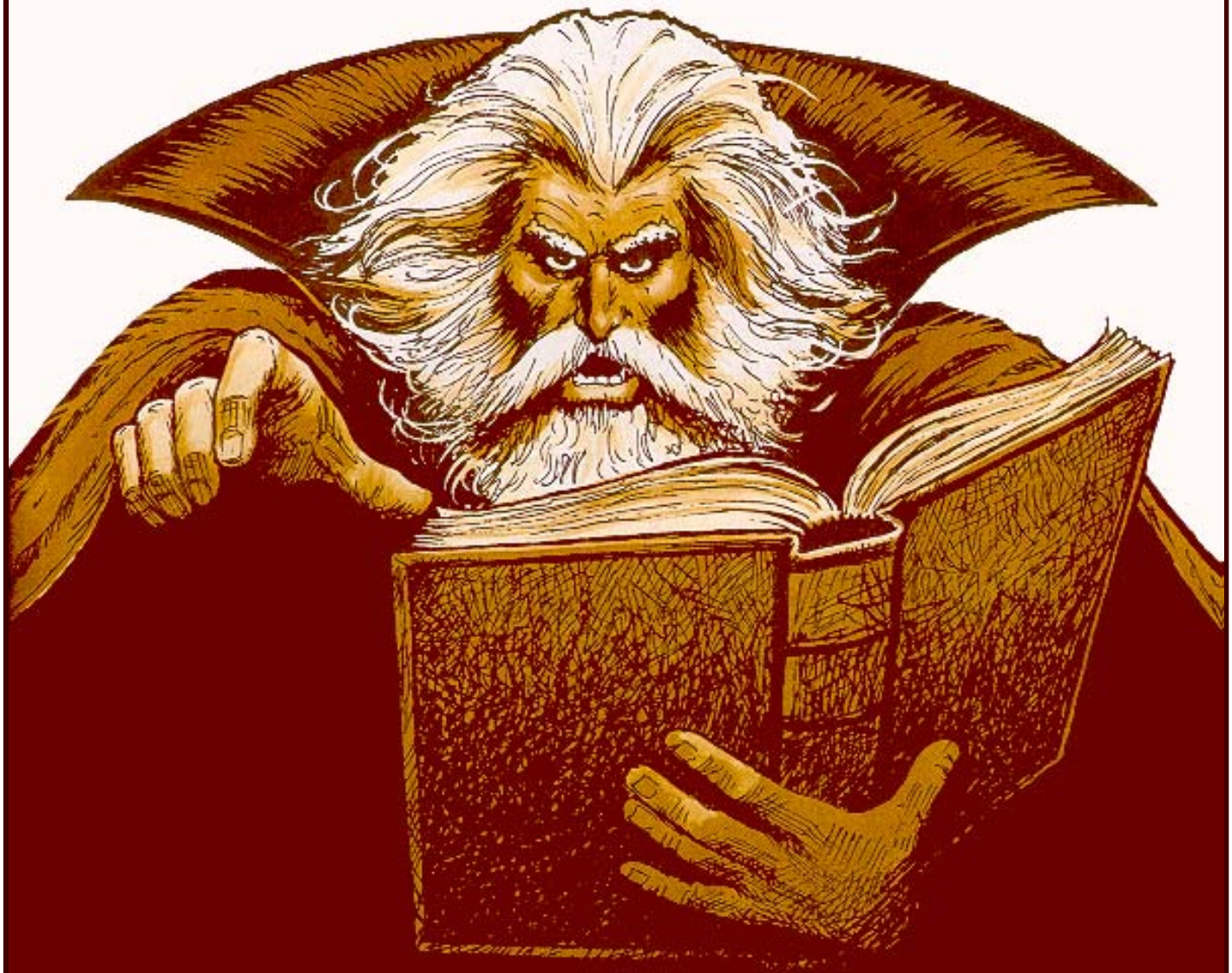
HeroQuest.es



Instrucciones de Juego

Este manual ha sido creado y desarrollado para la web de HeroQuest.ES (www.heroquest.es) y no tiene ningún fin comercial.

El Material creado por HeroQuest.ES está bajo la licencia de Creative Commons (BY-NC-SA), no obstante puede haber material que tenga su propio copyright.

Bajo ningún concepto se permite la venta de este documento.

Recuerda visitar la web www.heroquest.es

Versión de las reglas: 25 de diciembre de 2010



ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN 5
Esquema del Juego 5
Montando el Juego 5
La mecánica básica 6

EL MUNDO DE HEROQUEST 7
El Caos 8
El Viejo Mundo 8
El Imperio 8

CREACIÓN DE PERSONAJES 12
Escogiendo Papeles 12
La Ficha del Héroe 12
Avanzando como Héroe 13

LA BÚSQUEDA 15
Las Campañas y los Retos 15
El tablero de juego 15
Tu turno 16
Caminar y correr 17
Realizar búsquedas 17
Desactivar trampas 19
Equipar/cambiar/quitar objetos puestos 19
Intercambiar equipo entre personajes 19
Abrir puertas 20
Tomar una pócima 20
Saltar un Pozo o Abismo 21
Trampas 21

COMBATE 24
Dados de Combate 24
Elección de objetivos 24
Ataque y defensa 25
Tipos de ataques 25
Lanzamiento de Hechizos 26
Estados 26
Muerte de un Héroe 27

CLASES DE HÉROES 28
Las cuatro razas 28
Asesino 31
Bárbaro 32
Cazador de Brujas 33
Clérigo 34
Druida, Sabio de la Naturaleza 35
Druida 36
Guardabosques 37
Guerrero Especialista en Armas a Distancia 38
Guerrero Maestro de Armas 39
Luchador del Pozo 40
Mago 41
Mago de Batalla 42
Paladín 43
Sacerdote Guerrero de Sigmar 44
Enano Guerrero 45
Matador 46
Arquero Elfo 47
Bailarín Guerrero 48
Elfo 49
Maestro de la Espada 50
Ladrón 51

EQUIPO 52
Armamento Inicial 52
Armas 52
Armaduras 53
Comprando y vendiendo Equipo 53
Tesoros de Reto y Artefactos 53
Listado de Equipo de Batalla 54
Listado de Artefactos 56
Listado de Tesoros de Reto 57
Listado de Pergaminos de Hechizos 59

HABILIDADES 61
Adquisición de habilidades 61
Habilidades Generales 62
Habilidades de Subterfugio 62
Habilidades Religiosas 62
Habilidades Marciales 63
Habilidades Mágicas 66
Habilidades de Supervivencia 67

MAGIA 68
Elección de Hechizos 68
Puntos de Mente 69
Pergaminos Mágicos 69
Hechizos de los Elementos 70
Hechizos Avanzados 72
Hechizos Élficos 73
Hechizos de Fe 74
Plegarias de Sigmar 75
Los Colegios Imperiales de la Magia 76
Hechizos de Lugartenientes de Morcar 85
Runas Mágicas 92

MERCENARIOS 93
Tipos de Mercenarios 93
Contratando Mercenarios 94
Mercenarios durante la partida 94

DISEÑO DE AVENTURAS 95
Introducción 95
La Historia 95
Diseñando una mazmorra 95

BESTIARIO 98
Pieles Verdes 98
Muertos Vivientes 99
Guerreros del Caos 100
Mutaciones del Caos 101
Ogros 102
Seres árticos 103
Elfos 103
Humanos 103
Skaven 104
Criaturas Salvajes 104
Tabla Resumen de Criaturas 106

CAPÍTULO 1.

INTRODUCCIÓN

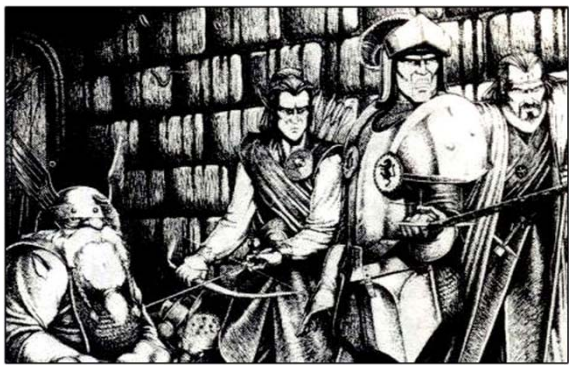
HeroQuest es un juego de aventuras en una tierra asolada por las Fuerzas del Caos. Se desarrolla en el mundo de Warhammer Fantasy.

Mentor, un misterioso mago y un gran sabio, ha convocado un grupo de valientes aventureros para aceptar el gran reto de convertirse en héroes y así poder salvar esta tierra.

Esquema del Juego

Un jugador deberá actuar como “Malvado Brujo” (también conocido como Morcar, Zargon, “Dungeon Master” o Director de Juego) y controlar sus fuerzas del mal. Los demás jugadores controlarán a los aspirantes a héroes. Los héroes básicos del juego son cuatro: el Elfo, el Mago, el Enano y el Bárbaro. A estos jugadores se les denomina “personajes” o “héroes”.

El juego está pensado para que jueguen de 1 a 4 héroes. No obstante, existen más clases de personajes que se pueden escoger. Así pues, si hay más jugadores, el “Malvado Brujo” tendrá que encargarse de dificultarles el reto.



Montando el Juego

Cada uno de los jugadores que controle a un héroe deberá tomar lo siguiente:

MATERIAL DE LOS JUGADORES

- Una miniatura que represente a su héroe.
- La Ficha Técnica de su Personaje.
- Una Ficha "Blanca" u Hoja de Personaje donde llevar el seguimiento de su personaje.

El jugador “Malvado Brujo” toma lo siguiente:

MATERIAL DEL “MALVADO BRUJO”

- La pantalla.
- El libro de retos.
- Las cartas de juego.
- Las miniaturas de monstruos y los muebles a mano.

El "Malvado Brujo" se coloca la pantalla delante, ocultado detrás el libro de retos, sus notas y cualquier material que no deban de ver los jugadores. El “Malvado Brujo” también coloca el tablero de manera que las palabras HERO QUEST estén cara él.

Las cartas de HeroQuest se han de clasificar según sus categorías.

CATEGORÍA DE LAS CARTAS

- Tesoros.
- Monstruos.
- Equipo de Batalla.
- Tesoros de Reto.
- Artefactos.
- Pócimas Mágicas.
- Hechizos.
- Pergaminos.

Las cartas de Tesoro, barajadas, deberán ser colocadas cara abajo al alcance de los "personajes". Las cartas de Monstruos deberán mantenerse cara arriba detrás del separador.

Los retos y las otras cartas del juego, tendrán su explicación más adelante. Por el momento, déjalas de lado. Finalmente, los jugadores completan sus Fichas de Personaje de acuerdo con las características que figuran en la Ficha Técnica de Personaje.

La mecánica básica

Cada juego representa un nuevo reto para los jugadores de personajes. Al principio, el jugador “Malvado Brujo” debe consultar uno de los retos, debe hacerlo correlativamente, se recomienda comenzar desde el Año 1. Tendrá que leer al resto de jugadores el texto del pergamino. Esto informará a los jugadores “personajes” sobre lo que deberán hacer. El jugador “Malvado Brujo” debe mirar el mapa del reto y preparar la primera habitación. Normalmente, esta habitación contiene la ficha de escalera. Sólo esta habitación está montada sobre el tablero al principio del juego. Las otras habitaciones y pasadizos se colocan conforme los héroes se mueven por el tablero.

El juego comienza por el jugador de la izquierda del “Malvado Brujo” y sigue en el sentido de las agujas del reloj. Es recomendable que empiecen los personajes "no mágicos" y a continuación los "mágicos", así pues los primeros podrán abrir camino mientras los demás cubren sus acciones y efectúan hechizos a favor de los primeros si es necesario.

Durante el turno de un jugador "personaje", este podrá moverse y realizar una acción, o a la inversa. Acciones típicas incluyen atacar, lanzar hechizos, buscar tesoros, equipar armas, etc.

Conforme se mueven por el tablero los héroes descubren más del tablero. El jugador “Malvado Brujo” colocará sobre el tablero cualquier cosa que los otros jugadores puedan ver. Por tanto, cuando un héroe" abre una puerta cerrada debe esperar para dar al “Malvado Brujo” la oportunidad de consultar el mapa de retos y colocar sobre el tablero lo que se muestra en esa habitación.

Durante el turno del “Malvado Brujo” este podrá mover y realizar una acción o a la inversa, con cada uno de los monstruos que hayan sido ya descubiertos por los jugadores. El "Malvado Brujo" dispone de dos acciones diferentes: Atacar y Lanzar hechizos, esta última sólo la podrán realizar las criaturas que en el reto estén indicadas.



EL MUNDO DE HEROQUEST

"Escuchad bien las palabras de Mentor, Guardián de Lortom, y os hablaré de días pasados, de días oscuros, cuando el Imperio se salvó contra toda esperanza, pues me temo que la oscuridad está a ver a esta horda negra, hasta el guerrero más valiente del Emperador había huido. La Tierra se quedaba yerma y los hombres se desesperaban. "Pero llegó un gran guerrero, Príncipe de las Tierras Fronterizas, le llamaban Rogar el Bárbaro. Llevaba un valioso diamante en la frente, la Estrella de Occidente, que fue llevado por los antiguos Reyes de la Leyenda.

Volvió la esperanza y los hombres acudían a su llamada, dejando sus escondites en las colinas y los bosques. Se unieron a Él, otros grandes Héroes: Durgin, enano, el Pequeño Guerrero de las Montañas del Fin del Mundo. Ladril, Elfo, el Guerrero Mágico del lejano Atelorn. Y Telor, el Gran Mago, cuya hechicería salvaría a Rogar en muchas batallas.

Durante muchos años, Rogar entrenó a su ejército, teniendo cuidado de no entrar en batalla abierta contra el general de Morcar, hasta que todo estuviera preparado, pero asolaba sus líneas de suministros aniquilando un número sin fin de Orcos y Goblins. Por fin llegó el día esperado, Rogar tenía un ejército fuerte y adiestrado.

Acampados en lo alto de la montaña, Ladril, vio al Ejército Negro desde muy lejos y mandó a Durgin que hiciera un llamamiento a las armas con su cuerno. El Ejército de Rogar bajó por ambos lados de la montaña atacando en dos frentes. Perecieron muchas criaturas viles aquel día pero también hombres valientes. Sin embargo, al atardecer, fueron las tropas del Ejército Oscuro, las que huyeron del campo de batalla, pero con ello, la victoria no estaba completa.

Morcar y su general, escaparon más allá del Mar de la Garra, y todavía hoy planean su venganza. Pronto estará lista su conspiración y el Imperio necesitará de un nuevo Rogar. Pero ¿Dónde están los Héroes que le igualan?.

Tienes mucho que aprender si has de ser tan grande como Rogar y sus compañeros. Te ayudaré cuanto pueda. El libro de Lortom, que poseo, fue escrito cuando empezó el mundo, y todo lo que fue y lo que será esta registrado en sus páginas. A través de Lortom, te guiaré, pero no puedo intervenir, salvo que un mal mayor domine el Mundo, y el Ejército del Caos triunfe para siempre.

Mentor

El Caos

De todos los peligros que acosan al mundo, el Caos es el más amenazante. Las leyendas más antiguas hablan de una raza de seres divinos llamados los Ancestrales. Estos seres viajaban en navíos plateados por los océanos de estrellas, y criaron a las primeras razas, colocándolas en el mundo.

Aquellos seres extraían su poder y magia de unos grandes arcos situados en el norte y en el sur del mundo, inmensos portales que se abrían a los cielos. Pero los portales cayeron, haciendo pedazos el mundo. Se abrió una herida terrible y furibunda. El agujero comenzó a hervir y de él brotaron los demonios y sus disformadores poderes mágicos.

Los cuatro grandes dioses del Caos son: Khorne, el Dios de la Sangre; Nurgle, Señor de la Descomposición; Tzeentch, El Que Cambia las Cosas; y Slaanesh, Príncipe Negro y Señor del Placer.



Ilustración 1. La Estrella de ocho puntas, símbolo del Caos.

Los efectos de la destrucción de los portales crearon toda clase de abominaciones. Tras la desaparición de los Ancestrales, los Dioses Oscuros y sus siervos han intentado constantemente destruir el mundo mortal y transformarlo en un gran Reino del Caos. Cuando las puertas del norte arrojan grandes oleadas de energías del Caos, guerreros de oscuras armaduras y bárbaros salvajes, descienden desde el norte. Criaturas terroríficas, creadas por la sustancia mutadora del Caos, emergen de los bosques sombríos y de debajo las montañas para asesinar y quemar.

El Viejo Mundo

El Viejo Mundo está limitado por las increíblemente altas cumbres de las Montañas del Fin del Mundo hacia el Este, por el oscuro y profundo Gran Océano hacia el Oeste y por el peligroso Territorio Troll hacia el Norte. Hacia el Sur se encuentra el gran brazo del Gran Océano y más allá, las orillas de la tierra de Arabia.

Los Enanos y los Elfos lucharon por la posesión del Viejo Mundo en tiempos muy antiguos; y después de muchos siglos de feroz conflicto, se retiraron a sus propias tierras. Después de su marcha llegaron los Orcos, procedentes del Este, quienes infectaron los densos bosques y destruyeron las abandonadas ciudades de los Enanos y de los Elfos. Más tarde aparecieron las tribus de la Humanidad vagabundeando por el Viejo Mundo; y empezaron a limpiar los bosques para cultivar la tierra y vivir allí. Lucharon de forma incesante contra los Orcos; y de este largo conflicto surgieron los grandes reinos de los Hombres: el Imperio, Bretonia, Estalia, Tilea y Kislev.

El Imperio

El Imperio es el mayor de todos los países del Viejo Mundo.

El tiempo de Sigmar

La historia del Imperio se remota dos mil años atrás, a una época en la que los Elfos ya hacía tiempo que habían abandonado las orillas del Viejo Mundo, el imperio de los Enanos luchaba incesante en las montañas y la humanidad era una raza primitiva y nómada, acosada por las bestias del Caos, por Orcos, Goblins y No Muertos.

En esos terroríficos días se alzó el más grande de los líderes Humanos que jamás haya caminado sobre el mundo: Sigmar. Su nacimiento estuvo precedido por la aparición de un cometa de doble cola. Fue él quien consiguió unir a las tribus Humanas del Norte y llevarlas, en una alianza con los Enanos, a una gran victoria sobre las hordas de Goblins que habían estado atormentando el mundo durante los últimos 1.500 años.

Así fue como Sigmar fundó el Imperio que dura aún hasta nuestros días. Fue el que salvó tanto al rey de los Enanos como al más humilde de los hombres: el portador del Martillo de la Ira, mediante el que la maldad fue erradicada.

Esta fecha es considerada hoy como el primer año del calendario humano. Tras la victoria de Sigmar, la humanidad pudo seguir explorando, colonizando

y desarrollando el Viejo Mundo en una atmósfera de relativa paz.



Ilustración 2. Cometa de doble cola, símbolo de Sigmar.

Esto duró unos 1.100 años. Durante ese tiempo fueron construidos muchos asentamientos, y el sistema de gobierno evolucionó. Las provincias del Imperio recibieron un cierto grado de autonomía a cambio de su apoyo al Emperador. Los gobernantes de estas regiones fueron nombrados Condes Electores, consultándoseles cuando llegaba el momento de elegir a un nuevo emperador.

Magnus y la Gran Guerra contra el Caos

Sigmar acabó siendo deificado, y todo marchó bien hasta que su linaje acabó con la muerte de Boris el Inútil en el año 1.115. Eso llevó a un periodo de grandes luchas internas, durante las cuales, las fronteras fueron mal atendidas. En el año 2000, el Imperio ya no existía como una unidad cohesionada. Los siguientes 300 años suelen ser conocidos como la Edad Oscura, durante la que las provincias mismas empezaron a desintegrarse.

Por todo el Viejo Mundo, las muchas criaturas del Caos se multiplicaron y se volvieron más temerarias, saqueando y quemando pueblos y aldeas. Estas incursiones podrían haber sido detenidas fácilmente en sus inicios si los Condes Electores se hubieran aliado para rechazarlas. Pero en su arrogancia y desconfianza mutua, no lo hicieron. Y así, los ataques del Caos crecieron hasta convertirse en guerras.

Los seguidores de los dioses del Caos supieron que había llegado su hora y emergieron. En el lejano norte, se congregaron los terroríficos ejércitos del Reino del Caos, y cuanto más avanzaban hacia el Sur, mayor se hacía su ejército.

Pero, casi exactamente 2.300 años después de la muerte de Sigmar, las plegarias de los atemorizados habitantes del Imperio parecieron ser escuchadas. Apareció una señal en el cielo nocturno: un cometa de doble cola, el antiguo símbolo del divino padre fundador del Imperio atravesó los cielos con ardiente gloria.

La respuesta llegó en la forma de un feroz muchacho llamado Magnus, el hijo menor de una familia noble, que todavía creía en el sueño de un Imperio unido lo bastante fuerte como para vencer a los ejércitos del Caos.

Gracias a su gran previsión, sus apasionados discursos, la fuerza de su brazo y su inquebrantable fe, logró reunir un ejército de seguidores. Reconociendo a Magnus como un líder al que todos podían seguir, o bien comprendiendo que en tiempos tan peligrosos no les quedaba otra opción, los Condes Electores del Imperio le juraron apoyo incondicional y mandaron a sus tropas que se unieran a él.

En una alianza con Kislev y Norsca, los ejércitos imperiales conducidos por Magnus se hicieron con el triunfo, eliminando la amenaza. Tras la victoria del Imperio, el poder del Caos se dispersó gradualmente. Los demonios se desvanecieron de regreso al Reino del Caos.

Después de la guerra, Magnus el Piadoso fue elegido Emperador y coronado en Nuln. Durante su mandato, las provincias se unieron bajo una misma autoridad por primera vez desde hacía siglos.

La actualidad

En este mundo desolado se desarrolla nuestra historia. El Imperio ahora lucha por rehacerse a sí mismo tras generaciones de guerra civil y la destrucción perpetrada por los ejércitos del Caos.

Dada la incertidumbre de que las fuerzas del Caos no hayan sido realmente derrotadas, o sólo ahuyentadas temporalmente, un gran sabio y misterioso mago llamado Mentor, ha convocado a un número de valientes aventureros para aceptar el gran reto de convertirse en héroes y así poder mantener a salvo a esta tierra.

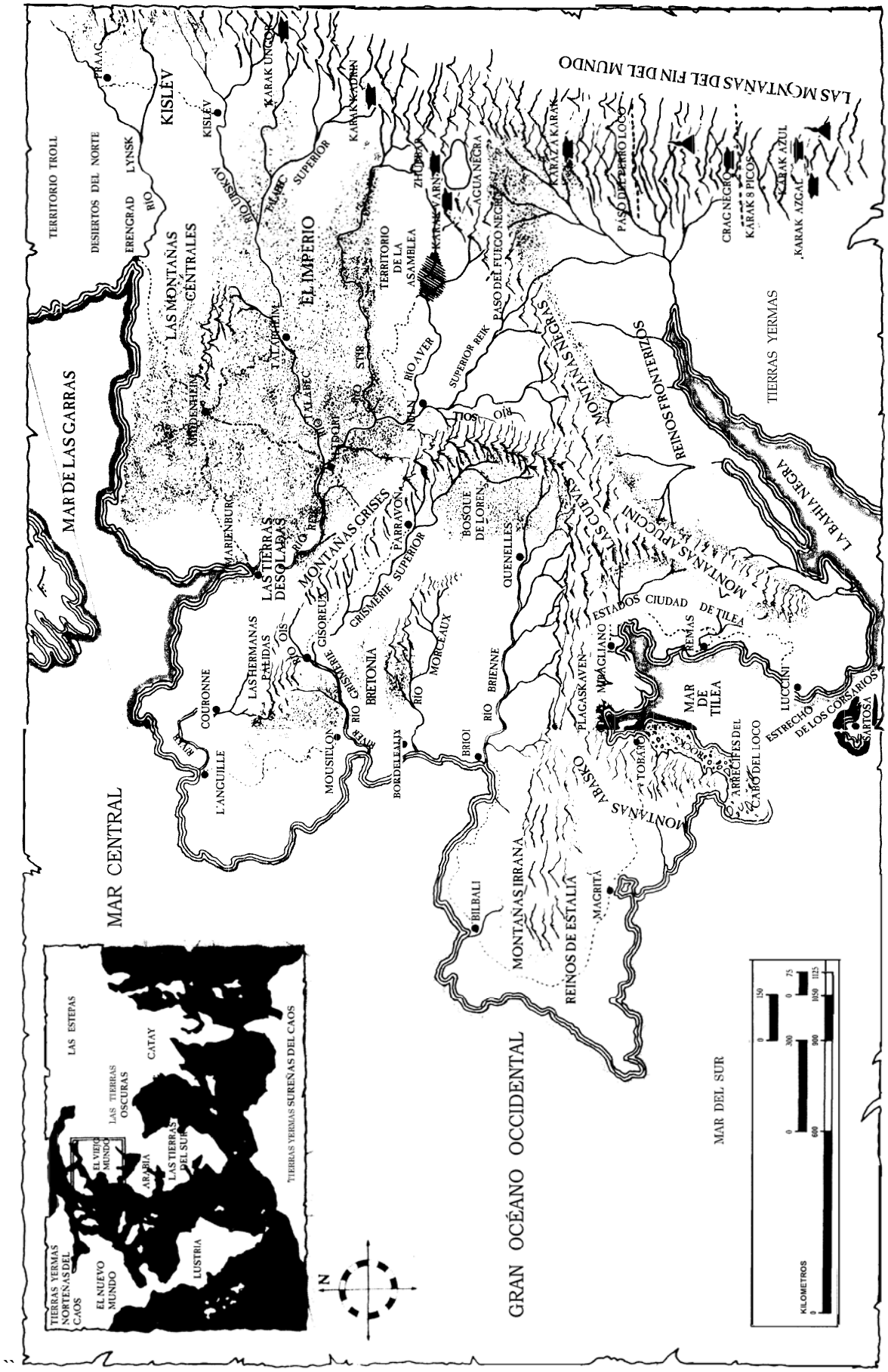


Ilustración 3. El Viejo Mundo de Warhammer.

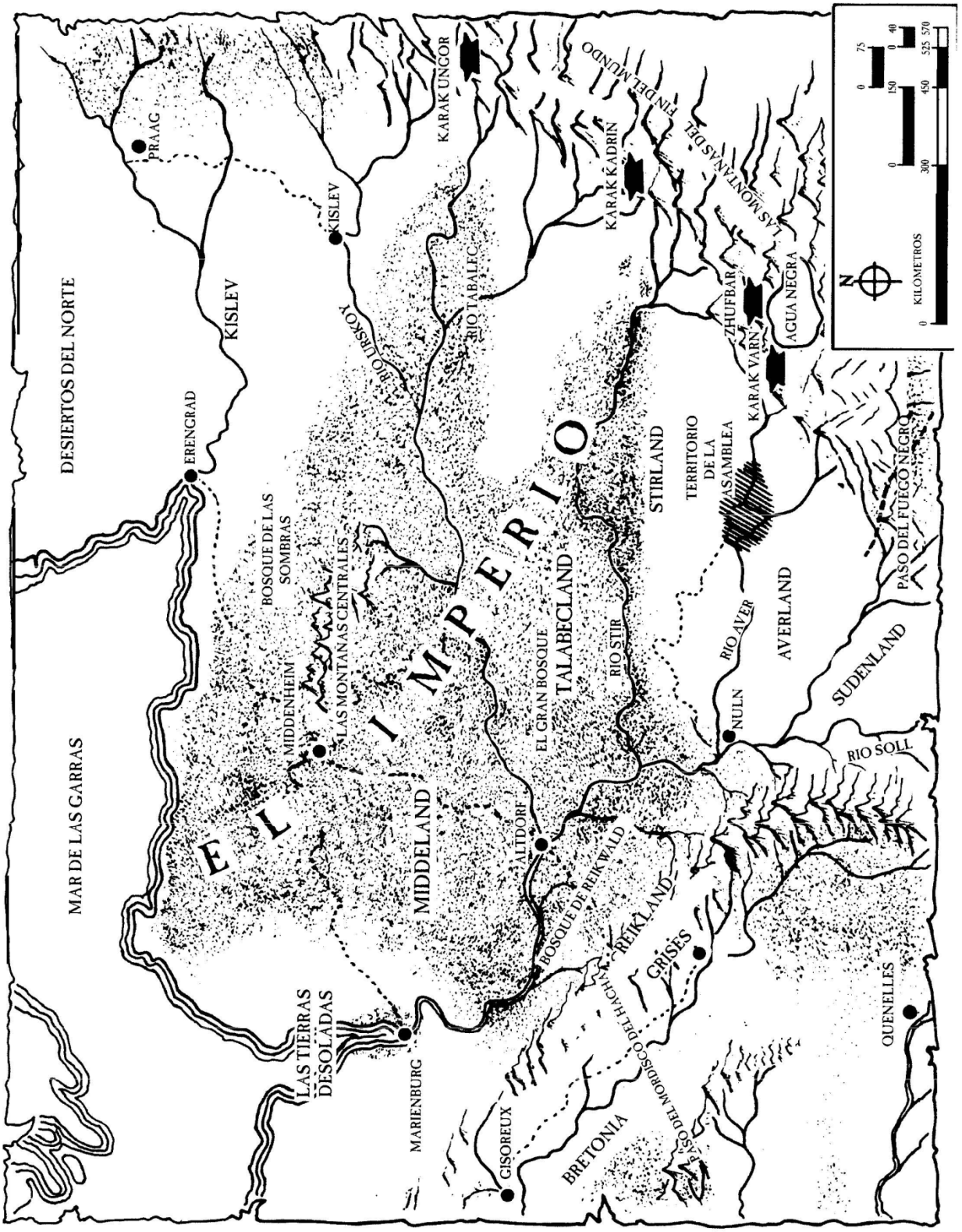


Ilustración 4. El Imperio

CREACIÓN DE PERSONAJES

Escogiendo Papeles

Es vital que sólo un jugador conozca los mapas y notas de un reto. Una vez se ha decidido quién va a ser el “Malvado Brujo”, toca escoger los "rol" de aventureros. El “Malvado Brujo” como director y organizador del juego, debe dejar escoger libremente los héroes a los jugadores. Si hay varios jugadores que quieren escoger a un mismo héroe, deberán tirar un dado rojo, el que saque un resultado mayor, llevará dicho "rol". No se pueden llevar héroes iguales. También, por la existencia de muchos héroes, en el grupo de héroes no podrán haber más personajes "mágicos" (que puedan lanzar hechizos) que personajes "no mágicos" (Bárbaro, Enano...).

Si hay menos de cinco jugadores, podréis decidir si jugar con más de un "personaje" cada uno o utilizar menos "personajes" que los cuatro básicos del juego, en este caso la dificultad será mayor, pero las recompensas también.

En el caso que haya más de cinco jugadores, el “Malvado Brujo” deberá dificultar más el reto, esto será a propia elección del “Malvado Brujo”, pues los retos (si no se indica nada) están pensados para desafiar a cuatro héroes. En este caso se verá de que pasta estás hecho, y si mereces el título de “Malvado Brujo”.

La Ficha del Héroe

Los jugadores deben familiarizarse con las siguientes fichas.

- **Fichas Técnicas**: Indican a los jugadores cuales son las características básicas. Son fichas únicas para cada "personaje".

- **Fichas "Blancas" u Hojas del Personaje**: Son aquellas fichas de "personaje" que utilizan los jugadores para registrar el progreso de cada héroe durante el juego. Estas fichas son comunes, y deberán ser rellenadas por el jugador.

La Ficha del Héroe

Existe una de estas fichas por cada tipo de héroe. Ofrecen información necesaria para jugar cada una de las clases de héroe. Su anverso y su reverso se muestran en la Ilustración 5 e Ilustración 6.



Ilustración 5. Anverso de la Ficha Técnica



Ilustración 6: Reverso de la Ficha Técnica

El contenido de las Fichas del Héroe también puede encontrarse en el capítulo “Clases de Héroes” de este manual. Los campos más importantes de una Ficha del Héroe son los siguientes:

1. **Tipo de Personaje**. Este dato es muy importante, pues es la naturaleza del "personaje".

2. **Descripción**. Es una breve narración para entender al "personaje".

3. **Ataque**. Esta característica, es la capacidad de combatir que tiene el héroe. Indica el daño que provoca si el héroe combate sin armas. Cuando el "personaje" no dispone de armas, el éxito puede variar dependiendo del héroe. Esta característica se desarrolla más en la sección Combate.

4. **Defensa**. Esta característica, es la capacidad de defenderse que tiene por naturaleza el héroe. Esta característica se desarrolla más en la sección Combate.

5. **Movimiento**. Esta característica indica las casillas que el héroe podrá recorrer en su turno. Esta característica se desarrolla más en la sección Orden del Juego.

6. **Cuerpo**. Esta característica son los Puntos de Cuerpo (la vida), que dispone el "personaje". Debes estar atento, pues si este valor se reduce a cero, tu héroe morirá. Durante la partida, puedes perder Puntos de Cuerpo en combates o por trampas, pero también podrás recuperarlos gracias a pócimas y artefactos.

7. **Mente**. Esta característica, es la fuerza psíquica del "personaje". Su valor puede ser primordial en combates con hechizos. Debes cuidar estos Puntos de Mente, pues si llegan a cero, el héroe caerá en un estado de shock.

8. **Arma Inicial**. Es el equipo de batalla básico con el que empieza un "personaje". Deberás coger dichas cartas del mazo de Equipo de Batalla. Tu ataque inicial se basará por el daño que provoca el arma.

La Hoja del Personaje

Sirve para organizar la información y anotar el progreso de cada uno de los personajes que participen en la partida. Esta ficha se muestra en la Ilustración 7.

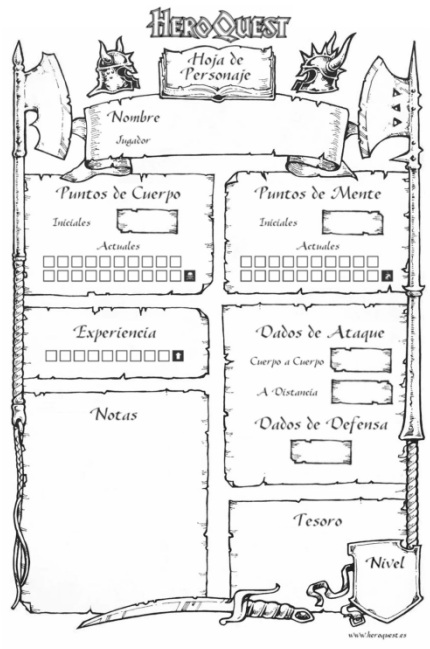


Ilustración 7. Hoja del Personaje

Avanzando como Héroe

Una de las características más importantes del juego, es permitir el crecimiento del "personaje" del jugador, de esta manera irá aumentando sus características para poder afrontar retos más peligrosos.

Experiencia

Cuando un Héroe consiga terminar con éxito un reto de Campaña, podrá anotar en su Ficha Blanca de Personaje, este reto, marcando en la parte de Experiencia una casilla. Cuando complete 10 retos, pasará automáticamente de nivel. Los Héroes comienzan siendo "personajes" de Nivel 1. Este nivel se apunta en el escudo de la Ficha Blanca de Personaje. Si un personaje muere, perderá todos los retos realizados para subir de nivel, pero no su nivel actual.

EJEMPLO:
Un Enano de Nivel 5 tiene superados 4 retos desde la última vez que subió de nivel. Le falta realizar con éxito 6 retos más para poder pasar a nivel 6. No obstante, el enano muere en el reto actual. Así pues, perderá los 4 retos acumulados, con lo cual deberá realizar 10 retos de nuevo para subir de nivel, aunque mantendrá su Nivel 5.

Cuando un Héroe pasa de nivel, este obtendrá un punto con el que aumentará sus Puntos de Cuerpo o de Mente. Este incremento será automático. Los personajes "mágicos" (Mago, Elfo, Clérigo...) aumentan 1 Punto de Mente al subir a un nivel par y 1 Punto de Cuerpo al subir a un nivel impar. Los héroes "no mágicos" (Bárbaro, Enano, Guerrero, Asesina...) aumentan 1 Punto de Cuerpo al subir a un nivel par y 1 Punto de Mente al subir a un nivel impar.

¡Nota importante! Este incremento también dependerá de la afinidad del personaje, si es compensada, no se aplicará ninguna modificación más de lo comentado. Si la afinidad es Corporal, este punto que obtenga al subir de Nivel, aumentará sus Puntos de Cuerpo en el caso que sea un Nivel múltiplo del 3 (independientemente de que sea par o impar). En el caso de afinidad Mental, si obtiene el punto al subir a un nivel múltiplo del 3 aumentará sus Puntos de Mente.

El jugador no tendrá que calcular este valor, pues en el reverso de la Ficha Técnica del Héroe se ha añadido una tabla con dichos valores.

Un jugador podrá alcanzar el límite máximo de desarrollo de su “personaje” cuando pase de Nivel 10 a Nivel Legendario, convirtiéndose en un Héroe de Leyenda. A partir de aquí no podrá crecer más en niveles, pero podrá seguir realizando retos y adquiriendo botines con los que conseguir más habilidades de niveles inferiores (que no tuviera aún). El Nivel Legendario o Épico se considera un nivel impar a efectos de contabilizar el punto adicional para los Puntos de Cuerpo o Mente.

EJEMPLOS:
Un Enano es de Nivel 1. Acaba de terminar un reto que le permite ascender un nivel. Por tanto, automáticamente se convierte en un enano de Nivel 2, con lo que aumentará su valor de Cuerpo y Mente (pasando a ser 8 y 3, respectivamente).
Mientras, un Mago de nivel 1 que acompañaba al Enano también acumula los 10 retos con éxito de campaña. Esto hará que pase a Nivel 2 automáticamente y recibirá 1 Punto que aumentará su característica de Mente a 7, quedándole sus características como Cuerpo 4 y Mente 7.

Más adelante, el mismo mago termina con éxito otros 10 retos de campaña. En ese momento, el Mago se convierte en un mago de Nivel 3 y automáticamente recibirá otro Punto adicional (al ser un nivel impar, debería aumentar su valor de Cuerpo, no obstante su afinidad es Mental, con lo cual el Nivel 3 es un múltiplo de 3 y aumenta de nuevo su valor de Mente), sus características ahora serán de Cuerpo 4 y Mente 8.

Convirtiéndose en Campeón del Imperio

Si utilizas el mismo personaje de reto en reto, podrás llegar al ansiado estatus de Campeón del Imperio. Para ello deberás finalizar con éxito una campaña (debe ser el mismo personaje durante la campaña, y no importa si el Héroe murió alguna vez en el transcurso de la misma). Cuando se finalice con éxito la campaña, serás llamado ante el Emperador el cual te otorgará el título de Campeón del Imperio y te premiará con 1000 monedas de oro.

En cambio, si eras un forajido no podrás ser nunca Campeón, pero si consigues con éxito una campaña dejarás de serlo. Los forajidos no podrán coger las recompensas que ofrezca el Emperador por acabar un reto, pero si podrán quedarse con los tesoros que consigan de los retos. Un héroe se convierte en forajido cuando mata a un compañero de forma premeditada o se queda con alguna propiedad del Emperador.

Un "personaje" sólo puede ser una vez Campeón del Imperio, una vez eres Campeón, no recibirás otra recompensa por acabar otra campaña con éxito, salvo las indicadas en la misma campaña. Si eras Campeón del Imperio y te conviertes en forajido, sólo podrás recibir el perdón del Emperador (acabando con éxito otra campaña), pero no serás nunca más Campeón.

Cuando seas Campeón del Imperio deberás anotarlo en la Hoja de Personaje, al igual que si eres forajido o tienes el perdón del Emperador.

Nota sobre mercenarios y seguidores: Si no eres un Campeón del Imperio, el coste de contratación de mercenarios o seguidores será el doble del indicado en las cartas de Mercenario.

CAPÍTULO 4.

LA BÚSQUEDA

Las Campañas y los Retos

Cada incursión de los héroes en un calabozo recibe el nombre de reto. Las campañas, por otro lado, conectan una serie de retos para formar una historia con sentido. Las campañas más sencillas consisten en un único reto. Por ejemplo, quizá tengas que expulsar a unos orcos de unas ruinas cercanas o rescatar a un mercader secuestrado.

Las campañas están ordenadas por años. Esto permite mantener el orden de juego (y por tanto, de dificultad) de las campañas del diseño original. También permite limitar qué tipos de monstruos y objetos se pueden usar en cada aventura que diseñe el propio "Malvado Brujo". El Capítulo 10. (Diseño de Aventuras) describe cómo diseñar nuevas aventuras.

Las campañas contienen las campañas incluidas en el libro de retos del juego básico, así como de todas las ampliaciones publicadas del juego.

CAMPAÑAS DISPONIBLES

- **Año 1**. Juego Básico. "Grandes Aventuras en un Mundo Mágico".
- **Año 2**. La Torre de Kellar.
- **Año 3**. El Retorno del Lord Brujo.
- **Año 4**. La Compañía Tenebrosa.
- **Año 5**. Contra la Horda de Ogros.
- **Año 6**. Los Hechiceros de Morcar.
- **Año 7**. El Horror Congelado.
- **Año 8**. El Mago del Espejo.
- **Año 9**. La Era del Caos.

Cada reto contiene la información necesaria para que el "Malvado Brujo" pueda construir la mazmorra y poblarla de enemigos, tesoros y complicaciones que los héroes deberán superar. Cada reto se compone de tres elementos:

- **Texto del pergamino**: El texto del pergamino define el reto que espera a los héroes y la recompensa que recibirán si tienen éxito. Este texto lo debe leer en voz alta el "Malvado Brujo" al principio del juego.

- **Mapa del Reto**: El mapa del reto muestra cómo ha de montarse el tablero. Los símbolos utilizados en los mapas para definir los muebles están identificados en la parte interior del separador. Los símbolos de monstruos están identificados en las cartas de monstruos.

  Sólo la habitación de la escalera está montada sobre el tablero al principio. Cuando los jugadores personaje se muevan por el tablero, el "Malvado Brujo" deberá consultar el mapa de reto para saber que debe ser colocado en cada habitación o pasadizo.

- **Notas**: Finalmente hay un número de notas para cada reto. El "Malvado Brujo" deberá rápidamente ojearlas al principio de cada reto. Estas notas explicarán lo que sucede en ciertas habitaciones y darán pie a situaciones únicas con las que tendrán que contender los personajes.

Entre Retos

Si tu personaje sobrevive, podrás mantenerlo y usarlo otra vez en retos subsiguientes. En ese caso, podrás conservar cualquiera de las cartas de Tesoro de Reto que hayas podido encontrar, y podrás gastar cuanto desees del tesoro encontrado durante el reto para poder equiparte mejor. No podrás conservar las cartas de Tesoro normales (como las pócimas).

Los jugadores podrán restaurar los Puntos de Cuerpo y de Mente de sus "personajes" llegando a sus valores originales antes de comenzar un nuevo reto.

El tablero de juego

Los retos se realizan sobre un tablero de juego de casillas cuadradas. El Mapa del Reto especifica cómo debe de montarse el tablero.

Las casillas del tablero se dividen en áreas de dos tipos: habitaciones y pasadizos. Las habitaciones se delimitan en el tablero por líneas blancas (sus paredes). Los pasadizos se muestran en el tablero de juego como áreas de pavimento gris claro. Los pasadizos pueden tener una o dos casillas de anchura. En la siguiente imagen se muestran los pasillos existentes en el tablero, las casillas de gris oscuro son intersecciones y también forman parte del pasillo.

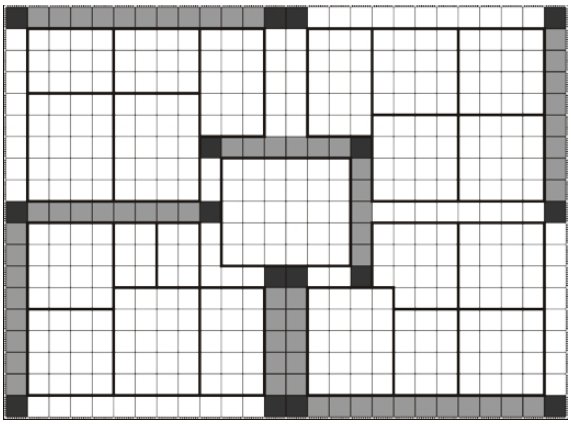


Ilustración 8. Tablero de HeroQuest

¿Qué es visible?

Decidir que puede verse por un jugador es muy importante para determinar qué debe ser colocado en el tablero. Las miniaturas que estén en la misma habitación son siempre visibles. Miniaturas en distintas habitaciones o en pasadizos sólo son visibles si puedes trazar una línea recta, sin obstáculos, entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, la otra miniatura no será visible. En el capítulo de Combate hay más información sobre la visibilidad.

Casillas bloqueadas (Muros y Rocas Caídas)

Estas fichas deberán colocarse de acuerdo con el mapa del reto tan pronto como le sean visibles a un jugador "personaje". Estas fichas muestran donde se han construido paredes adicionales a la mazmorra o donde el techo puede haberse desplomado. Ni los personajes ni los monstruos pueden moverse a través de las casillas bloqueadas.

Colocando monstruos en el tablero

Normalmente cada reto utiliza más monstruos que los que están disponibles en el juego. Por lo tanto, los monstruos que han sido eliminados pueden utilizarse de nuevo más adelante en el reto. Si todos los monstruos de un tipo ya están sobre el tablero y el “Malvado Brujo” necesita colocar otro, podrá utilizar cualquier otro monstruo siempre que sea del mismo color que el que debería colocarse. Esto puede suceder si los jugadores no eliminan los monstruos o si sacan muchas cartas de monstruos errantes de la baraja de cartas de Tesoro.

Tu turno

Las acciones de un encuentro de combate ocurren casi de forma simultánea en el mundo de juego, pero para conseguir que sean relativamente manejables, los personajes se turnan a la hora de actuar

Los jugadores se turnan comenzando con el jugador situado a la izquierda del “Malvado Brujo” y continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Durante tu turno puedes realizar algunas acciones. Tendrás que decidir qué hacer con cada una de ellas, para ayudar de forma decisiva a que tus aliados y tú obtengáis la victoria final.

Tipos de Acción

Durante tu turno podrás realizar acciones de tres tipos: estándar, de movimiento y gratuitas. También existen las acciones de interrupción, cuyo uso se describe más adelante.

TIPOS DE ACCIONES

- **Acción estándar**: Las acciones estándar son el pilar del juego. Normalmente, sólo puedes ejecutar una acción estándar por turno. Ejemplos: atacar, desactivar una trampa, buscar tesoros, correr.
- **Acción de desplazamiento**: Las acciones de desplazamiento involucran el movimiento del personaje de un lugar a otro caminando.
- **Acción gratuita**: Las acciones gratuitas casi no consumen tiempo ni esfuerzo. Salvo que se indique lo contrario, puedes realizar tantas acciones gratuitas como quieras durante tu turno. Ejemplos: abrir una puerta, tomar una pócima.
- **Acciones de interrupción**: Pueden realizarse incluso fuera de tu turno si se reúnen las condiciones necesarias para ello. Ejemplos: algunos hechizos, tomar una pócima de restauración para evitar la muerte.

En su turno, el héroe podrá desplazarse y realizar alguna acción estándar. El héroe puede decidir si desplazarse primero y realizar una acción estándar después; o realizar la acción estándar y luego desplazarse. No se puede realizar parte del movimiento, realizar una acción estándar y continuar con el movimiento que quede.



TIPOS DE ACCIONES ESTÁNDAR

- Atacar.
- Lanzar un hechizo (sólo personajes mágicos).
- Buscar tesoros.
- Buscar puertas secretas.
- Buscar trampas.
- Desactivar trampas.
- Cambiar/equipar/quitar objetos puestos.
- Intercambiar objetos con otro personaje.
- Correr.
- Usar algunas habilidades.

Las acciones gratuitas sí pueden intercalarse en el movimiento. Por ejemplo, caminar, abrir una puerta que bloquea el paso y continuar caminando.

TIPOS DE ACCIONES GRATUITAS

- Abrir una puerta.
- Tomar una pócima
- Saltar un pozo o abismo.

En el turno del “Malvado Brujo” podrá mover cualquiera de los monstruos que tenga en ese momento sobre el tablero. Debe mover a los monstruos uno a uno. Los monstruos pueden moverse y luego atacar o atacar y luego moverse. Al igual que los héroes, no podrán realizar movimientos parciales. Algunos monstruos podrán lanzar hechizos en vez de atacar si así lo indica el Reto y el “Malvado Brujo” desea utilizar esa opción.

Caminar y correr

Las Fichas Técnicas de Personaje nos indican cuantas casillas puede desplazarse. Los "personajes" no necesitan agotar la distancia indicada por dicha ficha técnica. También pueden decidir recorrer más casillas de las que indica su ficha, realizando la acción de correr, no obstante deben declararlo antes de realizar el movimiento, así pues si descubren algo, no podrán cambiar la decisión de correr para realizar otra acción, aunque no hubieran superado su movimiento reflejado en su propia ficha. Cuando un Héroe decide correr, podrá moverse 5 casillas adicionales.



Las cartas de monstruos nos indican el máximo de casillas que podrán moverse en cada turno.

Conforme los "personajes" se mueven por el tablero de juego entran en nuevas habitaciones y pasadizos. Si eres el primer "jugador" que entra en una habitación nueva o algún pasadizo, deberás darle al “Malvado Brujo” suficiente tiempo para consultar el mapa del reto y para colocar sobre el tablero cualquier monstruo o mueble que sean visibles por el héroe.

Al desplazarse los héroes y los monstruos, no podrán realizar lo siguiente:

1. Desplazarse en diagonal.
2. Desplazarse a una casilla ya ocupada.
3. A travesar una casilla ocupada si el jugador que la ocupa no le permite pasar (Los monstruos nunca dejarán pasar a los héroes)

Una vez un héroe o un monstruo ha realizado su movimiento, podrá luchar si aún no lo ha hecho. Al final del turno el juego pasa entonces al jugador a su izquierda.



Ilustración 9. Movimiento de los personajes

Realizar búsquedas

Los "personajes" también pueden buscar en vez de atacar o lanzar un hechizo. La búsqueda como acción que es, se puede realizar antes o después de realizar el movimiento. Los héroes no pueden buscar si hay monstruos en su línea de visión. Los monstruos jamás buscarán.

Los jugadores le dicen al "Malvado Brujo" que es lo que están buscando. Pueden realizar tres tipos de búsquedas: Puertas Secretas, Trampas y Tesoros.

En caso de que no haya monstruos sobre el tablero (monstruos activados), se podrá realizar la búsqueda de trampas y puertas secretas a la vez. Con este sistema se trata de agilizar la partida.

Si hay algo, el “Malvado Brujo” deberá revelarlo, pero si los jugadores buscaban trampas, no indicará si existen puertas secretas o tesoros.

Buscar trampas

Para buscar trampas en las habitaciones, no debe haber ningún monstruo en el interior de la misma. Para buscar trampas detrás de una puerta, debe esta abrirse primero (el Héroe se tiene que encontrar adyacente a la puerta) y no debe haber ninguna criatura en la habitación o en el pasillo (la búsqueda de trampas detrás de la puerta también muestra las que se encuentran en el pasillo o habitación).

La búsqueda de trampas en los pasillos se hará de la siguiente manera: sólo se encontrarán trampas entre intersecciones (incluyendo las mismas casillas comunes de la intersección) podrá haber monstruos en la visión del jugador siempre y cuando se encuentren fuera del pasillo y su intersección. Si el Héroe se encuentra en una intersección, deberá especificar en qué pasillo realiza la acción de buscar trampas. Cuando se han encontrado trampas, se indicaran en el tablero con la ficha de Trampa encontrada (el jugador no sabrá qué tipo de trampa es, sólo encuentra el mecanismo que la activa).

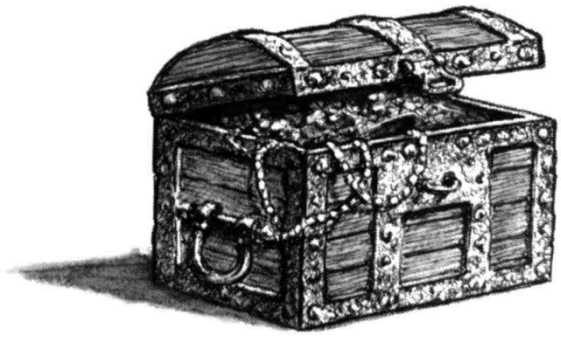
Buscar puertas secretas

Para buscar puertas secretas en pasillos se aplicará la misma norma de pasillos que en Buscar trampas, una vez encontrada una puerta secreta, deberá colocarse la ficha de puerta secreta cerrada, no se deberá mostrar el contenido de la habitación o el pasillo, hasta que el jugador se coloque en una casilla adyacente y declare que quiere abrir la puerta secreta, esto no implica acción ni pérdida de movimiento.

Buscar tesoros

Solo se podrán buscar tesoros en habitaciones en las que no se encuentre ningún monstruo.

Cada personaje podrá buscar una vez en cada habitación. Si hay algún tesoro indicado en las notas del Reto, el primer jugador que busque tesoros en esa habitación, encontrará dicho tesoro, los demás jugadores cuando busquen en esa habitación, deberán coger una carta tesoro.



Cuando se encuentre más de un mobiliario (cofre, armario, librería...) en una habitación que contienen tesoro indicado en las notas, sólo se encontrará uno de los tesoros, el siguiente deberá ser encontrado por otra acción de buscar tesoros. El orden en encontrar dichos objetos es a propia decisión del “Malvado Brujo” (que podrá decidirlo por azar tirando algún dado). Por ejemplo si hay una habitación con dos cofres y en las notas indican que se encuentran 100 monedas de oro en cada uno, el primer jugador que busque tesoros encontrará 100 monedas de oro en un cofre, el siguiente que busque tesoros encontrará las otras 100 monedas de oro del siguiente cofre. Aunque haya varios cofres un jugador sólo puede buscar una vez.

TESOROS Y TRAMPAS
Cualquier jugador que busque tesoros en una habitación sin buscar antes trampas, si en esta se encontraba alguna, el Héroe caerá en la más próxima perdiendo su turno. Si existen más trampas, no se descubrirán, y si vuelve a intentar buscar tesoros, caerá en la siguiente (hasta que no haya más trampas). Si se han descubierto trampas en una habitación, no se podrá buscar tesoros hasta que se desactiven todas ellas.

MONSTRUOS ERRANTES
Algunas de las cartas tesoro no muestran ningún tesoro, en su lugar muestran un feroz monstruo. Cada reto indica al “Malvado Brujo” cuál de los tipos de monstruo debe ser utilizado cuando una de estas cartas aparece. Se debe colocar el monstruo en una casilla adyacente, el “Malvado Brujo” podrá atacar al "personaje" en ese mismo turno con ese monstruo aunque no fuese el turno del “Malvado Brujo”. El Héroe si encuentra un monstruo errante perderá el turno. Si no hay una casilla adyacente al Héroe, podrás colocar el monstruo en una casilla libre de la misma habitación. Sin embargo, en este caso, no podrá atacar a otro "personaje".

Nota: Cuando se coge una carta del mazo de Tesoro, el jugador deberá leer la misma. Cualquier carta de Trampa o Monstruo Errante deberá ser devuelta al mazo de Tesoro una vez aplicado el

efecto de dicha carta y se tendrá que volver a barajar el mazo. Por el contrario, existen algunas cartas del Tesoro (como pócimas y diversos artefactos) que serán propiedad del jugador hasta que se utilicen. Tras su uso deben ser descartadas y devueltas al final del mazo. Si al final del reto no han sido utilizadas, deberán ser devueltas, los jugadores no podrán quedarse con estas cartas del Tesoro de un reto a otro. Todas las cartas de oro, deberán ser anotadas las cantidades en la Hoja Blanca de Personaje y una vez realizado esto, se tendrá que descartar la carta.

Desactivar trampas

Cuando se encuentran trampas, estas se marcan con una ficha de trampa encontrada. Entonces en el turno de un "personaje" este podrá intentar desactivarla. Para ello debe poseer el Kit de Herramientas y colocarse encima de la trampa anunciando al “Malvado Brujo” su intención de desactivarla. Pueden haber algunos héroes que por su naturaleza puedan desactivar trampas sin necesidad de las Herramientas (por ejemplo el Enano), no obstante poseer estas herramientas harán que tengan más posibilidades de éxito a la hora de desarmar las trampas.

Equipar/cambiar/quitar objetos puestos

Un personaje durante su turno puede verse obligado a cambiar de equipo, ya sea de armas o armaduras, así como de otros objetos varios. Este caso es muy común en el combate, cuando puede que lleve un arma a distancia y se encuentre en un combate cuerpo a cuerpo.

De armadura

Para cambiar de armadura, un Héroe necesita una acción de su turno y no podrá haber ningún monstruo adyacente al personaje. Sólo se permite cambiar o equiparse con una armadura por turno.

De arma

Para cambiar de arma, un Héroe necesita una acción de su turno. Podrá intercambiar de arma incluso habiendo un monstruo en una casilla adyacente. Sólo se permite cambiar un arma por turno.

Nota: Hay que tener en cuenta que un Héroe siempre podrá elegir utilizar el ataque sin armas (aún llevando una).

EJEMPLO
El Elfo, equipado con arco, se encuentra con un orco al girar una esquina, este se encuentra a una distancia superior a una casilla, así que le ataca con el arco pero falla. En el turno del “Malvado Brujo”, el orco se acerca hasta una casilla adyacente y le ataca cuerpo a cuerpo, pero falla también su ataque. En el turno del Elfo este decide, en vez de utilizar su acción para cambiar de arma y pasar a una espada corta que dispone, atacarle con los puños. Así que le golpea y saca una calavera blanca, el orco no se defiende con éxito y es eliminado.

Cualquier otro objeto

En el juego, un personaje puede disponer de otro tipo de objetos que no sean armas o armaduras, para ello, deberá realizar el cambio de la misma manera que si se cambiase o se equipase con un arma. Estos objetos pueden ser varitas.

Nota: Hay objetos que aún considerándose como tal, no necesitan ser equipados o ser declarados como "equipo puesto". Estos son pócimas, pergaminos y runas.

Intercambiar equipo entre personajes

En el turno del jugador, su personaje podrá entregar, recibir o intercambiar con otro Héroe un objeto. Para ello, este Héroe debe encontrarse en una casilla adyacente al Héroe que le quiere entregar el objeto. No se podrá entregar o intercambiar ningún objeto, si hay un monstruo en alguna casilla adyacente de alguno de los personajes. Tampoco se podrá dar, recibir o intercambiar más de un objeto por turno. Esto no estará considerado como una acción.



Abrir puertas

Los "personajes" y monstruos sólo pueden entrar y salir de las habitaciones por las puertas abiertas. Los monstruos no podrán abrir puertas.

Los héroes pueden abrir una puerta colocándose en la casilla delante de ella. Los "personajes" no tienen que abrir una puerta si no lo desean. El abrir una puerta no cuenta como un desplazamiento. Habiendo abierto la puerta, el personaje puede continuar su movimiento si aún le quedan casillas en las que desplazarse.

Tan pronto como se abra la puerta, el "Malvado Brujo" deberá colocar sobre el tablero las piezas mostradas para esa habitación o pasadizo en el mapa del reto. Una vez una puerta haya sido abierta, permanecerá abierta durante el resto del juego. El "Malvado Brujo" deberá quitar la pieza de la puerta cerrada en el tablero, y cambiarla por una de puerta abierta.

Tomar una pócima

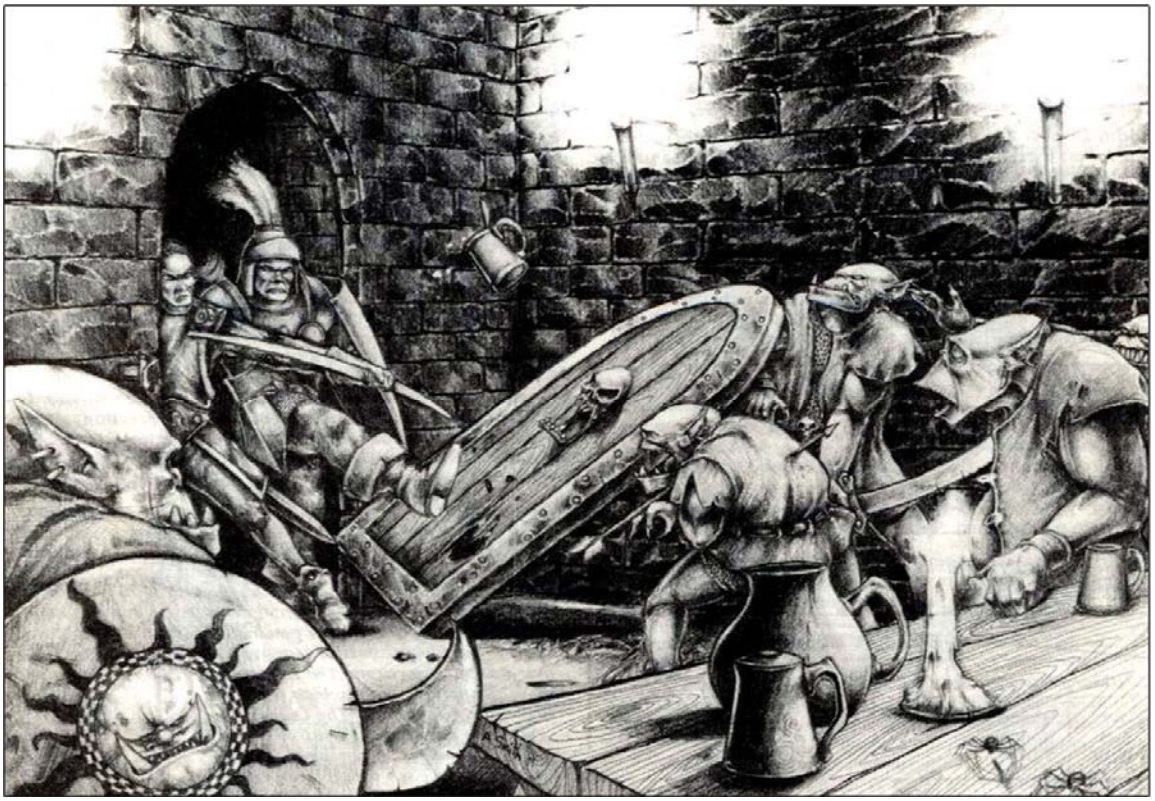
El tomar una pócima no representa ninguna acción (podrá ser tomada antes o después de realizar la acción y/o el movimiento), si en la carta no dice lo contrario. Los efectos de estas pócimas duran lo que estipula el texto de la misma, normalmente será durante su mismo o próximo turno. El personaje del jugador tan sólo podrá tomar una pócima por turno.

Tomar una pócima como acción de interrupción

Cuando un personaje reciba un impacto que le provoque la muerte, puede realizar una acción de interrupción para tomar una pócima de restauración. De esta forma, puede salvarse de la muerte en el último momento.

El personaje debe de poseer la pócima de restauración en su inventario. Podrá tomarla en el mismo turno en que ha muerto (aunque no sea el suyo) y ésta restaurará a partir del valor negativo que le quede de puntos de vida.

Sólo puede tomarse una pócima en su turno. Si un personaje ya ha tomado una, no podrá tomar una segunda si recibe un nuevo impacto mortal y morirá. En el turno del “Malvado Brujo” tampoco podrá tomarse más de una. Por tanto, si el personaje es atacado por varios enemigos y el primero realiza un impacto mortal, podrá tomarse una pócima para evitar la muerte. Pero si el segundo enemigo vuelve a realizar un nuevo impacto mortal, el personaje morirá.



Saltar un Pozo o Abismo

Un Héroe podrá saltar un pozo o abismo siempre y cuando la siguiente casilla después del pozo esté libre, además de disponer suficiente movimiento para acabar en esa casilla. Si dispone de más movimiento podrá seguir avanzando, no obstante no podrá saltar otro pozo hasta su próximo turno. Un personaje solo puede saltar pozos de una casilla de longitud, a excepción del Elfo que puede saltar pozos de dos casillas de longitud.

Para saltar un pozo, debe lanzarse un dado de combate, si sale calavera, el intento del salto fracasa y el personaje caerá al interior del mismo, aplicando 1 Punto de Cuerpo de daño. Cuando se cae en un pozo el turno del jugador termina.

Un pozo en una esquina no puede ser saltado, se deberá saltar al interior, en este caso, en vez de perder 1 Punto de Cuerpo automático, se tirará 1 dado de combate y perderá 1 Punto de Cuerpo si el resultado es una calavera. Sufra o no daño, no podrá continuar hasta su próximo turno.

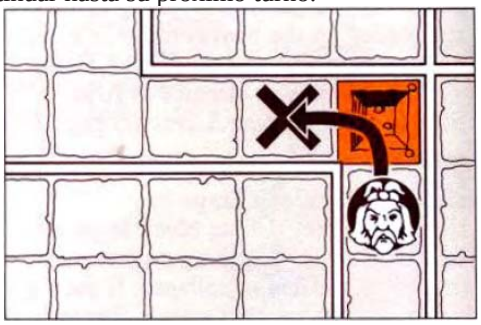


Ilustración 10. Pozo en esquina.

Saltar al interior de un pozo es una opción libre que se puede efectuar siempre que el jugador quiera, por ejemplo si hay un monstruo después del pozo y éste no tiene ninguna arma arrojadiza ni a distancia, con lo cual para atacarlo tendría que saltar al interior del pozo, esperar al turno del monstruo (defendiéndose con un dado menos) y de nuevo en el turno del Héroe atacar a la criatura con un dado menos de combate.

Cuando un jugador se encuentra en el pozo, tira 1 dado menos de ataque y de defensa, no podrá usar armas a distancia o lanzar armas arrojadizas.

En el caso de que un jugador decida saltar un pozo, abismo o pozo de tinieblas que contenga a un héroe en su interior, y caiga en ella, se deberá aplicar el daño de la trampa a ambos personajes o criaturas. No obstante, como no se permite que haya dos miniaturas en una misma casilla, el Héroe que haya saltado recientemente la trampa se deberá colocar en la casilla adyacente, y perderá su turno.

Trampas

Caer sobre una trampa

Cuando un Héroe pasa por encima de una casilla con trampa que no ha sido descubierta todavía, deberá pararse en la misma casilla de la trampa y finalizará su turno. Se debe colocar la ficha trampa activada si es necesario (por ejemplo las trampas de flecha no tienen ficha de trampa activada como los pozos o las rocas caídas). Habrá que aplicar el daño, posible desplazamiento y/o tirar los correspondientes dados según las reglas de la trampa.

También es posible caer en una trampa al intentar saltarla, saltar una trampa es igual que saltar un pozo, ha de haber al menos una casilla libre después de la trampa, el jugador deberá lanzar un dado de combate, si el resultado es una calavera, cae encima de la trampa y la activa.

Trampas en el mobiliario

Algunos de los cofres de tesoro contienen trampas. El efecto de estas trampas se indica en las notas del reto. Si un “personaje” encuentra trampas en cofres, deberás colocar la ficha de trampa encontrada debajo del cofre. También pueden encontrarse trampas en otros mobiliarios, teniendo el mismo efecto y tratamiento que una trampa en un cofre.



Tipos de trampas

Pozo o Abismo	Trampa

Un falso suelo cederá bajo el peso del héroe, precipitándole a un abismo.

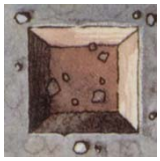


Ilustración 11: Pozo. Ficha en el tablero.

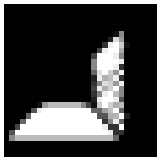


Ilustración 12: Pozo. Icono en los retos.

Daño:

Cuando un Héroe caiga en una trampa de abismo perderá un Punto de Cuerpo automáticamente.

Cuando se encuentre esta trampa, se deberá colocar una ficha de trampa encontrada. Cuando un pozo sea mayor de una casilla de longitud, se deberá colocar las fichas de trampa encontrada al inicio y al final de la misma trampa. Así pues, un Héroe podrá saltar por encima del mecanismo, continuar con normalidad y luego en el siguiente turno intentar saltar el mecanismo del otro extremo. Si se activa la trampa, se deberá colocar todos los pozos consecutivos, pues la trampa es toda la longitud y anchura del pozo. A sí mismo, si se desactiva desde un extremo, queda anulada la trampa por completo.

Roca Caída	Trampa

Cuando un héroe caiga en una trampa de Roca Caída, el techo se le vendrá encima.

Deberás colocar una ficha de Roca Caída (Desprendimientos). Esta ficha bloqueará dicha casilla y nadie podrá atravesarla (habrán casos que si permitan hacer una excepción, como en el caso de usar el hechizo de Atravesar la Roca), el comportamiento de una casilla bloqueada por Roca Caída, es el mismo que si fuese un muro.



Ilustración 13. Trampa de roca caída. Icono en los retos.

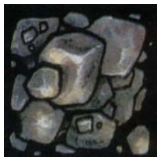


Ilustración 14. Roca caída. Ficha en el tablero.



Ilustración 15. Roca caída. Icono en los retos.

Daño:

El jugador decidirá en que casilla adyacente (y siempre que se encuentre libre) se quedará. El daño que provoca el desprendimiento es de 3 dados de combate, sin opción de tirar por defensa, si se dispone de algún cubre cabezas (Casco, Yelmo…) se descontará 1 dado de combate.

Si ocurriese el caso de que cuando un personaje cae en una trampa de Roca Caída no puede colocarse en ninguna casilla adyacente que esté libre, dicho Héroe morirá al instante.

Flechas	Trampa

Las trampas de flecha son las más sencillas. Cuando un héroe pise el resorte camuflado en el suelo, una flecha se disparará hacia él desde un hueco oculto en la pared.



Ilustración 16. Flechas. Icono en los retos.

Daño:

Esta trampa sólo afecta al primer jugador que caiga en ella. Se deberá lanzar 1 dado de combate, si el resultado es una calavera, el Héroe perderá 1 Punto de Cuerpo.

Gran Bola de Piedra	Trampa

Una gran bola de roca caerá tras el héroe. La roca rodará destrozando todo a su paso hasta estrellarse contra algún muro.

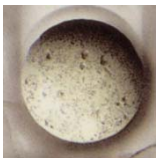


Ilustración 17. Bola de piedra. Ficha en el tablero.

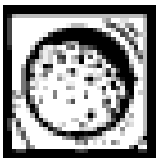


Ilustración 18. Bola de piedra. Icono en los retos.

Daño:

Esta gran roca rodante es una trampa especial para determinados retos (aparece a partir del Año 2 - La Torre de Kellar). Su explicación viene en el mismo reto.

Cuando el último Héroe haya pasado por la casilla marcada con la trampa, una gigante bola de piedra caerá desde el techo. Se debe colocar la ficha de Gran Bola de Piedra en la casilla marcada. En el próximo turno del Malvado Brujo y siguientes turnos, se deberán lanzar dos dados rojos y sumar 4 para ver cuántas casillas recorre. Esta bola golpeará el muro rompiéndose y bloqueando la casilla marcada con un símbolo de explosión.

El siguiente icono indica donde choca en el mapa. Es posible (según las Notas de Reto) que se deba

colocar una ficha de Roca Caída.



Ilustración 19. Choque de bola de piedra. Icono en los retos.

Daño:

Si una de estas bolas alcanza a un Héroe, esta pasará por encima de él provocando 5 dados de combate de daño, el Héroe no podrá tirar por defensa.

No es una trampa que pueda encontrarse.

Suelo de Escaleras Resbaladizas	Trampa

Unas traicioneras y resbaladizas escaleras pueden causar un buen disgusto a un confiado héroe.

No debes colocarla hasta que un Héroe pise la casilla donde se encuentra esta trampa. No puede ser encontrada mediante buscar trampas ni ser desactivada.

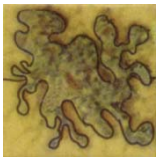


Ilustración 20. Trampa escaleras resbaladizas en el tablero.

Daño:

Cuando un Héroe pasa por encima de esta trampa resbaladiza, has de colocar la ficha sobre el tablero, el jugador deberá tirar un dado de combate, si saca un escudo blanco resbala y cae por las escaleras en la dirección indicada por la flecha. Perderá un Punto de Cuerpo, la figura se colocará al final de las mismas y finalizará su turno. Una vez colocada la trampa, podrá ser saltada del mismo modo que un pozo.

En el caso de que hubiera más Héroes o criaturas en las escaleras. El Héroe que caiga en ella arrastrará a todos quedando la criatura más alejada en la casilla siguiente de las escaleras y las anteriores una casilla antes. Todos perderán un Punto de Cuerpo.

Trampa Hacha	Trampa

Una afilada hacha saldrá despedida por un resorte hacia el incauto héroe que la ha activado.

Cuando un Héroe pise una baldosa con un hacha negra marcada en el Mapa de Retos, se disparará la trampa del Hacha. Esta trampa sólo se activa pisando la casilla con el hacha negra. Las hachas blancas son el alcance de la misma (en la casilla hacha negra también afecta la trampa).

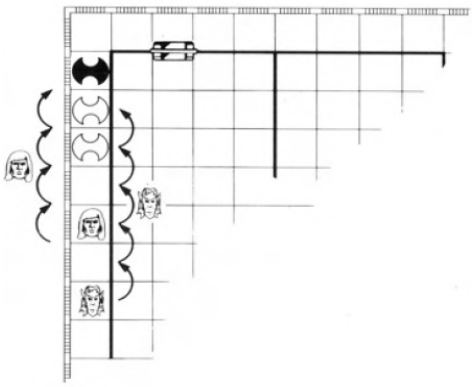


Ilustración 21. Recorrido de trampa hacha



Ilustración 22. Trampa hacha. Icono en los retos.

Daño:

Esta trampa provoca dos dados de combate de daño, los cuales no son defendibles.

El siguiente icono indica el alcance de dicha trampa. Todos los Héroes y Monstruos que se encuentren en las casillas marcadas con el hacha blanca también serán afectadas por la misma con el mismo daño.

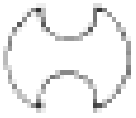


Ilustración 23. Alcance de trampa hacha. Icono en los retos.

Pozo de Tinieblas	Trampa

Estos pozos son mucho más profundos que los pozos normales o abismos.

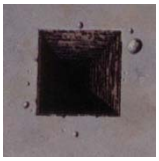


Ilustración 24. Pozo de tinieblas. Ficha en el tablero.

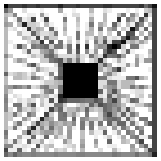


Ilustración 25. Pozo de tinieblas. Icono en los retos.

Daño:

Cuando un Héroe caiga en el interior de un pozo de las Tinieblas, el daño que recibirá dependerá del tipo de armadura que lleva. Automáticamente perderán un Punto de Cuerpo, y habrá que tirar un dado de combate si se lleva armadura media (Cota de Malla) y dos dados de combate si se lleva armadura pesada (Coraza).

CAPÍTULO 5.

COMBATE

El combate se divide en dos fases: ataque y defensa. El atacante tirará sus dados de combate una vez para contabilizar tantas calaveras como le sea posible. El defensor a continuación tirará sus dados de combate una vez para anular el máximo de calaveras posibles sacando escudos.

Dados de Combate

Para el combate, se disponen de unos dados especiales de seis caras. Estos dados de combate se componen de una imagen por cada cara: Calavera Negra (1), Calaveras Blancas (2), Escudos Blancos (2) y Escudo Negro (1). La versión original del dado de combate no tiene Calavera Negra y son tres Calaveras Blancas.



Ilustración 26. Dado de combate.

El número máximo de dados que un jugador podrá tirar (tanto en el ataque como en la defensa) será de 12 dados, sin importar que por armas mágicas, efectos de hechizos... le permitan tirar más. No obstante, si hay alguna penalización en su tirada, esta influirá a partir de la cantidad acumulada total, lo que es lo mismo que si su total real de ataque son 13 dados y el Héroe se encuentra en el interior de un pozo que le resta un dado de combate en el ataque, su ataque seguirá siendo de 12 dados, ya que la resta será de los 13 dados que tiene reales y no del máximo de dados por tirada.

Los dados de combate también pueden utilizarse en otros eventos como trampas, saltar pozos... No son exclusivos para su uso en combate.

Elección de objetivos

Para atacar a un monstruo o un personaje normalmente deberás estar en una de las cuatro casillas adyacentes. Dependiendo del Equipo de Batalla que posean, podrán atacar en diagonal también.

EJEMPLO
El Elfo (con una Espada Corta) puede atacar al orco desde cualquier espacio indicado en el dibujo. No podrá atacar desde los espacios indicados con una "X".



Ilustración 27. Rango de ataque.

Si el personaje quiere lanzar un hechizo o ataca con un arma a distancia o arrojadiza, no será necesario estar en una casilla adyacente para poder atacar a un enemigo. Para ello deberá tener línea de visión directa con su oponente. Para hechizar o atacar a distancia (con armas a distancia o arrojadizas) no hay límite de casillas de distancia. No se puede atacar con un arma a distancia a un enemigo que se encuentre en una casilla adyacente. Un arma arrojadiza no tiene sentido lanzarla a un enemigo adyacente, pues podrá atacar a enemigos adyacentes igual que si se lanzara.

Las miniaturas en la misma habitación siempre están visibles. Las criaturas y demás "personajes" en pasadizos o en distintas habitaciones sólo son visibles si se puede trazar una línea recta, sin obstáculos entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, o de otras miniaturas, entonces el objetivo no está visible.

Nota: Si se encuentra una miniatura (Héroe, monstruo, PNJ...) entre el atacante con arma a distancia y su objetivo, este no se encontrará en línea de visión directa para atacar.

EJEMPLO
El Elfo se dispone a realizar su acción de atacar, para ello cuenta con una ballesta. Uno de los orcos se encuentra detrás del Mago, con lo cual este hace de escudo. Otro está detrás de una puerta cerrada, otro está detrás de un Héroe (el Mago) y otro está detrás de un muro. No obstante tiene 5 orcos más a los que su línea de visión es directa sin tener ningún obstáculo.

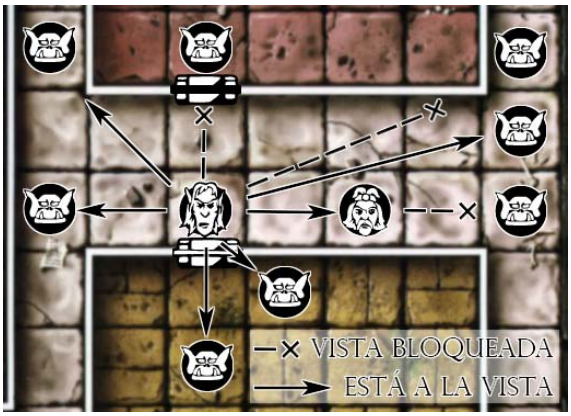


Ilustración 28. Líneas de vista.

Ataque y defensa

Tirada para impactar

Para atacar, se debe tirar el dado especial de combate (con calaveras y escudos). La cantidad de los dados a tirar se muestra en la carta de Equipo de Batalla que posee el "personaje" o en la carta de Monstruo. Por cada calavera que se saca, el enemigo perderá un Punto de Cuerpo, a menos que pueda defenderse. Si el resultado no da ninguna calavera, el ataque habrá sido fallido y el oponente no deberá tirar dados para defenderse.

Tirada de defensa

Para defenderse, el jugador debe tirar el número de dados especiales de combate que indica su Ficha Técnica de Personaje más posibles bonificaciones por Equipo de Batalla (armaduras) o indicado en la carta de Monstruos.

Los "personajes" deben intentar sacar escudos blancos, mientras los monstruos necesitan escudos negros. Cada escudo que salga, si es del tipo adecuado, cancelará una calavera de las que haya tirado el atacante.

Una vez el resultado de la defensa haya sido determinado, el jugador atacado debe reducir sus Puntos de Cuerpo en su Ficha Blanca de Personaje, un punto por cada calavera que no haya podido anular por un escudo correspondiente. Cuando los Puntos de Cuerpo de un personaje (sea Héroe, PNJ o monstruo) llegan a cero, el personaje morirá.

EJEMPLO
Un bárbaro armado con espada ancha ataca a un Orco. Según la descripción de dicha arma, un personaje que blanda esta espada arroja tres dados de combate al atacar. Los lanza y obtiene una calavera negra, una calavera blanca y un escudo negro. Ha obtenido dos calaveras, por tanto, inflige dos Puntos de daño al Orco salvo que éste consiga defenderse. El orco tira dos dados para defender. Los lanza, y obtiene un escudo negro y otro blanco. Solo ha conseguido bloquear un punto de daño. Pierde un Punto de Cuerpo. Como sus Puntos de Cuerpo se reducen a cero, el orco muere.

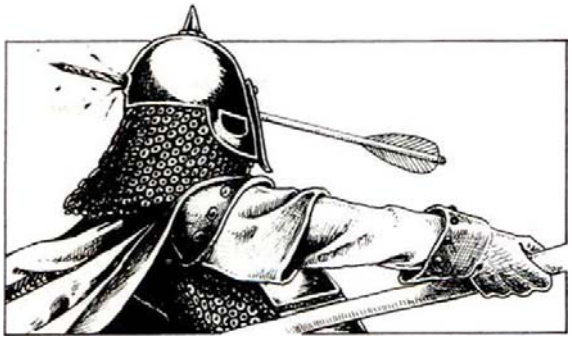
Tipos de ataques

Ataque cuerpo a cuerpo

Todo el mundo posee este tipo de ataque indiferentemente de su clase. Consiste en un ataque básico cuerpo a cuerpo empleando tu arma contra un enemigo en una casilla adyacente. Tiras tantos dados de ataque como indique tu arma.

Ataque a distancia

Todas las clases poseen este tipo de ataque salvo que se indique lo contrario en la Ficha Técnica del héroe (como el Paladín). Consiste en un ataque básico a distancia contra una criatura visible empleando tu arma a distancia. Tiras tantos dados de ataque como indique tu arma.



Ataque sin armas

Cuando un Héroe no tenga ninguna arma de Equipo de Batalla, deberá luchar con los puños desnudos. Todo el mundo posee este tipo de ataque indiferentemente de su clase.

Se debe de lanzar un dado de combate. El resultado necesario para impactar viene especificado en la Ficha Técnica del Héroe.

EJEMPLO
El Bárbaro impactará sacando en su tirada cualquier calavera (50%) mientras que el Mago sólo impactará sacando una calavera negra (16%), otros "personajes" de robustez media como el Elfo, acertará sacando una calavera blanca (33%).

Ataque doble

Los ataques dobles o poder atacar dos veces seguidas es un caso especial en el Combate. Esta situación puede darse por varios motivos, uno porque el Héroe tiene una habilidad que lo permita y la segunda más común es porque dispone de un arma o complemento de arma que lo indica, aunque también una pócima o hechizo puede permitir en algún momento atacar dos veces seguidas o intercalando el movimiento.

Para el Ataque Doble hay que diferenciar claramente que son dos ataques por separado y la víctima tirará dos veces por defensa, no que se duplica los dados de ataque. Además, si no se indica en la ficha o carta que el ataque debe ser contra la misma víctima, significará que el segundo ataque podrá ser contra otra criatura. Si se especifica que es contra la misma víctima y ésta muere en el primer ataque, el segundo ataque se desperdicia.

Lanzamiento de Hechizos

Cuando es su turno, los “personajes mágicos” como el Mago, el Elfo o ciertos enemigos, éstos tendrán la opción de hechizar en vez de atacar o realizar otra acción.

Lanzar un hechizo es realizar una acción, así pues podrá realizarse antes o después de realizar el movimiento. No podrán desplazarse parcialmente, lanzar un hechizo y continuar con el resto del movimiento.



Los hechizos pueden lanzarse a monstruos o a “personajes”, siempre que estos sean visibles para quien los lanza.

Estados

Los personajes o criaturas pueden padecer ciertos estados que les impongan una penalización, impedimento o daño continuado.

Estado de Aturdimiento

El efecto de aturdir se aplica a las armas contundentes (mazas, martillos y bastones). Es posible que alguna habilidad o criatura pueda aturdir también.

Para aturdir se necesitan calaveras negras, sólo se podrá aturdir como máximo un turno (no importa la cantidad de calaveras negras que salgan). El defensor neutraliza primero las calaveras blancas (las que quitarían Puntos de Cuerpo) y luego anula las calaveras negras (las que le aturdirían). No es necesario infligir daño para aturdir, con lo cual sacando el atacante una calavera negra y un escudo, si el que defiende no saca ningún escudo (negro en caso de monstruo), este quedaría aturdido.

Nota: Las calaveras negras NO infligen daño al Cuerpo, sólo aturden.

Si un personaje está aturdido, perderá su próximo turno. Una vez superado ese turno, volverá a actuar con normalidad.

EJEMPLO
El Clérigo ataca con su Maza Ligera a un Fimir (este monstruo tiene 2 Puntos de Cuerpo). El resultado del ataque es de una calavera negra y una calavera blanca. Entonces el Fimir tira por defensa (3 dados), sacando dos calaveras blancas y un escudo negro. El resultado de la defensa, ese escudo negro, neutraliza la calavera blanca que ha sacado el Clérigo en su tirada de ataque, pero al no haber sacado otro escudo negro, no neutraliza la calavera negra, así que por el impacto queda aturdido y perderá su siguiente turno.

Estado de Envenenamiento

Hay criaturas que en su ataque pueden provocar un estado de envenenamiento (como las Arañas Gigantes). También es posible que algún Héroe pueda utilizar algún objeto que envenene a alguna criatura/monstruo. El efecto del veneno es aplicable del mismo modo a Héroes y a Monstruos.

Cuando algún personaje o criatura es afectada por el estado de envenenamiento, deberá tirar un dado de combate al principio del turno y aplicar el resultado siguiente:

TIRADA DE VENENO
- **Calavera Blanca**: pierde un Punto de Cuerpo de daño y el efecto del veneno continúa.
- **Calavera Negra**: pierde un Punto de Cuerpo de daño y el efecto del veneno desaparece.
- **Escudo Blanco**: no le causa daño pero el efecto no desaparece.
- **Escudo Negro**: no le causa daño y el efecto del veneno desaparece.

El efecto del veneno no es acumulable (en caso de recibir varias picaduras no se deberá tirar tantos dados como efectos de veneno se reciba).

Estado de shock

Cuando el Héroe pierda todos sus Puntos de Mente, caerá en este estado. En este estado el "personaje" sólo podrá moverse la mitad (redondeando hacia arriba), y sólo podrá atacar o defenderse. Al atacar no podrá tirar más de un dado de combate, y al defenderse sólo podrá tirar un máximo de dos dados de combate. Si el Héroe recupera al menos un Punto de Mente, este volverá a su estado normal.

Muerte de un Héroe

Cuando un Héroe pierda todos sus Puntos Cuerpo, este morirá. Se deberá colocar una ficha de cadáver de personaje. Si hay algún otro personaje en línea de visión con el Héroe que ha muerto, éste podrá recuperar todo el equipo si se coloca encima de la ficha y siempre y cuando no hubiera ningún monstruo visible por él. En el caso de que no se encontrara ningún otro jugador en la línea de visión del Héroe caído o éste/éstos hubiera/n salido de la línea de visión (por huir o acortar camino para colocarse sobre la ficha), deberá tirar un dado de combate: solo se recuperará el equipo si se saca un escudo blanco. Cualquier otro resultado significará que un monstruo se les ha anticipado y ha despojado el cadáver de todos los objetos de valor.

La ficha permanecerá sobre el tablero hasta el final del reto, pues podrá ser resucitado mediante hechizos o artefactos.

Si la ficha de cadáver de personaje se encuentra en un pozo o abismo, para intentar recuperar el equipo deberá saltar al fondo del mismo aplicando el daño que toque.

Un héroe que reciba un impacto mortal podrá realizar una acción de interrupción para tomar una poción de restauración y salvarse en el último momento. Consultar el capítulo de “La Búsqueda” para más información.



CLASES DE HÉROES

Las cuatro razas

Cada jugador interpreta a un personaje de una de las cuatro razas principales que pueblan el reino de fantasía del Viejo Mundo: Humanos, Elfos, Enanos y Halflings. De estas razas, la humana es la más común

Humanos

Los Humanos son la raza más común del Viejo Mundo y los fundadores del Imperio. Pese a no ser tan fuertes como los Enanos o tan sabios como los Elfos, los Humanos son una raza versátil y energética que ha sido capaz de mucho en muy poco tiempo. Son tremendamente adaptables, lo cual es tanto una gran ventaja como una importante debilidad. Pese a que muchos Humanos han luchado heroicamente contra la Oscuridad, no es menos cierto que muchos de ellos forman el grueso de las Hordas del Caos.

Trasfondo. Comparados con los Elfos y Enanos, los Humanos son una raza joven. No obstante, son muy vigorosos y han conseguido extenderse por todo el mundo, mientras que las otras dos razas no han cesado de declinar. Hace varios milenios, un grupo de tribus Humanas migraron al Viejo Mundo desde el Sur. Estas tribus llegaron a ser los fundadores del Imperio, así como de otras naciones como Bretonia, Tilea, Kislev y Estalia. Otros Humanos prosiguieron más al norte, hasta la helada Norsca y más allá.

Los Humanos del Imperio están orgullosos de sus logros. Adoran a su fundador Sigmar como un Dios, pues aseguran que él les protege de las fuerzas del Caos y del mal. Confían en su poderoso ejército, sus máquinas de destrucción y de la hechicería de las Escuelas de Magia para mantenerles a salvo. El Imperio es el mayor estado del Viejo Mundo, y está construido sobre la fortaleza de la humanidad.

Físico. Los Humanos varían en altura de individuo a individuo. Pocos humanos exceden los 2 metros o se quedan por debajo del metro y medio. El Viejo Mundo es un lugar duro; los Humanos que habitan en sus reinos y entornos salvajes han superado toda clase de peligros y dificultades, y son mucho más fuertes y resistentes que el humano típico moderno de nuestro mundo.



Ilustración 29. Humano imperial

CLASES DE HUMANOS DISPONIBLES

- Asesino
- Bárbaro
- Cazador de Brujas
- Clérigo
- Druida
- Guardabosques
- Guerrero, armas a distancia
- Guerrero, maestro de armas
- Luchador del Pozo
- Mago
- Mago de Batalla
- Paladín
- Sacerdote Guerrero

Enanos

Los Enanos son una raza de guerreros y artesanos de baja estatura pero fornidos cuerpos. La mayoría viven en fortalezas bajo las montañas, con redes de minas que se extienden bajo la tierra. Tienden a ser hoscos y coléricos, pero también son valerosos y leales a sus aliados. Luchan por mantener lo que queda de sus reinos de los orcos, goblins y otras malvadas criaturas. Los Enanos mantienen fuertes lazos con los Humanos del Imperio, y muchos de ellos forman parte ahora de la sociedad Imperial.

Trasfondo. Los Enanos son una raza antigua. Antes de que las tribus humanas se establecieran en lo que ahora se conoce como el Imperio, los Enanos construían poderosas ciudades bajo las Montañas del Fin del Mundo. Sus ejércitos mantenían a raya a las huestes del Caos y otros enemigos con sus hachas y artillería. Pero su época de esplendor no duraría mucho.

Sin darse cuenta, los Enanos se vieron inmiscuidos en la contienda entre Altos Elfos y Elfos Oscuros. Los Enanos y los Altos Elfos libraron una larga y brutal batalla, conocida por los Elfos como la Guerra de la Barba. Los Enanos ganaron y expulsaron a los Elfos a su isla Ulthuan. Pero, debilitado, el otrora brillante imperio Enano fue presa de Orcos, Goblins, Trolls y otras criaturas.

Desde entonces, los Enanos no han conocido más que la guerra. No es de extrañar que muchos enanos vivan ahora dentro del Imperio. Son unos ciudadanos imperiales muy apreciados por sus grandes habilidades artesanas y por su comercio. Los Enanos son expertos trabajadores de la piedra, y generalmente dominan todo tipo de oficios industriales, como la herrería, la forja de magníficas espadas o la creación de joyas soberbias.

Físico. Los Enanos son seres corpulentos y de baja estatura (alrededor del metro y medio), fácilmente identificables por sus largas melenas y espesas barbas. Físicamente son sufridos, fuertes y bastante feos. Son algo codiciosos, hoscos y ariscos. Toleran a los Humanos pero no soportan a los Elfos, a los que encuentran altivos e irritantes. No tienen dotes para la magia.



Ilustración 30. Enano

CLASES DE ENANOS DISPONIBLES
- Enano Guerrero
- Matador

Elfos

Los Elfos son una raza grácil y ágil, fácilmente reconocible por sus orejas puntiagudas. Tienen un pasado glorioso aunque trágico, y son famosos por ser excelentes arqueros, sabios y magos. Los elfos son un pueblo sofisticado, con profundo amor a las artes y a la naturaleza.

Pese a que los Elfos suelen ser muy distantes y despreciativos con el resto de razas, han sacrificado más por el bien del mundo de lo que el resto de razas jamás podrán saber.

Trasfondo. Al terminar la Guerra de la Barba, los Altos Elfos emigraron a Ulthuan, su isla natal allende el mar, para luchar contra la amenaza de los Elfos Oscuros. Hubo algunos que no quisieron renunciar al Viejo Mundo. Éstos reclamaron la independencia del Rey Fénix de los Altos Elfos y desde entonces han vivido sus propios asuntos. Otros han continuado navegando los mares y finalmente han establecido comercio con las naciones de los Hombres.

Hay muchos enclaves Élficos ocultos en el Imperio, el mayor de los cuales está en el bosque de Laurelorn, al noroeste de la gran ciudad de Middenheim, y en el de Athel Loren. En el Imperio, los Elfos se pueden encontrar usualmente en las grandes ciudades comerciales como Altdorf, Nuln y Marienburgo.

Los habitantes del Imperio clasifican a los Elfos en cuatro divisiones:
- **Altos Elfos**: Son el corazón de su raza, viven en las ciudades de los Reinos Élficos y desdeñan viajar. Pocos Altos Elfos abandonan sus Reinos, aunque unos cuantos individuos más aventureros y jóvenes podrían hacerlo como "experiencia". Estos viajeros sólo consiguen irritar a las demás razas con sus actitudes de superioridad y arrogancia.
- **Elfos Marinos**: Los Elfos que viven por las costas de los Reinos Élficos tienen una tradición de marinería. Son bravos guerreros y guardianes de los mares. Son bastante aventureros, y suelen encontrarse como comerciantes en los puertos del Viejo Mundo.
- **Elfos Silvanos**: Representan los últimos vestigios de las colonias que se fundaron hace mucho en el Viejo y Nuevo Mundo. Su número

es pequeño y está disminuyendo. La mayoría de ellos habitan en la colonia de Athel Loren. Pese a ser seres misteriosos y reservados, tienen la mentalidad más abierta que los Altos Elfos, incluso llegando a mantener relaciones con Humanos. Son los mejores arqueros del mundo, aunque no son muy aficionados a la guerra y prefieren cazar, cantar, bailar y celebrar fiestas.

- **Elfos Oscuros**: Cuando los Elfos eran jóvenes ciertos Altos Elfos fueron seducidos por Dioses del Caos. Fueron expulsados de los Reinos Élficos tras una sangrienta guerra civil y ahora se encuentran principalmente por el norte del Nuevo Mundo. Los Elfos Oscuros sienten un odio casi incontrolable hacia el resto de criaturas vivas, especialmente hacia los demás Elfos.

Físico. Los Elfos se parecen a los Humanos. Miden alrededor del metro con ochenta centímetros, son delgados y bien proporcionados. Todos son ágiles y atractivos, con caras delgadas y alerta, de ojos grandes y labios llenos. Sus orejas pueden ser bastante grandes y suelen acabar en punta. Hay pocos Elfos con barba.



Ilustración 31. Alto Elfo

CLASES DE ELFOS DISPONIBLES

- Arquero
- Bailarín Guerrero
- Elfo
- Maestro de la Espada

Halflings

Los Halflings son una pequeña pero hábil raza que aparentan ser niños pequeños al ojo inexperto. El hecho de ser imberbes acrecienta esta impresión. A pesar de ser generalmente obesos (pues comen el doble de veces que cualquier otra raza), son capaces de ser muy sigilosos.

Trasfondo. El origen de los Halflings es oscuro. Cuando las tribus humanas se establecieron en la tierra que más adelante se convertiría en el Imperio, los Halflings ya estaban con ellos. Su número, no obstante, es muy pequeño y han jugado un escaso rol en las batallas que desencadenaron el nacimiento del Imperio.

Los que no se han convertido en parte de la sociedad Humana habitan en su propio país independiente, que está completamente dentro del Imperio, y viven bajo su protección. Las comunidades Halfling tienden a ser pequeños poblados, nominalmente encabezados por un Anciano.

Casi todos los Halflings desaprueban la aventura. Nada disfrutan más que la tranquilidad de sus hogares, la buena comida y el buen tabaco. No obstante, existe un pequeño número de Halflings que encuentran esta vida intolerablemente aburrida y deciden viajar a tierras Humanas.

Físico: Los Halflings suelen medir entre el metro y el metro y veinte centímetros. Son regordetes, a menudo panzudos, y ni de lejos tan robustos como los Enanos. No tienen barba ni vello facial, salvo por las patillas que llevan los Halflings ancianos, pero sus manos y pies están cubiertos de vello.



Ilustración 32. Halfing

CLASES DE HALFLINGS DISPONIBLES

- Ladrón

Asesino

Eres despiadado con tus enemigos. También eres calculador y muy meticuloso a la hora de llevar a cabo tus ataques. lo que te convierte en un ser letal y muy temido. Tu sigilo te permite poder moverte con gran facilidad entre tus enemigos. Tienes muchas restricciones en armas y armaduras.



Los Asesinos matan por un precio, y son unos expertos luchadores profesionales. Están entrenados a un nivel muy superior al de muchos Guerreros, Asaltantes y otros matarifes baratos. Esas habilidades se encuentran a disposición del mejor postor, y alguna vez ha ocurrido que dos facciones rivales hayan contratado al mismo Asesino para eliminar al líder enemigo. En el Viejo Mundo, el Asesino es una de las armas más poderosas en el arsenal de las familias, gobiernos e instituciones religiosas enfrentadas.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con cualquier calavera.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: 3 dagas.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Coraza, yelmo, escudo, ballesta, hacha de batalla, lanza, espada larga, maza ligera, arco compuesto, mandoble, maza de estrella y cota de malla.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Subterfugio.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Marciales (+500 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Asesino te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Ataque Letal — **Habilidad nivel 1**

Cuando ataques a un enemigo que se encuentra adyacente a ti, las calaveras negras que hayas sacado en la tirada valdrán por dos calaveras.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Sigilo — **Habilidad nivel 1**

Podrás atravesar en tu turno tantas criaturas como tu propio movimiento te permita.

Tipo: Habilidad Subterfugio

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
Mente	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9

Bárbaro

Tu fuerza es increíble, solo superada por las más terribles criaturas. En la lucha cuerpo a cuerpo no tienes rival. Podrás utilizar prácticamente todas las armas y armaduras. Has de tener en cuenta que eres muy débil contra la magia, y deberás ser muy cauteloso con los hechiceros y brujos.



La tierra de Norsca se extiende al norte del Imperio, a lo largo del Mar de las Garras. Es una tierra hostil, cubierta de roca y nieve y acosada por vientos gélidos.

Sus habitantes son violentos bárbaros que son temidos en todo el mundo civilizado. Las extremas condiciones de su tierra los han hecho excepcionalmente fuertes y fieros. Estos bárbaros son terribles luchadores. Su amor hacia la batalla los convierte en excelentes acompañantes con los que aventurarse hacia el peligro.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con cualquier calavera.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 8
- **Mente**: 2
- **Afinidad**: Corporal.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Espada Ancha.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Capa protectora, ballesta y arco compuesto.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu fuerza bruta, tu arma y tu armadura son tus principales aliados en combate. No obstante, comienzas el juego con la siguiente habilidad:

Furia	**Habilidad nivel 1**

Solo una vez por reto podrás entrar en un estado de furia que te permitirá tirar el doble de dados de combate cuando ataques a un enemigo adyacente. No obstante, en tu siguiente turno tan solo podrás defender con un tercio de tu defensa (redondeando hacia abajo).

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	8	9	10	11	11	12	12	13	14	15	15
Mente	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	5

Cazador de Brujas

Has consagrado tu vida a erradicar las fuerzas del Caos. Sirves a la Iglesia de Sigmar y tu fe es inquebrantable. Eres el azote de los hechiceros corruptos. y has desarrollado una resistencia a la magia inusual para un humano.



Los Cazadores de Brujas son implacables depredadores formados con un único propósito. Destruir cualquier forma de vida impía y animada por la magia del Caos.

Son solitarios, y no se fían de nadie; nadie está libre de sus sospechas. Actuarán contra cualquiera en el que detecten (o crean detectar) indicios de mutación, magia ilegal u otras tendencias Caóticas.

Matarán personalmente a su presa si es necesario, pero prefieren azuzar la histeria de las masas. Les encantan los juicios públicos y los linchamientos, y animan a la gente a denunciar a los demás.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Espada corta.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Hacha de batalla, capa protectora, muñequeras mágicas, coraza, arco compuesto, tirachinas.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu fe en Sigmar te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Fanático	**Habilidad nivel 1**

Eres completamente inmune a los hechizos del Caos Miedo, Dominación y Dominador, y al hechizo nigromántico Temor.

Tipo: Habilidad General

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Fuerza de Voluntad	**Habilidad nivel 1**

Cada vez que se use tu valor de Mente para resistir un conjuro, puedes repetir la tirada de un dado.

Tipo: Habilidad General

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Clérigo

Eres muy poderoso contra las criaturas No Muertas. No obstante, has de tener cuidado, pues tus dotes en las artes del combate no son muchas. Tienes una gran cantidad de restricciones en las armas, si bien, tu fuerza se halla en la Fe y en la Gracia Divina. Has de utilizar ambas para cuidar de tus compañeros de aventuras.



Los clérigos son sacerdotes del Viejo Mundo, autorizados por sus respectivas Iglesias para dirigir servicios y atender a las necesidades espirituales de los fieles. Para poder cumplir su misión, los Clérigos tienen acceso a su deidad por medio de la oración, así como diversos poderes mágicos. Estos poderes vienen de la devoción a la deidad, más que del conocimiento y la fuerza de voluntad.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Mental.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Maza ligera.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Todas las espadas, todas las hachas, lanza, daga, cuchillo, ballesta, arco compuesto, capa protectora y coraza.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Religiosas.
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).
- Marciales (+1000 mo por nivel).

La fe en tu Dios te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Tienes el poder de lanzar hasta seis hechizos diferentes del grupo de Hechizos de Fe.

Tipo: Habilidad Religiosa

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Expulsar Muertos	**Habilidad nivel 1**

Solo cuando tengas criaturas No Muertas en tu línea de visión, podrás lanzar un dado de combate. Si el resultado es una calavera blanca, los monstruos perderán su próximo turno. Esto te hará perder un Punto de Mente.

Tipo: Habilidad Religiosa

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	6	6	6	7	7	8	8	8	8	9
Mente	4	5	6	7	7	8	8	9	10	11	11

Druida, Sabio de la Naturaleza

Eres un gran sabio, conocedor de los poderes de la naturaleza. Tu magia te permite ser un temible adversario para tus enemigos. Debes utilizar bien todos tus conocimientos, pues de ellos dependerá tu supervivencia. Bien utilizados, te harán invencible. Eres muy débil en cuerpo a cuerpo.



El Druida es un practicante de la Vieja Fe, que sigue unas creencias cuyo origen se pierde en las nieblas del tiempo. La Vieja Fe está al margen de las principales religiones del Viejo Mundo, pero por lo general coexiste con ellas. Los Druidas siguen un estricto código de vida, y se esfuerzan por vivir en armonía con la naturaleza. Añoran el orden natural de una época lejana, y tienen poca paciencia con el mundo moderno: muchos optan por apartarse de él, y todos prefieren la vida rústica a la urbana

Tienen fuertes lazos con muchos antiguos lugares, como túmulos, círculos de piedra y alfabetos rúnicos, cuyo significado hace mucho que ha sido olvidado por el resto de la gente.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 3
- **Mente**: 7
- **Afinidad**: Mental.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Bastón.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Tienes las mismas restricciones que el Mago respecto al Equipo de Batalla, así como otros objetos salvo que se indique lo contrario.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Mágicas.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).

Tus años de estudio de la naturaleza y de las runas sagradas te permiten comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Conocimientos Rúnicos	**Habilidad nivel 1**

Tienes la sabiduría de conocer los símbolos y signos arcanos y sagrados. Esto te permite utilizar quince runas mágicas elegidas por ti.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Crear Runa	**Habilidad nivel 1**

Podrás crear una runa del tipo Distancia, Potencia o Efecto que quieras. Para ello deberás utilizar tres Puntos de Mente. No puedes llevar más runas de las que te permita tus Conocimientos Rúnicos.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	6
Mente	7	8	9	10	10	11	11	12	13	14	14

Druida

Como Druida, estás en simbiosis con la naturaleza. Posees un control sobrenatural de los animales.. Tu magia te permite ser un temible adversario para tus enemigos. Debes utilizar bien todos tus conocimientos, pues de ellos dependerá tu supervivencia. Bien utilizados, te harán invencible.



El Druida es un practicante de la Vieja Fe, que sigue unas creencias cuyo origen se pierde en las nieblas del tiempo. La Vieja Fe está al margen de las principales religiones del Viejo Mundo, pero por lo general coexiste con ellas. Los Druidas siguen un estricto código de vida, y se esfuerzan por vivir en armonía con la naturaleza. Añoran el orden natural de una época lejana, y tienen poca paciencia con el mundo moderno: muchos optan por apartarse de él, y todos prefieren la vida rústica a la urbana

Tienen fuertes lazos con muchos antiguos lugares, como túmulos, círculos de piedra y alfabetos rúnicos, cuyo significado hace mucho que ha sido olvidado por el resto de la gente.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 5
- **Mente**: 5
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Bastón.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Tienes las mismas restricciones que el Mago respecto al Equipo de Batalla, así como otros objetos salvo que se indique lo contrario.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Mágicas.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).

Tus conocimientos sobre la naturaleza y sobre las runas sagradas te permiten comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Conocimientos Rúnicos — Habilidad nivel 1

Tienes la sabiduría de conocer los símbolos y signos arcanos y sagrados. Esto te permite utilizar seis runas mágicas elegidas por ti.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Hechizar — Habilidad nivel 1

Tienes el poder de lanzar hasta tres hechizos de dos grupos elementales diferentes. En total, podrás disponer de seis hechizos.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
Mente	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

Guardabosques

Has sido bendecido por la misma naturaleza. Esto te permite tener grandes dosis de supervivencia. No tienes rival con el arco, pero cualquier otra arma a distancia o arrojadiza te permite ser letal. Eres un gran explorador, y lo demuestras con tu agilidad y destreza. Tu punto débil es el combate cuerpo a cuerpo.



Muchos terratenientes del Viejo Mundo emplean a Guardabosques para que cuiden de sus posesiones, bosques o cotos de caza. Los Guardabosques se mantienen alerta frente a posibles intrusos con profunda y a veces letal atención.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 8
- **Cuerpo**: 5
- **Mente**: 5
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Daga y arco compuesto.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Yelmo, coraza, escudo, hacha de batalla, maza de estrella, maza ligera, espada larga y mandoble.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Supervivencia.
- Subterfugio (+500 mo por nivel).
- Marciales (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Guardabosques te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Tiro Acertado — **Habilidad nivel 1**

Cuando utilices un arco u otra arma a distancia, tu gran precisión con las mismas hará que puedas tirar un dado adicional de combate en el ataque.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Eludir Trampas — **Habilidad nivel 1**

Podrás sortear todas las trampas encontradas sin peligro de que salten al pasar por ellas. Cada vez que pases a través de una trampa deberás lanzar un dado de combate. La trampa se disparará si el resultado es una calavera negra.

Tipo: Habilidad Supervivencia

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Mente	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

Guerrero Especialista en Armas a Distancia

Has sido entrenado bien en las artes del combate. Tu gran habilidad la demuestras con el arco, pero cualquier otra arma a distancia o arrojadiza te hace igual de infalible. También has sido bien instruido en el combate cuerpo a cuerpo. No tienes apenas restricciones en armas ni armaduras. Eres muy fuerte, pero tu debilidad es la magia.



Los guerreros son personas que han consagrado su vida al uso de las armas. Esta clase cubre un amplio espectro de habitantes del Viejo Mundo, desde militares hasta guardaespaldas pasando por mercenarios o asaltantes. Los reinos del Viejo Mundo generan suficientes conflictos como para procurar empleo a varios miles de Guerreros.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Cuchillo y arco compuesto.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Yelmo, coraza, capa protectora, hacha de batalla, maza de estrella, maza ligera y mandoble.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Especialista en Armas a Distancia te permite comenzar el juego con la siguiente habilidad:

Tiro Acertado	**Habilidad nivel 1**

Cuando utilices un arco u otra arma a distancia, tu gran precisión con las mismas hará que puedas tirar un dado adicional de combate en el ataque.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
Mente	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9

Guerrero Maestro de Armas

Has sido entrenado bien en las artes del combate. Eres fuerte en la lucha cuerpo a cuerpo y lo demuestras en cualquier batalla. Como ambidiestro tienes la gran ventaja de poder utilizar dos armas a la vez, permitiéndote ser mortífero contra cualquier criatura. Pero debes tener mucho cuidado con la magia, pues es una de tus pocas debilidades.



Los guerreros son personas que han consagrado su vida al uso de las armas. Esta clase cubre un amplio espectro de habitantes del Viejo Mundo, desde militares hasta guardaespaldas pasando por mercenarios o asaltantes. Los reinos del Viejo Mundo generan suficientes conflictos como para procurar empleo a varios miles de Guerreros.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Corporal.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Espada corta y cuchillo.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Capa protectora, ballesta y arco compuesto.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Maestro de Armas te permite comenzar el juego con la siguiente habilidad:

Ambidiestro Básico	**Habilidad nivel 1**

La destreza que posees por ser ambidiestro te permite llevar dos armas de una mano. Podrás realizar dos ataques seguidos en un mismo turno (se defienden por separado). No obstante, la segunda arma deberá ser inferior en daño al arma principal. El segundo ataque sólo se puede realizar a la misma criatura.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	7	8	9	9	10	10	11	12	13	13
Mente	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6	7

Luchador del Pozo

Eres un guerrero curtido en las arenas y pozos de lucha que hay por todo el Viejo Mundo. Con el tiempo has adquirido grandes habilidades en el combate cuerpo a cuerpo, convirtiéndote en un adversario letal capaz de esquivar cualquier ataque con gran facilidad y esperar el momento oportuno para asestar tus terribles golpes.



En años pasados, la mayoría de los Luchadores del Pozo eran criminales o prisioneros de guerra. Eran arrojados a un pozo con un puñado de armas y solo aquéllos que sobrevivieran podían vivir otro día para contarlo. Pero estos días, aparte de los condenados existen Luchadores del Pozo profesionales. Buscan la gloria en el pozo, a pesar de que la mayoría de ellos encuentran una muerte brutal mientras la muchedumbre clama por su sangre.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con cualquier calavera.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 8
- **Mente**: 2
- **Afinidad**: Corporal.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Puño de hierro.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Capa protectora, coraza, ropaje acolchado y armas a distancia.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu larga trayectoria de lucha en los pozos te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Combate en Foso — **Habilidad nivel 1**

Cuando el personaje se encuentre en el interior de un pozo o abismo, no sufrirá ninguna penalización en el combate (ni en el ataque ni en la defensa).

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Combate Cerrado — **Habilidad nivel 1**

Los combates que realice el Héroe en pasillos de una sola casilla le otorgarán un dado extra en el combate cuerpo a cuerpo.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	8	9	10	11	11	12	12	13	14	15	15
Mente	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	5

Mago

Eres conocedor de los secretos de la magia. Tienes muchos hechizos a tu disposición que te dan un gran poder. No obstante, eres muy débil en combate cuerpo a cuerpo. Dispones de muchas restricciones en armas y armaduras.



En torno a uno de cada mil humanos nacen con el don de sentir los vientos de la magia. Este talento mágico hace que estos humanos sean tan temidos como peligrosos. Hasta la fundación de los Colegios de la Magia, los sensibles a ésta podían aprender a controlarla parcialmente de forma autodidacta, dominando de forma errática la magia de los Elementos. Los Colegios de la Magia especializan a los jóvenes magos en un tipo de magia, y les adiestran sobre cómo usarla de forma apropiada y segura.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 4
- **Mente**: 6
- **Afinidad**: Mental.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Daga.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: El equipo que no puedes utilizar está ya indicado en cada carta del Equipo de Batalla.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Mágicas.
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).

Tu adiestramiento mágico te permite comenzar el juego con la siguiente habilidad:

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Tienes el poder de lanzar hasta tres hechizos de tres grupos diferentes, tanto Elementales como grupos de Hechizos Avanzados. En total, podrás disponer de nueve hechizos.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Al principio solo podrás elegir hechizos de las listas de hechizos Elementales y Avanzados. No obstante, a nivel cuatro podrás ingresar en una Escuela de Magia (comprando la habilidad correspondiente). Pertenecer a una escuela de magia te da acceso a nuevos tipos de conjuros, tal y como se detalla en el capítulo Magia

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6	7
Mente	6	7	8	9	9	10	10	11	12	13	13

Mago de Batalla

Eres un gran hechicero y has sido adiestrado en las artes del combate por maestros guerreros. Te han enseñado bien el arte del acero. Tus habilidades mágicas las complementas con el poder que dan las armas más temibles. No tienes apenas debilidades



Un puñado de hechiceros pasan parte de su adiestramiento asignados a un cuerpo militar imperial. Durante este periodo, estos Magister aprenden a integrar mejor su hechicería en un grupo numeroso de luchadores. Aprenden a convertirse en un "potenciador" de campo para los hombres, a ayudar en sus tareas de combate y a ofrecer apoyo mágico cuando sea requerido.

Equipo

- **Inicial**: Bastón.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: El equipo que no puedes utilizar está ya indicado en cada carta del Equipo de Batalla.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 4
- **Mente**: 6
- **Afinidad**: Mental.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Mágicas.
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).
- Marciales (+1000 mo por nivel).

Tu adiestramiento mágico y marcial te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Armas de Filo	**Habilidad nivel 1**

Podrás utilizar cualquier tipo de espada, aunque se indique lo contrario de la carta, mientras no sean a dos manos.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Tienes el poder de lanzar hasta tres hechizos de dos grupos diferentes. Solo podrán ser grupos de hechizos ofensivos, no podrán incluir hechizos de curación, tanto mentales como corporales.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Al principio solo podrás elegir hechizos de las listas de hechizos Elementales y Avanzados. No obstante, a nivel cuatro podrás ingresar en una Escuela de Magia (comprando la habilidad correspondiente). Pertenecer a una escuela de magia te da acceso a nuevos tipos de conjuros, tal y como se detalla en el capítulo Magia.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6	7
Mente	6	7	8	9	9	10	10	11	12	13	13

Paladín

Eres un abanderado del bien. Las Deidades te han otorgado la labor sagrada de defender la justicia por los lugares por donde pases. Para ello tienes el don de utilizar la fuerza de la luz. Además, tus dotes como guerrero son de lo más completas. Apenas tienes restricciones en armas y armaduras.



Los paladines son caballeros indomables que han jurado dedicar sus proezas a algo mayor que ellos mismos. Los paladines aplastan a sus enemigos con autoridad divina. Allí donde otros vacilan o dudan, la motivación del Paladín es pura y simple, y su devoción es su fuerza. Donde otros intrigan y roban, él toma el camino recto, negándose a las ilusiones de la tentación que podrían disuadirle de sus obligaciones.

Hay un gran número de órdenes de caballería tanto en el Imperio como en Bretonia. Por ejemplo, los Caballeros del Lobo Blanco, los Caballeros Pantera o los Caballeros del Grial. Las órdenes religiosas de caballeros son conocidas como Órdenes Templarias.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano.

Equipo

- **Inicial**: Espada corta.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Ningún arma a distancia, podrás utilizar armas arrojadizas pero no podrás lanzarlas.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Religiosas.
- Marciales (+500 mo por nivel).
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento y tu fe en tu Dios te permite comenzar el juego con la siguiente habilidad:

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Tienes el poder de lanzar hasta tres hechizos diferentes del grupo de Hechizos de Fe.

Tipo: Habilidad Religiosa

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Sacerdote Guerrero de Sigmar

Eres un servidor de Sigmar, y como tal le debes obediencia al Emperador Magnus el Piadoso. A pesar de que tus dotes en el arte de la guerra no son superiores a las de los habilidosos guerreros, tu fe en Sigmar te protege como una brillante armadura divina. Desdeñas toda arma que no sea contundente. El martillo es tu arma sagrada con la que impartes justicia allá donde tú pisas.



Un sacerdote guerrero de Sigmar es un temido maestro en la batalla y un incansable defensor de la fe. Estos guerreros sagrados son el martillo de la iglesia, que sirven tanto en la defensa del Imperio como en el respaldo de los objetivos de la iglesia. Gracias al poder divino que fortalece su brazo y protege a los fieles, el sacerdote guerrero es al mismo tiempo un combatiente letal y un poderoso personaje de apoyo.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Humano (Imperial).

Equipo

- **Inicial**: Martillo rompehuesos.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Todas las espadas, todas las hachas, lanza, daga, cuchillo, ballesta, arco compuesto, capa protectora, casco y yelmo.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Religiosas.
- Marciales (+500 mo por nivel).
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento y tu fe en Sigmar te permiten comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Tienes el poder de lanzar hasta tres hechizos diferentes del grupo de Hechizos de Fe o tres plegarias diferentes del grupo de Plegarias de Sigmar.

Tipo: Habilidad Religiosa

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Golpe Devastador	**Habilidad nivel 1**

Una vez por reto podrás realizar un ataque especial. Tirarás e doble de dados de ataque. No obstante, este sobreesfuerzo te costará un Punto de Mente.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Enano Guerrero

Eres un gran maestro de la artesanía. Tus habilidades te permiten tener más facilidades al desarmar trampas. Como guerrero eres fiero y valiente, siendo capaz de utilizar casi todas las armas. No tienes penalización al llevar cualquier tipo de armadura



Los guerreros son personas que han consagrado su vida al uso de las armas. Los guerreros enanos son especialmente famosos por su gran resistencia en el combate y por su maestría en el arte de armas contundentes tales como martillos de guerra y mazas.

Su coraje y fortaleza están fuera de toda duda y unida a su tremenda capacidad para soportar el daño, les hace guerreros especialmente valiosos.

La roca es su medio natural. Lo conocen profundamente y saben detectar y desactivar las trampas que se ocultan en el inframundo.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 6
- **Cuerpo**: 7
- **Mente**: 3
- **Afinidad**: Corporal.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Enano.

Equipo

- **Inicial**: Hacha de mano.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Arco compuesto, mandoble y capa protectora.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+500 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Guerrero te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Desactivar Trampas — **Habilidad nivel 1**

Para desactivar una trampa deberás tirar un dado de combate. Si el resultado es una calavera blanca, la trampa se te disparará. Con el Kit de Herramientas solo se te disparará con una calavera negra.

Tipo: Habilidad General.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Movilidad Enérgica — **Habilidad nivel 1**

No te afectará ninguna penalización por movimiento de ninguna armadura.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	7	8	9	10	10	11	11	12	13	14	14
Mente	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	6

Matador

Deshonrado por una grave falta del pasado, has entregado tu vida al destino y tan solo buscas una muerte honorable contra un enemigo imbatible. Trolls y gigantes han caído bajo tus armas y hasta ahora parece que no hay rival lo bastante poderoso como para abatirte. Pero como enano que eres, una minucia como el destino no te hará cejar en tu empeño.



El Matador es la viva imagen de la extraña psicología personal que condena a muchos jóvenes Enanos a unas vidas cortas y violentas.

Los jóvenes Enanos que han caído en desgracia o han sufrido un desengaño amoroso o cualquier otra humillación abandonan la sociedad enanil para convertirse en miembros del extraño culto de los Matadores. Los Matadores sólo viven para morir, y así esperan redimir su desgracia del pasado (sobre la que no es ni educado ni prudente hacer preguntas). Buscan la muerte enzarzándose a propósito en batallas desesperadas.

Es fácil reconocerlo por su pelo de punta y teñido de naranja, y los numerosos tatuajes que cubren sus cuerpos. También son aficionados a las joyas exóticas, como pendientes y anillos en la nariz.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con cualquier calavera.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 6
- **Cuerpo**: 7
- **Mente**: 3
- **Afinidad**: Corporal.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Enano.

Equipo

- **Inicial**: Hacha de mano.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Todas las armas excepto hachas y martillos. Todas las armaduras.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+500 mo por nivel).

Tu entrenamiento como Matador te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Acometida Feroz — **Habilidad nivel 1**

Tienes la habilidad de cometer ataques mortíferos. En cada ataque pones toda la carne en el asador. Esta habilidad te proporcionará un dado adicional de combate en el ataque.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Alma de Yunque — **Habilidad nivel 1**

Tu fortaleza es debida a tu experiencia en el combate, según te curtas tendrás más aguante. Esta habilidad te proporcionará un dado adicional de combate en la defensa.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	7	8	9	10	10	11	11	12	13	14	14
Mente	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	6

Arquero Elfo

Has sido entrenado bien en las artes del combate. Tu gran habilidad la demuestras con el arco, pero cualquier otro arma a distancia o arrojadiza te hace al igual infalible. Tienes mucha agilidad y destreza, lo que te convierte en un gran explorador.



Los Elfos Silvanos de Athel Loren son los mejores y más mortíferos arqueros de todo el mundo de Warhammer. En tiempos de guerra, todos los Elfos Silvanos pueden defender su tierra, puesto que se les entrena en el arte de los arcos desde que son capaces de sujetar uno.

Por tanto, los arqueros elfos son especialistas en el uso de las armas, especialmente las de proyectiles. Su hábitat natural es el bosque pero se desenvuelven con gran soltura en cualquier medio. Son especialmente ágiles y su movilidad y habilidad en general son una garantía.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Elfo Silvano.
- **Nota**: Personaje no oficial.

Equipo

- **Inicial**: Cuchillo y arco compuesto.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Cascos, cota de malla, ropaje acolchado, coraza, escudos, hachas, armas contundentes y mandoble.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Supervivencia.
- Marciales (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu naturaleza Élfica y tu entrenamiento te permiten comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Tiro Acertado — **Habilidad nivel 1**

Cuando utilices un arco u otra arma a distancia, tu gran precisión con las mismas hará que puedas tirar un dado adicional de combate en el ataque.

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Salto Liviano — **Habilidad nivel 1**

Tu agilidad te permite realizar saltos de pozos o abismos con gran facilidad. Si sacas una calavera blanca, fallarás en tu intento y caerás dentro del pozo.

Tipo: Habilidad de Supervivencia.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Bailarín Guerrero

Has abandonado tu hogar, el Bosque de Loren, para hacer frente a aquellas razas que dañan la naturaleza, tales como Orcos, Goblins, los siervos del Caos y los Hombres Bestia. Eres un guerrero diestro, hábil y extremadamente ágil. Con dos armas en tus manos, y gracias a las danzas de guerra de tu pueblo, eres capaz de abatir múltiples enemigos. Debido a tu estilo de lucha, que te impide usar armaduras, debes evitar los combates cerrados.



Estos Elfos Silvanos se cuentan entre los más mortales guerreros de Athel Loren. Sus movimientos fluyen uno tras otro, sin pensamiento consciente ni guía alguna. Desdeñando las armaduras, se decoran con arremolinados diseños y se tiñen el cabello de brillantes colores, tomando el rol de figuras míticas y feroces guerreros.

Tal es su habilidad que bailan en círculos alrededor de sus enemigos, abalanzándose para lanzar un golpe faltal, y alejándose con una pirueta antes de que el rival entienda lo sucedido. Pueden emplear distintas danzas, funcionando cada una de ellas como una disciplina de combate diferente.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Elfo Silvano.
- **Nota**: Personaje no oficial.

Equipo

- **Inicial**: Espada corta y daga.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Ballesta, hacha de batalla, arco compuesto, maza ligera, martillo rompe huesos, pico de cuervo, tirachinas, martillo pesado de guerra, mandoble, gran mangual, arco de Loren, todas las armaduras.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Supervivencia
- Marciales (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Comienzas el juego con las siguientes habilidades:

Ambidiestro Básico	Habilidad nivel 1

La destreza que posees por ser ambidiestro te permite llevar dos armas de una mano. Podrás realizar dos ataques seguidos en un mismo turno (se defienden por separado). No obstante, la segunda arma deberá ser inferior en daño al arma principal. El segundo ataque sólo se puede realizar a la misma criatura.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Danza de Batalla	Habilidad nivel 1

Esta danza te permite mover, atacar y continuar con el resto de tu movimiento.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Elfo

Eres un maestro de la magia elemental y la espada. Tus poderes mágicos no son tan grandes como un mago, pero puedes compensarlo llevado todo tipo de espadas. Has de tener en cuenta que tienes restringidas algunas armas y armaduras.



Esta clase representa un aventurero Élfico que se ha adentrado en las tierras Humanas. Puede ser un Alto Elfo decidido a vivir experiencias o adquirir conocimientos fuera de Ulthuan; o más posiblemente, un Elfo Silvano venido de los bosques de Laurelorn o de Athel Loren.

Los Elfos son criaturas que tienen una gran afinidad por la magia. Pueden sentir y manejar de forma natural e instintiva los vientos de la magia de una forma que a un Hechicero Humano le llevaría una vida aprender. Aparte, no desdeñan el uso de las espadas, los arcos y las protecciones corporales.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: Mágico.
- **Raza**: Elfo (cualquier tipo).

Equipo

- **Inicial**: Espada corta.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Hacha de batalla, mandoble, capa protectora, coraza, maza ligera y maza de estrella.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Supervivencia.
- Marciales (+500 mo por nivel).
- Mágicas (+500 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu naturaleza Élfica te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Hechizar	**Habilidad nivel 1**

Te permite lanzar hasta tres hechizos de un solo grupo de Hechizos Elementales o tres hechizos del grupo de Magia Élfica.

Tipo: Habilidad Mágica.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Salto Liviano	**Habilidad nivel 1**

Tu agilidad te permite realizar saltos de pozos o abismos con gran facilidad. Si sacas una calavera blanca, fallarás en tu intento y caerás dentro del pozo.

Tipo: Habilidad de Supervivencia.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Maestro de la Espada

Eres un Guardián de la Torre de Hoeth. Tu entrenamiento te ha convertido en un gran luchador y tus estudios te han situado entre los sabios de los Altos Elfos. A pesar de no ser un hechicero, has aprendido a manipular la magia por medios artificiales.



Hay muchos caminos para llegar a la sabiduría. Algunos han meditado durante años, otros han estudiado los oscuros y arcanos tomos, y para unos pocos, el camino verdadero es el de la destreza marcial. Estos son los maestros de la espada, expertos en la lucha con la espada, especialmente temibles cuando blanden sus ceremoniales grandes espadas.

Estos expertos luchadores son los Guardianes de la Torre Blanca de Hoeth, en el reino élfico de Uthuan. Allí sirven como protectores de los magos y académicos que viven y estudian en la Torre.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera blanca.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 7
- **Cuerpo**: 6
- **Mente**: 4
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Alto Elfo.
- **Nota**: Personaje no oficial.

Equipo

- **Inicial**: Espada ancha.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Todas las armas salvo espadas, capa protectora, coraza, muñequeras mágicas, escudo.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Marciales.
- Supervivencia (+1000 mo por nivel).
- Subterfugio (+1000 mo por nivel).

Tu entrenamiento y tus estudios te permiten comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Diestro	**Habilidad nivel 1**

En combate puedes repetir la tirada de uno de los dados de ataque.

Tipo: Habilidad Marcial.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Sabiduría Arcana	**Habilidad nivel 1**

Podrás usar pergaminos, artefactos y tesoros de reto como si fueras un personaje mágico.

Tipo: Habilidad General.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Épico**
Cuerpo	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
Mente	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9

Ladrón

Eres un mediano, y como tal, eres pequeño y ágil lo que te facilita esquivar los golpes y moverte entre tus enemigos. Desafortunadamente, no eres muy fuerte, con lo que no puedes llevar ciertos tipos de armaduras. No eres un experto en combate ni sabes nada de magia, pero puedes manejar un buen número de armas, eres hábil con el tirachinas y tienes una gran habilidad para encontrar tesoros.



El Imperio es hogar de muchos honrados trabajadores. Y también es hogar de muchos amigos de lo ajeno dispuestos a tomar tanto dinero de estos trabajadores como les sea posible. Usualmente, los Halflings más decentes y honestos desdeñan ir de aventuras. Es por ello que los Halflings aventureros que se suelen encontrar por el Imperio se han ganado a pulso la fama de ladrones y vacía bolsas.

RASGOS DE CLASE

- **Ataque sin armas**: Tira 1 dado de combate. Aciertas con calavera negra.
- **Defensa**: Tira 2 dados de combate.
- **Movimiento**: 6
- **Cuerpo**: 5
- **Mente**: 5
- **Afinidad**: Compensada.
- **Personaje**: No mágico.
- **Raza**: Halfling.

Equipo

- **Inicial**: Cuchillo y tirachinas.
- **Restricciones**: No puedes utilizar los siguientes objetos: Yelmo, escudo, ballesta, hacha de batalla, lanza, espada larga, maza ligera, arco compuesto, mandoble y maza de estrella.

Habilidades

Puedes adquirir habilidades de los siguientes tipos:

- Generales.
- Subterfugio.
- Supervivencia (+500 mo por nivel).
- Marciales (+500 mo por nivel).

Tu habilidad y destreza como ladrón te permite comenzar el juego con las siguientes habilidades:

Registro Exhaustivo — **Habilidad nivel 1**

Cuando busques tesoros podrás coger dos cartas y quedarte con una a tu elección. Deberás devolver al mazo de las Cartas de Tesoro la otra carta y volver a barajar el mazo.

Tipo: Habilidad Subterfugio.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

Sigilo — **Habilidad nivel 1**

Podrás atravesar en tu turno tantas criaturas como tu propio movimiento te permita.

Tipo: Habilidad Subterfugio.

Prerrequisitos: Ninguno, habilidad innata.

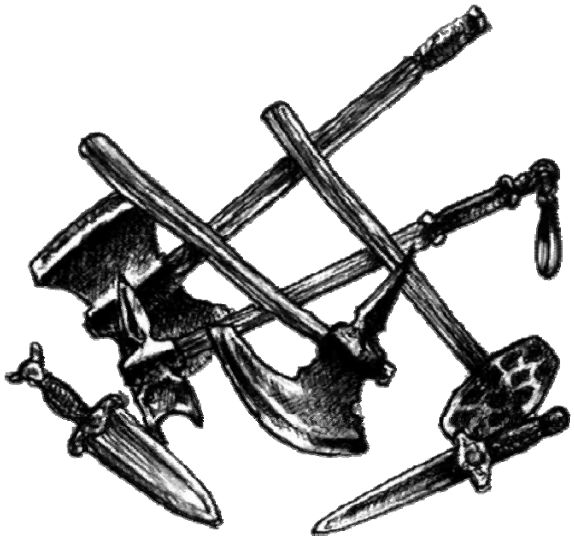
Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Épico
Cuerpo	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Mente	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

CAPÍTULO 7.

EQUIPO

Armamento Inicial

Todos los Héroes comienzan con un equipo básico, este equipo serán las armas con las que empiezan. Deberás consultar cuales son en la Ficha Técnica de Personaje y coger dichas cartas del mazo de cartas de Equipo de Batalla.



Armas

Cuando te enfrentas a villanos o monstruos en sus guaridas, a menudo te ves envuelto en situaciones que sólo pueden resolverse mediante armas y magia. Si no posees poderes mágicos, mejor que tengas a mano una o dos armas

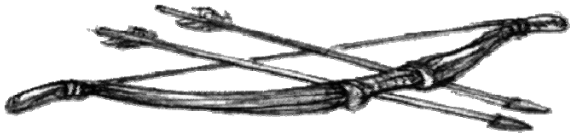
Las cartas de Equipo de Batalla mejoran las habilidades de los "personajes". Cuando se realiza un ataque con un arma, el héroe tira el número de dados indicado en la carta de dicha arma.

Las armas se catalogan en tres categorías: armas convencionales, armas arrojadizas y armas contundentes.

Armas convencionales

Son aquellas que han de ser blandidas por el héroe y su única finalidad es causar daño a sus enemigos. Pueden ser de cuerpo a cuerpo (hachas, espadas, etc.) o a larga distancia (arcos, tirachinas, ballestas, etc.).





Armas Arrojadizas

Las armas arrojadizas (además de permitir atacar cuerpo a cuerpo) pueden ser lanzadas a contrincantes que no se encuentren adyacentes al atacante. Una vez lanzadas no pueden volverse a usar.

Para poder intentar recuperar un arma arrojadiza se debe aplicar la misma regla que "Buscando Trampas" no obstante se deberá lanzar un dado de combate, si el resultado es un escudo negro, el arma se ha perdido o se ha roto.



Armas Contundentes

Las armas contundentes son aquellas que tienen el atributo de aturdir. Normalmente estas armas son las mazas, martillos y bastones. Para saber el efecto de aturdir y como se aplica, se debe consultar la sección de combate de estas mismas reglas.



Armaduras

La armadura es una barrera entre tus enemigos y tú, o, dicho de forma más sencilla, entre la muerte y tú. Todas las clases ofrecen algún grado de competencia con armaduras, por lo que el hacerte con el mejor tipo de armadura posible juega a tu favor.

Las armaduras de las cartas de equipos se utilizan en la misma forma que las armas. Sin embargo, algunas cartas, como las de escudos o cascos te permiten tirar dados adicionales. Es decir, estas cartas de equipo bonifican el valor de defensa que se encuentra en la Ficha Técnica de Personaje.



Comprando y vendiendo Equipo

Cada arma, armadura o demás equipo tiene una carta correspondiente. Estas cartas son piezas que pueden comprarse, se encuentran a la venta. Cualquier jugador que desee comprar equipo deberá tomar la carta correspondiente al equipo que desea y restar la cantidad indicada como precio del dinero anotado en su Ficha Blanca de Personaje. Adquiriendo equipo, los Héroes podrán mejorar en ataque y defensa, así como realizar algunas acciones mejor, por ejemplo desactivar trampas, si adquieren el Kit de Herramientas, esta acción resultará más fácil para el Enano. Otros equipos de armas, permitirán atacar en diagonal, a distancia...

Los jugadores podrán venderse entre ellos cualquier objeto, artefacto, pócima o Tesoro de Reto al precio que ellos decidan. No obstante cualquier jugador podrá vender al “Malvado Brujo” (sólo entre retos) cualquier objeto que tenga un precio (normalmente Equipo de Batalla) por la mitad de precio que costaba ese objeto. Una vez vendan un objeto al “Malvado Brujo”, deberán devolver la carta y anotarse la cantidad apropiada en su ficha de personaje.

Tesoros de Reto y Artefactos

Tesoros de Reto

Los Tesoros de Reto se diferencian de los Artefactos, en tanto que son únicos y solo se pueden conseguir en retos. No son objetos que se puedan comprar. No son objetos que pierdan su efecto y deban ser descartados. Puede haber objetos que sean de un solo uso por reto, no deberán ser descartados, pues podrán volver a utilizarse en el siguiente reto.

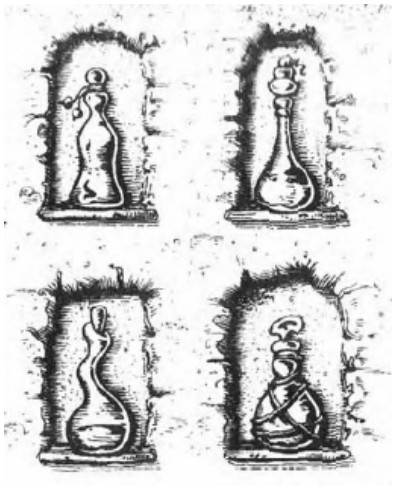
Estos objetos normalmente se necesitan para terminar el Reto o para realizar uno posterior.

Si muere un personaje que tiene un Tesoro de Reto y no se consigue recuperarlo del cadáver (consultar Muerte de un Héroe) por otro Héroe, el “Malvado Brujo”, podrá si lo desea, otorgar ese Tesoro de Reto al Tesoro de una habitación o al matar un monstruo en el mismo Reto, también lo podrá incluir en el siguiente Reto o crear uno nuevo para recuperarlo.

Artefactos / Pócimas / Pergaminos

Los Artefactos así como pócimas y pergaminos, son objetos especiales pero no únicos, estos objetos normalmente se consiguen en retos, pero también algunos podrán comprarse según la Aventura o Reto. Son objetos que tienen un uso limitado, normalmente de un solo uso, aunque puede haber casos que su uso dure durante todo un Reto.

Los Artefactos, pócimas y pergaminos se considerarán como Equipo de Batalla, y podrán ser objetivo de hechizos que los destruyan.



Listado de Equipo de Batalla

Este listado contiene la misma información que las cartas de Equipo de Batalla y de Pócimas. Los héroes pueden adquirir cualquier objeto de este listado entre reto y reto, siempre que puedan pagarlo.

Equipo diverso

Objeto	Año	Precio	Propiedades
Herramientas	1	250	Permite desactivar trampas previamente encontradas. Se tira un dado de combate. Si sale calavera, la trampa se dispara. Al enano solo se dispara con calavera negra.

Armas cuerpo a cuerpo a una mano

Arma	Año	Daño	Precio	Prohibido a	Propiedades
Espada Ancha	1	3	250	Mago	
Espada Corta	1	2	150	Mago	
Hacha de Mano	1	2	175	Mago	Arma arrojadiza.
Lanza	1	2	200	Mago	Arma arrojadiza, ataca en diagonal.
Daga	1	1	50		Arma arrojadiza.
Cuchillo	1	1	25		
Espada Larga	1	3	350	Mago	Ataca en diagonal.
Garras Sencillas	1	+ 1	200	Todos excepto asesino	Puede combinarse con otra arma.
Maza Ligera	1	2	150	Mago	Contundente.
Martillo Rompe Huesos	1	3	250	Mago	Contundente.
Pico de Cuervo	1	2	225	Mago	El héroe indica al principio del turno si quiere aturdir o solo dañar.
Puño de Hierro	1	+ 1	125	Todos excepto Luchador del Pozo	Permite realizar un segundo ataque con 1 dado de daño, o añadir 1 dado a cualquier ataque cuerpo a cuerpo.
Hacha Enana	1	3	375	Mago, Elfo	Arma arrojadiza.
Hoz	1	1	130		Si obtienes calavera negra, el daño es doble.
Cimitarra	1	2	225	Mago	Puedes repetir la tirada de uno de los dados que no sea calavera.
Garras de Leopardo	4	+ 1	450	Todos excepto Asesino	Tiras un dado extra en combate y otro en defensa. No puedes utilizar armas a dos manos.
Filo Oculto	4	+ 2	450	Todos excepto Luchador del Pozo y Asesino	Permite realizar un segundo ataque con 2 dados, o añadir un dado extra en cualquier ataque cuerpo a cuerpo. Las calaveras negras valen el doble.
Látigo	4	2	225	Mago	Permite atacar a casillas adyacentes y también en diagonal. Además, se puede usar a 2 casillas de distancia. No se considera arma a distancia.
Gran Mangual	6	4	600	Mago, Elfo	Contundente.

Armas cuerpo a cuerpo a dos manos

Arma	Año	Daño	Precio	Prohibido a	Propiedades
Bastón	1	1	100		Contundente, ataca en diagonal
Hacha de Batalla	1	4	450	Mago, Elfo	
Martillo de Guerra	4	5	750	Mago, Elfo	Contundente.
Mandoble	4	4	550	Mago, Elfo	Ataca en diagonal.
Guadaña	4	2	250		Ataca en diagonal. Ataque adicional con 1 dado a otro enemigo adyacente a ti.

Armas a distancia

Arma	Año	Daño	Precio	Prohibido a	Propiedades
Ballesta	1	3	350	Mago	A dos manos
Arco Compuesto	1	2	250	Mago	A dos manos
Tirachinas	1	1	100		A dos manos
Pistola Ballesta	4	2	300	Mago	Una mano.
Pistola	4	2	450	Mago	Cada calavera negra cuenta doble. El movimiento no está permitido el mismo turno que se usa la pistola. Se puede usar adyacente. Una mano. Objeto no oficial de HQ.es.
Arcabuz	5	3	550	Mago	Cada calavera negra cuenta doble. El movimiento no está permitido el mismo turno que se usa el arcabuz. A dos manos. Objeto no oficial de HQ.es.
Arco de Loren	6	4	600	Mago	A dos manos.

Armaduras

Arma	Año	Defensa	Precio	Prohibido a	Propiedades
Capa Protectora	1	+ 1	350		No utilizar con armaduras que cubran pecho.
Casco	1	+ 1	125	Mago	
Coraza	1	+ 3	1450	Mago, Elfo	Reduce movimiento a la mitad.
Cota de Malla	1	+ 2	850	Mago	
Armadura de Cuero	1	+ 1	450		Se puede llevar capa encima.
Escudo	1	+ 1	150	Mago	No se puede usar armas a dos manos.
Muñequeras Mágicas	1	+ 1	200	Todos excepto Mago	
Yelmo	4	+ 2	300	Mago	No puedes usar armas a distancia.
Brazalete	4	+ 1	350	Mago	
Gran Escudo	4	+ 2	500	Mago	Reduce en 1 el movimiento
Gambax	6	+ 1	400	Mago	Puede combinarse con otra armadura.

Pócimas Mágicas

Pócima	Año	Precio	Propiedades
Restauración Menor	1	200	Recuperas 2 puntos de Cuerpo.
Antídoto	1	150	Tómala después de ser afectado por veneno. Recuperas 2 puntos de Cuerpo.
Batalla	2	200	Permite repetir una tirada de ataque.
Destreza	2	100	Permite añadir a tu movimiento el resultado de 1D6, o saltar con éxito un pozo.
Furia	5	400	Solo Bárbaro y Enano. Dos ataques por turno mientras haya enemigos visibles por ellos.
Rejuvenecimiento	5	450	Recuperas 1D6 puntos de Cuerpo.
Restauración Mental	5	250	Recuperas 2 puntos de Mente
Reflejos	5	400	+ 1 dado de defensa hasta que eres herido.
Fuerza Helada	7	200	Solo Bárbaro. Dobla el daño causado el próximo turno.
Piel Congelada	7	400	Solo Bárbaro. Mientras haya criaturas visibles por él, +2 dados de defensa.
Visión Élfica	8	400	Solo Elfo. Puedes ver las puertas secretas y trampas a su alcance de visión. El efecto desaparece cuando sufres algún daño.
Rellamada	8	300	Solo Mago o Elfo. Duplica uno de los hechizos, permitiendo lanzarlo en cualquier turno del reto.

Listado de Artefactos

Artefacto	Año	Número Usos	Propiedades
Anillo del Retorno	1	1	Devuelve a todos los Héroes visibles por el portador del anillo y a él mismo al punto de origen de la aventura.
Elixir de Vida	1	1	Devuelve la vida a un Héroe. El Héroe recuperará todos los Puntos de Cuerpo y Mente que tenía al principio.
Daga Mágica	2	1	Puede ser lanzada, es necesario que el adversario no se encuentre en una casilla adyacente y sea visible por el Héroe. Causa automáticamente un Punto de Cuerpo de daño.
Anillo de Fuego	2	2	Protege al portador de dos hechizos de fuego lanzados por un Brujo del Caos. El anillo se desvanece al bloquear el segundo hechizo.
Polvos de Invisibilidad	3	1	Al echarse sobre un Héroe, le permiten en su turno pasar a través de los monstruos sin ser visto.
Antídoto	3	1	Permite a un Héroe recuperar todos los Puntos de Cuerpo perdidos por causa de un envenenamiento.
Bastón Ancestral	8	5	Permite al Elfo reflejar cualquier hechizo que le lancen. El lanzador del hechizo y los demás monstruos de la misma habitación o pasillo sufrirán los mismos efectos del hechizo. Solo Elfo.
Brazalete de la Fuerza	9	Un reto	+1 dado de ataque en combates cuerpo a cuerpo. Pierde su poder al terminar el reto
Anillo de Nigromante	9	1	El Héroe podrá invocar dos esqueletos (con sus valores normales) para que luchen a su lado hasta que sean destruidos. Un Nigromante del Caos podrá tomar posesión de estos esqueletos. El Héroe pierde un Punto de Mente al invocarlos.
Anillo de Protección	-	1	Permite a su portador bloquear un ataque cualquiera, sea físico o por hechizo.
Flecha Élfica	-	1	+1 dado de combate de ataque. Puede usarse con cualquier arco.

Listado de Tesoros de Reto

Tesoro de Reto	Año	Limitaciones	Propiedades
Anillo de Hechizos	1	Solo Mago o Elfo. Un solo uso por reto	Permite al Mago o al Elfo lanzar un mismo hechizo dos veces (no al mismo tiempo). Al principio del Reto, el portador de este anillo debe declarar cuál de sus hechizos tiene almacenado en el anillo.
Armadura de Borin	1	No utilizable por el Mago	Esta legendaria y misteriosa vestimenta creada de un metal mágico permite lanzar 3 dados extra en defensa cuando la llevas puesta. No perjudica al movimiento del héroe. Permite llevar casco o yelmo.
Azote de Orcos	1		Cuando usas esta espada corta mágica lanzarás 2 dados de combate en el ataque. Podrás atacar dos veces si estás atacando a orcos, goblins o fimirs.
Bastón Mágico	1	Solo Mago	Este ancestral y largo bastón desprende una suave y tenue luz azulada. Permite lanzar 2 dados de combate en el ataque, permitiendo también el ataque en diagonal.
Capa de Archimago	1	Solo Mago	Esta capa mágica hecha de un tejido brillante está cubierta de runas místicas. Otorga a su portador 2 dados extra en la defensa.
Filo del Espíritu	1	No utilizable por el Mago	Esta espada ancha encantada permite lanzar 3 dados de combate en el ataque o 4 dados de combate si se está atacando a *muertos vivientes*.
Talismán de Sabiduría	1	No utilizable por el Bárbaro ni el Enano	Este medallón mágico contiene la sabiduría y conocimiento de su creador. Incrementará tus Puntos de Mente en 2 mientras lo lleves puesto.
Varita de Celeridad	1	No puedes usar armas a dos manos. Solo Elfo o Mago	Esta varita mágica de encantamiento permite lanzar dos hechizos diferentes en un mismo turno.
Varita de Poder	1	No puedes usar armas a dos manos. Solo Elfo o Mago	Esta varita mágica permite sumar un dado extra de combate en los hechizos que provoquen daño.
Botas de Conejo	3		Permiten al jugador saltar una trampa de abismo o pozo de las tinieblas por turno. Deberá lanzar un dado de combate, si el resultado es un escudo negro, el Héroe caerá dentro de la trampa aplicando el daño y reglas que correspondan.
Brazalete Curativo	3	Un solo uso por reto	Permite restaurar dos Puntos de Cuerpo al Héroe. Si el personaje pierde todos sus Puntos de Cuerpo, puede utilizarse de inmediato.
Espada de Zalmir	3	No utilizable por el Mago	Esta espada mágica fue empuñada por el Lord del Imperio Zalmir, el cual luchó contra la hueste de *muertos vivientes* del Lord Brujo. Permite tirar 3 dados de combate contra cualquier criatura. Podrás atacar dos veces contra *no muertos*.
Espada de Fuego	4	No utilizable por el Mago	Esta espada mágica tiene cautivo a un elemental de fuego, el cual le concede a esta espada ancha un poder sobrenatural. Permite tirar 5 dados de combate en el ataque, o 6 si es contra momias.
Anillo de Valor	4	Un solo uso por reto	Este anillo mágico contiene el poder del hechizo de fuego de Valentía. Una vez por reto, el Héroe que lo porte podrá utilizarlo para sí mismo. Cuando el Héroe active la energía del anillo, podrá lanzar 2 dados de combate extras en el ataque hasta que no haya enemigos en su línea de visión

Tesoro de Reto	Año	Limitaciones	Propiedades
Varita de Galimatías	6	No pueden usarse armas de dos manos. Solo utilizable por el Mago.	Esta varita mágica ancestral desprende una gran energía psíquica. Permitirá al Héroe que la posea aumentar dos Puntos de Mente.
Amuleto del Norte	7	Solo utilizable por el Bárbaro	Este ancestral y mágico medallón fue creado hace mucho tiempo por un Rey Bárbaro. Mientras se lleve puesto, incrementará en dos los Puntos de Cuerpo y en uno los Puntos de Mente.
Anillo de Calidez	7		Este anillo mágico concede a su portador inmunidad al hechizo Helar, así como protección a los efectos de estar en la Cámara de Hielo y de cruzar el Río de Hielo.
Brazalete de Hielo	7		Este poderoso brazalete concede a su portador inmunidad a los hechizos Congelación Mental y Helar, además no se sufrirá ningún daño cuando se esté en la Cámara de Hielo y el Río Helado. También reducirá en uno el dado provocado por el hechizo Tormenta de Hielo.
Raquetas de Nieve de Velocidad	7	Solo puede ser utilizado en Retos de regiones heladas.	Estas raquetas de nieve mágicas añaden dos casillas de movimiento al Héroe. También anularán los efectos de Hielo Resbaladizo.
Arco Élfico del Razonamiento	8	Solo utilizable por el Elfo	Este arco élfico solo dispone de cuatro flechas mágicas. Cualquier flecha dispara a un monstruo en línea de visión con el Elfo, lo matará instantáneamente si no saca un escudo negro con un dado. No afecta a monstruos principales.
Bola Celestial	8	Solo cuatro usos	El Héroe que posea esta bola mágica podrá absorber un total de cuatro Puntos de Mente de daño. Cada vez que el Héroe sufra daño en su Mente, podrá entregar al Malvado Brujo una de las cuatro bolas azules que harán disminuir en uno el daño sufrido a la Mente. Sin las bolas es inservible.
Brazaletes Élficos	8	Solo utilizable por el Elfo	Estas muñequeras metálicas tienen un poder sobrenatural. Cuando las lleve puestas el Elfo, notará un aumento en su estado físico y mental. Estos brazaletes aumentan dos Puntos de Cuerpo y un Punto de Mente al total del personaje.
Botas Élficas	8	Solo utilizable por el Elfo	Estas botas permiten al Elfo aumentar su movimiento en tres casillas. Cada vez que se mueva el Elfo, se deberá lanzar dos dados rojos (2D6). Si salen ambos números igual, las botas se desprenderán de su portador y desaparecerán.
Varita de Hueso	8	No se puede usar armas de dos manos. Un solo uso por reto	Esta varita mágica permite a cualquier Héroe coger el control de todos los esqueletos que se encuentren en una habitación en un mismo turno. Podrán mover y atacar en ese mismo turno, luego se desvanecerá el efecto.
Vara de Nigromante	9	No se puede usar armas de dos manos. Solo Elfo o Mago	Es una vara del mal. Cada vez que es utilizada, el portador pierde un Punto de Mente. Se puede utilizar cada vez que se encuentre con *No Muertos*. Éstos no atacarán a su portador mientras no sean atacados por él mismo.
Espada Demoníaca	9	No utilizable por el Mago	Esta espada desprende un aura maléfica, que puede hacer temblar hasta al más valiente de los guerreros. Te permite lanzar seis dados de combate en el ataque. Utilizarla merma un Punto de Mente, no se podrá recuperar mientras se utilice la espada.

Tesoro de Reto	Año	Limitaciones	Propiedades
Libro de Hechizos	9	Solo utilizable por el Mago	Este libro mágico permite a su poseedor poder lanzar dos veces un mismo pergamino de hechizo. Al principio del reto se debe indicar qué hechizo pergamino se quiere almacenar en el libro. El pergamino de hechizo se pierde la primera vez que se utilice.
Cinturón Mágico	n/a		Este cinturón hecho de piel de dragón lleva una hebilla con un ojo de cría de dragón incrustado. Tiene conjurado un hechizo de energía, que otorga a su portador un Punto de Cuerpo adicional mientras lo lleve puesto.
Varita de Luz	n/a	Solo Elfo o Mago	Esta varita mágica se ilumina intensamente cuando el Elfo o Mago se acerca a una trampa. El Malvado Brujo deberá indicar que en la siguiente casilla hay una trampa y colocar el símbolo de Trampa Encontrada.
Hacha de Garín	n/a	Solo utilizable por el Enano	Esta hacha encantada fue antaño el arma personal del Gran Garín, el más valiente de los enanos que murió combatiendo contra las hordas de Morcar. Te permite tirar cinco dados de combate en el ataque.

Listado de Pergaminos de Hechizos

Todos los Pergaminos de Hechizos se descartan después de usarse

Pergamino de Hechizo	Año	Propiedades
Piel de Hierro	1	Puede ser lanzado a cualquier personaje, incluido a uno mismo. Endurecerá la piel como si se tratase del hierro. Tu peso aumenta de forma desmedida, tu movimiento se reducirá a la mitad. Permite tirar dos dados extra en la defensa. Su efecto desaparecerá si se sufre algún daño.
Valentía	2	Puede ser lanzado a cualquier personaje, incluido a uno mismo. Una vez lanzado, en los siguientes turnos del jugador podrá lanzar dos dados extra de combate en el ataque. Cuando no haya más monstruos visibles por el personaje, el hechizo se desvanecerá.
Genio	2	Conjura a un genio que hará una de las siguientes cosas: Abrir una puerta que se encuentre en el tablero, mostrando todo el contenido de la habitación (incluidas trampas) o atacar a cualquier criatura que se encuentre en su línea de visión con cinco dados de combate.
Cura Corporal	2	Puede ser lanzado a cualquier jugador, incluido a uno mismo. Es un mágico poder que permite recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos. No se podrá superar el nivel inicial del personaje.
Dormir	2	Dormirá a una criatura. No podrá moverse, defenderse ni atacar. Despertará si en el turno del Malvado Brujo, éste saca un seis tirando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga o si es atacada. No tiene efecto contra *Muertos Vivientes*.
Piel de Roca	2	Puede ser lanzado a cualquier jugador, incluido a uno mismo. Endurecerá la piel como si se tratase de roca, otorgando un dado extra en defensa. El hechizo se desvanecerá si el Héroe sufre algún daño.
Tempestad	2	Crea una pequeña tempestad que envolverá a una criatura a elección del personaje y que se encuentre en su línea de visión. Esta criatura perderá su próximo turno.
Bola de Fuego	2	Puede ser utilizado contra cualquier monstruo visible por el jugador, envolviéndolo en una bola de fuego. Inflige dos Puntos de Cuerpo de daño. La víctima podrá lanzar dos dados rojos (2D6), por cada 5 ó 6 que saque, reduce en uno el daño sufrido.

Pergamino de Hechizo	Año	Propiedades
Fuego de Ira	2	Puede ser lanzado contra cualquier monstruo que se encuentre en el tablero de juego. Causará de daño un Punto de Cuerpo. No tendrá efecto si el monstruo saca un 5 ó 6 en un dado rojo (1D6).
A Través de la Roca	3	Permite a cualquier jugador, en su próximo turno, atravesar tantas paredes como le permita su movimiento. Hay áreas en el mapa que son roca sólida, si su movimiento termina en una de estas áreas, quedará atrapado para siempre.
Calidez	7	Crea una sensación cálida y confortable, mejorando el estado de uno mismo o a quien escoja el que lanza el hechizo. Recuperará hasta tres Puntos de Cuerpo que se hayan perdido. No podrá superar el límite inicial del Héroe.
Deslizarse	7	Permite a quien lo lanza moverse más rápidamente por cavernas y corredores helados. Podrá incrementar en 10 casillas su movimiento, también le permite atravesar criaturas y no tendrá peligro de resbalarse.
Helar	7	Causa de daño un Punto de Cuerpo a todas las criaturas que se encuentren adyacentes al Héroe (no afecta a casillas adyacentes en diagonal). Las víctimas del hechizo no podrán defenderse.
Puente de Hielo	7	Crea permanentemente un puente de hielo que permitirá a los Héroes cruzar pozos, abismos, grietas… sin peligro alguno. Este hielo no es resbaladizo, y pueden utilizarse también para dichas zonas sin correr el riesgo de resbalar.
Recuperación Psíquica	7	Permite la total recuperación de los Puntos de Mente perdidos. Puede ser utilizado con cualquier personaje visible o a uno mismo.
Tormenta de Hielo	7	Permite crear una ventisca helada de dos casillas de ancho por dos de largo. Atacará con tres dados de combate a cualquier personaje o criatura que se encuentre en dicha área sin que se puedan defender. No utilizable en pasillos.
Tesoro sin Fatalidad	8	Permite a un Héroe coger cartas, ignorando las de monstruos errantes y trampas, hasta que encuentre una de oro, piedras preciosas o pócima. También puede ser usada para abrir un cofre con trampa sin necesidad de desactivar antes la trampa.



CAPÍTULO 8.

HABILIDADES

Adquisición de habilidades

La subida de nivel permitirá a los jugadores, acceder a nuevas habilidades con las que perfeccionar a sus héroes. Estas habilidades sólo podrán adquirirse entre retos, pagando la cantidad apropiada indicada en la ficha/carta de habilidad de dicho "personaje".

Para adquirir una habilidad, un personaje deberá cumplir varios requisitos:

REQUISITOS PARA ADQUIRIR UNA HABILIDAD:

- Tener el nivel necesario para adquirirla. Solo se pueden adquirir habilidades del mismo nivel que el héroe o inferior.
- La habilidad debe ser válida para la clase del Héroe. El tipo de habilidades que un Héroe puede adquirir está indicado en el mismo reverso de su Ficha Técnica de personaje, o en el capítulo “Clases de Héroes” de este manual.
- Se debe disponer de las monedas de oro que cueste la habilidad.
- Se deben satisfacer todas las restricciones. Algunas habilidades requieren poseer otras anteriores.

Los héroes no tienen límite en la cantidad de habilidades, podrán adquirir tantas como su nivel y su dinero les permita. Una habilidad nunca se podrá vender, tampoco se podrá cambiar por otra una vez adquirida. Así pues, debes indicar a los jugadores que piensen bien antes de decidirse por una habilidad en concreto.

Es posible que este precio para adquirir una habilidad sea mayor que el que indica la descripción de la misma. Algunas clases tienen penalizaciones para ciertos tipos de habilidad y deben abonar un precio mayor para adquirirlas. Esta penalización representa la mayor dificultad de aprendizaje de esta habilidad.

La penalización se representa mediante una cantidad de dinero multiplicada por el nivel de la habilidad que se desea aprender. Deberá pagar el precio indicado en la habilidad más el resultado de esa operación.

EJEMPLO:
Un Bárbaro de Nivel 3 quiere adquirir la Habilidad de Supervivencia de Esquiva.

- Esta habilidad es para Héroes de nivel 2 hacia adelante, así que el Bárbaro cumple el primer requisito.
- Luego, en el reverso de su Ficha Técnica le permite aprender este tipo de habilidades, así que cumple el segundo requisito.
- En la ficha de la habilidad no indica que se necesite una habilidad previa, con lo cual no le afecta para poder escogerla.
- El último requisito es pagar por aprender. En este caso, miramos de nuevo el reverso de la Ficha Técnica del Bárbaro y nos indica que tiene una penalización de + 1000 monedas de oro por nivel de la habilidad. Por tanto, al coste de la habilidad (1000 monedas de oro) deberá sumar 2000 monedas de oro más como penalización (1000 monedas de oro x 2 del nivel de dicha habilidad). Al final tendrá que abonar 3000 monedas de oro para disponer de la habilidad de Esquiva.

TIPOS DE HABILIDADES:

- **Generales**: Son habilidades que pueden realizar todos los Héroes sin ninguna penalización.
- **Subterfugio**: Son habilidades para mejorar las artes oscuras de ciertos personajes como ladrones y asesinos.
- **Religiosas**: Son habilidades como las mágicas, pero orientadas a personajes bendecidos por las deidades. Mejoran hechizos de fe y luz.
- **Marciales**: Son habilidades orientadas a la lucha y utilización de armas. La mayoría de Héroes Mágicos las tienen restringidas.
- **Mágicas**: Son habilidades orientadas a mejorar las aptitudes mágicas de los Héroes que pueden lanzar hechizos.
- **Supervivencia**: Son habilidades orientadas a mejorar las aptitudes relacionadas con la agilidad.



Habilidades Generales

Desactivar trampas — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permite al Héroe desactivar trampas con mayor facilidad y sin necesidad de usar herramientas. Al intentar desactivar la trampa, ésta se disparará si el resultado (con un dado de combate) es una calavera blanca. Utilizando herramientas, se disparará con calavera negra.

Coste 4000

Tipo: Habilidad General

Prerrequisitos: Ninguno.

Adiestrar mastín — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite adquirir un mastín como compañero para los peligrosos viajes a las mazmorras. Si el mastín muere puedes adquirir otro por un coste de 175 monedas de oro. Las características del Mastín son las siguientes:

Movimiento: 9

Cuerpo: 1

Mente: 2

Ataque: 4

Defensa: 3

Coste 2000

Tipo: Habilidad General

Prerrequisitos: Fanatismo.

Nota: Habilidad no oficial.

Voluntad de hierro — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite lanzar un dado adicional y repetir una tirada de dado siempre que uses tu valor de Mente para resistir los efectos de un conjuro.

Coste 2000

Tipo: Habilidad General

Prerrequisitos: Fuerza de Voluntad.

Sustituye a: Fuerza de Voluntad.

Nota: Habilidad no oficial.

Habilidades de Subterfugio

Ataque Sorpresa — **Habilidad nivel 2**

Cuando el Héroe abra una puerta de una habitación, podrá atacar por sorpresa a un monstruo que se halle en ella. Le permitirá tirar un dado adicional de combate. Este ataque sorpresa tan sólo afectará a un monstruo.

Coste 1000

Tipo: Habilidad de Subterfugio

Prerrequisitos: Ninguno

Habilidades Religiosas

Expulsar Muertos II — **Habilidad nivel 2**

Sólo cuando tengas criaturas No Muertas en tu línea de visión, podrás lanzar un dado de combate. Si el resultado es cualquier calavera, los monstruos Muertos Vivientes perderán su próximo turno. Esto te hará perder un Punto de Mente

Coste 1000

Tipo: Habilidad Religiosa

Prerrequisitos: Expulsar Muertos

Sustituye a : Expulsar Muertos

Habilidades Marciales

Buena puntería — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permite al Héroe volver a tirar uno de los dados que haya lanzado en la tirada de ataque con un arma a distancia o arrojadiza, en el cual haya sacado un resultado no deseado. Deberá aceptar el segundo resultado del dado.

Coste 1000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno.

Esgrima Avanzada — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe tirar un dado de combate adicional cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de espada.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno.

Hacha Avanzada — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe tirar un dado de combate adicional cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de hacha.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno.

Contundentes Avanzada — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe tirar un dado de combate adicional cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de arma contundente.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ninguno.

Frenesí del Berseker — **Habilidad nivel 3**

Solo una vez por reto podrás entrar en un estado de furia que te permitirá tirar el doble de dados de combate cuando ataques a un enemigo adyacente. No obstante, en tu siguiente turno tan solo podrás defender con la mitad de tu defensa (redondeando hacia arriba).

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Furia.

Sustituye a: Furia.

Ataque Aprisionador — **Habilidad nivel 3**

Para poder utilizar esta habilidad, el Héroe deberá tener más Puntos de Cuerpo que la víctima. El Héroe deberá tirar 2D6, si el resultado de los dados es inferior al valor resultante de la diferencia de los Puntos de Cuerpo del Héroe con la víctima, ésta perderá automáticamente un Punto de Cuerpo.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Combate Cerrado.

Duro como la Roca — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar dos dados de combate adicionales en sus tiradas de defensa.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Alma de Yunque.

Sustituye a: Alma de Yunque.

Filo de Grimnir — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar dos dados de combate adicionales en sus tiradas de ataque.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Acometida Feroz.

Sustituye a: Acometida Feroz.

Estocada Precisa — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe repetir dos dados en la tirada de ataque.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Diestro.

Sustituye a: Diestro.

Nota: Habilidad no oficial.

Danza Niebla Sinuosa — **Habilidad nivel 3**

Esta danza permite intentar saltar a un monstruo para asestarle un golpe letal a su espalda. Puedes situarte en una casilla adyacente a tu objetivo y lanzar un dado adicional de combate al atacarle. Después lanza un dado de combate, si el resultado es un escudo negro, pierdes el resto de tu movimiento.

Coste 2000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Danza de Batalla

Nota: Habilidad no oficial.

Gran Puntería — **Habilidad nivel 4**

Esta habilidad le permite al Héroe volver a tirar cualquiera de los dados que haya lanzado en la tirada de ataque con un arma a distancia o arrojadiza en los que haya sacado un resultado no deseado. Deberá aceptar el segundo resultado de los dados.

Coste 3000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Buena Puntería.
Sustituye a: Buena Puntería

Ambidiestro Avanzado — **Habilidad nivel 4**

Esta habilidad le permite al Héroe escoger entre dos tipos de ataque cuando utilice dos armas de una mano. Podrá realizar dos ataques seguidos contra una misma criatura (siempre que la segunda arma sea inferior a la principal) o realizar un ataque combinado que permitirá aumentar en un dado de combate un único ataque.
Coste 3000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Ambidiestro Básico.
Sustituye a: Ambidiestro Básico

Experto en Esgrima — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe tirar dos dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de espada.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Esgrima Avanzada.
Sustituye a: Esgrima Avanzada.

Experto en Hachas — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe tirar dos dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de hacha.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Hacha Avanzada.
Sustituye a: Hacha Avanzada.

Experto en Contundentes — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe tirar dos dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de arma contundente.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Contundentes Avanzada.
Sustituye a: Contundentes Avanzada.

Furia de Hielo — **Habilidad nivel 5**

Solo una vez por reto podrás entrar en un estado de furia que te permitirá tirar el doble de dados de combate cuando ataques a un enemigo adyacente. Esta habilidad sustituye a la de Frenesí del Berseker.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Frenesí del Berseker.
Sustituye a: Frenesí del Berseker.

Dureza de Gromril — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar tres dados de combate adicionales en sus tiradas de defensa.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Duro como la Roca.
Sustituye a: Duro como la Roca.

Caída del Indigno — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar tres dados de combate adicionales en sus tiradas de ataque.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Filo de Grimnir.
Sustituye a: Filo de Grimnir.

Mano de Khaine — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite al Héroe repetir tantos dados como calaveras negras obtenidas en la tirada de ataque. Cada dado solo puede ser repetido una vez.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Estocada Precisa.
Nota: Habilidad no oficial.

Furia de Sigmar — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permite, una vez por reto, lanzar el doble de dados de combate cuando se ataca a un enemigo capaz de lanzar conjuros.
Coste 4000
Tipo: Habilidad Marcial
Prerrequisitos: Fanatismo.
Nota: Habilidad no oficial.

Danza Torbellino de Muerte — **Habilidad nivel 5**

Esta danza permite atacar a objetivos distintos cuando usas cualquier habilidad de Ambidiestro. Usada junto a Danza de Batalla, permite mover, atacar, terminar de mover y lanzar otro ataque con la segunda arma.
Coste 4000
Tipo: Habilidad de Supervivencia
Prerrequisitos: Danza de Batalla y cualquier habilidad de ambidiestro.
Nota: Habilidad no oficial.

Ambidiestro Experto **Habilidad nivel 7**

Esta habilidad le permite al Héroe escoger entre dos tipos de ataque cuando utilice dos armas de una mano. Podrá realizar dos ataques seguidos contra una misma criatura (siempre que la segunda arma sea inferior a la principal) o realizar un ataque combinado que permitirá aumentar en un dado de combate un único ataque. Además, el Héroe tendrá la capacidad de defender con un dado adicional.

Coste 6000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Ambidiestro Avanzado.

Sustituye a: Ambidiestro Avanzado.

Fortaleza de Grimnir **Habilidad nivel 7**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar cuatro dados de combate adicionales en sus tiradas de defensa.

Coste 6000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Dureza de Gromril.

Sustituye a: Dureza de Gromril.

Furia de los Ancestros **Habilidad nivel 7**

Esta habilidad permite al Héroe lanzar cuatro dados de combate adicionales en sus tiradas de ataque.

Coste 6000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Caída del Indigno.

Sustituye a: Caída del Indigno.

Maestro en Esgrima **Habilidad nivel 10**

Esta habilidad permite al Héroe tirar tres dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de espada.

Coste 9000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Experto en Esgrima.

Sustituye a: Experto en Esgrima.

Maestro en Hachas **Habilidad nivel 10**

Esta habilidad permite al Héroe tirar tres dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de hacha.

Coste 9000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Experto en Hachas.

Sustituye a: Experto en Hachas.

Maestro en Contundentes **Habilidad nivel 10**

Esta habilidad permite al Héroe tirar tres dados de combate adicionales cuando ataque a un enemigo utilizando cualquier tipo de arma contundente.

Coste 9000

Tipo: Habilidad Marcial

Prerrequisitos: Experto en Contundentes.

Sustituye a: Experto en Contundentes.

Habilidades Mágicas

Capacidad Rúnica I — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permitirá al Héroe incrementar su capacidad Conocimientos Rúnicos en 3 runas más.

Coste 1000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Conocimientos Rúnicos.

Restaurar Hechizos I — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permitirá al Héroe recuperar un hechizo que haya utilizado con anterioridad. Para ello, deberá sacrificar dos Puntos de Mente.

Coste 2000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Ninguno

Escuela de Magia — **Habilidad nivel 4**

Esta importante habilidad permitirá al Héroe unirse a una Escuela de Magia. Solo se puede pertenecer a una única Escuela de Magia.

Coste 3000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Esta habilidad solo puede ser adquirida por el Mago y el Mago de Batalla, salvo que la Ficha del Héroe indique lo contrario.

Capacidad Rúnica II — **Habilidad nivel 4**

Esta habilidad permitirá al Héroe incrementar su capacidad Conocimientos Rúnicos en 6 runas más.

Coste 3000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Capacidad Rúnica I

Sustituye a: Capacidad Rúnica I

Mayor Conocimiento — **Habilidad nivel 4**

Esta habilidad permitirá al Héroe unos conocimientos más extensos en el arte de la magia. Podrá poseer un grupo de hechizos adicional. Este grupo podrá ser del mismo grupo que otro, pero con hechizos diferentes.

Coste 3000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Ninguno

Mayor Ofensiva — **Habilidad nivel 4**

Esta habilidad hace que los hechizos ofensivos (aquéllos que provocan daño directo) sean más poderosos. Cuando un Héroe lance un hechizo ofensivo, podrá tirar un dado adicional de combate.

Coste 3000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Ninguno

Restaurar Hechizos II — **Habilidad nivel 5**

Esta habilidad permitirá al Héroe recuperar dos hechizos que haya utilizado con anterioridad. Para ello, deberá sacrificar tres Puntos de Mente.

Coste 4000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Restaurar Hechizos I

Sustituye a: Esta habilidad no sustituye a Restaurar Hechizos I de nivel 3.

Capacidad Rúnica III — **Habilidad nivel 6**

Esta habilidad permitirá al Héroe incrementar su capacidad Conocimientos Rúnicos en 9 runas más.

Coste 5000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Capacidad Rúnica II

Sustituye a: Capacidad Rúnica II

Restaurar Hechizos III — **Habilidad nivel 7**

Esta habilidad permitirá al Héroe recuperar tres hechizos que haya utilizado con anterioridad. Para ello, deberá sacrificar cuatro Puntos de Mente.

Coste 6000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Restaurar Hechizos II

Sustituye a: Esta habilidad no sustituye a Restaurar Hechizos II de nivel 5.

Capacidad Rúnica IV — **Habilidad nivel 8**

Esta habilidad permitirá al Héroe incrementar su capacidad Conocimientos Rúnicos en 12 runas más.

Coste 7000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Capacidad Rúnica III

Sustituye a: Capacidad Rúnica III

Gran Sabiduría — **Habilidad nivel 10**

Esta habilidad permitirá al Héroe disponer de un gran conocimiento y sabiduría en las artes mágicas. El Héroe podrá tener dos grupos de hechizos adicionales. No podrá tener tres grupos de hechizos del mismo tipo.

Coste 9000

Tipo: Habilidad Mágica

Prerrequisitos: Mayor Conocimiento

Sustituye a : Mayor Conocimiento

Habilidades de Supervivencia

Desactivar Trampas — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permite al Héroe desactivar trampas con mayor facilidad y sin necesidad de usar herramientas. Al intentar desactivar la trampa, ésta se disparará si el resultado (con un dado de combate) es una calavera blanca. Utilizando herramientas se disparará con calavera negra.

Coste 1000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Ninguno

Esquiva — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permite al Héroe, cuando reciba un ataque del Malvado Brujo, pedir que se vuelva a tirar uno de los dados de combate. El jugador podrá escoger el dado que quiera que se vuelva a tirar. Deberá aceptar el segundo resultado del dado.

Coste 1000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Ninguno

Salto al Pozo — **Habilidad nivel 2**

Esta habilidad permite al Héroe saltar siempre que quiera al interior de una trampa pozo que haya sido ya descubierta. Cuando salte al interior no deberá tirar un dado de combate por si sufre daño.

Coste 1000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Combate en Pozo

Danza Sombra Inalcanzable — **Habilidad nivel 2**

Esta danza permite lanzar un dado adicional en las tiradas de defensa.

Coste 1000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Danza de Batalla

Nota: Habilidad no oficial.

Salto Liviano — **Habilidad nivel 3**

Esta habilidad permite al Héroe ser más ágil y con ello, poder saltar pozos o abismos con mayor facilidad. Cuando se realice un salto, se deberá tirar un dado de combate. Si el resultad es una calavera blanca, el Héroe fallará y caerá dentro del pozo o abismo.

Coste 2000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Combate en Pozo

Danza Lágrimas de Torothal — **Habilidad nivel 4**

Esta danza obliga a los monstruos enemigos a lanzar un dado menos de ataque contra el Bailarín Guerrero (siempre lanzarán mínimo un dado)..

Coste 3000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Danza Sombra Inalcanzable

Nota: Habilidad no oficial.

Esquiva Perfecta — **Habilidad nivel 7**

Esta habilidad permite al Héroe, cuando reciba un ataque del Malvado Brujo, pedir que se vuelva a tirar cualquier dado de combate. El jugador podrá escoger los dados que quiera que vuelvan a tirarse. Deberá aceptar el segundo resultado del dado.

Coste 2000

Tipo: Habilidad de Supervivencia

Prerrequisitos: Esquiva

Sustituye a: Esquiva

CAPÍTULO 9.

MAGIA

La magia es una fuerza muy real en el mundo de Warhammer, una fuerza que debe temerse y respetarse. Toda la magia tiene su origen en la misma fuente: los impredecibles vientos de la magia. Este vendaval mágico surge del Reino del Caos, al norte, y se extiende por todo el mundo portando consigo el poder de realizar grandes obras o grandes maldades.

El estudio de la magia fue prohibido hace mucho tiempo en las tierras del Viejo Mundo; y todos los hombres y mujeres que tenían visiones o realizaban hechos milagrosos eran quemados en la estaca (algo bastante sensato). Sin embargo, durante la Gran Guerra contra el Caos, Magnus el Piadoso, el unificador del Imperio, anuló la antigua prohibición contra la hechicería y fundó los Colegios de la Magia.

En el juego del HeroQuest, existen dos tipos de "personajes": los mágicos y no mágicos. Se diferencian en que los primeros son capaces de manejar la magia y los segundos no. De los cuatro héroes básicos (Mago, Elfo, Enano y Bárbaro) sólo el Mago y el Elfo pueden lanzar hechizos. Deberás clasificar los cuatro grupos de hechizos elementales (Agua, Tierra, Fuego y Aire), así como el resto de grupos de magia más avanzados.



Elección de Hechizos

Antes de comenzar el reto, los "personajes mágicos" escogerán sus grupos de hechizos, el Mago puede llevar tres grupos de hechizos, el Elfo tan sólo puede llevar uno (la cantidad de grupos que puede utilizar un "personaje mágico" está indicado en la Ficha Técnica de Personaje). Primero escogerá el Mago un grupo de los cuatro grupos de hechizos elementales, luego el Elfo escogerá otro, y el Mago terminará cogiendo los dos grupos restantes.

Los hechizos están clasificados por Años. El sistema de elección de hechizos es el mismo, si existen más de 4 grupos que pueden escoger varios personajes, siempre escogerá primero el Mago, luego, escogerá su grupo el siguiente jugador a la derecha del jugador que lleva el Mago, a continuación, de todos los grupos restantes, el Mago podrá elegir dos más.

Los Hechizos de Fe solo pueden ser escogidos por los personajes Clérigo y Paladín. Al principio de cada reto, el jugador que lleva al Clérigo, escogerá tres hechizos, luego el Paladín escogerá otros tres hechizos, una vez el Paladín tenga sus tres hechizos, el jugador del Clérigo cogerá otros tres Hechizos de Fe.

Puede haber grupos de hechizos únicos para un tipo de personaje (tanto para el "Malvado Brujo" como para los Héroes). Por ejemplo los hechizos Élficos, los cuales sólo podrán ser escogidos por el Elfo. Éste sólo podrá escoger tres hechizos de esta clasificación.

El héroe que lanza el hechizo siempre puede hechizarse a sí mismo. Cada hechizo puede lanzarse solamente una vez en el curso de cada reto (no obstante pueden haber artefactos que permitan realizar varias veces el mismo hechizo). Una vez realizado el hechizo, la carta del hechizo debe ser descartada y retirada del juego.

Nota: Hay que tener en cuenta que un grupo de hechizos para un jugador, se consideran tres hechizos (no importa si aparecen más hechizos en ese grupo). Sólo podrá llevar tres hechizos por grupo. También, podrá llevar más grupos o incrementar la cantidad de los mismos si adquiere la habilidad correspondiente.

Puntos de Mente

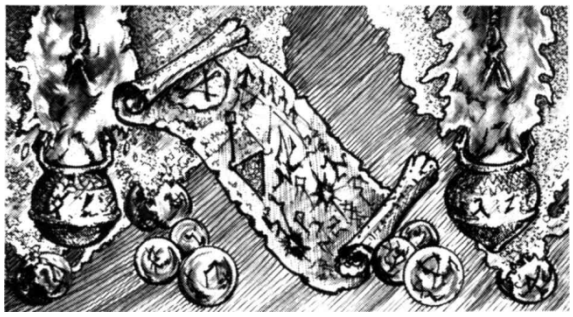
A diferencia de un combate normal, cuando se realizan hechizos, es posible que se pierdan Puntos de Mente en vez de Puntos de Cuerpo, también pueden ser utilizados para medir la fuerza psíquica entre jugadores que lanzan hechizos y sus víctimas. Esta característica es la fuerza psíquica del "personaje" o monstruo. Si este valor cae hasta cero, el "personaje" caerá en un estado de shock, sin embargo si es un monstruo el que su valor cae a cero, el monstruo morirá.

Pergaminos Mágicos

Los pergaminos mágicos son un caso especial de magia, pues suelen tener los mismos efectos de los hechizos pero no son considerados como hechizos tal cual. Estos pergaminos mágicos pueden ser encontrados durante los retos. Utilizar un pergamino de Hechizos (pergamino mágico) se considerará como lanzar un Hechizo. Sólo podrán utilizar estos pergaminos los "personajes" mágicos, no obstante lo podrán llevar encima tanto personajes mágicos como no mágicos (estos últimos no podrán utilizarlos).

Al jugador que lleva al "personaje" no mágico con uno o más pergaminos, sólo le será útil si lo quiere utilizar para intercambiar objetos con algún "personaje" mágico.

Los pergaminos son considerados como Artefactos, ver el capítulo de Equipo para más detalles.



Hechizos de los Elementos

Hechizos de Fuego

Bola de Fuego — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier monstruo visible por el jugador, envolviéndolo en una bola de fuego. Inflige dos Puntos de Cuerpo de daño. La víctima podrá lanzar dos dados rojos (2D6), por cada cinco o seis que saque, reduce en uno el daño recibido.

Tipo: Hechizo de Fuego

Fuego de Ira — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado contra cualquier monstruo que se encuentre en el tablero de juego. Causará de daño un Punto de Cuerpo. No tendrá efecto si el monstruo saca un cinco o un seis con un dado rojo (1D6).

Tipo: Hechizo de Fuego

Valentía — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede utilizarse con cualquier jugador. Una vez lanzado, en los siguientes turnos del jugador, éste podrá lanzar dos dados extra de combate en el ataque hasta que no haya más monstruos visibles por él.

Tipo: Hechizo de Fuego

Gran Bola de Fuego — **Hechizo año 2**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier monstruo que se encuentre en la línea de visión del Héroe. El impacto de esta gran bola de fuego provoca al monstruo un daño de tres Puntos de Cuerpo. La víctima deberá tirar tres dados rojos (3D6), por cada 5 ó 6 que saque, restará un punto al daño sufrido.

Tipo: Hechizo de Fuego

Manto de Fuego — **Hechizo año 5**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier monstruo que se encuentre en la línea de visión del Héroe. La víctima será envuelta en un manto de fuego que le provocará cuatro dados de combate de daño. La víctima podrá defender de forma normal. Las momias son destruidas automáticamente.

Tipo: Hechizo de Fuego

Hechizos de Aire

Genio — **Hechizo año 1**

Este hechizo conjura a un genio que hará una de las siguientes cosas: Abrir cualquier puerta que se encuentre en el tablero, mostrando todo el contenido de la habitación (incluyendo trampas) o atacar a cualquier figura que se encuentre en la línea de visión con cinco dados de combate.

Tipo: Hechizo de Aire

Ráfaga — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado al mismo personaje o a otro que se encuentre en la línea de visión del Héroe. El personaje podrá sumar a su movimiento el resultado sacado con dos dados rojos (2D6).

Tipo: Hechizo de Aire

Tempestad — **Hechizo año 1**

Este hechizo crea una pequeña tempestad que envolverá a una criatura a elección del personaje y que se encuentre en su línea de visión. Esta criatura perderá su siguiente turno.

Tipo: Hechizo de Aire

Impacto Certero — **Hechizo año 2**

Este hechizo puede ser lanzado a un Héroe o a sí mismo. En el siguiente turno, el personaje tendrá un impacto seguro cuando ataque con un arma a distancia o lance un arma arrojadiza. Se debe tirar un dado de combate menos en el ataque.

Tipo: Hechizo de Aire

Relámpago — **Hechizo año 5**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier criatura que se encuentre en línea de visión con el lanzador del hechizo. Provocará un daño de cuatro dados de combate a la víctima. Solo se podrá defender con la mitad de dados de defensa que tenga en ese momento.

Tipo: Hechizo de Aire

Torbellino Mágico — **Hechizo año 6**

Este hechizo creará un torbellino que durará dos

turnos del Malvado Brujo. Sólo puede ser lanzado en el interior de una habitación. Mientras dure sus efectos, nadie podrá lanzar hechizos, usar armas a distancia o arrojar armas. El movimiento en el interior de la sala se reducirá a la mitad. Debes utilizar la ficha de Torbellino Mágico.

Tipo: Hechizo de Aire

Hechizos de Agua

Agua Milagrosa — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier personaje incluido uno mismo. El contacto con esta agua revitalizadora permitirá restaurar hasta cuatro Puntos de Cuerpo al personaje (no se podrá superar el valor inicial del personaje).

Tipo: Hechizo de Agua

Dormir — **Hechizo año 1**

Este hechizo dormirá a una criatura. No podrá moverse, atacar ni defenderse. El hechizo se romperá si en el turno del Malvado Brujo se saca un seis tirando tantos dados rojos (D6) como tenga la criatura o si es atacada. No tiene efecto contra criaturas Muertos Vivientes.

Tipo: Hechizo de Agua

Niebla — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier personaje en la línea de visión o a sí mismo. Permite atravesar en un mismo turno casillas ocupadas por monstruos.

Tipo: Hechizo de Agua

Riada Mágica — **Hechizo año 2**

Este hechizo permite al Héroe invocar un gran torrente de agua mágica que inunda momentáneamente el pasillo o la habitación. En el siguiente turno del Malvado Brujo, éste no podrá mover a las criaturas que estén afectadas, pero podrá atacar cuerpo a cuerpo y defender con normalidad.

Tipo: Hechizo de Agua

Hechizos de Tierra

A Través de la Roca — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser utilizado con cualquier personaje. En el próximo turno del personaje, éste podrá atravesar tantas paredes como le permita su movimiento. Hay áreas que en el mapa son roca sólida, si tu movimiento termina en una de estas áreas, quedará atrapado para siempre.

Tipo: Hechizo de Tierra

Cura corporal — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier jugador. Este poder mágico le permite recuperar cuatro Puntos de Cuerpo. Éstos no pueden superar el valor inicial.

Tipo: Hechizo de Tierra

Piel de Roca — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser utilizado con cualquier jugador. Endurece la piel como si se tratase de roca, otorgando un dado extra de defensa. El hechizo se desvanecerá si el personaje sufre algún daño.

Tipo: Hechizo de Tierra

Fuerza Bruta — **Hechizo año 2**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier personaje. El Héroe tendrá tres dados adicionales de combate en su próximo curso. Luego el hechizo pierde su efecto.

Tipo: Hechizo de Tierra

Hechizos Avanzados

Hechizos de Tinieblas

Cadena de las Tinieblas — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier enemigo que sea visible. No podrá desplazarse ni atacar hasta su próximo turno. No obstante, podrá lanzar hechizos y defenderse con la mitad de dados que tenga.

Tipo: Hechizo de Tinieblas

Flechas de la Noche — **Hechizo año 6**

Este hechizo te permite atacar con tres rayos mágicos a un enemigo que se encuentre en tu línea de visión. Podrás tirar tres dados de combate. El objetivo defenderá de forma normal.

Tipo: Hechizo de Tinieblas

Manto de Oscuridad — **Hechizo año 6**

Este hechizo solo puede ser lanzado en una habitación. Provoca la aparición de una sombra que rodea toda la habitación. Cualquier personaje o criatura en las Sombras no podrá atacar, ser atacada ni lanzar hechizos.

Tipo: Hechizo de Tinieblas

Hechizos de Detección

Clarividencia — **Hechizo año 6**

Podrás pedirle al Malvado Brujo que muestre el contenido de una habitación a tu elección. Si resulta que es una habitación con representación en el mapa de roca sólida, el hechizo se perderá inútilmente (no podrás pedir que te muestre el contenido de otra habitación).

Tipo: Hechizo de Detección

Tesoro Escondido — **Hechizo año 6**

Cuando estés registrando una habitación en busca de tesoros, podrás coger tres Cartas de tesoro a la vez. Este hechizo no se cuenta como acción.

Tipo: Hechizo de Detección

Visión Futura — **Hechizo año 6**

Lanza este hechizo al inicio de tu turno. Dispondrás de dos turnos seguidos para moverte y hacer cualquier acción posible. No podrás moverte dos veces seguidas y atacar dos veces seguidas.

Tipo: Hechizo de Detección

Hechizos de Protección

Descartar — **Hechizo año 6**

Cuando se lanza este hechizo, podrás forzar a un enemigo que tenga la habilidad de lanzar hechizos a descartarse de dos de ellos al azar.

Tipo: Hechizo de Protección

Invisibilidad — **Hechizo año 6**

Este hechizo te permite hacerte invisible. Podrás desplazarte entre enemigos sin ser visto hasta el final de tu próximo turno. No podrás atacar ni ser atacado mientras dure el hechizo.

Tipo: Hechizo de Protección

Muro de Piedra — **Hechizo año 6**

Podrás crear un muro mágico de piedra que abarque dos casillas de juego. Tiene un Punto de Cuerpo y tira seis dados de defensa (bloquea con escudo blanco).

Tipo: Hechizo de Protección

Hechizos Élficos

Deformar la madera — **Hechizo año 8**

Este hechizo afecta a cualquier arma hecha de madera, tal como bastones, arcos y ballestas. La madera empezará a retorcerse y el arma quedará inservible.

Tipo: Hechizo Élficos

Doble Imagen — **Hechizo año 8**

Este hechizo puede ser lanzado a uno mismo o a otro jugador. Creará una imagen del Héroe que parecerá real. Si es atacado por algún monstruo, deberá lanzar un dado rojo (1D6). Si el resultado es 1, 2 ó 3, habrá atacado a la imagen y el Héroe no sufrirá ningún daño. El hechizo se romperá al no haber más monstruos visibles.

Tipo: Hechizo Élficos

Invisibilidad — **Hechizo año 8**

Este hechizo puede ser lanzado a uno mismo o a otro Héroe a elección. El Héroe afectado por este hechizo podrá moverse sin ser visto. Deberá lanzar un dado rojo (1D6) cada vez que se mueva, si saca un seis el hechizo se rompe. Solo podrá moverse y abrir puertas. No podrá realizar ninguna acción, o si no, cancelará el hechizo.

Tipo: Hechizo Élficos

Llamarada Hipnótica — **Hechizo año 8**

Cuando el hechizo ha sido lanzado, aparecerá una ilusión de una llama enorme. Cualquier criatura o personaje (excepto el mismo que ha lanzado el hechizo) en la misma habitación o pasillo deberá lanzar un dado rojo (1D6). Si saca menos que sus Puntos de Mente, no será afectado. Si no, quedará catatónico tres turnos sin poder hacer nada.

Tipo: Hechizo Élficos

Parar el Tiempo — **Hechizo año 8**

Este hechizo puede ser lanzado a uno mismo o a otro Héroe a elección. Hará que se parece el tiempo. Esto permitirá al jugador tener otro turno extra inmediatamente después de finalizar el suyo propio.

Tipo: Hechizo Élficos

Pereza — **Hechizo año 8**

Este hechizo reduce en una casilla el movimiento de un monstruo. También reduce en un dado de combate el ataque y la defensa del mismo. Tanto el movimiento como el ataque y defensa no pueden ser inferiores a uno. El efecto del hechizo desaparece cuando el monstruo muera o no se encuentre en línea de visión.

Tipo: Hechizo Élficos

Reviviscencia — **Hechizo año 8**

Cuando el hechizo ha sido lanzado, el mismo Héroe que lo ha lanzado u otro Héroe a elección del mismo, podrá revivir el mismo turno de nuevo. Todo lo hecho por el Héroe no se tendrá en cuenta. Este hechizo se puede lanzar en la finalización del turno de cualquier Héroe.

Este hechizo no se cuenta como acción.

Tipo: Hechizos Élfico

Sueño Profundo — **Hechizo año 8**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier monstruo que se encuentre en línea directa con el Héroe. El monstruo debe tener entre uno y tres Puntos de Mente para que le afecte el hechizo. El monstruo caerá dormido inmediatamente. Permanecerá dormido hasta el próximo turno. No podrá mover ni atacar ni defenderse.

Tipo: Hechizos Élfico

Hechizos de Fe

Aquellos con una gran fe en los dioses pueden invocar su ayuda divina. Los clérigos y sacerdotes de Sigmar pueden orar para lograr muchos milagros: curar las heridas, reforzar la voluntad de sus camaradas o exorcizar a las criaturas demoniacas y a los No Muertos.

Favor Divino — **Hechizo año 1**

El Héroe que lo lanza puede pedir el Favor Divino para uno de sus compañeros. El Héroe elegido podrá tirar de nuevo los dados, tanto para un acción como para cualquier otro motivo (trampas…). Este hechizo no cuenta como acción y puede ser lanzado fuera del turno del Héroe que lo posee.

Tipo: Hechizo de Fe

Restauración Mental — **Hechizo año 1**

El Héroe podrá escoger a otro personaje que no sea él mismo y se encuentre en su línea de visión. Dedicará una plegaria para que este Héroe puede recuperar hasta dos Puntos de Mente perdidos.

Tipo: Hechizo de Fe

Luz Curativa — **Hechizo año 1**

Este hechizo provoca que del Héroe emane una luz intensa y pura. Toda criatura que esté en la misma habitación o pasillo recuperará hasta dos Puntos de Cuerpo perdidos. También afecta al mismo personaje que lanza el hechizo, así como a monstruos (exceptuando a Muertos Vivientes).

Tipo: Hechizo de Fe

Ángel Guardián — **Hechizo año 1**

El Héroe puede lanzar este hechizo para invocar la presencia de un ángel guardián mediante una oración. Este ser espiritual podrá disminuir hasta dos puntos de daño sufrido al Cuerpo o a la Mente de un Héroe a elección del lanzador del hechizo. No cuenta como acción y puede lanzarse en cualquier momento.

Tipo: Hechizo de Fe

Restauración Corporal — **Hechizo año 1**

Este hechizo permite al Héroe concentrar una gran cantidad de energía que envolverá a sí mismo o a un Héroe a elección propia que se encuentre en su línea de visión, restaurando hasta dos Puntos de Cuerpo perdidos por el personaje.

Tipo: Hechizo de Fe

Ahuyentar No Muertos — **Hechizo año 1**

Este hechizo permite al Héroe paralizar a todos los Muertos Vivientes que se encuentran en la misma habitación o pasillo que el personaje. Estos no podrán atacar ni moverse durante los dos próximo turnos del Malvado Brujo, pero podrán defenderse de forma normal si son atacados.

Tipo: Hechizo de Fe

Imposición de Manos — **Hechizo año 1**

El Héroe sólo podrá utilizar este hechizo lanzándolo a otro personaje que se encuentre en su línea de visión. Le impondrá las manos haciendo que el Héroe que recibe el hechizo pueda recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos con anterioridad.

Tipo: Hechizo de Fe

Disipar Magia — **Hechizo año 2**

Este hechizo permite al Héroe anular los efectos de un hechizo lanzado por el Brujo o Hechicero del Caos. Este hechizo no cuenta como acción y puede ser lanzado fuera del turno del Héroe que lo posee.

Tipo: Hechizo de Fe

Resurrección — **Hechizo año 5**

Este hechizo permite al Héroe rezar por el alma de un personaje muerto, cuyo cadáver se encuentre en su línea de visión. Este Héroe podrá volver a la vida en el siguiente turno con la mitad de Puntos de Cuerpo y Mente originales.

Tipo: Hechizo de Fe

Luz Divina — **Hechizo año 5**

Este hechizo permite al Héroe crear con sus manos una luz banca muy intensa. Todas las criaturas Muertos Vivientes que se encuentren en la misma habitación o pasillo que el Héroe serán atacadas con dos dados de combate. Luego la luz se desvanece. Las criaturas defienden con tiradas de defensa por separado.

Tipo: Hechizo de Fe

Plegarias de Sigmar

Sigmar es un dios guerrero, y su clero son los sacerdotes guerreros. Sigmar canaliza su poder divino a través de estos elegidos. Un sacerdote guerrero puede, gracias a sus plegarias a Sigmar, inspirar heroísmo en los ejércitos del Emperador durante las batallas contra los muchos enemigos que acosan a la humanidad.

Armadura de la Fe — **Hechizo año 1**

Un haz luminoso protege al sacerdote de daños, otorgando un dado extra en defensa. Este hechizo se desvanecerá si el Héroe sufre algún daño.

Tipo: Plegaria de Sigmar

Cometa de Sigmar — **Hechizo año 1**

Este hechizo solo puede ser utilizado contra una criatura visible. Inflige dos puntos de daño al cuerpo. La victima podrá lanzar dos dados rojos (2D6), por cada cinco o seis que saque reduce en uno el daño sufrido.

Tipo: Plegaria de Sigmar

Alma de Fuego — **Hechizo año 1**

Todos (Incluyendo otros Héroes) los que se encuentren en la misma habitación o pasillo que el sacerdote sufren un ataque con dos dados de combate. Los no muertos sufren un ataque con tres dados de combate. Las criaturas defienden con tiradas de defensa por separado. El sacerdote queda tan exhausto tras personificar la furia de Sigmar que pierde dos Puntos de Mente.

Tipo: Plegaria de Sigmar

Los Colegios Imperiales de la Magia

El Alto Elfo Teclis enseñó que por peligrosa que fuera la magia, un practicante entrenado podía controlarla y purificarla. Los hombres aprendieron cómo sopla el poder puro de la magia por el mundo bajo la forma de ocho vientos, que representaban tipos de energía únicos.



Ilustración 33. Los ocho vientos de la Magia.

Los sabios señores del saber vieron que las mentes de los hombres eran incapaces de controlar el poder de más de un viento a la vez sin correr riesgos, ni siquiera tras el más meticuloso de los estudios. Así, y por orden del Emperador Magnus el Piadoso, Teclis fundó un Colegio y Orden de Magia distinto para cada viento de la magia

El título de Magister hacer referencia a la posesión de una especie de licencia expedida por un Colegio que permite al hechicero practicar su arte y enseñárselo a otros. Todo el que posee el título de Magister está considerado miembro pleno y vasallo del Colegio cuyo saber estudia y cuyas leyes obedece.

Unirse a un Colegio de Magia

Los Héroes Mago y Mago de Batalla tienen a su disposición una habilidad de nivel 4 que les permite entrar a formar parte de una Escuela de Magia Imperial. Ningún personaje puede pertenecer a más de una Escuela de Magia.

Como todas las habilidades de su nivel, pertenecer a una Escuela de Magia tiene como coste 3.000 monedas de oro y requiere un nivel de 4.

Nota: Los hechizos de las Escuelas de Magia aún no son oficiales en HeroQuest.es

VENTAJAS DE PERTENECER A UNA ESCUELA DE MAGIA:
Hechizos muy poderosos, sin duda. Los conjuros disponibles para un Héroe perteneciente a una Escuela de Magia de nivel 6 pueden resultar temibles para todo el que se enfrente a él.

DESVENTAJAS DE PERTENECER A UNA ESCUELA DE MAGIA:
Dependiendo de la Escuela de Magia, el Héroe no podrá adquirir determinados grupos de hechizos. Por ejemplo, un mago perteneciente a la Escuela Brillante no puede usar hechizos de Tinieblas, de Detección, de Protección, y de

Si perteneces a:	No puedes usar Hechizos de:
Escuela Dorada	Aire, Hielo, Ilusión, Detección, Tinieblas.
Escuela Jade	Fuego, Aire, Hielo, Tinieblas, Detección.
Escuela Amatista	Agua, Tierra, Aire, Protección, Detección.
Escuela Ámbar	Fuego, Aire, Tinieblas, Ilusión, Protección.
Escuela Brillante	Agua, Hielo, Tierra, Protección, Detección.
Escuela Celestial	Tierra, Fuego, Agua, Tinieblas, Ilusión.
Escuela Gris	Agua, Fuego, Hielo, Protección, Detección.
Escuela Luminosa	Tierra, Hielo, Agua, Tinieblas, Ilusión.

Escuela Amatista

El Saber de la Muerte es la magia de la mortalidad, el fin y el paso del tiempo. Se basa en la manipulación del Shyish, el viento púrpura de la magia. Los Magisters de este saber se denominan hechiceros amatista y son muy temidos (y con razón). Aunque a menudo se les compara con los nigromantes, los hechiceros amatista son muy diferentes. Ellos acogen el fin natural de todas las cosas, mientras que los nigromantes desean conquistar la muerte.

Guadaña Segadora — **Hechizo año 1**

Se materializa en tus manos una guadaña de amatista. Podrás atacar con ella lanzando tres dados de combate. Los enemigos defienden con un dado menos. El hechizo se agota cuando no haya enemigos a la vista.

Tipo: Escuela Amatista

Ajar Miembro — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier criatura en línea de visión. Duermes una de sus extremidades (brazo o pierna). Elige si deseas que lance un dado menos de combate (el brazo) o que su movimiento sea reducido a la mitad (la pierna). Los efectos duran hasta tu siguiente turno. Los muertos vivientes no son afectados.

Tipo: Escuela Amatista

Protección contra Abominaciones — **Hechizo año 1**

Podrás lanzar dos dados adicionales contra todos los ataques realizados contra ti por muertos vivientes. El hechizo se disipa si sufres algún daño.

Tipo: Escuela Amatista

Liberación de la Muerte — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este hechizo contra cualquier Esqueleto, Zombi, Momia o Espectro. El objetivo es destruido en el instante.

Tipo: Escuela Amatista

El Umbral de la Muerte — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento sobre un Héroe que haya muerto este mismo turno. El objetivo ignorará temporalmente a la muerte y dispondrá de un turno antes de caer fulminado. No cuenta como acción.

Tipo: Escuela Amatista

La Garra Gélida de la Muerte — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier enemigo que sea visible. No podrá desplazarse ni atacar hasta su próximo turno, no obstante podrá lanzar hechizos y defenderse con la mitad de dados que tenga.

Tipo: Escuela Amatista

Resignación del Destino — **Hechizo año 6**

Este hechizo hace que un Héroe deje de sufrir de inmediato los efectos de MIEDO o TEMOR.

Tipo: Escuela Amatista

Robar Vida — **Hechizo año 6**

Absorbes la esencia de una criatura a la vista. Puedes lanzar tantos dados rojos (D6) como puntos de mente tengas. Contabiliza todos los 5 ó 6 que saques. El objetivo hace lo mismo. Si ganas, el objetivo pierde tantos Puntos de Cuerpo como la diferencia entre ambas tiradas. Ganas esos puntos (sin superar tu máximo). Los muertos vivientes no son afectados

Tipo: Escuela Amatista

Fin de la Vida — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo a una criatura que este en línea de visión. Expulsas por la fuerza el alma del objetivo. Debe obtener un 5 ó 6 lanzando tantos dados (D6) como puntos de Mente. Si falla morirá al instante. Los muertos vivientes y las criaturas con nombre propio no son afectados. Pierdes cuatro puntos de mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Amatista

Escuela Ámbar

El Saber de las Bestias es la más salvaje de las hechicerías. Es la magia de los animales y la bestialidad primigenia. Se basa en la manipulación del Ghur, el viento marrón de la magia. Los Magisters de este saber se conocen como hechiceros ámbar y frecuentan las tierras agrestes que son la fuente de su fuerza.

Forma de Cuervo en Vuelo — **Hechizo año 1**

Debes lanzar este conjuro antes de realizar ningún movimiento. Te transformarás hasta el final del turno en un cuervo (junto a todo el equipo que lleves encima). Podrás mover hasta 15 casillas, ignorando enemigos, pozos y trampas (salvo trampas mágicas).

Tipo: Escuela Ámbar

Festín de Cuervos — **Hechizo año 1**

Invocas una voraz bandada de cuervos sobrenaturales sobre cualquier enemigo del tablero de juego. Estos cuervos son criaturas vengativas de Aethyr con picos de hierro y plumas sangrantes. La víctima recibirá dos ataques de dos dados de combate. Estos ataques se defienden por separado.

Tipo: Escuela Ámbar

Garras de Furia — **Hechizo año 1**

Tus uñas se convierten en afiladas garras y adoptan un aspecto salvaje. Mientras tengas enemigos a la vista podrás atacar dos veces por turno lanzando dos dados de combate.

Tipo: Escuela Ámbar

Piel de Lobo — **Hechizo año 4**

Con este hechizo convocas a un lobo formado por la esencia de Ghur con las siguientes características:

Mueve 9 casillas	Puntos de Mente 2
Ataque 4 dados	Puntos de Cuerpo 1
Defensa 3 dados	

Defiende con escudos blancos.

Tipo: Escuela Ámbar

Piel de Jabalí — **Hechizo año 4**

Con este hechizo convocas a un jabalí formado por la esencia de Ghur con las siguientes características:

Mueve 6 casillas	Puntos de Mente 2
Ataque 3 dados	Puntos de Cuerpo 1
Defensa 4 dados	

Defiende con escudo blanco

Tipo: Escuela Ámbar

Pellejo de Jabalí — **Hechizo año 4**

Tu piel se vuelve tan dura como el pellejo de un jabalí salvaje. Todas las tiradas de ataque contra ti se resuelven con un dado de combate menos (uno como mínimo). El hechizo se desvanecerá cuando recibas daño.

Tipo: Escuela Ámbar

El Toro se Fortalece — **Hechizo año 6**

Lanzas un grito a todos tus aliados que se encuentren en la misma localización que tú. Todos lanzan dos dados adicionales de defensa hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tipo: Escuela Ámbar

Piel de Oso — **Hechizo año 6**

Con este hechizo convocas a un oso formado por la esencia de Ghur con las siguientes características:

Mueve 4 casillas	Puntos de Mente 2
Ataque 5 dados	Puntos de Cuerpo 2
Defensa 3 dados	

Defiende con escudo blanco

Tipo: Escuela Ámbar

Transformación Repugnante — **Hechizo año 6**

Tu poderosa magia transforma al objetivo en su forma más básica, revelando su autentica personalidad. El objetivo del hechizo debe lanzar tantos dados rojos como Puntos de Mente tenga. Si falla se transforma en: a). Si la criatura afectada tiene más de un Punto de Cuerpo en una Araña Gigante. B) En caso contrario en una Rata Gigante (conservando sus Puntos de Cuerpo). La transformación dura hasta el final de tu siguiente turno. Los muertos vivientes y las criaturas con nombre propio no se ven afectados. Pierdes tres Puntos de Mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Ámbar

Escuela Brillante

El Saber del Fuego (también conocido como Piromancia) es la escuela de magia más agresiva. Se basa en la manipulación del Aqshy, el viento rojo de la magia. Los Magisters de este saber se conocen como hechiceros brillantes y son habituales de los campos de batalla, pues cuentan con hechizos de una impresionante capacidad de destrucción.

Espada Llameante de Rhuin — **Hechizo año 1**

Al conjurarlo, una espada de fuego se materializará en tus manos. Podrás atacar con ella en lugar de con tus armas. Te permite lanzar cuatro dados de combate y atacar en diagonal. Cuando no tengas más enemigos a la vista, el hechizo se disipará.

Tipo: Escuela Brillante

Corona de Fuego — **Hechizo año 1**

Este hechizo crea una majestuosa corona de llamas trémulas sobre tu cabeza. Mientras tengas enemigos visibles, todos tus aliados en la misma habitación o pasillo podrán lanzar un dado adicional en el ataque.

Tipo: Escuela Brillante

Orbe llameante — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier criatura visible por el jugador que lanza el hechizo. Envolverá a su víctima en una gran bola incandescente la cual inflige dos Puntos de Cuerpo. La víctima podrá defender con normalidad.

Tipo: Escuela Brillante

Llamarada de U'zhul — **Hechizo año 4**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier monstruo que se encuentre en el tablero de juego. Causará de daño dos Puntos de Cuerpo. No tendrá efecto si el monstruo saca un cinco o seis con un dado rojo (1D6).

Tipo: Escuela Brillante

Escudo de Aqshy — **Hechizo año 4**

Te envuelves con corrientes del viento rojo, que te protegen contra ataques, otorgándote un dado adicional en las tiradas de defensa. El hechizo se desvanecerá si el personaje sufre daño.

Tipo: Escuela Brillante

Aliento de Fuego — **Hechizo año 4**

Escupes una vaharada de llamas similar a la de los Dragones de leyenda. Traza una línea recta de cuatro espacios. Todas las criaturas en esa trayectoria son afectadas. Lanza tres dados de combate contra los afectados. Podrán defenderse normalmente.

Tipo: Escuela Brillante

Cortina de Llamas — **Hechizo año 4**

Este hechizo puede ser utilizado contra cualquier monstruo que se encuentre en línea de visión con el Héroe. La víctima será envuelta en un manto de fuego que le provocará cuatro dados de combate de daño. La víctima podrá defender de forma normal. Las momias son destruidas automáticamente.

Tipo: Escuela Brillante

Corazones de Fuego — **Hechizo año 6**

Avivas el fuego del valor en el corazón de tus compañeros. Cancela los efectos de MIEDO y TEMOR de todos los héroes emplazados en la misma habitación o pasillo.

Tipo: Escuela Brillante

Explosión Ardiente — **Hechizo año 6**

Este hechizo puede ser utilizado contra dos monstruos visibles por el jugador, envolviéndolos en explosiones de fuego. Inflige dos Puntos de Cuerpo de daño. La víctima podrá lanzar dos dados rojos (2D6), por cada cinco o seis que saque reduce en uno el daño sufrido.

Tipo: Escuela Brillante

Deflagración Infernal — **Hechizo año 6**

Este hechizo es el más destructivo del arsenal de un hechicero brillante. Un infierno de llamas cubre toda la zona donde se encuentre el hechicero. Inflige un daño de tres dados de combate para cada afectado que no podrán ser evitados. Pierdes cuatro puntos de mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Brillante

Escuela Celestial

El Saber del Cielo es la magia del firmamento y las estrellas, los augurios, el destino y el movimiento de los cuerpos celestes. Más conocido como Astromancia, se basa en la manipulación del Azyr, el viento azul de la magia. Los Magisters de este saber se conocen por el nombre de hechiceros celestiales y son afamados oráculos, adivinadores y maestros del cielo y los astros.

Presagio — **Hechizo año 1**

Puedes adivinar el futuro de forma limitada estando preparado para evitar el destino final. Ignora la primera pérdida de Puntos de Cuerpo que sufras.

Tipo: Escuela Celestial

Primer Augurio de Amul — **Hechizo año 1**

Puedes leer los signos del aire y las pistas divinas para adivinar el futuro inmediato. Puedes repetir una tirada en lo que queda de reto.

Tipo: Escuela Celestial

Relámpago — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier criatura que se encuentre en línea de visión con el lanzador del hechizo. Provocará un daño de cuatro dados de combate a la víctima. Sólo se podrá defender con la mitad de dados de defensa que tenga en ese momento.

Tipo: Escuela Celestial

Segundo Augurio de Amul — **Hechizo año 4**

Puedes leer los signos del aire y las pistas divinas para adivinar el futuro de forma acertada. Puedes repetir hasta dos tiradas en lo que queda de reto.

Tipo: Escuela Celestial

Maldición — **Hechizo año 4**

Maldices a un adversario que se encuentre en la línea de visión del lanzador del conjuro. Puedes obligar al objetivo a repetir una tirada de dados beneficiosa para él. Puedes lanzar este conjuro en cualquier momento. No cuenta como acción.

Tipo: Escuela Celestial

Brillo Estelar — **Hechizo año 4**

Convocas la luz de las estrellas. El Malvado Brujo debe revelar todas las trampas (incluido las mágicas) y puertas secretas de la localización en la que te encuentras.

Tipo: Escuela Celestial

Tormenta de Rayos — **Hechizo año 6**

Conjuras una tormenta de rayos eléctricos. Puedes elegir hasta a tres criaturas, las cuales sufrirán un daño de dos dados de combate. Pueden defenderse con normalidad.

Tipo: Escuela Celestial

Adivinar Ubicación — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este conjuro para revelar todo el contenido de una habitación del mapa (incluidas trampas). Si la habitación elegida está representada como roca sólida el hechizo se perderá.

Tipo: Escuela Celestial

Tormenta de Cronos — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier criatura en tu línea de visión. Invocas una terrible tormenta que ataca con cuatro dados de combate. Puedes, si lo deseas, pasar esa tormenta a otra criatura (a una distancia máxima de 6 casillas, aunque no esté en línea de visión), restando un dado de combate. Puedes repetir el proceso hasta que no puedas lanzar dados de combate.

Tipo: Escuela Celestial

Escuela Dorada

El Saber del Metal es la magia de la transmutación, la lógica, el conocimiento aplicado, la investigación empírica y la experimentación. Comúnmente conocido como Alquimia, se basa en la manipulación del Chamon, el viento dorado de la magia. Los Magister de este saber se conocen como hechiceros dorados o alquimistas, y se encuentran entre los habitantes más cultos del Imperio.

Flechas Argénteas de Arha — **Hechizo año 1**

Creas tres flechas mágicas de un metal tan bello como la plata que vuela hacia tus adversarios. Puedes distribuir las flechas entre las criaturas que tengas en tu línea de visión o concentrarlas contra una sola criatura. Cada flecha provoca dos dados de combate de daño que se defienden separadamente de forma normal.

Tipo: Escuela Dorada

Ley de la Forma — **Hechizo año 1**

Puedes alterar cualquier Equipo de Batalla que poseas para cambiarlo por otro objeto de igual o inferior valor monetario.

Tipo: Escuela Dorada

Ley del Oro — **Hechizo año 1**

Este conjuro convertirá en oro un objeto de Equipo de Batalla que poseas, otorgándole un gran valor. Has de tirar un dado de combate, si sacas una calavera fallarás, sino ganarás 100 monedas de oro. El objeto se pierde tanto si tienes éxito como no.

Nota: Este Hechizo no es todavía oficial.

Tipo: Escuela Dorada

Oro de los Tontos — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este conjuro sobre un objeto del Equipo de Batalla. Deberás lanzar un dado de combate. Si sacas calavera fallarás. Si no, alterarás la cualidad del objeto para que parezca más valioso. Podrás vender el objeto al final del reto obteniendo tantas monedas como su precio original más un 25% (redondeando hacia abajo).

Tipo: Escuela Dorada

Rigidez de Cuerpo y Mente — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este conjuro sobre ti mismo. Puedes lanzar un dado de combate más en la defensa, así como un dado adicional cada vez que debas resistir un conjuro usando tus puntos de mente y no puedes ser alterado por los conjuros Dominación, Dominador y Locura.

Tipo: Escuela Dorada

Destilador de Plata Fundida — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este conjuro sobre cualquier criatura a la vista. Lanzas un chorro de plata fundida desde tus manos. El objetivo sufre un daño de cuatro dados de combate. No pueden ser evitados.

Tipo: Escuela Dorada

Encantar Objeto — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este conjuro a cualquier Héroe adyacente o sobre ti mismo. Puedes hacer que lance un dado más de combate en el ataque (arma) o en la defensa (armadura). Los efectos duran hasta el final del reto.

Tipo: Escuela Dorada

Ley de la Edad — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier criatura a la vista. Haces que un objeto se vuelva quebradizo y se rompa con facilidad. El objetivo deberá obtener un 5 o un 6 con tantos dados rojos como sus Puntos de Mente. Si falla a partir de este momento atacará con la mitad de los dados o defenderá con la mitad a elección del lanzador. Si se lanza contra otro jugador y este falla la tirada pierde el objeto que elija el lanzador. Pierdes tres Puntos de Mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Dorada

Transmutación de la Mente Inestable — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este conjuro sobre cualquier Héroe. Intentas curar una mente herida transmutándola en una sana. Lanzas tantos dados como Puntos de Mente tengas. Cada resultado de 3-6 restaura un Punto de Mente del Objetivo.

Tipo: Escuela Dorada

Escuela Gris

El Saber de las Sombras es la magia de la ocultación, ilusión, confusión y a veces de la muerte inadvertida. Se basa en la manipulación del Ulgu, el viento gris de la magia. Los Magisters de este saber se conocen como magos grises y son gente bastante enigmática. Están tan cubiertos por el engaño que nadie conoce sus verdaderos sentimientos e intenciones. A los hechiceros grises se les llama a veces ilusionistas o hechiceros embaucadores.

Apariencia Espantosa — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo. Adoptas la apariencia de una criatura de pesadilla de puro espanto. Cualquier criatura que quiera atacarte debe obtener un 5 o un 6 con tantos dados como Puntos de Mente tenga. Si falla no puede atacarte. El hechizo expira al final de tu siguiente turno. Los muertos vivientes no se ven afectados.

Tipo: Escuela Gris

Puñales de Sombra — **Hechizo año 1**

Este hechizo te permite atacar con cuatro puñales de la sustancia de las sombras a un enemigo que se encuentre en tu línea de visión. Podrás tirar cuatro dados de combate. El objetivo defenderá de forma normal.

Tipo: Escuela Gris

Ocultar Actividad — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este conjuro sobre ti en cualquier momento. Puedes buscar tesoro, trampas o puertas secretas aunque haya monstruos en la misma zona. No cuenta como acción.

Tipo: Escuela Gris

Acechante Invisible — **Hechizo año 4**

Este conjuro solo te puede afectar a ti. Convocas sombras que te engullen y te hacen desaparecer para luego situarte en cualquier casilla adyacente a un enemigo visible. Puedes atacar este mismo turno con dos dados de combate adicionales.

Tipo: Escuela Gris

Desconcertar — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este conjuro a cualquier criatura a la vista. La criatura perderá su turno hasta que obtenga un 5 o un 6 con tantos dados como Puntos de Mente tenga. Los muertos vivientes no se ven afectados.

Nota: Este Hechizo no es todavía oficial.

Tipo: Escuela Gris

Doble — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier Héroe en línea de visión, incluido a ti mismo. El objetivo asume la apariencia de uno de los monstruos que habitan en esta mazmorra, por lo que no le atacarán mientras este conjuro esté activo. Cada turno los monstruos en línea de visión con el afectado deben obtener un 5 o un 6 con tantos dados como Puntos de Mente tengan. Si lo consiguen, o si el "doble" ataca, el hechizo expira y podrán atacarle con normalidad.

Tipo: Escuela Gris

Manto de Sombras — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier Héroe, incluido tu mismo. Te envuelves en sombras, por lo que eres casi invisible. Cualquier criatura que ataque al objetivo del hechizo solo podrá lanzar la mitad de sus dados de combate. El hechizo se disipa al principio de tu siguiente turno.

Tipo: Escuela Gris

Estrangulamiento — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier criatura a la vista. Proyectas cordones de negra oscuridad que estrangulan al objetivo. Infliges un daño de dos dados de combate que no pueden ser protegidos. Si lo deseas puedes mantener el hechizo, pero pierdes cada turno en el que lo mantengas. El hechizo dura mientras el lanzador decida mantenerlo o sufra un ataque.

Tipo: Escuela Gris

Sombras Abrasadoras — **Hechizo año 6**

Invocas sombras que envuelven la localización en la que te encuentras y haces que estas quemen como el ácido. Todo el que se encuentre en la misma habitación o pasillo que tu sufrirán un daño de tres dados de combate que no pueden defenderse. Pierdes cuatro Puntos de Mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Gris

Escuela Jade

El Saber de la Vida es la magia de la naturaleza, de la tierra cultivable y de las estaciones. Se basa en la manipulación del Ghyran, el viento verde de la magia. Los Magisters de este saber se conocen como hechiceros jade y se sienten más cómodos en campo abierto. Visitan las ciudades si han de hacerlo, pero prefieren verse rodeados por la majestad y el poder de la naturaleza salvaje.

Maldición de las Espinas — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este hechizo a cualquier criatura a la vista. Haces que crezcan espinas en el interior del cuerpo de la víctima. El objetivo sufre un daño de dos dados de combate. No pueden ser defendidos.

Tipo: Escuela Jade

A Cuerpo de Rey — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier Héroe y sobre uno mismo. El cuerpo del objetivo almacena la energía del Ghyran, por lo que se recuperan hasta cuatro Puntos de Cuerpo.

Tipo: Escuela Jade

Defoliación — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este conjuro sobre cualquier Héroe o sobre ti mismo. Convocas un vórtice giratorio de hojas que se arremolinan en torno del objetivo. Todos los ataques que se realicen sobre el objetivo hasta el final de tu siguiente turno lanzan dos dados de combate menos (hasta un mínimo de uno).

Tipo: Escuela Jade

Sangre de la Tierra — **Hechizo año 4**

Sólo puedes lanzar este hechizo a ti mismo. Absorbes la energía de la tierra que hay bajo tus pies. Recuperas hasta seis Puntos de Cuerpo.

Tipo: Escuela Jade

Portal de la Tierra — **Hechizo año 4**

Desapareces de la tierra y reapareces en cualquier lugar a menos de 12 casillas. Si tratas de reaparecer en un área de roca sólida quedarás atrapado para siempre.

Tipo: Escuela Jade

Señor de la Piedra — **Hechizo año 4**

Puedes lanzar este conjuro contra cualquier criatura adyacente a la pared. Tus palabras son órdenes para la piedra, la cual se comba y ataca según tus designios. El objetivo sufre un daño de cinco dados de combate. Se defienden con normalidad.

Tipo: Escuela Jade

Géiser — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este conjuro a una casilla (puede estar ocupada) a menos de 10 casillas de distancia. Provocas un géiser de agua que sale disparado violentamente. El conjuro afecta a una casilla (puede estar ocupada) y a todas las adyacentes. Todos los afectados pierden su siguiente turno.

Tipo: Escuela Jade

Carne Arcillosa — **Hechizo año 6**

Sólo puedes lanzar este conjuro sobre ti mismo. Tu piel es endurece hasta adquirir la densidad de la arcilla. Puedes atacar y defender con dos dados de combate adicionales, pero reduce tu movimiento a la mitad. Este conjuro se disipa si sufres algún daño.

Tipo: Escuela Jade

Padre de las Espinas — **Hechizo año 6**

Puedes hacer que broten espinas y zarzas de la tierra desnuda en la habitación o pasillo donde te encuentras. Todo aquel que se encuentre en el lugar solo podrá moverse hasta la mitad de su movimiento y aquel que lo haga sufrirá un ataque de dos dados de daño. El lanzador del conjuro no se ve afectado. El hechizo se desvanecerá al principio de tu siguiente turno.

Tipo: Escuela Jade

Escuela Luminosa

El Saber de la Luz es la magia de la iluminación física y mental. Basado en la manipulación del Hysh, el viento blanco de la magia, versa sobre sabiduría, poder radiante y energía dadora de vida. Los Magisters de este saber se conocen como hierofantes o hechiceros luminosos y son sabios filósofos, poderosos sanadores e intrépidos expulsadores de demonios.

Mirada Ardiente — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier criatura en línea de visión. Tu mirada concentra un resplandeciente poder. Provocará un daño igual a tres dados de combate. A veces es verdad que hay miradas que matan.

Tipo: Escuela Luminosa

Claridad Deslumbrante — **Hechizo año 1**

Provocas un estallido de luz. Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier criatura, la cual resultará aturdida un turno.

Tipo: Escuela Luminosa

Curación de Hysh — **Hechizo año 1**

Puedes lanzar este conjuro a ti mismo o a cualquier personaje en línea de visión. Recuperas 4 Puntos de Cuerpo.

Tipo: Escuela Luminosa

Azote del Caos — **Hechizo año 4**

Creas un desgarro en el Aethyr y dañas seriamente a cualquiera tocado por el Caos. Este hechizo afecta a toda la localización en la que se halle el hechicero. Todos los Guerreros del Caos, Brujos del Caos y Gárgolas en la misma zona reciben un ataque de cuatro dados de combate que no pueden prevenir.

Tipo: Escuela Luminosa

Luz Cegadora — **Hechizo año 4**

Provocas una explosión de luz brillante a tu alrededor. Todas las criaturas adyacentes a ti deben superar obtener un escudo negro lanzando tantos dados como defensa tengan. Aquellos que fallen quedan aturdidos un turno.

Tipo: Escuela Luminosa

Ojos Veraces — **Hechizo año 4**

Tus ojos brillan con la luz de la verdad. Muestra todas las trampas (las mágicas también) y puertas secretas en la localización del lanzador.

Tipo: Escuela Luminosa

Centinela Resplandeciente — **Hechizo año 6**

Convocas una bola de luz brillante del tamaño de una cabeza humana que flota alrededor de tu cuerpo, moviéndose lenta o rápidamente, según lo requiera la situación. La bola desvía todo golpe dirigido contra ti. Permite hacer una tirada de defensa con dos dados de combate antes de que el mago realice la suya pertinente. El hechizo se desvanecerá si se pierden Puntos de Mente.

Tipo: Escuela Luminosa

Favor del Hysh — **Hechizo año 6**

Puedes lanzar este conjuro a ti mismo o a cualquier personaje en línea de visión. Envuelves al objetivo con los poderes curativos del Hysh. Recuperas 4 Puntos de Cuerpo y 2 Puntos de Mente.

Tipo: Escuela Luminosa

Columna Resplandeciente — **Hechizo año 6**

Concentras la energía del Hysh en una mortífera columna de luz ardiente. Elige una zona de 2x2 casillas. Todas las criaturas afectadas recibirán un daño de tres dados de combate. Además deben obtener un 5 o un 6 lanzando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tengan o resultarán aturdidos un turno. Pierdes tres Puntos de Mente por el sobreesfuerzo.

Tipo: Escuela Luminosa

Hechizos de Lugartenientes de Morcar

Hechizos del Caos

Los Hechizos del Caos utilizan el poder de la magia oscura en su estado más puro, y por tanto son extremadamente útiles para causar dolor y sufrimiento, además de cambios y mutaciones.

Bola en Llamas — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier Héroe visible por el Brujo o Hechicero del Caos. Provoca un daño de dos dados de combate. El Héroe solo podrá defenderse con dos dados.

Tipo: Hechizo del Caos

Dominación — **Hechizo año 1**

Este hechizo pone bajo el control del Malvado Brujo a un Héroe. Para romper este hechizo, el jugador debe tirar tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga y sacar al menos un seis. Cuando esté bajo control del Caos, el Malvado Brujo moverá al Héroe y podrá atacar a otros Héroes.

Tipo: Hechizo del Caos

Dormir — **Hechizo año 1**

Este hechizo provoca a un Héroe un profundo sueño. Cuando esté dormido no podrá moverse, atacar ni defenderse. El hechizo se romperá si en el turno del jugador saca un seis tirando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga o si es atacado por alguna criatura.

Tipo: Hechizo del Caos

Huída Fugaz — **Hechizo año 1**

Permite a quien lanza el hechizo desaparecer de inmediato y teletransportarse a un lugar seguro del tablero cuya localización solo la conoce el Malvado Brujo. Debe ser una zona no explorada por los jugadores.

Tipo: Hechizo del Caos

Llamada a Orcos — **Hechizo año 1**

Este hechizo conjura a un grupo de Orcos para proteger al Brujo o Hechicero. Se colocarán en cualquier espacio libre visible por el Hechicero. Se debe lanzar un dado rojo (1D6):

Resultado 1, 2 ó 3 = 4 Orcos.

Resultado 4 ó 5 = 5 Orcos.

Resultado 6 = 6 Orcos.

Tipo: Hechizo del Caos

Miedo — **Hechizo año 1**

Este Hechizo provoca temor y miedo a un Héroe. Reduce el ataque del jugador a tan solo un dado de combate. El hechizo se romperá si el jugador saca un 6 lanzando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga.

Tipo: Hechizo del Caos

Nube del Caos — **Hechizo año 1**

Este hechizo paraliza a todos los Héroes que se encuentren en la misma habitación o pasillo que el Brujo del Caos. Los Héroes paralizados no podrán moverse, atacar ni defenderse. Para librarse deberán tirar tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tengan y sacar al menos un seis en su turno.

Tipo: Hechizo del Caos

Oxidación — **Hechizo año 1**

Este hechizo provoca que el metal de un arma o armadura se vuelva quebradizo y se rompa. Este Equipo de Batalla quedará inservible y no podrá ser usado por el jugador. Deberá devolver la carta de Equipo de Batalla.

Solo aplicable al Equipo de Batalla.

Tipo: Hechizo del Caos

Rayo Mortífero — **Hechizo año 1**

Este hechizo puede ser lanzado en vertical, horizontal o diagonal. El rayo irá en línea recta hasta golpear con una pared o puerta cerrada. Provoca dos puntos de daño a todos los Héroes y monstruos que se encuentren en su camino. Ninguna criatura o jugador podrá tirar por defensa.

Tipo: Hechizo del Caos

Tempestad — **Hechizo año 1**

Este hechizo crea alrededor de un Héroe, a elección del Brujo o Hechicero, una ventisca. El Héroe quedará atrapado en ella y perderá su próximo turno.

Tipo: Hechizo del Caos

Tormenta de Fuego — **Hechizo año 1**

Este hechizo incendia toda una habitación. El fuego provoca 2 puntos de daño corporal a todos los Héroes y monstruos que se encuentren en la sala. Deberán lanzar dos dados rojos (2D6), por cada

cinco o seis que saquen, restan un punto de daño. No afecta al brujo.

No puede usarse en pasillos.

Tipo: Hechizo del Caos

Muertos Vivientes — **Hechizo año 1**

Este hechizo conjura a un grupo de Muertos Vivientes para proteger al Brujo o Hechicero. Se colocarán en cualquier espacio libre visible por el Hechicero. Se debe lanzar un dado rojo (1D6):

1 ó 2 = 4 Esqueletos.

3 ó 4 = 3 Esqueletos y 2 Zombies.

5 ó 6 = 2 Zombies 2 y 2 Momias.

Tipo: Hechizo del Caos

Paralizador — **Hechizo año 5**

Este hechizo permite al Hechicero del Caos paralizar a un Héroe. Ambos deben tirar tantos dados de combate como Puntos de Mente tenga cada uno. El Héroe quedará inmóvil durante tantos turnos como la diferencia de calaveras haya sacado el Hechicero del Caos respecto al Héroe.

Tipo: Hechizo del Caos

Aniquilador — **Hechizo año 5**

El Hechicero del Caos y el Héroe deberán tirar tantos dados de combate como Puntos de Mente tenga cada uno. El jugador que obtenga el mayor número de calaveras causará daños a los Puntos de Mente del otro, equivalentes al número de calaveras en exceso respecto a su oponente.

Tipo: Hechizo del Caos

Dominador — **Hechizo año 5**

Este hechizo permite coger el control de un Héroe al Hechicero del Caos. Para ello, ambos han de lanzar tantos dados de combate como Puntos de Mente tengan. La diferencia de calaveras que saque de más el Brujo respecto al Héroe serán los turnos que tendrá bajo control al personaje.

Tipo: Hechizo del Caos

Brutalidad — **Hechizo año 5**

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier Ogro visible por el Brujo o Hechicero. Le creará un estado de ira que le permitirá hacer una de las siguientes opciones: atacar dos veces seguidas o añadir tres dados adicionales de combate en el ataque. Luego los efectos desaparecen.

Tipo: Hechizo del Caos

Bloques de Hielo — **Hechizo año 7**

El Hechicero creará cuatro sólidos bloques de hielo. Estos bloques bloquearán el movimiento y ataques a distancia pero no la visión de los personajes. Se podrán crear en cualquier casilla visible por el Brujo sin necesidad de estar unidos. Serán destruidos si acumulan seis Puntos de Cuerpo de daño.

Tipo: Hechizo del Caos

Calmar — **Hechizo año 7**

Esta magia curativa reduce el dolor. El hechizo permite al Hechicero o a cualquier criatura a su elección restaurar hasta tres Puntos de Cuerpo, sin sobrepasar la cantidad inicial.

Tipo: Hechizo del Caos

Congelación Mental — **Hechizo año 7**

Este hechizo arrasa con la Mente de cualquier Héroe. La víctima lanzará un dado de combate por cada Punto de Mente que tenga antes del ataque. Si saca al menos un escudo blanco, el personaje se quedará con tan solo un Punto de Mente. Si no, su Mente se reducirá a cero, quedando en estado de shock.

Tipo: Hechizo del Caos

Deslizarse — **Hechizo año 7**

Este hechizo permite al Hechicero deslizarse por el suelo helado o creando una capa de hielo, que le permitirá desplazarse 12 casillas. Podrá atravesar espacios ocupados por cualquier criatura y Héroes.

Tipo: Hechizo del Caos

Tormenta de Hielo — **Hechizo año 7**

El Hechicero creará una ventisca de granizo que afectará un área visible por él de dos casillas de largo. Cada criatura o personaje que se encuentre en esta área será atacado por separado con tres dados de combate sin poder defenderse. No utilizable en pasillos.

Tipo: Hechizo del Caos

Helar — **Hechizo año 7**

Este hechizo causará un Punto de Cuerpo de daño a todos los personajes y monstruos adyacentes al Hechicero (excepto los que se encuentren adyacentes en casillas diagonales). Las víctimas del hechizo no podrán defenderse contra este ataque.

Tipo: Hechizo del Caos

Anulación — **Hechizo año 8**

Este hechizo especial puede ser utilizado durante el turno de los Héroes, inmediatamente después de que un Héroe lance un hechizo para intentar cancelarlo. El Brujo y el Héroe deberán tirar un dado rojo (1D6) y sumar el resultado a sus Puntos de Mente. Si el resultado del Brujo es superior, anulará el hechizo.

Tipo: Hechizo del Caos

Espejo Mágico	Hechizo año 8

Este hechizo especial puede ser utilizado durante el turno de los Héroes, inmediatamente después de que un Héroe lance un hechizo. El efecto de éste será devuelto al Héroe que lo lanzó.

Tipo: Hechizo del Caos

Explosión Mental	Hechizo año 8

Este hechizo paraliza a un Héroe que se encuentre en línea de visión con el Brujo o Hechicero. El Héroe no podrá moverse ni atacar, y defenderá con solo un dado de combate. El Hechizo se romperá si el personaje saca un seis tirando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga.

Tipo: Hechizo del Caos

Invocación a los Lobos	Hechizo año 8

Este hechizo invocará a un número de Lobos Gigantes que atacarán a los enemigos del Hechicero. Se colocarán adyacentes al Brujo. Para ver cuántos acuden a la llamada, se deberá tirar un dado rojo (1D6):

1 ó 2 = 1 Lobo Gigante.

3 ó 4 = 2 Lobos Gigantes.

5 ó 6 = 3 Lobos Gigantes.

Tipo: Hechizo del Caos

Reanimación	Hechizo año 8

Este hechizo permite reanimar a todos los esqueletos, momias y zombis eliminados por los Héroes que se encuentren en la misma habitación que el Hechicero. Los monstruos se levantarán del suelo con todos sus Puntos de Cuerpo restaurados y podrán volver a atacar a los Héroes en el mismo turno.

Tipo: Hechizo del Caos

Restauración del Caos	Hechizo año 8

Este hechizo puede ser utilizado con cualquier monstruo visible por el Hechicero o a sí mismo. Restaurará un total de seis Puntos de Cuerpo que hayan sido perdidos. No se podrá superar la cantidad total inicial de la criatura.

Tipo: Hechizo del Caos

Maldición de los Lobos	Hechizo año 8

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier Héroe visible por el Brujo. El jugador deberá tirar un dado rojo (1D6), si el resultado es un seis, el hechizo no tendrá efecto. Cualquier otro resultado hará que el Héroe caiga en la Maldición de los Lobos, convirtiéndose en uno de ellos.

Tipo: Hechizo del Caos

Asfixiar	Hechizo año 10

Este hechizo puede ser lanzado a cualquier Héroe que se encuentre en línea de visión con el Brujo del Caos. El Héroe irá notando como se queda sin aire. Esto le provocará un dado de dos dados de combate. El jugador no podrá realizar ninguna tirada para defenderse de este hechizo.

Tipo: Hechizo del Caos

Hechizos de Tormentas

Huracán — **Hechizo año 6**

Este hechizo se debe lanzar contra un contrincante que se encuentre en línea recta delante del hechicero. El objetivo se verá forzado a retroceder en línea recta hasta que colisione con una pared, otra figura o active alguna trampa..

Tipo: Hechizo de Tormentas

Muro de Hielo — **Hechizo año 6**

Podrás crear un muro mágico de hielo que abarque dos casillas de juego. Tiene un Punto de Cuerpo y tira seis dados de defensa (bloquea con escudo blanco).

Tipo: Hechizo de Tormentas

Rayo Luminoso — **Hechizo año 6**

El Hechicero podrá lanzar un rayo luminoso seis casillas en línea recta. Afectará a toda criatura y personaje que se encuentre en su camino. El daño de este rayo es de tres dados de combate.

Tipo: Hechizo de Tormentas

Terremoto — **Hechizo año 6**

El Hechicero podrá agrietar la tierra en una línea recta de seis casillas. Todas las criaturas y personajes se verán afectados con un punto de daño corporal. Los personajes y criaturas podrán moverse por dentro de la grieta, el comportamiento dentro de la grieta es el mismo que en un pozo.

Tipo: Hechizo de Tormentas

Tormenta de Nieve — **Hechizo año 6**

El Hechicero llenar la habitación con una tormenta de nieve cegadora. Nadie podrá moverse, atacar a distancia ni lanzar hechizos hasta el próximo turno del Malvado Brujo. Los personajes o criaturas podrán atacar y defenderse si se encuentran en casillas adyacentes..

Tipo: Hechizo de Tormentas

Viento Ladrón — **Hechizo año 6**

Este Hechizo afecta a un Héroe que se encuentre en línea de visión con el Hechicero. El jugador perderá una carta de Equipo de Batalla. Esta carta será elegida al azar.

Tipo: Hechizo de Tormentas

Hechizos de Gran Mago

Ataduras — **Hechizo año 6**

El Hechicero lanzará hebras mágicas desde sus dedos que inmovilizarán a un personaje a su elección que se encuentre en su línea de visión. El Héroe no podrá moverse ni atacar hasta que destruya las ataduras que tienen un Punto de Cuerpo y cuatro dados de defensa.

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Desvanecer — **Hechizo año 6**

El Hechicero creará una energía negativa alrededor de un personaje a su elección que pueda lanzar hechizos, y le obligará a descartar uno de sus hechizos al azar.

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Escape — **Hechizo año 6**

El Hechicero podrá lanzar este hechizo para trasladarse instantáneamente a cualquier casilla desocupada del tablero.

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Herrumbre — **Hechizo año 6**

Este Hechizo hace que una carta de Equipo de Batalla, la que decida el Malvado Brujo, se oxide y quede inservible. El jugador deberá devolver dicha carta de Equipo de Batalla.

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Locura — **Hechizo año 6**

Lanza este hechizo sobre algún personaje que se encuentre en línea de visión con el Hechicero. Éste tomará control de este Héroe, hasta que el jugador saque un cinco o un seis tirando tantos dados rojos (D6) como Puntos de Mente tenga. No podrá atacar y defenderá con tan solo dos dados.

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Muro de Fuego — **Hechizo año 6**

Podrás crear un muro mágico de fuego que abarque dos casillas de juego. Tiene un Punto de Cuerpo y tira seis dados de defensa (bloquea con escudo blanco).

Tipo: Hechizo de Gran Mago

Hechizos de Chamán

Escudo Protector — **Hechizo año 6**

Este hechizo permite al Hechicero y a todos los orcos que se encuentren en la misma habitación o pasillo, tirar un dado adicional en la defensa hasta el próximo turno del Malvado Brujo.

Tipo: Hechizo de Chamán

Espíritu Vengador — **Hechizo año 6**

Este hechizo permite al Hechicero invocar un espíritu maligno que atacará a cualquier personaje en cualquier parte del tablero con cuatro dados de combate. El personaje podrá defenderse de la forma normal. Luego, el espíritu se desvanece.

Tipo: Hechizo de Chamán

Filos Cortantes — **Hechizo año 6**

Este hechizo permite a todos los orcos, goblins y fímirs que se encuentren en la misma habitación o pasillo que el Hechicero, tirar un dado adicional en el combate en el mismo turno del Malvado Brujo..

Tipo: Hechizo de Chamán

Llamada a los Goblins — **Hechizo año 6**

Este hechizo invoca a un grupo de goblins que acuden a la llamada del Hechicero. El Hechicero podrá colocar seis goblins en cualquier casilla libre que se encuentre en su línea de visión. Podrán mover y atacar en el mismo turno del Malvado Brujo.

Tipo: Hechizo de Chamán

Llamada a los Orcos — **Hechizo año 6**

Este hechizo invoca a dos orcos que acuden de inmediato a su llamada. Estas dos figuras podrán ser colocadas en cualquier casilla libre que se encuentre en línea de visión del Hechicero. Podrán mover y atacar en el mismo turno del Malvado Brujo.

Tipo: Hechizo de Chamán

Orco Furioso — **Hechizo año 6**

Este hechizo provoca la furia de un orco a elección del Hechicero y que se encuentre en su línea de visión. El orco dispondrá de dos turnos seguidos o uno adicional si ya ha efectuado el suyo.

Tipo: Hechizo de Chamán

Hechizos Nigrománticos

La Nigromancia es la magia de los muertos. Concede al Nigromante el poder de alzar a los muertos y dar órdenes a los espíritus, pero también el de destruir la vitalidad de los vivos.

Bolt Mortífero — **Hechizo año 6**

El Hechicero lanzará un rayo mortal a un personaje que se encuentre en su línea de visión. La víctima perderá automáticamente un Punto de Cuerpo sin tener ninguna opción de defenderse.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Calaveras de la Muerte — **Hechizo año 6**

Este Hechizo permite al Hechicero lanzar una calavera mágica a cualquier oponente en su línea de visión. La calavera explotará como una bola de fuego, causando dos dados de combate de daño. La víctima se defenderá con solo dos dados.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Llamada a las Momias — **Hechizo año 6**

Este Hechizo invocará a dos momias que aparecerán en cualquier casilla adyacente al Hechicero. Podrán moverse y atacar en el mismo turno del Malvado Brujo.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Llamada a los Esqueletos — **Hechizo año 6**

Este Hechizo invocará a dos esqueletos que aparecerán en cualquier casilla adyacente al Hechicero. Podrán moverse y atacar en el mismo turno del Malvado Brujo.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Resurrección — **Hechizo año 6**

Este Hechizo podrá ser lanzado en el turno de los jugadores, siempre y cuando éstos hayan eliminado a algún monstruo. Deberás colocar un esqueleto en el lugar donde murió la otra criatura.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Temor — **Hechizo año 6**

Este Hechizo provoca a la víctima un tremendo pánico, el objetivo debe estar en línea de visión con el Hechicero. El personaje no podrá efectuar ninguna acción. No obstante, sí podrá moverse y defenderá con tan solo dos dados.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Horda de Zombis — **Hechizo año 9**

Este Hechizo invoca a un grupo numeroso de zombis para proteger al Nigromante. Se colocarán en cualquier casilla visible por él. Se debe lanzar un dado rojo (1D6):

Resultado 1 ó 2 = 2 Zombies.

Resultado 3 ó 4 = 4 Zombies.

Resultado 5 ó 6 = 6 Zombies.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Horda de Zombis — **Hechizo año 9**

El Nigromante invocará unas calaveras que vendrán del mismo infierno, para atacar al personaje escogido por él mismo y que se encuentre en su línea de visión. Tiran cuatro dados de combate en el ataque, la víctima solo se puede defender con dos dados. Después se desvanecen.

Tipo: Hechizo Nigrománticos

Runas Mágicas

Las runas, aunque son objetos, forman parte de la Magia. Para poder lanzar runas se debe tener la Habilidad Mágica de Conocimientos Rúnicos, que está disponible para los druidas.

El funcionamiento de éstas difiere bastante del funcionamiento de los hechizos. El lanzar una runa cuenta como acción.

Existen tres tipos de runas:

TIPOS DE RUNAS:

- **Efecto**: Estas runas provocan una acción concreta. Un Héroe podrá lanzarla a una criatura o Héroe que se encuentre en una casilla adyacente o así mismo.
- **Objetivo**: Son runas que se utilizan para permitir al Héroe lanzar una Runa de Efecto a una distancia superior o a una zona concreta.
- **Potencia**: Permiten aumentar el resultado de las Runas de Efecto.

Las forma de utilizarlas es mediante la combinación de las de Objetivo y Potencia con las de Efecto. Las Runas de Efecto no se pueden combinar entre sí. Se puede acumular tantas Runas de Potencia y Objetivo como se desee.

EJEMPLO:
El Druida, posee 4 runas, 2 Runas de Objetivo de Distancia, 1 Runa de Efecto de Infligir Daño y 1 Runa de Poder de Bonificación.
El Druida, se encuentra con un Orco que está a 4 casillas de él. Decide lanzarle la Runa de Infligir Daño, pero como no se encuentra adyacente, decide utilizar una Runa de Distancia. Aún así todavía le faltan dos casillas, por tanto utiliza otra Runa. Ahora ya alcanza al Orco, pero como desconfía de que pueda causarle daño, también decide utilizar la Runa de Poder de Bonificación para aumentar en un dado el resultado de la Runa de Efecto.

Runas de Efecto

Aumentar Protección — **Runa Mágica año 1**

Esta runa permite al Héroe aumentar en un dado de combate la defensa de sí mismo o de un Héroe que se encuentre en una casilla adyacente. Será efectiva mientras no sufra ningún daño.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Efecto

Infligir Daño — **Runa Mágica año 1**

Esta runa permite al Héroe atacar a un enemigo que se encuentre adyacente a él. Causará dos dados de combate de daño. La víctima podrá defender de forma normal.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Efecto

Sanar Cuerpo — **Runa Mágica año 1**

Esta runa permite al Héroe sanarse, a sí mismo o a otro Héroe adyacente, hasta dos Puntos de Cuerpo. No se podrá superar el valor inicial.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Efecto

Sanar Mente — **Runa Mágica año 1**

Esta runa permite al Héroe sanarse, a sí mismo o a otro Héroe adyacente, hasta dos Puntos de Mente. No se podrá superar el valor inicial.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Efecto

Runas de Objetivo

Distancia — **Runa Mágica año 1**

Esta runa básica debe combinarse con una Runa de Efecto. Permitirá aumentar el alcance de esta última dos casillas de distancia. Puede acumularse con otras Runas de Objetivo.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Objetivo

Expansiva — **Runa Mágica año 1**

Esta runa básica debe combinarse con una Runa de Efecto. Permitirá aumentar el radio de efectividad en dos casillas, afectando a toda criatura o Héroe que se encuentre en el radio de acción. Puede acumularse con otras Runas de Objetivo.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Objetivo

Runas de Potencia

Bonificación — **Runa Mágica año 1**

Esta runa básica debe combinarse con una Runa de Efecto. Permitirá aumentar el poder de la Runa de Efecto en un punto adicional o dado de combate. Puede acumularse con otras Runas de Objetivo.

Descartar después de usarse.

Tipo: Runa de Objetivo

MERCENARIOS

Una vez que un héroe ha alcanzado el título de Campeón del Imperio, sus hazañas serán narradas en tabernas y campamentos a lo largo de toda la región. Además, es posible que el Campeón desee reclutar a un grupo de seguidores que le ayuden a realizar proezas aún mayores.

Tales seguidores pueden encontrarse en pueblos y ciudades a lo largo de todo el país. Son hombres deseosos de acompañar a un gran Campeón en sus gestas y luchar espada con espada con él. Siempre y cuando el Campeón disponga de dinero para pagarles, por supuesto.



Tipos de Mercenarios

Existen cuatro tipos de mercenarios disponibles. Cada uno de ellos dispone de sus propios puntos fuertes y flacos. Además, cada uno exigirá un precio distinto por sus servicios.

El Ballestero

El ballestero tiene un bajo poder de ataque, pero lo compensa con la capacidad de atacar a distancia. Esto le permite disparar a monstruos que aguardan tras una trampa o que están demasiado alejados como para ser atacados cuerpo a cuerpo.

Ballestero

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	6	1	2	3 (1)	3

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con tres dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.

Coste de contratación: 75 monedas.

Ballestero de Élite

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	6	2	2	3 (1)	3

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con tres dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.

Coste de contratación: 100 monedas.

El Espadachín

El espadachín es un gran luchador ofensivo, capaz de plantar cara a criaturas más poderosas tales como la Gárgola, las Momias o los Guerreros del Caos. No obstante, es bastante lento y no puede unirse a escaramuzas rápidas. Pese a ello, su alta capacidad defensiva lo hace útil frente cualquier ataque en masa.

Espadachín

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	5	1	2	4	5

Coste de contratación: 100 monedas.

Espadachín de Élite

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	5	2	2	4	5

Coste de contratación: 125 monedas.

El Explorador

El bajo poder de ataque del Explorador reduce sus posibilidades de infligir daños importantes a los monstruos, pero se mueve muy rápido y tiene la habilidad de buscar y desactivar trampas.

Explorador

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	9	1	2	2	3

Habilidades: Puede buscar y desactivar trampas. Al desactivar, falla si saca un escudo negro.

Coste de contratación: 50 monedas.

Explorador de Élite

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	9	2	2	2	3

Habilidades: Puede buscar y desactivar trampas. Al desactivar, falla si saca un escudo negro.

Coste de contratación: 75 monedas.

El Alabardero

El Alabardero tiene el mismo poder ofensivo que defensivo. Esto y su relativamente alta capacidad de movimiento hacen de él un compañero versátil al que llevar a una aventura.

Alabardero

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	6	1	2	3	3

Habilidades: Puede atacar en diagonal.

Coste de contratación: 75 monedas.

Alabardero de Élite

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	6	2	2	3	3

Habilidades: Puede atacar en diagonal.

Coste de contratación: 100 monedas.

Contratando Mercenarios

Los aventureros pueden contratar hasta cuatro seguidores en cualquier momento entre un reto y otro. Estos seguidores pueden ser de cualquiera de los cuatro tipos de mercenarios explicados anteriormente. Solo los Héroes que ostentan el rango de Campeones del Imperio pueden contratar mercenarios.

Para contratar a un mercenario, el Héroe debe de pagar el "Coste de Contratación" que figura en su carta o en la descripción del mercenario en este manual.

Un mercenario, una vez contratado, permanecerá con el Héroe Campeón mientras sobreviva. El Héroe además debe pagar 10 monedas de oro al mercenario al finalizar cada reto. Si no se le paga dicha cantidad, el mercenario se marchará. Para volver a contratarle, se debe de volver a pagar el Coste de Contratación íntegro.

Si un Héroe Campeón muere, el jugador puede decidir continuar el reto manejando a los mercenarios supervivientes que pertenecieran al Héroe caído. Si el jugador decide no continuar, se deben de retirar sus mercenarios del juego.

Mercenarios durante la partida

Una vez que un Héroe Campeón ha contratado a un mercenario, puede llevarlo consigo al próximo reto. Se ha de tomar una miniatura que represente a cada uno de los mercenarios contratados.

Cada jugador comienza el reto por turnos colocando sus miniaturas en las escaleras o en alguna casilla adyacente.

MANEJANDO MERCENARIOS

- Durante el turno del jugador, éste deberá de mover primero a su Héroe y luego a todos sus mercenarios.
- Cada mercenario se mueve y lucha de la misma manera que los Héroes, usando los valores de combate y movimiento que figuran en su descripción.
- Los mercenarios, al igual que los Héroes, se defienden sacando escudos blancos.
- Los mercenarios pueden abrir puertas y saltar sobre trampas de abismo.
- Los mercenarios no pueden buscar tesoros ni usar equipamiento ni cartas de tesoro alguno.
- Solamente los mercenarios Exploradores pueden buscar trampas e intentar desactivarlas.
- El dinero entregado a un mercenario no puede recuperarse, ni siquiera tras su muerte.



CAPÍTULO 11.

DISEÑO DE AVENTURAS

Introducción

Diseñar una buena mazmorra de HeroQuest es un reto y una tarea entretenida y agradable. Procura hacer una mazmorra tan interesante y tan emocionante como sea posible, tanto para el Malvado Brujo como para los jugadores de personajes.

Las notas siguientes te ayudarán en este empeño marcando unas pautas fáciles de seguir y algunos consejos para tener éxito en diseñar mazmorras.

La Historia

Como jugador del Malvado Brujo, necesitarás crear una aventura que los jugadores puedan cumplir. Debes decidir qué deben hacer los personajes y dónde deben ir para cumplir el reto. También puedes desear escribir una breve historia para crear un ambiente para tu aventura. Hay varios tipos básicos de aventuras en los que puedes basarte. Encontrarás ejemplos de estas aventuras en el librito de Mapas de Mazmorras de HeroQuest. Éstos son:

EJEMPLOS DE RETOS

- La aventura para derrotar a un cierto monstruo, como la usada en "*La Guarida del Jefe de Guerra Orco*".
- La aventura para rescatar a alguien o algo, como la usada en "*El Rescate de Sir Ragnar*".
- La aventura para encontrar un lugar o cosa particular, como la usada en "*El Oro del Príncipe Magnus*",
- La aventura para encontrar un camino a través de una mazmorra, como la usada en "*El Legado del Jefe de Guerra Orco*".

Debes repasar las otras aventuras del librito de Mapas de Mazmorra para obtener ideas de los objetivos que puedes perseguir. Intenta que los objetivos de las aventuras sean sencillos, pues esto hará la mazmorra más fácil de crear, para ti, y más agradable al jugar, para los jugadores.

Diseñando una mazmorra

Antes de comenzar a diseñar tu mazmorra, coloca el tablero de juego frente a ti. Mientras estés trabajando en el diseño, coloca las puertas, muebles, trampas, monstruos y cualquier otro distintivo que desees sobre el tablero. No rellenes el mapa de la hoja de reto hasta que tengas toda la mazmorra montada sobre el tablero a tu propia satisfacción.

Como punto de partida de tu aventura, escoge una habitación en la mazmorra desde la que puedan comenzar los jugadores de personajes su aventura. Entonces tendrás que decidir qué tienen que hacer los jugadores para completar la aventura, y por tanto, a dónde tienen que ir.

Eliminando áreas

No es necesario que utilices todo el tablero cada vez que diseñas una mazmorra. Los pasadizos y habitaciones que no pueden penetrarse durante un juego deberán ser sombreados y "eliminados" de la rejilla del mapa.

Debes tener cuidado de no crear áreas en las que puedan quedar atrapados los personajes, o áreas habitadas a las que los personajes no puedan acceder. Por ejemplo, si colocas una trampa de piedra que cae en un pasadizo ciego, hay posibilidad de que el jugador que haga saltar la trampa se quede atrapado en el extremo ciego del pasadizo. También cuando estés eliminado áreas, debes tener cuidado de dejar rutas abiertas a todas las áreas habitadas de tu mazmorra, aunque sean accesibles solo a través de puertas secretas.

Habitaciones y rutas alternativas

Hay dos tipos básicos de habitación que debes considerar:

- Habitaciones en las que un jugador *tiene que entrar* para completar la aventura.
- Habitaciones en las que *puede* penetrar durante el juego.

Los elementos principales de una mazmorra deben ser colocados en habitaciones a través de las cuales los jugadores pueden moverse. El ejemplo siguiente ilustra los dos tipos:

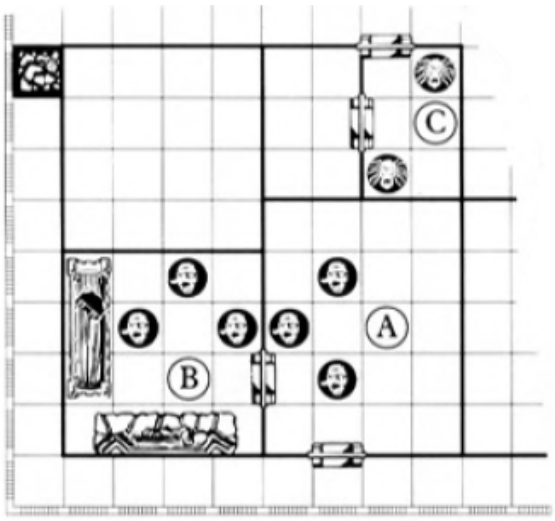


Ilustración 34. Ejemplo de diseño de mazmorra.

Los personajes están inmersos en una aventura para encontrar el legendario Libro de la Verdad que les ayudará en su batalla contra Morcar. El Libro está ubicado en la librería de la habitación B, y por tanto, los jugadores tienen que pasar a través de la habitación A, ya que en ésta está la única puerta a la habitación B. Sin embargo, a pesar de que *pueden* pasar a través de la habitación C, esto no es necesario para llegar a la librería y completar la aventura. Esto no quiere decir que debas descuidar estas otras habitaciones. Al contrario, pueden ser utilizadas para añadir interesantes aventuras paralelas a una aventura principal.

Colocando muebles

Los muebles tienen un importante papel en el diseño de las mazmorras porque te permiten crear un escenario más interesante y emocionante para tu aventura. Procura usar los muebles para resaltar la apariencia de tu mazmorra y hacerla parte integral del juego. Por ejemplo, un tesoro puede estar escondido en un armario o una puerta secreta disimulada en una librería.

Los muebles también pueden ser utilizados como foco de interés en una aventura. Por ejemplo, los jugadores podrían estar buscando la tumba de alguien, o la mesa de alquimista sobre la que hay una ampolla de líquido vital para la confección de un poderoso conjuro.

Al diseñar la mazmorra, coloca puertas, muebles, trampas y todos los demás distintivos sobre el tablero. Eso te asegurará que no usas más piezas de las que tienes disponibles. Aún hay otros detalles que debes vigilar. Por ejemplo, aunque hay 21 puertas en el juego, tú solo tienes 16 puertas abiertas, y éste deberá ser el máximo total de puertas en una mazmorra. No intentes colocar todos los muebles en cada mazmorra. Si los utilizas con moderación, será más interesante cuando los uses.

Colocando a los monstruos

Así como el número de puertas, piezas de mobiliario y otros detalles limitan la cantidad que puedes usar en cada juego, el número de monstruos que habiten una mazmorra no queda limitado por el número de figuras de monstruo que tengas disponibles.

Por ejemplo, como decíamos en el párrafo anterior, los monstruos en la habitación B pueden representarse con los modelos usados para los monstruos de la habitación A. Casi con toda seguridad, alguno de los jugadores de personajes habrá matado los monstruos de la habitación A antes de poder entrar a la habitación B. Sin embargo, es posible que el monstruo de la habitación C pueda ser hallado antes de la muerte de los monstruos de la habitación A. Por tanto, éste tendrá que ser representado por otro modelo.

Aún así tendrás que asegurarte de que en cualquier habitación o pasadizo no hay más monstruos de los disponibles. Pero el punto importante es que conforme los monstruos se muevan por el área, matando los monstruos que encuentran, esas piezas pueden utilizarse de nuevo en otra habitación. No te preocupes demasiado si cometes errores y te quedas sin monstruos en el curso del juego. Mejorarás con cada nueva mazmorra que diseñes.



Crear monstruos interesantes

Intenta mantener a los monstruos agrupados por tipos (es decir, Zombies y Momias, Goblins y Orcos, etc.). Eso dará un "ambiente" más variado a la mazmorra. Monstruos solitarios pueden ser utilizados para llevar a los jugadores incautos a las trampas.

Recuerda que siempre es posible cambiar los valores (puntos) de un monstruo en particular y diferenciarlo del resto. Por ejemplo, un Jefe Guerrero Orco puede tirar tres dados de defensa o a una Gárgola se le pueden dar Puntos de Cuerpo adicionales, etc. A esos monstruos particulares debes darles nombres propios y anotar sus características en la hoja de Aventura.

Tesoro

Evita dar a los jugadores recompensas que sean demasiado grandes. Siempre pueden recoger cartas de tesoro en una habitación donde no hay tesoro. Guarda las grandes recompensas para las habitaciones especiales. Relee las aventuras ya existentes como guía e inspiración. Normalmente, de 100 a 200 monedas de oro es una buena recompensa para cada uno de los aventureros con éxito.

Puede ser un acierto colocar tesoros especiales en cada mazmorra para que los encuentren los jugadores si registran los lugares apropiados. Pueden ser cualquier cosa, desde tesoros en la forma de joyas o piedras preciosas (que es una variación de encontrar dinero), a tesoros mágicos, como pócimas que sólo pueden ser utilizadas una vez, y por tanto, deben anotarse en las hojas de personaje de los jugadores. Recuerda que debes anotar qué efectos tiene una pócima y lo que puede hacerle a cualquier personaje que la bebe.



Trampas

Las trampas sirven para mantener alerta a los jugadores. La pérdida repentina e inesperada de Puntos de Cuerpo puede llegar a ser el factor decisivo entre la vida y la muerte de un personaje. Debes utilizar las trampas cuidadosamente. Pueden colocarse cerca de áreas importantes, en pasadizos que son atajos, o detrás de puertas. Procura no colocar demasiadas trampas en un pasadizo o habitación, ya que un aventurero que se dedique a buscar trampas las localizará todas. Recuerda que sólo hay un cierto número de símbolos de trampas de pozo, lo que limita los pozos que puedes utilizar. Para que puedas mantenerte al tanto del número que has utilizado, ve colocándolas sobre el tablero mientras diseñas la mazmorra.

Terminando la mazmorra

Ahora deberás tener ya tu mazmorra montada sobre el tablero de juego frente a ti, con todos los muebles, trampas y símbolos de cascotes (escombros) en los lugares designados. Una vez hayas hecho todo esto, asegúrate que todos los pasadizos y habitaciones son accesibles desde las otras áreas de juego de la mazmorra, y de que todo encaja. Solamente ahora debes proceder a copiar la mazmorra a una hoja de Mapa de Mazmorra para terminar de plasmar tu mazmorra.

Completando las notas

Una vez hayas plasmado tu mazmorra en el Libro de Mapas de Mazmorras, debes ponerle atención a la historia de la aventura y a las notas que la acompañan. Hay un espacio para que escribas una corta historia detallando la aventura. El espacio inferior es para que puedas anotar cualquier información específica sobre esta mazmorra en particular. Esto incluye tesoros específicos, monstruos especiales (como Ulag en "*La Guarida del Jefe Orco*"), y cualquier otra información sobre características especiales de la mazmorra. Debes especificar las habitaciones a las que se refieren tus notas, identificándolas con letras (es decir, A, B, C…).

Una vez hayas completado todo este trabajo, quita todo el tablero de juego y reta a los jugadores Personajes a intentar cumplir tus aventuras.

BESTIARIO



Ilustración 35. Fimir, Esqueleto, Orco, Guerrero del Caos y dos Goblins.

Este capítulo ofrece una rica colección de criaturas que pueblan el peligroso mundo de Warhammer Fantasy. La lista ha sido diseñada para ofrecer un reto acorde a los héroes de cada nivel. El contenido es el mismo que el que puedes encontrar en las cartas de monstruo.

Pieles Verdes

Goblin

Los goblins son criaturas humanoides de piel verde. La mayoría miden alrededor del metro y veinte centímetros de altura.

Adoran infligir dolor y sufrimiento a las demás criaturas y montan trifulcas entre ellos cuando no tienen a nadie más con quien pelear. Dado que carecen de disciplina de lucha, son unos guerreros inferiores, y suelen huir a la primera oportunidad. A pesar de su número, los Goblins están tan desunidos e indisciplinados que raramente presentan algo más que una amenaza transitoria a los asentamientos Humanos.



Ilustración 36. Goblin

Goblin					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Defe**
1	10	1	1	2	1

Orco

Los Orcos son poderosos guerreros de piel verde que suelen alcanzar los dos metros de altura. Tienden a convertirse en los líderes de sus primos más débiles, los Goblins.



Ilustración 37. Orcos

Son monstruos repulsivos a los que les encanta infligir dolor, y se deleitan con la matanza y la crueldad. Los Orcos siempre están luchando, y si no encuentran enemigos para combatir, se pelearán los unos con los otros. Son enemigos peligrosos, pero carecen de organización o motivación como para presentar cualquier amenaza a largo término a la humanidad.

Guerrero Orco					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	8	1	2	3	2

Shamán Orco					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	7	3	4	4	4

Fimir

Los Fimirs son parte Humanos y parte Demonios. Sus cuerpos son anchos y fuertes, dotados de una larga cola. Poseen grandes cabezas con hocico picudo y un solo ojo. Habitan en pantanos, ciénagas y páramos desolados. Las sociedades Fimirs están compuestas casi enteramente por machos y se dividen en una rigurosa jerarquía de castas.

Las hembras son muy escasas, y forman la casta dominante. Se las llama reinas brujas, y son estériles. Por tanto, los Fimirs deben secuestrar y violar hembras humanas para poder procrear.

Fimir					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	6	2	3	3	3

Muertos Vivientes

El Viejo Mundo es un lugar mágico. Las criaturas No Muertas, como Zombis y Esqueletos, aunque no comunes, son una realidad aceptada. A menudo, tales criaturas están controladas y son empleadas directamente por los Nigromantes, u otros monstruos malvados que utilizan magia.

Esqueleto

Un esqueleto animado formado mágicamente a partir de los restos de un Humanoide muerto. Carecen de voluntad propia y sólo se alimentan de magia.

Esqueleto					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	6	1	0	2	2

Zombi

Los Zombis se parecen a cadáveres en diversos estados de descomposición. Al igual que los Esqueletos, los Zombis son criaturas mágicas creadas a partir de los restos reanimados de Humanoides muertos. Carecen de voluntades fuertes propias, y dependen de la magia para mantenerse enteros y coherentes.

Zombie					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	5	1	0	2	3

Momia

Las Momias son cadáveres, cuidadosamente embalsamados, vendados y preservados contra los abusos del tiempo por artes secretas y mágicas practicadas por civilizaciones antiguas, más notablemente por Arabia. En ocasiones, los Nigromantes las crean para sus propósitos personales.



Ilustración 38. Momia.

Momia					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	4	2	0	3	4

Liche

Los Liches son Nigromantes No Muertos que se han vuelto locos, retorcidos y atormentados debido a años de afanes malvados. Sus funciones mentales y fisiológicas están preservadas mediante poderosa magia, pero sus cuerpos continúan descomponiéndose como si estuviesen realmente muertos.

Liche					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	6	2	0	4	5

Habilidades: Puede lanzar hechizos.



Ilustración 39. Liche

Espectro

Es una malvada criatura etérea incapaz de encontrar el descanso eterno. Aguarda al acecho entre las sombras, en búsqueda de almas a las que devorar.

Espectro					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
-	8	2	0	3	3

Habilidades: El daño que causa en el ataque lo hace a los Puntos de Mente. Sólo puede ser herido por armas mágicas y hechizos.

Guerreros del Caos

Los Guerreros del Caos son los servidores y adoradores de los extraños Dioses del Caos. Surgieron inexplicablemente del norte durante las Incursiones del Caos. Junto con las demás criaturas Caóticas, vinieron de la nada y se levantaron en las tierras de Norsca y del Viejo Mundo.

Cada Guerrero del Caos está dotado por su dios oscuro de una o más Marcas del Caos que, por lo general, son mutaciones físicas. La armadura que caracteriza a los Guerreros del Caos también es un regalo, y puede tener propiedades mágicas.

Un Guerrero del Caos que complace a su extraño y caprichoso dios puede ser escogido para convertirse en Campeón del Caos.

Aparte de la variedad de extrañas mutaciones que tienen, los Guerreros del Caos son básicamente Humanos de gran tamaño, aunque sus rasgos están usualmente ocultos por sus elaborados cascos.

Guerrero del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	7	3	3	4	4

Brujo del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	8	3	5	4	6

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Campeón del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	7	3	3	4/4	4

Habilidades: Puede atacar dos veces.

Guerrero de Élite del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	7	3	3	5	4

Guardia de Élite del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	7	4	3	4	6

Habilidades: Puede atacar en diagonal.

Arquero del Caos					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	6	2	2	3 (1)	2

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con tres dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.



Ilustración 40. Guerrero del Caos

Mutaciones del Caos

Gárgola

Similares a grotescas estatuas de piedra, las gárgolas son unos fieros depredadores alados engendrados por el Caos. Disfrutan torturando a criaturas más débiles que ellas.



Ilustración 41. Gárgola

Gárgola					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
1	6	3	4	4 / 2	5

Habilidades: Puede atacar dos veces.

Hombre Bestia

Estas asquerosas criaturas varían ampliamente en apariencia, pero los tipos más comunes se parecen a Humanos, con cabezas y piernas de animales, aunque otros sólo tienen la cabeza, como los Minotauros. Son los esbirros y sirvientes de los Dioses del Caos, los cuales les dan su forma además de otros dones no naturales.

Hombre Bestia					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
9	8	1	2	3	3

Minotauro					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
-	8	6	3	6	7



Ilustración 42. Hombre Bestia del Caos

Viscosidad

Esta abominable masa gelatinosa engendrada por el Caos es capaz de reptar y de atrapar a sus víctimas dentro de ella, donde sus potentes jugos gástricos la disolverán.

Viscosidad

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
10	4	2	1	3	4

Habilidades: Cuando ataca la viscosidad, si saca un escudo negro atrapará al héroe y éste perderá su siguiente turno.

Ogros

Los ogros son humanoides corpulentos y feos que miden más de tres metros y medio de alto. Adoran luchar y matar. Sin embargo, no son particularmente discriminantes, y ofrecerán sus servicios al mejor postor. No son una raza completamente cruel, pero son brutales y no respetan a los débiles e inútiles. Aunque en un principio Humanos, fueron corrompidos en el insondable y distante pasado por los efectos del Caos sobre sus nórdicas tierras natales.

Todos los ogros ocupan una casilla del tablero de Heroquest. Ninguna otra figura, sea ésta amiga o enemiga, puede atravesar una casilla ocupada por un ogro. Si un ogro bloquea un pasillo, éste permanecerá bloqueado hasta que el ogro muera o se desplace.



Ilustración 43. Ogros.

Ogro

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
5	4	6	2	6	4

Habilidades: Infranqueable: ninguna figura puede atravesar una casilla ocupada por un ogro.

Campeón Ogro

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
5	4	8	3	6	4

Habilidades: Infranqueable: ninguna figura puede atravesar una casilla ocupada por un ogro.

Jefe Ogro

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
5	4	6	3	6	6

Habilidades: Infranqueable: ninguna figura puede atravesar una casilla ocupada por un ogro.

Señor de los Ogros

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
5	4	8	4	6	6

Habilidades: Infranqueable: ninguna figura puede atravesar una casilla ocupada por un ogro.

Ogro Guerrero

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
8	4	10	2	6	4

Habilidades: Infranqueable: ninguna figura puede atravesar una casilla ocupada por un ogro.

Seres árticos

Gremlin de Hielo

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	10	3	3	2	3

Habilidades: Roba objetos. En vez de hacer un ataque, el monstruo puede intentar robar. El ítem robado no puede ser armadura ni el arma que lleva el Héroe. Si el monstruo es muerto, el objeto se recupera. Si ningún Héroe puede ver al monstruo que robó el objeto, éste se considera perdido y debe borrarse de la hoja de personaje del Héroe.

Yeti

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	8	5	2	3	3

Habilidades: Ataque inmovilizador. Abrazando al Héroe, el monstruo le asfixia y le roba la vida. Si el ataque del monstruo inflige al menos un punto de daño, el Héroe es atrapado por un poderoso abrazo. En cada turno sucesivo del monstruo, el Héroe pierde 2 Puntos de Cuerpo. Ni el monstruo ni el Héroe pueden ejecutar ninguna acción. Esto sigue así hasta que el Héroe muera o se mate al monstruo

Horror Congelado

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	8	6	4	5	4

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Oso de Guerra Polar

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
7	6	6	2	4 / 4	3

Habilidades: Puede atacar dos veces.

Elfos

Estas altas y delgadas criaturas conforman la primera raza civilizada que caminó sobre el mundo. Los Elfos muestran un talento natural hacia la magia, así como unas excelentes habilidades con las armas.

Guerrero Elfo

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
8	6	3	2	4	3



Ilustración 44. Arquero Elfo

Arquero Elfo

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
8	6	3	2	4 (1)	2

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con cuatro dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.

Archimago

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
8	7	3	8	4	4

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Humanos

La humanidad es la más diversa y numerosa de todas las razas humanoides. Los Humanos son criaturas versátiles y aventureras que poseen una considerable capacidad para asimilar entrenamiento marcial y mágico. Son buenos magos y guerreros además de comerciantes, mercaderes, granjeros y artesanos. Son la especie dominante del Viejo Mundo.

Brujo de Tormentas

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	7	4	6	4	4

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Gran Mago

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	7	3	7	4	4

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Nigromante

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
6	7	3	5	4	4

Habilidades: Puede lanzar hechizos.

Ejército Imperial

El Imperio confía en sus regimientos de tropas estatales para mantener a raya a sus numerosos enemigos. Los pueblos y ciudades entrenan y equipan a sus soldados profesionales, reclutados desde todos los rincones del Imperio. En combate, las tropas del Emperador confían en sus largas horas de entrenamiento afinando no sólo el golpe y estocada de sus espadas o alabardas, sino también la puntería de sus virotes, flechas y disparos.

Alabardero Imperial

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
10	6	2	2	3	4

Habilidades: Puede atacar en diagonal.

Arquero Imperial

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
10	6	1	2	4 (1)	2

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con cuatro dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.

Ballestero Imperial

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
10	6	1	2	3 (1)	2

Habilidades: Puede atacar a enemigos no adyacentes con tres dados de combate, o con un dado si es a enemigos adyacentes.

Skaven

Los Skaven son una raza de hombres bestia que combina la naturaleza del hombre y de la rata. Los Skaven tienen forma de ratas gigantes en una retorcida parodia de humanidad, que suelen oscilar entre el metro veinte y el metro ochenta. Excepto por sus orejas y colas, están cubiertos de pelaje corto.

Aparecieron cuando ratas gigantes mutaron ante la exposición a una poderosa fuente de magia pura, imbuida de todo el poder corruptor del Caos. Esta fuente se conoce como “piedra de Disformidad”.



Ilustración 45. Skaven

Las fortalezas Skaven están esparcidas bajo las ruinas antiguas de todo el Mundo Conocido, de la que una telaraña de túneles y madrigueras las conectan a las alcantarillas y drenajes de debajo de las ciudades vivas.

Guerrero Skaven

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
-	12	1	1	2	2

Criaturas Salvajes

Araña Gigante

Las Arañas gigantes no son criaturas comunes, pero su repulsiva condición compensa con creces su rareza. Viven en los bosques más oscuros y profundos, o en guaridas subterráneas. Son enormes criaturas con varios ojos compuestos y poderosas patas cubiertas de pelo negro y grueso

Araña Gigante

Año	Mov	Cuer	Men	Ataq	Def
10	10	1	0	1	1

Habilidades: Si consigue un acierto con calavera negra y provoca daño, además causará también envenenamiento. Puede pasar a través de Héroes.

Lobo Gigante

Estas temibles criaturas son los más grandes de todos los lobos. Son criaturas enormes, casi tanto como caballos. Afortunadamente rara vez se ven, o en cualquier caso, pocos los han visto y han vivido para contarlo.

Lobo Gigante					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
8	9	5	1	6	3

Habilidades: Ocupa dos casillas.

Murciélago Gigante

Estas criaturas nocturnas son no sólo enormes, sino también feroces depredadores, capaces de atacar y matar a un animal del tamaño de un hombre. También son astutos carroñeros, que se alimentan de los cadáveres de criaturas mayores y se encuentran más comúnmente en los bosques del este del Viejo Mundo.

Murciélago Gigante					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
10	12	1	0	2	1

Habilidades: Puede pasar a través de Héroes y pozos.

Ratas

Las Ratas normales se encuentran en cualquier lugar en el que haya actividad humana. No son normalmente una amenaza para los aventureros.



Ilustración 46. Ratas

Ratas					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
10	12	1	0	1	1

Habilidades: Puede pasar a través de Héroes.

Rata Gigante

Se creen que las Ratas gigantes se han originado en las tierras caóticas del norte del Viejo Mundo, pero ahora se han esparcido. Sin embargo, puesto que prefieren los oscuros lugares subterráneos, son más un problema para los Goblins y Enanos que para los Humanos.

Rata Gigante					
Año	**Mov**	**Cuer**	**Men**	**Ataq**	**Def**
10	12	1	0	1	2

Habilidades: Puede pasar a través de Héroes.



Ilustración 47. Rata Gigante

Tabla Resumen de Criaturas

Icono	Criatura	Año	Ataq.	Def.	Cuer.	Mente	Movim.	Habilidad
	Orco	1	3	2	1	2	8	
	Goblin	1	2	1	1	1	10	
	Esqueleto	1	2	2	1	0	6	
	Gárgola	1	4 / 2	5	3	4	6	Ataca dos veces.
	Momia	1	3	4	2	0	4	
	Guerrero del Caos	1	4	4	3	3	7	
	Zombie	1	2	3	1	0	5	
	Fimir	1	3	3	2	3	6	
	Brujo del Caos	1	4	6	3	5	8	Puede lanzar hechizos.
	Ogro	5	6	4	6	2	4	Infranqueable.
	Campeón Ogro	5	6	4	8	2	4	Infranqueable.
	Jefe Ogro	5	6	6	8	3	4	Infranqueable.
	Señor de los Ogros	5	6	6	8	4	4	Infranqueable.
	Brujo de las Tormentas	6	4	4	3	6	7	Puede lanzar hechizos.
	Gran Mago	6	4	4	3	7	7	Puede lanzar hechizos.
	Nigromante	6	4	4	3	5	7	Puede lanzar hechizos.
	Chamán Orco	6	4	4	3	4	7	Puede lanzar hechizos.
	Gremlim de Hielo	7	2	3	3	3	10	Puede robar objetos.
	Yeti	7	3	3	5	2	8	Ataque paralizador.
	Horror Congelado	7	5	4	6	4	8	Puede lanzar hechizos.
	Oso Polar de Guerra	7	4 / 4	3	6	2	6	Ataca dos veces.
	Guerrero Elfo	8	4	3	3	2	6	
	Arquero Elfo	8	4 / 1	2	3	2	5	Ataca a distancia con 4 dados o a enemigos adyacentes con 1 dado.
	Ogro Guerrero	8	6	4	10	2	4	Infranqueable.
	Lobo Gigante	8	6	3	5	1	9	
	Archimaga	8	4	4	3	8	7	Puede lanzar hechizos

Icono	Criatura	Año	Ataq.	Def.	Cuer.	Mente	Movim.	Habilidad
	Campeón del Caos	9	4 / 4	4	3	3	7	Ataca dos veces.
	Guerrero de Élite del Caos	9	5	4	3	3	7	
	Guardia de Élite del Caos	9	4	6	4	3	7	Puede atacar en diagonal.
	Arquero del Caos	9	3 / 1	2	2	2	6	Ataca a distancia con 4 dados o a enemigos adyacentes con 1 dado.
	Hombre Bestia	9	3	3	1	2	8	
	Liche	9	4	5	2	0	8	Puede lanzar hechizos.
	Viscosidad	10	3	4	2	1	4	Si saca 1 escudo negro, atrapa al héroe. Entonces éste pierde un turno.
	Araña Gigante	10	1	1	1	0	10	Si saca calavera negra, aparta del daño, envenena. Atraviesa personajes.
	Ratas	10	1	1	1	0	12	Atraviesa personajes.
	Rata Gigante	10	1	2	1	0	12	Atraviesa personajes.
	Murciélago Gigante	10	2	1	1	0	12	Atraviesa personajes y pozos.
	Alabardero Imperial	10	3	4	2	2	6	
	Arquero Imperial	10	4 / 1	2	1	2	6	Ataca a distancia con 4 dados o a enemigos adyacentes con 1 dado.
	Ballestero Imperial	10	3 / 1	2	1	2	6	Ataca a distancia con 3 dados o a enemigos adyacentes con 1 dado.
	Minotauro	-	6	7	6	3	8	
	Skaven	-	2	2	1	1	12	
	Espectro	-	3	3	2	0	8	El daño lo realiza en puntos de Mente. Solo puede ser herido por armas mágicas y hechizos.