

Warhammer Quest



• ENANO MAESTRO CERVECERO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ENANO MAESTRO CERVECERO •

Cerveza. Es la única cosa que los enanos aprecian por encima de todo lo demás, excepto tal vez el oro. Sin embargo, hay algunos Enanos incluso más fanáticos que sus otros parientes. Aquellos que disfrutan del sabor dorado y encantador fluyendo a través de su garganta y de un curioso hormigueo sólo con el más mínimo pensamiento de una jarra de Bugman XXXXXX conocida cariñosamente como "El quemador de intestinos".

Estos enanos son los maestros cerveceros, un gremio secreto de catadores y cerveceros cuya meta en sus vidas es hacer la cerveza perfecta, una bebida tan pura que eclipse al resto y le conceda un lugar en la historia de los enanos, además de la mayor taberna en todo el Viejo Mundo. Josef Bugman probablemente es el mayor maestro cervecero enano que jamás haya existido. Su famosa cerveza de Troll y la legendaria Bugman XXXXX son prácticamente un mito. La historia de Bugman es sin embargo una tragedia, ya que mientras él estaba fuera de su fábrica de cerveza, una horda de goblins saquearon su hogar, destruyendo y devorando su tan preciado brebaje. Bugman se indignó y se marchó para vagar por las colinas y las montañas en busca de los goblins y de otras asquerosas criaturas con la esperanza de poder vengar la muerte de su bebida legendaria.

El gremio de maestros cerveceros tiene un gran respeto por las leyendas de la cerveza de Bugman. También hay un doble propósito en su búsqueda, la venganza, al igual que Bugman hizo, sobre los enemigos de los Enanos y lograr el consuelo por el hecho de que ese precioso brebaje jamás volvió a pasar por los labios de un enano, nunca jamás volvió a ser saboreado. Los maestros cerveceros se toman muy en serio su misión y con frecuencia se unirán a un grupo de Aventureros para entrar en las oscuras mazmorras del Antiguo Imperio Enano en busca de los ingredientes y el conocimiento que podría convertirlos en leyendas...

Un maestro cervecero es como cualquier otro enano, excepto que probablemente podría beber más que un Matatrolls (sueno increíble ¿no es así?). Ellos son rencorosos igual que el resto de sus parientes, también son testarudos y cascarrabias. Lo que diferencia a un Maestro cervecero, de otros enanos son sus repentinos cambios de humor causados por la ingesta excesiva de bebida.

En un momento puede estar alegre y bromista y al siguiente deprimido y sombrío igual que un Matatrolls. Es esta característica la que hace que sea difícil de entender a un Maestro cervecero y sus motivaciones. Sus habilidades de rastreo de los muchos meses recorriendo las colinas y los desfiladeros del Viejo Mundo son sin embargo muy valiosas, igual que su increíble resistencia de la cual incluso el resto de Enanos están impresionados. De lo primero que otros aventureros se darán cuenta de un Maestro cervecero es de su enorme contorno de barriga, esto es lo que proporciona al Maestro cervecero su resistencia y se nota. A menudo se ridiculiza al Maestro cervecero debido a su tamaño. Ellos encuentran muy difícil entrar en ciertos tipos de armaduras o mantener una mula durante mucho tiempo. Sin embargo, el Maestro cervecero es de piel gruesa y encarárá cualquier insulto con pocas quejas o juramentos. Sólo si él es realmente empujado a ello recurrirá al método de probada eficacia que es su hacha...



• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, la Enano Maestro Cervecer, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero. Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión de la Enano Maestro Cervecer, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por la Enano Maestro Cervecer. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir a la Enano Maestro Cervecer.

¡Recuerda que tienes que devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el de la Enano Maestro Cervecer! Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo a la Enano Maestro Cervecer al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar.



Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

• EMPEZANDO COMO ENANO MAESTRO CERVECERO •

El perfil de una Enano Maestro Cervecero es el siguiente:

Heridas	1D6+9
Movimiento	4
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	3
Resistencia	4
Iniciativa	1
Ataques	1
Destrabarse	5+

HERIDAS

La Enano Maestro Cervecero comienza con 1D6+9 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

ARMAS

El Maestro cervecero comienza el juego con un hacha que hace D6 + 3 heridas y una ballesta que hace D6 + 5 heridas. El Maestro cervecero sólo puede utilizar un arma a la vez y no puede usar su ballesta si esta trabado en combate según se indica en el reglamento básico de Warhammer Quest.

ARMADURA

El Maestro cervecero también comienza con una vieja cota de malla. Esta armadura apenas le cabe, pero añade un +1 a su resistencia.

¡QUE NO FALTE CERVEZA!

Los Maestros cervecero disponen de un equipo de Barriles de cerveza. Dispondrán de tres barriles en total y cada uno contiene una mezcla diferente que puede tener efectos diversos en el Maestro cervecero. Al comienzo de la primera aventura cada barril contendrá cerveza suficiente para un D3 tragos, tirar forma separada para cada preparación. Los brebajes y sus efectos se describen en las reglas especiales.

HABILIDADES ESPECIALES: BARRIGA CERVECERA

La barriga del maestro cervecero actúa como un escudo virtual contra los ataques de los monstruos y si bien puede parecer flácida, el constante deambular por las colinas ha transformado la blanda carne del estómago del maestro cervecero en un músculo duro. Esto es lo que confiere al maestro cervecero su resistencia, hasta el punto de que, al inicio de cada aventura tira un D6.

El número obtenido es la cantidad de heridas en total que el maestro cervecero puede ignorar. Una vez que estas heridas se han gastado el maestro cervecero se puede dañar de forma normal.

BARRILES DE CERVEZA

Cerveza Bugman XXXXXX

Una bebida muy rara que es casi considerada sagrada por los maestros cerveceros. Nunca será tan potente como lo fue, La Bugman XXXXXX original pondría a este nuevo lote en ridículo, aun así sigue siendo una mezcla fina.

Un trago de Bugman XXXXXX agregará +3 a la fuerza de un maestro cervecero durante un turno y le permite ignorar por completo los efectos de Miedo y Terror durante un combate completo.

Reserva Especial Enana

Otra bastante común, pero no menos agradable bebida. Es conocida como la caliente estómagos fríos y enaltece el espíritu del corazón de cualquier enano que la bebe. Un trago de este brebaje restaurará 1D6 heridas perdidas.

Tira un D6 si saca un "6" restaurará todas las heridas de tu aventurero, pero si sacas un "1" éste se derrumbará ciego perdido y no puede hacer nada durante un turno completo.

Cerveza de Troll

Esta se denomina así debido al hecho de que el principal ingrediente es ¡Sangre de Trolls! Puede sonar extraño, pero mezclado con los ingredientes adecuados la sangre de un troll puede adoptar un sabor muy dulce y tiene interesantes efectos sobre el bebedor. Un trago de este brebaje le sumará + 1 a la resistencia del maestro cervecero durante un turno y le permite regenerar D6 heridas al final de ese turno.

Una vez que el maestro cervecero ha gastado todos los tragos de sus barricas, no recibirá más hasta que las vuelva a llenar. Además, sólo el maestro cervecero enano u otro enano podrá beber la cerveza de sus barriles, y sólo pueden beber de un barril al inicio del turno.

La cerveza se considera demasiado potente y preciosa para desperdiciarla en los elfos o en los humanos! Además, siempre que el maestro cervecero tome un trago de cerveza, tira un D6. Si sacas un "1", pierde un ataque este turno debido al mareo y a la borrachera!

MAESTROS CERVECEROS, EQUIPO Y TESOROS

El maestro cervecero puede utilizar cualquier equipo normalmente disponible para el enano a excepción de "armadura pesada o coraza" ya que la barriga cervecera cada vez más amplia no encajaría en cualquier armadura ajustada.

Un maestro cervecero puede también utilizar cualquier tesoro normalmente disponible para un enano, pero cada vez que encuentra una armadura mágica debe tirar un dado. Con un resultado de 5+ el maestro cervecero decide que la armadura es demasiado apretada para él así que no la llevará y ningún otro aventurero podrá decir nada para convencerlo de lo contrario.

Mulas

Los maestros cerveceros no son grandes fans de los animales, ya que encuentran el movimiento de vaivén constante, err... incómodo.



No sólo eso, sino el hecho de que la mayoría de monturas tendrán dificultades para transportar al maestro cervecero por la calle y más aun para transportarlo por los confines de las montañas del Fin del Mundo!

Los maestros cerveceros pueden comprar una mula al comerciante de animales igual que cualquier otro enano, pero cada vez que llegue a una nueva población debe tirar un D6. Con un resultado de "1" la pobre bestia se derrumba muerta por el agotamiento de llevar esa inmensa mole!



• REGLAS AVANZADAS •

En partidas avanzadas, puedes mantener a tu Enano Maestro Cervecerio de partida en partida, constituyendo un Aventurero que progresas y evoluciona con cada experiencia de las misiones. Esta sección del Manual te permite conocer las reglas avanzadas para la Enano Maestro Cervecerio, como sus atributos hasta el Nivel de Batalla 10, o incluyendo reglas especiales para visitar Asentamientos, entrenamiento y otros.

La Enano Maestro Cervecerio comienza con Nivel de Batalla 1 como Novato, puedes buscar la Tabla de Niveles de Batalla al final del Manual. Todas las reglas para Warhammer Quest se aplicarán en las partidas avanzadas, a no ser que se mencione lo contrario de forma específica.

• ENTRENAMIENTO •

El entrenamiento del Maestro cervecerio será en la taberna y esto implica hacer consultas al Señor de la taberna y por supuesto beber grandes cantidades de cerveza. Dentro de su entrenamiento el maestro cervecerio tendrá que aprender a apreciar las sutilezas de la cerveza y también deberá lograr ser más duradero y eficiente.

El entrenamiento dura una semana entera y las habilidades que el maestro cervecerio gane serán obtenidas generadas por una tirada de 2D6 en la tabla de abajo. No hace falta decir que después de su entrenamiento el Maestro cervecerio probablemente tendrá un terrible dolor de cabeza pero una panza llena de cerveza.

Las habilidades cerveceras son en realidad una combinación de las del Enano junto con sus propios atributos especiales que lo convierten en un Maestro cervecerio, los detalles de las habilidades de los enanos (marcados con un *) se pueden encontrar en la Pag. 50 del libro de Rol de Warhammer Quest.

2 Golpe Poderoso. (*)

3 Panza Cerveceria.

Gracias a las grandes cantidades de cerveza que has bebido, has desarrollado una zona de la barriga inmune capaz de absorber terribles golpes.

Siempre que el Maestro cervecerio sea herido tira un D6, si sacas un 5+ todas las heridas causadas se reducirán a la mitad redondeando hacia arriba.

4 Maestro Mercader. (*)

5 Allento de Cerveza.

Cuando estés luchando contra un monstruo enzarzado en una batalla entonces emitirá un tremendo eructo con aliento de cerveza que descolocará a la bestia el tiempo suficiente para que puedas atizarle un golpe...

Cada vez que un monstruo esté al lado del Maestro cervecerio e intentando atacarle debes tirar un D6. Si sacas un + 4 la criatura se deja intimidar por tu aliento penetrante de cerveza y sufre un -1 al impactar para todos sus ataques en ese combate. Haga una tirada por separado antes de cada combate y para cada monstruo.

6 Maestro de la Cerveza.

El entrar en la atmósfera llena de humo de una Cervecería no es un problema para ti. Te sientes como en casa y rápidamente entablas una conversación con un individuo interesante.

Al tirar en la tabla de eventos de la Sala para beber o de la Taberna puedes repetir el primer resultado que te salga en la tabla y tirar otra vez, deberás aceptar la segunda tirada sin embargo.

7 Canto de la Muerte. (*)

8 Buscador de Caminos.

Los muchos meses que has pasado fuera en zonas salvajes te han enseñado cómo encontrar caminos seguros y atajos en el desierto.

Durante el viaje de vuelta de la mazmorra, si tienes una semana sin incidentes haz una nueva tirada aparte, si sacas un "6" te las arreglas para reducir el tiempo de viaje en 1D3 semanas.

9 Consumo Rápido.

Eres muy rápido bebiendo grandes cantidades de cerveza no hay Enano, Elfo u Hombre que pueda igualarte.

Puedes beber dos tragos de la cerveza original en lugar de una en un único turno.

Los efectos de las barricas serán acumulativos e incluso podrás darle dos trasgos de un mismo barril. Sólo se puedes beber dos toneles de tus cervezas originales y no las otras cervezas de la bodega y la tienda de cerveza (las especiales).

10 Resistente. (*)**11 Alborotador de Bares.**

Ni siquiera puedes contar el número de peleas en los bares en las que has participado, pero la experiencia adquirida en tales peleas te ha permitido adoptar un estilo de lucha para las mazmorras.

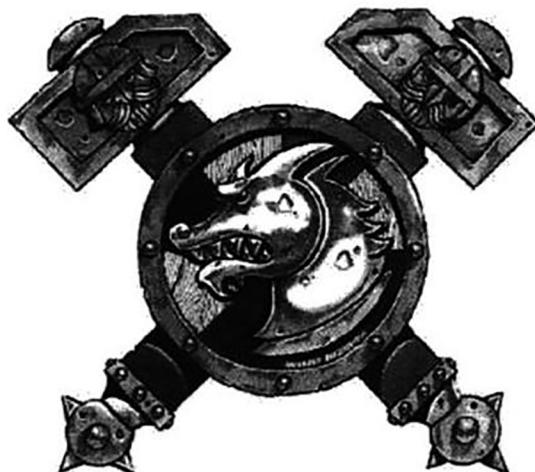
Puedes usar las técnicas de las peleas de bar para combatir a los monstruos en las mazmorras. Básicamente, esto implica el uso de todo tipo de trucos sucios y despiadados agarres demoledores.

Al tirar para impactar si sacas un "6" puedes pasar por alto la armadura de los monstruos y hacer un extra de 1D6 heridas. Esto servirá una vez por mazmorra. Esta habilidad puede ser utilizada para un combate completo.

12 Dureza.

Tensarás los músculos del enorme estómago, convirtiendo su tripa en una masa de músculos endurecidos y carne.

Esta habilidad te permite doblar tu resistencia durante un turno una vez por aventura. Pero después del combate debes lanzar 1D6, si sacas un "1" los pantalones del maestro cervecero se romperán por la presión, y tendrás que usar un grueso trozo de cuerda para sujetarlos durante el resto de la aventura. Tienes que comprar unos tan pronto como llegues a un pueblo, aldea o ciudad. Por 50 monedas de oro.



MAESTROS CERVECEROS Y LOS EVENTOS

Debido al tamaño del maestro cervecero y por lo general su estado de perpetua embriaguez pueden haber ocasiones en que otras personas especialmente valientes o necias intentarán aprovecharse o burlarse de él. Lo que ellos no saben es que debajo de esa mirada de ojos llorosos y una sonrisa constante yace una conciencia astuta que pocas personas pensarián que existe en un maestro cervecero.

En cualquier evento en el que el Maestro Cervecer entre en contacto con un comerciante o cualquier persona con la que él tenga que hablar, tira 1D6. Si sacas un 1, el Maestro Cervecer se ofende por un comentario particularmente mordaz (como por ejemplo, "tú, cerda gorda") y golpeará al individuo infractor en su pecho.

• VISITANDO POBLACIONES •

TABLA DE PELEA. Tira 1D6

1. El maestro cervecero disgustado encaja el insulto con mucho aplomo, pero no antes de observar la situación general y deseando que le trague la tierra, gimiendo efusivamente en su intento de cambiar su inmenso volumen de maestro cervecero.

2-4. Un golpe rápido a la parte superior de la cabeza le asegura que el ofensor no se despertará durante algún tiempo y cuando lo haga será con un tremendo dolor de cabeza. El maestro cervecero cogerá 1D6 x 10 monedas de oro del monedero del comerciante como recompensa por el insulto.

5-6. Tal como el maestro cervecero le calla la boca contra el suelo al tipo una gran alegría se hace eco fuera por las multitudes congregadas en el lugar. El maestro cervecero acaba de tumbar Pete lenguacruel, un trámoso de muy mal genio y un comerciante del mercado muy déspota. El maestro cervecero sorprendido, es aclamado como un héroe local y gana 100 monedas de oro de la multitud satisfecha. Además cada vez que visita la taberna en este asentamiento él puede tirar 3D6 y quedarse con los dos dados que él desee como resultado.

EN BUSCA DE LA CERVEZA PERFECTA...

Durante su estancia en las mazmorras y en el camino a lo largo de cuevas o de regiones montañosas bajo los dominios del mundo, el maestro cervecero puede realizar la búsqueda de plantas especiales y musgos incluso de manantiales que podrían albergar el ingrediente clave para una nueva cerveza, incluso para la Cerveza Perfecta. Para representar esto cada vez que los aventureros estén viajando de regreso de una mazmorra a la civilización y tengan una semana sin incidentes, tira un D6. Si obtienes un "6", el maestro cervecero ha encontrado una planta rara o un manantial puro del que él tomará una gran muestra.

Por otra parte, si estás en las Mazmorra y los Aventureros han encontrado la estancia "Sala de Guardias" el Maestro Cervecero puede comprobar las barricadas después del combate o cuando el Evento haya sido resuelto. Una vez más tira 1D6. Con un resultado de 5+, el Maestro Cervecero ha encontrado los restos de la cerveza de un antiguo enano.

En ambas situaciones haz una anotación en la hoja de registro de aventura cada vez que el Maestro Cervecero encuentre un ingrediente.

LOS ASENTAMIENTOS

En lugar de visitar localizaciones, el Enano Maestro Cervecero puede intentar utilizar los ingredientes que ha encontrado en la mazmorra para hacer cerveza. Debe gastar 1D6 X 20 monedas de oro en el equipo necesario para hacerla y durante ese día no podrá realizar ninguna otra acción. El Enano Maestro Cervecero dejará fermentar la cerveza tantos días como quiera y mientras tanto podrá visitar el resto de Localizaciones Especiales de forma habitual. Por cada día que la cerveza fermente tira 1D6, si sale un "1" falla, y tanto la cerveza como los ingredientes invertidos se malgastan.

Cuando visite la Taberna del Maestro Cervecero, podrá visitar "La Fábrica de la Cerveza. Anota los días que has dejado fermentar la cerveza, sin contar el día de su preparación y el número de ingredientes que has encontrado.

Si bien en una población el maestro cervecero enano puede visitar cualquiera de los comercios además del gremio de los enanos y las siguientes ubicaciones especiales; el laboratorio de alquimia, casa de apuestas, el templo y taberna (2D6). También puede visitar una nueva ubicación especial, la taberna del maestro cervecero, las reglas para ésta estarán después de la sección sobre borracheras y sobre la elaboración de la cerveza perfecta.

Las borracheras

Los enanos son famosos por sus hazañas bebiendo pero la reputación de un maestro cervecero, incluso precede a la de la media enana! No es raro que un maestro cervecero termine con una gran borrachera al menos una vez durante su visita a un asentamiento y por lo general arrastrará a los otros aventureros también.

Después de que los eventos de asentamiento se hayan resuelto y que los gastos de mantenimiento se hayan pagado el maestro cervecer puede decidir ir a coger una borrachera. Él invitará también a todos los aventureros, los cuales serán bienvenidos y podrán aceptar o rechazar la invitación si lo desean. Sin embargo, si eres un bárbaro o enano entonces deberías avergonzarte si no acepta, ya que esta es claramente su naturaleza.

Una vez que los aventureros han decidido que irán a esta borrachera de proporciones épicas lanzarán 2D6 a la tabla de abajo y añadirán el número total de aventureros y luego añadirán los modificadores que normalmente se aplican en la tabla de las tabernas. Así, por ejemplo, si el grupo estaba formado por un bárbaro, un mago, un maestro cervecer y un Matatrolls harán una tirada de 2D6 + 4 (por el número de aventureros), y se aplicarán también los modificadores típicos de las tabernas, o sea: +0 por el bárbaro, -3 por el mago y +1 por el Matatrolls; haciendo un total de 2D6 + 2.

TABLA DE BORRACHERAS 2D6 + Modificadores

0-5 Tan pronto como los aventureros entren en la primera taberna las canciones groseras cantadas por el maestro cervecer ofenderán a algunos de los clientes que se quejarán al barman. Después de una hora o más de sufrimiento éste echará a los aventureros con la ayuda de algunos matones armados con garrotes y los aventureros despertarán por la mañana con dolor de cabeza y las carteras con D6x100 monedas de oro menos.

6-9 Despues de la tercera taberna el maestro cervecer localiza un bar de mala muerte en una zona indudablemente cutre de la ciudad. Los aventureros sólo han estado bebiendo en el establecimiento durante unos minutos cuando un tipo de la "clientela" local se acerca a uno de los aventureros y empieza una pelea. Una gran reyerta en el bar sigue a continuación y uno de los aventureros se lesiona. Cada aventurero debe tirar 2D6 y aplicar su modificador de taberna. El aventurero con la puntuación más baja comienza la próxima aventura con -1 en su resistencia.



8-13 Despues de una noche gloriosa de consumo puro y juegos de azar los aventureros despertarán por la mañana con unas ganancias de D6x50 monedas de oro y una pieza de tesoro cada uno! Pero no pueden hacer nada al día siguiente, ya que están demasiado ocupados vomitando.

14+ Es una borrachera de proporciones épicas donde los aventureros prácticamente beben hasta dejar secas las tabernas que visitan. El festejo y las canciones continúan hasta bien entrada la noche y la mañana siguiente. Un camarero de un bar local está tan impresionado que les da a los aventureros 3 toneles de cerveza para cada uno y D6x100 monedas de oro por aportar una horda de clientes adicionales y hacer de su taberna una fiesta local. No sólo eso, al parecer la experiencia ha fortalecido a los aventureros y ellos serán inmunes al miedo y al terror en la próxima mazmorra y conseguirán una herida adicional ipermanentemente!

LA TAVERNA DE LOS MAESTROS CERVECEROS

Estas tabernas son estrictamente para los enanos, el ambiente interior es generalmente oscuro y lleno de humo. Es aquí donde los maestros cerveceros llevan sus cervezas de nueva creación y hablan de sus hazañas, y también recargan sus barriles de cerveza vacías en las inmensas bodegas de cerveza subterráneas que yacen bajo el suelo de la taberna. El dulce aroma de la cerveza siempre es oportuno en la taberna y cada vez que un recién llegado se une a la asamblea de los enanos todos se vuelven hacia él estrechan sus manos y chocan firmemente sus jarras.

La taberna está gobernada por el apreciado Señor de la taberna que es básicamente el encargado del bar y proveedor de todas las cervezas. Es un enano de edad avanzada y respetado, y por supuesto con una gran barriga cervecera! Su conocimiento de la cerveza es insuperable e igual que los otros señores de tabernas también fue una vez un maestro cervecero, pero se ha asentado para abrir su establecimiento y para que todos los maestros cerveceros cansados puedan degustar su cerveza.

Las tabernas de los maestros cerveceros son poco frecuentes y en muchas ocasiones se encuentran en lugares apartados del pueblo o de la ciudad. Como todos los lugares especiales sólo pueden ser encontrados por primera vez sacando un +7 con los modificadores que se aplican a los pueblos y ciudades tal y como figura en el reglamento de Warhammer Quest.

Sólo el maestro cervecero y los enanos que lo acompañan pueden entrar en la taberna, y mientras los otros enanos pueden participar en los diferentes "eventos" de la taberna es sólo el maestro cervecero el que puede comprar nuevas cervezas y hacer consultas al Señor de la taberna.

La taberna es mayor de lo que su propio nombre indica y está en realidad compuesta por tres secciones. La primera es la sala para beber donde todos los maestros cerveceros y otros enanos se reúnen para comer, beber y emborracharse.

La segunda es la tienda de cerveza y la bodega donde el maestro cervecero puede llenar sus barriles y obtener nuevos cocimientos y donde el Señor de la taberna hablará con el maestro cervecero más joven y degustarán sus cervezas (1, 2 y 3).

1 La tasca para beber

Aquí es donde el maestro cervecero y los otros enanos, deben entrar primero. La sala está llena, y por lo general se oyen con gran estruendo las canciones enanas sobre el consumo de alcohol además de otras cancióncillas. Normalmente, para muchos también es el escenario donde llevar a cabo una competición feroz de bebida y otras apuestas relativas a la cerveza. Cuando el maestro cervecero y sus compañeros enanos entran en la sala para beber ellos deben tirar un D6 en la tabla de abajo para ver en que "eventos" se involucran. El maestro cervecero puede añadir +1 a su tirada.

EVENTOS DE SALA PARA BEBER. Tira 1D6

1. El aventurero comparte una cerveza de origen especialmente dudoso que le ofreció un maestro cervecero joven que está ansioso por obtener una opinión sobre su nueva creación. Después de tomar un gran sorbo de la cerveza, de repente empiezas a sentirte mareado cuando el líquido se desliza hacia abajo como el alquitrán y luego te desplomas en el suelo inconsciente. Lo último que el aventurero recuerda haber escuchado es la risa estridente de los otros clientes. Él no ganará nada con esta visita a la taberna solamente un dolor de cabeza y un recuerdo borroso de lo que pasó.

2-3. El guerrero rápidamente se involucra en una competición muy reñida de bebida. El consumo de cerveza es rápido y frenético, va a ser duro, pero un enano con determinación puede salir victorioso contra esos oponentes. Para iniciar la competición debes tirar un 1D3 y añadirle +2 a la tirada. Este es el número de rondas que la competición dura y en cada ronda la bebida se vuelve más potente.

Para sobrevivir a la primera ronda debe tirar un D6 y añadir la resistencia de tu aventurero, si sacas 6+ puede pasar a la siguiente ronda. En la ronda siguiente, debe sacar 7+ y luego en la tercera ronda 8+ y así hasta la última ronda. Si el guerrero sobrevive a todas las rondas entonces resulta ganador, pero si no puedes obtener una tirada lo suficientemente alta como para aguantar, entonces el aventurero se derrumbará por la borrachera y no podrá tomar parte en la competición y deberá pagar la cuota de perdedores de 100 monedas de oro. Si el guerrero gana la competición entonces se le darán 100 monedas de oro por cada ronda que sobrevivió y una bonificación extra de 50 monedas de oro por el número de rondas en total, por llegar a la última ronda.

4-5. El aventurero consigue hablar con un antiguo maestro cervecero que parece haber estado en el bar durante la mayor parte de su estancia en la taberna. Él le toma cariño al aventurero, diciéndole que tiene un gran valor y una barba estupenda y le ofrecerá un trago de su cerveza personal.

El líquido es extremadamente potente pero hace que el aventurero se sienta increíblemente fuerte. Tira un D6 y añade la resistencia del aventurero. Si sacas 9+ puedes añadir +1 a su resistencia para toda la próxima aventura y ganar una herida permanente. Si sacas 8 o menos recibirá el bono del +1 a la resistencia pero se desplomará borracho antes de que el líquido puedan surtir efecto completamente y por tanto no ganará una herida adicional.

6. La legendaria cerveza Volcano es posiblemente una de las cervezas más potentes conocidas por todos los maestros cerveceros. Se trata de un trago ardiente y vibrante que según cuentan hace erizar la barba y el cabello debido a su fuerza. El aventurero es desafiado por un maestro cervecero para beber una jarra llena de cerveza Volcano y permanecer en pie después de la experiencia! Si aceptas el reto deberás hacer una tirada de 2D6 y añadir tu resistencia. Si sacas 12+ entonces has sobrevivido a la experiencia y el maestro cervecero se mantiene en pie con una gran ovación de las masas acumuladas que están viendo el espectáculo.

Cualquier resultado inferior a 12 éste se terminará la jarra, pero de repente se le pondrá el cuerpo rígido, con los ojos en blanco y se derrumbará de golpe contra el suelo. Si el aventurero tiene éxito podrá tener una runa inscrita en el hacha de forma gratuita por un herrero rúnico que presenció el evento y quedó impresionado por su valentía. Siga las reglas del manual del aventurero enano en el libro de reglas de Warhammer Quest.

7+ Mientras el aventurero realiza un inventario de todas las fantásticas decisiones y apoya a algunos enanos del reino éste es llevado a un lado por un maestro cervecero venerable el cual porta una jarra pequeña en la mano. Él le susurrará las palabras "sí, joven esta jarra nunca se agotará" con sus rasgos marcados entonces desaparecerá entre la multitud. La jarra es mágica y misteriosamente nunca estará vacía... el maestro cervecero puede verter una de sus cervezas originales en la jarra y entonces podrá ser bebida 1D6 veces en una aventura. Al comienzo de una nueva aventura la jarra se llenará para otro D6 tragos. Se podrá llenar para cada nueva aventura.

2 La bodega y la cervecería

La cervecería es como cualquier otro negocio y hay existencias y precios para la mayoría de los artículos. No hay precios de venta ya que la cervecería se negará a comprar cervezas "de segunda mano". Un maestro cervecero sólo podrá tener una barrica de cada tipo y sólo podrá llenar toneles vacíos y NO los toneles que aún tienen tragos en ellos. Sin embargo, se puede comprar una cantidad doble, por el doble de oro, con un máximo de seis tragos para una barrica (a excepción de la cerveza Premier Bugman).

Volcano fuego del infierno:

Una cerveza vertiginosa con una fermentación mucho más larga y un período de reposo mayor que la mayoría de cervezas. El actual proceso de elaboración de la cerveza es algo así como un secreto, pero algunos dicen que es una mezcla mágica reforzada con la ayuda de herreros rúnicos que sienten pasión por la cerveza.

Cuando un enano bebe esta bebida ardiente se empieza a oír un gorgoteo que sube desde la boca del estomago el cual aumenta enormemente cuando el enano finalmente emite un tremendo eructo y las llamas brotan de su boca! Cualquier monstruo situado al lado del enano se verá afectado por las furiosas llamas y sufre 2D6 heridas sin modificadores por armadura. Un enano solo puede tomar un trago de Volcano Fuego del infierno por combate, ya que es demasiado fuerte para beberla en grandes cantidades.

Nórdica original:

Se dice que proviene de las tierras heladas de Norsca y que fue elaborada por primera vez por los enanos nórdicos de la bodega del norte de Kraka Drak. Esta mezcla es enfriada a la perfección, pero lleva la esencia de los vientos del norte y el temperamento feroz de los nórdicos. A medida que es consumida los enanos arrugan hasta su cara y aprietan los dientes debido a la potencia extrema. Cuando la última gota cae, la espuma comienza a burbujejar en los labios del enano y él se vuelve completamente loco (entra en furia asesina) al igual que el bárbaro. El permanece en este estado hasta el final del combate.

Reserva Licántropa:

Elaborada con la sangre de Ulfwerener. Esta cerveza es de un profundo color negro y deja un terrible sabor amargo, pero no es un sabor totalmente desagradable para el paladar. Cuando se consume, el enano que bebe esta cerveza sentirá como le empieza a crecer el pelo en todo el cuerpo.

Su sangre comenzará a hervir y será poseído por la bestia interior parecida a la de un Ulfwerener. Durante un turno el enano se guiará por sus instintos salvajes y ganará 1D6 ataques adicionales y un +1 a la fuerza cuando él golpee a sus enemigos con una furia animal apenas disimulada, después de que los pelos retrocedan el enano vuelve a la normalidad.

La gota dorada:

Una de las más puras cervezas de todas, la gota dorada es una bebida fina, suave y cremosa con un amargo regusto dulce. Cuando un enano se emborrache con esta cerveza se dibujará una sonrisa en su cara. Él se sentirá liviano y capaz. El enano puede golpear primero durante el resto del combate, independientemente de la iniciativa o de quien tenga la linterna y lo que es más, él luchará con +1 ataques y un +1 a su movimiento hasta que los combates terminen.

Cerveza Bugman Premier:

Esta es quizás la mejor cerveza jamás concebida en los tiempos modernos. Se dice que es "un hechizo" para la garganta y el gaznate cuando se bebe y saborea, el enano adquiere un brillo cálido y una sonrisa alegre y radiante. Se restauran inmediatamente todas las heridas perdidas y hace del enano que la bebe inmune al miedo y al terror durante un combate completo. También añadirá +1 a la fuerza y a la resistencia para la totalidad del combate. Además, una vez borracho, tira un D6. Si sacas un "6", entonces puedes agregar +1 herida a su puntuación inicial de forma permanente.

•LA BODEGA DE CERVEZA•

CERVEZAS ORIGINALES	COSTE (COMPRAR)	STOCK (2D6)
Bugman XXXXX	200 monedas de oro	5
Reserva Especial Enana	150 monedas de oro	4
Cerveza de Troll	200 monedas de oro	5
CERVEZAS ESPECIALES	COSTE (COMPRAR)	STOCK (2D6)
Volcano Fuego del Infierno	350 monedas de oro	8
Nórdica Original	250 monedas de oro	8
Reserva Licántropa	400 monedas de oro	9
La Gota Dorada	500 monedas de oro	9
Cerveza Premier Bugman	600 monedas de oro	10

Cada barril tiene 1D3 tragos en el (2D3 en el caso de los dobles), excepto la Cerveza Premier Bugman que sólo tiene un trago debido a su preciada naturaleza y rareza.

3 La fábrica de cerveza

Aquí es donde el maestro cervecero traerá sus cervezas recientemente elaboradas y donde se las presentará después al Señor de la taberna para su degustación. Es una reunión muy secreta con sólo el Señor de la taberna y el actual maestro cervecero. Haz una tirada en la siguiente tabla y agregue el número de ingredientes especiales que has encontrado y agregue el número de días que has dejado fermentar a la cerveza.

TABLA DE CERVEZA

Lanza 1D6 + Modificadores

1-3. El Señor de la taberna toma un sorbo de la bebida y tan pronto como su rostro se torna de disgusto lo escupe con asco! Tu cerveza lamentablemente no cumple los requisitos mínimos. Has dejado de impresionar al Señor de la taberna y éste te echa de la taberna. Debes devolver cualquier ganancia o artículo especial que haya ganado en las competiciones pero puede quedarse con las barricas de cerveza que ha comprado. Saldrás de la taberna con la cabeza gacha por la vergüenza y sientes como el estomago te crujе por la falta de cerveza.

4-7. El Maestro cervecero es bienvenido por el Señor de la taberna que ha probado su preparación con una mezcla de reacciones. Es una brebaje agradable pero nada del otro mundo. Aún así, es un intento digno y para fomentar que sigas intentándolo el señor taberna te ofrece llenar una de tus barricas originales de forma gratuita (se refiere a las que tienes desde el principio no a los diferentes tipos de cervezas que puedes comprar). Puedes elegir qué brebaje deseas obtener y si ya tienes cerveza en los toneles originales entonces no ganarás nada.

8-10. El Señor de la taberna le felicita por una buena cerveza. Él está muy impresionado y te regala una mula especial de su establo personal. Es una mula Beercart y es igual que cualquier otra mula, excepto que es una criatura particularmente robusta que no se derrumbará después de llegar a un pueblo. Además, es tozudamente fiel y no puede ser robada, pero te costará un extra de 2 monedas de oro por día para alimentarla y para dejarla en el establo.

11+. El Señor de la Taberna

bebe de tu cerveza hasta que se le forma una amplia sonrisa y sus mejillas se colorean. Es una de las mejores cervezas que haya probado jamás y le da firmemente unas palmaditas en la espalda al Maestro cervecero por su logro. Todo el oro que haya gastado en cervezas en la tienda y en la bodega de cerveza son inmediatamente devueltos. Calcula el oro gastado y reembólsaselo al Maestro cervecero. Habrá obtenido todas esas cervezas gratis. Además te da un barril de cerveza Bugman Premier como regalo.

MINIATURAS PARA MAESTROS CERVECEROS.

Si te estás preguntando qué miniaturas harían buenos personajes para maestro cervecero entonces te aconsejo que busques el set Cerveceros Bugman. Después de todo, ellos son los maestros cerveceros y lo que me dio la inspiración para crear este guerrero en primer lugar! Obviamente Josef Bugman, menos por el estandarte, es la elección perfecta, pero yo personalmente voy con el modelo del campeón como mi maestro cervecero, la pata de palo y el parche en el ojo lo hacen parecer particularmente duro! Hablando en serio, cualquier modelo grueso como un Enano armado con un hacha y que porte una ballesta bastaría como un buen maestro cervecero y quién sabe, quizás incluso quieras modelar las barricas de cerveza.



· GUIA DEL JUEGO DE ROL ·

Los Enanos Maestros Cerveceros son algo peculiares. Son diestros en la batalla, al fin y al cabo son Enanos, pero su maldito vicio por la cerveza los convierte en Aventureros imprevisibles. Lo mismo puede derrotar a los oponentes gracias a los efectos de sus borbajes, que puede pasarse turnos completos tirado en el suelo por la cogorza.

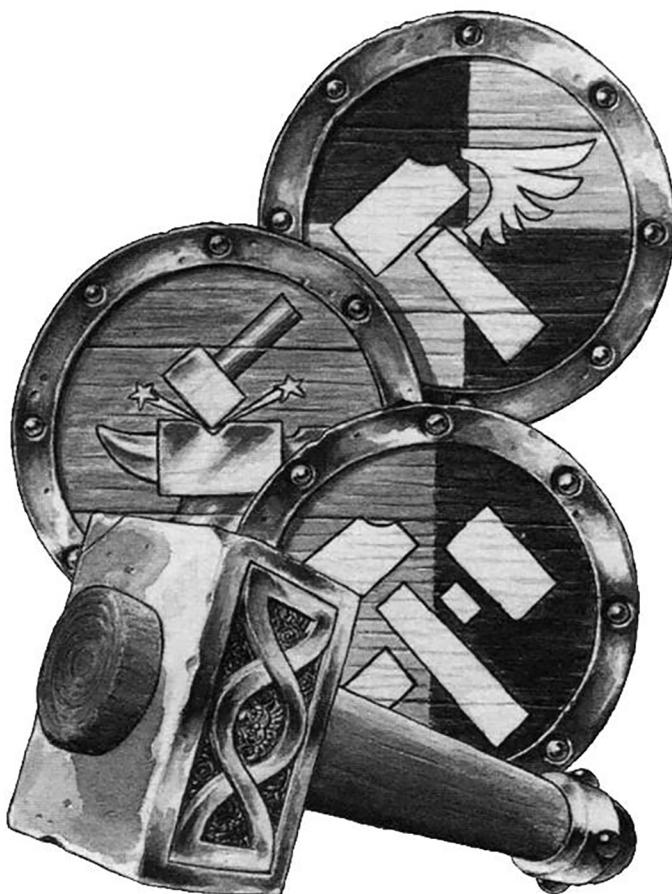
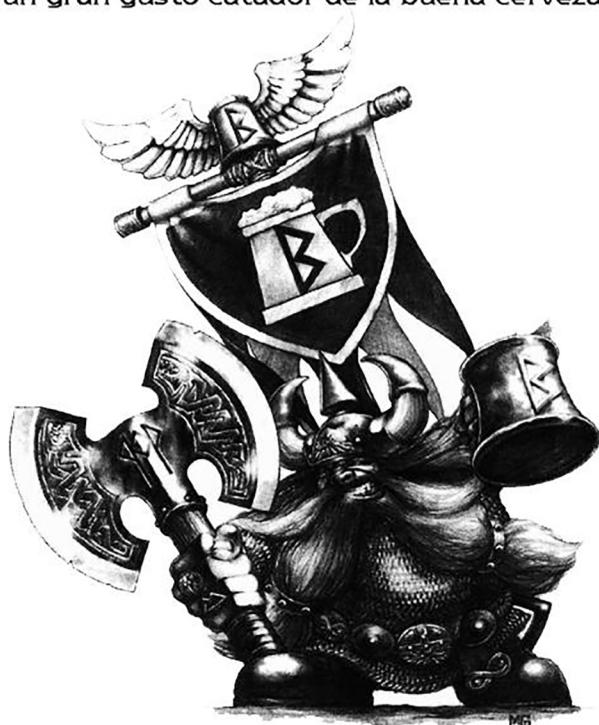
Como buen Enano, son tipos rudos, orgullosos y que les encanta la batalla por lo que para el resto de Aventureros, un Enano Maestro Cervecero también será un buen acompañante de equipo, ahora bien, este podrá ser el alma de la fiesta con todos sus barriles para superar las adversidades.

El Enano Maestro Cervecero en cuanto al juego de rol, tiene los mismos atributos y pros y contras que los Enanos, al igual que el Enano Matatrolls, tampoco se le da nada bien abrir cerradoras, y como buen Enano, odia dar saltos.



TEST DE ATRIBUTOS

La Enano Maestro Cervecero es muy similar, en cuanto a habilidades a los Enano, pero está adaptada a un perfil algo alcohólico pero entrañable. Es un personaje equilibrado pero totalmente impredecible, aunque un Aventurero muy versado en la batalla, iy con un gran gusto catador de la buena cerveza!



Los aventureros se movieron a través de la penumbra, la antorcha del bárbaro iluminaba un pequeño trozo de la oscuridad, un anillo dorado les rodeaba. Durgin Broadbelly estaba sediento. Sus ojos miraban con amor a los barriles de cerveza de su cinturón. El chapoteo y chapoteo del brebaje de su interior eran un reconfortante sonido pero el ritmo hacia que su estomago gorgojeara y saliva florecía espontáneamente en su garganta. De repente emitió un tremendo eructo que resonó muy fuerte a través de las estancias llenas de polvo.

"Shhhh!" le reprendió Tirandon, el explorador elfo. El sabia que este lugar era la guarida del señor minotauro que estaban buscando y era imprescindible mantener el factor sorpresa.

"Perdón", respondió Durgin mansamente.

"Intenta estarte quieto barbudo. Tu mera presencia es suficiente para despertar un ejercito de goblins y personalmente no me apetece complicar nuestra aventura mas". El elfo mantuvo sus hirientes comentarios, pero Durgin los obvio, estaba demasiado interesado en su brebaje.

"Ghalad, ¿puedes ver eso?" Bronlar el bárbaro señaló con su dedo en la dirección de una caverna con forma de calavera mas adelante. Era como si la imagen de la muerte hubiera sido tallada en la piedra.

"Si, es la guarida de la bestia. Mira las calaveras que yacen en la entrada", Ghalad de giro a Bronlar que añadió: "Sus anteriores victimas" concluyo el bretoniano gravemente.

"Así que la bestia yace en su interior. Vamos". Durgin empujo hacia delante, blandiendo su hacha preparado para la batalla. Desafortunadamente el movimiento no gusto a su ya delicado estomago y emitió otro estridente eructo, esta vez hizo eco dentro de la cueva. Tirandon resopló. Bronlar y Ghalad adoptaron posiciones de batalla. Un inmenso rugido bestial salio de la cueva.

"Es el, prepararos!" grito Ghalad. El señor minotauro surgió delante de ellos por la entrada de la cueva y era como una vision de la muerte cuando rugió otra vez. Su piel negra estaba salpicada con sangre seca que juntaba el pelo en mechones y las dos enormes hachas que blandía en ambas manos brillaban en la penumbra.

Bronlar tropezó cuando la bestia cargo. Ghalad fue magullado en un costado, al llevarse su escudo el impacto de un salvaje golpe. Tirandon movió su espada alrededor ineffectivamente, paralizado por el miedo.

Fue Durgin el que permaneció de pie. Mientras que el minotauro arrasaba a los otros aventureros el cogió su barril de cerveza con una mano y vertió su contenido en su interior. En un momento la fuerza llenaba las venas y el coraje blindó su corazón contra la aberración del caos que tenía frente a él. El minotauro rugió de nuevo. Bronlar estaba acorralado contra la pared. Ghalad cayó de rodillas mientras se esforzaba por recuperar sus sentidos. Durgin dejó escapar un sangriento grito de guerra.

El señor minotauro se giro. Las runas del hacha de Durgin se tomaron brillantes en las sombras mientras él avanzaba. El brebaje le proporcionaba fuerza y vigor mientras el hundía su hacha impávido en el estomago de la criatura. Fue tal la fuerza del golpe que en su ultimo espasmo el señor minotauro empezó a golpear con brazos y piernas, impactando en Durgin, empotrándolo contra la pared.

Estrellas bailaban delante de sus ojos y se desplomo. Ghalad observó a la criatura luchando por vivir, sangre manaba de una terrible herida en su barriga. Corrió hacia delante, resonando su armadura pesada y rematando al minotauro con un bien dirigido golpe de su espada ancha.

"Esta muerto", dijo simplemente. Sus ojos evitaban el sangriento cuerpo cuando vio a Bronlar ponerse de pie. El color había vuelto a la cara de Tirandon ya que permaneció paralizado por la bestia que ahora yacía silenciosamente en el abrazo de la muerte. Los ojos de Ghalad cayeron en Durgin finalmente. Su coraje y su fuerza les habían salvado a todos ellos. El enano estaba sentado contra la pared, entre montones de astillas y se llevaba las manos a la cara. Bajo la luz de la antorcha parecían SLICK y Ghalad temía que Durgin hubiera sido herido. El corrió a socorrer a su compañero.

"Durgin ¿estás herido?", le preguntó. Durgin miro tristemente a la valiente expresión del caballero.

"Mi bebida", dijo simplemente, bajando la vista a sus dedos, "ha desparramado mi bebida. No queda nada." El enano parecía inconsolable a pesar de que chupaba lo que quedaba de bebida de sus dedos y su estomago gorgojeaba en agradecimiento cuando soltó un sonoro eructo final. "Perdón" dijo el maestro cervecero mientras acariciaba su barriga con tristeza, la perdida de su bebida era algo atroz.

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ENANO MAESTRO CERVECERO.

Nivel de Combate	Coste	Título	HA	HP	F	Daños Dado	R	Heridas	I	A	Suerte	Fuerza Voluntad	Habilidades	Trabajo
1	0	Novato	4	5+	3	1	4	1D6+9	1	1	0	4	0	5+
2	2.000	Campeón	4	5+	4	1	5	2D6+9	1	1	0	4	1	5+
3	4.000	Campeón	5	5+	4	1	5	3D6+9	2	2	1	5	2	5+
4	8.000	Campeón	5	4+	4	1	5	4D6+9	2	2	1	5	2	5+
5	12.000	Héroe	5	4+	4	2	5	4D6+9	2	2	1	5	3	4+
6	18.000	Héroe	6	4+	4	2	5	5D6+9	2	3	2	5	3	4+
7	24.000	Héroe	6	3+	4	2	5	5D6+9	2	3	2	5	4	4+
8	32.000	Héroe	7	3+	5	2	5	6D6+9	3	3	2	5	5	4+
9	45.000	Señor	7	3+	5	3	5	7D6+9	3	4	3	6	5	4+
10	50.000	Señor	7	2+	5	3	5	8D6+9	4	4	3	6	6	4+

El movimiento del Maestro Cervecero viene al principal del manual y se mantendrá a 4 en todos sus Niveles de Combate.



White Dwarf® & Warhammer®
Quest™

ENANO MAESTRO CERVECERO.
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: RICHARD WRIGHT & DAVID GALLAGHER

RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Workshop, Cheverton Street, Hilltop, Eastwood, Notts NG16 3TY, United Kingdom.
Games Workshop, 3431-C Benson Avenue, Baltimore, Maryland 21227-1072, USA.
Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, Chis Church, Macclesfield, Cheshire, UK, SK10 0AU.
NSW 2020, Australia.

Product Code: 0017

Part No.: 102619

A
GAMES WORKSHOP
PRODUCT