

Warhammer Quest



• CAZA RECOMPENSAS •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

•CAZA RECOMPENSAS•

Un nuevo Aventurero para Warhammer Quest
Por Gav Thorpe

Gav se ha puesto en marcha después de los éxitos del ladrón Halfling y el Chamán Kislevita, mascando tabaco, y con una mirada fría el caza recompensas anda tras la pista del Forajido desde el artículo #33. Gav tiene algunos personajes más bajo la manga que vamos a presentar en el próximo



DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

número de la revista Deathblow así que mantén los ojos bien abiertos. No hemos desarrollado reglas cuando tienes un grupo que incluye tanto al Caza Recompensas y al Forajido porque pensamos que para ti sería un placer perverso al hacerlo tu mismo!

•INTRODUCCIÓN•

Allá donde haya gente, habrá crímenes. Y donde haya un delito, siempre habrá un Caza Recompensas. Estos ceñudos acechadores de los criminales de la sociedad se ganan la vida cazando a delincuentes y llevándolos ante la justicia, a menudo con la ayuda de una ballesta o de un cuchillo. La ley del Imperio es muy regional e incoherente, y muchas personas la infringen por culpa de tabúes desconocidos o raras costumbres.

Algunos Caza Recompensas puede que dejaren marchar a dicho criminal inadvertido, pero otros podrían estar sólo interesados en la recompensa por capturarlo. La mayoría de los cazadores de recompensas son del segundo tipo, y ellos no están interesados en el motivo de la búsqueda, ellos no conocen la misericordia y sólo se preocupan por el dinero que van a conseguir después de una captura exitosa.

No sólo los criminales son perseguidos por Los Caza Recompensas, muchos pueblos y castillos dan una buena recompensa por acabar con Goblins, Hombres Bestia, Adoradores del Caos y otras amenazas.

Un Caza Recompensas entre misión y misión a menudo se aventurará a entrar en las regiones inexploradas y emboscará a los grupos dispersos de tales criaturas, cortando sus orejas o dedos pulgares como prueba para poder cobrar su recompensa. Un Caza recompensas se gana su reputación al completar misiones, y siendo un tipo despiadado y duro. Cuando llegan a un pueblo o a una ciudad su recibimiento es uno de dos; o son recibidos con los brazos abiertos como un gran héroe (y normalmente se les pide que eche a uno o dos individuos desagradables de la ciudad), o se les trata con hostilidad y sospecha, a los habitantes les asusta el terror y la miseria que generalmente sigue a estos hombres.

Los Caza Recompensas son hombres solitarios e introspectivos, que no se preocupan de nadie, sólo de sí mismos. La cosa más importante para ellos es la "caza" y todo lo que le concierne, así pues su propia comodidad y subsistencia, pasan a un segundo plano.

Muchos de Los Antiguos tienen la impresión de que Los Caza Recompensas son hombres frívolos y crueles, y sólo se preocupan por el oro, y

eso es cierto en algunos casos. Otros cazadores de recompensas tienen motivos personales cuando toman sus decisiones, como la venganza por la pérdida de un ser querido o un tormento personal o por la tortura a manos de aquellos a los que persigue.

Sus habilidades y destrezas también hacen que el Caza Recompensas sea muy bueno como espía. La información precisa sobre el paradero de las tribus de Orcos, los escondites de los Skavens y de los Adoradores del Caos, es muy apreciada por las autoridades y puede ser recompensado muy bien. Por supuesto, la mayoría de los cazadores de recompensas prefieren la sensación de la cacería, la persecución de la víctima y la descarga de adrenalina cuando su objetivo es capturado...

•COMENZANDO COMO UN CAZA RECOMPENSAS•

Puedes optar por comenzar como un Caza Recompensas con nivel de batalla 1 en lugar de como uno de los aventureros del Juego básico de Warhammer Quest.

Equipo

El cazador de recompensas comienza el juego armado con una Ballesta Especial de Repetición y equipado con algunas raciones de Hierro.

Ballesta de Repetición

Tiene un alcance de 8 casillas y causa tres disparos de Fuerza 3 cada vez. Cuenta con un cargador de tres flechas y lleva un turno recargarla. El Caza Recompensas no puede mover ni atacar mientras vuelve a cargar la Ballesta de Repetición.

Raciones de Hierro

El Caza Recompensas lleva un paquete de comida para alimentarse en su misión. Comienza la aventura con D6+2 raciones de Hierro, cada una de las cuales curará 2 heridas cuando se coman. Una vez que todas las raciones de Hierro se han comido, se deberá descartar esta carta. Cualquier aventurero puede comer raciones de hierro (Si el Caza Recompensas está vivo y quisiere!).

Habilidad Especial

El Caza Recompensas no tiene que actuar en la fase de los aventureros según su iniciativa. Tira 1D6 al Inicio del turno, después de la fase de poder. Con un resultado de 5 ó de 6, puedes elegir el momento de actuar ese turno. Tu no puedes interrumpir la acción de otro aventurero una vez que él haya comenzado su turno, pero puedes llevar a cabo tu turno antes que el aventurero con la linterna. Si sacas un 4 ó menos debes actuar, de acuerdo a tu iniciativa.

**CARTA DE EVENTO
DEL FORAJIDO**

Lo más importante para el aventurero Caza Recompensas es la carta de Evento del Forajido. Tú deberás hacerla usando una carta de evento libre y mezclándola en el Mazo de Eventos como si fuese cualquier otra carta de evento. Si la carta del Forajido se

extrae, él atacará al Caza Recompensas, no hay necesidad de utilizar los contadores de Aventureros. Además, saque la siguiente carta de Evento y continúe el juego de manera normal. El Forajido sólo vale oro para el Caza Recompensas, los otros Aventureros no ganan nada por matarlo. El Forajido no vale ningún tesoro por su cuenta, sin embargo la carta de Evento extraída con él puede que sí.

**• REGLAS
AVANZADAS •****Reputación**

Un Caza Recompensas siempre parecerá ser más que un mero hombre. Él no puede mostrar debilidad o emociones y debe ser determinado haciendo las cosas hasta el final, sin importar cuál sea el resultado. Un Caza Recompensas que sea famoso por su carácter duro y por la falta total de remordimientos es temido por la gente común, y tienen pocos amigos. La mayoría de los Caza Recompensas lo prefieren así.

En ciertas situaciones, un Caza Recompensas ganará un punto de Reputación. La reputación ganada afecta a la acogida de un Caza Recompensas en los asentamientos, y como la gente tratará a un cazador de recompensas en las tiendas y en la Taberna.

Las circunstancias más comunes que llevan a un aumento de la reputación son por realizar con éxito alguna caza o misión, o mediante la demostración de sus habilidades de combate en público (como en un duelo o en una pelea) y por mostrar las cabezas, las orejas o los pies de poderosos y peligrosos monstruos.

Tú perderás reputación si el Caza Recompensas hace lo siguiente: fallar en una caza, perder delante de público o regresar de una aventura con

poca evidencia de matar a los monstruos.

Un Caza Recompensas comienza su andadura con 1 Punto de Reputación. Ver los Caza Recompensas en los Asentamientos y la sección de Los Caza Recompensas y Los Eventos para más detalles.

EVENTOS

Los Caza Recompensas se enorgullecen de su actitud imparcial y de su crueldad. No pueden ser vistos dándole la espalda a un desafío o ellos "perderán su prestigio", y su autoridad no será respetada. Un Caza Recompensas no puede evitar una confrontación como un duelo.

Debido a su trabajo, un Caza Recompensas puede sacar provecho en los encuentros con los bandidos, ladrones y similares. Si el Caza Recompensas está involucrado en un Evento de asentamiento de "Se busca" (25) o ha obtenido un resultado en la tabla de peligros de "Prisionero", "Emboscada" y "Bandidos" (25, 46, 62) él ganará 2D6x10 de oro si concluye con éxito el evento.*Los números entre paréntesis corresponden al número del evento según la Tabla de Eventos en los Asentamientos así como en la Tabla de Peligro del Manual Básico.(Pág. 27 y 14).

Tanto en los Eventos y Peligros antes mencionados, como en el evento en poblaciones conocido como "Duelo" (35), existe la posibilidad de que el Caza Recompensas pueda ahuyentar a los atacantes simplemente por ser quien es. Tira 1D6 y añade la Reputación del Caza Recompensas. Con un resultado de 10 ó más los oponentes se asustan, trate el evento como si se hubiera obtenido un 6 en el dado.

En todos los eventos citados El Caza Recompensas gana +1 de reputación si concluye con éxito el evento, y pierde 1 de Reputación si no logra derrotar a sus oponentes.

ASENTAMIENTOS

Cada vez que un Caza Recompensas llega a una población debes tirar 1D6 y añadir la Reputación del Caza Recompensas al resultado. Consulta los resultados en la siguiente tabla:

TABLA DE BIENVENIDA

Lanza 1D6+Reputación

5 ó menos - La gente del pueblo no reconocen al Caza Recompensas, no se aplican reglas especiales.

6-9 - Algunos te reconocen y avisan al resto. Al entrar a una tienda tira 1D6, con un 6 cualquier objeto costará la mitad.

10 - El Caza Recompensas se encuentra con un pequeño comité de bienvenida en las afueras de la ciudad. Tira 1D6 y añade la Reputación del Caza Recompensas. Con un resultado de 7 ó más la gente del pueblo tiene miedo de él y el Caza Recompensas no tiene que pagar los gastos de subsistencia mientras esté en el asentamiento. Con un resultado de 1 natural, los habitantes expulsarán al Caza Recompensas como si fuese un perturbado o portador de la guerra.

11-12 - Los habitantes miran perplejos al Caza Recompensas mientras pasa caminando. El Caza Recompensas no tiene que pagar los gastos de subsistencia mientras él esté aquí, y las tiendas a las que el Caza Recompensas entra le venden el equipo a mitad de precio si el Caza Recompensas saca un 9 ó más en un tirada de 1D6 + su reputación, tira una vez para cada tienda.

13 o más - Cuando la noticia de la llegada del Caza Recompensas se extiende por la población, una gran parte de los criminales huye del asentamiento. El Caza Recompensas no tiene que pagar los gastos de subsistencia mientras esté aquí, y los habitantes agradecidos le darán 1D6x50 de oro por sus servicios.

El Caza Recompensas puede visitar los siguientes lugares:

El Mercader, El Maestro Armero, El Maestro de armas de fuego, El Fabricante de armaduras, El Comerciante de animales, El Templo, La Casa de Apuestas, La Escuela de Lucha y La Armería del Luchador de Pozo (si es un Caza Recompensas con el Pack del Aventurero Luchador de Pozo) El Laboratorio del Alquimista y El Flechero. Si el Caza Recompensas visita La Taberna tira en el tabla adjunta en vez de en la del Reglamento de Warhammer Quest.

La Casa de la Guardia

El Caza Recompensas debe visitar la Casa de la Guardia para reclamar sus recompensas y encontrar carteles de Se Busca para las cacerías en el futuro. Lo primero que un Caza Recompensas debe hacer (si no está entrenando) es visitar La Casa de la Guardia al llegar a un asentamiento. La Casa de la Guardia tiene una tirada de localización de 7+.

Cobrando la Recompensa

Si el Caza Recompensas ha matado o capturado a un Forajido en la mazmorra anterior, debes tirar en la siguiente tabla para recoger su dinero.

TABLA DE RECOMPENSA

Tira 1D6

1. Desafortunadamente, el Forajido que el Caza Recompensas ha traído ante la Justicia no es el hombre que se buscaba, y el Caza Recompensas debe pagarle 1D6x100 de oro para callarlo (o a su familia si el Caza Recompensas puso fin al Forajido cuando cumplió con su deber). El Caza Recompensas no recibe ningún dinero por este Forajido y se debe mantener el cartel Se Busca, por razones obvias.

2. El Forajido ha sido encontrado inocente por algunos de sus crímenes mientras que el Caza Recompensas le estaba cazando, reduzca el número de delitos por el que se le

buscaba en 1D6 (establezca aleatoriamente cuáles serán eliminados, y ajusta el valor de la recompensa en consecuencia).

Si el Forajido fue declarado inocente de todos sus crímenes vea el resultado de 1 expuesto arriba.

3-4. Te pagan por un trabajo bien hecho.

5. 1D3 crímenes se han añadido a la recompensa desde que el Caza Recompensa partió; haz el cálculo como de costumbre y ajusta el valor de la recompensa del Forajido en consecuencia.

6. Otros D6 crímenes se han añadido a la recompensa desde que el Caza Recompensa partió; haz el cálculo como de costumbre y ajusta el valor de la recompensa del Forajido en consecuencia.

Cartel de "Se Busca"

Después de obtener su recompensa el Caza Recompensas mira a su alrededor buscando cualquier cartel de Se busca que no haya visto todavía. Tira 1D6 en la siguiente tabla.

TABLA DE "SE BUSCA"

Tira 1D6

1. Alguien más ha traído a uno de los forajido que el Caza Recompensas buscaba. Aparta un contador de Forajido y remuévelo de la lista de Se Busca del Caza Recompensas.

2. No hay nuevos carteles de Se Busca.

3-5 El Caza Recompensa encuentra otro cartel de Se Busca. Genera al Forajido como normalmente.

6 Hay D3 carteles más de Se Busca, generalos como harías normalmente.

El Comerciante de armas

El Caza Recompensas también puede visitar la ubicación del Comerciante de armas para comprar suministros y equipo. El Caza Recompensas no puede venderle artículos al Comerciante de armas.

• TABLA DE LA TABERNA •

2D6**RESULTADOS**

- 2** Se ve una vaga figura dando una carrera cuando el Caza Recompensas entra y le intenta dar Caza. Crea un Forajido con las normas dadas más adelante. En el exterior, el Caza Recompensas se encuentra al Forajido acompañado por D6 secuaces y el Caza Recompensas deberá luchar contra todos. Coloque un tramo de corredor en la mesa y las figuras adecuadas, ninguna figura puede salir de la sección de tablero. Lucha de forma normal. Los matones tienen el siguiente perfil:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	AR	Dados Daño	ORO
4	3	6+	3	3	4	4	1	0	1	60

Si el Caza Recompensas derrota a todos entonces gana la recompensa y la reputación como si hubiera capturado al Forajido (vivo si el Forajido se busca vivo o muerto). Si los delincuentes vencen al Caza Recompensas y lo dejan con cero heridas éstos le robarán 2D6x50 monedas de oro y el Caza Recompensas pierde 1 Punto de Reputación y 1 Herida permanente. Cuando el Caza Recompensas tire el dado en la Fase de Poder, consulta la tabla:

Resultado	Evento
1	D6 matones más llegan para ayudar al Forajido.
2	La Guardia llega y capture todo el mundo los cuales tendrán que pagar una multa 1D6x200 de oro o pasar 2D6 días en la cárcel. Durante dicho tiempo el Caza Recompensas no paga los gastos de mantenimiento, pero no podrá hacer nada más (esto se aplica al Caza Recompensas y a cualquier Aventurero que intervenga en la pelea).
3-5	No sucede nada.
6	Uno de los otros aventureros ayudará al Caza Recompensas. Elija a un Aventurero al azar y colóquelo en un extremo del callejón.

3

A medida que el Caza Recompensas se adentra en la taberna un hombre corpulento se levanta junto a la chimenea y lo llama por su nombre. El Caza Recompensas lo reconoce como un viejo enemigo que ha escapado de la justicia muchas veces. Crea un Forajido como se muestra más adelante en este módulo de Aventurero. El Forajido ofrece al Caza Recompensas la oportunidad de pelear contra él en un combate singular. Tira 1D6 y añade la Iniciativa del Caza Recompensas. Si las puntuaciones del Caza Recompensas es de 7 ó más éste desenfundará primero su Ballesta de repetición y disparará al matón entre los ojos.

Si el Caza Recompensas obtiene un 6 ó menos será desarmado antes de que pueda reaccionar. Tira 1D6 y añade la Habilidad de Armas del Caza Recompensas, este es el total del Caza Recompensas para el combate. Ahora lance 1D6 y añade la Habilidad de Armas del Forajido para averiguar el resultado total del enemigo del Caza Recompensas. Si la puntuación más alta es la del Caza Recompensas él habrá ganado y capturará al Forajido a golpes. Si el total del Caza Recompensas es igual el combate habrá terminado y el delincuente se las arreglará para escapar del Caza Recompensas de nuevo. Si la puntuación del Caza Recompensas es la menor él será golpeado una y otra vez por los enormes puños del Forajido y abandonado inconsciente en un callejón y perderá una herida permanente. Si él es derrotado el Caza Recompensas pierde 2D6x50 monedas de oro y 1 Punto de Reputación.

4

Cuando el Caza Recompensa entre en la taberna se dará cuenta de que un muchacho joven, lo mira fijamente a través de la bruma. Cuando el Caza Recompensas se sitúa en un rincón oscuro, el muchacho se acerca al Caza Recompensas y se sienta enfrente. Se presenta como un huérfano cuyos padres fueron asesinados recientemente en un ataque de bandidos y le suplica al Caza Recompensas que capture a los delincuentes. Tira 1D6 y añade la Iniciativa del Caza Recompensas. Si el resultado es de 6 ó menos el Caza Recompensas no se da cuenta de que el chico le está robando una bolsa de dinero de su cinturón. Pierdes 2D6x20 monedas de oro. Si el Caza Recompensas obtiene un 7 ó más él cogerá al "huérfano" Intentando robarle y lo echará a la calle. El camarero se disculpa y le ofrece al Caza Recompensas beber gratis por las molestias.

5-9

Haz una tirada en la tabla de la taberna del manual básico, sin ningún modificador.

10

El Caza Recompensas se encuentra en un rincón, apartado del resto de gente, y empleza a espiar a un hombre de aspecto duro que acaba de entrar. El recién llegado exige vino con una fuerte voz bretoniana. Reconociendo el acento, el Caza Recompensas se acerca sigilosamente por detrás del hombre y pone su espada en la espalda del Forajido. El hombre se da la vuelta lentamente y las sospechas del Caza Recompensas se confirman. El bretoniano es un famoso ladrón, buscado en todo el Viejo Mundo por una larga lista de crímenes, y por haberse escapado de varias prisiones. Haz su perfil como se detalla más adelante en este módulo de Aventurero, y gana la recompensa de forma normal (si el Forajido Se Busca Vivo o Muerto el Caza Recompensas se lo llevará Vivo).

11

Cuando el Caza Recompensas se sienta para tomar una agradable jarra de cerveza oye gritos y sonidos de una pelea provenientes del exterior. El Caza Recompensas se dirige a la puerta para asomarse y allí ve a dos hombres peleándose en mitad de la calle. Con voz grave y amenazante el Caza Recompensas les dice que pongan fin a su disputa o que les llevará ante la guardia acusándoles de romper la paz y por Asalto. Tira 1D6 y añade la Reputación del Caza Recompensas. Con un resultado de 8 ó más ellos dejan de luchar, se sacuden el polvo y se van. El propietario de la Taberna le da las gracias al Caza Recompensas por su intervención y le da 2D6x40 monedas de oro por mantener las cosas bajo control. Si el Caza Recompensas obtiene 7 ó menos los luchadores lo ignoran y el Caza Recompensas se ve obligado a intervenir físicamente. Cuando el guardia llegue todo el mundo será arrestado por los altercados y el Caza Recompensas deberá pagar una multa de 2D6x10 monedas de oro y perderá un Punto de Reputación.

12

El Caza Recompensas entra en la Taberna cuando una pelea está en pleno apogeo. El Caza Recompensas se para en seco cuando se da cuenta de que hay un Ogro de pie en medio de la sala blandiendo un banco, mientras que felizmente canta una "aplastante" canción con un grave y sordo bramido. Con calma entra en la refriega, el Caza Recompensas golpea a un hombre en la cabeza con la empuñadura de su espada. Luego procede a golpear, patear y lanzar a todo el mundo. Al final de todo sólo él y el Ogro permanecen en pie. El Caza Recompensas mira y sonríe tímidamente al Ogro y levanta sus brazos. Durante la lucha el Caza Recompensas logra noquear a algunos criminales buscados que habían estado provocando problemas. Obtiene un Punto de Reputación y 3D6x200 monedas de oro.

• ENTRENAMIENTO Y HABILIDADES •

Un caza Recompensas entrena como cualquier otro Aventurero, pasa una semana siendo entrenado por hombres más experimentados, y paga por su tiempo.

Cuando el Caza Recompensas gane una habilidad tira 2D6 en la siguiente tabla, como harían los Aventureros del Juego básico de Warhammer Quest.

2 Respuesta Rápida

Como la habilidad 4 del Noble Imperial.



3 Evadir el Ataque

Como la habilidad 8 del Elfo.

4 Francotirador

El Caza Recompensas es un experto encontrando puntos debilidades en un adversario, utiliza sus conocimientos para disparar a sus enemigos. Cuando el Caza Recompensas saca un 6 natural al impactar con su Ballesta de Repetición él puede disparar su siguiente disparo exactamente en el mismo lugar. Si hace esto, entonces no se resuelve daño de inmediato, por tanto puede tirar para impactar de nuevo

de inmediato. Si éste también impacta, añade el daño de manera conjunta antes de aplicar los modificadores por la fuerza, la armadura, etc. Si el Caza Recompensas saca varios seis consecutivos sigue añadiendo el daño de manera conjunta hasta que él no vuelve a sacar un seis o se quede sin tiros en este turno.

5 Primeros Auxilios

El Caza Recompensas ha aprendido a coser mejor las heridas, a realizar torniquetes y otros tipos de curaciones. Cuando el Caza Recompensas se cura él mismo o a otro aventurero con vendas, lanza 1D6. Si el resultado es igual o mayor que la que se muestra en la siguiente tabla se las arregla para sanar un



• EL COMERCIANTE DE ARMAS •

ARTICULO	STOCK	PRECIO (COMPRAR)	REGLAS ESPECIALES
Cargadores para la Ballesta de Repetición			
Normal	3	25	Dura una aventura.
Ses tiros	8	200	Puede disparar seis tiros antes de recargar (3 flechas por disparo). Dura una aventura.
Nueve tiros	10	500	Puede disparar nueve tiros antes de recargar (3 flechas por disparo). Dura una aventura.
Ballesta de Repetición de Fuego Rápido	11	5000	Esta Ballesta de Repetición puede ser disparada dos veces por turno, si el Caza Recompensas no se ha movido. Cuenta cada tiro de manera independiente. No puede ser recargada, por lo tanto el compartimiento especial de seis tiros será requerido (ver arriba).
Hoja oculta	9	500	Si el Caza Recompensas es reducido a cero heridas, tira 1D6. Con un resultado de 6, el Caza Recompensas gana un ataque inmediato contra el monstruo que acaba de atacarlo.
Capa de la oscuridad	10	750	Los monstruos tendrán un -1 al intentar impactar al Caza Recompensas.
Grilletes	9	600	El Forajido capturado no escapará si el Caza Recompensas obtiene un 3 ó más en 1D6 cuando vence al Forajido.

número adicional de heridas, como se muestra a continuación:

Título	Resultado del dado	Efecto
Novato	N/A	N/A
Campeón	4+	+2 Her.
Héroe	4+	+3 Her.
Señor	3+	+3 Her.

6 Ataque letal

Como la habilidad 3 del Enano.

7 Disparo Rompedor

El Caza Recompensas dispara con gran efectividad su arma de proyectiles, calculando sus disparos con una exactitud. El Caza Recompensas hace un número extra de heridas con su arma de proyectiles, como se muestra en la siguiente tabla.

Título	Efecto
Novato	N/A
Campeón	+1D6 Heridas
Héroe	+1D6+3 Heridas
Señor	+2D6 Heridas

8 Golpe Bajo

Igual que la habilidad 2 del Luchador de Pozo.

9 Actitud

El Caza Recompensas maneja un negocio duro y no tiene reparos en discutir sobre los pagos y las recompensas.

Puede añadir +1 a las tiradas Tabla de Recompensas y en la Tabla de los carteles de Se Busca, pero un resultado de 1 sigue siendo el resultado de 1 en la tabla.

10 Disparo Certero

Como la habilidad 3 del Elfo.

11 Resistencia mágica

El Caza Recompensas no se ve afectado por las artes mágicas (amistosas u hostiles) si obtiene 5+ en un D6. Consultar la habilidad Resistencia Mágica de monstruos en el Libro de Rol.

12 Recarga Rápida

Aprendes a cambiar el cargador en su Ballesta de Repetición sin pensar y sin esfuerzo, su mano se mueve rápidamente de su cinturón a su arma, con una velocidad asombrosa. Ahora no tienes que gastar un turno para volver a cargar la Ballesta de Repetición (con la Ballesta de Repetición de Fuego Rápido él puede disparar 2 veces por turno, incluso con un cargador con capacidad para 3 disparos!).

•FORAJIDOS•

El Caza Recompensas baja a las mazmorras para acabar con los criminales y delincuentes que se han refugiado allí. Cuando comienza su labor el Caza Recompensas ya está persiguiendo a un Forajido. Su cartel de Se Busca y el contador del forajido deberán haber sido elaborados con anterioridad.

Durante el transcurso de la aventura el Caza Recompensas conseguirá más carteles de Se Busca, y estará tras la pista de un número mayor de Forajidos conforme el vaya subiendo de nivel. Cada vez que al Caza Recompensas se le pida que genere un Forajido o un cartel de Se Busca siga el procedimiento descrito abajo y escriba el nombre del Forajido en uno de los contadores de Forajido elaborados. Todos los contadores de Forajido deben ser colocado en una bolsa o en una copa de la misma manera que se haría con los contadores de los Aventureros.

Cuando el Caza Recompensas roba la carta de Evento del Forajido, o corre tras un Forajido en una situación diferente, el Caza Recompensas debe seguir estas reglas. Roba un contador de Forajido de la copa o bolsa para ver a quién el Caza Recompensas ha conseguido localizar. Coloque al Forajido como cualquier otro monstruo, si él tiene un arma de proyectiles será colocado como los monstruos armados con armas de proyectiles. Roba la siguiente carta de Evento de Inmediato y continua de forma normal.

Clamando la recompensa
A veces, un Caza Recompensas tal vez desee capturar vivo al Forajido, ya sea para conseguir más dinero o porque las autoridades quieren llevarlo a juicio por sus crímenes. Si un Caza Recompensas quiere hacer esto, entonces cuando reduzca

a un Forajido a cero heridas tira un D6. Con un resultado de 1, el último golpe fue realmente letal y el Forajido ha muerto con un 2 o más el Forajido está inconsciente pero vivo.

El Caza Recompensas tiene entonces la opción de atar al forajido y volver más tarde a por él, o arrastrarlo a través de la mazmorra. Si el Caza Recompensas decide abandonar al Forajido coloca su ficha de contador en la sección de tablero donde fue capturado. Si el Caza Recompensas ha completado la aventura (o si cambia de opinión y decide ir antes a por él) el Caza Recompensas puede volver a esa habitación a recogerlo y luego escapar de la mazmorra de forma normal. Sin embargo, tira 1D6 cuando llegue a la estancia donde se encuentra el Forajido, con un resultado de 1 el Forajido ha escapado.

Si el Caza Recompensas lleva al Forajido con él, el Forajido no podrá escapar, pero ocupa la atención del Caza Recompensas ya que tendrá que estar echándole un ojo constantemente. Al arrastrar del Forajido el Caza Recompensas pierde su capacidad para tratar de alterar el orden de Iniciativa normal.

Una vez que el Caza Recompensas sale de la mazmorra, debe llevar al Forajido de vuelta a un asentamiento. Una vez más, lanza 1D6 y añade la Iniciativa del Caza Recompensas, con una tirada de 6 ó menos el Forajido se las arregla para escapar del Caza Recompensas durante el largo viaje.

Siempre que al Caza Recompensas se le haya escapado de las manos un Forajido (ya sea en la mazmorra o en el viaje de regreso a un asentamiento) el Caza Recompensas pierde inmediatamente 1D3 Puntos de Reputación, y debe guardar el contador de Forajido de nuevo en la bolsa.

Creando Forajidos

1. Encuentre el nivel en la tabla. Busque su nivel de Aventurero en la tabla siguiente para averiguar qué perfiles son posibles.

2. Tira para el perfil. Tira 1D6 para el perfil del Forajido y rellene un cartel de Se Busca con todos los detalles. También haga una tirada ahora para las armas y el equipo del Forajido. El Forajido debe lanzar 1D6 en la siguiente tabla. Siempre se utilizará el arma del Forajido que más fuerza posea, y la armadura con más resistencia. Si no obtiene un arma de cuerpo a cuerpo se puede suponer que el Forajido está armado con una espada normal. El Forajido combinará una pieza de armadura, un escudo y un casco para hacer su resistencia lo más alta posible.

TABLA DE EQUIPO

Tira 1D6.

- 1-2. Armadura. Tira 1D6 en la tabla de Armaduras.
- 3-4. Armas de cuerpo a cuerpo. Tira 1D6 en la tabla Armas de cuerpo a cuerpo.
5. Arma de proyectiles. Tira 1D6 en la tabla de Armas de proyectiles.
6. Especial. Tira 1D6 en la tabla de objetos especiales.

TABLA DE ARMADURAS

Tira 1D6

1. Casco. +1 de Resistencia.
2. Yelmo Grande. +2 de Resistencia.
3. Escudo. +2 de Resistencia.
4. Armadura de cuero. +2 de Resistencia.
5. Cota de malla. +3 de Resistencia.
6. Coraza. -1 al Movimiento, +4 de Resistencia.

• TABLA PARA GENERAR EL PERFIL DEL FORAJIDO •

“Novato” (Nivel 1) Caza Recompensas tiran en esta tabla:

D6	Tirada de Oro	Hab. de Armas	Hab. de Proyect.	Fuerza	Daño de Dados	Resistencia	Heridas	Iniciativa	Ataques	Habilidad
1	Recompensa	3	5+	3	1	3	5	2	2	0
2	Recompensa	4	6+	3	1	3	3	3	1	0
3	Recompensa	3	4+	3	1	3	3	3	1	0
4	Recompensa	5	6+	2	1	3	3	4	1	0
5	Recompensa	4	5+	3	1	3	3	4	2	0
6	Recompensa	3	3+	4	1	4	3	3	1	0

“Cazador” (Nivel 2-4) Caza Recompensas tiran en esta tabla:

D6	Tirada de Oro	Hab. de Armas	Hab. de Proyect.	Fuerza	Daño de Dados	Resistencia	Heridas	Iniciativa	Ataques	Habilidad
1	Recompensa	4	4+	4	1	3	12	2	1	1
2	Recompensa	5	5+	3	2	4	10	3	2	1
3	Recompensa	3	3+	3	2	4	9	3	1	2
4	Recompensa	5	4+	4	1	3	11	4	2	3
5	Recompensa	3	5+	3	2	4	10	3	2	2
6	Recompensa	4	4+	4	2	3	9	4	1	2

“Acephador” (Nivel 5-8) Caza Recompensas tiran en esta tabla:

D6	Tirada de Oro	Hab. de Armas	Hab. de Proyect.	Fuerza	Daño de Dados	Resistencia	Heridas	Iniciativa	Ataques	Habilidad
1	Recompensa	4	4+	4	2	4	14	5	2	3
2	Recompensa	5	3+	3	2	5	17	3	2	2
3	Recompensa	3	4+	3	1	3	13	3	2	4
4	Recompensa	5	4+	4	1	3	14	4	2	5
5	Recompensa	4	3+	3	2	3	16	4	3	5
6	Recompensa	6	2+	4	1	4	15	3	1	3

“Asesino” (Nivel 9-10) Caza Recompensas tiran en esta tabla:

D6	Tirada de Oro	Hab. de Armas	Hab. de Proyect.	Fuerza	Daño de Dados	Resistencia	Heridas	Iniciativa	Ataques	Habilidad
1	Recompensa	5	4+	4	3	4	22	5	2	5
2	Recompensa	5	3+	6	4	5	31	3	3	5
3	Recompensa	6	2+	5	5	3	23	3	3	6
4	Recompensa	5	4+	4	4	3	28	4	5	7
5	Recompensa	7	3+	4	3	3	19	4	4	9
6	Recompensa	6	2+	4	4	4	30	3	4	

El Forajido de la carta de evento corresponde al perfil “1” en la tabla de Novato. Él vale 150 de oro.

• TABLA DE HABILIDADES DEL FORAJIDO •

D66	HABILIDADES
11	Emboscada, 4+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si sacas de nuevo esta habilidad añade +1 a la tirada de Emboscada del Forajido.
12	Emboscada, mágica 4+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si sacas de nuevo esta habilidad añade +1 a la tirada de Emboscada del Forajido.
13	Armado con un arco (Fuerza 4). Si sacas de nuevo el mismo resultado aumenta la fuerza del arco en 1.
14	Esquivar 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Esquivar del Forajido.
15	Arma mágica. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
16	Frenesí 5+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
21	Personaje escurridizo. El forajido es un experto escapando. Si el caza Recompensa le deja para recogerlo más tarde, se le habrá escapado con un 1 ó un 2, en lugar de con un resultado de 1. Si el Caza Recompensa se lo lleva con él, lanza 1D6 por cada combate posterior que el Caza Recompensa tenga. Con un resultado de 1 logra desaparecer gracias al ruido y la distracción del combate. Si se escapa, sigue las reglas normales dadas anteriormente.
22	Miedo (El nivel de batalla del Caza Recompensas +3). Vea la sección del Bestiario del Reglamento de Warhammer Quest.
23	Esquivar 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Esquivar del Forajido.
24	Objeto Mágico. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
25	Compañero. El Forajido está acompañado por su compinche. Haga otro Forajido, ambos van juntos.
26	El Forajido Odia al Caza Recompensas. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
31	Hipnotizar 5+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
32	Ignorar Golpes 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Ignorar Golpes del Forajido.
33	Esquivar 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Esquivar del Forajido.
34	Objeto Mágico. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.
35	Esbirros. El forajido está acompañado por su banda de 1D6 esbirros. Estos esbirros tienen el perfil que se muestra en la tabla del Forajido, y actúan como Guardias para el Forajido. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest para más detalles sobre los Guardias.
36	Arma mágica. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

41-42 Magia 1. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Tire en esta tabla para ver qué tipo de magia utiliza.

- | | |
|-----|-----------------|
| 1-2 | Caos |
| 3-5 | Nigromántica |
| 6 | Enanos del Caos |

El Forajido es considerado un hechicero a todos los efectos. Resultados posteriores de esta habilidad aumenta el nivel mágico del Forajido (Magia Nigromántica 1 se convierte en magia Nigromántica 2, por ejemplo).

43 Defensa Mágica 5+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Defensa Mágica del Forajido.

44 Resistencia Mágica 5+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si el Forajido saca este resultado otra vez, añade +1 a la Resistencia Mágica del Forajido.

45 Trato Especial. El Forajido está negociando actualmente un trato entre dos bandas rivales, y ambas tienen a sus representantes con él. Roba 2 cartas de Eventos para ver quién está con el Forajido.

46 El Forajido tiene +1 Ataque.

51 Bloquear Ataque 5+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si el Forajido saca este resultado otra vez, añade +1 a la tirada de Bloquear Ataque del Forajido.

52 Secuaces. El forajido está acompañado por sus socios, sus compinches de bebida u otros camaradas. Roba 2 cartas de Evento en lugar de una para ver quién está con el Forajido.

53 Esquivar 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Esquivar del Forajido.

54 Destrabarse. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

55-56 Veneno. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

61 Ignorar Golpes 6+. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Si obtienes más resultados de esta habilidad añade +1 a la tirada de Ignorar Golpes del Forajido.

62 Objeto Mágico. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

63 Anillo de Protección. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

64 El Forajido tiene un +1 a sus Habilidad con Armas, ajusta su perfil en consecuencia.

65 Magia 1. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest. Tire en esta tabla para ver qué tipo de magia utiliza.

- | | |
|-----|-----------------|
| 1-2 | Caos |
| 3-5 | Nigromántica |
| 6 | Enanos del Caos |

El forajido es tratado como un hechicero a todos los efectos. Resultados posteriores de esta habilidad aumenta el nivel mágico del Forajido (Magia Nigromántica 1 se convierte en magia Nigromántica 2, por ejemplo).

66 Objeto Mágico. Vea la sección del Bestiario del reglamento de Warhammer Quest.

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Tira 1D6

- 1-3. Espada.
4. Hacha de batalla. +1 a la Fuerza.
5. Martillo de guerra. +2 a la Fuerza. Vuelve a tirar si el Forajido tiene un escudo.
6. Espadón a 2 manos. -1 para impactar, +3 a la Fuerza. Vuelve a tirar si el Forajido tiene un escudo.

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Tira 1D6

- 1-2. Arco. (Fuerza 3).
3. Ballesta. (Fuerza 4).
4. Ballesta de Repetición. (Fuerza 4, dispara 2 veces por turno).
- 5-6. Lanzamiento de Lanza (Fuerza 6, ver el apartado de Lanzar Objetos del Bestiario del Libro de Rol de Warhammer Quest).

TABLA DE EQUIPO ESPECIAL

Tira 1D6

- 1-2. Anillo de protección, +1 a la Resistencia.
- 3-4. Filo Encantado, un arma de cuerpo a cuerpo hará un 1D6 heridas adicionales.
5. Runas de protección, gana Resistencia Mágica +6). Vea la sección del Bestiario del Libro de Rol de Warhammer Quest.
6. Corona de la Muerte, causa un Daño Fatal (1D3). Vea la sección del Bestiario del Libro de Rol de Warhammer Quest.

3. Tira para las habilidades. Algunos Forajidos con niveles altos tienen habilidades especiales, el número de éstas viene indicado en su perfil. Tira un D66 y buscar la regla especial en la tabla. Haz esto para cada habilidad especial.

4. Otros detalles. Utilizando las tablas proporcionadas, busca qué nombre tiene el Forajido, y por qué delito se le Busca.

5. Calcular la Recompensa. Usa la tabla del final de esta sección para calcular cuánto oro vale el Forajido para el Caza Recompensas. Multiplica el Nivel de batalla del Caza Recompensas por 1,000. Cuando el Caza Recompensas gana esta cantidad de oro por la Recompensa, posiblemente adquirida al capturar a varios Forajidos, la Reputación del Caza Recompensas sube +1.

Si un Forajido obtiene varias veces en su tirada un resultado de Odio, Secuaces, Esbirros Objeto Mágico, Arma Mágica, Destrabarse, Veneno, Anillo de Protección, Trato Especial o Personaje Escurridizo vuelve a tirar el dado.

Nombres del Forajido

Tira D66 para ver el nombre del Forajido y luego otro para ver qué apodo se ha puesto él mismo o por el cual es conocido por las autoridades.

Crímenes del Forajido

Para saber por cuántos crímenes el Forajido es buscado, tira 1D6. Si el primer resultado es un "1", el Caza Recompensas puede tirar de nuevo. Si la segunda tirada es otro "1" el Caza Recompensas se aguantará con este resultado. Añade el número mostrado en la tabla de abajo al resultado. El total final es el número de tiradas en la tabla de Crímenes de más abajo.

TABLA DE CRIMENES

C. Recompensa	Crímenes
Novato	+1
Campeón	+2
Héroe	+4
Señor	+6

Ahora debe averiguar si al Forajido se le quiere Vivo, Muerto o si a las autoridades no les importa el estado en que esté. Para averiguar esto simplemente suma los Puntos de Búsqueda de cada crimen

que se muestran en la última tabla, y contrasta el resultado en la Tabla de Cómo Se Busca. Si se quiere Vivo, el Caza Recompensas debe llevar al Forajido de vuelta al asentamiento como se detalló anteriormente. Si el Forajido se busca Vivo o Muerto el Caza Recompensas ganará un 10% adicional de la Recompensa por tomarse la molestia de entregarlo Vivo.

También debe agregar el valor adicional a la Recompensa, el Forajido tiene un valor por los crímenes que ha cometido. Éstos se suman y dan como resultado el valor total del Forajido cuando el Caza Recompensas lo entrega y recoge la Recompensa.

TABLA DE ¿CÓMO SE BUSCA?

Ptos. de Búsqueda	Estado
2 ó menos	Vivo
3-5	Vivo o Muerto
6 ó más.	iMuerto!

•JUGANDO A ROL•

Los Caza Recompensas suelen ser oscuros, inhóspitos, con humor cínico y despliadadamente fríos.

La misericordia y la compasión son conceptos desconocidos para ellos, y su única preocupación es la próxima recompensa.

Los Caza Recompensas son expertos acechando y escondiéndose, utilizan las sombras para ocultarse. A menudo son sumamente paranoicos, y tienen buenos reflejos para las peligrosas situaciones inesperadas.

La solución que habitualmente toma un Caza Recompensas ante un problema es matarlo, esperando que así se resuelva el problema.

Sin embargo, ellos realmente tienen un toque de mentalidad lógica, y tienen respuestas prácticas a los problemas, aunque los dilemas teóricos los pueden dejar indefensos.

Así pues, Gastón de la Libre, ¡Te tengo de nuevo! Adel -Cuchillo Negro- Kurzte saltó desde el balcón. Su capa verde oscuro se agitaba en torno a él. Los otros Aventureros aguardaban junto a las puertas en el otro extremo de la estancia.

El delincuente estaba horrorizado por la proximidad del Caza Recompensas, entonces les gritó a los Skavens para crear confusión.

¡No os quedéis ahí parados, imbéciles! ¡Matadlos!

La Ballesta de Repetición de Adel labraba en su mano y tres de los asesinos Skavens se retorcieron en el suelo. Dejando a un lado el cargador vacío colocó otro en su lugar y saltó a un lado. El asesino que acechaba en las sombras a los pies del Adel evitó casualmente el ataque mortal. Pero Adel le rompió el cuello de una patada e hizo caer a tras Skavens más con su Ballesta de Repetición.

Mientras los otros Aventureros combatían contra los Skavens restantes, Adel avanzaba hacia el Forajido, el cual había saltado sobre una mesa y estaba desenfundando un hacha enorme que colgaba de su espalda.

¿Atrapándome de nuevo? Estoy seguro de que mi muñeca se va a resentir cuando te abofeteé.

Adel sacó un puñal largo con la mano izquierda y se colgó la ballesta en su cinturón. Avanzando lentamente, y desenfundando un reluciente sable saltó sobre la mesa al lado de Gastón. El protector de la empuñadura se estrelló contra la cara del bandido y con la punta de acero de la bota le dio un duro golpe en la ingle al Bretoniano, haciendo que cayese boca abajo en un montón de paja.

Adel le dio la vuelta al Forajido con el pie, y Gastón le ofreció sus muñecas para que lo esposase. Adel levantó su machete y sonrió torvamente.

- ¡Siento decepcionarte, Gastón! Adel dejó caer el cartel de la Recompensa y Gastón sólo vio las palabras : "¡Se Busca Muerto!" antes de que Adel bajase la espada y cercenase su cuello...



NOMBRES DE FORAJIDOS			NOMBRES DE FORAJIDOS			NOMBRES DE FORAJIDOS		
D66	NOMBRES	"APODO"	D66	NOMBRES	"APODO"	D66	NOMBRES	"APODO"
11	Damion	Mano Roja	23	Angelo	Saqueador	45	Niall	Salvaje
12	Sven	Roba cabezas	24	Yashmir	Idiota	46	Orpheus	Cruel
13	Alberto	Lagarto	25	Dietrich	Condenado	51	Turgen	Monstruoso
14	Konrad	Sanguinario	26	Carl	Fuerte	52	Ranaldo	Ciclope
15	Erik	Garfio	31	Boris	Maldito	53	Xavier	Comadreja
16	Heinrich	Serpiente	32	Ivan	Coraz. Negro	54	Pablo	Maníatico
21	Kadrak	Hacha Roja	33	Gunter	Demente	55	Leonardo	Inhumano
22	Pierre	Loco	34	Fabio	Encapuchado	56	Vladimir	Aborrecido
			35	Henri	Poderoso	61	Wilhelm	Astuto
			36	Ernst	Apestoso	62	Sigfried	Mortífero
			41	Jarl	Retorcido	63	Horst	Cara Cortada
			42	Konstatine	Pirado	64	Zagreb	Demonio
			43	Ulric	Lobo	65	Erlich	Pata-Palo
			44	Mikhail	Sombrío	66	Elthwe	Endemoniado

• TABLA DE CRIMENES •

D66	CRÍMENES	PUNTOS DE BUSQUEDA	RECOMP. ADICIONAL
11	Divulgación de la disidencia	0	200 de oro
12	Asalto	1	450 de oro
13	Homicidio Premeditado		
	1-2 Campesina	0	250 de oro
	3-4 Comerciante	1	500 de oro
	5 Noble Menor	2	750 de oro
	6 Noble Mayor	3	1000 de oro
14	Robo	0	250 de oro
15	Alta Traición	4	1500 de oro
16	Incendio	1	350 de oro
21	Allanamiento	0	150 de oro
22	Robo de ganado	0	200 de oro
23	Extorsión	0	300 de oro
24	Seguidor del Caos	3	750 de oro
25	Subversión	1	350 de oro
26	Herejía	1	400 de oro
31	Nigromancia	2	750 de oro
32	Piratería	1	250 de oro
33	Comercio de esclavos	1	200 de oro
34	Asaltar en los caminos	0	150 de oro
35	Tráfico de objetos robados	0	75 de oro
36	Secuestro		
	1-2 Hijo/ Hija de Noble	1	500 de oro
	3-5 Hijo/ Hija de Elector	2	750 de oro
	6 Hijo/ Hija de Emperador	3	1000 de oro
41	Chantaje	1	400 de oro
42	Saqueo	1	250 de oro
43	Traición	1	250 de oro
44	Espionaje	1	500 de oro
45	Falsificación	0	300 de oro
46	Adorar a falsos dioses	1	150 de oro
51	Sabotear	1	250 de oro
52	Genocidio	4	1250 de oro
53	Asesinato	1	300 de oro
54	Hurto Mayor	1	250 de oro
55	Robo de caballo	0	200 de oro
56	Carterista	0	100 de oro
61	Sedición	1	150 de oro
62	Hechicería	2	500 de oro
63	Amenazar	1	100 de oro
64	Contrabando	0	50 de oro
65	Anarquista	0	150 de oro
66	Fugarse de la cárcel	1	100 de oro

SE BUSCA

Muerto/Vivo/Ambos

Nombre:

Buscado por:

Crimen	Puntos	Recompensa Extra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Arm.	Daño

Equipamiento

Habilidades

•TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL CAZA RECOMPENSAS.

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

El Movimiento del Caza Recompensas será 4 durante todos los Niveles de Combate.



WARHAMMER QUEST
•CAZA RECOMPENSAS.

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: RICHARD WRIGHT & DAVID GALLAGHER
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

GAMES WORKSHOP®
A
PRODUCT

Produced by Games Workshop
© Games Workshop Ltd. Warhammer and White Dwarf 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 Design Consultant: Bryan Ansell

Games Workshop, Cheyneton Street, Hilltop, Eastwood, North
NSW 2121, Australia.
Games Workshop, 3431-C Benson Avenue, Baltimore, Maryland
21227-1072, USA.
Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Civ Church), Mascot
NSW 2020, Australia.
Part No.: 102819
Part No.: 102817