que tenga (o sea, cae inconsciente).

Bola de Fuego: Se forma una bola de fuego mágica en la misma casilla en la que se encontraba el Héroe que activó la trampa. Coloca el marcador de bola de fuego en esta casilla y todos los personajes que se encuentren bajo el marcador sufren 5 dados de daño. Durante los siguientes tres turnos después de esto, (es decir, empezando a contar después de la primera fase del DJ), el DJ puede mover el marcador 8 casillas en cualquier dirección que él elija y medirá de nuevo su efecto. Al final del tercer turno, la Bola de Fuego desaparecerá.

Fuego Cruzado: El Héroe que haya accionado la trampa es impactado por una cierta cantidad de virotes de ballesta. Tira un dado y divide el resultado entre cuatro (redondeando hacia arriba) para saber qué cantidad alcanza al Héroe y tira 3 dados de daño por cada dardo que impacte. Una vez accionada, la trampa quedará inutilizada.

Gas: Una nube de gas es expelida por la trampa. El Héroe que la haya accionado quedará en el centro de la nube. Cualquier personaje que esté en las casillas adyacentes (incluyendo las diagonales) o en las casillas adyacentes a estas, estará dentro del área de efecto de la trampa. Los Héroes atrapados en el área de efecto deben tirar un dado. Si el resultado es menor o igual a su nivel inicial de Dureza, el gas no tendrá efecto (los que se encuentren en las casillas adyacentes restan -1 a la tirada; los que se encuentren en el anillo exterior de casillas restan -2). Si alguno es afectado por el gas, deberás tirar un dado para determinar el tipo de gas según la tabla siguiente:

D12	*Efecto*
1-6	**Veneno Suave:** El Héroe sufre 1 Herida y no puede moverse durante 3 turnos.
7-8	**Náusea:** El Héroe sufre prolongados ataques de náuseas y vómitos. Para el resto de la expedición tiene su movimiento máximo reducido a 8 casillas (exploración) o a la mitad de su movimiento (combate); su Habilidad con Armas y Proyectiles se reduce a la mitad y se aplica un -2 a su Fuerza.
9-10	**Locura:** El Héroe pierde el control de su mente durante 6 turnos, el DJ controlará las acciones del Héroe y lo dirigirá a su criterio; no podrá atacar a otros Héroes pero podrá moverse en cualquier dirección que el DJ elija, a no ser que sea inmovilizado por sus compañeros (ver *Ladrón de Mentes*).
11	**Veneno Fuerte:** El Héroe sufre Heridas por 8 dados de daño.
12	**Veneno Mortal:** El Héroe debe tomar una Poción Curativa o morirá.



Bloque de Piedra: Un enorme bloque de piedra cae del techo sobre el Héroe que activó la trampa. Tira un dado. Si la tirada es inferior o igual a la Velocidad del Héroe en cuestión, habrá esquivado el bloque y sólo recibirá 3 dados de daño de un golpe de refilón. Si el resultado de la tirada es mayor que la Velocidad del Héroe, sufrirá los efectos completos de 12 dados de daño. Si la trampa es detectada pero no se desarma, los Héroes podrán pasar bajo ella a la mitad de su velocidad normal. El Encargado del Mapa de la expedición deberá anotar la presencia del Bloque de Piedra en el lugar correspondiente. Si los Héroes pasan bajo ella a más de la mitad de su velocidad, la trampa se activará.

Cepo para Hombres: Las brutales mandíbulas de un cepo se cierran sobre la mano de la víctima (si está en un cofre) o en su pierna (si está en un corredor o habitación). Tira 4 dados de daño para determinar las Heridas. Si se causa cualquier daño, la víctima sufrirá una amputación traumática del miembro en cuestión. Los Héroes que pierdan una mano se quedarán con la mitad de su Habilidad con Armas de forma inmediata. No podrán utilizar ningún tipo de arco ni de arma a dos manos. Los Magos mancos no podrán invocar ningún conjuro que requiera más de un componente. Los Héroes que pierdan una pierna estarán en una situación aún peor. Perderán la mitad de su Velocidad (redondeando hacia arriba), tan sólo podrán mover ocho casillas en los Turnos de Exploración y no podrán emplear escudos de ningún tipo ni armas a dos manos.

Estas heridas tan sólo pueden curarse entre expedición y expedición.

Estaca: Una horrible Estaca se clava en el Héroe que activa la trampa. Deberás efectuar una Tirada de Heridas empleando tres dados de daño. Deberás efectuar una tirada de dado adicional; si obtienes un resultado de 8 ó más, la Estaca estaba envenenada y tendrá un efecto equivalente al del Dardo Envenenado descrito anteriormente.

Descarga Eléctrica: La trampa propina una potente descarga de electricidad al Héroe que la activó. La Tirada de Heridas deberá efectuarse con 5 dados de daño. Si el Héroe lleva cualquier tipo de armadura metálica, la Tirada de Heridas se llevará a cabo con 10 dados de daño.



Trampa Mágica: Coloca el marcador de Círculo Mágico sobre el Héroe que haya activado la trampa. Todos los personajes que queden bajo el área cubierta por el marcador se hallarán en el área de efecto del hechizo y sufrirán sus efectos. Efectúa una tirada de un dado para determinar cuál es la naturaleza del hechizo:

D12	*Conjuro*
1-2	Infierno de Condenación
3-4	Relámpago
5-8	Asfixia
9-10	Llamas de la Muerte
11-12	Bola de Fuego

El conjuro tiene sus efectos normales.

Ladrón de Mentes: El Héroe se vuelve loco por causa de una poderosa magia. Durante los siguientes 6 Turnos será controlado por el Director de Juego. El DJ puede hacerle mover y atacar de la forma que mejor le parezca. Al final del sexto Turno, el efecto se desvanece y el Héroe volverá a ser controlado por su jugador. Mientras tanto, si el resto de Héroes y Seguidores cuyas Características de Fuerza combinadas sumen como mínimo tres veces más que la del Héroe afectado por la trampa consiguen situarse de forma que este se encuentre en sus Zonas Mortales, estos personajes podrán sujetarle. El Héroe enloquecido sujeto de esta forma no podrá ni moverse ni atacar, de modo que los demás Héroes y sus Seguidores estarán a salvo mientras el Héroe afectado permanezca sujeto.

Guillotina: Una cuchilla cae velozmente sobre la mano del Héroe. Esto le provocará Heridas equivalentes a un Tirada de Heridas de 2 dados de daño. Si el Héroe pierde Puntos de Herida, el Héroe perderá la mano y sufrirá los efectos descritos anteriormente en la trampa *Cepo para Hombres*.

Alarma: El DJ puede situar a un grupo de Monstruos Errantes en cualquier área de casillas a las que los Héroes puedan trazar una Línea de Visión sin obstrucciones, lo más alejada posible de estos. Deberás efectuar una tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes* para determinar qué tipo de monstruos aparecerán.



ENTRE EXPEDICION Y EXPEDICION

Cada una de las partes que componen una Gesta se completa en una o más *expediciones*. Una expedición empieza cuando es colocado un Héroe en la primera sección de escalera y finaliza cuando el último superviviente del grupo de Héroes y Seguidores asciende por la escalera que lo lleva fuera de la mazmorra (aunque uno o más Héroes pueden haber abandonado la mazmorra y con ello la expedición antes de ese momento).

Debes anotar el número de expediciones en que ha participado cada uno de los Héroes en el transcurso de una Gesta.

Si durante la última expedición los dioses han favorecido a los Héroes, estos habrán encontrado tesoros y puede que hasta incluso uno o dos objetos mágicos. Entre expedición y expedición los Héroes tendrán oportunidad de descansar y recuperarse antes de emprender la próxima expedición.

Para representar el tiempo transcurrido entre expedición y expedición, el grupo de Héroes y el DJ deberán efectuar las siguientes actividades en el orden en que se presentan a continuación:

1. Las Fichas de Mazmorra que no hayan sido empleadas en la expedición recién concluida deberán devolverse junto con el resto de Fichas de Mazmorra.
2. Los Puntos de Destino y de Heridas de los Héroes y Seguidores se reestablecen a sus niveles iniciales.
3. Cada uno de los Héroes recibe los Puntos de Destino correspondientes dependiendo del número de Tesoros de Gesta adquiridos en la expedición.
4. Los demás tesoros adquiridos por los Héroes durante la expedición deberán repartirse como los jugadores crean más conveniente.
5. Deberán efectuarse los pagos de salarios a los Seguidores y los gastos del Coste de la Vida.
6. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Eventos Aleatorios y aplicarse su resultado.
7. Los Héroes podrán invertir oro en Adiestramiento y en adquirir equipo, conjuros y componentes para conjuros.
8. Los Héroes podrán contratar a nuevos Seguidores, o estos se unirán a ellos por voluntad propia.
9. Los Héroes podrán emprender la siguiente expedición.

PUNTOS DE DESTINO Y HERIDAS

Los Héroes y sus Seguidores recuperan en esta fase los Puntos de Destino y de Heridas invertidos o perdidos durante la expedición.

Cada Héroe incrementará cierto número de puntos su Característica de Puntos de Destino si durante la expedición los Héroes consiguieron hacerse con un Tesoro de Gesta; los dioses les premian de este modo por su victoria.

El número de Puntos de Destino que recibirán los Héroes depende del tiempo que se haya tardado en recuperar el Tesoro de Gesta. Determina el número total de expediciones en las que ha participado cada Héroe durante la Gesta, consulta la tabla a continuación y otorga el número de Puntos de Destino indicados.

TABLA DE PUNTOS DE DESTINO

	Número de Expediciones efectuadas por los Héroes a la mazmorra		
	1	*2-3*	*4 ó más*
Puntos de Destino	2	1	0

TESOROS

Los jugadores pueden repartirse en esta fase el resto de los tesoros que encontrasen en las mazmorras. Las Coronas de Oro deben dividirse equitativamente. El resto de tesoros se reparten como los Héroes crean más conveniente. Si no consiguen llegar a un acuerdo acerca de quién se queda con qué, los jugadores deberán efectuar una tirada de dados. El jugador que obtenga un resultado mayor será el primero en decidir con qué objeto se queda de entre los disputados.

Ten en cuenta que una vez un Héroe recibe su parte en Coronas de Oro, cada uno puede hacer con ella lo que más le guste, incluyendo el efectuar préstamos u obsequios a sus compañeros.





EL COSTE DE LA VIDA

A continuación los Héroes deben pagar los salarios a sus Seguidores y deben invertir dinero en el propio coste de la vida, tal y como indica la *Tabla del Coste de la Vida*.

El pago del Coste de la Vida tiene prioridad sobre todas las demás transacciones. Los jugadores que no puedan pagar los gastos del Coste de la Vida de sus Héroes deberán anotar las cantidades que no hayan podido pagar en sus Hojas de Control de Personaje y devolver tales deudas tan pronto como puedan, antes de hacer ninguna otra compra.

Los Seguidores que no reciban su salario puntualmente dejarán de servir a los Héroes de inmediato.

Prestamistas y Testamentos

Los Héroes no pueden llevar grandes cantidades de dinero encima (no más de 250 Coronas de Oro por Héroe o Seguidor), de modo que tendrán que encontrar algún lugar seguro en el que guardar todo el dinero que les sobre entre expedición y expedición. Pueden dejarlo en sus alojamientos y esto les resultará completamente gratis, pero existe la posibilidad de que sea robado. Como alternativa, pueden llevar su dinero a un prestamista que se lo guardará por tan sólo 5 Coronas de Oro tras cada expedición. El problema es que hay que pagar este diezmo y que el dinero no es tan fácil de recuperar si su propietario muere.

El dinero que perteneciese a un Héroe fallecido y que se encuentrase escondido en sus habitaciones podrá ser repartido entre los otros Héroes. Si se confió a un prestamista, los demás Héroes tan sólo podrán recuperarlo si el fallecido hizo testamento. Un testamento designa a uno o más Héroes como herederos y recibirán lo que tuviese guardado el prestamista hasta el momento de la muerte del Héroe. Si los demás Héroes mueren también, el afortunado prestamista se quedará con el dinero. En el momento de la ejecución de un testamento, el prestamista deberá recibir un pago obligado de 20 Coronas de Oro, por lo que si el testamento es valorado en menos de 20 CO, los Héroes herederos no recibirán nada.

TABLA DEL COSTE DE LA VIDA

Objeto	*Precio*
Coste de la Vida	10 CO más 5 CO por cada Punto de Destino
Mantenimiento de Seguidores:	
Hombres de Armas	35 CO
Sargentos	75 CO
Tarifa de un Prestamista	5 CO
Hacer o cambiar un testamento	25 CO
Recibir una Herencia conforme a un testamento	20 CO

EVENTOS ALEATORIOS

El DJ deberá efectuar una tirada de dos dados y consultar la *Tabla de Eventos Aleatorios*. En caso de que alguno tenga lugar, sus efectos se resolverán inmediatamente.

TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS

Tirada	*Eventos Aleatorios*
2-4	**No hay evento**
5	**Enfermedad:** Uno de los Héroes (determinado aleatoriamente) es atacado por una enfermedad. A no ser que visite un Curandero y pague 100 CO, el Héroe no podrá participar en la siguiente expedición.
6	**Herida:** Una herida mal curada en la anterior expedición causa dolores a un Héroe determinado aleatoriamente. Tirar 3 dados de daño contra su Dureza inicial; el resultado indicará cuántas Heridas habrá perdido antes de iniciar la expedición.
7	**Problemas con la Ley:** Si cualquier Héroe lleva Fuego Griego, los Guardias locales presentan objecciones ante el riesgo de incendio. Cada Héroe con Fuego Griego es multado con 30 CO por frasco.
8	**Gratitud:** Los ciudadanos de la localidad han recogido 50 CO para agradeceros la desaparición de los monstruos que habéis matado.
9	**Diezmo:** Se debe pagar el 10%(redondeando hacia arriba) de todo el dinero guardado por algún prestamista como diezmo a los Padres de la Ciudad.
10	**Reemplazar Armas:** Un Héroe elegido aleatoriamente se da cuenta de que una de sus armas no mágicas está dañada. Debe pagar para reemplazar el arma más cara de las que posee (o perderla).
11	**¡Robo!:** Todo el dinero depositado en los aposentos se pierde.
12-13	**No hay evento.**
14	**Ratero:** Un Héroe escogido al azar pierde el 25% (redondeado hacia abajo) de las CO que lleva encima (es decir, que no estén en el banco o en su alojamiento).
15	**Un Seguidor se Retira:** Un Seguidor al azar recibe su paga y se retira.
16	**Hombre de Armas:** Un Hombre de Armas ofrece sus servicios a un Héroe escogido al azar sin necesidad de retribuirle durante una expedición.
17	**Dirigente Celoso:** Un dirigente de la ciudad exige que le sea «regalado» un objeto mágico escogido al azar de uno de los Héroes escogido también al azar. El Héroe escogido no puede negarse.
18	**Preparativos:** Vuestra última visita les salió muy cara a los monstruos. Han decidido estar mejor preparados la próxima vez. El DJ puede comenzar esta expedición con dos fichas de mazmorra.
19	**Prima de Riesgo:** Por cada Seguidor que murió en la última expedición, todos los Seguidores actualmente empleados por los Héroes exigen inmediatamente una Prima de Riesgo igual a su paga. Debéis pagarla inmediatamente o se retirarán.
20	**No es Barato ser Famoso:** A partir de ahora, todos los Costes de la Vida se doblan.
21	**Mapa en Venta:** El DJ debe ofrecer un Mapa del Tesoro por 400 CO.
22-24	**No hay evento.**



EN QUE GASTAR EL ORO

Los jugadores pueden invertir las Coronas de Oro sobrantes tras pagar los gastos en equipo, conjuros, componentes de conjuros y en adiestramiento. El precio de cada uno de estos materiales y actividades se indica en la *Tabla de Precios*.

A medida que los Héroes adquieren nuevo equipo e incrementan sus Características, los jugadores deben acordarse de modificar apropiadamente sus Hojas de Control de Personaje para reflejar los cambios. La sección *Campañas* contiene toda la información necesaria para modificar las Hojas de Control de Personaje, aunque algunas notas relativas al tema se incluyen también aquí.

ADIESTRAMIENTO

Al incrementarse la Habilidad con Armas, la Tirada para Impactar en Combate Cuerpo a Cuerpo del Héroe es más fácil de obtener. Consulta la *Tabla para Impactar en Combate Cuerpo a Cuerpo* y modifica la Hoja de Control de Personaje correspondientemente.

Al incrementarse la Habilidad con Proyectiles, la Tirada para Impactar en Combate a Distancia del Héroe es más fácil de obtener. Consulta la tabla de *Tiradas para Impactar en Combates a Distancia* y modifica la Hoja de Control de Personaje correspondientemente. Ten en cuenta que el uso de una armadura *reduce* la Habilidad de Disparo efectiva del Héroe y por ello sus Tiradas para Impactar en Combate a Distancia también serán diferentes.

Al incrementarse la Fuerza se modificará el número de dados de daño que empleará el Héroe en la Tirada de Heridas cuando alcance a un enemigo con un arma de Combate Cuerpo a Cuerpo. Consulta la *Tabla de Dados de Daño* y modifica la Hoja de Control de Personaje correspondientemente.

Un Héroe sólo puede intentar incrementar un punto de una Característica después de cada expedición.

La Habilidad con Armas y la Habilidad con Proyectiles pueden ser incrementadas hasta un máximo de 12. Después de los dos primeros puntos de incremento, cada punto adicional costará el doble (o sea que el tercer punto costará 400 Coronas de Oro, el cuarto 800 Coronas de Oro, y así sucesivamente). Las Características de Fuerza, Dureza, Velocidad, Bravura, Inteligencia y Puntos de Heridas pueden ser incrementadas tan sólo dos puntos. Estas Características pueden incrementarse más de dos puntos tan sólo mediante armas mágicas, armaduras, pociones o mediante el uso de conjuros. Nunca ninguna de ellas podrá ser incrementada a más de 12, sea cual sea la causa.

Los Puntos de Destino pueden ser incrementados a cualquier nivel a un precio de 1.000 Coronas de Oro por punto de incremento. A diferencia de la experiencia, este aumento representa la ofrenda hecha por el Héroe a los Dioses - los cuales recompensan su demostrada santidad otorgándole Puntos de Destino.

NUEVO EQUIPO

La armadura modifica las Características actuales de Dureza, Habilidad de Disparo y Velocidad de los Héroes. El uso de una armadura no modificará en ningún caso el valor Inicial de tales Características, puesto que este representa sus habilidades naturales sin armadura. Un Héroe puede quitarse su armadura durante el juego, en lo cual deberá invertir un Turno de Exploración completo. Si un Héroe se quita su armadura, deberás modificar sus Características Actuales de Dureza, Habilidad con Proyectiles y Velocidad correspondientemente.

Las nuevas armas pueden tener efectos diferentes respecto a las antiguas. Y desde luego los tienen las armas mágicas encontradas en las mazmorras - el DJ indicará a los jugadores los efectos de cualquier arma mágica que encuentren. La Hoja de Control de Personaje deberá modificarse según proceda para reflejar las nuevas Tiradas para Impactar, etc. Un Héroe puede equiparse con hasta tres armas, pero tan sólo podrá emplear una a la vez y únicamente podrá cambiar de arma al inicio de cualquier Turno de Exploración.

Los Héroes pueden adquirir nuevo equipo para emplearlo en el transcurso de sus expediciones. Este equipo incluye los objetos generalmente más útiles en las aventuras, como son la cuerda y las clavijas de hierro, así como objetos de uso más concreto como el Fuego Griego y el Matarratas.

LOS CONJUROS Y SUS COMPONENTES

Un Héroe Mago puede pagar honorarios por enseñanza a un Mago de su Colegio a fin de que este le enseñe un nuevo conjuro. El Mago experimentado introducirá al Héroe Mago en los buenos encantamientos, en los movimientos y gestos correctos del ritual y en el uso apropiado de los componentes arcanos.

El Mago debe anotar en su Libro de Conjuros que ahora es capaz de invocar el nuevo conjuro y que puede emplearlo en cualquier expedición futura siempre y cuando disponga de los componentes apropiados.

Un Mago tan sólo puede adiestrarse en un conjuro después de cada expedición.

A pesar de que todos los componentes de conjuros tienen el mismo precio, el tipo de componentes necesarios es diferente para cada conjuro. Al inicio de cada expedición, el Mago debe anotar en su Hoja de Control de Personaje los componentes que lleva encima, de modo que esté claro qué conjuros puede invocar en cualquier momento en el transcurso de la expedición.

CURACIONES

Un Héroe puede visitar a un curandero entre expedición y expedición para sanar sus heridas mediante la magia. Los curanderos no son baratos, pero disponen de algunos conjuros muy poderosos; uno de estos sanadores es capaz de curar enfermedades, restituir miembros que hayan sido amputados, e incluso resucitar a los muertos (siempre y cuando se les proporcione el cadáver). El efecto de la magia de los curanderos sobre las heridas de los Héroes es que el Héroe herido tendrá sus Puntos de Heridas restablecidos al valor en que estaba antes de que se sufrieran las heridas.

Un Héroe también puede comprar una o más Pociones de Curación a un curandero. Estos brebajes curativos se preparan especialmente con la ayuda de un alquimista, concentrando parte del poder del curandero en un líquido mágico. Cuando se beba una Poción de Curación, esta hará que los Puntos de Heridas de quien la consuma se restablezcan a su valor original al principio del siguiente Turno. Las Pociones de Curación no son capaces de resucitar a un Héroe muerto.

TABLA DE COSTES

Objeto	*Precio*
Entrenamiento	
Incrementar una Característica en 1 punto	200 CO
Incrementar los Puntos de Destino en 1 punto	1000 CO
Armaduras	
Escudo	10 CO
Cota de Cuero	25 CO
Cota de Malla	50 CO
Armadura	200 CO
Cota de Mithril	400 CO
Armas	
Daga, Lanza	10 CO
Espada, Hacha o Martillo de Guerra	25 CO
Espada o Hacha a dos Manos, Alabarda	50 CO
Arco Corto y 6 Flechas	20 CO
Arco y 6 Flechas	25 CO
Arco Largo y 6 Flechas	50 CO
6 Flechas	10 CO
Ballesta y 6 Virotes	40 CO
6 Virotes para Ballesta	10 CO
Equipo	
10 Pies de Cuerda	5 CO
10 Piquetas de Hierro	10 CO
Frasco de Fuego Griego	25 CO cada uno
Matarratas	25 CO cada uno
Bicho Chillón	25 CO cada uno
Conjuros	
Coraje	100 CO
Mano Ardiente de Destrucción	175 CO
Huida	100 CO
Infierno de Condenación	200 CO
Poder del Fénix	200 CO
Aire Inmóvil	150 CO
Viento Veloz	150 CO
Llave Brillante	250 CO
Componente de Conjuro	25 CO
Curandero	
Curar Enfermedad	100 CO
Recuperar un miembro perdido	500 CO
Resucitar un Héroe muerto (necesita el cuerpo)	1000 CO
Poción Curativa	50 CO



SEGUIDORES

Cuando un Héroe regresa a una población tras una expedición, la fama de sus hazañas empieza pronto a extenderse. Si ha tenido algún éxito especial, su nombre llega muy lejos y sus hazañas se cuentan en las tabernas y en los fuegos de campamento de todo el país. Algunos de los que oigan estas historias quedarán tan impresionados por las cualidades heroicas de los aventureros que tratarán de unirse a ellos, con la esperanza de compartir su gloria. Estos personajes son los *Seguidores*.

Existen diferentes tipos de Seguidores. Unos son temerarios y jóvenes guerreros buscando hacer fortuna empleándose al servicio de los Héroes; algunos son perros viejos, experimentados en las artes de la guerra; otros son especialistas con habilidades inusuales. En este reglamento se proporcionan las reglas para contratar como Seguidores a Hombres de Armas, que son soldados veteranos, y a Sargentos, que son luchadores expertos.

Existen dos formas de que los Héroes cuenten con Seguidores: algunos se unirán automáticamente al Héroe a medida que este sea más poderoso y su fama sea más extendida; otros pueden contratarse para combatir en las mazmorras a cambio de oro.

COMO ATRAER A LOS SEGUIDORES

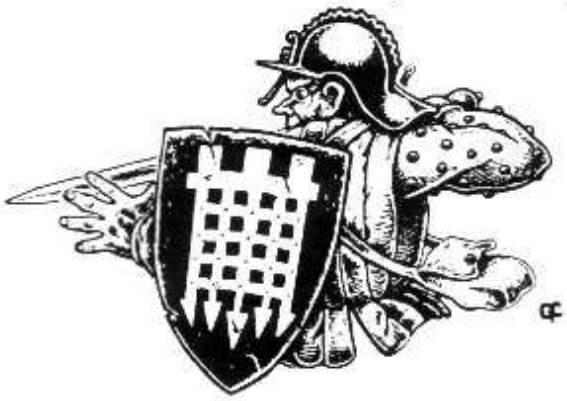
Cada vez que un Héroe obtiene un Punto de Destino, el Héroe atraerá automáticamente a un Hombre de Armas. Los Puntos de Destino se obtienen cuando el Héroe completa con éxito parte de una Gesta empleando tan sólo unas pocas expediciones a la mazmorra. Un Héroe que obtiene Puntos de Destino de esta forma es obviamente un triunfador y un Héroe - exactamente las cualidades que atraen a los Seguidores.

Al obtener Puntos de Destino, un Héroe no está obligado a aceptar a un Seguidor. Sin embargo si rehúsa a uno, no tendrá otra posibilidad de contar con un nuevo Seguidor hasta que no obtenga otro Punto de Destino.

Incluso habiendo atraído al Seguidor sin otra inversión que la de su propia fama, el Héroe debe pagar a cada uno de los Seguidores atraídos a su servicio por la fama un sueldo de 35 Coronas de Oro, o tales Seguidores le abandonarán.

CONTRATACION DE SEGUIDORES

Entre expedición y expedición, los Héroes pueden también contratar Seguidores. Cualquier Héroe que posea las suficientes Coronas de Oro puede contratar uno o más Seguidores sin importar cuantos Puntos de Destino haya obtenido. Un Héroe puede contratar Hombres de Armas a 50 Coronas de Oro cada uno y Sargentos a 100 Coronas de Oro cada uno - la única restricción será la cantidad de oro que el Héroe desee gastar.



Un Héroe que haya atraído con Puntos de Destino a un Hombre de Armas puede también contratar Seguidores adicionales.

Una vez contratado el Seguidor, este deberá ser retribuido por el Héroe entre expedición y expedición o le abandonará.

COMO EMPRENDER LA SIGUIENTE EXPEDICION

Los Héroes estarán ahora preparados para su siguiente expedición. Si regresan a una mazmorra en la que ya previamente habían entrado, podrán empezar su nuevo recorrido en la parte inferior de cualquier escalera que hubiesen encontrado de entre las que conducían al exterior.

Si alguno de los Héroes resultó muerto en la última expedición, el jugador o jugadores pueden unirse al grupo controlando a nuevos Héroes que les sustituyan. Obviamente, los nuevos Héroes no contarán con los tesoros, armamento, equipo o armaduras del Héroe difunto. Deberán empezar desde el principio (a menos que sus compañeros les presten algo de dinero o equipo). Puedes reemplazar al Héroe muerto directamente con uno de los Héroes ya creados incluidos en el reglamento o crear un Héroe original empleando las reglas de la sección *Campañas*.

SARGENTOS

Un Héroe puede contratar a un Sargento por 100 Coronas de Oro. También puede cambiar dos Hombres de Armas por un Sargento. Estos Hombres de Armas pueden estar contratados o haber venido atraídos por la fama del Héroe; en cualquier caso, no cuesta nada efectuar el cambio.

El cambio puede hacerse en cualquier momento entre expedición y expedición. El Héroe puede cambiar dos Hombres de Armas por un Sargento tan pronto como disponga de ellos, o puede esperar un par de expediciones antes de hacerlo.

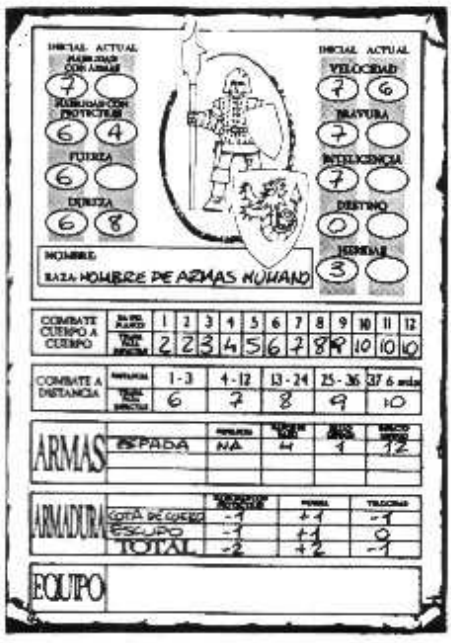
Además de ser más caros de contratar, los Sargentos son también más caros de mantener, puesto que debe pagárseles un sueldo de 75 Coronas de Oro entre expedición y expedición; en contrapartida, son mejores guerreros y más experimentados.

Para evitar confusiones, lo mejor es emplear una miniatura diferente para representar a los Sargentos. Cualquier miniatura de Citadel Miniatures tipo Guerrero puede ser apropiada, pudiéndose pintar el escudo con la heráldica del Héroe al que siguen.



HOMBRES DE ARMAS

Contratar a un Hombre de Armas cuesta 50 Coronas de Oro y deben pagárseles 35 Coronas de Oro entre expedición y expedición.



CAMPAÑAS

Uno de los aspectos más importantes de *Advanced HeroQuest* es el juego de Campaña. La idea básica de la Campaña es que los jugadores conservan a sus Héroes en diferentes Gestas, consiguiendo que los Héroes sean más y más poderosos a medida que van de aventura en aventura. ¡De esta forma, cuando acabes tu primera Gesta, en realidad tan sólo estarás empezando!

Cuando empieces a jugar una nueva Gesta, es un buena idea que otro jugador sea el Director de Juego, lo cual evitará que la situación se convierta en un jugador enfrentándose a los demás todo el tiempo y permitirá que estos desarrollen sus propias ideas. Si los jugadores desean jugar otra vez con sus Héroes, dos de ellos tendrán que estar dispuestos a compartir un mismo Héroe o bien los otros tres Héroes tendrán que participar en la siguiente Gesta con un nuevo camarada (más adelante se proporcionan reglas para la creación de nuevos Héroes).

Por supuesto, no tienes que emplear los mismos Héroes cada vez que juegues si no lo deseas. Puedes retirar un Héroe en cualquier momento - este abandonara la campaña llevándose todo su oro, su equipo y sus objetos mágicos con él. Si después de un tiempo quieres hacerle regresar, basta con que tomes su Hoja de Control de Personaje y empieces de nuevo a jugar.

Cada jugador puede tener más de un Héroe si lo desea, aunque no es recomendable llevar más de uno a la vez - puedes mantener el mismo Héroe a través de una Gesta completa y cambiar a otro Héroe en otra Gesta.

LEYENDAS HEROICAS

Cuando estés jugando una Campaña, es una buena idea llevar un registro de las Gestas que tu Héroe haya llevado a cabo. Puedes escribir sus hazañas como una leyenda viva, añadiendo nuevas aventuras cada vez que tu Héroe acabe otra Gesta: resalta sus combates más espectaculares, sus huidas más apuradas, los grandes tesoros que haya descubierto, y los terribles monstruos a los que haya matado.

A través de la leyenda del Héroe, podrás darle nombres adicionales. Tu Guerrero puede empezar su vida con el nombre de Albrecht. Si mata a un Troll, puedes cambiarle el nombre a Albrecht Azote de Trolls. Si en una aventura posterior elimina a un Demonio, podrás cambiarle el nombre a Albrecht Azote de Demonios o Albrecht el Temible. Todos los grandes Héroes tienen sinónimos heroicos para recordarle al mundo sus grandes hazañas y para llenar de miedo los corazones de sus enemigos.

Todos los grandes Héroes tienen también un emblema heráldico, el cual pintan en sus escudos y túnicas y a menudo también lo llevan sus Seguidores en sus escudos. Esto demuestra que el Héroe esta orgulloso de su renombre, no le da miedo anunciar quién es y permite a sus enemigos saber contra quién se enfrentan. De nuevo puedes usar las aventuras del Héroe para que te den ideas acerca del emblema heráldico. Tal vez haya encontrado y lleve una Hacha Rúnica que ahora maneja con efectos mortíferos - su emblema puede ser un hacha rodeada por runas dibujadas en la parte exterior. Tal vez haya destruido a una Rey Esqueleto - su emblema puede ser una calavera o dos huesos cruzados. En la Hoja de Control de Personaje del Héroe tienes un espacio para dibujar el emblema, que puede ser pintado luego en el escudo, en la ropa o túnica de la miniatura del Héroe, para mostrar a quién representa la miniatura. Y si tu Héroe adquiere nuevas armas o armaduras, puedes adquirir la miniatura Citadel que más se parezca a tu Héroe y pintarla con los colores apropiados.



SISTEMA DE CAMPAÑA

Si entiendes por completo como funciona el sistema de juego de *Advanced HeroQuest* te será mucho más fácil diseñar tus propias aventuras. El alma de este juego es el sistema que te permite ir creando mazmorras a medida que se va jugando. Esta es la función de los Turnos de Exploración. El sistema de combate permite que se desarrollen batallas rápidas y excitantes entre los Héroes y los Monstruos.

Lo primero que hay que considerar en el momento de diseñar una aventura es en la naturaleza de la Gesta. Se trata de la historia que explica el por qué los Héroes pretenden explorar las mazmorras y enfrentarse a sus habitantes y qué une argumentalmente a diferentes mazmorras. En la Gesta del Amuleto Roto, por ejemplo, la historia nos cuenta que los Héroes están buscando las cuatro partes perdidas del Amuleto de Solkan, que están en poder de los terribles Skaven. A partir de ahí puedes decidir qué monstruos deberían habitar en las mazmorras y cuáles van a ser los Tesoros de Gesta. En la Gesta del Amuleto Roto, los monstruos evidentemente serán los Skaven y los Tesoros de Gesta las cuatro partes del amuleto de Solkan.

Una vez que hayas decidido cuál va a ser la Gesta, puedes elegir la forma de la mazmorra. ¿Cuántos niveles tendrá? Quizás se trate de una pequeña caverna con un sólo nivel, y una Habitación de Gesta sin acceso a ningún nivel inferior. También podría tratarse de un inmenso complejo subterráneo con docenas de niveles en el que los monstruos encontrados son más poderosos a medida que los Héroes descienden hacia las profundidades de la tierra.

No existe límite para el número de habitaciones, Habitaciones Especiales o Guaridas que pueden situarse en una mazmorra en particular (a pesar de que las tablas de generación de mazmorras harán que algunas de ellas simplemente terminen al no aparecer nuevas puertas ni accesos a nuevas zonas). Tampoco hay ningún límite en lo referente al número de Habitaciones de Gesta que puedan aparecer, aunque puedes decidir que algunas de ellas no contengan nada especialmente interesante. Por ejemplo, en la Gesta del Amuleto Roto la primera Habitación de Gesta de cada nivel conduce al siguiente nivel, y el Tercer Nivel está ya diseñado, con su mapa previsto totalmente. Las demás Habitaciones de Gesta que se encuentren no contendrán más escaleras que desciendan.

En cualquier aventura que diseñes, puedes cambiar las cosas de tal manera que los acontecimientos sucedan en distinto orden. Por ejemplo, en una Gesta tres rehenes están prisioneros en una mazmorra. La historia que inventes alrededor de esto puede ser que se encuentre un rehén en cada una de las tres primeras Guaridas que aparezcan y que las Habitaciones de Gesta contengan Laboratorios de Magos, lugares en los que se efectúan investigaciones diabólicas. Puedes prepararlo todo de forma que pocas (o ninguna) habitaciones estén vacías, creando una tabla de monstruos para las habitaciones normales, o puedes espaciar los acontecimientos, creando la posibilidad de que se produzcan largas persecuciones a través de corredores y habitaciones vacías.

Naturalmente, también puedes cambiar los tesoros que se puedan encontrar. Empleando las tablas de tesoros ya existentes como modelo, puedes inventar tus propios objetos mágicos. Quizás uno de ellos podría conducir a una nueva gesta en un futuro cercano.

Puedes añadir zonas ya diseñadas, como las Zonas de gesta de la Gesta del Amuleto Roto, pero no deben ser demasiado arduas para los Héroes. Recuerda que debes tener una gran flexibilidad táctica en las zonas ya creadas. La mejor forma de empezar es generar la zona a partir de las tablas que hayas inventado para esta nueva aventura y luego cambiar las cosas de sitio según creas conveniente.

Si estás diseñando una mazmorra de grandes dimensiones, tendrás que modificar la *Tabla de Puntos de Destino* de forma que los Héroes obtengan Puntos de Destino incluso antes de que hayan participado en un gran número de expediciones - es obvio que les llevará más tiempo el completar una Gesta si las mazmorras son muy grandes. Alternativamente, puedes tener más de un Tesoro de Gesta en la mazmorra de forma que puedan descubrirlo después de unas pocas expediciones.

Una vez estés muy familiarizado con el diseño de mazmorras, no existirá razón por la que algunas veces no puedas emplear una mazmorra planificada con tiempo - por lo que de hecho, una mazmorra completa será la Zona de Gesta. Y si juegas con más de un grupo de jugadores, siempre podrás emplear el mapa de expedición desarrollado por uno de los grupos como mazmorra base para otro grupo de Héroes.

MONSTRUOS ALTERNATIVOS

En la Gesta del Amuleto Roto participan Skaven, pero existen muchos otros monstruos que puedes introducir en el juego. Quizás el centro de la aventura esté en un poderoso monstruo que debe ser eliminado por los Héroes para que tengan éxito en la Gesta. Un temible Minotauro, caudillo de un clan Goblin, que inspira terror tanto a defensores como a Héroes por igual. O, quizás, el encuentro último podría ser con ¡la parte maligna de los propios Héroes!

Existen miniaturas de estos y otros monstruos en la amplia gama de Citadel Miniatures en plástico y metal. Futuros suplementos para *Advanced HeroQuest* te proporcionarán otros monstruos diferentes. Los siguientes son sólo ejemplos de los monstruos que puedes emplear. Cada uno de los monstruos se presenta con todas sus características de juego e información necesaria para jugar; las reglas especiales correspondientes a cada monstruo se describen a continuación.

Cuando diseñes una nueva Gesta, emplea las tablas de monstruos existentes como punto de partida para crear tablas que incluyan a los diferentes monstruos que quieras emplear. Hemos asignado a cada uno de los monstruos una puntuación numérica que indica la potencia relativa de cada uno de los tipos; esta puntuación numérica se denomina *Valor en Puntos* (VP). Por ejemplo, cada Goblin tiene un VP de 1/2 punto, los Skaven tienen un VP de 1 punto, etc. Esto significa que puedes reemplazar 1 Skaven por 2 Goblins cuando elabores tus propias tablas de monstruos. Observa las diversas tablas de monstruos y tras ello modifica las que creas más convenientes reemplazando cada uno de los resultados de monstruos con otros monstruos cuyo Valor en Puntos total sea equivalente al de los monstruos originales en ese espacio. En el interior de la contracubierta de este reglamento podrás encontrar un conjunto de Tablas de Monstruos en blanco que puedes fotocopiar para preparar tus propias tablas en las Gestas de diseño original.

Sin embargo, ten en cuenta que los Héroes se hacen más poderosos tras completar cada Gesta; esto significa que necesitarás más monstruos o monstruos más poderosos que les proporcionen un reto interesante en la próxima Gesta. Cuando diseñes tus nuevas tablas después de completar una gesta, añade uno o dos puntos al VP total que puedes emplear en cada espacio de las tablas, de forma que tres Skaven sean reemplazados por ocho Goblins ... o por un Ogro, o un Señor de la Guerra Orco y dos Guerreros Orcos.

También se incluyen las Características e información de juego de los monstruos de *HeroQuest*, para que puedas emplearlos en las Gestas de tu invención (ver la sección *HeroQuest* más adelante).

Algunos monstruos tienen peculiaridades que se representan en el juego mediante reglas especiales. Estas se presentan a continuación.

BERSERKERS

Los berserkers tienen la habilidad especial de transformarse en guerreros sobrehumanos con una gran fuerza y habilidad. El jugador que controle un berserker decide en qué momento desea sufrir la transformación. Las ventajas y desventajas de su nuevo estado son rápidamente identificables: el personaje se convierte en una feroz máquina de matar, atacando el doble de lo normal, pero al mismo tiempo es más vulnerable a ser alcanzado por los ataques enemigos.

Un berserker puede decidir entrar en este estado de furia asesina al principio de cualquier fase de combate. Permanecerá *berserk* hasta que todos los enemigos que tenga en su Línea de Visión hayan sido exterminados.

Un berserker cuenta con un ataque adicional por Turno de Combate, que deberá llevarse a cabo inmediatamente tras su ataque normal. Sin embargo, deberás deducir dos a la Habilidad con Armas del berserker cuando sea él el atacado. Un berserker debe moverse siempre hacia el enemigo más próximo y entablar con él combate cuerpo a cuerpo. Los berserker regresan a su estado normal cuando concluye el combate.

HECHICERO

Los hechiceros pueden usar magia. Tienen un número limitado de conjuros y deben utilizar ciertos componentes para invocarlos, igual que los Magos normales. Deben efectuar una tirada de Inteligencia si el conjuro lo exige, con los resultados normales de éxito o fracaso. El tipo y número de conjuros que puede emplear un hechicero se proporciona en la Tabla de Referencia de Monstruos correspondiente.

REGENERACION

Un monstruo que cuente con capacidad de regeneración restablece 1 Punto de Herida perdido, al inicio de cada Fase del DJ en cada Turno de Combate.

INVULNERABLE

Algunos monstruos poseen invulnerabilidad mágica y es necesario un golpe especialmente certero para simplemente causarles una herida. Cuando efectúes la Tirada de Heridas, incluso aquellos dados cuyos resultados sean iguales o superiores a la Dureza del monstruo tan sólo se tendrán en cuenta si al menos en uno de ellos el resultado es de 12. Esto no se aplica a las Heridas causadas por ataques adicionales ni a los efectuados con armas mágicas.

DOS ATAQUES

Un monstruo con esta habilidad especial puede efectuar dos ataques en combate cuerpo a cuerpo por Turno de Combate en vez de uno. Se proporcionan dos números en el espacio Dados de Daño, según se trate del primer o del segundo ataque que haya alcanzado a su blanco.

CAUSAR ENFERMEDADES

Un monstruo que pueda causar enfermedades reducirá las Características de Fuerza y Dureza de todo aquél al que consiga alcanzar con uno de sus ataques. Si uno de estos monstruos alcanza a un Héroe, deberás tirar un dado y comparar el resultado con la Dureza Inicial de ese Héroe. Si el resultado es inferior a ese valor, el Héroe habrá tenido suerte y no sufrirá ningún efecto. Si es igual o superior, el Héroe habrá contraído una enfermedad. Anota en la Hoja de Control de Personaje que el Héroe está enfermo.

Entre expedición y expedición, el Héroe debe visitar a un Curandero para que cure la enfermedad. Si por cualquier razón no puede curarse la enfermedad, el Héroe perderá un punto de Dureza y otro de Fuerza. Esto sucederá siempre entre expedición y expedición hasta que la enfermedad se cure o hasta que una de las características descienda hasta cero. Si esto sucede, el Héroe morirá.

VUELO

Los monstruos capaces de volar ignoran todas las Zonas Mortales en el transcurso de su movimiento.

MONSTRUO TERRORIFICO

Algunos monstruos son tan terribles que provocan el pánico en otras criaturas, incluso a los Héroes. Si un monstruo terrorífico tiene a un Héroe o Seguidor en su Zona Mortal al principio de cualquier Turno de Combate, ese personaje deberá poner a prueba su Bravura mediante una tirada de dado. Si el resultado es superior al valor de su característica de Bravura, el personaje se acobardará; si el resultado es igual o inferior no ocurrirá nada. Un personaje que se acobarda no puede moverse (a menos que corra) ni atacar, pero podrá abrir puertas.

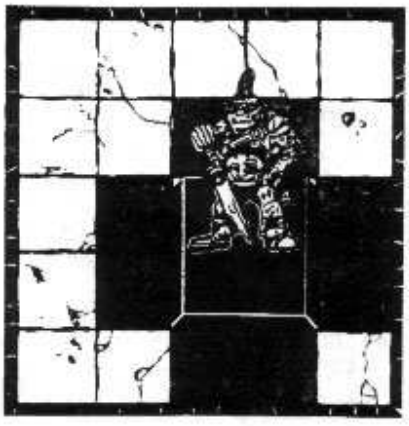
A los monstruos terroríficos no les afecta esta regla, de modo que no tienen que poner a prueba su propia bravura cuando se enfrentan a otros monstruos terroríficos.

MONSTRUOS GRANDES

Los monstruos que tienen esta característica especial son tan grandes que emplean reglas especiales para el movimiento, las Zonas Mortales, etc.

Estos monstruos se sitúan en peanas que son cuatro veces mayores que las normales. Cuando los muevas, emplea una esquina (la delantera derecha) como punto de referencia y muévela el número de casillas necesario. A pesar de que parezca que no caben por las puertas, estos monstruos pueden atravesarlas normalmente. Sin embargo, nunca debes dejarlos con una parte en medio de una puerta o dentro de un muro.

Los monstruos grandes ejercen una Zona Mortal que ocupa ocho casillas, como se indica en el diagrama.



Las casillas sombreadas muestran la Zona Mortal del Ogro

Los monstruos grandes obstruyen totalmente cualquier Línea de Visión que transcurra por encima de sus peanas. Las Líneas de Visión que se tracen desde o a un monstruo grande nunca estará obstruida por otras criaturas de tamaño normal.

IDEAS PARA GESTAS

El elemento más importante que deberás idear mientras diseñas tus propias Gestas es una buena historia argumental. Los Héroes necesitan algo épico, peligroso y difícil para arrancarlos de la comodidad de estar junto a una chimenea de posada. Debes ser creativo al diseñar una Gesta. Piensa en todas las grandes historias de fantasía que hayas leído o en las películas que hayas visto y utiliza todo esto como fuente de inspiración. Emplea tu imaginación; cualquier cosa es posible en este juego. A continuación se presentan algunas ideas que puedes emplear para preparar tus primeras Gestas.

D12	*Resultado*	*D12*	*Resultado*
1	El Necromante	7	Rehenes
2	La Apuesta	8	Las Cavernas Inundadas
3	Persecución	9	El Explorador
4	La Partida de Guerra	10	Las Joyas de la Corona
5	Fuga de la Cárcel	11	Las Habitaciones de los Espejos
6	Terremoto	12	El Señor de la Guerra Orco

Diseños Orbitales publica también otros suplementos para *Advanced HeroQuest* que contienen Gestas completas preparadas por completo para jugar.

EL NECROMANTE

"Nuestra villa ha sido atacada numerosas veces por muertos vivientes! ¡Debe de haber un Necromante en las Cuevas!"

Los monstruos que habitan las mazmorras son muertos vivientes; crea un poderoso Mago Humano como único Monstruo Especial. Los Héroes deben encontrarle y destruirle, pero él podrá aparecer en cualquier momento para hostigarles con sus creaciones. Necesitarás una Zona de Gesta de la que el Necromante no pueda escapar y que tenga que defender para no perder todos sus poderes: su Laboratorio, un complejo subterráneo de habitaciones y corredores fuertemente defendidos.

LA APUESTA

"No creo que tengáis agallas para bajar ahí. De hecho, tengo aquí mismo 500 Coronas de Oro que dicen que no seréis capaces de aguantar allí abajo ni una hora."

El Director de Juego puede sellar la entrada a la mazmorra durante 40 Turnos de Exploración. Los Héroes tendrán que encontrar otro camino de salida, porque el DJ tendrá preparados unos cuantos y poderosos Monstruos Especiales y grupos de monstruos errantes que los alejarán de la entrada o de cualquier otra salida que pudieran encontrar.

¡PERSECUCION!

¡Está huyendo!

Un prisionero importante ha escapado y debe ser capturado por los Héroes. Pero ha entrado en una mazmorra frente a ellos y trata de poner tierra de por medio. El DJ controla al prisionero, generando en secreto las habitaciones y corredores por los que va pasando en su huida. ¿Podrán seguirle los Héroes, o deberán encontrarlo registrando palmo a palmo la mazmorra?

LA PARTIDA DE GUERRA

"Están reuniendo fuerzas en esas cavernas, más allá del bosque. Si no los matamos ahora, ¡ellos destruirán todas y cada una de las granjas de este valle!

El Director de Juego puede predeterminar un número total de defensores. Estos pueden recibir refuerzos entre expedición y expedición, aunque los que mueran no podrán reemplazarse. ¿Son los Héroes lo bastante audaces como para derrotarles?

FUGA DE LA CARCEL

"¡Tiene que haber alguna forma de salir de aquí!"

Esta Gesta se inicia dentro de la mazmorra y el objetivo es que los Héroes ¡consigan salir de ella! Sólo las Habitaciones de Gesta pueden contener escaleras que lleven hacia arriba, pero no deberán haber otras escaleras en toda la mazmorra. Naturalmente, los Héroes empezarán en una habitación del tercer o cuarto nivel, en el momento en que acaban de estrangular al carcelero y con sus llaves han abierto la puerta de la celda en la que se encontraban. ¿Podrán salir? Por cierto, ¿hemos mencionado que su equipo y armas están ocultos en alguna otra parte de la mazmorra?

TERREMOTO

"Hey Magnus -¿has sido tu!?

Puedes añadir esta situación a cualquier mazmorra normal de exploración. Crea una tabla que permita iniciar la destrucción gradual de la mazmorra una vez los Héroes hayan conseguido el objetivo de su gesta. Los derrumbamientos bloquearán los corredores, aparecerán abismos en las habitaciones, etc. ¿Podrán los Héroes escapar?

¡REHENES!

"Mi hija ... ¡por favor encuentren a mi hija!"

El objetivo de la Gesta es rescatar a un prisionero, o a un grupo de rehenes. Los defensores de la Zona de Gesta puede ser programados para matar al prisionero o prisioneros si los Héroes no son lo bastante agresivos. Lo que complica aún más las cosas es que el prisionero o prisioneros son incapaces de valerse por sí mismos, por lo que el viaje de regreso será una lenta pesadilla, puesto que la comitiva se tambaleará en su camino hacia el exterior, mientras los Héroes intentan evitar que el enemigo asesine a los demacrados prisioneros.

LAS CAVERNAS INUNDADAS

"¿Alguien ha visto al Enano en los últimos minutos?"

Se trata de una exploración de mazmorra normal, pero con un solo nivel, parcialmente inundado de agua. Reduce a la mitad todas las capacidades de movimiento. Deduce -1 de todos los resultados obtenidos en los dados de daño empleados en las Tiradas de Heridas. Luego añade algunas Habitaciones Especiales y trampas que eleven el nivel del agua algunos pies para hacer las cosas un poco más interesantes ...

EL EXPLORADOR

"¿Largamos ahora? ¿Te has vuelto loco? ¡Debo averiguar qué hay detrás de esta puerta!"

Un explorador contrata a los Héroes para ayudarle a confeccionar el mapa de una mazmorra. Reduce drásticamente la cantidad de Coronas de Oro en oferta, pero diles a los jugadores que el explorador les pagará 5 Coronas de Oro por cada habitación descubierta. Asegúrate de que el explorador insiste en continuar explorando hasta que haya encontrado un Monstruo Terrible o haya sufrido unas cuantas Heridas. Los Héroes van a pasarlo muy mal para mantener con vida al explorador y asegurarse así de cobrar lo convenido ...

LA JOYAS DE LA CORONA

"Recuperadlas y traedlas ante mí y os haré hombres ricos. Pero no se lo digáis ni a un alma ...¡o haré que os cuelguen!"

Una banda de Globinoides tuvo suerte y consiguió robar un fabuloso tesoro - quizás la dote de una novia o el regalo de un príncipe. Los Héroes deben recuperarlo. Cada pieza es muy valiosa, pero el valor real lo tiene si todo el conjunto es devuelto a su dueño. Por supuesto, los Globinoides no reconocen su valor en conjunto y las joyas son repartidas entre los rudos Orcos ... Si arrebatas todos los otros tesoros de los Héroes, la confianza inicial de estos se convertirá en auténtica desesperación cuando se den cuenta de que la única alternativa que les queda para no morirse de hambre será -¡ulp! - vender uno de los propios Tesoros de Gesta ... ("Tal vez podamos comprarlo otra vez, más adelante ...").

LA HABITACION DE LOS ESPEJOS

"Nos hemos enfrentado a todo lo demás, pero ¿cómo luchar contra esto?"

Las Habitaciones de Gesta pueden estar defendidas por imágenes de los Héroes reflejadas en espejos, tan bien equipadas y armadas como ellos. El peligro aumenta al aumentar el poder de los propios Héroes. El encuentro final puede ser contra las imágenes más poderosas y contra el demoníaco Mago loco que las creó.

EL SEÑOR DE LA GUERRA ORCO

"Dicen que los ejércitos de Orcos de los que hemos oído hablar están dirigidos por un gran Señor de la Guerra, que ha sido gravemente herido en batalla contra las huestes Imperiales. Si pudiera asesinársele, habría una generosa recompensa para los que lo hicieran ..."

Diseña una Zona de Gesta en la que se encuentre refugiado un Señor de la Guerra Orco. Este ha sido gravemente herido y ni él ni sus guardias podrán perseguir a los Héroes, lo cual es beneficioso para estos puesto que los Orcos son demasiado fuertes para que los Héroes puedan derrotarlos a la primera. Pero los Héroes pueden contar con alguna ayuda adicional, quizás descubierta en otra Zona de Gesta: un objeto mágico, o algunos prisioneros que pueden ser liberados.

CREACION DE HEROES

Puesto que tus Héroes viven aventuras en el mundo de Warhammer, se enfrentan con constantes peligros. Algunas veces un Héroe carece de suerte y sufre un golpe fatal cuando ya no posee Puntos de Destino. El resultado es inevitable: la muerte. Si a sus compañeros les es imposible llevar su cuerpo a un Curandero y pagarle para que lo resucite, deberán buscar a otro nuevo Héroe. En tus primeras expediciones lo más fácil es empezar de nuevo empleando uno de los Héroes ya creados incluidos en el reglamento. Sin embargo, cuando ya tengas una experiencia mínima desearás crear tu propio Héroe.

Para crear un nuevo Héroe necesitas emplear las tablas que hay a continuación, anotando los datos en tu Hoja de Control de Personaje a medida que los vayas obteniendo. Primero efectúa una tirada en la *Tabla de Razas de Héroes* para determinar a qué raza pertenece el Héroe: si es Humano, Enano o Elfo. efectúa las tiradas necesarias en la *Tabla de Creación de Héroes* para determinar los valores de las Características del Héroe; la columna que emplees dependerá de la raza del Héroe. En este momento puedes escoger si el Héroe será un Guerrero o un Mago.

Una vez hayas determinado las Características de tu Héroe, podrás consultar las restantes tablas para completar las secciones relacionadas con el combate que se encuentran en la Hoja de Control de Personaje. También te será necesario saber con qué tipo de armas y armadura cuenta el Héroe; cada Héroe cuenta con alrededor de 65 Coronas de Oro, con las cuales podrá inicialmente adquirir este equipo.

Para cuando llegues al final de las tablas ya tendrás un nuevo Héroe preparado para jugar. En ese momento tan sólo necesitarás un nombre para tu Héroe, dibujarlo en su Hoja de Control de Personaje y diseñar el emblema heráldico de su escudo.

Entrenamiento
Cuando tu Héroe regresa de una expedición e invierta parte de su fortuna en adiestrarse, estas tablas te indican los efectos de incrementar su Habilidad con Armas, Habilidad con Proyectiles o Fuerza. Comprueba el nuevo valor de cada Característica de tu Héroe y efectúa todos los cambios que sean necesarios en su Hoja de Control de Personaje.

Las *Tablas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas a Distancia* y *Armadura* te indican todos los cambios que tendrás que hacer si el Héroe adquiere nuevas armas o armaduras.

Monstruos
Estas tablas también te permiten crear Tablas de Referencia de Monstruos originales a partir de la información de las Tablas de Referencia de Monstruos ya incluidas en el reglamento. Evidentemente, no tendrás que efectuar tiradas para determinar su raza y sus Características; todo lo que tendrás que comprobar es que las tiradas para impactar del monstruo, los números para impactar de las armas, etc. sean los apropiados.

RAZA DEL HEROE

Tu Héroe puede pertenecer a una de las siguientes tres razas: Humano, Elfo o Enano. Si tu Héroe ocupa el lugar de un Héroe muerto, el DJ puede obligarte a escoger una raza determinada para mantener el equilibrio dentro del grupo. Por supuesto, no es obligatorio que haya Héroes de todas las razas en un mismo grupo; no hay ninguna razón por la que no pueda existir un grupo de Héroes compuesto únicamente por Enanos, por ejemplo.

TABLA DE RAZAS PARA HEROES

D12	*Raza*
1-6	Humano
7-9	Enano
10-12	Elfo

Enanos
Los Enanos son expertos mineros y artesanos, lo cual les da una gran habilidad para detectar formaciones de roca inusuales o para comprender el funcionamiento de artefactos mecánicos desconocidos. Por tanto, todos los Enanos tienen un +2 en su tirada cuando deban detectar y desactivar trampas.



Elfos
Los Elfos son de reflejos mentales rápidos y poseen vista de águila, por estar acostumbrados a reaccionar con rapidez a los constantes movimientos que se producen en su entorno natural, los bosques. Por tanto, todos los Elfos pueden añadir un +1 en cualquier tirada de sorpresa que efectúe el líder del grupo si pueden ver al grupo de enemigos.



CARACTERISTICAS

Una vez determinada la raza de tu Héroe, debes efectuar una serie de tiradas para determinar sus diversas Características. Estos valores numéricos determinan cuán experto o torpe es el personaje con un arma, qué posibilidades tiene de invocar con éxito un conjuro, y demás actividades.

Para determinar estas Características, la tabla te indica que tires un dado de cierto tipo y sumes un número al resultado. Por ejemplo, si la tabla te indica que tires 1D6+4, eso quiere decir que tires un dado de seis caras y sumes 4 al resultado. Puedes utilizar el dado apropiado (es decir, uno de 6 caras para el D6, uno de 8 caras para el D8, etc), o tirar uno de los dados de 12 caras incluidos con el juego, sin tener en cuenta los resultados obtenidos superiores a los que sería posible obtener si se empleara el dado apropiado y repitiendo en estos casos la tirada. Por ejemplo, para reproducir de esta forma la tirada de un dado de 8 caras, podrías tirar el dado de 12 caras y repetir las tiradas cuyos resultados fueran de 9 a 12. Diseños Orbitales produce también un conjunto de dados poliédricos compuesto por dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras útiles en la siguiente tabla y en otras aplicaciones de tu invención para otros aspectos de *Advanced HeroQuest*.

Para determinar cada una de las Características, efectúa una tirada empleando los dados indicados en cada columna según la raza del Héroe.

TABLA DE CREACION DE HEROES

Características	*Humano*	*Enano*	*Elfo*
Habilidad con Armas	D6+4	D6+5	D6+4
Habilidad con Proyectiles	D6+4	D6+4	D6+5
Fuerza	D4+3	D4+3	D4+3
Dureza	D4+3	D4+4	D4+2
Velocidad	D6+4	D6+3	D6+5
Bravura	D8+3	D8+3	D8+3
Inteligencia	D8+3	D8+2	D8+3
Heridas	D4+1	D4+1	D4+1
Puntos de Destino	2	2	2

MAGOS

Puedes decidir que el Héroe que estés creando sea un Mago. Esto significa que tu Héroe podrá invocar conjuros. Sin embargo, ser un Mago tiene sus propios inconvenientes. Estos son concretamente que no puedes llevar ninguna armadura y que el arma de mayor volumen que puedes emplear es una daga. Si tus camaradas se preocupan de protegerte, podrás emplear magia muy poderosa; sin embargo, si dejan que los monstruos se acerquen a tí pasarás un mal rato luchando por tu vida.

Magos Enanos

Los Enanos no sienten la misma inclinación por la magia que los Humanos, por lo que poseen restricciones en sus invocaciones de conjuros. Cada vez que un Enano invoca un conjuro, sea este normal o no, deberá superar un chequeo de Inteligencia, tirando un dado cuyo resultado debe ser igual o menor al valor de su Característica de Inteligencia; en caso contrario el conjuro fracasará y los componentes se considerarán invertidos. Si el conjuro exige normalmente el superar un chequeo de Inteligencia, el Mago Enano deberá superar dos chequeos con éxito para poder invocar este conjuro.

Los Enanos también son más lentos que los Humanos para aprender la magia y necesitan más tiempo de aprendizaje. Para un Mago Enano el coste para aprender cualquier conjuro es el doble.

Un Mago Enano empieza conociendo dos conjuros: puedes elegirlos de entre los cuatro que conocen inicialmente los Magos Humanos.

Magos Elfos

El perfil de Características de un Mago Elfo es ligeramente diferente al de un Elfo normal, para reflejar el mucho tiempo que ha empleado aprendiendo las artes arcanas. La tirada para determinar la Inteligencia de un Mago Elfo se ve modificada en un +1 y su tirada para determinar la Característica de Fuerza se modifica aplicando un -1, aplicados en adición a los modificadores indicados en la *Tabla de Creación de Héroes*.

Un Mago Elfo empieza conociendo tres conjuros elegidos de entre los cuatro que conoce inicialmente un Mago Humano.

Precio de los Conjuros Iniciales

Los Magos Humanos no deben pagar para adquirir los cuatro primeros conjuros iniciales.

Los Magos Elfos tan sólo deben pagar por uno de ellos, a un coste de 100 Coronas de Oro, aunque tan sólo podrán adquirirlo después de la primera expedición. Los Magos Elfos cuentan con tres de los conjuros iniciales en el momento de su creación, que conocen sin ningún coste.

Los Magos Enanos tan sólo deben pagar por dos de ellos, a un coste de 200 Coronas de Oro cada uno, aunque tan sólo podrán adquirirlos después de la primera expedición. Los Magos Enanos cuentan con dos de los conjuros iniciales en el momento de su creación, que conocen sin ningún coste.



COMBATE CUERPO A CUERPO

Utiliza esta tabla para determinar los resultados necesarios para impactar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Localiza la Habilidad con Armas de tu Héroe en la columna de la izquierda y tras ello copia la hilera de números a su derecha en la sección *Combate Cuerpo a Cuerpo* de la Hoja de Control de Personaje.

COMBATE A DISTANCIA

Utiliza esta tabla para determinar los resultados necesarios para impactar a un enemigo en combate a distancia. Consulta la Habilidad con Proyectiles de tu Héroe en la columna de la izquierda, y tras ello copia la hilera de números a su derecha en la sección *Combate a Distancia* de la Hoja de Control de Personaje.

TABLA DE TIRADAS PARA IMPACTAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

	Habilidad con Armas del Defensor											
HA del Atacante	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12*
1	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10
3	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10
4	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
7	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
8	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
9	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
11	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
12	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

TABLA DE TIRADAS PARA IMPACTAR EN COMBATE A DISTANCIA

	Distancia				
HP del Atacante	*1-3*	*4-12*	*13-24*	*25-36*	*37-6+*
1	11*	12*	-	-	-
2	10	11*	12*	-	-
3	9	10	11*	12*	-
4	8	9	10	11*	12*
5	7	8	9	10	11*
6	6	7	8	9	10
7	5	6	7	8	9
8	4	5	6	7	8
9	3	4	5	6	7
10	3	3	4	5	6
11	3	3	3	4	5
12	3	3	3	3	4

*Cuando precises un resultado de 11 ó 12 para lograr un impacto normal, no hay forma de conseguir un Impacto Crítico. ¡Si consigues alcanzar a tu blanco con esta dificultad, ya eres algo más que afortunado!

ARMAS Y ARMADURAS

Antes de que puedas completar las secciones de *Armas* y *Armadura* en tu Hoja de Control de Personaje, tendrás que determinar qué material posee el Héroe al principio de su carrera. Cada Héroe empieza con una cantidad que oscila desde 50 a 80 Coronas de Oro. Efectúa una tirada de 1D4+4 y multiplica el resultado por 10 para calcular la cantidad de Coronas de Oro con las que empieza el Héroe.

Este oro puede emplearse en comprar cualquier cosa de las que aparecen en la *Tabla de Costes*, con las siguientes excepciones:

Entrenamiento: No puedes empezar a entrenar a tu personaje hasta que no concluyas al menos una expedición.

Conjuros: Si controlas un Héroe Mago, no tendrás que pagar por tus hechizos iniciales. No puedes aprender nuevos conjuros a menos que concluyas antes una expedición.

Componentes de Conjuros: Si controlas un Mago Héroe, obtienes automáticamente un componente de conjuro por cada conjuro aprendido. De esta forma, los Magos Humanos cuentan con cuatro componentes sin ningún coste inicialmente, los Magos Elfos tres y los Magos Enanos dos. No puedes comprar componentes extra hasta que termines al menos una expedición.

Una vez que hayas comprado todo el equipo de tu Héroe, podrás completar las secciones de *Armas* y *Armadura* de tu Hoja de Control de Personaje.



ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Para las armas de combate cuerpo a cuerpo, localiza en la tabla la Fuerza de tu Héroe y el Tipo de Arma para determinar el número de dados de daño que emplearás en la Tirada de Heridas cada vez que alcances a tu blanco. La tabla indica también la puntuación necesaria para obtener un Impacto Crítico y para obtener un Fallo Crítico.

Algunas armas precisan de una Fuerza mínima para poder emplearse; un Héroe con menos fuerza que la mínima necesaria es demasiado débil para hacer uso del arma con efectos apreciables.

Las armas más grandes son más pesadas y obtienen Impactos Críticos con un resultado de 11 ó 12 en lugar de únicamente 12, pero también son más difíciles de manejar y provocan Fallos Críticos con un resultado de 1 ó 2. Sin embargo, seguirán causando Heridas Críticas tan sólo con un resultado de 12 en la Tirada de Heridas.

Si tu Héroe emplea un arma no indicada en la siguiente tabla, equipárala al tipo de arma más parecida que encuentres en la tabla.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo no poseen ninguna característica de distancia.

ARMAS A DISTANCIA

La *Tabla de Armas a Distancia* indica la distancia máxima y los dados de daño para cada proyectil y arma arrojadiza.

Todos los ataques con armas a distancia resultarán en un Fallo Crítico con un resultado de 1 y en un Impacto Crítico con un resultado de 12 (excepto cuando se precise un 11 ó un 12 para Impactar).

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Arma	*Distancia Maxima*	*Dados de Daño*	*Notas*
Daga Arrojadiza	3	2	Mover y Lanzar
Hacha Arrojadiza	3	3	Mover y Lanzar
Lanza	6	3	Mover y Lanzar
Arco Corto	24	3	
Arco	36	3	
Arco Largo	48	4	Fuerza Mínima de 6
Ballesta	48	4	Un turno para recargar

Mover y Lanzar: El Héroe puede lanzar el arma incluso si mueve en este turno. Los Arcos tan sólo pueden dispararse si el Héroe no se mueve.

Fuerza mínima de 6: Tu Héroe necesita una Fuerza de al menos 6 para emplear el Arco Largo.

Un Turno para Recargar: Después de disparar una Ballesta, el Héroe debe invertir un Turno de Combate sin moverse para recargarla.

ARMADURAS

El uso de una Armadura eleva la Dureza de tu Héroe, pero restringe su libertad de movimiento y por tanto reduce su Habilidad con Proyectiles y su Velocidad.

Las características de juego de los monstruos se presentan teniendo ya en cuenta la armadura que emplean. Sólo necesitarás consultar esta tabla si el monstruo va protegido con otro tipo de armadura diferente de la normal. Puedes determinar fácilmente la Dureza inicial de un monstruo restando el modificador que le proporciona normalmente su armadura y tras ello podrás calcular su nueva Dureza añadiendo el proporcionado por la nueva armadura que desees que lleve.

TABLA DE ARMADURAS

Armadura	*Habilidad con Proyectiles*	*Dureza*	*Velocidad*
Escudo	-1	+1	-
Cota de Cuero	-1	+1	-1
Cota de Malla	-1	+2	-2
Armadura	-2	+3	-2
Cota de Mithril	-1	+3	-1

TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Arma	*Fuerza* 1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12	*Fallo Crítico*	*Impacto Crítico*
Puños	-	1	1	1	2	3	4	5	6	7	-	-
Daga	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	1	12
Lanza	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	12
Espada	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12
Hacha o Martillo de Guerra	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12
Alabarda	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1-2	11-12
Espada a Dos Manos	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12
Hacha a Dos Manos	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12
Garras y Colmillos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	-	-
Garrote Enorme	-	-	-	-	7	8	9	10	11	12	1-2	11-12

Puños: Esta categoría incluye todo tipo de ataques que efectúen los Héroes o sus Seguidores sin emplear ningún tipo de arma.

Lanzas: Es posible atacar con lanzas a enemigos situados en casillas diagonalmente adyacentes.

Alabardas: Es posible atacar con alabardas a enemigos situados en casillas diagonalmente adyacentes.

Garras y Colmillos: Aplicable tan sólo a monstruos. Incluye todos los ataques efectuados por monstruos empleando armas naturales, como por ejemplo cuernos, colas con aguijones y demás.

Garrote Enorme: Aplicable tan sólo a monstruos. Incluye todos los ataques efectuados por monstruos empleando armas grandes, como por ejemplo garrotes, hachas de combate grandes, mazas de guerra y demás.

HEROQUEST

Si dispones de una copia del juego de MB *HeroQuest*, las siguientes reglas te permitirán emplear los componentes de *HeroQuest* en *Advanced HeroQuest*. Estas reglas son opcionales, y todos los jugadores deben de estar de acuerdo en emplearlas antes de iniciarse el juego.

En las siguientes reglas hay algunos cambios en la terminología empleada en HeroQuest y Advanced HeroQuest. El Héroe denominado Troll en HeroQuest es denominado Alto Elfo en Advanced HeroQuest; los Monstruos denominados Orc en HeroQuest son denominados aquí Orcos; la espada Ruina de Orc de HeroQuest es denominada aquí Azote de Orcos; la miniatura de Librería de HeroQuest se denomina aquí biblioteca y por último, el Soporte para Armas de HeroQuest es denominado Armero en Advanced HeroQuest.

LOS PERSONAJES DE HEROQUEST

Si has jugado todos los Retos incluidos en *HeroQuest*, puedes continuar emprendiendo expediciones en *Advanced HeroQuest* con los mismos personajes. Los cuatro Héroes de *HeroQuest* son un Bárbaro, un Enano, un Alto Elfo y un Mago Humano. Todos ellos siguen las reglas de juego normales para *Advanced HeroQuest* (sin embargo ten en cuenta las notas presentadas a continuación para el *Alto Elfo*) y el Mago empleará el mismo Libro de Conjuros que emplea cualquier Mago Humano.

Este reglamento incluye Hojas de Control de Personaje ya preparadas para los cuatro Héroes de *HeroQuest*, aunque deberás anotar los Tesoros de Reto y objetos mágicos que adquirieran en sus aventuras de *HeroQuest*.

Alto Elfo

Un Alto Elfo puede invocar conjuros, aunque no tan bien como un Mago; esta desventaja se equilibra por su mejor habilidad en el combate. Su Libro de Conjuros tan sólo contiene los conjuros de La Armadura del Dragón y El Tercer Ojo al inicio de su carrera. Puede aprender más conjuros invirtiendo Coronas de Oro para ser adiestrado en su invocación entre expedición y expedición, mediante el mismo procedimiento que un Mago normal.

Cuando un Alto Elfo intenta invocar un conjuro, deberá superar con éxito un chequeo de Inteligencia como se ha descrito anteriormente, incluso aunque el conjuro no precise normalmente de ello. Si el Alto Elfo supera el chequeo de Inteligencia, el conjuro se invocará con éxito. En caso contrario, el conjuro habrá fracasado y los componentes invertidos en su invocación se perderán.

Si el Alto Elfo intenta invocar un conjuro que en condiciones normales requiere un chequeo de Inteligencia, el Alto Elfo deberá efectuar el chequeo dos veces. Si el Alto Elfo no tiene éxito en uno u otro de ambos chequeos, la invocación del conjuro fracasa y los componentes empleados se pierden.

LOS MONSTRUOS DE HEROQUEST

Integrar los monstruos de *HeroQuest* a *Advanced HeroQuest* no puede ser más sencillo. Simplemente debes emplear las reglas para la creación de nuevas Tablas de Monstruos e incluir los monstruos de *HeroQuest* en algunas o todas las tablas de la mazmorra.

Las Características de Juego de todos los monstruos proporcionados en *HeroQuest* se indican en la sección *Campañas*.

Por supuesto, puedes utilizar las miniaturas Citadel incluidas en *HeroQuest* en tus partidas de *Advanced HeroQuest* aunque no estés empleando ninguna de las otras reglas que se proporcionan en esta sección.

MOBILIARIO DE LAS HABITACIONES

Las miniaturas de plástico del mobiliario de las habitaciones (mesa, biblioteca, etc) proporcionadas en *HeroQuest* pueden emplearse para hacer más interesantes las habitaciones de *Advanced HeroQuest*. Además también conllevan problemas tácticos interesantes para los Héroes. Si decides utilizar el mobiliario, el Director de Juego deberá efectuar una tirada en la *Tabla de Mobiliario de las Habitaciones* cuando coloque una nueva habitación y tras ello colocar la miniatura de mobiliario apropiada en la habitación.

MOBILIARIO DE LAS HABITACIONES

D12	*Mobiliario*	*D12*	*Mobiliario*
1-6	Nada	10	Chimenea
7	Armería	11	Biblioteca
8	Armario	12	Estantes
9	Mesa		

Los muebles siempre son situados por el Director de Juego. Puede colocar el mueble en cualquier lugar de la habitación evitando que bloquee ninguna entrada. La Chimenea, el Armario, el Armero y las Librerías deben situarse arrimados a las paredes de la habitación.

Una miniatura no puede entrar nunca en una casilla que contenga también un mueble, y el mobiliario obstruye la Línea de Visión de cualquier personaje que emplee un arma de proyectiles o arrojadizas.

CHIMENEA

Cualquier miniatura puede coger un leño ardiendo del hogar en lugar de efectuar un ataque. El leño puede emplearse en combate con el mismo efecto que si fuera una daga. Si es utilizado contra una Momia, cualquier impacto prenderá los antiguos vendajes, matando automáticamente al monstruo.

ARMARIO

Un Héroe puede registrar el armario durante la Fase de Jugadores Héroe correspondiente al Turno de Exploración. Efectúa una tirada de dado en la tabla siguiente para determinar qué es lo que se encuentra en el interior del armario. El armario tan sólo puede registrarse una vez.

D 12	*Contenido del Armario*
1	Una rata escondida dentro del armario, muerde la mano del Héroe antes de que este pueda matarla. La HA del Héroe queda reducida en -1 para el resto del viaje a no ser que beba una Poción Curativa.
2-9	El armario está vacío.
10-11	El jugador encuentra 25 Coronas de Oro.
12	El jugador encuentra una Poción Curativa.

ARMERO

Cualquier miniatura puede coger un arma del armero. Efectúa una tirada en la tabla a continuación para ver qué contiene la armería.

D12	*Armas*	*D12*	*Armas*
1-2	Nada	8	12 Flechas
3-4	1 Lanza	9-10	1 Espada
5	3 Lanzas	11	1 Hacha
6-7	6 Flechas	12	Tirar el dado 2 veces

BIBLIOTECA

El Héroe puede registrar una biblioteca durante la Fase de Jugadores Héroes correspondiente al Turno de Exploración. Efectúa una tirada en la tabla a continuación para determinar qué es lo que el Héroe encuentra. La biblioteca tan sólo puede registrarse una vez.

D12	*Contenido de La Biblioteca*
1-10	El jugador no encuentra nada de interés.
11	Libro de Conjuros: el libro contiene 4 Conjuros. Tira un dado en la Tabla de Varas Mágicas para determinar qué hechizos contiene el libro.
12	Mapa del Tesoro: el DJ debe dar a los Héroes un mapa de tesoro.

No hay reglas especiales para las Mesas o el Potro de Tortura.



OBJETOS MAGICOS

Los Tesoros de Reto y los objetos mágicos de *HeroQuest* tienen los siguientes efectos en *Advanced HeroQuest*.

Pócima de Curación y Pócima de la Fuerza: Tienen los mismos efectos que las pociones del mismo nombre en *Advanced HeroQuest*.

Pócima de Velocidad: Puede beberse antes del inicio de cualquier Turno de Combate, siempre que el Héroe no se encuentre en una Zona Mortal enemiga. Esta poción dobla la Velocidad del Héroe mientras transcurre el combate (es decir, hasta que se reinicien los Turnos de Exploración).

Pócima de la Resistencia: Puede beberse al inicio de cualquier Turno de Combate, siempre que el Héroe no se encuentre en una Zona Mortal enemiga. Esta pócima aumenta la Dureza del Héroe en un +1 mientras transcurre combate (es decir hasta que se reemprendan los Turnos de Exploración).

Pócima de Héroes: Puede beberse al inicio de cualquier Turno de Combate, siempre que el Héroe no se encuentre en una Zona Mortal enemiga. Esta poción permite al Héroe efectuar un ataque adicional únicamente en este Turno de Combate.

Agua Bendita: Puede lanzarse sobre cualquier monstruo Muerto Viviente en lugar de efectuar un ataque normal. Esto causará la muerte del monstruo instantáneamente.

La Armadura de Borin: Tiene los mismos efectos que una Armadura de Mithril, pero no afecta de ninguna manera la Velocidad del Héroe.

Talismán: Cuando esté en poder de un Héroe, la Inteligencia de este se considerará dos puntos superior a la normal cuando intente invocar un conjuro.

Azote de Orcos: Permite efectuar un ataque adicional al Héroe armado con ella cuando se enfrente a Orcos.

Filo del Espíritu: El uso de esta espada permite al Héroe aplicar un +1 a su Habilidad con Armas y a su Característica de Fuerza. Esta espada mata automáticamente a cualquier monstruo Muerto Viviente al que alcance.

Varita Mágica: Contiene tres conjuros. Los conjuros con los que cuente la varita deben estar anotados en la Hoja de Control de Personaje del Mago, y los componentes correspondientes deben invertirse antes de que empiece la expedición. Uno de los conjuros puede ser invocado en cualquier momento del turno del Mago, aunque no esté autorizado normalmente a invocar un conjuro. De esta forma, la varita puede emplearse para invocar un conjuro aunque el Mago esté corriendo o involucrado en combate, o puede emplearse también para invocar un segundo conjuro una vez el Mago haya lanzado un conjuro normal en el mismo turno. Tan sólo el Mago que posea los conjuros de la varita podrá emplearla para invocar cualquier conjuro, aunque otro Mago puede apropiarse de la varita y posteriormente colocar sus propios conjuros en su interior.



REGRESO A HEROQUEST

Puedes jugar cualquiera de los Retos de *HeroQuest* empleando las reglas de *Advanced HeroQuest*. Sustituye las reglas de movimiento, combate y magia de *HeroQuest* por las de *Advanced HeroQuest*. Utiliza las reglas de *HeroQuest* para la colocación de los monstruos, búsquedas, cartas de tesoros y demás. Cuando a un Héroe se le indique que ha de perder un Punto Corporal, debe perder 1 Punto de Heridas o en su lugar 1 Punto de Destino. Todos los monstruos que puedan encontrarse se consideran del tipo normal, a menos que se indique lo contrario en alguna de las siguientes reglas especiales.

REGLAS ESPECIALES

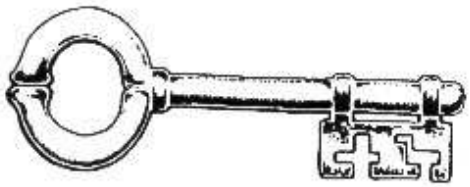
Sir Ragnar cuenta con una Habilidad con Armas y Dureza de 7 y una Velocidad de 6. Posee 2 de Puntos de Heridas y no le está permitido atacar ni correr.

Ulag cuenta con las Características de un Señor de la Guerra Orco.

Grak cuenta con las Características de un Campeón Orco. (Por cierto, Grak es el Orco que se encuentra en la habitación que contiene el potro de tortura).

En el Reto **El Cazador de Piedra**, los Guerreros del Caos tienen su Característica de Dureza incrementada en un +1.

Balur y el **Lord Brujo** cuentan con las mismas características y conjuros que un Hechicero del Caos. Recuerda que el Lord Brujo tan sólo puede ser atacado con la espada Filo del Espíritu.



COMO EMPLEAR EL TABLERO DE HEROQUEST

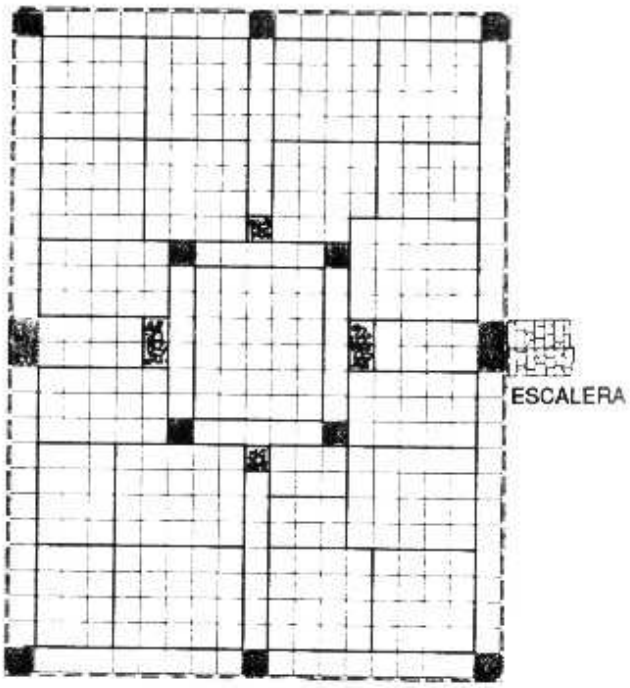
Puedes utilizar el gran tablero de juego de *HeroQuest* en tus partidas de *Advanced HeroQuest* para añadir un laberinto como si fuera un nivel más de la mazmorra. Puedes decidir con antelación qué escaleras conducirán a este laberinto; por ejemplo, la primera sección de escaleras que descienden desde el segundo nivel. O para ello puedes tirar un dado cada vez que se encuentren escaleras de descenso; un resultado de 1 ó 2 significará que las escaleras conducen al nivel del laberinto.

EXPLORANDO EL LABERINTO

Si los Héroes deciden bajar las escaleras que conducen al laberinto, retira de la mesa todas las habitaciones y corredores colocados anteriormente y reemplázalos por el tablero de *HeroQuest*. Coloca un grupo de escaleras en el tablero, tal como se muestra en el diagrama siguiente.

El tablero de *HeroQuest* está dividido en *habitaciones*, *corredores* y *esquinas*. Las esquinas son las casillas sombreadas en el diagrama. Un corredor es una serie de casillas que conecta dos esquinas.

Algunos corredores empiezan bloqueados por piedras, tal y como se indica en el diagrama.



CORREDORES

Efectúa una tirada en la *Tabla de Corredores del Laberinto* la primera vez que un Héroe se sitúe en una casilla de esquina que le permita ver un corredor aún no explorado. Efectúa tras ello una tirada en la *Tabla de Esquinas del Laberinto* para ver si la esquina al final de cada corredor está transitable o bloqueada por un derrumbamiento. Tan sólo debes efectuar esta tirada en los corredores que converjan en la esquina sobre la cual se ha situado el Héroe. Por supuesto, no será necesario efectuar la tirada en la Tabla de Esquinas del Laberinto si el final del corredor se encuentra desde el principio bloqueado por piedras.

TABLA DE CORREDORES DEL LABERINTO			
D12	*Característica*	*D12*	*Característica*
1-2	Monstruos Errantes	11	2 Puertas
2-6	Nada	12	3 Puertas
7-10	1 Puerta		

Monstruos Errantes: Efectúa una tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes*. Una tabla alternativa para el laberinto, la Tabla de Monstruos Errantes del Laberinto, se presenta al final de esta sección.

Puertas: Las puertas tan sólo pueden situarse en paredes que conduzcan a una habitación. No pueden colocarse en el límite exterior del tablero o en un casilla que se encuentre bloqueada por piedras. El líder decide en qué pared estará la puerta y el Director de Juego decidirá exactamente dónde situarla. Al igual que en una mazmorra normal, cada pared de una habitación tan sólo podrá contener una puerta. Si debido a estas restricciones no es posible situar en el tablero de juego todas las puertas, aquellas sobrantes no deberán colocarse.

TABLA DE CRUCES DEL LABERINTO	
D12	*El cruce está...*
1-6	Transitable
7-12	Bloqueado por un derrumbamiento.

Bloqueada: Si una esquina está bloqueada, el Director de Juego deberá situar un Cuadro de Rocas Caídas de *HeroQuest* en la primera casilla del corredor. Las casillas bloqueadas por piedras no podrán ser atravesadas por los Héroes ni sus Seguidores y obstruyen por completo la Línea de Visión.

HABITACIONES

Efectúa una tirada en la *Tabla de Habitaciones del Laberinto* y en la *Tabla de Puertas de Habitaciones del Laberinto* la primera vez que un Héroe pueda observar el interior de una habitación.

TABLA DE HABITACIONES DEL LABERINTO	
D12	*Características de las Habitaciones*
1-4	Vacía.
5-6	Habitación Especial.
7-11	Monstruos Errantes.
12	Escaleras de descenso al siguiente nivel.

Habitación Especial: Efectúa una tirada en la *Tabla de Habitaciones Especiales* como de costumbre.

Monstruos Errantes: Efectúa una tirada en la *Tabla de Monstruos Errantes*. Al final de esta sección se proporciona una tabla que puedes emplear alternativamente, la Tabla de Monstruos Errantes del Laberinto.

TABLA DE PUERTAS EN HABITACIONES DEL LABERINTO	
D12	*Puertas en la Habitación*
1-6	No hay puertas adicionales
7-12	1 puerta adicional

Puerta Adicional: El líder podrá situar una puerta adicional en una pared que no contenga ninguna. Si las cuatro paredes de una habitación contienen puertas, la puerta adicional no podrá colocarse. Si la puerta adicional conduce a un área que ya ha sido explorada, esta será obviamente una puerta secreta no visible desde el otro lado.

PUERTAS SECRETAS

Un Héroe puede buscar puertas secretas en una habitación que no contenga puertas excepto la de acceso. Puede registrar una pared en cada Turno de Exploración, siempre que haya iniciado el turno en el interior de la habitación. No podrá registrar en la pared que ya contiene una puerta. El jugador debe indicar qué pared está registrando el Héroe antes de efectuar la tirada en la *Tabla de Puertas Secretas*.

TABLA DE PUERTAS SECRETAS	
D12	*Resultado*
1	El DJ puede extraer 1 Ficha de Mazmorra
2-6	Nada
7-12	El Héroe encuentra una puerta secreta

El jugador situará la puerta secreta en la pared elegida.

Cada pared tan sólo puede ser registrada una vez. El Encargado del Mapa puede tomar nota de los resultados negativos de búsqueda de puertas secretas. Los Héroes no podrán buscar puertas secretas en los corredores.

TESOROS OCULTOS

Un Héroe que inicie un Turno de Exploración en el interior de una habitación puede buscar tesoros ocultos en lugar de puertas secretas. Efectúa una tirada de dos dados en la *Tabla de Tesoros Ocultos*.

	TABLA DE TESOROS OCULTOS
2D12	*Resultado*
2-6	El DJ puede extraer 1 Ficha de Mazmorra
7-16	Nada
17-23	El Héroe encuentra 5D12 Coronas de Oro
24	El Héroe encuentra un objeto mágico; tirar en la *Tabla de Objetos Mágicos* en la sección *Tesoros*

Cada habitación tan sólo puede registrarse una vez en busca de tesoros ocultos; si el Héroe no tiene éxito en su registro, es que la habitación no esconde ningún tesoro. El Encargado del Mapa puede tomar nota de las habitaciones registradas con éxito o sin él.

MONSTRUOS ERRANTES

Para el nivel del laberinto puedes emplear la misma *Tabla de Monstruos Errantes* que estés usando para el resto de la mazmorra. Incluso puedes diseñar una tabla especial para el laberinto. También puedes emplear la *Tabla de Monstruos Errantes del Laberinto* que se proporciona a continuación; esta tabla está basada en las miniaturas Citadel que contiene *HeroQuest*. Las Características para estos monstruos se proporcionan en la sección *Campañas*.

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES DEL LABERINTO		
D12	*Monstruos*	*Tesoros*
1	1 Goblin	5 CO
2	2 Goblins	10 CO
3	1 Orco	10 CO
4	4 Goblins	20 CO
5	2 Zombis	20 CO
6	3 Orcos	30 CO
7	2 Campeones Orcos	40 CO
8	4 Goblins y 1 Campeón Orco	40 CO
9	1 Guerrero del Caos	60 CO
10	3 Esqueletos	60 CO
11	1 Fimir	60 CO
12	1 Momia	100 CO



ADVANCED HEROQUEST EN SOLITARIO

Estas reglas te permiten jugar a *Advanced HeroQuest* en solitario. En el juego en solitario tú seras el líder, El Encargado del Mapa, los jugadores Héroe y el Director de Juego, todos en uno. Se utilizan la mayoría de las reglas del juego normal, con alguna variación menor: por ejemplo, las tácticas de los monstruos encontrados en las mazmorras son determinadas por un conjunto de reglas especiales que te indicarán automáticamente cómo mueven y cómo atacan.

Además de jugar *Advanced HeroQuest* en solitario simplemente por lo interesante que es, también resulta muy apropiado como una forma de probar nuevas tácticas y practicar la coordinación de las acciones de los Héroes y Seguidores. Si has diseñado una Zona de Gesta, puedes adentrarte en ella utilizando las reglas del juego en solitario antes de permitir que los jugadores se internen en ella; de esta forma puedes ver si está equilibrada y funciona tal como tú esperabas. También puedes emplear cualquiera de los mapas que generes mientras juegas en solitario como base para futuras Gestas.

PREPARACION DEL JUEGO

Antes de empezar a jugar debes decidir cuán grande será la mazmorra que los Héroes se disponen a explorar. Puedes decidir crear una mazmorra de un único nivel y por tanto ignorar todas las escaleras de descenso que conduzcan a otros niveles - o puedes seguir las tablas de generación aleatoria y dejar que la mazmorra crezca por sí sola tanto como pueda.

También puedes elegir las Tablas de Monstruos que vayas a emplear. Para empezar, simplemente utiliza las proporcionadas en la Gesta del Amuleto Roto. Una vez ya hayas diseñado algunas de tus propias Tablas de Monstruo, puedes emplear cualquiera de ellas.

Si quieres, puedes limitarte a explorar la mazmorra, luchando contra los monstruos que encuentres sin tener un objetivo concreto. Sin embargo, al igual que en el juego normal, el juego en solitario es más divertido si tienes algunos objetivos concretos que cumplir. La manera más fácil de marcarse un objetivo concreto es seleccionando algunos Monstruos Especiales para ser encontrados en las Habitaciones de Gesta. Por ejemplo, puedes coger seis de las fichas de Monstruos Especiales incluidas en *Advanced HeroQuest* y situar dos aleatoriamente en cada Habitación de Gesta en la que penetren los Héroes. Cada par de Monstruos Especiales posee un objeto mágico cualquiera, y uno de los monstruos intentará emplearlo contra los Héroes si puede. Este objeto mágico es el Tesoro de Gesta y los Héroes deben matar a los seis Monstruos Especiales y hacerse con los Tesoros de Gesta para completar con éxito la Gesta.



Una vez elegidas las Fichas de Monstruos Especiales que desees emplear, puedes dejar el resto de ellas y la totalidad de Fichas de Mazmorra normales a un lado; estas no se emplean en absoluta al jugar *Advanced HeroQuest* en solitario.

TURNOS DE EXPLORACION

La mazmorra es generada empleando las reglas normalmente. Obviamente, tú mismo deberás efectuar todas las tiradas en las tablas y emplazar todas las puertas y habitaciones.

LA FASE DEL DIRECTOR DE JUEGO

En cada una de las Fases del Director de Juego debes efectuar una tirada en la siguiente tabla:

D12	*Suceso*
1	Trampa
2-11	Nada
12	Monstruos Errantes

Trampa: Determina aleatoriamente a uno de los miembros del grupo y efectúa una tirada en la columna *Habitaciones* y *Corredores* de la *Tabla de Trampas*. El Héroe o Seguidor afectado por la trampa debe efectuar una tirada de dados para ver si la detecta. Si lo consigue, la trampa no tiene efecto (no será necesario desarmarla). En caso contrario, la trampa se activa con los efectos que se describen la *Tabla de Trampas*.

Monstruos Errantes: Genera un grupo de Monstruos Errantes en la *Tabla de Monstruos Errantes* que estés empleando. Tú decides dónde colocar a los monstruos, pero debes colocar al primero tan cerca del grupo como lo permitan las reglas (para más información acerca de cómo colocar a los monstruos, ver la sección de *Turnos de Combate*, más adelante). A continuación, debes iniciar los Turnos de Combate.

PUERTAS SECRETAS

Los Héroes pueden buscar puertas secretas mediante el procedimiento normal. Con un resultado de 1 en la *Tabla de Puertas Secretas*, los Héroes habrán encontrado a un grupo de Monstruos Errantes.

TESOROS OCULTOS

Los Héroes no pueden buscar tesoros ocultos en el juego en solitario.

TURNOS DE COMBATE

Las siguientes reglas controlan la colocación y movimiento de cualquier monstruo que pueda aparecer en la mazmorra.

Nota del Diseñador: Tus expediciones en solitario en *Advanced HeroQuest* serán mucho más emocionantes si empleas las siguientes reglas de combate en solitario tan sólo como una pauta a seguir, más que como reglas fijas, y aplicas sentido común a cada una de las acciones que emprendan los monstruos. Intenta imaginar lo que harías tú si fueras el Director de Juego si tuvieras que mover tus monstruos dentro de las restricciones del sistema de combate en solitario y ¡ponte las cosas lo más difíciles posible! Aunque esto resultará en que el ganar sea mucho más difícil, la victoria será mucho más valiosa si los Héroes se hacen con ella.

COMO COLOCAR A LOS MONSTRUOS

Puedes colocar a los monstruos en el orden que quieras, siempre y cuando los monstruos que puedan invocar conjuros o cuenten con armas de combate a distancia se sitúen detrás de los equipados con armas de combate cuerpo a cuerpo. El primer monstruo, debe situarse en una casilla lo más cerca del grupo de Héroes posible. Si el monstruo puede colocarse en una casilla desde la que ya pueda atacar, deberá situarse directamente en esa casilla. El resto de los monstruos deben colocarse en casillas adyacentes a otras ya ocupadas por otros monstruos colocados anteriormente.

Después debe efectuarse una tirada para determinar qué bando sorprende al otro. Si los monstruos son los sorprendidos, puedes desplazarles una casilla en cualquier dirección. Si los sorprendidos son los Héroes, los monstruos no deberán moverse, pero los Héroes perderán la posibilidad de actuar en el primer Turno de Combate.

FASE DEL DIRECTOR DE JUEGO

Efectúa una tirada de dado al principio de todas las fases del DJ en la *Tabla de Tácticas* para determinar que es lo que harán los monstruos en ese Turno de Combate. Ten en cuenta que esta tabla está compuesta por dos partes: una que se emplea si los monstruos cuentan únicamente con armas de combate cuerpo a cuerpo y otra que se emplea si uno o más monstruos cuentan también con armas de combate a distancia (incluidos los conjuros).

TABLA DE TACTICAS	
MONSTRUOS ARMADOS SOLO CON ARMAS CUERPO A CUERPO	
D12	*Tácticas*
1	Refuerzos
2-6	Movimiento y Ataque
7-12	Ataque y Movimiento
MONSTRUOS ARMADOS CON ARMAS DE COMBATE A DISTANCIA Y CUERPO A CUERPO	
D12	*Tácticas*
1	Refuerzos
2-4	Movimiento y Ataque
5-8	Ataque y Movimiento
9-12	Ataque a Distancia

Refuerzos: Determina aleatoriamente un grupo de Monstruos Errantes y colócalos de acuerdo con las reglas anteriores. Tras ello prosigue con el Turno de Combate. Todos los monstruos utilizarán la táctica de movimiento y ataque en este turno.

Movimiento y Ataque: En este turno, todos los monstruos mueven y tras ello atacan.

Ataque y Movimiento: En este turno, todos los monstruos atacan y tras ello mueven.

Ataque a Distancia: Los monstruos equipados con armas de combate cuerpo a cuerpo se mueven de forma que permitan el ataque de los que cuentan con armas de combate a distancia.

MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

Las siguientes reglas se aplican cuando un monstruo mueve empleando las tácticas de ataque y movimiento o movimiento y ataque.

Cada monstruo equipado con armas de combate cuerpo a cuerpo debe moverse a una casilla desde la cual pueda efectuar un ataque contra un Héroe o seguidor si le es posible. Si no hay ninguna casilla disponible que cumpla con estas características, el monstruo se moverá para situarse lo más próximo al grupo posible, corriendo si es necesario.

Cada monstruo equipado con armas de combate a distancia o conjuros deberá moverse a una casilla desde la cual pueda efectuar un ataque empleando su arma de combate a distancia o invocar un conjuro. La casilla no puede estar adyacente a la ocupada por un Héroe o un Seguidor. Si esto no fuera posible, el monstruo no se moverá.

Ataques a Distancia

Las siguientes reglas se aplican cuando un monstruo se mueve empleando las tácticas de combate a distancia.

Cada monstruo equipado con armas de combate cuerpo a cuerpo se mueve de la forma necesaria que permita a sus compañeros equipados con armas de combate a distancia contar con una Línea de Visión sin obstrucciones hasta las casillas ocupadas por los Héroes y sus Seguidores.

Un monstruo equipado con armas de combate a distancia no se moverá a menos que se encuentre dentro de la Zona Mortal de un Héroe o uno de sus Seguidores, en cuyo caso se alejará.

Los monstruos equipados con armas de combate a distancia efectuarán sus ataques después de que todos los monstruos hayan movido.

ATAQUES

Cualquier monstruo que tras moverse se encuentre en posición de efectuar un ataque, llevará a cabo este. Si puede elegir entre distintos objetivos, el monstruo atacará al que posea la Habilidad con Armas más baja. Si las Habilidades con Armas de los objetivos son idénticas, el monstruo atacará al que tenga menor Dureza. Si también los puntos de Dureza son idénticos, deberás determinar aleatoriamente a quién atacará el monstruo.

Los monstruos que empleen magia y que cuenten con más de un conjuro, eligirán emplear aleatoriamente uno de los que tengan disponibles. Cualquier monstruo que efectúe un ataque con un arma con área de efecto, dirigirá su ataque de forma que este afecte al máximo número de Héroes posible.

EL AZOTE DE TOBARO

La ciudad de Tobaro está bajo asedio; los Padres de la Ciudad están desesperados y la comunidad entera está bajo el peligro de un inminente colapso. La razón de todos estos desastres es el reciente aumento del poder de un clan Skaven cercano, que actualmente es gobernado por un poderoso hechicero Skaven, Cankerclaw Darkheart.

Los Skaven, una imparable marea de viciosos asesinos que surgen de las alcantarillas de Tobaro en las primeras horas de la noche, han impuesto un involuntario toque de queda a los habitantes de la ciudad, que ya no pueden pasear por las calles de su ciudad sin temer por sus vidas. Las repugnantes criaturas se lanzan a miles desparramándose por las ahora desiertas calles, con Cankerclaw Darkheart al frente de sus filas.

Los Padres de la Ciudad han debido recurrir a su última alternativa: en un consejo de emergencia han decidido que debe pedirse ayuda exterior. Han ofrecido valiosas recompensas a cualquier Héroe que pueda ayudarles. Tú y tus compañeros habéis acudido a esta llamada de auxilio.

REGLAS ESPECIALES

Los Héroes

El grupo de Héroes está compuesto por cuatro Héroes, cuatro Hombres de Armas y un Sargento. Los Seguidores han sido proporcionados gratuitamente por los Padres de la Ciudad para que ayuden a los Héroes en su Gesta.

La Gesta

El objetivo de la Gesta es matar a Cankerclaw el Hechicero Skaven, el cerebro que dirige los ataques Skaven a Tobaro y de esta manera acabar con los ataques del clan sobre la ciudad. Tras explorar tres niveles de mazmorra, los Héroes se enfrentarán por fin a Cankerclaw y lo matarán (o perecerán en el intento). Si lo consiguen y vuelven a la superficie, los Héroes ganarán la partida.

Al contrario de lo que sucede normalmente en *Advanced HeroQuest*, los Héroes tan sólo pueden emprender una expedición para encontrar a Cankerclaw, ya que simplemente no hay tiempo para un segundo intento. Esto significa que si tienen éxito, recibirán automáticamente 2 Puntos de Destino.

Despliegue de la Mazmorra

La mazmorra está compuesta por tres niveles. Cada uno de ellos se genera aleatoriamente mediante las reglas normales, salvo que si se encuentran escaleras que conducen hacia abajo en un corredor, estas serán en realidad escaleras hacia la superficie. Las escaleras que lleven hacia el nivel inferior sólo podrán encontrarse en las primeras Habitaciones de Gesta que aparezcan en los niveles 1 y 2.

Los Skaven

Utiliza las Tablas de Monstruos que aparecen en la Gesta del Amuleto Roto para generar los monstruos de la mazmorra.

Si los Héroes logran huir de un grupo de Skaven, los supervivientes de ese grupo de Skaven regresarán a la habitación o corredor en la que fueron encontrados por primera vez. Si los Héroes vuelven a pasar por allí, serán atacados por los supervivientes.

Habitaciones de Gesta

Cada nivel de la mazmorra contiene una única Habitación de Gesta. Si los Héroes siguen explorando ese nivel, cualquier Habitación de Gesta que aparezca después será reemplazada por una Guarida.

Cada Habitación de Gesta contiene unas escaleras que descienden hacia el siguiente nivel, los monstruos que aparezcan en la *Tabla de Habitaciones de Gesta* y uno o más Monstruos Especiales, como se indica en la siguiente tabla.

Nivel	*Monstruo Especial*	*Objeto Mágico*
Uno	Asesino	
Dos	Monje de Plaga	Pergamino de Disformidad
	Tejedor de Disformidad	
Tres	Portador del Incensario de las Plagas	Incensario de las Plagas
	Señor de la Guerra	Espada Rúnica
	Hechicero	Anillo de Protección Mágico

Si los Héroes matan a los Monstruos Especiales, podrán apropiarse de sus objetos mágicos. Sin embargo, no podrán usar ni el Pergamino de Disformidad ni el Incensario de Plaga; tan sólo los Skaven del Clan Pestilens están adiestrados para emplearlos.

Heinrich abrió la puerta de una patada, con el talismán de hierro en una mano y su espadón en la otra. En el interior de la habitación, los Skaven corrieron a ocupar posiciones defensivas, blandiendo sus cimitarras amenazadoramente mientras formaban apresuradamente un muro de escudos.

"Por los Dientes de Grungai", murmuró Sven mientras levantaba cansadamente la extraña hacha que había encontrado. Los relieves mágicos en la hoja del arma brillaban con una austera luz azul. "Hay docenas de ellos".

Heinrich frotó su brazo herido sintiendo una punzada de dolor y esperó a que sus compañeros se le unieran. Los aventureros presentaban un aspecto lamentable. La cabeza de Sven estaba vendada y su armadura mellada y quebrada en algunas partes. Magnus tenía en cabestrillo un brazo cuya mano había sufrido varios cortes y su cara aparecía hinchada y magullada. Cuando intentó mostrar una sonrisa que trataba de animar a sus compañeros reveló la falta de unos cuantos dientes. La vestimenta verde de Torallion estaba manchada de sangre y desgarrada. El Elfo había perdido la punta de su oreja izquierda en una batalla anterior.

Un Skaven enorme con una magnífica armadura se adelantó, arengando a la horda en su horrible idioma chillón. Elevó una gran espada rúnica negra. Heinrich se fijó nerviosamente en las brillantes marcas rojas a lo largo de la hoja.

Tras recorrer su camino a través de los túneles aparentemente sin fin construidos por los Skaven y los corredores hábilmente diseñados que circunvalaban esta guarida, habían encontrado al Señor de la Guerra. Heinrich confió en que pudieran sobrevivir al encuentro.

"Queremos el Amuleto de mi Maestro", dijo Magnus con un tono de voz mortalmente sereno. "Entréganoslo y te dejaremos con vida."

El líder Skaven rió entre dientes. "Hombrestúpido. Os mataremos rápidorápido. Comeremos vuestra carne. Romperemos vuestros blancos huesos. Os mataremos como hemos matado a tantos otros."

Torallion tensó su arco y disparó rápidamente con una de las flechas con punta de oro. "Estabas advertido, sabandija. Has tenido tu oportunidad" dijo. Con una rapidez inhumana, el gigantesco Hombre Rata se agachó, esquivándola. La flecha aleteó junto a su cabeza dejando tras de sí una estela luminosa. El Señor de la Guerra Skaven cargó y sus guerreros le siguieron, desplegándose.

La horripilante oleada de Hombres Rata de pelaje negro estalló sobre ellos; una marea de ojos rojizos, voces enloquecidas y farfullantes, y sonrosadas colas que se agitaban. Durante un instante, Heinrich permaneció inmovilizado por el horror; a continuación se lanzó hacia adelante para hacerles frente. Golpeó a izquierda y derecha. Los Skaven morían bajo su brillante espada. Notaba bajo su hoja los huesos partiéndose y los cerebros desparramándose. Las hojas de los Skaven eran desviadas por las anillas de su cota de malla. Apretaba los dientes e ignoraba los cortes y magulladuras que le causaban las armas de sus enemigos.

Se encontró a un corpulento Skaven frente a frente. Intercambiaron golpes salvajes, recta espada contra cimitarra. Heinrich atravesó con su espada el pecho del Skaven, pero el golpe agónico de su enemigo le hizo trastabillar hacia atrás, aturdido. Le invadieron oleadas de náuseas. Permaneció tambaleándose sobre sus pies mientras los Hombres Rata se aproximaban, cada vez más cerca. En un acto de pura voluntad se obligó a sí mismo salir del umbral de la inconsciencia.

Rugiendo, apartó a un lado al Skaven muerto. El filo de su espada cortaba a su alrededor en un molinete mortal. Escuchó la voz de Sven cantando una canción de guerra de los Enanos y se abrió paso hacia él hasta que estuvieron espalda contra espalda. Un relámpago de fuego estalló entre los Skaven. El Señor de la Guerra se tambaleó fuera de las mortales llamas con el pelaje chamuscado y los ojos lacrimosos. Mientras intentaba recobrar la vista, Heinrich lo derribó de un tajo.

Finalmente cayó un silencio total. Los aventureros eran los únicos que seguían vivos en la cámara. Heinrich golpeó el aire con su puño y lanzó un grito de triunfo.

Magnus se abrió paso hasta el círculo empotrado en el suelo. Colocó su talismán en el círculo e indicó a Torallion y Heinrich que hicieran lo mismo. Hubo un ruido sordo y se abrió una trampilla oculta, revelando el fragmento que habían estado buscando desde hacía tanto tiempo. Era momento de volver a casa y descansar unos días. Heinrich sabía que la gesta no había hecho más que comenzar.



LA GESTA DEL AMULETO ROTO

La Gesta del Amuleto Roto es una gesta totalmente preparada para jugar, que emplea todas las reglas presentadas en este reglamento. Antes de empezar a jugar debes asegurarte de que estás familiarizado con la mecánica del juego; también es útil que los jugadores Héroe sepan cómo funcionan la exploración, el combate y la magia. Antes de que empieces tu tarea como Director de Juego en esta aventura, asegúrate de leer lo que sigue de forma que sepas qué es lo que va a suceder en cada momento.

Si no estás seguro de cómo funciona cualquier aspecto, dedica un momento a probarlo antes de empezar. Despliega en la mesa la parte inicial de una mazmorra y genera unos pocos corredores y habitaciones. Si quieres probar las reglas de combate, coge unas cuantas miniaturas de Skaven, colócalas junto a los Héroes en una de las habitaciones grandes y juega unos cuantos Turnos de Combate para que todo el mundo se familiarice con el sistema. Tras ello, asegúrate de que las Heridas y los Puntos de Destino de los Héroes se restablezcan a su nivel original antes de empezar a jugar la Gesta.

PREPARACION DE LA MAZMORRA

En la Gesta del Amuleto Roto hay que explorar cuatro mazmorras completas, más una quinta mazmorra, cuya exploración pone fin a la aventura y deberá presentarse como una completa sorpresa para los jugadores.

El juego incluye cuatro Mapas de Tesoro para los Héroes, uno para cada una de las cuatro primeras mazmorras. Servirán para proporcionar a los jugadores ciertas pistas cuando lleguen a las Zonas de Gesta, pero no son tan precisos como los que tendrás tú de las mismas áreas. Si los héroes encuentran un Mapa de Tesoro, o si un Evento Aleatorio determina que hay un mapa a la venta, deberás darles o venderles uno de los mapas. Deberás entregárselos en orden, de modo que consigan primero el mapa de la primera mazmorra, por ejemplo. Cuando ya les hayas dado los cuatro, puedes dibujar uno tú mismo de otra mazmorra si encontrasen alguno más.



PRIMER NIVEL

Cada mazmorra está compuesta por tres niveles. Deberás aplicar las reglas normales para el inicio de las mazmorras, situando una escalera y dos secciones de corredor al final de las cuales hay un cruce en T. A partir de ese punto la mazmorra irá creándose mediante las tablas de generación correspondientes. Los monstruos que los Héroes encontrarán serán Skaven; más adelante se proporcionan Tablas de Monstruos Especiales para los habitantes de las Guaridas, las Habitaciones de Gesta y los grupos de Monstruos Errantes. Las únicas diferencias con el sistema de generación normal de una mazmorra son las siguientes:

Escaleras hacia abajo: Si aparecen en un corredor, deberán colocarse en su lugar unas escaleras que conduzcan hacia la superficie.

Habitaciones de Gesta: la primera vez que los Héroes encuentren una Habitación de Gesta en este nivel esta contendrá Skaven, un cofre y las únicas escaleras que conducen hacia abajo. Colócalo todo como creas más conveniente. Las escaleras descienden al segundo nivel de mazmorras. Cualquier otra Habitación de Gesta tan sólo contendrá Skaven y un cofre del tesoro.

SEGUNDO NIVEL

El segundo nivel también se inicia con dos secciones de corredor y un cruce en T. Se utiliza el mismo sistema de generación de mazmorra y las mismas Tablas de Monstruos que en el primer nivel. Tampoco hay escaleras que conduzcan hacia abajo excepto en la primera Habitación de Gesta que los Héroes encuentren. Las escaleras conducen al tercer nivel, el cual es una Zona de Gesta.

ZONAS DE GESTA

Cuando los Héroes desciendan desde la Habitación de Gesta del segundo nivel, entrarán en la zona descrita en el Mapa de Tesoro que tiene el DJ correspondiente a esa mazmorra. Mantén siempre tu copia oculta de la vista de los jugadores. Las siguientes reglas especiales se aplican en el tercer nivel de cada mazmorra.

Turnos de Exploración
A diferencia de los niveles primero y segundo, que son creados aleatoriamente, el tercer nivel ya está diseñado y se presenta descrito en un mapa para el Director de Juego. La exploración se desarrolla de la misma forma que en los dos primeros niveles, salvo que el DJ emplea su mapa para colocar las nuevas secciones de mazmorra y este le indica cuantos monstruos se encuentran en cada habitación (si es que los hay).

Fichas de Mazmorra
El DJ no puede emplear Fichas de Trampa, Monstruos Errantes, Fichas de Emboscada o Monstruos Especiales en el tercer nivel de cada mazmorra.

Trampas
Las trampas presentes en el tercer nivel de cada mazmorra están indicadas en el mapa del DJ. Las reglas para detectarlas y desamarlas no cambian, excepto que la tirada para detección la efectuará el Héroe cuando penetre en la casilla en la que se encuentra la trampa.

Búsqueda de Puertas Secretas
Los Héroes podrán buscar puertas secretas en cualquier pared, no tan sólo en las secciones de mazmorra sin salida. A los Héroes les ocupará un Turno de Exploración completo registrar la pared de una sección buscando puertas secretas. Si un Héroe registra una pared en la que se encuentra una puerta secreta, la puerta será descubierta automáticamente y deberá situarse sobre el tablero. Si la pared no contiene ninguna puerta secreta, no se encontrará ninguna. No deberán efectuarse tiradas en la *Tabla de Puertas Secretas*.

Búsqueda de Tesoros Ocultos
Los Héroes pueden buscar tesoros ocultos en cualquier habitación. No efectúes ninguna tirada en la *Tabla de Tesoros Ocultos* puesto que el mapa del DJ te indica si los Héroes encuentran algo en la habitación.

Turnos de Combate
El único cambio en las reglas de combate es que todos los Skaven pueden abrir puertas. Si un Skaven abre una puerta, consulta el mapa del DJ y coloca las nuevas secciones y monstruos sobre el tablero.

Tesoros de Gesta
Cada parte del Amuleto Roto es un Tesoro de Gesta en sí mismo, de modo que existe la posibilidad de que los Héroes obtengan más Puntos de Destino a medida que recuperan cada una de sus partes.

EL AMULETO DE SOLKAN

Una vez estés preparado para empezar a jugar, lee en voz alta la siguiente historia a los jugadores Héroe para que empiecen a entrar en situación:

Cuando los Grandes Poderes se enfrentan entre sí, la tierra se estremece. Durante mil años se alzó el Imperio Eterno, con sus raíces profundamente asentadas en las antiguas tierras Elfas de la costa Tileana. Este fue el primer reino del hombre, rebelde e inquieto, como un niño pequeño. A pesar de que la capital de sus reinos en Remas fue una de las maravillas de su época, el Imperio era un lugar bárbaro e inseguro.

Khorne, el Dios de la Sangre, susurró a los oídos de sus seguidores y estos se deslizaron en el corazón del imperio como un estilete. Consigo trajeron rumores, falsas acusaciones, asesinatos, corrupción y vanidad al gobierno del emperador Giovanni VII. Sus horribles cultos se extendieron por toda la tierra, desplazando a los poderes del Corazón y del Cielo a los que habían servido las gentes sencillas durante siglos. Finalmente, Khorne habló de nuevo y llegó la guerra.

De un profundo sueño despertó Solkan, el Vengador. A pesar de que a Solkan le importaban poco los asuntos de los hombres, el dios se sentía complacido por un templo que en su honor se había levantado en Remas. Cuando oyó los gritos de agonía de sus sacerdotes moribundos mientras Remas ardía hasta los cimientos, Solkan se alzó, magnífico, en su armadura de refulgente plata.

A él se enfrentó Fernadrang, un deforme y corrupto Ogro, general de los ejércitos de Khorne. El hacha de Fernadrang chorreaba sangre caliente y una lengua se arrastraba desde su empuñadura para lamer sus filos; su otra mano empuñaba una espada llameante. Solkan blandía una guadaña de plata y muchos de los que participaron en la batalla fueron abatidos por su filo.

Lucharon durante horas. Tan grande era la mano de Khorne sobre Fernadrang que nadie, ni el propio Solkan, era capaz de derribarle; la Gran Guadaña quedó por un instante inmovilizada. Tal era el peso de los cuerpos que en ella se hallaban atravesados, que ni el propio Solkan era capaz de levantarla para golpear. Fernandrang lanzó un poderoso golpe, apuntado al pecho de Solkan.

Pero no le derribó. La Espada de Fuego se incrustó contra un amuleto que portaba Solkan, rompiéndolo en cuatro partes que salieron despedidas hasta más allá del horizonte. Y Solkan entonces tomó venganza sobre Fernadrang y de un tajo le abrió en canal desde la pelvis a la laringe, de modo que toda la pestilencia que había en su interior fue liberada y consumió su cadáver. De este modo acabó la guerra entre Solkan y Khorne.

Todo esto lo he averiguado a través de mis investigaciones. También me he enterado de que los Skaven buscan mi parte del Amuleto. ¿Para qué quieren ellos un artefacto al servicio del bien? Quizás pretendan evitar que pueda ser empleado contra los Poderes del Caos a los que sirven. ¿Quién puede saber lo que esconden sus extrañas mentes? He oído decir que temen que sea usado contra el General Demonio Praznagar cuando retorne. Sean cuales sean, sus verdaderas intenciones han de ser terribles.

De una cosa estoy seguro. Buscan mi fragmento del amuleto con tesón. Por tres veces mis conjuros han rechazado los ataques de los Guerreros del Clan Mors. Me han obligado a contratar a una guardia personal, convocar a mi antiguo aprendiz y mudarme de Parravon a una torre fortificada. A pesar de todas las incomodidades, estoy seguro de que al fin habré puesto mi parte del amuleto fuera del alcance de los Skaven.

Ultima página del diario de Jervais Revered
en el año 2412.

Una vez que la historia del Amuleto de Solkan haya sido contada a los jugadores, deberían saber que buscan las cuatro partes del Amuleto que cayeron al suelo cuando el Dios que lo portaba fue golpeado. Diles que las partes las podrán hallar en cuatro mazmorras diferentes, custodiadas por Skaven, y que tienen que abrirse camino hasta el nivel inferior de cada una de ellas para descubrir las partes. Pero no les digas, por ningún motivo, que una gran aventura les espera al final, cuando logren unir la cuatro partes del amuleto. También asegúrate de que nadie vea las partes del amuleto hasta que vayan siendo descubiertas por el grupo, de que no vean tus mapas y de que no lean esta parte del reglamento...

DESARROLLO DE LA GESTA

Deberás hacer que los Héroes busquen las cuatro partes del amuleto de una en una. Deberán explorar el primer nivel de la Guarida del Señor de la Guerra, descender a su segundo nivel, explorarlo y hallar el camino al tercer nivel, donde se oculta el Tesoro de Gesta que buscan. Sólo entonces podrán empezar a explorar el Laberinto Mágico.

No tienen por qué hacer todo esto en una sola expedición. La exploración de cada una de las mazmorras puede ser el motivo de una o más expediciones. Cada vez que un Héroe salga a la superficie por una de las escaleras hacia el exterior de cualquiera de los dos primeros niveles se completará una expedición. Todos los Héroes supervivientes deben abandonar la mazmorra antes de que pueda iniciarse una nueva expedición. Cuando regresen a la mazmorra, despliégala de nuevo basándote en el mapa de la anterior expedición. Todas las puertas estarán cerradas y todas las Guaridas y Habitaciones de Gesta contendrán de nuevo todos sus Skaven. Tan sólo los Monstruos Especiales eliminados y los tesoros (salvo los que lleven consigo los Skaven) no se restituyen.

Asegúrate de que llevas un registro del número de expediciones que los Héroes necesitan para completar la Gesta del Amuleto Roto.

Al final, por supuesto, los Héroes derrotarán a los Skaven de cada mazmorra y encontrarán cada una de las partes del Amuleto Roto. Cada vez que uno de los héroes encuentre una parte, proporciona a los jugadores una de las incluidas en el juego. Pueden hacer preguntas sobre el mensaje en clave que lleva escrito. No les digas nada al respecto y asegúrate de que no vean las partes hasta que no se hagan con ellas.

De esta forma, en una o más expediciones, los Héroes encontrarán una parte del Amuleto. Después de superar las cuatro mazmorras tendrán la cuatro partes. ¿Y entonces? Bien, siendo los Héroes lo que son, seguro que unirán las cuatro partes, y es entonces cuando les contarás la última parte de la aventura.

LA PRISION DE HIELO DE SOLKAN

La guerra de Khorne contra Solkan fue un suceso épico y terrible en el que poderosos ejércitos se enfrentaron entre sí, los magos derribaron montañas y los propios Dioses sintieron el éxtasis y el amargo dolor de la victoria y la derrota.

Que Solkan venció es cosa sabida. También lo es el hecho de que portaba un Amuleto que le salvó del golpe que Fernadrang le lanzó con la Espada de Fuego. Pero nadie, salvo tú, conoce el poder y el fin del Amuleto.

En una guerra anterior contra el Dios Skaven, La Rata Cornuda, Solkan derrotó y capturó a Praznagar, Príncipe de la Agonía, el General Demonio que lideraba a las huestes de los Dioses del Caos. Tan peligroso era Praznagar, que Solkan debería haberle matado sin dudarlo, pero no lo hizo. En vez de eso, contruyó una prisión a base de agua pura, la única cosa que él pudo encontrar absolutamente libre de los influjos del Caos. E hizo que se congelase en torno a Praznagar y condenó al Demonio a un vacío de eterna oscuridad.

El Amuleto permitía a Solkan teleportar a sus servidores a la prisión desde cualquier punto del universo para que vigilasen a Praznagar. Grabado en él hay un mapa de la prisión y palabras de advertencia para sus poseedores. Por eso es tan importante para los Skaven encontrar las cuatro partes. Para su desgracia, Solkan fabricó el amuleto de tal forma que nunca pudiera ser usado por los Skaven. Pero sí para que pudiera ser utilizado por Humanos, Elfos y Enanos.



LOS SKAVEN



Todos los monstruos que aparecen en la Gesta del Amuleto Roto son *Skaven*, siniestros mutantes mitad hombre y mitad rata. Obtienen su fuerza de la *Piedra del Sesgo*, la mayor fuente de magia en estado puro del Mundo de Warhammer. Han excavado túneles en el subsuelo de todo el mundo conocido, pero se dice que tienen sus propios dominios natales en los pantanos del Noroeste de Tilea.

Es desde allí donde los Skaven empezaron a cavar para lograr alcanzar la zona en la que el Amuleto de Solkan cayó a la Tierra y crearon las cavernas en las que se ocultan sus cuatro partes. Las defenderán a toda costa, puesto que conocen perfectamente el verdadero propósito del amuleto.

Existen muchos tipos de Skaven y puedes encontrar información acerca de todos ellos en las Tablas de Referencia de Monstruos. Puedes utilizar las miniaturas Skaven de Citadel Miniatures para representar estos diferentes tipos. Si no cuentas con las miniaturas apropiadas para los Skaven especiales, pueden emplearse las miniaturas Skaven de plástico que se incluyen en la caja y las peanas coloreadas. Toma nota de qué tipo de Skaven representa cada una de las peanas de colores diferentes (puedes cambiarlas en determinadas ocasiones a lo largo de los combates).

Indica a los jugadores de qué tipo es cada Skaven tan sólo cuando esté cumpliendo con su función especial; es decir, cuando los Campeones o los Señores de la Guerra ataquen, los Centinelas abran puertas, o los Hechiceros empleen su magia.

El grueso de las filas Skaven lo constituyen los Guerreros normales, aunque algunos de ellos pueden cumplir el papel de Centinelas. Sus líderes son los Campeones y los Señores de la Guerra Skaven; entre ellos hay seis comandantes en particular, los Monstruos Especiales que tan sólo tú puedes poner en juego. Dos de los seis son Hechiceros Skaven; sus conjuros aparecen en las tablas de referencia para monstruos. También hay algunos Skaven especializados, cuyas funciones especiales y sus reglas se proporcionan detalladamente más adelante.

Individualmente, los Skaven no son enemigos muy duros, pero *en masa* son un enemigo mortal. Un grupo grande, quizás reforzado por una Ficha de Emboscada e incluyendo Señores de la Guerra y un Hechicero, constituirá una verdadera amenaza para los Héroes. Un grupo de Skaven de tales características puede muy bien obligar a los Héroes a retirarse de la mazmorra o - si los manejas muy bien - ¡puede incluso liquidarles como debiluchos humanoides que son!

Los grupos de Skaven siempre luchan hasta la muerte (esto se refleja en la regla que indica que no saldrán de una habitación a menos que persigan a los jugadores o sean Centinelas). Si los Héroes tratan de llegar a la superficie, persíguelos con todo lo que puedas utilizar. Finalmente, no pongas demasiado juntos a todos lo Skaven más poderosos, por si el maldito Mago humano lanza algún conjuro.

LOS GUERREROS SKAVEN

La mayor parte de los Skaven que los Héroes encontrarán en la Gesta del Amuleto Roto pertenecerán al Clan Mors y al Clan Rictus, dos Clanes de Guerreros Skaven. Hay cuatro tipos de Skaven en estos Clanes: los Guerreros, los Campeones, los Señores de la Guerra y los Centinelas.

Los *Guerreros* cuentan con armaduras bastante efectivas y emplean espadas u hojas serradas montadas sobre palos cortos. Los *Campeones* cuentan con mejores armaduras que los Guerreros Skaven; sin embargo, ten en cuenta que las armaduras Skaven no tienen el tamaño apropiado para que las puedan llevar los Héroes o sus Seguidores. Los *Señores de la Guerra* emplean Espadas Rúnicas +2. Los *Centinelas* son Skaven con armaduras ligeras que pueden atravesar las puertas de las mazmorras aunque no persigan a los Héroes. En otras secciones del reglamento se describe con mayor detalle este tipo de Skaven especializados.



GG

SKAVEN ESPECIALES

Dispones de seis personajes Skaven especialmente importantes en la Gesta del Amuleto Roto. Se representan mediante las seis fichas de Monstruos Especiales Skaven que se incluyen en el juego. Estas fichas no se emplean con el resto de las Fichas de Mazmorra y no pueden aparecer en el juego aleatoriamente. En lugar de eso, se van empleando las fichas siguiendo una secuencia predeterminada a medida que la Gesta va progresando. Una vez que tengas disponible una de estas fichas, podrás jugarla en cualquier momento en que sitúes monstruos en el tablero de juego. Puedes incluso guardarlas para otra mazmorra si así lo deseas. Y si un Skaven especial escapa, podrá regresar a la lucha si sacas una ficha normal de monstruo. Sin embargo, los Skaven especiales son únicos; una vez mueren, ya no podrás contar más con ellos.

Los Skaven especiales luchan empleando al máximo sus habilidades, empleando todos los conjuros u objetos mágicos que puedan tener a su disposición. Los objetos mágicos que posean estos Skaven pueden pasar a manos de los Héroes si su antiguo portador resulta muerto (recuerda que no se podrán recuperar los componentes de conjuros que ya se hayan invocado).

Ten en cuenta que los Héroes no pueden usar los Pergaminos de Disformidad ni los Incensarios de Plaga; tan sólo los Skaven del clan Pestilens están adiestrados en su uso.

A continuación se proporcionan las reglas correspondientes a los Skaven especiales. Estas reglas siguen aplicándose cuando se juegue en otras mazmorras en las que también se encuentren Skaven. Todos estos tipos de Skaven pueden representarse mediante las miniaturas metálicas apropiadas de Citadel Miniatures o pueden emplearse las diferentes bases coloreadas para diferenciarlos.

DISPONIBILIDAD DE LOS SKAVEN ESPECIALES

A medida que progresa el juego de la Gesta, el DJ dispone gradualmente de más Skaven especiales. Cuando los Héroes penetren en una nueva mazmorra, utiliza los Skaven indicados en la siguiente lista, más todos los posibles supervivientes de anteriores mazmorras.

Mazmorra	*Skaven Especiales*
La Guarida del Señor de la Guerra	No hay Skavens Especiales
El Laberinto Mágico	Asesino del Clan Eshin
El Templo de las Plagas	Monje de la Plaga del Clan Pestilens Portador del Incensario de Plaga del Clan Pestilens
La Cámara Ambar	Señor de la Guerra del Clan Mors Tejedor de Disformidad del Clan Skryre Hechicero Blanco Skaven del Clan Skryre

La Prisión de Solkan: No hay Skaven especiales en esta última parte de la gesta. Aunque queden Skaven especiales vivos, no podrán emplearse en esta mazmorra.

ASESINO



Los Asesinos del clan Eshin son guerreros especializados en las artes del movimiento silencioso y en el combate a corta distancia. Si el asesino forma parte de un grupo de Skaven con el que se encuentren los Héroes, suma +2 a la Tirada de Sorpresa de los Skaven. Si ganas en esa tirada, puedes colocar al asesino en cualquier sección de mazmorra ya explorada que esté en la Línea de Visión y tan lejos de los Héroes como quieras.

Un asesino es capaz de huir aunque no juegues la Ficha de Mazmorra correspondiente que te permite efectuar esa acción con un Monstruo Especial. Esta huida puede llevarse a cabo al final de cualquier fase del Director de Juego de un Turno de Combate, siempre y cuando no haya miniaturas de Héroes a menos de seis casillas. Deberás emplear una Ficha de Monstruo para hacer regresar a este Monstruo Especial a un combate.

MONJE DE LAS PLAGAS



El Monje de las Plagas del Clan Pestilens está armado con un Pergamino de Disformidad, un objeto mágico que produce un rápido efecto de envejecimiento sobre sus víctimas. Se necesitan dos turnos consecutivos para invocar el conjuro contenido en el Pergamino de Disformidad, durante los cuales el Monje no podrá hacer nada más. No puede empezar a invocar el conjuro del Pergamino de Disformidad si se encuentra en el interior de una Zona Mortal enemiga.

Al final del segundo turno, el Monje debe efectuar un chequeo de Inteligencia para ver si tiene éxito en su invocación. Si no supera el chequeo no habrán efectos negativos y podrá intentar invocarlo otra vez en un turno posterior.

Si tiene éxito en el chequeo, el conjuro afecta a *todos* los Héroes y Seguidores, incluso si el Monje de las Plagas no puede verlos. Todos ellos deberán efectuar una tirada en la que el resultado sea igual o inferior a su Característica de Inteligencia; aquellas miniaturas que tengan éxito no resultan afectadas. Si una miniatura falla esa tirada, se producirá un proceso de envejecimiento rápido, sufriendo los efectos del paso de muchos años en unos pocos segundos. Sobreviene rápidamente la muerte. Un Héroe puede invertir un Punto de Destino para evitar tan triste final.

Una vez que se ha invocado el conjuro, el Pergamino de Disformidad se convierte en polvo y no puede volver a emplearse de nuevo. Si el Monje de las Plagas huye y regresa posteriormente al juego por medio de una Ficha de Monstruo, el Monje tendrá un nuevo Pergamino de Disformidad; lo mismo se aplica si sobrevive a la exploración completa de una mazmorra y aparece posteriormente en otra.

PORTADOR DEL INCENSARIO DE LAS PLAGAS



Este Skaven del Clan Pestilens lleva una cadena unida a una bola humeante que emite gases altamente tóxicos y nocivos. El Incensario es un arma arrojadiza de un solo uso, con un alcance de 12 casillas. El Portador del Incensario no podrá lanzarlo si está en la Zona Mortal de un enemigo.

Escoge una casilla como blanco a una distancia de hasta 12 casillas y a la que el Portador del Incensario pueda trazar una Línea de Visión sin obstrucciones. Efectúa una tirada para impactar según el procedimiento normal. Si se tiene éxito, el Incensario aterrizará en la casilla designada. En caso contrario, efectúa una tirada en la siguiente tabla para ver dónde va a parar. Ignora los Impactos Críticos y los Fallos Críticos cuando se lance el Incensario.

D12	*Desviación*	*D12*	*Desviación*
1	6 casillas corto	7	1 casilla largo
2	5 casillas corto	8	2 casillas largo
3	4 casillas corto	9	3 casillas largo
4	3 casillas corto	10	4 casillas largo
5	2 casillas corto	11	5 casillas largo
6	1 casilla corto	12	6 casillas largo

Si el Incensario falla en un lanzamiento a corta distancia, es posible que vaya a parar detrás del lanzador; si es a larga distancia podría terminar a más de 12 casillas. Ambos resultados son correctos. Evidentemente, el Incensario no puede atravesar las paredes, en ese caso caería en una casilla adyacente a la pared.

Los humos del Incensario cubren la casilla en la que aterrice y las ocho casillas adyacentes (incluyendo las diagonalmente adyacentes). Cualquier personaje que se encuentre en una de esas casillas o que penetre en una de ellas en un turno posterior deberá superar un chequeo de Inteligencia para contener el aliento. Si no tiene éxito, la miniatura morirá a menos que invierta un Punto de Destino. El Incensario seguirá emitiendo humos hasta que se reinicien los Turnos de Exploración.

SEÑOR DE LA GUERRA



El Señor de la Guerra del Clan Mors es un poderoso guerrero, capaz de derrotar a la mayoría de hombres normales con una mano atada a la espalda. Va armado con una Espada Rúnica que le proporciona un +2 a su Habilidad con Armas y un +2 a su Fuerza.

HECHICEROS



Los dos hechiceros del Clan Skryre son los denominados Tejedor de Perversión y el más poderoso Hechicero Blanco Skaven. Cada uno de ellos puede invocar conjuros de la misma manera que un Mago, empleando componentes de conjuro para ello.

Tejedor de Perversión

El Tejedor de Perversión cuenta con los componentes para invocar 1 Bola de Fuego y 1 Cráneo Ardiente del Terror.

Hechicero Blanco Skaven
El Hechicero Blanco cuenta con los componentes para invocar 1 Asfixia ,1 Cráneo Ardiente del Terror y 2 Bolas de Fuego .

También cuenta con un Anillo de Protección Mágica. Si consigue obtener un resultado inferior a su Característica de Inteligencia en una tirada de dado cuando se invoca un conjuro contra él, ese conjuro no tendrá efecto. Si era un conjuro con efecto en una zona, el resto de las miniaturas que se encuentren en esa zona sufrirán sus consecuencias aunque el Hechicero Blanco está a salvo.

LA MAGIA OSCURA SKAVEN

Los Skaven son Magos Oscuros y disponen de una serie de conjuros diferentes a los de los Magos Brillantes. Los tres conjuros conocidos por estos hechiceros se describen a continuación:

ASFIXIA

Componente: Una redoma de gas de los pantanos

La víctima se lleva las manos a la garganta y empieza a tener serias dificultades para respirar. Mientras sus pulmones se llenan de gases tóxicos, oscuras nubecillas de humo empiezan a salir por su boca y nariz.

Designa un único blanco dentro de la Línea de Visión de quien invoque el conjuro. La víctima tan sólo podrá arrastrarse una casilla por turno durante los siguientes 3 turnos (el jugador que controle la miniatura será quien la mueva). A menos que el hechicero muera antes, la víctima muere de asfixia al final del tercer turno.

BOLA DE FUEGO

Componente: Una esquirla de la Piedra del Sesgo

De las manos del hechicero brota una bola de fuego negra, lamida por llamas azules y amarillas, en dirección al blanco. Coloca un marcador de Bola de Fuego en cualquier lugar a menos de 12 casillas del hechicero y dentro de su Línea de Visión. Cualquier miniatura (amiga o enemiga) que esté aunque sea sólo en parte dentro del área ocupada por la plantilla de la Bola de Fuego será alcanzada automáticamente. Tira 5 dados de daño para ver los efectos de cada impacto en cada víctima.

CRANEO ARDIENTE DEL TERROR

Componente: Estatua de un Demonio Plateado

Tan pronto como acaba la invocación, al hechicero le salen cuernos y colmillos, sus dedos crecen hasta convertirse en garras, y enormes escamas empiezan a recubrir su cuerpo mientras lanza un aullido bestial. Se le considera un Monstruo Terrible hasta que se reinicien los Turnos de Exploración.

SKAVEN ESPECIALIZADOS

Además de los seis Skaven especiales, hay cierto número de Skavens especializados que pueden ser encontrados durante la Gesta del Amuleto Roto. Si obtienes un resultado entre 9 y 12 en la *Tabla de Guaridas* o en la *Tabla de Habitaciones de Gesta*, puedes tirar en la *Tabla de Skaven Especializados* .

Las reglas para Skaven especializados que se proporcionan a continuación, al igual que en el caso de los Skaven especiales, se aplicarán en todas las partidas de *Advanced HeroQuest*, incluida la Gesta del Amuleto Roto. En el catálogo de miniaturas de Citadel Miniatures encontrarás todas estas miniaturas, aunque también puedes identificarlas mediante las peanas de distintos colores.

Todas las armas Skaven que se describen a continuación requieren demasiado entrenamiento como para que puedan ser usadas por los Héroes o sus Seguidores. Cualquier miniatura no Skaven que intente utilizar cualquiera de estos objetos sufrirá los efectos concentrados en su casilla al estallar el arma.

CORREDORES NOCTURNOS Y CORREDORES DE ALCANTARILLAS



Estos guerreros ligeramente armados son exploradores procedentes del Clan Eshin. Si uno de ellos se encuentra entre un grupo de Skaven, añadirán un +1 en su Tirada de Sorpresa.

LANZADORES DE VIENTO ENVENENADO

Un Lanzador de Viento Envenenado del Clan Skyre lanza grandes esferas de cristal llenas de gases mortíferos de modo que se rompan a los pies de los enemigos de los Skaven. Cada uno de ellos va armado con seis de estos recipientes, que se lanzan de la misma forma que los incensarios.

Los gases de una esfera cubren la casilla en la que caigan y las 8 adyacentes (incluidas las diagonalmente). Cualquiera que se encuentre en una de estas casillas o que pase por ellas tendrá que hacer una tirada de inteligencia para contener su aliento. Si la falla, la miniatura muere a menos que gaste un Punto de Destino. Los gases durarán hasta el final de la *siguiente* fase del DJ.

DOTACION DE LANZADOR DE FUEGO DE DISFORMIDAD



Las Dotaciones de Lanzador de Fuego de Disformidad del Clan Skyre están compuestas por dos Skaven, uno manejando el Lanzador de Fuego de Disformidad propiamente dicho y otro que transporta el combustible explosivo elaborado mediante Piedra del Sesgo. Si no tienes las miniaturas Citadel apropiadas deberás emplear dos miniaturas con la peana del mismo color. Deben colocarse en casillas adyacentes para que puedan usar el arma. Si uno cualquiera de los Skaven resulta muerto, no se podrá emplear más ese arma.

Un Lanzador de Fuego de Disformidad sólo puede utilizarse si quienes lo manejan no se mueven. Coloca un marcador de bola de fuego en cualquier lugar dentro de la Línea de Visión de cualquiera de los dos Skaven que lo manejan y luego efectúa una tirada para impactar según el procedimiento normal. Si se consigue un impacto o un Impacto Crítico, la llama alcanzará a cualquier blanco que se encuentre, aún de forma parcial, bajo la plantilla, y sufrirá heridas determinadas mediante una tirada de 5 dados de daño. Si el disparo no impacta, el ataque no tuvo efecto. Si el resultado fue un Fallo Crítico, el Lanzador se encasquilla y explota. Los dos miembros del equipo que lo manejan resultan muertos automáticamente y todas las miniaturas en las casillas adyacentes sufren Heridas determinadas mediante una tirada de 5 dados de daño.

DOTACION DE JEZZAILACHIS

Los Jezzailachis del Clan Skyre disparan mosquetes de grueso calibre con fulminante de Piedra del Sesgo, denominados Jezzail. Cada Jezzail es manejado por un equipo de dos Skaven, uno de los cuales apunta el Jezzail mientras el otro sujeta el arma. Utiliza las mismas reglas para colocarlos que con la dotación del Lanzador de Fuego de Disformidad que ya hemos visto antes.

El Jezzail es un arma de combate a distancia y su impacto produce Heridas que se determinan mediante una tirada de 6 dados de daño. Las balas de Jezzail pueden atravesar perfectamente las armaduras, por lo que los modificadores aplicados por la Dureza de la víctima no se tienen en cuenta (debes restar a su Dureza la bonificación que tuviera por llevar Armadura). Se necesita un turno completo para recargar un Jezzail después de que se haya disparado, durante el cual su dotación no puede hacer nada más.



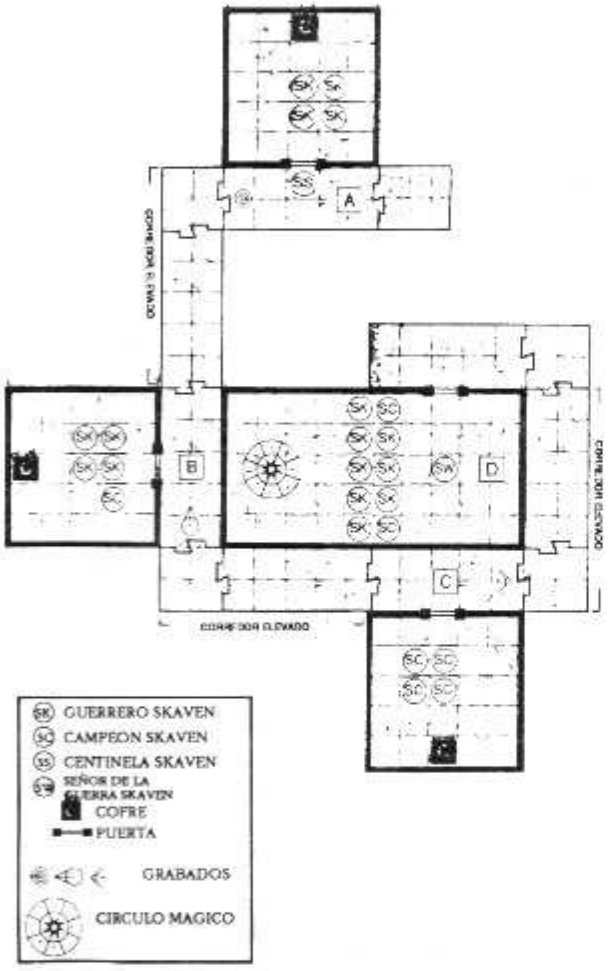
LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA

En las profundidades de las Montañas Grises, un Skaven Señor de la Guerra del Clan Rictus planea una campaña para, literalmente, minar el subsuelo de la cercana ciudad de Parravon. Es en su guarida donde se encuentra la primera parte del Amuleto Roto.

Cuando los Hêroes penetren por primera vez en la mazmorra, lee el siguiente texto en voz alta:

En las paredes de esta mazmorra podéis ver colgados horribles trofeos que conmemoran pasadas victorias: escudos rotos y llenos de sangre que pertenecieron a enemigos derrotados; cabelleras y calaveras; armas melladas y oxidadas de una docena de razas diferentes y, grabada sobre las puertas y las losas del suelo, se puede ver la runa de tres brazos, símbolo del clan Rictus.

Skaven Especiales
En la Guarida del Señor de la Guerra no aparecen Skaven especiales.



CLAVE DE LA ZONA DE GESTA

La Guarida está protegida por un ingenioso sistema de corredores que pueden elevarse o bajarse mediante el uso de llaves especiales. Estos corredores y cruces están indicados en el mapa. Empiezan elevados, para evitar el acceso a ciertas zonas y por tanto sus secciones no se deben poner sobre la mesa hasta que los jugadores descubran cómo bajarlas.

La Guarida del Señor de la Guerra está guardada por Skaven del Clan Rictus. Cada uno de estos Guerreros Skaven lleva consigo una bolsa que contiene 20 Coronas de Oro.



Zona A

Para los Hêroes, este parece ser simplemente un corredor sin salida (deberás colocar una sección de corredor sin salida). Esto es así, porque el cruce al final del corredor está elevado. Cuando un Héroe penetre en el corredor, lee el siguiente texto en voz alta:

Al final del corredor, grabado sobre la roca, puedes ver un símbolo mágico - el símbolo del Colegio Jade.

Esto es todo lo que los Hêroes pueden encontrar en este corredor, no importa cuánto busquen. Si examinan más cuidadosamente el símbolo, no encontrarán nada útil para ellos. No hay forma de dañar el símbolo.

La habitación al final del corredor contiene cuatro Guerreros Skaven y un cofre. Si los Hêroes lo abren, lee el siguiente texto:

Dentro del cofre podéis ver un talismán, hecho de hierro y engarzado en el símbolo del Colegio Jade. Pronto, os dáis cuenta de que el talismán está hecho de tal forma que podría encajar perfectamente en el símbolo esculpido en la pared al final del corredor.

Si se coloca el talismán sobre el grabado, las secciones elevadas (el cruce y el corredor) bajarán automáticamente hasta quedar al mismo nivel que el resto del corredor. Coloca el cruce; cuando los Hêroes doblen la esquina, coloca la siguiente sección que tampoco tendrá salida. Lee el siguiente texto cuando coloques estas nuevas secciones.

De pronto, un golpear y chirriar de cadenas retumba por las cavernas y, lentamente, la pared que estaba frente a vosotros empieza a descender, revelando ante vuestros ojos un nuevo corredor.

Ahora se podrá quitar el talismán del grabado; lo necesitarán más adelante. El suelo seguirá a nivel normal aunque se retire el talismán.

Zona B

El corredor elevado funciona de la misma manera que el de la sección A, salvo en que no hay un Centinela Skaven, y el símbolo que aparece en la pared es el del Colegio Dorado.

Zona C

Este corredor funciona igual que el de las zonas A y B. Al igual que en la zona B, no hay centinela. El símbolo que aparece es el del Colegio Celeste, y en el cofre está el talismán que encajará en él.

Zona D

Esta es la Guarda del Señor de la Guerra. Si tienes el juego de *HeroQuest* puedes colocar la mesa el trono y el armero en esta habitación.

El Señor de la Guerra está armado con una espada mágica (+1 a la HA) y un Anillo de Protección de nivel 1 (lo que da un +1 en Dureza). Si se le registra, se podrá encontrar además una bolsa con dos gemas, con un valor de 50 Coronas de Oro cada una.

Lee el siguiente texto a los jugadores una vez hayan conseguido derrotar al Skaven:

Esta habitación parece ser la guarida de un Señor de la Guerra Skaven. En las paredes hay colgados mapas y cartas que revelan que sus planes para destruir la ciudad de Parravon estaban casi completos. Si lleváis estos mapas al Consejo de la Ciudad, el ataque Skaven podrá ser contenido.

También podeis ver un gran círculo mágico dibujado en el suelo. Al examinarlo más de cerca, observáis que tres de los símbolos dell círculo están grabados de forma más profunda que los demás, y que se corresponden con los tres talismanes de hierro que habéis encontrado antes.

Si se colocan los tres talismanes en sus correspondientes lugares del círculo mágico, se abrirá una trampilla en su centro, revelando la primera parte del Amuleto Roto.

Un Héroe o Seguidor puede llevar consigo los mapas para el Consejo. Los Héroes recibirán 500 Coronas de Oro como recompensa por su ayuda en la derrota de los Skaven.

EL LABERINTO MAGICO

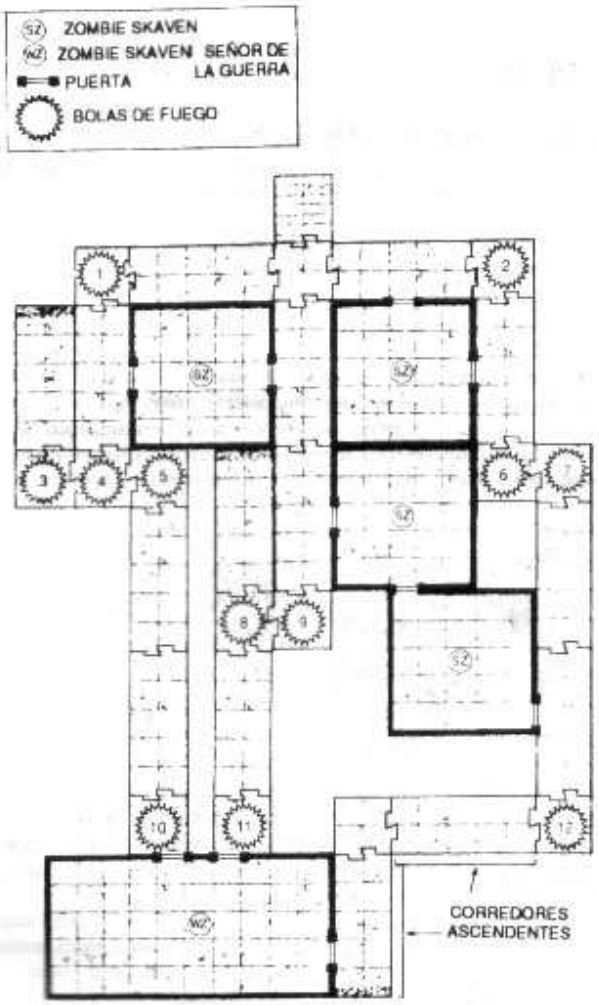
El laberinto mágico que se encuentra en las profundidades de esta mazmorra fue construido por Gragoth Daemonmaster, un poderoso Hechicero del Caos con el fin de proteger la segunda parte del Amuleto Roto. Gragoth pidió ayuda a los Asesinos del Clan Eshin, cuyos Guerreros custodian el Amuleto.

Cuando los Héroes entren en la mazmorra, lee el siguiente texto en voz alta:

Pintado con sangre en la entrada de la mazmorra podéis ver un símbolo estremecedor: una mano sosteniendo una daga curvada, el símbolo del Clan Eshin, el Clan de los Asesinos. En el aire flota el aroma del terror. Y ¿ese sonido que oyes es el de una puerta chirriando al cerrarse, o son los gemidos de una lejana tormenta?

Skaven Especiales

Al principio de la segunda mazmorra, coge la ficha de Asesino del Clan Eshin. Podrás jugarla en cualquier momento en que coloques monstruos.



CLAVE DE LA ZONA DE GESTA

El laberinto está custodiado por un par Bolas de Fuego mágicas que surgen aleatoriamente en los corredores girando furiosamente en un torbellino de chispas para salir a toda velocidad corredor adelante, reduciendo a cenizas todo lo que encuentran a su paso. Al final, desaparecen, sólo para reaparecer momentos después en otra sección de la mazmorra y repetir el proceso.

Gragoth también protegió la mazmorra con Muertos Vivientes Skaven - Hombres Rata Zombies a los que se ha levantado de sus tumbas para que presten un último servicio a su raza más allá de la muerte.

Las secciones de mazmorra bajo los puntos de aparición de bolas de fuego 10 y 11 son escaleras que llevan hacia arriba, a la Guarida del Señor de la Guerra. El corredor entre el punto de aparición de bolas de fuego 12 y el final es cuesta arriba.

Lee el siguiente texto en voz alta a los jugadores en el momento en que lleguen a las escaleras:

Los corredores en esta parte de la mazmorra tienen una extraña apariencia: son redondeados, como si fueran grandes tubos, y sus paredes están ennegrecidas y desconchadas. De vez en cuando se puede oír a lo lejos un extraño sonido como el del vuelo de un millar de pájaros, seguido por períodos de un silencio mortal.

LAS BOLAS DE FUEGO

Las bolas de fuego actúan siguiendo una secuencia de 3 fases del DJ: en la primera fase del DJ se coloca una de las bolas de fuego. En la segunda se coloca la otra del par y en la tercera, ambas vuelan atravesando un corredor.

Al principio de la primera y segunda fases del DJ de la secuencia, tira un dado y coloca una bola de fuego en la sección de cruce con ese número. Si el número que se obtiene corresponde a una sección que aún no está sobre el tablero, la bola no se coloca y se pierde la tirada. Si se puede colocar en un cruce, la bola de fuego permanece estacionaria durante un momento, girando sobre su eje. Cualquier miniatura que entre en una sección de cruce en la que se encuentre una bola de fuego, sufrirá 5 dados de daño.

En la tercera fase del DJ, ambas bolas de fuego salen despedidas hacia adelante. Tira dos dados, podrás mover cada bola de fuego ese número de casillas. Una bola de fuego no puede atravesar paredes ni dar media vuelta, pero podrá girar en las esquinas. Un Héroe que resulte alcanzado por una bola de fuego recibirá 5 dados de daño. Después de completar su movimiento, ambas bolas de fuego desaparecen, preparadas para que la primera de ambas vuelva a aparecer en la siguiente fase del DJ.

El Asesino del Clan Eshin

Si el Asesino Skaven sigue vivo para cuando los Héroes lleguen al tercer nivel, puedes colocarlo en lugar de una bola de fuego (el asesino no se puede colocar si ambas bolas de fuego están sobre el tablero). El Asesino se puede colocar en cualquier casilla desde la que no pueda ser visto por ningún Héroe o Seguidor.

Durante el primer Turno de Combate, el Asesino sorprende de forma automática a los Héroes y recibe una bonificación de +1 a su Habilidad con Armas.

Si el Asesino emplea su habilidad especial para huir del combate, no podrá volver a aparecer en esa expedición.

LOS ZOMBIES SKAVEN

Los Skaven que viven en esta parte de la mazmorra llevan unos collares mágicos cubiertos de runas arcanas unidos a su piel. Estos collares tienen poderes mágicos de curación, y cualquier Skaven que los lleve recuperará 1 Herida al final de cada fase del DJ (hasta llegar a su máximo de Heridas). Lee el siguiente texto a los Héroes la primera vez que vean a un Skaven recuperarse de sus Heridas:

Mientras le miráis llenos de asombro, podéis apreciar como las heridas abiertas y sangrantes sobre la piel del Skaven empiezan a cerrarse. ¡Se está recuperando solo!

Si un Skaven llega a 0 ó menos Heridas, se colapsa. Sin embargo, el collar mágico sigue activo. Cuando las Heridas del Skaven vuelvan a ser 1, se levantará y volverá al combate. Un Héroe puede moverse o quedarse en una casilla ocupada por un Skaven que se halle colapsado.

Si los Héroes registran a un Skaven inconsciente antes de que se recupere, lee el siguiente texto en voz alta:

Alrededor del cuello del Skaven encontráis un extraño collar que parece fundirse con su piel. El collar está cubierto de runas arcanas, y os dáis cuenta de que es esto lo que da a los Skaven sus poderes regenerativos. También notáis, que aunque el Skaven debería estar muerto, sus heridas se siguen curando.

Los Héroes pueden atacar a un Skaven colapsado para que este tarde más en curarse. Cualquier ataque que se haga con a un Skaven colapsado impacta de forma automática, y los dados de daño a tirar por el atacante se multiplican por 2. No hay forma de quitar los collares a los Skaven, y sólo funcionan en la habitación en la que apareciese su portador. Si el Skaven sale de esa habitación (o es sacado por alguno de los Héroes), todas las Heridas que hubiera recibido a lo largo de los años surgen efecto simultáneamente y muere, esta vez de forma definitiva.

EL SEÑOR DE LA GUERRA SKAVEN

El Señor de la Guerra Skaven lleva una versión más poderosa de los collares que llevaban los Zombies Skaven, que le permite recuperar 2 Heridas por Turno de Combate. Al igual que los que llevaban los Zombies, el collar sigue funcionando aunque el Señor de la Guerra Skaven llegue a 0 ó menos heridas.

Cuando los Héroes derroten al Señor de la Guerra, lee en voz alta el siguiente texto:

Cuando el Skaven cae al suelo, una extraña voz que parece salir de la nada empieza a hablar.

"Bien hecho. Pero la derrota de mis sirvientes Skaven no es final. Incluso después de muertos, seguirán luchando fieles a mi mandato para que no consigáis aquello que es legítimamente mío.

A menos que podáis probar que sois merecedores de él, no recibiréis el premio que buscáis.

Pero, si podéis responderme a esta adivinanza será vuestro:

Decidme cuál es el nombre que recibí al nacer al revés".

La respuesta es la frase "recan la ibicer euq erbmon le se lauc" (*cual es el nombre que recibí al nacer* al revés). Si los Héroes resuelven la adivinanza, aparecerá la segunda parte del amuleto mientras la voz dirá:

Habéis probado vuestra valía. Ahora renuncio a mi parte del amuleto y a mi vida. Adiós para siempre.

Si los Héroes no logran resolver la adivinanza, no pasa nada. Pueden probar otra vez. Gragoth está cansado de su existencia incorpórea y desea la paz definitiva para su alma torturada. Solo podrá lograrlo cediendo su parte del amuleto a alguien que lo quiera. A Gragoth no le importa que los Héroes tarden en darle una respuesta. Sin embargo, puedes sacar una ficha de mazmorra por cada vez que se equivoquen.

EL TEMPLO DE LA PLAGA

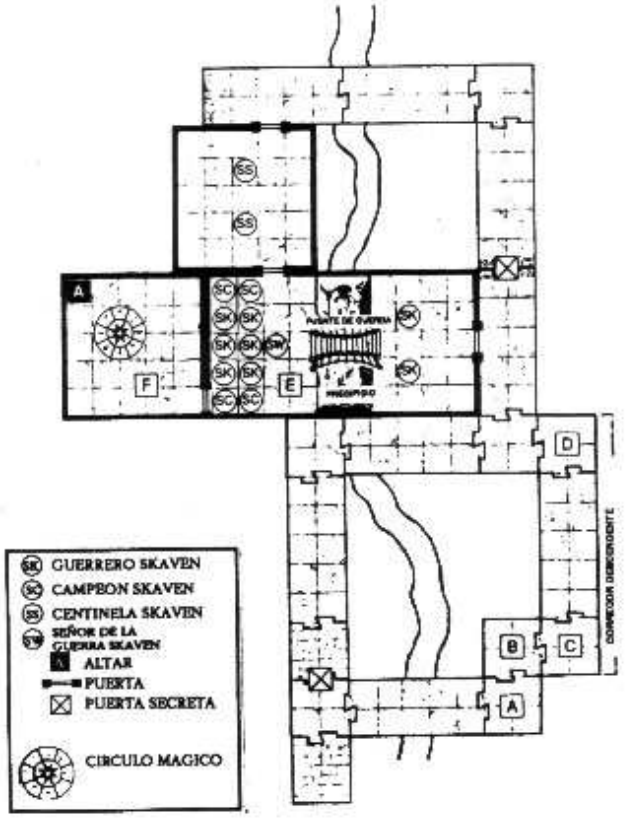
El Clan Pestilens constituye, probablemente, el más degenerado de los cultos Skaven. Sus seguidores adoran la muerte, la enfermedad y la decadencia, y extienden su palabra infectando a todo aquel a quien puedan encontrar. Es en uno de los templos subterráneos secretos del Clan Pestilens donde está oculta la tercera parte del amuleto de Solkan.

Cuando los Héroes entren por primera vez en la mazmorra, lee el siguiente párrafo:

Las paredes de la mazmorra son fangosas, cubiertas por una fina capa de moho. El aire huele a humedad y corre de forma insana a través de los corredores. Hay a vuestro alrededor una atmósfera de decadencia. Os sentís mal, como si las paredes fueran a derrumbarse en su podredumbre y el techo se os fuera a caer encima.

Skaven Especiales

Al principio de la tercera mazmorra, coge las fichas de Monstruos Especiales del Monje de las Plagas y del Portador del Incensario de las Plagas. Las podrás jugar en cualquier momento en que coloques monstruos.

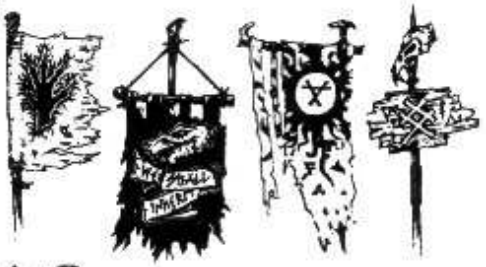


CLAVE DE LA ZONA DE GESTA

Cuando los Héroes lleguen a este nivel, sólo deberías desplegar la primera escalera y una esquina de corredor a la derecha (no un cruce en T). La segunda escalera no se revelará, pues los jugadores desconocen la existencia de la puerta secreta. El corredor entre C y D es cuesta abajo.

Cuando los Héroes lleguen a este punto lee el siguiente texto en voz alta:

El fétido olor de la decadencia es aquí aún mayor. La nauseabunda pestilencia de la carne en descomposición devorada por los gusanos se hace casi insoportable. Las paredes chorrean llenas de inmundicias y el suelo es una alfombra de bongos y porquería que se aplasta gorgoteando bajo vuestras botas mientras avanzáis con cautela.



Zonas A a D

Las letras de la A a la D muestran los emplazamientos de las cuatro trampas que el Clan Pestilens ha colocado para detener a los intrusos. Cada una será activada por el primer personaje que entre en ese cruce. Las trampas son de los siguientes tipos:

A	Trampa Foso
B	Fuego Cruzado
C	Gas
D	Bloque de Piedra

Para más información, consulta la sección *Trampas*.

Zona E

La Grieta de esta habitación sólo se puede cruzar con un salto (ver la sección *Habitaciones Especiales*) o usando el puente de cuerda.

Cualquier miniatura que se encuentre en el puente de cuerda, ve su HA reducida en un -1. Los Héroes y los Seguidores pueden atacar al propio puente con armas de mano siempre y cuando no estén dentro de la zona mortal de un oponente. Los Skaven no pueden atacar al puente. Cualquier ataque contra el puente impacta de forma automática, causando los dados de daño normales. El puente tiene una Dureza de 8 y 5 de Heridas. Cuando llegue a 0 Heridas, se derrumbará. Cualquier miniatura que se encuentre sobre el puente cuando caiga, se precipitará al fondo de la grieta, para no volver a ser vista nunca más.

Si cualquiera de los monstruos especiales sigue vivo, se puede colocar en esta habitación. El Monje de las Plagas tendrá un nuevo Pergamino de Disformidad si en esta expedición ya empleó el primero.

Zona F

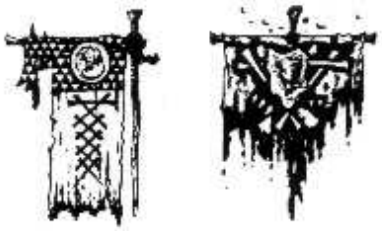
Hay un pequeño altar en la parte trasera de esta habitación. (Se puede representar con un cofre o con el Banco del Hechicero de *HeroQuest*). Lee el siguiente texto cuando los Héroes lleguen a este lugar.

Las paredes de este templo están cubiertas de tapices medio podridos, describiendo escenas de decadencia y corrupción. Las desdichadas víctimas de una rabiosa plaga con su último aliento gritan en silencio a los Héroes desde las apolilladas telas y tapices.

En la parte trasera de la habitación se encuentra un altar de piedra cubierto de musgo y gastado por los golpes que los cuchillos del sacrificio han descargado sobre su superficie. Un hilillo de fango ha ido goteando desde una grieta en la parte frontal del altar, hasta caer y solidificarse sobre un círculo mágico dibujado en el áspero suelo de piedra.

Cualquier Skaven que se encuentre dentro de este círculo mágico tendrá su HA y su Dureza incrementadas en +1, y superará automáticamente todas las tiradas de inteligencia si trata de invocar un conjuro.

Si los Héroes buscan tesoros ocultos en esta última habitación, encontrarán un panel secreto en el Altar. Este panel está protegido por una Trampa de Gas, y contiene la tercera parte del amuleto.



LA CAMARA AMBAR

La cuarta mazmorra es el dominio del Clan Skrye, los Ingenieros Hechiceros. Están protegidos por los Guerreros del Clan Mors y por su propia y poderosa magia. Toda la mazmorra está impregnada con el poder de la magia. Cuando los Héroes entren en ella por primera vez, lee el siguiente párrafo en voz alta:

Hay un aire de misterio e ilusión rodeando este oscuro lugar. Las paredes parecen brillar, las puertas crujen ominosamente, y aquellos entrenados en las artes de la hechicería pueden percibir nieblas coloreadas de energía mágica flotando en el oscuro ambiente de los corredores.

Skaven Especiales

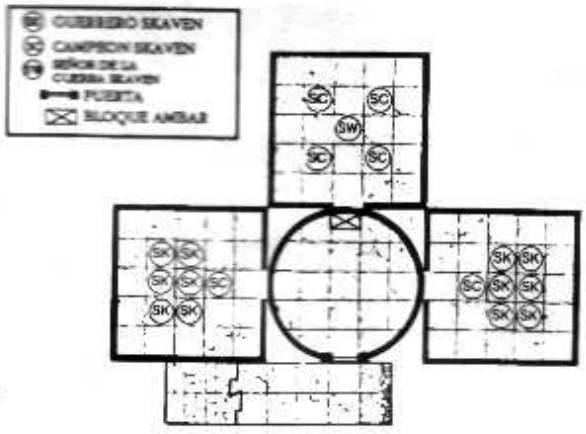
Al principio de la tercera mazmorra, toma las fichas del Señor de la Guerra del Clan Mors, del Tejedor de Perversión y del Hechicero Blanco Skaven. Se pueden jugar en cualquier momento en que se coloquen monstruos sobre el tablero.

CLAVE DE LA ZONA DE GESTA

A primera vista, recuperar la cuarta parte del amuleto roto parece realmente fácil. Tan pronto como los Héroes entren a la primera habitación, podrán ver el fragmento que buscan. Lee el siguiente texto a los jugadores.

En el lado más alejado de la habitación, que es circular y no tiene más puertas, podéis ver un gran bloque de ámbar clavado en la pared. Empotrado en el interior del bloque se puede ver la cuarta parte del Amuleto de Solkan. A medida que os acercáis, os dáis cuenta de que es la cosa más fácil del mundo, basta con dar un golpe con una espada o hacha a la pieza de ámbar y el último trozo será vuestro.

Sin embargo, en cuanto uno de los Héroes o Seguidores intente golpear al bloque de ámbar, la habitación entera dará un giro de 90 grados. Tira un dado, si el resultado es par girará en el sentido de las agujas del reloj, si es impar lo hará en sentido contrario. Desde ahora, la habitación girará 90 grados al final de todas las fases del DJ; vuelve a tirar en cada turno para ver el sentido de giro. Así, los Skaven de las habitaciones cuadradas adyacentes podrán atacar a los Héroes. Si alguno de los monstruos especiales sigue vivo, se podrán colocar en cualquiera de las habitaciones cuadradas. Sin embargo, no podrá haber más de uno de ellos por habitación.



Atacando al Ambar

Cualquier Héroe o Seguidor puede golpear el bloque de ámbar para liberar la parte del amuleto. Ese ataque impactará automáticamente y causará el daño normal. Tiene una Dureza de 10 y 6 de Heridas. Cuando llegue a 0, terminará de romperse y la última parte del Amuleto caerá libre al suelo. Cualquier miniatura (incluidos los Skaven) podrá recogerlo en lugar de hacer un ataque.



RECOMPONIENDO EL AMULETO ROTO

Una vez que los jugadores tengan las cuatro partes del Amuleto Roto, querrán unirlas. Tan pronto como lo hagan, los Héroes y sus Seguidores serán teleportados a la Prisión de Hielo. Lee el siguiente párrafo.

Cuando colocáis en su lugar la última parte del amuleto, oís un sonido de alas batiéndose y el Amuleto desaparece. Un extraño silencio desciende sobre la estancia y un viento frío y escalofriante empieza a soplar. Una espesa niebla parece surgir del suelo cubriendo los cuerpos de los muertos. Lentamente, una nueva habitación empieza a tomar forma a vuestro alrededor. Hace mucho frío y la luz es débil y azulada. Pero, instantáneamente os dáis cuenta de que no podéis estar solos...

Ahora, pasa inmediatamente a la *Prisión de Hielo*. Recoge el mapa de la Cámara Ambar, sonríe maliciosamente, lanza a los jugadores una mirada siniestramente amenazadora, y coloca sobre la mesa la primera habitación de la Prisión de Hielo.

Si los Héroes no tenían en la mazmorra las otras tres partes del amuleto, tendrás que esperar hasta que salgan. Cuando lleguen a la ciudad donde guaran las piezas, seguro que las unirán. En ese momento, lee el párrafo anterior, pero omitiendo lo referente a los cuerpos de los muertos. Ni en uno ni en otro caso tendrán oportunidad de restablecerse antes de la parte final; no podrán restablecer sus Puntos de Heridas, ni sus Puntos de Destino, ni de adquirir nuevo equipo.

LA PRISION DE HIELO

Esta aventura se deberá jugar igual que las cuatro mazmorras para las que tenías un Mapa de Gesta; no generes secciones de mazmorra, monstruos ni tesoros, sino que sigue el mapa y las descripciones que se darán a continuación.

LA GUARDIA PERSONAL DE MUERTOS VIVIENTES DE PRAZNAGAR

A pesar de que no pueden liberar a Praznagar, los Skaven han colocado una guardia de Muertos Vivientes alrededor de la Prisión de Hielo para protegerlo de todo mal. La fuerza de esta guardia dependerá del tiempo que hayan tenido los Skaven para formarla. Cuantas más expediciones hayan tenido que hacer los Héroes para recuperar las cuatro partes del amuleto, mayor será la potencia de la guardia con la que habrán de enfrentarse.

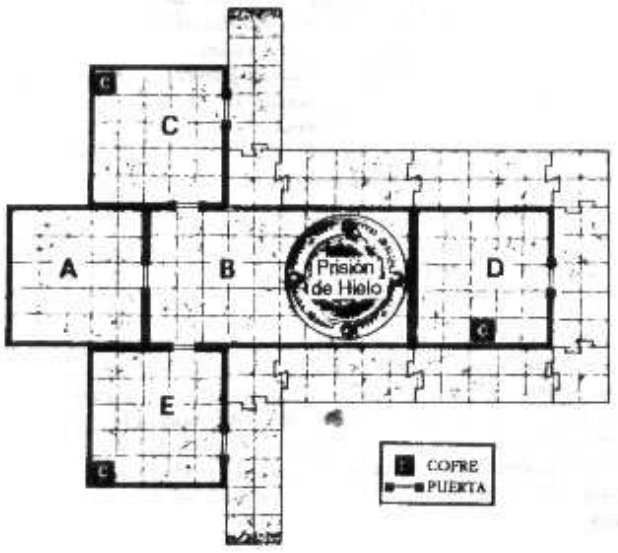
GUARDIA PERSONAL DE MUERTOS VIVIENTES DE PRAZNAGAR

Número de Expediciones	*Guardia Personal de Muertos Vivientes*
4	1 Señor de la Guerra con Armadura Rúnica (+ 3 a la Dureza)
	1 Hechicero (2 x Bolas de Fuego, 2 x Calavera Ardiente del Terror)
	1 Campeón con Espada del Poder (+1 dado de daño)
	1 Campeón con Escudo de Defensa (+ 2 a la Dureza, -1 a la Velocidad)
	3 Guerreros
5-6	2 Guerreros
7-8	1 Centinela
9-10	2 Guerreros
11-12	1 Guerrero y 1 Centinela
13-14	2 Guerreros
15	1 Guerrero
16	1 Guerrero
17+	1 Señor de la Guerra con un Hacha de Terror (+ 1 dado de daño; hace que su portador sea visto como un terrible monstruo)

Consulta el número de expediciones que han necesitado los Héroes (incluyendo en la que han recuperado la última parte del Amuleto). La Guardia de Praznagar constará de los Muertos Vivientes Skaven que aparezcan en la tabla correspondiendo a ese número de expediciones y todos los indicados en las hileras superiores (es decir, si los Héroes han efectuado 8 expediciones, la Guardia de Praznagar estará compuesta por 1 Centinela, 5 Guerreros, 2 Campeones, 1 Hechicero y 1 Señor de la Guerra).

Los Skaven Muertos Vivientes, tienen exactamente las mismas características que los vivos de su mismo tipo, pero tienen un aspecto cadavérico, con huesos al aire y carne podrida.

La Guardia de Muertos Vivientes aparecerá en las habitaciones C, D y E. Tú decides dónde colocar a cada Skaven. Antes de que los Héroes empiecen a explorar esta mazmorra, toma nota de donde estaba colocado cada Skaven.



CLAVE DEL MAPA

Zona A

Es aquí donde llegarán los Héroes cuando el Amuleto los teleporte a la mazmorra. Colócalos en el centro de la habitación. Serán sus únicos ocupantes. Lee el siguiente texto en voz alta.

El aire aquí es gélido y parece enroscarse entorno a vuestros cuerpos, probando las rendijas de vuestras armaduras con lenguas de frío fuego. Y como llegando desde muy lejos, podéis oír un terrible rugido de agonía que parece llegar retumbando en ecos a través de un infinito abismo de tiempo.

Zona B

La Prisión de Hielo, como su propio nombre indica, es un enorme bloque de hielo que ocupa el lado más alejado de la habitación. Se alza sobre una gran copia del Amuleto Roto esculpida en el suelo (coloca el Amuleto Roto completo sobre la habitación grande). En el centro del bloque de hielo, los Héroes pueden distinguir la miniatura de un enorme Skaven: Praznagar en persona. El grito que habían oído los jugadores procedía del General Demonio, un recuerdo del rabioso aullido de angustia que lanzó cuando Solkan le condenó a su eterno exilio helado.

Nada que los Héroes puedan hacer tendrá efecto sobre el hielo. No se puede derretir con fuego, ni siquiera con el fuego de la magia. No podrán entrar en ninguna casilla que esté total o parcialmente bloqueada por el dibujo del Amuleto en el suelo, que marca el perímetro del bloque de hielo.

Zonas C, D y E

Estas habitaciones contienen a la Guardia de Muertos Vivientes de Praznagar. Cada habitación contiene también un cofre. Los contenidos de los cofres son:

Cofre	*Contenido*
C	300 Coronas de Oro, 1 Gema Mágica y un Arco Elfico
D	100 Coronas de Oro, 2 Gemas Mágicas y un Libro de Conjuros con los Conjuros Huida y La Llave Brillante
E	300 Coronas de Oro, 1 Gema Mágica y un Yelmo de Enanos

Cuando los Héroes consigan su primera gema mágica, lee el siguiente párrafo en voz alta:

La gema es perfecta, tan clara como un arroyo de montaña. En el centro podéis ver una luz azul parpadeante. La joya está rodeada de un aura que produce un cosquilleo eléctrico en las manos de todo aquel que la sostenga.

La gema mágica permitirá a los Héroes entrar en la Prisión de Hielo. Cualquier miniatura que sostenga una de ellas podrá atravesar la pared de hielo y penetrar en el reino helado donde Praznagar permanece cautivo. Una vez dentro, la única forma de escapar es derrotando a Praznagar (ver la sección *El Duelo con Praznagar* a continuación)

Si los Héroes logran escapar de esta mazmorra, las gemas perderán su poder mágico, pero aun así valdrán 1000 Coronas de Oro cada una.

EL DUELO CON PRAZNAGAR

Una vez que los Héroes entren en la Prisión de Hielo, la única forma de salir será acabar con Praznagar. (Sus características se encuentran en las Tablas de Referencia de Monstruos Skaven)

PRAZNAGAR PRINCIPE DE LA AGONIA

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	7	6+2	8	9	9	9	5	-



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	2	3+	4	5	6	7	8	9	6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESPADA DEL CAOS (NUNCA TIENE FALLOS CRITICOS +2F)
MONSTRUO TERRIBLE

Cuando Praznagar muera, lee a los Héroes el siguiente texto en voz alta:

El aire se llena con un grito de muerte. La paredes de hielo se derrumban en mil pedazos a vuestro alrededor mientras el cuerpo del Skaven empieza a disolverse entre nubes de humo de brillante luz azul. Luego hay un relámpago cegador y todo queda en calma. Cuando miráis a vuestro alrededor, os dais cuenta de que estáis en campo abierto. A vuestros pies, está la espada de Praznagar, ya sin su aura de maldad. En la luz del atardecer, podéis ver frente a vosotros las luces de la ciudad. Sus puertas os dan la bienvenida, tras haber demostrado vuestro valor.

Los Héroes, sus Seguidores y todas sus pertenencias han sido teleportados a un lugar seguro, en las afueras de la ciudad donde estaban alojados.

La Gesta del Amuleto Roto ha terminado. El Amuleto ha vuelto a manos de Solkan, donde se encuentra seguro. El vacío en el que se encontraba la Prisión de Hielo ha desaparecido, absorbiendo los restos de sus ocupantes en el sesgo. Y los Héroes han vengado por fin a su amigo Jervais.

Como recompensa, Solkan ha eliminado el poder Caótico de la espada de Praznagar de manera que uno de los Héroes podrá usarla; está apoyada en una roca a poca distancia de los Héroes.

	Dados de Daño	*Fallo Crítico*	*Impacto Crítico*
Espada de Praznagar	6	nunca	12

La Gesta del Amuleto Roto ha terminado, pero la carrera legendaria de los Héroes no ha hecho más que empezar.



TABLAS DE MONSTRUOS DE LA GESTA DEL AMULETO ROTO

En la Gesta del Amuleto Roto todos los monstruos son Skaven. Usa las siguientes Tablas de monstruos para hacer las tiradas cuando aparezcan monstruos errantes, ocupantes de Guaridas o Habitaciones de Gesta.

Las reglas de exploración explican cuándo deberías hacer las tiradas correspondientes en cada tabla. Cada una indica los ocupantes de cada habitación, monstruos errantes y coronas de oro que los Skaven llevan consigo. Los Héroes pueden quedarse con el tesoro de todo Skaven que maten (siempre y cuando no huyeran de los Skaven)

TABLA DE GUARIDAS

D12	*Ocupantes*	*Tesoros*
1	4 Guerreros	40 CO
2	2 Guerreros y 1 Campeón	40 CO
3	5 Guerreros	50 CO
4	3 Guerreros y 1 Centinela	50 CO
5	6 Guerreros	60 CO
6	4 Guerreros y 1 Campeón	60 CO
7	2 Guerreros y 2 Campeones	60 CO
8	1 Señor de la Guerra	60 CO
9	6 Guerreros y 1 Campeón*	80 CO
10	6 Guerreros y 1 Campeón*	80 CO
11	2 Guerreros y 1 Señor de la Guerra*	80 CO
12	4 Guerreros, 1 Centinela y 2 Campeones*	100 CO

*Si se obtuvo un resultado de 9 a 12, efectúa también una tirada en la *Tabla de Especialistas Skaven*. Si aparecen más Skaven, añádelos al grupo de la Guarida.

TABLA DE SKAVEN ESPECIALISTAS

D12	Skavens Especialistas
1-7	Ninguno
8	1 Corredor Nocturno
9	2 Corredor de Alcantarillas
10	1 Lanzador del Viento Envenenado
11	1 Dotación de Lanzador de Fuego de Disformidad
12	1 Dotación de Jezzail

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES

D12	*Monstruos Errantes*	*Tesoros*
1-2	2 Guerreros	20 CO
3-4	1 Centinela	20 CO
5-6	3 Guerreros	30 CO
7-8	1 Guerrero y 1 Campeón	30 CO
9	4 Guerreros	40 CO
>10	2 Guerreros y 1 Campeón	40 CO
11	3 Guerreros y 1 Centinela	50 CO
12	4 Guerreros y 1 Campeón	60 CO

TABLA DE HABITACIONES DE GESTA

D12	*Ocupantes*	*Tesoros*
1	2 Campeones y 1 Señor de la Guerra	100 CO
2	6 Guerreros y 2 Campeones	100 CO
3	8 Guerreros y 1 Campeón	100 CO
4	4 Guerreros, 1 Centinela y 1 Señor de la Guerra	120 CO
5	3 Campeones y 1 Señor de la Guerra	120 CO
6	8 Guerreros y 2 Campeones	120 CO
7	2 Guerreros, 2 Campeones y 1 Señor de la Guerra	120 CO
8	6 Guerreros, 1 Centinela y 1 Señor de la Guerra	140 CO
9	4 Guerreros, 2 Campeones y 1 Señor de la Guerra*	140 CO
10	8 Guerreros y 3 Campeones*	140 CO
11	4 Campeones y 1 Señor de la Guerra*	140 CO
12	12 Guerreros, 1 Centinela y 1 Campeón*	160 CO

*Si se obtuvo un resultado de 9 a 12, efectúa también una tirada en la *Tabla de Especialistas Skaven*. Si aparecen más Skaven, añádelos al grupo de la Guarida.



SPACE HULK®

Space Hulk te proporciona todo lo necesario para participar en el conflicto definitivo entre los Marines Espaciales y sus enemigos alienígenas. Un jugador controla escuadras de Marines Erradicadores - los mejores combatientes del Imperio, equipados con un armamento mortífero y con las formidables Armaduras Acorazado Táctico, que son la primera línea de asalto del Emperador. El otro jugador controla a los Genestealers - despiadados invasores alienígenas de otra galaxia, más veloces y mortíferos que cualquier ser humano. La lucha tiene lugar a bordo de un inmenso pecio espacial y para el perdedor sólo hay dos alternativas - la muerte o el espacio.

CONTENIDO:

- 30 Miniaturas de plástico detalladas: 10 Marines Espaciales y 20 Genestealers
- 49 Plantillas de Juego de Corredores y Habitaciones a todo color
- 1 Reglamento ilustrado con ejemplos y ayudas de juego
- 1 Libreto de Misiones que incluye 6 misiones y trasfondo de juego
- 1 Conjunto de Marcadores de efecto de fuego de lanzallamas, de cobertura, puntos de mando, armas encasquilladas, contactos de rastreador, compuertas (con peanas de plástico) y la unidad de Infiltración Ciber-Alterada
- 5 Dados de Seis Caras

BLOOD BOWL®

Blood Bowl es el juego de fútbol americano medieval fantástico, ¡en el que cada encuentro es una salvaje batalla campal!

Orcos, Humanos, Enanos, Elfos y la mayoría de las razas del Mundo Conocido (y también la mayoría de las razas menores) poseen 'equipos' de guerreros, bravos héroes que luchan en grandes estadios por el honor de su pueblo, por su orgullo racial, y sobre todo, ¡por lo rematadamente divertido que es despedazar al equipo oponente!

Blood Bowl te sitúa en el rol de 'entrenador' de uno (o más) de tales equipos. Tú decides la alineación y eliges las tácticas. Si consigues que tus brutales jugadores viciosamente acorazados y equipados con guanteletes claveteados den lo mejor de ellos mismos partido tras partido, podrás alcanzar la gloria del triunfo y el premio definitivo: ¡la Copa Blood Bowl!

CONTENIDO:

• 1 Enorme cancha de Juego de "Astrogranito" en tres secciones
• 32 Miniaturas de Jugadores de Blood Bowl formidablemente detalladas (2 equipos completos)
• 1 Reglamento de Juego ilustrado con ejemplos y ayudas de juego
• 1 Manual de Juego repleto de ilustraciones a todo color de equipos famosos y ¡de fascinantes anécdotas del mundo de Blood Bowl!
• 20 Peanas de Plástico de Colores diferentes para designar a los jugadores especiales • 5 Marcadores a todo color de las "zonas de ensayo" de cada uno de los equipos • 2 "banquillos" ilustrados • 2 plantillas de plástico transparente para manejar los pases y los rebotes del balón • 1 "regla" transparente para medir la longitud de los pases • Dos marcadores de puntuación de plástico • 4 balones de plástico • 4 dados de seis caras y 1 dado de ocho caras





BATTLETECH®

BattleTech es el juego de guerra mecanizada en el siglo 31. Tras siglos de expansión, la humanidad que colonizó miles de sistemas planetarios y que alcanzó grados de avance tecnológico y social formidables, se encuentra hundiéndose lentamente en un período siniestro. Las armas principales en las Guerras de Sucesión son los BattleMechs -vehículos de combate vagamente humanoides terriblemente armados y blindados que no pueden detenerse con ningún arma convencional. **BattleTech** permite a un número prácticamente ilimitado de jugadores pilotar los formidables BattleMechs en misiones de combate en los campos de batalla del año 3025.

CONTENIDO:

• 48 fichas ilustradas preparadas para mantenerse en pie que muestran a cada unidad por delante y por detrás. • 120 Insignias de unidad. • 2 tableros de juego con el terreno característico de los campos de batalla de las Guerras de Sucesión. • 24 peanas de plástico para las fichas del juego. • 1 Reglamento de Juego con Reglas introductorias, Avanzadas, para Expertos y Reglas Opcionales. El Reglamento incluye también información histórica, de trasfondo y de referencia técnica. • 2 dados de seis caras.

SI DESEAS MÁS INFORMACION BASTA CON QUE ESCRIBAS A : DISEÑOS ORBITALES S.A. C/Pedró de la Creu, 23 Bajos 08036 Barcelona

TABLAS DE REFERENCIA DE MONSTRUOS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR													

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR													

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR													

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR													

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

TABLAS DE MONSTRUOS

TABLA DE GUARIDAS

D12	*Ocupantes*	*Tesoros*	*PV*
1			4
2			4
3			5
4			5
5			6
6			6
7			6
8			6
9*			8
10*			8
11*			8
12*			10

TABLA DE HABITACIONES DE GESTA

D12	*Ocupantes*	*Tesoro*	*PV*
1			10
2			10
3			10
4			12
5			12
6			12
7			12
8			14
9*			14
10*			14
11*			14
12*			16

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES

D12	*Monstruos Errantes*	*Tesoro*	*PV*
1-2			2
3-4			2
5-6			3
7-8			3
9			4
10			4
11			5
12			6

TABLA DE MONSTRUOS ESPECIALIZADOS

D12	*Monstruo Especializado*
1-7	Ninguno
8	
9	
10	
11	
12	

VP: Valor en puntos sugerido para los monstruos
Tesoro: Aproximadamente 10 CO por VP del monstruo

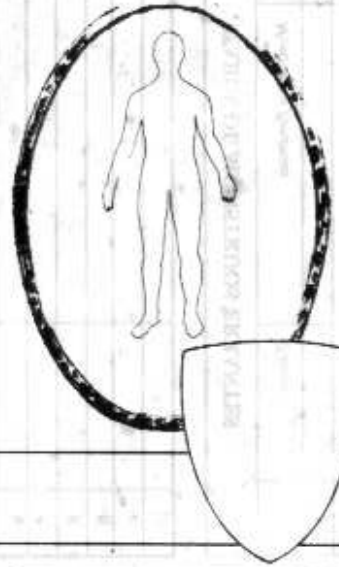
* Si obtienes un resultado de 9 a 12, efe… adicional en la *Tabla de Monstruos Especializ…* indica la presencia de un monstruo adicional, este… los presentes en la Guarida o Habitación … monstruos especializados incluyen monstr… campeones, hechiceros, dotaciones de ar… demás.

Puedes fotocopiar esta hoja para uso personal

ADVANCED HEROQUEST

MAPA Nº

	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS		
HABILIDAD CON PROYECTILES		
FUERZA		
DUREZA		



	INICIAL	ACTUAL
VELOCIDAD		
BRAVURA		
INTELIGENCIA		
DESTINO		
HERIDAS		

NOMBRE:

RAZA:

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR												

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 6 más
	TIRADA PARA IMPACTAR					

ARMAS		DISTANCIA	DADOS DE DAÑO	FALLO CRITICO	IMPACTO CRITICO

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	TOTAL			

EQUIPO	



	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	5	
HABILIDAD CON PROYECTILES	6	
FUERZA	4	
DUREZA	4	
VELOCIDAD	8	
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	9	
DESTINO	2	
HERIDAS	3	

NOMBRE: MAGNUS EL BRILLANTE

RAZA: HECHICERO HUMANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 6 más
	TIRADA PARA IMPACTAR	6	7	8	9	10

ARMAS		DISTANCIA	DADOS DE DAÑO	FALLO CRÍTICO	IMPACTO CRÍTICO
	DAGA	NA	1	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	TOTAL			

EQUIPO: LIBRO DE CONJUROS DE MAGO BRILLANTE
COMPONENTES PARA CUATRO HECHIZOS
10 PIES DE CUERDA, PIQUETAS DE HIERRO



	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	8	
HABILIDAD CON PROYECTILES	8	6
FUERZA	6	
DUREZA	5	8
VELOCIDAD	8	6
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	9	
DESTINO	2	
HERIDAS	4	

NOMBRE: HEINRICH LOWEN

RAZA: GUERRERO HUMANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 6 más
	TIRADA PARA IMPACTAR	6	7	8	9	10

ARMAS		DISTANCIA	DADOS DE DAÑO	FALLO CRÍTICO	IMPACTO CRÍTICO
	ESPADA	NA	4	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	COTA DE MALLA	-1	-2	-2
	ESCUDO	-1	-1	0
	TOTAL	-2	-3	-2

EQUIPO:



	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	9	
HABILIDAD CON PROYECTILES	9	
FUERZA	5	
DUREZA	5	
VELOCIDAD	9	
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	9	
DESTINO	2	
HERIDAS	4	

NOMBRE: TORALLION LEAFSTAR

RAZA: ELFO

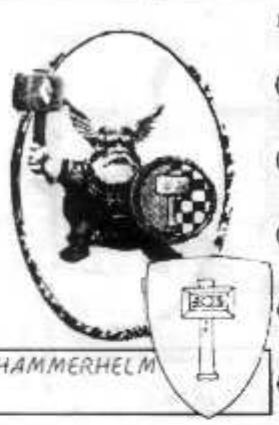
COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 6 más
	TIRADA PARA IMPACTAR	3	4	5	6	7

ARMAS		DISTANCIA	DADOS DE DAÑO	FALLO CRÍTICO	IMPACTO CRÍTICO
	ESPADA	N/A	3	1	12
	ARCO LARGO	48	4	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	TOTAL			

EQUIPO: 6 FLECHAS
NOTA: PUEDE SUMAR +1 A TODAS LAS TIRADAS DE SORPRESA



	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	8	
HABILIDAD CON PROYECTILES	7	5
FUERZA	6	
DUREZA	6	8
VELOCIDAD	6	5
BRAVURA	10	
INTELIGENCIA	7	
DESTINO	2	
HERIDAS	5	

NOMBRE: SVEN HAMMERHELM

RAZA: ENANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 6 más
	TIRADA PARA IMPACTAR	7	8	9	10	11*

ARMAS		DISTANCIA	DADOS DE DAÑO	FALLO CRÍTICO	IMPACTO CRÍTICO
	MARTILLO DE GUERRA	NA	4	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	COTA DE CUERO	-1	-1	-1
	ESCUDO	-1	-1	0
	TOTAL	-2	-2	-1

EQUIPO: * NOTA ES IMPOSIBLE CONSEGUIR IMPACTOS CRITICOS A ESTA DISTANCIA
PUEDE AÑADIR +2 A LAS TIRADAS PARA DETECTAR Y DESARMAR TRAMPAS

	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	8	
HABILIDAD CON PROYECTILES	6	
FUERZA	7	
DUREZA	6	
VELOCIDAD	9	
BRAVURA	10	
INTELIGENCIA	6	
DESTINO	2	
HERIDAS	5	



NOMBRE: ROGAR
RAZA: BARBARO HUMANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 o más
	TIRADA PARA IMPACTAR	6	7	8	9	10

ARMAS		DISTANCIA	DAÑOS DE DAÑO	FALLO CRITICO	IMPACTO CRITICO
	ESPADA A DOS MANOS	NA	6	1-2	11-12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	TOTAL			

EQUIPO

	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	9	
HABILIDAD CON PROYECTILES	8	
FUERZA	5	
DUREZA	6	7
VELOCIDAD	8	7
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	9	
DESTINO	2	
HERIDAS	3	



NOMBRE: LADRIL
RAZA: ALTO ELFO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 o más
	TIRADA PARA IMPACTAR	5	6	7	8	9

ARMAS		DISTANCIA	DAÑOS DE DAÑO	FALLO CRITICO	IMPACTO CRITICO
	ESPADA	NA	3	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	COTA DE CUERO	-1	-1	-1
	TOTAL	-1	-1	-1

EQUIPO: LIBRO DE HECHIZOS (ARMADURA DEL DRAGON Y EL TERCER OJO)
2 COMPONENTES PARA HECHIZOS, POCION CURATIVA
NOTA: PUEDE SUMAR +1 A LAS TIRADAS DE SORPRESA

	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	5	
HABILIDAD CON PROYECTILES	6	
FUERZA	4	
DUREZA	4	
VELOCIDAD	8	
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	9	
DESTINO	2	
HERIDAS	3	



NOMBRE: TELOR
RAZA: HECHICERO HUMANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 o más
	TIRADA PARA IMPACTAR	6	7	8	9	10

ARMAS		DISTANCIA	DAÑOS DE DAÑO	FALLO CRITICO	IMPACTO CRITICO
	DAGA	4	1	1	12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	TOTAL			

EQUIPO: LIBRO DE HECHIZOS, 4 COMPONENTES PARA HECHIZOS, 10 PIES DE CUERDA, PIQUETAS DE HIERRO

	INICIAL	ACTUAL
HABILIDAD CON ARMAS	9	
HABILIDAD CON PROYECTILES	5	4
FUERZA	6	
DUREZA	7	9
VELOCIDAD	6	4
BRAVURA	9	
INTELIGENCIA	7	
DESTINO	2	
HERIDAS	4	



NOMBRE: DURGIN
RAZA: ENANO

COMBATE CUERPO A CUERPO	HA DEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	TIRADA PARA IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

COMBATE A DISTANCIA	DISTANCIA	1 - 3	4 - 12	13 - 24	25 - 36	37 o más
	TIRADA PARA IMPACTAR	8	9	10	11*	12*

ARMAS		DISTANCIA	DAÑOS DE DAÑO	FALLO CRITICO	IMPACTO CRITICO
	HACHA A DOS MANOS	NA	5	1-2	11-12

ARMADURA		HABILIDAD CON PROYECTILES	DUREZA	VELOCIDAD
	COTA DE MALLA	-1	-2	-2
	TOTAL	-1	-2	-2

EQUIPO
* NOTA: ES IMPOSIBLE CONSEGUIR IMPACTOS CRITICOS A ESTA DISTANCIA
PUEDE AÑADIR +2 A LAS TIRADAS PARA DETECTAR Y DESARMAR TRAMPAS

TABLAS DE REFERENCIA DE SKAVEN

GUERRERO SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	5	5	7	10	6	6	3	1

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESCUDO
ESPADA

CENTINELA SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	5	6	11	6	6	3	2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ESCUDO
ESPADA

CAMPEON SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	5	6	8	9	8	6	3	2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
ESCUDO
ESPADA

SEÑOR DE LA GUERRA SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8	5	7	8	9	9	7	4	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ALABARDA MAGICA

CORREDOR DE ALCANTARILLAS SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	5	5	12	6	6	3	2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA ENVENENADA (CUENTA COMO SI FUERA UNA ESPADA)

CORREDOR NOCTURNO SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	7	5	5	12	6	6	3	3

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA ENVENENADA (CUENTA COMO SI FUERA UNA ESPADA)

LANZADOR DE VIENTO ENVENENADO SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	3	5	10	6	6	3	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	6	7	8	9	10	*	*

EQUIPO / NOTAS

ALABARDA
* : VER REGLAS ESPECIALES

DOTACION DE JEZZAIL SKAVEN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	6	4	10	6	6	3	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	6	7	8	9	10	*	*

EQUIPO / NOTAS

ESPADA
* : VER REGLAS ESPECIALES

Las bonificaciones y penalizaciones por escudos y armaduras están ya incluidas en todas las características.

Los jugadores pueden fotocopiar esta hoja para su uso personal

TABLAS DE REFERENCIA DE SKAVEN

DOTACION DE LANZADORDE FUEGO DE DISFORMIDAD



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	4	4	10	6	6	3	10

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	6	7	8	9	10	*	*

EQUIPO / NOTAS

ESPADA
* VER REGLAS ESPECIALES

TEJEDOR DE PERVERSION DEL CLAN SKRYRE



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	6	4	5	10	6	9	3	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA
PUEDE INVOCAR 1 x BOLA DE FUEGO
1 x CRANEO ARDIENTE DEL TERROR

HECHICERO BLANCO SKAVEN DEL CLAN SKRYRE



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	7	5	5	10	6	10	4	10

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA, ANILLO DE PROTECCION MAGICA
PUEDE INVOCAR 1 x ASFIXIA,
1 x CRANEO ARDIENTE DEL TERROR,
2 x BOLA DE FUEGO

PORTADOR DEL INCENSARIO DE PLAGA DEL CLAN PESTILENS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	4	5	10	6	6	3	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	6	7	8	9	10	*	*

EQUIPO / NOTAS

VARA (CUENTA COMO UNA ESPADA)
* VER REGLAS ESPECIALES

MONJE DE PLAGA DEL CLAN PESTILENS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	6	4	5	10	6	8	3	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA
PERGAMINO DE DISFORMIDAD

SEÑOR DE LA GUERRA DEL CLAN MORS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8+2	5	7+2	8	9	9	7	4	10

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9		7

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA, ESCUDO
ESPADA RUNICA (+2 HA, +2F

ASESINO DEL CLAN ESHIN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	9	5	7	12	9	7	4	8

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

DAGA ENVENENADA (CUENTA COMO UNA ESPADA)

PRAZNAGAR PRINCIPE DE LA AGONIA



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	7	6+2	8	9	9	9	5	-

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESPADA DEL CAOS (NUNCA TIENE FALLOS CRITICOS +2F)
MONSTRUO TEMIBLE

Las bonificaciones y penalizaciones por escudos y armaduras están ya incluidas en todas las caracteristicas.

Los jugadores pueden fotocopiar esta hoja para su uso personal

TABLAS DE REFERENCIA DE MONSTRUOS

GOBLIN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	5	4	5	6	5	5	2	1/2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ESPADA

ARQUERO GOBLIN



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	5	4	5	6	5	5	2	1/2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	7	8	9	10	11*	24	3

EQUIPO / NOTAS

DAGA, ARCO CORTO
*NO HAY IMPACTOS CRITICOS A ESTA DISTANCIA

ORCO



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	5	5	8	6	7	5	4	1

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESCUDO
ESPADA

CAMPEON ORCO



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	5	6	8	5	8	5	4	2

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESCUDO
ESPADA

SEÑOR DE LA GUERRA ORCO



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8	5	6	9	6	9	6	4	6

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
ESCUDO
ESPADA

SOLDADO DEL CAOS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	5	5	7	7	8	6	3	1

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE CUERO
ESCUDO
ESPADA

GUERRERO DEL CAOS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8	4	6	9	6	9	8	4	4

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10		6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ARMADURA
ESCUDO
HACHA

CAMPEON DEL CAOS



HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
10	4	6	10	6	10	8	4	8

COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	2	3+	5	6	7	8	9		5

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ARMADURA, ESCUDO, HACHA A DOS MANOS (FALLO CRITICO 1-2, IMPACTO CRITICO 11-12)

Las bonificaciones y penalizaciones por escudos y armaduras están ya incluidas en todas las características.

Los jugadores pueden fotocopiar esta hoja para su uso personal

TABLAS DE REFERENCIA DE MONSTRUOS

ZOMBIE

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	1	5	4	6	10	2	3	1



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

CUCHILLO DE CARNICERO
(CUENTA COMO ESPADA)
MONSTRUO TERRIBLE

ESQUELETO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	4	5	5	6	10	2	3	2



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GUADAÑA
(CUENTA COMO UNA ALABARDA)
MONSTRUO TERRIBLE

MOMIA

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	1	6	8	6	10	5	4	10



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARRAS
CAUSA ENFERMEDAD
MONSTRUO TERRIBLE

FIMIR

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
6	2	5	7	6	8	5	4	7



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3+2

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
HACHA
DOS ATAQUES

OGRO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	3	8	8	7	7	4	9	8



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	8

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARROTE ENORME
MONSTRUO TERRIBLE
MONSTRUO GRANDE

TROLL

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	1	9	8	7	6	4	9	9



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	9

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARROTE ENORME
MONSTRUO TERRIBLE
MONSTRUO GRANDE, REGENERACION

MINOTAURO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	4	7	8	8	8	4	9	9



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	7

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARROTE ENORME,
BERSERKER, MONSTRUO TERRIBLE
MONSTRUO GRANDE

DEVORADOR DE ENTRAÑAS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
5	3	8	10	10	8	5	6	12



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

INVULNERABILIDAD
VUELO, MONSTRUO TERRIBLE
MONSTRUO GRANDE, GARRAS

Las bonificaciones y penalizaciones por escudos y armaduras están ya incluidas en todas las características.

Los jugadores pueden fotocopiar esta hoja para su uso personal

TABLAS DE REFERENCIA DE MONSTRUOS ESPECIALES

LORD DEL CAOS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
12	3	6	10	6	10	8	5	12



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	4+4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

ARMADURA
DOS HACHAS

DIABLILLA

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8	1	5	7	10	10	6	4	12



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3+3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARRAS, MONSTRUO TERRIBLE, INVULNERABILIDAD, DOS ATAQUES
PUEDE INVOCAR: 1 x CRANEO ARDIENTE DEL TERROR

CAMPEON NO-MUERTO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
8	1	6	8	6	10	3	4	6



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
ESPADA
MONSTRUO TERRIBLE

GRAN DEMONIO DE TZEENTCH

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	1	8	9	8	10	-	10	20



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	6+6

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARRAS, MONSTRUO TERRIBLE, INVULNERABLE, MONSTRUO GRANDE, DOS ATAQUES
PUEDE INVOCAR: 2 x ASFIXIA, 2 x BOLA DE FUEGO, 2 x CRANEO ARDIENTE DEL TERROR

LORD MINOTAURO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	4	8	9	8	9	6	10	11



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10		8

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GARROTE ENORME, BERSERKER, MONSTRUO TERRIBLE, MONSTRUO GRANDE

HECHICERO DEL CAOS

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
7	3	5	7	8	9	10	4	11



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3

COMBATE A DISTANCIA

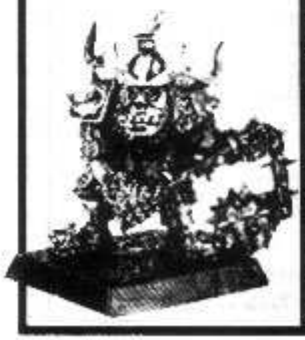
DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

GUADAÑA (CUENTA COMO ALABARDA)
PUEDE INVOCAR: 1 x ASFIXIA, 1 x BOLA DE FUEGO, 1 x CRANEO ARDIENTE DEL TERROR

JEFE DE GUERRA ORCO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	3	6	9	6	10	7	4	8



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
ARMA A DOS MANOS (FALLO CRITICO 1-2, IMPACTO CRITICO 11-12)

CAUDILLO OGRO

HA	HP	F	D	V	B	I	H	VP
9	1	9	10	5	8	6	10	10



COMBATE CUERPO A CUERPO

HA del BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9

COMBATE A DISTANCIA

DISTANCIA	1-3	4-12	13-24	25-36	37 +	DISTANCIA MAXIMA	DADOS de DAÑO
TIRADA para IMPACTAR							

EQUIPO / NOTAS

COTA DE MALLA
ESPADA ENORME (CUENTA COMO GARROTE ENORME)

Las bonificaciones y penalizaciones por escudos y armaduras están ya incluidas en todas las características.

Los jugadores pueden fotocopiar esta hoja para su uso personal

HOJA DE REFERENCIA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

CORREDORES

Puertas en Habitaciones: Si los Héroes abren una puerta que no hubieran abierto anteriormente en una habitación, existe la posibilidad de que esta conduzca a una habitación o a un corredor. Tira un dado; con un resultado par, conduce a un corredor; con un resultado impar conduce a una habitación.

Puertas en Corredores: Todas las puertas en corredores conducen a habitaciones.

TABLA DE LONGITUD DE CORREDORES

D12	*Longitud del Corredor*
1-2	1 Sección
3-8	2 Secciones
9-12	3 Secciones

TABLA DE CARACTERISTICAS DE CORREDORES

2D12	*Características*	*2D12*	*Características*
2-4	Monstruos Errantes	20-21	2 Puertas
5-15	Nada	22-24	Monstruos Errantes
16-19	1 Puerta		

TABLA DE FINAL DE CORREDOR

2D12	*Fin de Corredor*	*2D12*	*Fin de Corredor*
2-3	Cruce en T	15-17	Esquina a la Izquierda
4-8	Sin Salida	18-19	Escaleras Descendentes
9-11	Esquina a la Derecha	20-22	Escaleras al Exterior
12-14	Cruce en T	23-24	Cruce en T

HABITACIONES

TABLA DE TIPO DE HABITACION

D12	*Tipo de Habitación*	*Tamaño de Habitación*
1-6	Normal	Pequeña
7-8	Especial	Pequeña
9-10	Guarida	Grande
11-12	Gesta	Grande

TABLA DE PUERTAS EN HABITACIONES

D12	*Número de Puertas*
1-4	Ninguna
5-8	1 Puerta
9-12	2 Puertas

TABLA DE HABITACIONES ESPECIALES

D12	*Característica*	*D12*	*Característica*
1	Monstruo Errante	7	Hongos
2	PNJ	8	Reja
3	Precipicio	9	Estanque
4	Estatua	10	Círculo Mágico
5	Ratas o Murciélagos	11	Trampilla
6	Moho	12	Trono

PUERTAS SECRETAS Y TESOROS Y OCULTOS

TABLA DE PUERTAS SECRETAS

D12	*Resultado*
1	El DJ puede extraer 1 Ficha de Mazmorra (ver la sección *El Director de Juego*).
2-6	No hay puerta secreta en esta pared.
7-12	El Héroe encuentra una puerta secreta y puede colocarla en la sección de pared que estaba registrando.

TABLA DE TESOROS OCULTOS

2D12	*Resultado*
2-6	El DJ puede extraer 1Ficha de Mazmorra (ver la sección *El Director de Juego*).
7-16	No hay tesoros ocultos en esta habitación.
17-23	El Héroe encuentra un tesoro oculto en un escondrijo. Tira un dado y multiplica el resultado por 5 para determinar el valor del tesoro en Coronas de Oro.
24	El Héroe encuentra un objeto mágico oculto. Tira dos dados y consulta la *Tabla de Objetos Mágicos* en la sección *Tesoros*.

TRAMPAS Y TESOROS

TABLA DE TRAMPAS

Habitación o Corredor	*Cofre*	*Trampa*	*Detectar*	*Desactivar*
1		Foso	5	No
2	1	Fuego Cruzado	8	6
3		Rastrillo	6	11
	2	Dardo Envenenado	9	- 8
4		Bloque de Piedra	7	11
5	3	Gas	10	7
6	4	Cepo para Hombres	7	6
	5	Estaca	6	7
	6	Descarga Eléctrica	8	11
7	7	Magia	9	7
8	8	Bola de Fuego	8	9
	9	Ladrón de Mentes	6	10
	10	Guillotina	6	8
9-12	11-12	Alarma	7	7

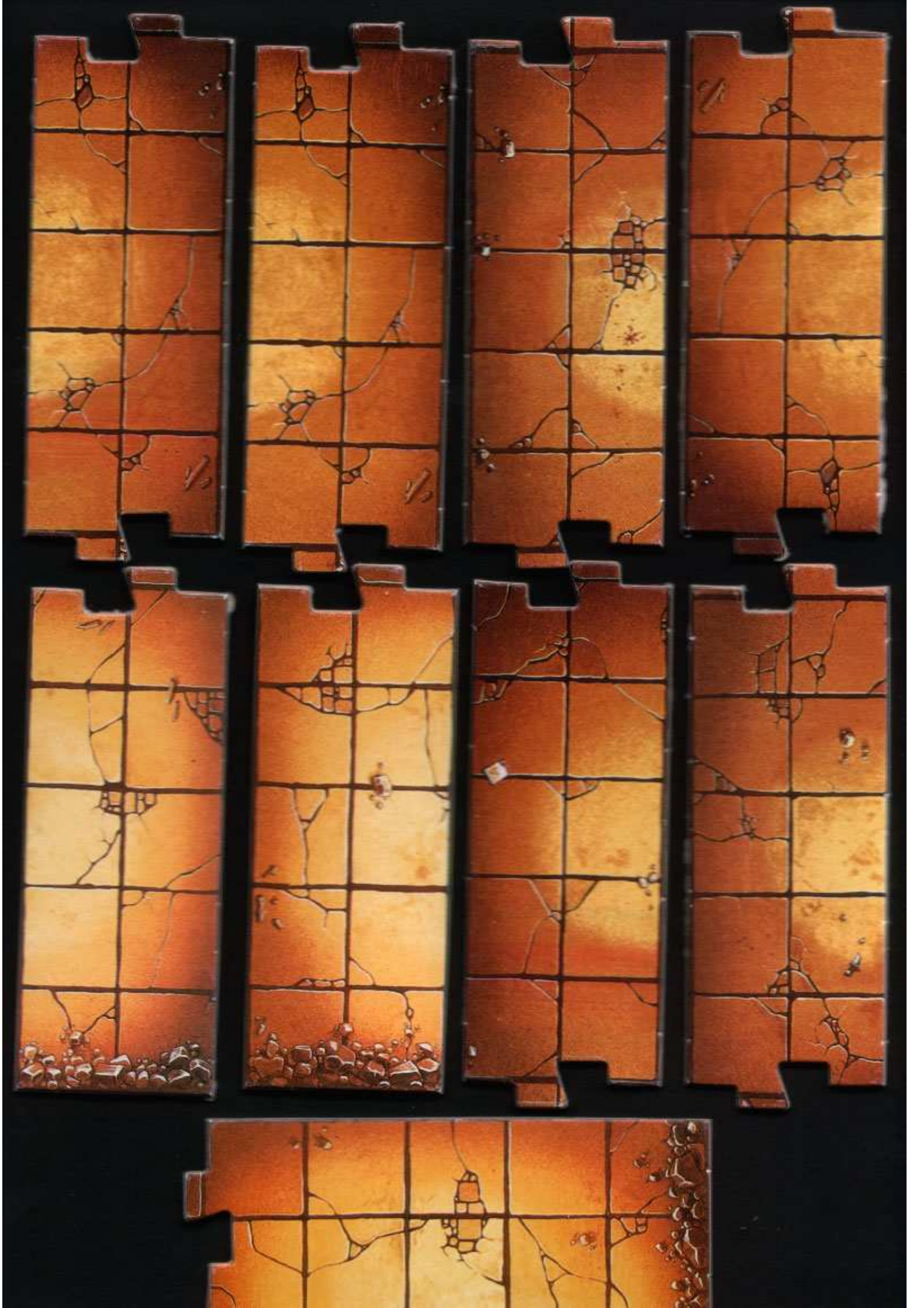
TABLA DE COFRES DE TESORO

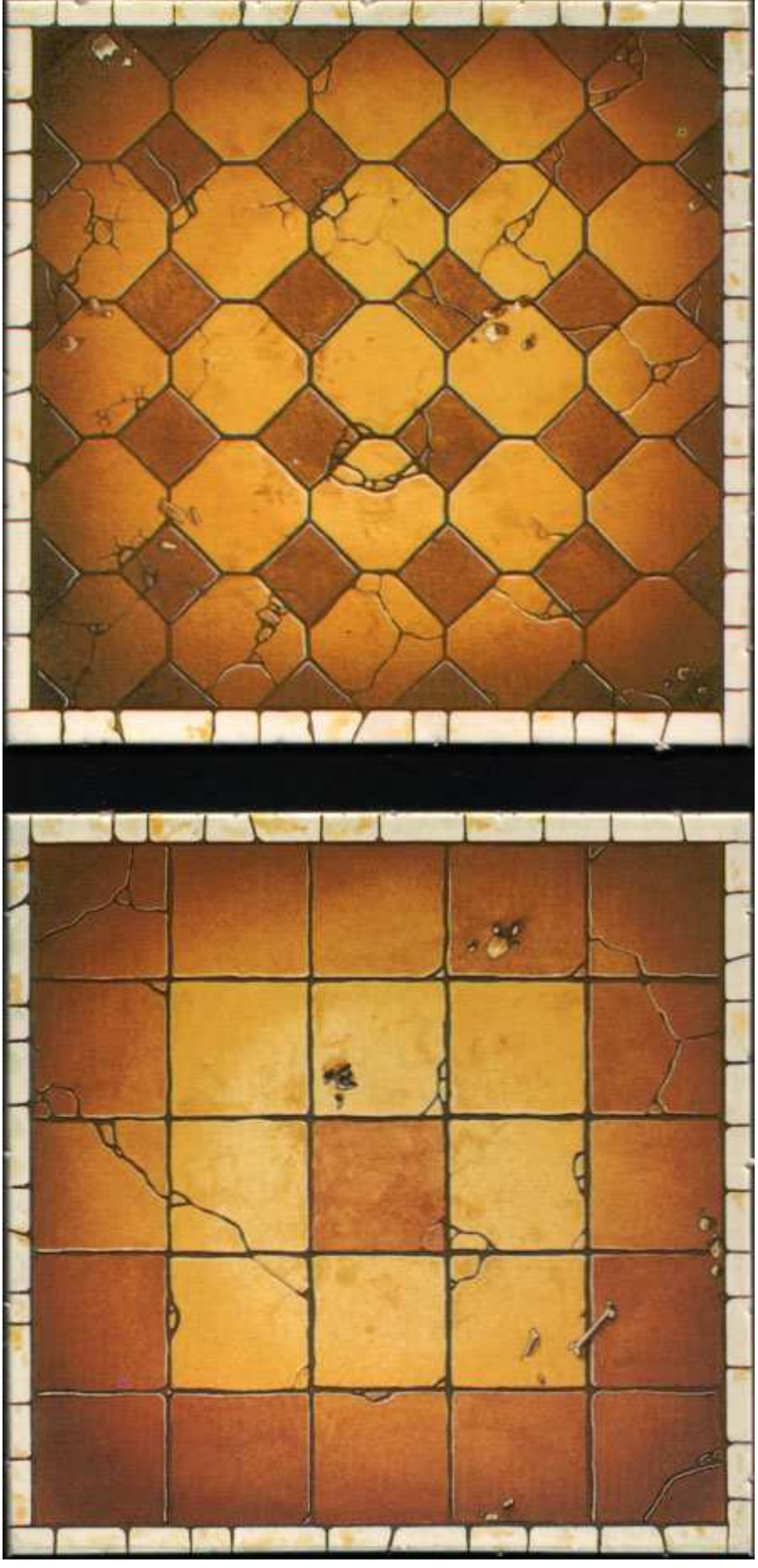
D12	Resultado
1	Mapa de Tesoro
2	6 Flechas y 20 Coronas de Oro
3	10 pies de cuerda y 30 Coronas de Oro
4	2 frascos de Fuego Griego
5	50 Coronas de Oro
6	100 Coronas de Oro
7	150 Coronas de Oro
8	Bicho Chillón y 50 Coronas de Oro
9	Matarratas y 50 Coronas de Oro
10	200 Coronas de Oro
11	1 Poción (ver más adelante) y 50 Coronas de Oro
12	Objeto Mágico (tirar dos dados en la *Tabla de Objetos Mágicos*).

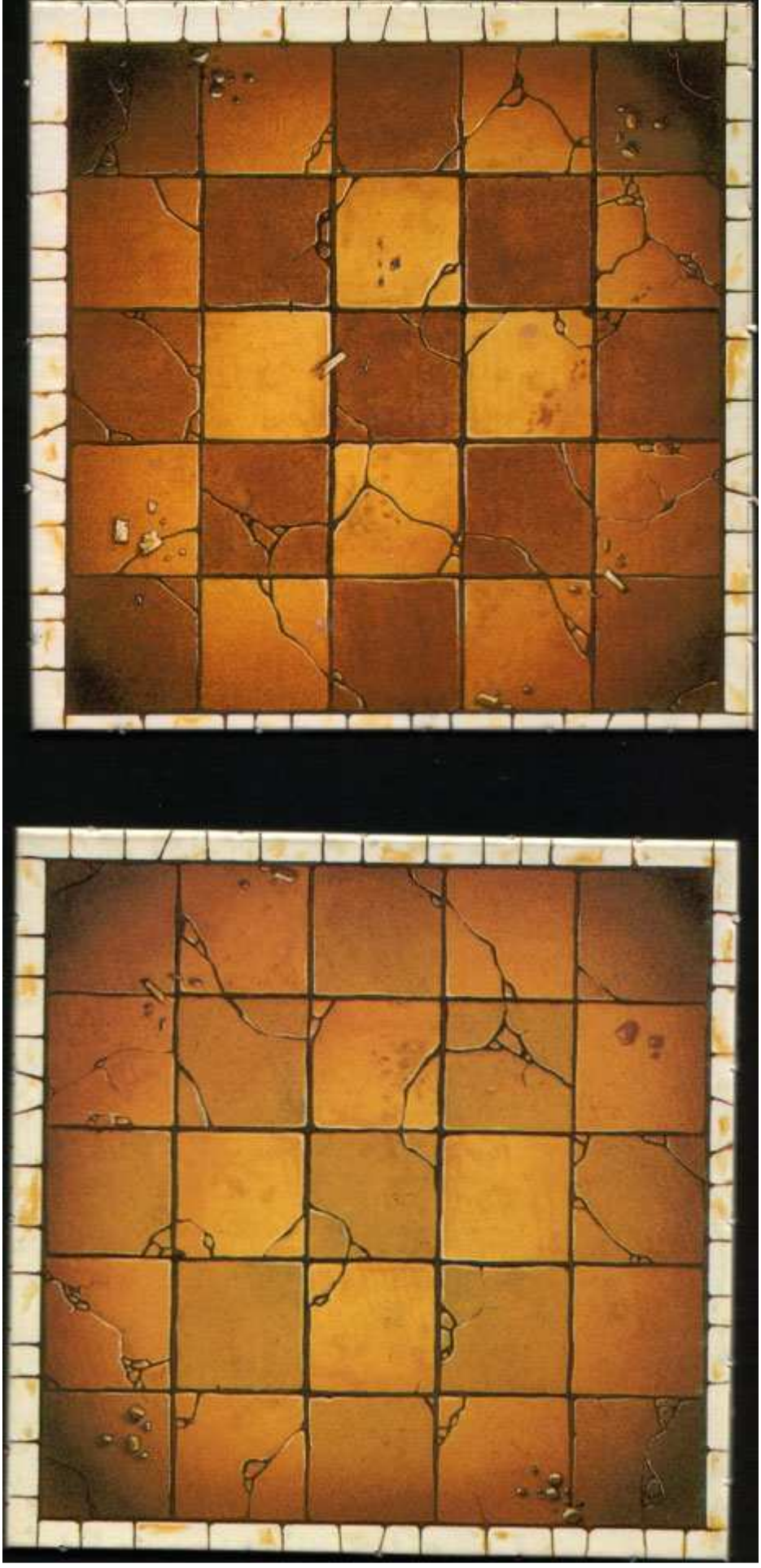
Copyright c 1991 Disefios Orbitales por la versión Española

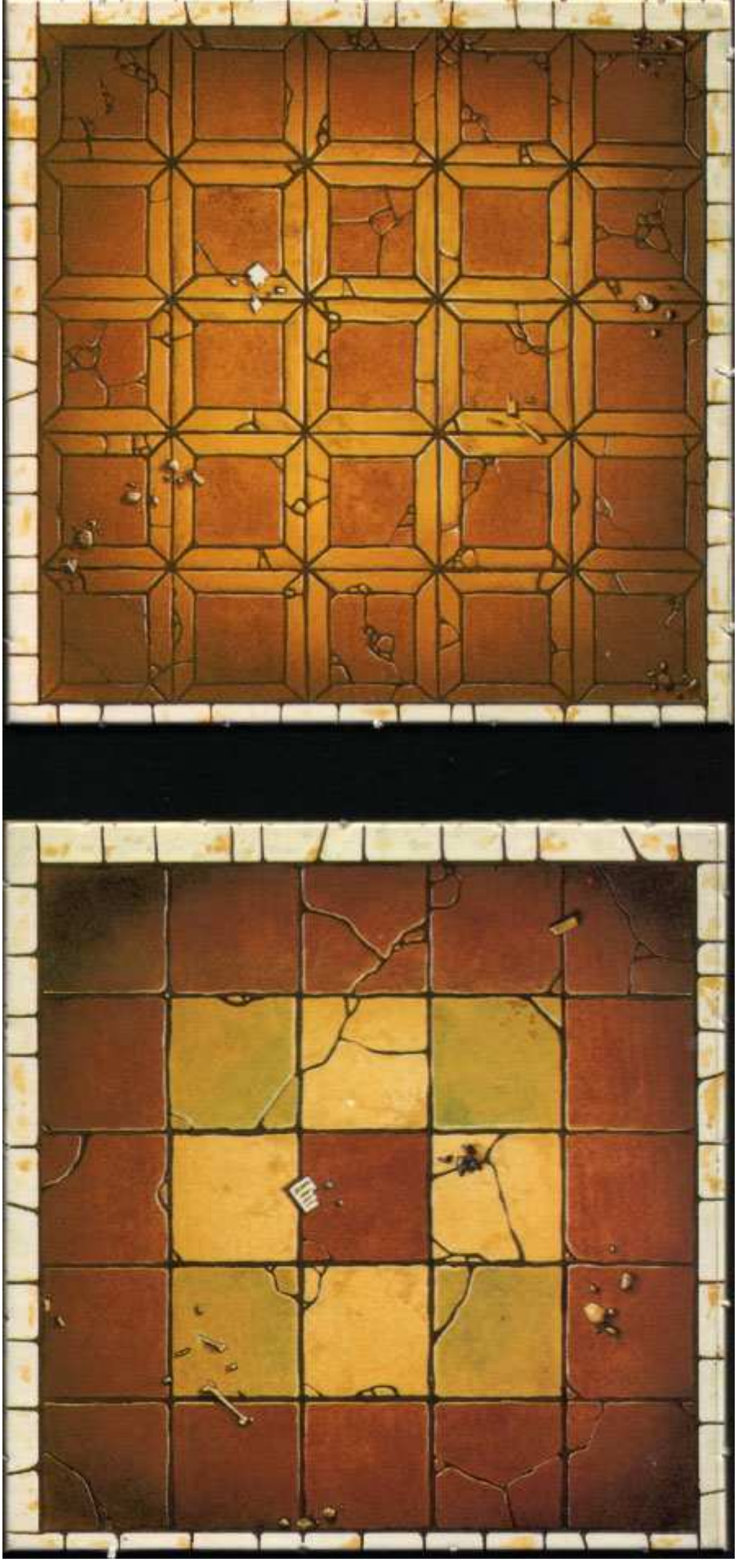
Puedes fotocopiar esta hoja para tu uso personal



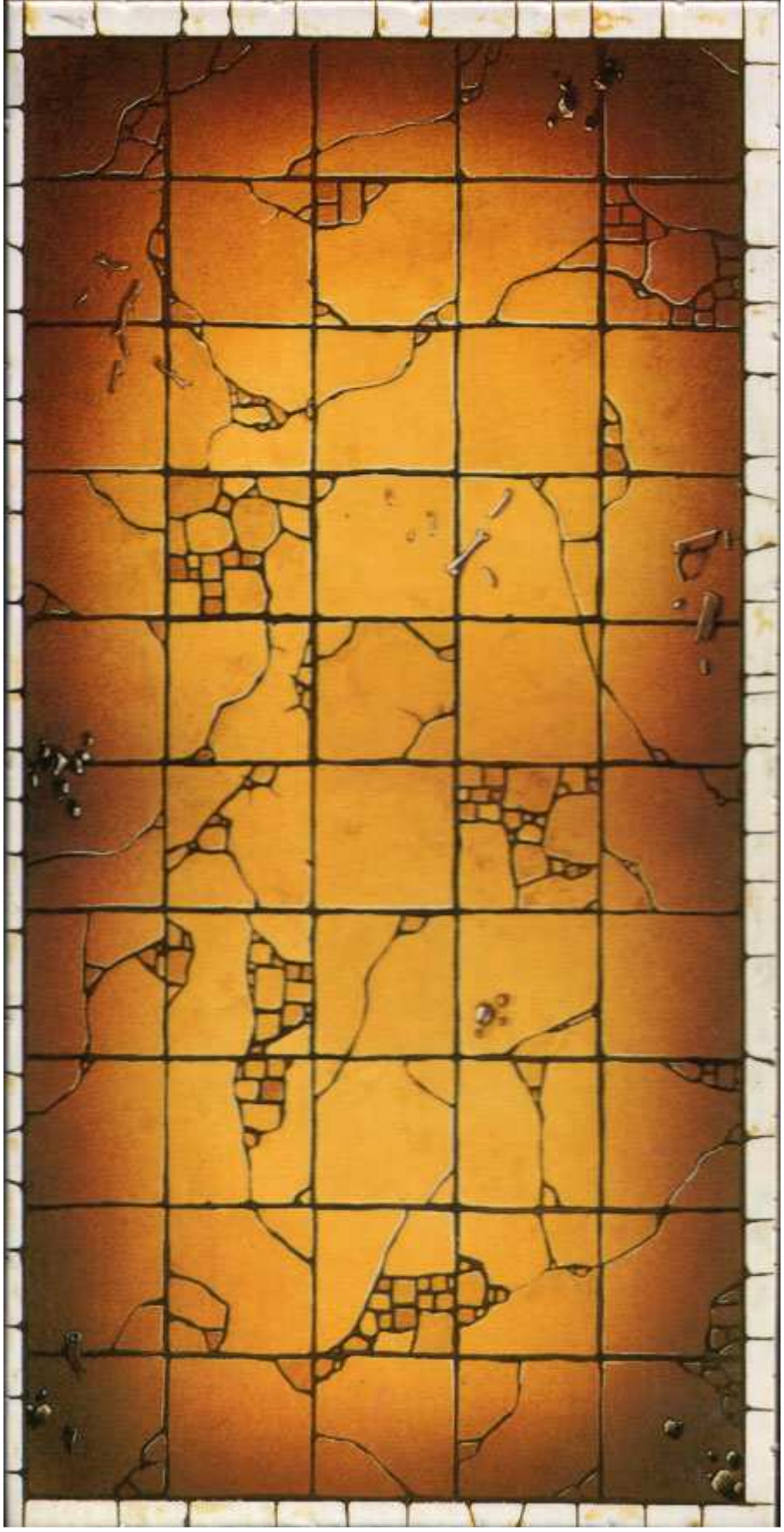




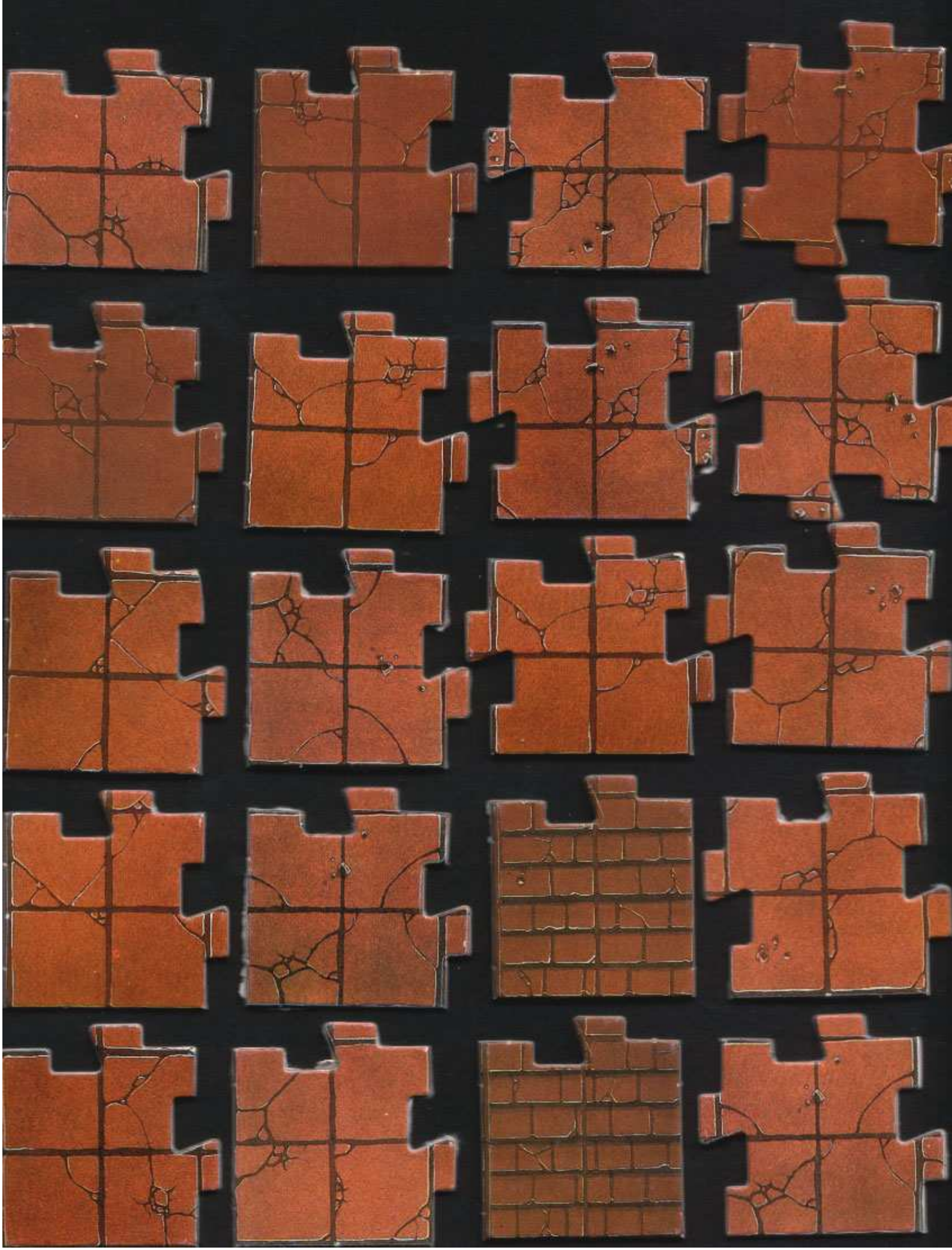


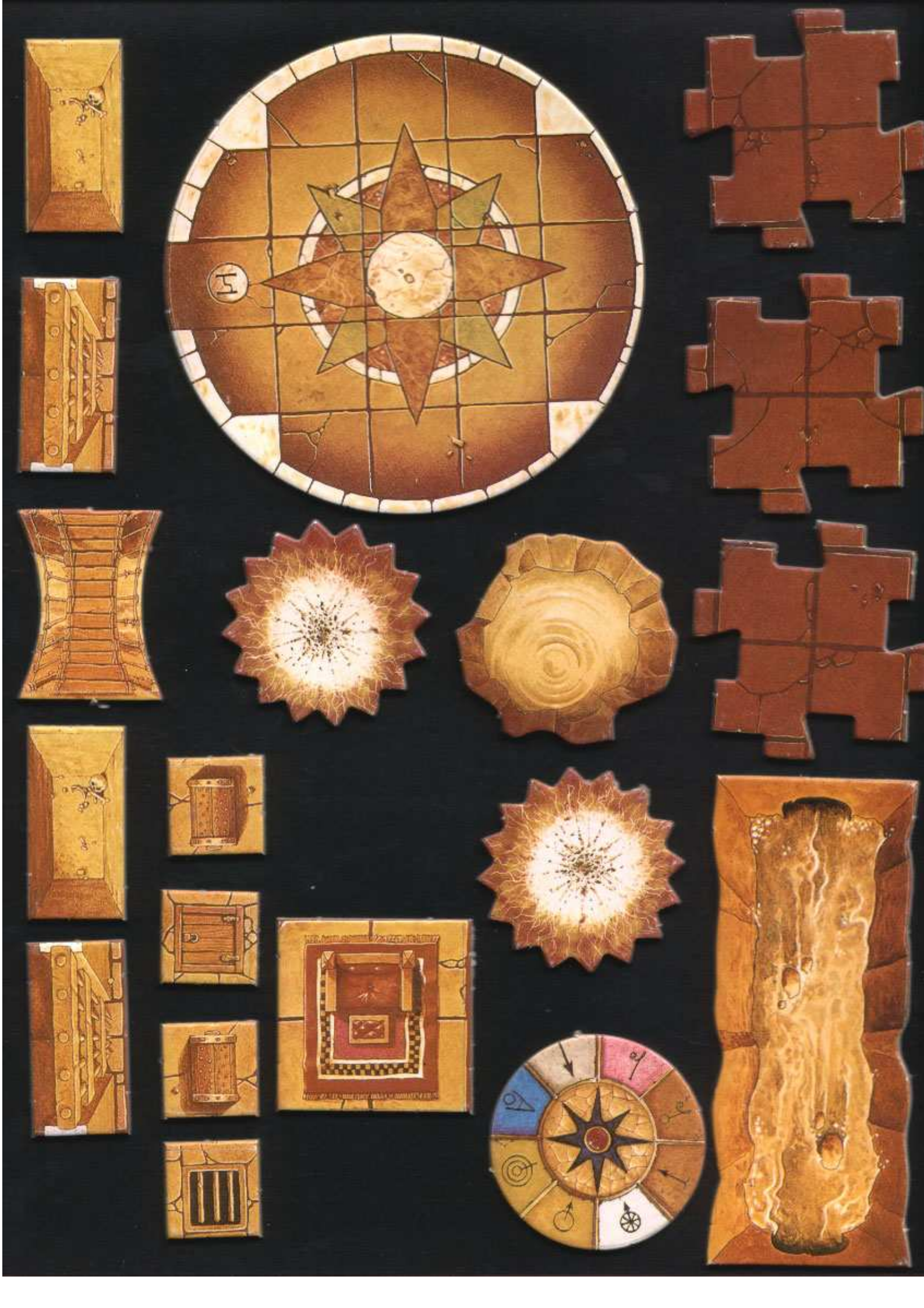




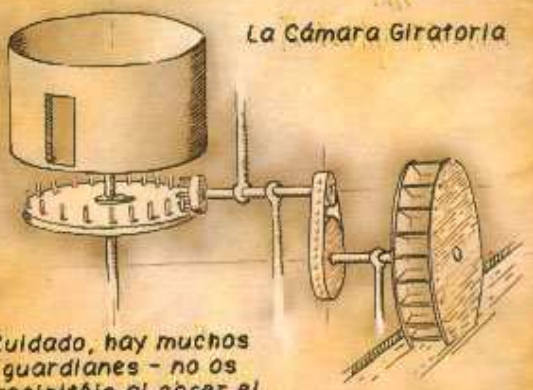








La Cámara Giratoria

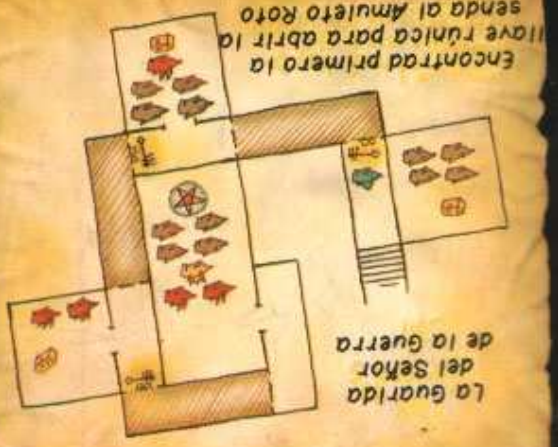


Cuidado, hay muchos guardianes - no os precipitéis al coger el Amuleto.

El Laberinto Mágico



¡Los guardianes de cada cámara son no-muertos!



La Guarida del Señor de la Guerra

Encontrad primero la llave única para abrir la senda al Amuleto Roto








CLAN PESTILENS
CLAN PESTILENS
CLAN MERE
CLAN SKYRE
CLAN SKYRE
CLAN ESGRI
MONSTRUO ERRANTE
EMBOSCADA
MONSTRUO ERRANTE
HUIDA
MONSTRUO ERRANTE
TRAMPA
PERSONAJE
TRAMPA
DESTINO
PERSONAJE
HUIDA
PERSONAJE
DESTINO
DESTINO
HUIDA
MONSTRUO ERRANTE
EMBOSCADA
TRAMPA
HUIDA
EMBOSCADA
EMBOSCADA
DESTINO
PERSONAJE
TRAMPA


1
1
5
2
1
5
2
1
8
4
2
1
8
4
2
1
7
3
2
1
7
3
2
1
6
3
2
1
6
3
2
1

