

Warhammer Quest



• SEÑOR DE AENARION •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

EL SEÑOR DE AENARION

Por GAV TORPE



Hace muchos siglos, algo más de cuatro milenios y medio antes de la fundación del Imperio, los Elfos estaban envueltos en una guerra constante contra los poderes del Caos. Durante aquel tiempo el primer Rey Fénix de Aenarion anduvo por los fuegos purificadores en el Templo de Asuryan y fundó la orden de los Altos Elfos tal y como se la conoce hoy en día.

Durante su reinado hubo un momento, cuando la esposa de Aenarion fue asesinada, que él pensó que sus hijos también habían sido asesinados. Afligido por el dolor se fue al Santuario de Khaine, el dios de la muerte, y tomó la Espada de Khaine de la piedra del altar del Santuario. Su amigo y consejero Caledor, quien preparó el vórtice que atrae a los vientos de la magia a través de Ulthuan, profetizó que Aenarion estaría eternamente maldito por extraer el arma de ese dios oscuro. A Aenarion le importaba poco su vida o su alma y usó la espada en la batalla, matando a muchos demonios y a otros viles servidores del Caos.

Aenarion prosiguió y el resto de su historia está contada en El Libro de los Días de los Elfos, hasta el momento en que regresó mortalmente herido al Santuario de Khaine y devolvió la espada al altar antes de desaparecer para siempre.

Caledor no se equivocó en su predicción, haber tocado la espada de Khaine iba a afectar a las vidas de los parientes de Aenarion y a sus descendientes hasta el día de hoy. La Espada de Khaine es a la vez sagrada y maldita, es una reliquia de un dios retorcido. El poder de la espada tocó el alma de Aenarion, y a todos aquellos que comparten su misma sangre.

La historia se traslada hasta el Viejo Mundo que ahora conocemos. Todavía quedan algunos de aquellos Altos Elfos que aun vagan por el Viejo Mundo combatiendo contra los males antiguos a los que siempre se opusieron. Muchos de ellos son exiliados de Ulthuan y sus familias se remontan al reino de Tiranoc, que se hundió durante el Cataclismo y las grandes batallas con los Elfos Oscuros. Se hacen llamar ellos mismos Los Desposeídos, hay pocos que se consideren a sí mismos dignos de ser Señores sobre personas de sangre tan noble. Sin embargo, los exiliados le deben lealtad y fidelidad a unos pocos individuos selectos, los Señores de Aenarion, los cuales descienden del mismísimo primer Rey Fénix.

A diferencia de los Señores humanos y enanos, los Señores de Aenarion no reclaman un territorio o título. Ellos no necesitan argumentar su rango con los demás y su posición en la jerarquía de los Elfos se demuestra por su conducta y apariencia. Ellos son los Elfos más hermosos del Viejo Mundo y son de tanta nobleza de sangre que existe una aura palpable de la grandeza que les rodea. Los Señores de Aenarion están divididos según sus propósitos. Algunos quieren reclamar lo que es suyo a los Enanos, buscando antiguos tesoros élficos que se han dejado a los Enanos para su custodia y los perdieron o los robaron. Esperan utilizar estos tesoros recuperados para forjar una nueva vida en Ulthuan.

Otros son más extremistas y lo que desean es regresar a Ulthuan y que uno de sus miembros tome su lugar legítimo como el Rey Fénix de los Elfos. Los Altos Elfos de Ulthuan son muy cautelosos ante los Señores de Aenarion, y los tratan con el máximo respeto, aunque ellos no se ponen muy contentos si uno de los Señores decide abandonar el Viejo Mundo para visitar Ulthuan.

Las opiniones en Ulthuan están divididas, algunos creen que el tiempo de Aenarion ha pasado por lo que el ascenso de otras casas sería lo correcto. Otros sienten que los Desposeídos, han perdido gran parte ellos mismos a través de los milenios. Lo que no desean ninguna de las partes es otro Cataclismo, con los Señores de Aenarion luchando contra los Elfos de Ulthuan por su legítimo Reino. Eso sería un golpe mortal a los Elfos como raza y sería el fin de su tiempo en este mundo.

Como descendientes de Aenarion también se les conoce como los *Thiakhaine*, que significa "Los malditos de Khaine". Algunos de ellos están poseídos por una parte del espíritu de Khaine, que se liberó cuando Aenarion empuñó la espada de Khaine. Son conocidos por las otras razas del mundo como Los Caballeros Aparecidos.

Un Aparecido es aquel que regresa tras una larga ausencia y se suele aplicar a espectros, espíritus y a criaturas similares de carácter mágico que se han levantado de la tumba. Para enanos y los humanos los Señores de Aenarion son realmente místicos, se mueven con gracia incomparable, desaparecen en las montañas y el desierto durante años y luego regresan de pronto, en la batalla son guerreros impresionantes. Los Señores de Aenarion son los guardianes secretos del Viejo Mundo. Ellos buscan por todas partes, buscando cosas malignas y manifestaciones del Caos. Dondequiera que se encuentren los enemigos ellos los golpearán, la ira de Khaine los supera y ellos serán muy rigurosos es su venganza contra los saqueadores del mundo.

Los Señores de Aenarion desprecian a todas las criaturas malvadas y caóticas y aprovechan cualquier oportunidad para darles caza. Los Señores de Aenarion a veces viajan mucho al extranjero; a Albion, a Las Tierras del Sur, a Arabia e incluso a Cathay. No hay nadie que pueda impedir el paso de los Señores de Aenarion, y todas las criaturas de temperamento malvado se apartan de su camino o mueren. Muchos de los Señores de Aenarion incluso hacen incursiones profundas en el propio Naggaroth. Ellos entran en sus campamentos y matan a los Elfos Oscuros mientras duermen. Aparecen en algún

lugar de reposo de los Elfos Oscuros cuando vuelven de regreso después de asaltar Ulthuan y terminan la batalla ya que el ejército está cansado del viaje y le quedan pocos soldados. Ellos son la pesadilla de los Elfos Oscuros y su odio hacia ellos es incomparable a cualquier otra enemistad en el mundo.

Los Señores de Aenarion no con llevan la maldición de Khaine fácilmente, y están constantemente impulsados a la acción y a la guerra, no tienen tiempo para la paz o para apreciar las cosas buenas de la vida como la comodidad y la familia. Parecen estatuas vivientes frías y duras que sólo pueden percibir la vida y ver el mundo a través de una bruma roja. Nunca se quitan su armadura, excepto bajo las más privadas condiciones, una vez que desenvainan sus armas no las vuelven a enfundar hasta que hayan derramado sangre.



En muchas lugares pobres y atrasados del Imperio hay aldeas con santuarios dedicados a un Señor de Aenarion, ya que la gente sencilla ve a la encarnación de Khaine que pasa como un rayo, en alguna urgente y mortífera misión.

A los Señores de Aenarion la vida les parece insípida y sin color, excepto cuando están en la batalla. No pueden caminar por un mercado y apreciar los olores y sabores, o las dulces melodías de la música que suena en el aire durante un festival. Se alimentan para sobrevivir y no disfrutan de la comida, beben sólo para saciar su sed, y solamente se casan para asegurarse tener un heredero. No pueden amar, sólo pueden odiar. Ellos no pueden defenderse, sólo pueden atacar. Ellos no pueden retirarse, deben ir hacia adelante siempre.

El peor aspecto de la maldición de Khaine es la conciencia con que deja al Señor de Aenarion sobre sí mismo. La maldición de Khaine se hace más fuerte, sobre todo en los Elfos de los Desposeídos, cuando el Señor de Aenarion envejece. En fugaces momentos de lucidez él puede recordar lo mejores momentos de su vida. Él recuerda el calor del sol en la cara y el olor fresco de la primavera.

Algunos de los Señores de Aenarion buscan acabar con la maldición, ahondando en las profundas mazmorras olvidadas y grutas de los Enanos. Buscan algún elemento que anule la maldición, o un santuario perdido que alivie la carga sobre sus almas. Este grupo de señores de Aenarion regresan constantemente a los Santuarios de Asuryan en los barrios Élficos del Viejo Mundo, orando por la liberación de la mitad más oscura de su espíritu. Otros simplemente buscan la muerte, como el culto Matador de los Enanos. Ellos marchan a los Desiertos del Caos y nunca regresan, o ellos usarán el sigilo para entrar en Naggaroth y declarar su odio en el templo de la sangre manchada de Khaine.

Otros, más profundamente afectados por la maldición, aceptan sin más miramientos la vida a la que están destinados, y disfrutan de la emoción y de gloria mientras están en la batalla. Ellos visitan algunos de los santuarios de Khaine que están en el Viejo Mundo, lugares que son aborrecidos y rechazados por toda la gente. Para los Altos Elfos Khaine no es un dios agradable, pero no les importa. Ellos tienen que luchar contra el mal del mundo y por lo tanto necesitan un ancla espiritual para guiarlos a través de sus vidas como guerreros.

Los Señores de Aenarion tienen tendencia por los santuarios y rezan para tener mayor valor en la batalla. Ellos meditan en el santuario y permiten que la esencia de Khaine les inunde su cuerpo y su mente. Cuando terminan ellos acumulan la energía violenta dentro de ellos, lista para darle rienda suelta durante la próxima batalla. Los Señores de Aenarion que están completamente dedicados a Khaine son algunos de los luchadores más impresionantes del mundo, pero su falta de control hace que sean casi tan peligrosos para los aliados como lo son para el enemigo.

Adorados por algunos, despreciados por muchos, temidos por la mayoría, Los Señores de Aenarion siempre crean un impacto cuando llegan a un asentamiento. Su armadura está pulida para resplandecer, su altura hace que su cabeza y sus hombros estén por encima del humano más alto. Son arrogantes y hablan

con ira a menudo, y no se arrepienten si tratan mal a las personas que consideran inferiores. Incluso los pocos Altos Elfos que viven en las poblaciones más grandes y las ciudades no confían completamente en los Señores de Aenarion, no saben nada de sus designios o a quien consideran ellos sus enemigos.



COMENZANDO COMO UN SEÑOR DE AENARION

Puedes comenzar como un Señor de Aenarion con nivel de Batalla 1 en lugar de con uno de los aventureros de la caja básica de Warhammer Quest. Siga todas las reglas normales para la creación de un nuevo personaje que se detallan en el reglamento de Warhammer Quest. Deberás de hacer un contador de Aventurero.

PERFIL BÁSICO

Heridas	1D6+5
Movimiento	6
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	3 (4)
Resistencia	3 (5)
Iniciativa	4
Ataque	2
Destrabarse	6+
Fuerza de Voluntad	2

TRANCE DE BATALLA

La maldición de Khaine transforma al Señor de Aenarion en un guerrero impresionante, haciéndolo más rápido y más fuerte de lo normal. Sin embargo, mientras está en frenesí al Señor de Aenarion le resulta difícil distinguir al amigo del enemigo, y tiene que hacer un gran esfuerzo para salir de su Trance de Batalla.

Para representar esto, al comienzo de cada Fase de Poder cuando haya monstruos en el tablero roba uno de los contadores especiales de Trance de Batalla y colócalo, con el lado rojo hacia arriba, junto a la tarjeta de aventurero del Señor de Aenarion. Mientras él tenga un contador rojo de Trance de Batalla boca arriba, el Señor de Aenarion ganará los beneficios mostrados en el contador. Si durante varios turnos se acumulan los contadores, deberán aplicarse.

Si el Señor de Aenarion roba un contador de Calavera, inmediatamente debe realizar un ataque contra todo monstruo o Aventurero adyacente a él, usando todas las reglas normales, y no podrá hacer otra cosa durante el resto del turno. Después de resolver los ataques del Señor de Aenarion por sacar la Calavera, coloca todas las fichas de nuevo en la taza. Esto continúa hasta que el combate haya terminado.

Cuando todos los monstruos de un combate hayan sido derrotados, gire todos los contadores de Trance de Batalla que ya se encuentran junto a la tarjeta de Aventurero del Señor de Aenarion para que tengan la cara azul hacia arriba. El Señor de Aenarion padecerá estas penalidades mientras estén en juego.

Se puede descartar un contador a tu elección en cada siguiente Fase de Poder. Si un Monstruo aparece mientras el Señor de Aenarion todavía tiene contadores azules en juego, él no puede extraer nuevos contadores hasta que emplee un turno sin contadores azules junto a su tarjeta de Aventurero.

Ejemplo: El Señor de Aenarion ya ha robado los contadores de; +1 a la Resistencia y +1 para Impactar, y roba un tercer contador, siendo éste la Calavera.

Resuelve sus ataques sobre los aventureros y monstruos adyacentes y al inicio del siguiente turno coloca todas sus fichas de Trance de Batalla de nuevo en la taza.

Más tarde, en el mismo combate el Señor de Aenarion tiene los siguientes contadores en juego; +1 a la Resistencia, +1 Ataque y +1 a la Fuerza. En ese turno todos los monstruos son eliminados y el Señor de Aenarion invierte sus contadores de Trance de Batalla a su lado azul en la siguiente Fase de Poder, mostrando que tiene un -1 a la Resistencia, -1 Ataque y -1 a la Fuerza. Él puede descartar uno de ellos en cada posterior Fase de Poder, y no podrá robar un contador (boca arriba en rojo) hasta que todos los contadores con la cara azul hayan sido descartados.

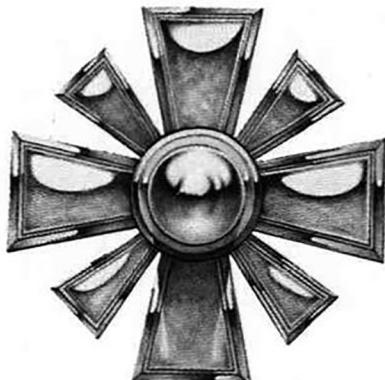
REGLAS AVANZADAS

PUNTOS DE SANGRE

Para representar la inclinación mental de un Señor de Aenarion él tendrá un número de Puntos de Sangre, que muestra como de fuerte es la Maldición de Khaine sobre él. Esto se suele describir siguiendo dos sendas. Si la maldición de Khaine es fuerte y tu tienes un número positivo de Puntos de Sangre, se dice que estás siguiendo la Senda de Khaine. Si has estado luchando con éxito contra la Maldición de Khaine se encuentra en la Senda de Asuryan.

A medida que él abraza a la maldición su número de Puntos de Sangre aumentará, mientras que si trata de encontrar la paz con Asuryan sus Puntos de Sangre disminuirán. Si acumula suficientes Puntos de Sangre él llegará a estar totalmente dentro del Camino de Khaine y perderá todo su autocontrol y Fuerza de voluntad. Si consigue un número suficiente de puntos negativos él se las arregla para poner a la Maldición de Khaine latente y será capaz de llevar una vida normal.

Las formas más comunes de ganar Puntos de Sangre es matando adversarios y rezando en el Santuario de Khaine. Debes mantener un registro separado del oro que ganas por matar a los monstruos.



Cada vez que termines una mazmorra y hayas ganado tu Nivel de batalla x 1.000 ó más de oro al matar monstruos ganaras un Punto de Sangre.

La forma más común de perder Puntos de Sangre es rezando en el Santuario de Asuryan. Además, cada vez que tengas un día sin incidentes en un Asentamiento, tira 1D6, y añade tu Fuerza de Voluntad. Con un resultado de 7 ó más podrás reducir en 1 tus Puntos de Sangre. Cada vez que tienes una semana Sin incidentes mientras viajas desde una mazmorra puedes perder un Punto de Sangre con un resultado de 4, 5 ó 6 en un D6. Esto representa como el Señor de Aenarion utiliza la soledad y la paz para combatir a la Maldición de Khaine.

EL SEÑOR DE AENARION Y LOS EVENTOS

El Señor de Aenarion no sufrirá por nadie que le impida su misión. En cualquier situación de conflicto (por ejemplo, Bandidos, o un duelo) tira 1D6 antes de resolver el evento.

Con un resultado de 6, el Señor de Aenarion es superado por el espíritu de Khaine y mata a los atacantes, trata el evento como si se hubiera obtenido un 6 ó resuelto con el mayor éxito posible. Los Señores de Aenarion son totalmente ajenos a la difícil situación de los demás, y nunca tienen que dar dinero o artículos a los mendigos, campesinos afectados por tormentas o similares.

LOS SEÑORES DE AENARION Y LOS ASENTAMIENTOS

Cada vez que un Señor de Aenarion entra en un asentamiento haz una tirada en la siguiente tabla para ver la reacción que recibe de los habitantes.

2. Cuando el Señor llega hasta las puertas de la ciudad, se encuentra con que le impiden el paso. No se le permite entrar en el asentamiento, y a los otros aventureros que están con él tampoco. Ellos no pueden visitar el Asentamiento y deberán comenzar de inmediato la siguiente aventura.

3. El Señor de Aenarion encuentra a la gente del lugar repugnante. Sólo podrá pasar un día en el asentamiento, y debe tratar de visitar el Barrio Élfico el día que esté ahí. Él no necesita tirar para los eventos de asentamiento allí, ya que su aspecto sombrío hace que todo el mundo se mantenga a distancia.

4. La multitud de lugareños de las calles gritan insultos cuando el Señor de Aenarion arrogante mira a las chozas de su alrededor. Él se burla de una comitiva de hombres que se abren paso hacia él. Ellos le dicen que debe marcharse pero argumenta que necesita suministros y que su dinero es tan bueno como cualquier otro. La comitiva se aplaca un poco, y el Señor de Aenarion sólo podrá pasar 1D6 días en el Asentamiento antes de verse obligado a abandonarlo.

5. Los tipos sospechosos no quieren tener nada que ver contigo. No hay necesidad de tirar por los eventos de asentamiento, pero tira 1D6 cuando deseas ir a una ubicación que no sea el Barrio Élfico. Con un resultado de 1, estarán cerrados y te darás la vuelta. Sólo se puede intentar visitar un lugar una vez por estancia en el Asentamiento.

6-8. Las personas te toman por un Alto Élfo más, y esto te ofende, sin embargo te quedas callado y sigues con tus cosas.

9-10. Te dan la bienvenida como al gran noble y héroe que eres, y la gente del pueblo da una celebración en tu honor. Ningún lugar o tienda estará abierta durante los próximos 1D6 días, pero durante ese tiempo se te hablará mucho acerca de tu próximo destino; rumores locales, chismes y noticias similares. Ganas un punto de suerte para la próxima mazmorra.

11-12. La gente del pueblo te ofrece un lugar honorífico en el consejo de gobierno. Y Aunque la aristocracia de la zona es tediosa y grosera, sus contactos con los comerciantes locales es muy útil. Todos los artículos comprados por ti o los demás aventureros, mientras estés en el asentamiento cuestan un 10% menos de su precio normal.

Así pues en un asentamiento el Señor de Aenarion puede visitar los siguientes lugares; El Maestro Armero, el Fabricante de Armaduras, el Mercader y el Comerciante de Animales.

EL BARRIO ÉLFICO

El Señor de Aenarion podrá hacer una visita al Barrio Élfico del asentamiento.

Haz una tirada como de costumbre para ver si hay uno, y si lo encuentra haz otra tirada de 1D6 en el Barrio Élfico y suma el número de tus Puntos de Sangre. Mire el resultado en la siguiente tabla:

Tira 1D6 + Puntos de Sangre

-9 ó menos. A medida que la sutil magia de los Elfos impregna tu cuerpo, sientes una gran sombra que asciende por tu mente. A modo de experimento intentas encontrar la ira en tu corazón, pero allí no hay ninguna de momento. Aunque sabes que volverá muy pronto. Inmediatamente ganas un punto de Entrenamiento, como si hubieras ganado un nivel. Tira en la tabla de entrenamiento ahora.

-8. Sientes tus pies livianos y tu visión del mundo desaparece por un instante. Puedes deducir en -2 la tirada de dados si rezas en el Santuario de Asuryan durante esta visita.

-7. Tu furiosa alma se calma por un rato y la paz interior que buscas te es concedida por un lapso de tiempo. Sioras en el Santuario de Asuryan durante esta visita, puedes deducir en -1 la tirada de dados.

-6. Los elfos que te rodean te reconocen por lo que eres, y ellos ven que estás intentando romper la Maldición de Khaine, tan conmovidos están que tratan de ayudarte. Tira 1D6. Con un resultado de 2 ó más puedes deducir en -1 la tirada si rezas en el Santuario de Asuryan mientras que estés en el Barrio Élfico. Con un resultado de 1 la intromisión de los otros Elfos enoja a tu lado oscuro y arremete contra ellos. Te prohíben inmediatamente la entrada en el Barrio Élfico, tira 1D6, con un resultado de 1 ó 2 también te echarán del asentamiento.

-5. Cuando consigues ver a los Elfos a tu alrededor, algo te golpea causándote un dolor inconsolable y autocompasión.

Tira 1D6 y añade tu Fuerza de Voluntad, si tu puntuación es de 6 ó menos huyes del Barrio Élfico, incapaz de contener la súbita oleada de tristeza. Si sacas un 1, antes de aplicar cualquier modificador, huyes del asentamiento.

Con cualquier otro resultado tu mente dura como el hierro detiene la tristeza y puedes continuar de forma normal, aunque deberás de añadir +1 a tu total de Puntos de Sangre.

-4. Mientras caminas por el asentamiento, las insignificantes actividades y las vidas de los otros Elfos te molestan. Debes tirar 1D6 y añadir tu Fuerza de Voluntad, con una tirada de 6 ó menos añade un +1 a tu total de Puntos de Sangre.

-3. Los otros Elfos te ven dudar antes de entrar, y te guiarán dentro. Lo primero que se debes hacer, mientras estés en el Barrio Élfico es visitar el Santuario de Asuryan.

-2. Cuando entras con cautela en el lugar, tus ojos ven las edificaciones y a las personas que se burlan de la grandeza que una vez tuvieron los Altos Elfos, sentirás un ira incontrolable en tu corazón. Avanzaras a grandes zancadas hacia el Elfo mas cercano y agarrándole por los hombros le demandarás ver al Señor del Barrio Élfico.

Tira 1D6, con un resultado de 1 serás expulsado del Barrio Élfico sin ninguna audiencia, añade 1 a tu total de Punto de Sangre. Con un resultado de 2 ó más el líder te recibe y su tono pacificador te hace enojar más. Tira 1D6 y añade tu Fuerza de Voluntad.

Con un resultado de 7 ó más el Señor de Aenarion controla su temperamento y deja el Barrio Élfico, con un resultado de 6 ó menos él entrará en un frenesí incontrolable, volcando puestos, atacando a inocentes transeúntes y profiriendo insultos a los que le rodean. Te marcharás de inmediato y te dirigirás a la próxima aventura, exigiendo a los otros aventureros que te acompañen.

De -1 a 1. Los Elfos te reconocen, pero no intentarán ayudarte u obstaculizarte de ninguna manera.

2. Los Elfos están nerviosos en presencia de un señor de Aenarion y dudan cuando se les solicita algo. Si tu quieres comprar algo aquí tienes que añadir un +1 a su valor de Stock, lo que hace más probable que el artículo no esté disponible.

3. Eres saludado fríamente por el líder de los Elfos de este lugar y te dice que sólo puedes entrar si primero visitas el Santuario de Asuryan. Debes pasar tu primer día en el Barrio Élfico visitando el Santuario de Asuryan.

4. Los elfos desconfían de tus intenciones en su asentamiento y te acompañarán a todas partes. Debes pasar tu primer día visitando el Santuario de Asuryan y no puedes intentar buscar un santuario de Khaine en este asentamiento.

5. Los Elfos son abiertamente hostiles hacia ti, pero ninguno de ellos se atreve a obstaculizarte. No podrás comprar nada en este Barrio Élfico pero puedes hacer cualquier otra cosa con total normalidad.

6. Tu acercamiento es interceptado por una comitiva de líderes de los elfos, que te advierten que te mantengas alejado de sus hogares. Te ríes fríamente y los ignoras. Añade +1 a tus Puntos de Sangre inmediatamente. Debes intentar encontrar un santuario de Khaine en tu primer día en el Barrio Élfico.

7-10. Ignoras a los elfos que viven en este asentamiento y continuas con tus planes. Debes tirar 1D6 cada día que estés en este Barrio Élfico. Con un resultado de 1, el Espíritu de Khaine se eleva dentro de ti y te perciben los demás elfos como un desamparado y un indigno y deberás añadir un +1 a tus Puntos de Sangre.

11+. Los insignificantes Elfos de estos lugares comienzan a cansarte, y les ordenas que se alejen de ti. Tira 1D6, con un resultado de 1 debes agregar un D6 a tus Puntos de Sangre. Con un resultado de 2 ó más debes añadir +1 a tu total de total de Puntos de Sangre.

Puedes pasar más de un dia en el Barrio Élfico. Cada dia puedes visitar ya sea el Santuario de Asuryan o el Santuario de Khaine o bien el propio Barrio Élfico (como está escrito en el Reglamento de Warhammer Quest), pero sólo puedes visitar cada lugar una vez por asentamiento.



EL SANTUARIO DE ASURYAN

Si visitas el Santuario de Asuryan primero deberás hacer una donación de 2D6x20 monedas de oro. Tira 1D6 y añade tus Puntos de Sangre para obtener el resultado.

Busca ese resultado en la siguiente tabla. Hay un Santuario de Asuryan en cada Barrio Élfico.

Tira 1D6 + Puntos de Sangre -20 ó menos.

Asuryan te ayuda a vencer a la Maldición de Khaine de una vez por todas, aunque debes pasar los próximos 1D6 días recuperándote. Ya no te ves afectado por el Trance de Batalla, aunque puedes elegirlo.

Puedes ignorar cualquier aumento futuro de tu Total de Puntos de Sangre. El poder de Khaine todavía está dentro de ti, y sigues exactamente igual que antes, excepto que ahora tu controlas al poder, en vez de que él controlarte a ti. Ya no tienes que tirar ningún dado para ver como te reciben en los Barrios Élficos. El resto de tu vida acaba de empezar y la verdadera lucha contra el mal puede comenzar. ¡Felicitaciones!

De -19 a -18. Asuryan te concede ser libre de tu carga durante corto periodo de tiempo. Durante la próxima aventura no tendrás que dar la vuelta a tus contadores de Trance de Batalla hacia el lado azul después de un combate si primero consigues sacar un 3 ó más en 1D6. También tus Puntos de Sangre se reducen en -1.

De -17 a -16. Una luz blanca arde en tus ojos y oyes voces que te susurran en tu mente. Tu puedes sanar una herida cada turno que no hagas nada durante la siguiente mazmorra.

De -15 a -14. El suave toque de una mano te hace mirar atrás. Pero no ves a nadie, sólo la pequeña puerta de una antecámara que se abre ante ti.

En su interior encuentras una pieza de tesoro determinado al azar de entre las habitaciones Objetivo. Vuelve a tirar si el tesoro que te salió no lo pusieses portar tú.

De -13 a -12. La imagen de un gran artefacto se fija en tu mente. Sientes que esta es la ofrenda que debes hacer a Asuryan para poder aliviar tu carga, tú tienes que conseguir recuperarlo y llevártelo al santuario.

Determina aleatoriamente un elemento de tesoro correspondiente a las habitaciones de mazmorra (Vuelve a tirar si el resultado indica oro). Si te las arreglas para encontrar este artículo y dejarlo en un Santuario de Asuryan inmediatamente puedes deducir 1D6 Puntos de Sangre.

De -11 a -9. Asuryan ve los esfuerzos que estás haciendo, y te concede un pequeño alivio ante tu carga. Tira 1D6, este es el número de veces que puedes sustituir un contador de Trance de Batalla en la próxima aventura. Vuelve a colgar el contador en la bolsa y saca otro, deberás aceptar el segundo contador.

De -8 a -6. Asuryan te bendice, haciendo que tu cuerpo sea más fuerte. Durante un turno en la próxima aventura puedes añadir un +1 a tu Fuerza.

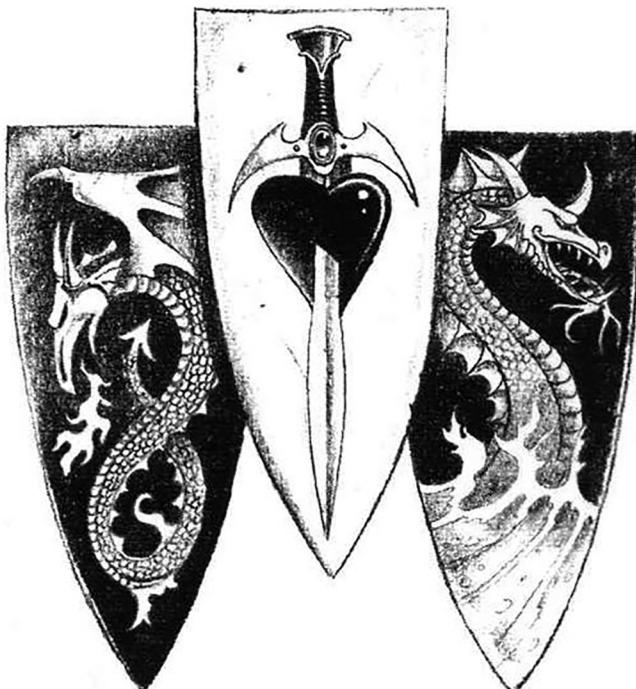
De -5 a -2. Asuryan te otorga el coraje para continuar tu búsqueda. Durante la próxima aventura, serás inmune al miedo y al terror durante un solo combate.

De -1 a 2. Asuryan no piensa que seas digno de su atención.

3. Tu presencia en su templo ofende a Asuryan que te hiere desde su tierra sagrada. Durante la próxima aventura tendrás -1D6 heridas.

De 4 a 6. Asuryan se enoja por tu presencia, y tu cuerpo es tormentado por el dolor cuando cruzas el umbral del santuario. Durante la próxima aventura tendrás -1 a la Fuerza.

7+. Las paredes de la capilla tiemblan, trozos de mampostería caen del techo y una gran oleada de ira se precipita a través del santuario. Pierdes 1D3 heridas permanentemente e inmediatamente eres expulsado del Asentamiento.



EL SANTUARIO DE KHAINE

El Santuario de Khaine exige un sacrificio antes de entrar. Tira 1D6, con un resultado de 1 pierdes 1 herida permanente. Cuando entres tira otro D6 y sumale tus Puntos de Sangre para ver el resultado. Busca ese resultado en la siguiente tabla. Se necesita un tirada de 9+ para encontrar un Santuario de Khaine, y sólo podrá ser encontrado si hay un Barrio Élfico.

0 ó menos. Khaine se ríe de tus débiles intentos de luchar contra tu destino, y sientes como si tu cuerpo estuviese envuelto en llamas. Tira 1D6 y añade tu Resistencia, si el resultado es 7 ó menos pierdes -1 herida permanente.

De 1 a 6. Khaine no se impresiona por tus débiles súplicas y te ignora.

De 7 a 9. Khaine se digna concederte una bendición, aumentándote 1 herida permanentemente.

De 10 a 11. El acercamiento de tu alma hacia Khaine se ve reforzado por el encuentro, ganas 1 Punto de Sangre y debes tirar de nuevo en esta tabla inmediatamente.

De 12 a 14. Tu alma se está corrompiendo cada vez más por culpa de Khaine y tu mente está casi siempre llena de pensamientos sobre la guerra. Obtiene un Punto de Sangre y añade un +1 a tu Habilidad de Armas permanentemente.

De 15 a 17. El espíritu Khaine crece a través de tu cuerpo y envuelve tu mente. Ahora estás sujeto a Frenesi (6+), véase el libro de reglas de Warhammer Quest para obtener más detalles (pág. 87). Esto dura mientras dure la siguiente aventura.

De 18 a 19. Verdaderamente eres uno de los hijos de Khaine, quien devora tu alma y roba tu autocontrol. Restale -1 a tu Fuerza de Voluntad. El fulgor de tu lealtad emana de tus ojos y advierte a todos los otros de tu destino. Cuando llegues un Barrio Élfico tendrás un modificador adicional de +1D6 en tu tirada.

+20. No eres más que la marioneta de Khaine. Inmediatamente ganas un Punto de Entrenamiento, tira como si acabaras de subir un nivel (ver Entrenamiento). Ya no puedes interactuar con la gente de la manera normal. No puedes entrar en ningún Asentamiento. Tu alma ha sido entregada a Khaine.

Sólo si tus Puntos de Sangre bajan hasta cero ó menos, puedes empezar a actuar con normalidad.

Cuando en un turno no haya monstruos en el tablero, tira 1D6. Con un resultado de 1, el Señor de Aenarion es ve superado por la sed de sangre y debe atacar a otro aventurero, extrae un contador para saber a quién. Él hará todo lo posible para matar al aventurero, usando habilidades y objetos mágicos si fuese necesario. El siguiente turno vuelve a tirar el dado.

EL SEÑOR DE AENARIÓN Y LOS ENTRENAMIENTOS

Los Señores de Aenarion necesitan ir ya sea al Santuario de Asuryan o al Santuario de Khaine. El Señor de Aenarion debe ofrecer una donación al templo (es decir, el dinero que cueste subir un nivel) y debe pasar una semana de meditación, practicando con su arma y orando. Tienes que gastar un día y hacer una tirada en la tabla del Santuario apropiado (véase la sección de Los Señores de Aenarion y Los Asentamientos) antes de poder entrar en un santuario para entrenar.

Cada vez que subas un nivel incrementarás tu perfil o ganarás habilidades. Esto varía dependiendo si se estás luchando contra la maldición de Khaine o estás aceptando tu destino. Hay 2 tablas de perfiles avanzados.

Cuando subas un nivel ganarás un número de tiradas como se muestra en la siguiente tabla, este número de tiradas está reflejado en la columna de Puntos de Entrenamiento. Cuando entrenes mira tu número de Puntos de Sangre.

Si estás entrenando en un Santuario de Asuryan tira 2D6 y réstale a ésta tirada tus Puntos de Sangre, si estás entrenando en un Santuario de Khaine debes agregarle +2D6 al número de Puntos de Sangre que ya tengas. Busca el total en la lista de más abajo (mirar Tabla de Entrenamiento). Deberás hacer una tirada por cada Punto de Entrenamiento ganado por subir a ese nivel.

Nivel	Puntos de Entrenamiento
2	4
3	5
4	4
5	6
6	4
7	5
8	5
9	4
10	5

TABLA DE ENTRENAMIENTO

Resultado de la tirada según el tipo de entrenamiento.

-15 ó menos.

Habilidad – Voluntad de Hierro.

Tu aventurero es impregnado por una determinación y un coraje que le impulsa a superar casi cualquier prueba u obstáculo. Cada vez que tu aventurero tenga que realizar una tirada de Fuerza de Voluntad él sólo fallará con un resultado de 1. Además podrá añadir un +1 a cualquier tirada por Miedo y Terror que tenga que hacer.

-14. Perfil.

Tu aventurero gana +1D6 Heridas (tira de nuevo si te sale un 1, sólo una vez).

-13. Habilidad - Resplandor de Asuryan.

Tu aventurero es rodeado por un aura palpable. En combate este aura le protege de maleficios y encantamientos. Tu aventurero puede ignorar los efectos de un hechizo de un monstruo con un resultado de 5 ó más en un tirada de 1D6. Además, los objetos mágicos de los Monstruos no tendrán efectos especiales en ti, si puedes sacar un 6 en 1D6 cuando normalmente te verías afectados. Esto no te permite ignorar los puntos de armadura, pero podrías ignorar los efectos de la Armadura venenosa, por ejemplo.

-12. Perfil.

Tu aventurero gana +1 a la Iniciativa.

-11. Perfil.

Tu aventurero gana +1 en Habilidad de Armas.

-10. Habilidad - La Advertencia de Asuryan.

Ya sea a través de relámpagos, o por orientaciones místicas de Asuryan, el Señor de Aenarion siempre parece estar un paso por delante del enemigo. Cuando haya una Emboscada, tira 1D6, con un resultado de 6, el Señor de Aenarion advierte a los otros Aventureros y los monstruos no consiguen Emboscar.

-9. Habilidad – Muro de Acero.

El Señor de Aenarion mueve su espada a tal velocidad que parece una imagen borrosa, creando así una barrera casi impenetrable frente a él. En un pasillo o en una puerta los monstruos no podrán pasar al Señor de Aenarion, incluso si tienen la habilidades Destrabarse o Volar.

-8. Perfil.

Tu aventurero gana 1 Ataque.

-7. Habilidad - Ataque Instintivo.

Como la del Bárbaro - (Si al producirse un encuentro un monstruo se coloca adyacente al Bárbaro, este podrá efectuar inmediatamente un ataque contra él. Sólo podrá efectuar un ataque aunque se coloquen varios monstruos adyacentes (aunque, en este caso, puede elegir el objetivo). Este ataque no se considera uno de los ataques habituales del Bárbaro).

-6. Habilidad - Bloquear Ataque.

Como la del Elfo - (Al ser impactado, tira 1D6. Con un resultado de 6, habrás bloqueado el ataque, que no te causará Herida alguna).

-5. Perfil.

Tu aventurero gana +1 Punto de Suerte.

-4. Habilidad - El Manto de Asuryan.

Cuando el Señor de Aenarion se mueva y luche, el aire a su alrededor parecerá distorsionarse y pequeñas estrellas de luz se arremolinarán a su alrededor. Cualquier monstruo que ataque al Señor de Aenarion sufre un -1 a su tirada para impactar.

-3. Habilidad - Golpe Santo.

El Señor de Aenarion reza a Asuryan para que le libere de su enemigo. Él golpea al monstruo con toda su fuerza y canaliza la energía de Asuryan través de él. Una vez por aventura tu Aventurero gana un modificador a su fuerza igual a su nivel de combate, (con un nivel de batalla de 3, El Señor de Aenarion gana un +3 a su Fuerza, por ejemplo), esto durará un turno completo.

-2. Habilidad - Maestro de la espada.

El Señor de Aenarion es un experto en todo tipo de espadas, y su velocidad y precisión es incomparable. Una vez por turno el Señor de Aenarion puede repetir un ataque cuerpo a cuerpo que haya fallado.

-1. Habilidad - Purgar.

El Señor de Aenarion está autorizado por Asuryan para combatir al Caos. Al luchar contra los demonios o Grandes Demonios del Señor de Aenarion gana un +1 para impactar y un +1 a su Fuerza.

O. Perfil.

Tu Aventurero gana +1 de Fuerza.

1. Habilidad - Señor de la Ira.

El Señor de Aenarion puede sentir la ira a través de sus oponentes y canalizar tales emociones negativas para mejorar sus propias capacidades. A medida que se vuelven más intensas e iracundas, también

lo hace el Señor de Aenarion. Cada vez que tu Aventurero es atacado por un monstruo con frenesi, el Señor de Aenarion también estará sujeto al frenesi del mismo nivel. Si el Señor de Aenarion ya está sujeto a frenesi debido a la oración en el Santuario de Khaine, puede elegir cuál de los dos valores desea utilizar.

2. Perfil.

Tu Aventurero gana +1 Ataque.

3. Perfil.

Tu Aventurero gana +1 de Fuerza.

4. Habilidad - El Odio de Khaine.

El Señor de Aenarion desprecia a toda criatura que se le oponga. Al comienzo de cada combate tira 1D6. Con un resultado de 4 ó más al Señor de Aenarion odia a todos los monstruos mientras dure ese combate. Vea la sección de Psicología en el Libro de Rol de Warhammer Quest (Pág. 37) para más detalles sobre el odio.

5. Habilidad - Ignora Golpes.

Como la Habilidad del Matatrolls. (Pág. 173 del Libro de Rol de Warhammer Quest).

6. Habilidad - Explosión de Khaine.

El Señor de Aenarion acumula su ira y la dirige a través de su arma. Ésta pasa a través de los Monstruos como una ola llena de ira y fuerza.

Una vez por aventura el Señor de Aenarion puede hacer un ataque a distancia. El ataque tiene un alcance de 10 casillas e impacta de forma automática. El Señor de Aenarion incluso puede usar esta habilidad si está trabado. El ataque tiene una fuerza igual al número de Puntos de Sangre del Señor de Aenarion +2D6.

7. Perfil.

Tu Aventurero gana +1 Ataque.

8. Habilidad - Resistente.

Como habilidad del Enano. (Pág. 48 del Libro de Rol de Warhammer Quest).

9. Perfil.

Tu Aventurero gana +1 Dados de Daño.

10. Habilidad - Armadura de Khaine.

El Señor de Aenarion está rodeado por una tenue luz roja, y las heridas que matarían a los seres inferiores parecen no tener ningún efecto sobre él. El Señor de Aenarion gana la habilidad de Regeneración (1). Ver el Bestiario en el Libro de Rol de Warhammer Quest (Pág. 89) para más detalles sobre cómo funciona la Regeneración.

11. Perfil.

Tu guerrero gana +1D6 Heridas (vuelve a lanzar de nuevo si obtienes un 1 en la primera tirada como harías normalmente).

12. Habilidad - Resistencia a la magia.

Khaine protege al Señor de Aenarion de la magia, usando su poder para frustrar los intentos de los magos de encantar a su discípulo. El Señor de Aenarion adquiere la habilidad de Resistencia Mágica (6). Deberás hacer una tirada para ver si él se resiste a cualquier hechizo lanzado contra él, incluso aunque deseé ser afectado por éste. Los detalles completos sobre la Resistencia mágica están en la sección de Bestiario del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

13. Habilidad - Drenar Vitalidad.

El Señor de Aenarion ha aprendido a aprovechar la fuerza de la vida que se escapa de un enemigo al que acaba de matar. Cuando el Señor de Aenarion mata a un monstruo tira 1D6. Con un resultado de 6 él podrá sanar 1D3 heridas.

14. Habilidad – La Mano de Khaine.

La mano del Señor de Aenarion está constantemente cubierta por una película de sangre y su brazo posee una fuerza mística. Lanza 1D6 al inicio de cada turno. Busca el resultado en la siguiente tabla. Si el resultado es igual o mayor que el indicado en dicha tabla, el aventurero obtendrá un ataque adicional, con +2 a su fuerza normal.

Título	Tirada requerida
Novato	6
Campeón	5+
Héroe	4+
Señor	3+

15. Perfil.

Tu aventurero gana +1 en Habilidad de Armas.

16. Habilidad - Golpe Destructivo.

El entrenamiento del Señor de Aenarion le permite hacer que sus ataques sean dirigidos a los puntos más débiles en la armadura de su oponente. El Señor de Aenarion puede ignorar hasta 2 puntos de armadura cuando ataca a un monstruo en combate cuerpo a cuerpo.

17. Habilidad - Asalto sostenido.

Una vez por aventura, el Señor de Aenarion puede hacer tantos ataques como quiera, siempre y cuando él logre impactar y no falle (incluso si no hace ningún daño). Él puede sólo usar esta habilidad con una espada.

Ninguno de estos ataques pueden causar un *Barrido Letal*. Es como la Regla Especial de *Duelista del Noble Imperial*.

18 +. Habilidad - Fuego de Khaine.

El Señor de Aenarion invoca a toda su ira, odio y a su furia interior y los libera en una devastadora serie de golpes que lo deja exhausto físicamente. Una vez por aventura del Señor de Aenarion puede usar esta habilidad.

Ganará +1D6 ataques durante 5 turnos (tira al inicio de cada turno). Durante esos cinco turnos él es inmune al miedo y al terror, y añade un +3 a su fuerza. Después de que los cinco turnos terminen él tendrá un -1 Fuerza y -1 a la Resistencia para el resto de la aventura.

GUIA DE JUGAR A ROL

Puede parecer a primera vista que hay muy poca profundidad en el Señor de Aenarion, que él es simplemente una máquina de matar bien afilada. Sin embargo, un Señor de Aenarion tiene rasgos de su personalidad que se muestran durante sus momentos más lúcidos.

El aspecto más obvio de la personalidad de un Señor de Aenarion es su total arrogancia y el desprecio por las demás criaturas. El punto más revelador del Señor Aenarion es su odio absoluto hacia el Caos, heredado de Aenarion. Su ascendencia, linaje y tradiciones son tan inamovibles que el Señor de Aenarion mantendrá ante todo sus principios y sus valores.

Cuando no combate el Señor de Aenarion ve el mundo de color gris (metafóricamente hablando) y pocas cosas le interesarán o lo podrán sacar de su estado casi de trance. En tiempos de guerra, sin embargo, el Señor de Aenarion se siente más vivo y en más sintonía con el mundo que cualquier otro ser vivo. El aumento suprarrenal a través de su cuerpo lo convierte en un luchador excepcional, que no conoce ni la piedad ni la compasión.

Todo esto también dependerá de en qué punto de la senda de Khaine o Asuryan esté el Señor de Aenarion. Cuanto más se aproxime a Khaine, más horribles atrocidades podrá realizar cuando pierda el control de sí mismo. Cuanto mayor es la influencia de Asuryan, más podrá mantener el control, y durante los tiempos de paz podrá llorar por su difícil situación y sentir pena por aquellos caídos mientras el trance de batalla le dominaba.

Sin embargo, él no se lamentará por los Orcos, los Elfos Oscuros, los adoradores del Caos u otras criaturas que se opusieron a él, sólo aquellos que fueron (ante sus ojos al menos) personas inocentes, consiguen esa piedad. La educación del Señor de Aenarion está estrechamente vinculada con su herencia y muchos llevaban vidas perfectamente normales antes de que la maldición de Khaine se les impusiera.

Su longeva vida les proporciona un gran conocimientos sobre tesoros antiguos (especialmente los artefactos perdidos de Ulthuan) y un profundo conocimiento de las lenguas muertas. Un Señor de Aenarion que esté recuperándose de su trance de batalla es probable que se retire y se aísle del mundo.

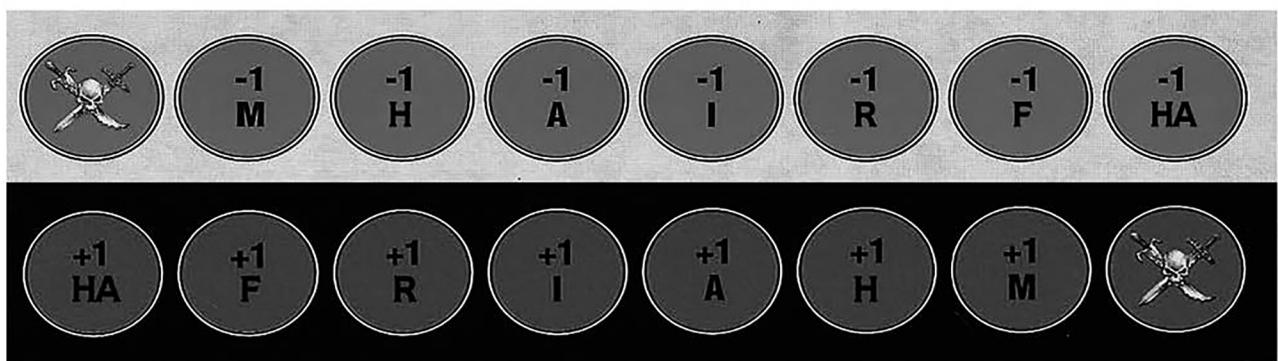
Durante este estado es muy vulnerable a las trampas, las emboscadas y otras sorpresas. Esto se representa principalmente por los contadores de trance de batalla proporcionados, así pues los modificadores negativos se deben aplicar en las pruebas adecuadas. El Señor de Aenarion destaca en el combate y en las habilidades y pruebas relacionadas con éste.

No sólo tiene una condición física privilegiada, su capacidad de resistencia y su determinación le da aquello que le permite seguir adelante cuando otros se retirarían. Por encima de todo, el Señor de Aenarion es un alma torturada, con un sinfín de factores que influyen en su comportamiento, la mayoría de ellos están más allá de la comprensión de los Aventureros que les acompañan.

LOS REINOS DE ULTHUAN



Nota del traductor: Estos son los contadores de los cuales se habla en el apartado de Trance de Batalla, deberán ser recortados y pegados entre ellos cada uno con su homólogo pero de diferente valor y color. Ejemplo: calavera roja con calavera azul, -1M azul con +1M rojo, etc...



Celadrien II atravesó con su enorme espada de filo negro el cuello del dragón, cercenándolo casi por completo. Dio un paso atrás mientras la sangre púrpura brotaba a manantiales llenando la habitación en pocos segundos. Cayó de rodillas, su esmaltada armadura sonó hueca cuando él cayó al suelo. Volvió la mirada y vio a los humanos y al Halfling que le miraban fijamente, entre el horror y el entusiasmo. Una vez limpiada la sangre del dragón muerto, el alto Señor de Aenarion envainó su gran espada y se impulsó sobre sus pies. El sudor le corría por su frente y se le metía en los ojos, así que se quitó el casco para permitir que el aire circulase por su pelo sudoroso.

Fue entonces cuando los demás se quedaron sin aliento y él se dio cuenta de que era la primera vez que se había quitado una pieza de su armadura desde que los había conocido hacia ya tres meses y medio. Las tres semanas de meditación en solitario en el altar de Asuryan habían aliviado su carga, y ahora sonreía al recordar la paz que había sentido mientras estuvo en el Santuario. Su larga cabellera dorada fue echada hacia atrás, y llegó hasta la mitad de su espalda, peinada en una complicada y exótica coleta. Sus ardientes ojos grises atravesaron la oscuridad más allá de la tenue luz de la linterna y divisaron el brillo del oro en un rincón. Se volvió hacia los demás, que arrastraban los pies, sorprendidos aún por como se había abalanzado sobre el dragón, sin pensar en el miedo y se maravillaron aún más cuando se las arregló para matarlo sin ningún tipo de ayuda.

Celadrien no sintió rabia por la aparente cobardía que sus rostros reflejaban, era otra señal de que la presencia de Khaine en su alma se estaba desvaneciendo. Ellos sólo habían estado en tres guardias antes de conocerlo en el río Talabec.

Elos habían sido atacados por Trolls, los cuales él había estado siguiendo durante dos semanas desde que él pasó por una aldea que los Trolls habían destruido. Ellos reaccionaron bien y formaron rápidamente espalda contra espalda. Pero sus instintos no sirvieron de nada, pues eran como una gran espada sin filo. Así que Celadrien invocó el poder de su Talismán de Khaine y mató a los cinco Trolls en sólo unos segundos.

Desde entonces había sido el mentor del Caballero Humano, del inexperto Bárbaro y del pequeño y valeroso Halfling. Él les había enseñado cómo cuidar de sus armas y la forma de curar sus heridas. Él les había enseñado estrategias básicas y tácticas, y los había llevado a la Guarida del Dragón como prueba. El Dragón era viejo y débil, pero los demás no podían decir lo mismo todavía y habían sentido un considerable miedo. Si Celadrien su hubiese permitido pensar por sí mismo cuando se enfrentó a la bestia hubiese estado seguro de que también habría estado aterrado por el miedo.

El caballero, Guntar Leitzen, dio un paso hacia el cuerpo del dragón y lo pinchó con la punta de su espada, como si no pudiese dar crédito a lo que acababa de ocurrir.

"Has matado a una bestia tan poderosa con una sola mano, mientras que yo, un Caballero de la Orden del Corazón, estaba indefenso. Todo lo que me has enseñado se quedó en el olvido en ese instante de pavor, sentí que perdí el control sobre mí mismo". "No te castigues a ti mismo demasiado, Caballero. La próxima vez no estarás tan asustado después de todo ahora ya sabes que un Dragón puede ser fácilmente asesinado por alguien de corazón puro y con un brazo fuerte". La melodiosa voz suave de Celadrien contrastaba enormemente con su ronco grito de guerra.

Se colocó su casco, y el Señor de Aenarion caminó hacia el tesoro del Dragón, donde Ned Neddley, el Halfing "Un experto en obtención de tesoros" estaba cribando el oro, las joyas, las armas y las armaduras allí tendidas. Entonces se dio cuenta de que había algo en la pila, Celadrien se agachó y agarró la empuñadura de una espada que sobresalía en la parte superior del tesoro. Presentó la espada, con su vaina de cuero liso a Ferulf de Norscan. Mirando con cierto escepticismo el arma deteriorado, el bárbaro agarró la empuñadura y tiró de ella desenvidando la hoja. Dio un paso atrás y parpadeó, cuando la runa incrustada en el arma brilló emitiendo un destello plateado en la oscuridad de la cámara. Celadrien reunió a los demás a su alrededor.

"*Esto es una Espada de Hielo, que puede congelar a un enemigo hasta la muerte con un solo golpe. Tú la habrías desecharo como si simplemente fuese otra espada más, pero yo puedo ver las señales que muestran la historia de los grandes objetos*". Señaló un pequeño símbolo inscrito en el pomo. Tenía la forma de un diminuto rayo dentro de una gota. "Con el tiempo, aprenderéis a reconocer estas pistas, y cómo determinar las propiedades de los objetos que encontrareis en vuestras aventuras". En ese momento un gemido gutural emanó de la oscuridad en el otro extremo de la gran sala ovalada, donde la luz de la linterna no llegaba. Dos puntos de luz verde se vislumbraban en la penumbra, y una profunda respiración estentórea empezó a resonar en torno a los intrusos. Gracias a un instinto desconocido los aventureros se tiraron al suelo, justo antes de que una llamarada verde brotase atravesando la estancia.

Saltando sobre sus pies, Ferulf corrió hacia la nueva amenaza moviendo la Espada de Hielo formando un arco alrededor de su cabeza. A la luz de la linterna, ahora había otro dragón, la mitad de grande que el que yacía muerto detrás del grupo. Celadrien sintió como la sangre y la presencia de Khaine inundaba su alma. Justo antes de que se le nublase la visión a causa de la sangre consiguió explicar su error. "Firenafax debe haber puesto un huevo desde la última vez aquí! ¡Este es su hijo! ¡No me di cuenta que había estado fuera durante tantos siglos!" Luego corrió tras el Bárbaro, y se puso a su lado defendiéndose de los dientes y las garras del dragón. Ned Neddley se arrastró hacia el borde de la sala, por lo que estaba lejos de la mirada del dragón. Blandiendo su patética espada corta consiguió arrastrarse hasta el enorme monstruo. Abalanzándose hacia él le clavó su arma entre las escamas, y un rugido de asombro sacudió la sala, haciendo caer pequeñas estalactitas del techo de la

mazmorra. Con su escudo delante de él, el Caballero de la Orden del Corazón lanzó estocadas a los ojos y al morro del monstruo, y luego se lanzó a un lado cuando otro chorro de fuego mortal fue expulsado a través de la garganta del dragón, fundiendo la acumulación de los tesoros en una masa humeante.

Ned fue lanzado hacia un lado de la sala cuando la cola del Gran Dragón hizo un barrido y lo golpeó en el pecho. El chirrido de la garra en el metal resonó en el alto techo y en las lejanas paredes cuando una de las patas arremetió contra la armadura Celadrien y lo hizo caer de rodillas.

El Bárbaro fue casi destripado por una garra, pero él giró su Espada de Hielo, la cual golpeaba las grandes escamas del Dragón. Celadrien se puso de pie otra vez, su enorme espada de dos manos se clavó en la dura garganta del Dragón con una ferocidad implacable. A medida que la primera gota de sangre del Dragón era derramada, el Señor de Aenarion aumentó la intensidad de sus ataques.

Cuando él echo hacia atrás la gran espada para propinar otro golpe, su salvaje acometida resonó contra el escudo de Guntar, mellando el ornamentado corazón estampado en la parte delantera. Igual que un tornado, Celadrien recorrió toda la longitud del Dragón, cada golpe se clavaba profundamente en su gruesa carne, y chorros de sangre púrpura salpicaron el suelo. Ferulf vio su oportunidad y clavó su espada mágica en una herida de la pierna derecha del monstruo, hecha por los salvajes golpes de Celadrien. Rugiendo de dolor y rabia, el hijo de Firenafax desplegó sus alas, haciendo rodar por el suelo a los aventureros, donde permanecieron sin aliento.

La frialdad se filtró a través de la quietud del aire, y el Dragón comenzó a congelarse desde el punto en que la Espada de Hielo le había acertado. Sobre el hielo formado en piel escamosa apareciendo grietas cuando intentó mover su congelado cuerpo. Con un angustioso chillido final los ojos del dragón terminaron helándose y se desplomó en el suelo, haciendo así todos las partes de su cuerpo helado por el impacto. A medida que los aventureros se iban lentamente poniendo de pie, jadeando y sudando tanto por el miedo como el esfuerzo, Celadrien, se balanceó levemente mientras se recuperaba de su Trance de Batalla, entonces los miró, con los ojos iluminados por la emoción de la reciente batalla. Cuando habló, su voz era grave y forzada, y sus palabras parecían entrecortarse. "Creo que ya era hora de que empezáramos a conocer algunos auténticos desafíos..."

•TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL SEÑOR DE AENARIÓN.

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

El movimiento del Señor de Aenarión siempre será 6, y su evolución de atributos dependerá de los resultados que obtenga al visitar el Templo de Asuryan o la Senda de Khaine ganando unos atributos o habilidades,



PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Chaos, 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 Design Consultant: Bryan Ansell

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART:

John Blanche, Wayne England & David Gallagher

GAMES WORKSHOP®

PRODUCT

Games Workshop, Cheviot Street, Hilton, Eastwood, Notts NG16 3RY, United Kingdom.

Games Workshop, 3431-C Benson Avenue, Baltimore, Maryland 21227-1072, USA.

Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Cnr Church & Mascot NSW 2020, Australia.

Product Code: 0017

Part No.: 102819