

·HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: **1**

Clase de Aventurero: **C. Bret.** Raza: **Humano**

M	HA	HP	F	R	Daño	I	A	FV	Destr.	Suerte
4	4	6+	3	3(5)	1D6	4	1*	4	6+	-

TABLA DE COMBATE

Enemigo:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hab. Armas del Atacante		1	4	4	5	6	6	6	6	6	6
	1	2	3	4	4	5	5	6	6	6	6
	2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

HERIDAS

1D6+7. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas Iniciales

MONEDAS DE ORO



Código de Caballería.

El Caballero Bretoniano ha hecho un juramento para luchar siempre de manera justa y equitativa. Como resultado, nunca usará armas de proyectiles e intentará involucrar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo lo antes posible. Para este fin, puede utilizar cualquier arma de mano, aunque su preferencia será su Espada Ancha.

Espada Ancha del Caballero.

Blandir la Espada Ancha con una Armadura de Caballero puesta es agotador, y si el Caballero mata a un Monstruo de un sólo golpe, el Barrido Letal resolverá como procede.

Si el Caballero Impacta y mata al Monstruo, continúa como siempre, pero si al atacar al siguiente Monstruo este tiene una Resistencia de 3+, el Caballero tendrá un -1 a su tirada para Impactar, antes de resolver la tirada de daño como siempre. Si mata al Monstruo, será de -2 y así sucesivamente. Si algún Monstruo, en la secuencia de golpes, tiene una resistencia menor de 3, no habrá penalización.

Poder Inicial

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)

ESCUDO

El Caballero porta un escudo que le da +1 de Resistencia (así que la protección total, por armadura del Caballero es de +2 de Resistencia).

Puede llevar ciertos objetos de armadura mágica, específicamente un yelmo o un escudo, pero no podrá cambiar su Armadura de Caballero por otra armadura.



ESPADA ANCHA

El Caballero comienza el juego con una poderosa Espada Ancha.

Cuando la blande, añade +3 a su Fuerza para determinar las Heridas que produce, causando un total de 1D6+6 Heridas. El Caballero fue entrenado desde niño con estas espadas, así pues, no sufrirá penalización alguna al Impactar como les pasaría a los otros Aventureros.



ARMADURA DEL CABALLERO

El Caballero lleva la Armadura del Caballero que le proporciona +1 a su Resistencia.

Puede llevar ciertos objetos de armadura mágica, como por ejemplo un yelmo o un escudo, pero no podrá cambiar su Armadura de Caballero por otra armadura.



MISIÓN DEL CABALLERO

La Misión del Caballero Bretoniano será encontrar la Reliquia Perdida en la mazmorra. Tira el dado cada vez que comienzas una nueva Aventura para saber que Reliquia buscas:

- 1-2 Espada Mágica.
- 3-4 Armadura Mágica.
- 5-6 Objeto Mágico.

Cada Tesoro encontrado en la mazmorra, lanza un dado para conocer si es la reliquia que el Caballero Bretoniano busca. Con una puntuación de 5+ es la Reliquia que puede reclamar por derecho. Si el Caballero la obtiene, puede dejar un objeto por obtenerla o cambiar el objeto con el Aventurero. El otro Aventurero estará tan impresionado por la Búsqueda del Caballero que él la entregará sin más. El Caballero no puede usarla ya que juró devolverla.

Equipo inicial del Caballero Bretoniano

MISIÓN COMPLETADA

Cuando el Caballero obtiene la Reliquia, se siente con visión gloriosa por su Misión lograda. Fortificado de nuevo, el Caballero es aún más determinado para devolver la Reliquia a su lugar de descanso verdadero. Tira un dado para conocer los efectos de su visión gloriosa:

- 1-3 1D6+2 Extra Heridas
- 4-6 1D6 Extra Ataques

Extra Heridas - Aumentan en función del número obtenido por el dado incluso aumentando temporalmente el número máximo de Heridas para el Caballero.
Extra Ataques - No son el número de veces sino la cantidad de Ataques a usar. Pueden ser usados en cualquier momento durante la aventura, en el mismo o en turnos separados, como venga mejor.
Importante: Estas Heridas o Ataques extras NO son aumentos permanentes.

FAVOR DE LA BÚSQUEDA

El Favor de la Búsqueda es un símbolo mágico entregado al Caballero Bretoniano por una hermosa Doncella con la esperanza de darle buena suerte en sus Aventuras.

Lanza un D6 al inicio de cada Aventura, y consulta la tabla en el reverso de esta Carta para conocer el efecto del Favor que la Doncella concede al Caballero.

Tabla de Favor de la Búsqueda

1. Ayuda de Lechera de la Aldea. Repite una tirada de dados en la Aventura.
2. Ayuda de Brigitte de Bastonne. Suma +1 en la tirada para desatabarse durante toda la Aventura.
3. Ayuda de la Bella Isabeau de Quenelles. +1D6 de Resistencia durante un turno.
4. Ayuda de Blancaflor de Brionne. +1D6 de Fuerza durante un turno.
5. Ayuda de la Reina de Bretaña. +1 para Impactar durante esta Aventura.
6. Ayuda de la Hada Encantada. Repite las tiradas de Impacto en un turno.

Warhammer Quest



• CABALLERO BRETONIANO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

•CABALLERO BRETONIANO•

El Reino de Bretonia está defendido por heroicos caballeros, vinculados a él por un código sagrado de caballería y honor. Para convertirse en caballero, un joven deberá demostrar que es merecedor de tal honor, llevando a cabo una hazaña de armas. Podrá ser el hijo de un caballero o un simple campesino, pero deberá ganarse el rango de caballero con hechos valientes y nobles.

De acuerdo con las antiguas costumbres de los bretonianos, cada vez que uno de sus dominios carezca de un caballero, la más hermosa de sus doncellas deberá designar una tarea peligrosa, que suele consistir en matar algún monstruo terrorífico. Esta tarea se conoce como "Misión de Caballería", y a aquel que afronte dicha tarea se le nombra Caballero Novel. Este deberá cabalgar, con una armadura prestada, a terminar la tarea asignada o morir en el intento!

Si el Caballero Novel tiene éxito, y regresa victorioso, se habrá ganado el honor de la caballería y la mano de la dama, así como el derecho de vivir en un castillo. Será armado Caballero del Reino y, entonces, llevará una representación de la cabeza del monstruo, en su escudo, como blasón heráldico, y en su cresta. Así, durante muchos años, servirá a su señor feudal, el rey, y defenderá el reino contra toda amenaza.

La vida de un Caballero del Reino está llena de heroísmo y caballería, pero hay algunos caballeros, para los cuales, esto no es suficiente. Unos cuantos buscan aún más honor, más pruebas para su devoción, más terribles peligros que superar. Cuando sus hijos crecen y se convierten en hombres y están listos para convertirse en Caballeros Andantes ellos mismos, el padre a veces renuncia a sus tierras y emprende la búsqueda del Grial. También algunos jóvenes, sedientos de honor, pueden emprender la búsqueda en cuanto son armados Caballeros, renunciando noblemente a recibir su castillo y tierras.

Estos caballeros se convierten en Caballeros Andantes, caballeros que han renunciado a sus castillos y feudos, o a sus derechos sobre ellos. Los Caballeros Andantes están libres de cualquier obligación de defender un feudo, y emprenden una misión personal y espiritual que les llevará a nuevas aventuras.

Juran solemnes votos de servicio a la Dama del Lago y de búsqueda del sagrado Grial. La Dama del Lago es la diosa de los caballeros Bretonianos, el ángel guardian del honor y de todo lo que es bueno y noble. Es un ente mágico y etéreo que sólo se aparece a los caballeros más valientes y puros, y a éstos solamente después de haber superado los mayores peligros a su servicio. Cuando por fin ella aparece, la leyenda dice que les permitirá dar un sorbo del Grial, antes de volver a desaparecer. Este cáliz sagrado desborda magia pura de la tierra. Cualquier caballero que beba del Grial se volverá invencible y formidable: ¡Es el mayor de los honores y la más grande bendición! Muchos la buscan, pero pocos lo consiguen.

Un Caballero Andante lleva el blasón de la flor de Lys en su escudo; es el emblema de la Dama del Lago, un lirio mágico que crece donde ella aparece. Después, este cabalga guiado solo por sus visiones, sueños y atrayentes apariciones fugaces de la dama a través de los bosques más profundos y los páramos más hostiles. Deberá matar Orcos, Dragones, e incontables enemigos diferentes, duelos con Caballeros del Caos y resistir cualquier clase de tentación terrestre. Si es fiel a su Búsqueda, un día encontrará el camino a un claro escondido y contemplará a la Dama surgir de la bruma del lago sagrado. Si lo merece, se le permitirá beber del Grial. Después regresará para vivir en una Capilla del Grial, custodiando sus antiguas reliquias, y preparado para enfrentarse a cualquier enemigo que amenace todo lo que es bueno y puro. Se le permitirá llevar en su escudo la imagen del Grial. Todo el mundo sabrá, entonces, que están ante un Caballero del Grial.

Hay muchos Caballeros Andantes vagando a lo ancho y largo del Viejo Mundo en su búsqueda del Grial. Todos ven cada peligro, cada aventura, como un reto que pondrá a prueba sus virtudes caballerescas. Ellos saben que cada oportunidad de demostrarse merecedores del Grial es una tarea que les envía la Dama en persona, y el éxito puede acercarles más a ella. Estos caballeros se unirán de buena gana a cualquier grupo de aventureros que quieran rebuscar en las peligrosas cámaras de algún subterráneo, o en cualquier otro lugar en el que acechen monstruos y reliquias sagradas que esperan ser descubiertas!

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Caballero Bretoniano, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, contador, cartas de Equipo, libro de reglas y miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas de Warhammer Quest contienen lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos. Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Caballero Bretoniano, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al nuevo Aventurero en el sistema del juego de Rol.

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Caballero Bretoniano. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir al Caballero Bretoniano. ¡Recuerda devolver de nuevo a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el del Caballero Bretoniano! Recuerda, que si no hay un Bárbaro en el grupo, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Caballero Bretoniano al grupo.

Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar. Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego. Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos. Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

• EMPEZANDO COMO CABALLERO ANDANTE •

Cualquier jugador puede empezar el juego como Caballero Andante, en lugar de los otros Aventureros que vienen en la caja de Warhammer Quest. Todas las reglas para la creación de personajes se aplican, a no ser que se diga en esta guía lo contrario.

El perfil de un Caballero Andante como sigue:

Heridas	$1D6+7$
Movimiento	4
HA	4
HP	6+
Fuerza	3(6)
Resistencia	3(5)
Iniciativa	4
Ataques	1
Destrabado	6+

HERIDAS

El Caballero Andante empieza el juego con $1D6+7$ Heridas. Si sacas un 1 cuando tires por las Heridas, podrás volver a tirar, pero si sacas otro 1, deberás quedártelo.

ARMAS

El Caballero Andante ha hecho el juramento de luchar siempre limpiamente y de manera justa. Por ello, nunca usará armas de proyectil y siempre intentará enfrentarse a su enemigo frente a frente.

El Caballero comienza el juego con una poderosa Espada Ancha. Cuando la blande, añade +3 a su Fuerza para determinar las Heridas que produce, causando un total de $1D6+6$ Heridas. El Caballero fue entrenado desde niño con estas espadas, así pues, no sufrirá penalización alguna al impactar como les pasaría a los otros Aventureros.

Blandir la Espada Ancha con una Armadura de Caballero puesta es muy cansado, y si el Caballero golpea y mata a un Monstruo de un solo golpe, el barrido letal se resuelve como sigue: si el Caballero impacta y mata al Monstruo continúa como siempre, pero si al atacar al siguiente Monstruo, este tiene una Resistencia de 3 ó más, el Caballero tendrá un -1 en su tirada para impactar, antes de resolver la tirada de daño como siempre. Si mata al Monstruo, la tirada para impactar al siguiente Monstruo será de -2, y así sucesivamente (-3, -4...) Si algún Monstruo, en la secuencia de golpes, tiene una Resistencia menor de 3, no habrá penalización.

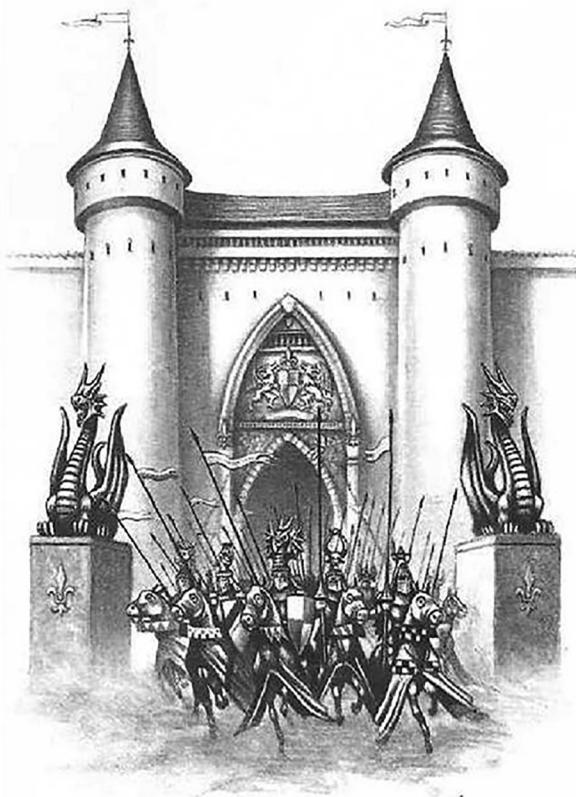
EQUIPO

El Caballero Andante comienza el juego con El Favor de la Búsqueda, un símbolo mágico que le entrega la hermosa damisela bretoniana para que le dé suerte en su búsqueda.

Al principio de cada aventura, tira un dado y comprueba el resultado en la tabla de la tarjeta del Caballero para saber de quién ha tenido la fortuna el Caballero de obtener el Favor. Las bonificaciones de Favor se aplican solo para esa aventura.

ARMADURA

El Caballero lleva la Armadura del Caballero que le proporciona +1 a su Resistencia, y porta un escudo que le da +1 de Resistencia (así que la protección total, por armadura del Caballero es de +2 de Resistencia). Puede llevar ciertos objetos de armadura mágica, específicamente un yelmo o un escudo, pero no podrá cambiar su Armadura de Caballero por otra armadura.



LA BUSQUEDA DEL CABALLERO

La misión del Caballero consiste en encontrar y recuperar una reliquia perdida en el subterráneo. Entonces, tira un dado, antes de comenzar la aventura, para ver qué tipo de reliquia busca.

- 1-2 Espada Mágica
- 3-4 Armadura Mágica
- 5-6 Objeto Mágico

Si, cualquier tesoro que se encuentre en el subterráneo, es del tipo que el Caballero está buscando, tira un dado para comprobar si se trata de la reliquia. Con un resultado de 5+, se trata de la reliquia y el Caballero puede reclamarla para sí.

Si ya había recibido su parte del botín, puede tirar algún objeto para llevarse la reliquia, o intercambiarla con el Aventurero que la haya obtenido. El Aventurero que la ganó estará tan convencido del derecho del Caballero, en su Búsqueda, que se la dará sin discusión. El Caballero no podrá usar la reliquia (por ejemplo, si es una espada mágica) ya que se le ha pedido que la devuelva sana y salva. Cualquier otro objeto de tesoro será tratado como siempre.

• REGLAS AVANZADAS •

CABALLEROS Y TESOROS

El Caballero puede usar otras armas además de la Espada Ancha, siempre que se trate de otra espada, un hacha o una maza. Es un deshonor para el Caballero utilizar armas de proyectil, o algún tipo de magia que no sea la de las armas mágicas de combate cuerpo a cuerpo, armaduras mágicas o una poción de curación.

PUNTOS DE HONOR

El Caballero Andante vive según el Código de Caballería. Es decisión tuya jugar con tu Caballero de manera honorable: no hay reglas que te obliguen a realizar determinado acto o a dejar de hacer algo. No obstante, según vayas recorriendo los subterráneos, completes aventuras o visites tierras lejanas, habrá momentos en que el comportamiento honorable de tu Caballero será reconocido. En Warhammer Quest, esto se representa con los Puntos de Honor.

Si realizas una acción honorable, o completas una misión con éxito, ganarás Puntos de Honor. Pero, si actúas de manera cobarde o realizar una acción deshonrosa, perderás Puntos de Honor, ipuede que incluso los pierdas todos! Lleva la cuenta del total de tus Puntos de Honor en tu tabla de Aventurero. Los Puntos de Honor se usan para seguir la pista de las acciones caballerescas que ha llevado a cabo el Caballero y para aumentar la probabilidad de éxito en ciertos lugares de las poblaciones.

Así que, el Caballero Andante podrá ganar Puntos de Honor con sus valientes acciones, perderlos si es un cobarde, o ganarlos o perderlos como resultado de ciertos eventos, actividades o peligros que tengan lugar en las poblaciones.

Golpe Valeroso

Si el Caballero lleva un arma de una sola mano y mata a un Monstruo, gana 2D6 Puntos de Honor por cada 100 monedas que valga el monstruo (esto significa que si un monstruo vale menos de 100 monedas, no ganará ningún punto, si vale entre 100 y 199 monedas, gana 2D6 y así sucesivamente). De acuerdo con el Código de Caballería, hay mucho más honor en matar al Monstruo más grande y peligroso, en combate singular, que en matar hordas enteras de Goblins.

Golpe Cobarde

Si el Caballero Andante mata a un Monstruo, al que los otros Aventureros habían golpeado y reducido sus Heridas a un número inferior al nivel del Caballero, éste pierde 1D6 Puntos de Honor por cada 100 monedas que valga el Monstruo.

Completando Aventuras

Si el Caballero Andante termina con éxito una aventura, gana 1D6 x su nivel de Combate Puntos de Honor.

Fallando Aventuras

Si el Caballero no consigue completar una aventura pero vive para contarlo, sus Puntos de Honor se reducen a la mitad.

Uso de Armas de Proyectil

Si el Caballero rompe la regla de no usar armas deshonrosas, como un arma de proyectil de cualquier tipo, su total de Puntos de Honor se reducen inmediatamente ipor el valor en oro del arma que ha usado! Esta penalización se aplica cada vez que utiliza dicha arma.

Caballero Pobre

A un Caballero sin dinero se le considera un piojoso y un desharrapado. Si en el transcurso de una aventura, el total de monedas del Caballero baja hasta cero, sus Puntos de Honor se reducen a la mitad. Si se encuentra lejos de la sociedad, en mitad de una mazmorra, por ejemplo, no se le reducirán hasta que no llegue a una población (con suerte habrá encontrado algo de oro para entonces).

Cuando el Caballero vuelve a conseguir oro, no recupera sus Puntos de Honor, deberá volverlos a ganar a través de nuevos hechos heroicos.

Resistir la Tentación

Hay muchas tentaciones, en este perverso mundo, que el Caballero deberá resistir. Si el Caballero visita la Taberna, pierde 2D6 Puntos de Honor por haberse dejado ver en un sitio de tan mala reputación. Si visita la Casa de Juego, pierde 3D6 no sólo por ser deshonroso, sino por ser idiota además.

Por supuesto, habrá otros riesgos que el Caballero deberá correr.

RENOMBRE

Los Puntos de Honor contarán para el Renombre del Caballero. Pues, el Renombre representa la reputación de un Caballero, en concreto, a través del Viejo Mundo, su fama, piedad y valentía o falta de ellas. El número de Puntos de Honor que haya ganado el Caballero determina su Renombre. Igual que con los puntos de Honor, deberás llevar la cuenta del Renombre en la Hoja de tu Aventurero. El Renombre influirá en la posibilidad de éxito en ciertos lugares y en determinadas circunstancias. Date cuenta que el Renombre puede bajar igual que sube, un Caballero que continuamente haga cosas deshonrosas, pronto será menospreciado por el resto de la gente.

Sin Puntos de Honor: Renombre Escaso
¡Eres un Caballero sin honor alguno! Nadie ha oído nunca hablar de ti ni nadie sabe ni le importa quién eres. Perros ladradores y niños vagabundos son los únicos que te siguen.

1-499 Puntos de Honor: Renombre Modesto

Te has ganado la reputación de Caballero valiente y honesto. La gente en este Estado ha oído rumores sobre tus proezas y te muestran reconocimiento y respeto al pasar.



500-999 Puntos de Honor:

Renombre Extendido

Tu fama se ha extendido a lo largo de esta parte de la tierra. Casi todo el mundo ha oído algo sobre tus valientes logros. Las más hermosas doncellas aletean sus pestañas en las calles según pasas y te llaman desde sus ventanas. Puede que incluso empieces a escuchar a los trovadores cantar sobre tus hazañas.

1.000 Puntos de Honor o más: Renombre Legendario

Te has ganado la reputación de Caballero formidable e invencible. Todos aquellos que conozcas, a partir de este momento, habrán oído hablar sobre ti, y todos los trovadores revolotearán por tu alrededor, cantándote alabanzas, mientras caminas por las calles. Si levantas la visera de tu yelmo, hermosas doncellas correrán a besarte y demostrarán su afecto. Allá por donde pisas el populacho arroja flores a tus pies. Todos ven en ti un dechado de virtudes y valentía.

VIRTUD CABALLERESCA

El Caballero Andante posee la virtud de la caballería, al igual que todos los Caballeros Bretonianos. Entonces, protegido por la Dama del Lago, y seguro de la veracidad de su búsqueda, tiene cierta protección en las tiradas contra Miedo y Terror, según su nivel de Renombre.

MODIFICADOR EN LA TIRADA

Renombre	Miedo	Terror
Renombre escaso	+2	+1
Renombre modesto	+3	+2
Renombre extendido	+4	+2
Renombre legendario	Inmune	+3

• VISITANDO POBLACIONES •

Cuando el Caballero llega a una población, está obligado a visitar el castillo del Barón para presentarle sus respetos, o perderá la mitad de sus Puntos de Honor.

Una vez que haya estado en el castillo del Barón, o haya pagado la penalización por no hacerlo, puede ir al Templo, al Almacén, al Vendedor de Armaduras, a la Taberna (con penalización en los Puntos de Honor), a la

Casa de Juego (lo mismo), al Comerciante de Animales o al Armero. El Caballero Andante seguirá las reglas habituales en los lugares anteriores, y tirará dos dados, sin ningún modificador, en la Taberna. Mientras se encuentre en una Población, también podrá buscar una Capilla del Grial. Cada visita a cualquiera de estos lugares le lleva un día, como es habitual, aunque puede quedarse en el castillo del Barón más tiempo.

EL CASTILLO DEL BARÓN

El Castillo del Barón es un lugar especial. Debido a que incluso una aldea puede tener un castillo, habrá uno con un resultado de 6 ó más, en lugar del habitual 7 ó más.

Si encuentra un castillo, el Caballero correrá hacia el puente levadizo y se presentará a los guardias, que solo bajarán el puente levadizo y admitirán al Caballero si han oído hablar sobre él y sobre sus proezas. En otras palabras: solo un Caballero con suficiente Renombre podrá pasar. No obstante, si el Caballero es demasiado famoso, muchos querrán desafiarle en combate para aprender de él. Si admiten al Caballero en el castillo, el Barón, o el Señor que vive en el castillo, estará obligado a dar un banquete en honor al Caballero Andante.



Al llegar al Castillo del Barón, tira 3D6 y según el Renombre de tu Caballero, mira en la Tabla de Evento, del final de esta página, para ver lo que ocurre.

ENTRADA DENEGADA

Ya sea porque te han confundido con otro, o porque tienes poco Renombre, cuando te presentas en el castillo, el tosco guardián te mira de arriba a abajo y exclama: "¡Lárgate, bribón insignificante!". Pierdes 2D6 de Puntos de Honor y te marchas. El evento cuenta como un día entero.

DESAFIADO

Si tienes un Renombre alto, los otros Caballeros que se encuentran en el Castillo del Barón querrán desafiarte en combate para aprender nuevas habilidades. Si tienes un Renombre bajo, es posible que los otros Caballeros te desafíen simplemente porque no les gusta tu cara!

De cualquier manera, según cruzas el umbral del castillo, un Caballero te recibe arrojándose un guante a los pies, te desafía a enfrentarte con él en combate. Si no tienes mucha suerte o si eres muy famoso, habrá más haciendo cola para lo mismo.

Si rechazas el desafío, pierdes la mitad de tus Puntos de Honor y abandonas el Castillo inmediatamente. Esto cuenta como un día entero.

Si aceptas, tira 1D6, modificado con un -3 si tienes Renombre Escaso, -2 si es Modesto, y -1 si es Extendido, con un mínimo de 1. Este es el número de Caballeros que te desafían.

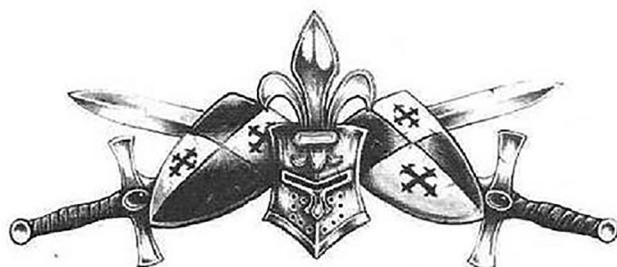
Por cada Caballero, tira 1D6 para descubrir su Renombre y compáralo con tu Renombre, en la siguiente tabla:

TU RENOMBRE

D6	Escaso	Modesto	Extendido	Legendario
1	Escaso	Escaso	Escaso	Modesto
2	Escaso	Escaso	Modesto	Extend
3	Escaso	Modesto	Modesto	Extend
4	Escaso	Modesto	Extend	Legend
5	Modesto	Extend	Extend	Legend
6	Extend	Legend	Legend	Legend

RENOMBRE DE TU CABALLERO

Evento	Escaso	Modesto	Extendido	Legendario
Entrada Denegada	3-7	3-5	3-4	-
Desafiado	8-10	6-9	5-7	3-6
Justa	11-12	10-11	8-11	7-10
Caza	13-14	12-14	12-14	11-13
Misión	15	15-16	15-17	14-17
Confusión de Identidad	16-18	17-18	18	18



¡LA LUCHA!

Tendrás que decidir la suerte del combate, contra tu oponente, como una lucha normal, donde la Habilidad de Armas de tu oponente será el resultado de $1D6 + 1$ si él tiene Renombre Escaso, $+2$ si él es Modesto, $+3$ si es Extendido, y $+4$ si es Legendario. Si fallas al impactar, él te atacará para devolverte el golpe, y así sucesivamente. El primer Caballero que consiga impactar será el ganador. Tira $2D6$ para ver cuál es el resultado de la lucha:

2-8 Primera Sangre

Con la primera Herida, se acabó la lucha. Si ganaste, recibes $2D6$ Puntos de Honor. Si perdiste, te han hecho 1 Herida y pierdes $2D6$ de Puntos de Honor.

9-11 Herida Grave

Tras derribar al oponente y exigirle que se rinda, el vencedor acepta la súplica de clemencia de su oponente. Si ganaste, recibes $3D6$ Puntos de Honor. Si perdiste, pierdes $1D3$ Heridas y $3D6$ Puntos de Honor.

12 Muerte

La pelea continúa hasta la muerte de uno de los dos. Si ganas, recibes $3D6$ Puntos de Honor. Si pierdes, tu oponente no muestra clemencia: has muerto.

Cualquier Herida que recibas, durante la lucha, será aplicada al principio de la siguiente aventura: no podrás curarte antes de empezar. Si sobrevives al desafío, puede que tengas más peleas que resolver. No obstante, si mataste al último de tus oponentes, puedes rechazar las peleas que te queden sin perder Puntos de Honor.

Una vez que resuelvas todos los desafíos, puedes quedarte al banquete del Barón. Al día siguiente puedes quedarte en el Castillo. Tira otra vez en la tabla de llegada al castillo, y tira otra vez si sale "entrada rechazada". También puedes marcharte sin ningún tipo de deshonor.

LA JUSTA

Se está llevando a cabo un torneo en el Castillo. Este torneo es uno de los más importantes de estas tierras y los mejores Caballeros van a estar en él. Ahora que tú también estás dentro, todo el mundo espera que mantengas tu reputación y defiendas tu honor en el palenque.

Puedes enfrentarte hasta a 6 oponentes, pero deberás declarar a cuántos vas a intentar enfrentar antes del primer intento.

La justa se realiza de manera similar al desafío. Determina el Renombre del oponente con la tabla anterior. Despues decide la suerte del combate con una tirada para impactar. La Habilidad de Armas de tu oponente será el resultado de $1D6 + 1$ si tiene Renombre Escaso, $+2$ si es Modesto, $+3$ si es Extendido, y $+4$ si es Legendario. Si fallas al impactar, el oponente intentará atacar y así sucesivamente. El Caballero que impacta primero se considera el ganador. Tira $2D6$ para decidir el resultado de la justa:

2-4 Derribado

Una arremetida de lanza y uno de los dos valientes Caballeros sale volando. Si ganaste, recibes $3D6$ de Puntos de Honor. Si fuiste tú el derribado, pierdes $1D6$ Puntos de Honor.

5-7 Derribado y Herido

Las lanzas chocan y uno de los dos Caballeros cae. Si ganaste, obtienes $2D6$ Puntos de Honor. Si fuiste tú el que cayó, tienes 1 Herida y $2D6$ Puntos de Honor menos.

8-9 Derribado y Gravemente Herido

Hay un choque ensordecedor y uno de los Caballeros permanece inmóvil en el suelo. Si ganaste, obtienes $2D6$ Puntos de Honor. Si perdiste, pierdes $1D3$ Heridas y $3D6$ Puntos de Honor.

10-11 Esquirlas de lanza

Una lanza golpea y se desliza bajo la coraza. Si ganaste, obtienes $2D6$ Puntos de Honor. Si recibiste tú el golpe, pierdes 1 Herida de manera permanente y $3D6$ Puntos de Honor.

12 Muerte

La lucha continúa hasta la muerte de uno de los dos. Si ganas, tienes $2D6$ Puntos de Honor más. Si pierdes, tu oponente no mostrará clemencia: has muerto.

Las Heridas se restarán al principio de la siguiente aventura, no podrás curarlas antes de que empiece. Si ganas una justa recibes además 1D6x10 monedas de oro. Puede que también recibas una recompensa especial si al tirar el dado sacas un 6. Si es así, tira 1D6 en la Tabla de Recompensas Especiales de la sección siguiente.

Puede que tengas más oponentes contra los que luchar. Si te han herido, podrías escoger no luchar contra más oponentes, sin perder Puntos de Honor. Si luchas a pesar de estar herido, ganas 1D6 Puntos de Honor. Si estas intacto y te quedan oponentes deberás enfrentarte a ellos.

Una vez que hayas acabado con todos los oponentes, ya podrás volver a unirte al fastuoso banquete. Al día siguiente puedes quedarte en el castillo y volver a tirar en la tabla de llegada, repitiendo la tirada si te sale "entrada denegada". También puedes marcharte sin deshonor alguno.

CAZA

El Barón está obsesionado con la caza de un enorme jabalí o ciervo, que se rumorea que merodea por los enmarañados bosques que rodean sus tierras. Cuando entras en el salón, se acerca y te golpea en la espalda, sabedor de que tú estarás tan entusiasmado como él por dar caza a la bestia.

"Veremos quién le golpea primero, ¿eh?", te dice con risa campechana, y antes de que te des cuenta, toda la casa está a punto para la caza.

Puedes rechazar la caza, pero perderás 3D6 Puntos de Honor y abandonarás el castillo. Contará como un día si decides quedarte con el Barón y acompañarle a la caza, antes de comer en el banquete. Tira 1D6 en la tabla siguiente para ver que pasa durante la caza:

- 1 El bosque es muy denso y rápidamente te caes del caballo, pareciendo un auténtico imbécil. Regresas al castillo. Todas las doncellas de esas tierras se ríen de ti y el bufón compone pícaras rimas sobre lo sucedido. Además, ¡hay barro en tu armadura! Pierdes 2D6 Puntos de Honor.
- 2-3 Las enormes bestias debían ser producto de la imaginación de los ignorantes campesinos. No solo no encontráis bestia alguna, sino que además la criatura más grande con la que os cruzáis es una ardilla. Cabalgaste todo el día y quedaste dolorido de montar para nada.

4 De repente, aparece "el gran jabalí negro" y todos los campesinos huyen despavoridos. Desafortunadamente, ese trata de un cerdito pequeño! Toda la compañía estalla en grandes risotadas. La escapada solo te proporciona 1 Punto de Honor.

5-6 De repente, el gran ciervo rojo carga contra vosotros, desde detrás de un arbusto. El caballo del Barón huye, pero tú te enfrentas a la bestia y consigues matarla. Ganas 2D6 Puntos de Honor. Además, si en uno de los dos dados sacas un 6, entonces podrás tirar en la Tabla de Recompensas Especiales.

MISIÓN

El castillo entero está ensombrecido por un murmullo de desaliento y fatalidad. El Barón te dice que ha estado esperando a un intrépido, y algo insensato, Caballero que tuviera el coraje de enfrentarse al mal que azota sus tierras. El Barón conoce tu reputación de abrirte camino valientemente en los subterráneos más profundos y oscuros, y te pide que recobres una valiosa reliquia perdida, rescates a una hermosa doncella o acabes con un monstruo que cree que acecha o que está encerrado en un subterráneo cercano. ¡Todos los ojos del salón están fijos en ti!

Estás obligado por el honor a aceptar. Si dices que no, perderás todos tus Puntos de Honor y tendrás que abandonar el castillo inmediatamente. La visita cuenta como un día entero.



Si aceptas, el Barón te encomienda una tarea. Algun día, tal vez, encontrarás dicho subterráneo, donde se encuentra la reliquia, se esconde el terrible monstruo o donde se encuentra prisionera la doncella. Cuando hayas completado la misión, deberás volver a la población del Barón. Se supone que será la siguiente población que visitarás, una vez completada la misión. Una vez allí, podrás entregar la reliquia, la cabeza del monstruo o a la doncella y sumar tus Puntos de Honor y recoger tu recompensa en oro. Recibes Puntos de Honor y el doble de oro de lo que valga el monstruo normalmente en los subterráneos. Si en alguna tirada sacas un 6, además tendrás una Recompensa Especial.

Primero tira 1D6 para ver qué misión es: anótalo en tu hoja de Aventurero. Es posible que te asignen nuevas misiones antes de acabar una anterior. Las misiones pueden completarse en cualquier orden.

1-2) MATAR UN MONSTRUO

El monstruo que te manda matar el Barón ha estado dando problemas en la región durante muchos años. Puede que esté merodeando en alguno de los subterráneos, cuevas o profundidades de todos los bosques de los alrededores. Puede que te tropieces con este monstruo mientras curioseas en el siguiente subterráneo, o puede que no aparezca hasta pasado un tiempo. Tira un dado para ver qué famoso monstruo tienes que buscar y matar, y que recompensa puedes esperar obtener:

D6	Monstruo	Recompensa
1-2	Tira en la Tabla de Monstruos de tu mismo nivel	25 Puntos de Honor + oro
3-4	Tira en la Tabla de Monstruos de tu mismo nivel +1	75 Puntos de Honor + oro
5-6	Tira en la Tabla de Monstruos de tu mismo nivel +D6	100 Puntos de Honor + oro

Si coincide que te encuentras este Monstruo, en particular, explorando un subterráneo, lo reconoces al instante y exclamas "¡Atrás! ¡Es mío!" Tendrás el privilegio de enfrentarte a él, tú solo, y ganar el honor completando tu misión.

Si el resto del grupo tiene que ayudarte, recibirás solo la mitad de los Puntos de Honor, y tendrás que repartir el oro de la recompensa del Barón.

3-4) DEVOLVER LA RELIQUIA

La reliquia que el Barón te pide que busques perteneció a uno de sus antepasados y ha estado perdida durante siglos. Puede estar escondida en alguna mazmorra, caverna o en las profundidades de los bosques del Antiguo Mundo.

Puede ocurrir que te encuentres la reliquia entre los tesoros del siguiente subterráneo, o puede que no te la encuentres hasta pasado un tiempo.

Tira para ver que preciada reliquia buscas, y la recompensa por encontrarla:

D6	Reliquia	Recompensa
1	La Espada de Couronne	20 Puntos de Honor + oro
2	El Yelmo del Dragón	30 Puntos de Honor + oro
3	El Escudo de Ptolos	25 Puntos de Honor + oro
4	Buscacorazones	50 Puntos de Honor + oro
5	La Espada de los Héroes	90 Puntos de Honor + oro.
6	El Cáliz de la Hechicería	70 Puntos de Honor + oro.

Si los Aventureros encuentran la reliquia, explorando un subterráneo, la reconoces inmediatamente, gritando "¡Por la Señora, es mía!". Exiges quedarte con la reliquia para terminar tu misión y conseguir honor.

Si otro Aventurero encontró la reliquia o el grupo cree que merece una compensación por dártela, cuando recibas la recompensa al volver con el Barón tendrás que repartirla con ellos.

Ten en cuenta que no puedes utilizar el objeto, ni en la lucha ni en nada, pues deberá ser devuelto intacto para poder recibir la recompensa del Barón.

5-6) DONCELLA EN APUROS

En la fiesta, en el castillo del Barón, este aseguró que tú, invitado a su mesa, eras el único que podrías encontrar a la doncella, que se encontraba en apuros en alguna parte alejada de sus tierras. Había sido capturada mientras viajaba por la región y un malvado brujo la tenía encerrada en un subterráneo.

Solo un vago rumor apuntaba a dónde estaba, por lo que se pudo deducir de las palabras de su moribundo y fiel escudero que, antes de morir, dijo el nombre de una habitación en particular, de un subterráneo en concreto, ¡al que nadie de la región se atrevería ni a acercarse! Hay mucho honor en juego, y mucho oro, por su rescate.

Tira 1D6, por cada una de las cuatro columnas, (o tira cuatro veces), de la siguiente tabla, para ver a qué Doncella tienes el deber-honor de rescatar de su apuro!

D6	Título	Nombre	Apellido	Recompensa
1	Lady	Eloísa	de l'Anguille	50 Puntos de Honor + 500 oro
2	Dama	Isolda	de Couronne	50 Puntos de Honor + 750 oro
3	Marquesa	Rowena	de Bordeleaux	75 Puntos de Honor + 500 oro
4	Baronesa	Celestina	de Brionne	75 Puntos de Honor + 750 oro
5	Duquesa	Úrsula	de Bastonne	75 Puntos de Honor + 1.000 oro
6	Princesa	Estela	de Quenelles	100 Puntos de Honor + 1.000 oro

Para saber en qué habitación la tienen cautiva tira 1D66 en la siguiente tabla:

D6	Habitación
11-13	El Pozo de la Desesperación
14-16	El Calabozo
21-23	La Fuente de Luz
24-26	La Cámara del Ídolo
31-33	El Abismo de Fuego (en la parte más alejada!)
34-36	La Cámara de la Tumba
41-43	El Pozo de Lucha
44-46	La Sala de la Guardia
51-53	El Círculo de Poder
54-56	La Cámara de Tortura
61-66	La Guarida de los Monstruos

Si coincide que entras en esa habitación, encuentras a la doncella encogida de miedo en un rincón oscuro. Si tienes una miniatura que la represente, el Caballero terminará su misión escoltándola hasta que salgan de las mazmorras. Si no, se supone que se habrá escapado tan pronto como le ha sido posible hacia el castillo del Barón, y le hablará de tu valentía y de su caballerosidad. Así que si sobrevives a la mazmorra, sólo tendrás que volver al castillo y recoger tu recompensa. Si decides imponerle al pobre Caballero escoltar a la dama fuera de la mazmorra, ella mueve 4 espacios, después de que todos los demás Aventureros se hayan movido. No puede ser atacada ni le pueden disparar, ya que el Caballero se interpondrá siempre entre el golpe y ella, y será atacado en su lugar.

Si el Caballero muere en combate, consigue que otro Aventurero le haga la promesa de terminar su misión con su último aliento.

Escoge a un Aventurero al azar para determinar quién es el que hace la promesa. Si ese Aventurero rompe la promesa, la furia de la Dama del Lago caerá sobre él y convertirá todo el oro que haya ganado en monedas sin valor. Si el Aventurero que hace la promesa muere o rompe la promesa, la doncella se perderá en las mazmorras, encontrándola de nuevo el malvado brujo y volviéndola a capturar.

CONFUSIÓN DE IDENTIDAD

El Barón te recibe con indiferencia y tan pronto como levantas tu visor o pronuncian tu nombre frunce el ceño y te acusa de actos deshonrosos. ¡El muy tonto te ha confundido con otro! Tú defiendes tu inocencia pero él está obsesionado con que le has insultado de alguna manera. Deja que su bufón se moje de ti y envíala a sus hombres para que te detengan. Tira para ver qué pasa contigo:

D6 Resultado

- Te echan fuera del castillo. Pierdes 4D6 Puntos de Honor.
- Te ponen a trabajar en las cocinas por 1D6 días. Pierdes 1D6 Puntos de Honor.
- Te llevan a los establos por 1D3 días. Pierdes D6 Puntos de Honor por día.
- Te obligan a participar en una justa contra su campeón, que tiene un gran renombre. Si ganas, te recompensará como si hubieses entrado y participado en una Justa.
- Te encarcelan por 1D6 días, y pierdes 1D6 Puntos de Honor por día. Cuando sales, te echan del castillo (como en 1), si sacas un 5 o 6 en una tirada.
- El Barón finalmente te reconoce y se disculpa por su error. Ganas 2D6 Puntos de Honor y una Recompensa Especial.

RECOMPENSA ESPECIAL

Si tienes éxito en la justa, o completas una misión con mucho estilo, el Barón puede que quiera recompensarte con algo especial. Si tienes que recibir una Recompensa Especial, tira 1D6 en la siguiente tabla:

D6 Recompensa

- 1 Un Purasangre de Batalla. Igual que el de la tabla del Vendedor de Animales.
- 2 Tesoro. Tira una vez en la tabla de Tesoros de Subterráneo de Armas y Armaduras.
- 3 50 monedas de oro y tesoro. Tira una vez en la tabla de Tesoros de Subterráneos de Armas y Armaduras.

4 100 monedas de oro.

5 200 monedas de oro.

6 Tierras: el Barón se siente muy generoso y te cede una pequeña parte, de una esquina lejana de sus tierras. Quizás, algún día, una vez que tus aventuras lleguen a su fin, quieras establecerte en ellas. Por ahora la renta que te producen es suficiente.

Al principio de cada aventura, puedes enviar un mensaje pidiendo oro. Tira 1D66 y recibirás esa cantidad en oro. Sin embargo, si el resultado es doble (por ejemplo, 22) querrá decir que unos bandidos robaron el oro por el camino y no te llega.

• LA BUSQUEDA DEL GRIAL •

La meta suprema de un Caballero Andante es encontrar el camino hacia la Dama del Lago y tomar un sorbo de su Cáliz sagrado. Con este fin, cuando un Caballero llega a una población, puede buscar una Capilla del Grial dedicada a su culto.

D6 ÍNDICE DE RESULTADO	
1-3	Nada
4	Lago Sagrado
5	Capilla del Grial en Ruinas
6	Capilla del Grial

Tira 1D6 para ver si encuentra la Capilla en esa localidad. Esta búsqueda le llevará un día tanto si la encuentra como si no. Si la encuentra, puede que necesite más tiempo, como se detalla más abajo:

1-3) NADA

No consigues encontrar una Capilla del Grial. O eres el primer Bretoniano en venir al lugar o la Capilla se ha esfumado sin dejar rastro, si es que alguna vez hubo una. Deberás continuar tu búsqueda en otro sitio.

4) LAGO SAGRADO

Buscas a conciencia pero no consigues encontrar una Capilla. En su lugar te encuentras un Lago Sagrado, en la parte más profunda del bosque. Se trata de un Lugar Especial. Se cree que la Dama del Lago puede aparecerse a aquellos que merezcan su favor en determinados lugares sagrados, casi siempre en lagos sagrados.

Si encuentras un lugar como este, mientras buscas una Capilla del Grial, puedes quedarte esperando con la esperanza de tener una visión de la Dama del Lago, ¡y puede que incluso del Grial mismo! Solo los Caballeros más dignos, de entre todos, pueden esperar verla, así que tira 1D6, por cada día que pases junto al lago sagrado, aplicando los modificadores siguientes:

Tu Renombre	Modificador
Renombre escaso	sin modificador
Renombre moderado	+1 a la tirada
Renombre extendido	+2 a la tirada
Renombre legendario	+3 a la tirada

Con un resultado de 6, tienes una visión fugaz de la Dama del Lago. Te sientes inspirado con sagrado fervor, lleno de virtud caballeresca, y te vuelves valiente y audaz. Puedes aumentar una de tus características en 1 punto durante la siguiente aventura. La Dama solo aparecerá una vez por lago.

ESPADA BENDECIDA (Tira 1D6)**1 Bendición Mágica**

Al sacar la espada del agua sagrada, brilla con luz sagrada. La espada es mágica e impactará a Monstruos mágicos. (Si ya era mágica, vuelve a tirar, ignorando cualquier 1).

2 Bendición del Filo

La espada encantada ahora está tan afilada que causa 2 Heridas adicionales por cada dado de daño, una vez por aventura.

**3 Bendición de Protección**

Por cada ataque que te quites del total de ataques, los Monstruos que te estén atacando tendrán un modificador de -2 para impactarte, durante un turno por aventura.

4 Bendición de Fortuna

Ganas +1 de Suerte mientras estés en posesión de esa espada. Dos bendiciones de Fortuna sumarán +2, etc.

5 Bendición de Destierro

Si la espada impacta y hiere a una criatura demoníaca o no-muerta, tira 1D6. Con un resultado de 6, la criatura sufre un destierro y desaparece del tablero, y ganas el mismo oro que por matar a la criatura. Este poder funciona una vez por aventura, y debes declarar que intentas usar este poder antes de tirar para ver si funciona.

6 Bendición de Justicia

Puedes volver a tirar los dados en cualquier ocasión que falles al impactar, una vez por aventura.

Solicitar una Bendición

Mientras te encuentras en un Lago Sagrado, puedes sumergir la espada de tu Caballero en las aguas sagradas del lago para bendecirla. Solo su espada ancha podrá recibir una bendición. Las demás armas son profanas, sin nobleza antigua que las haga merecedoras de tal honor.

Primero tira 1D6 para ver si el arma es bendecida al sumergirla en el lago sagrado:

Tu Renombre	Bendecida con un...
Renombre escaso	6
Renombre moderado	5 ó 6
Renombre extendido	4, 5 ó 6
Renombre legendario	3, 4, 5 ó 6

Si la espada resulta bendecida, tira 1D6 y consulta la tabla para ver qué bendición recibe. Sólo puede recibir la bendición una vez, pero puede recibir más bendiciones de otros lagos. Si recibe una bendición de "una vez por aventura" dos veces, podrá usarla dos veces durante esa aventura, y así sucesivamente.

Perdiendo una Bendición

Se dice que si un Caballero es bueno, noble y orgulloso, su espada podrá retener la bendición para siempre. Si el Caballero deshonra su espada, entonces perderá todas sus bendiciones. Esto le puede pasar si en algún momento pierde todos sus Puntos de Honor. La espada se convierte en un arma normal una vez más y deberá purificarse y bendecirse de nuevo, no se recuperará automáticamente si vuelve a ganar algunos Puntos de Honor.

5) CAPILLA DEL GRIAL EN RUINAS

Encuentras una Capilla del Grial en ruinas, cubierta de maleza y olvidada. Esta es una Localización Especial. No hay nadie en ella, ningún Caballero Ermitaño ni doncellas del Grial. Lo único que puedes hacer es intentar encontrar alguna reliquia que haya podido quedar enterrada entre las ruinas o bajo alguna losa de algún caballero enterrado en la capilla. Normalmente, algo así sólo se lo daría el ermitaño guardián de la capilla a un Caballero que lo mereciese, pero ya que la capilla ha sido olvidada y cubierta de mala hierba, puede que aún haya alguna reliquia escondida entre los escombros. Tira 1D6 para ver cuántos días te lleva la búsqueda, luego otro para ver lo que has descubierto.

1-3 Nada

Por mucho que buscas, no encuentras nada.

4 Monstruo

No encuentras nada, pero despiertas a un monstruo, o varios, que merodeaban entre las sombras de la capilla en ruinas. Usa la habitación de la Cámara Mortuoria y genera el monstruo(s) en la Tabla de Monstruos de tu nivel. Lucha contra ellos de la manera habitual. Si los matas, ganarás el oro que valgan como siempre, pero no llevarán ningún tesoro consigo.

5 Reliquia

Después de mucho buscar, te encuentras una reliquia perdida, por fin. Tira en la Tabla de Tesoros de Subterráneo de Armas y Armaduras, para ver lo que has encontrado.

6 Una trampilla que conduce abajo...

Bajo una trampilla oxidada, iencuentras la entrada a un subterráneo! Díselo a todos tus compañeros y decidid si exploráis está mazmorra para que sea vuestra siguiente aventura.

Como alternativa, puedes decidir bajar tú solo. Será una aventura en solitario y durará todo el día siguiente. El subterráneo es pequeño y consiste en el conjunto de criptas, bajo la capilla en ruinas. Se genera con 1D6 cartas de mazmorra. Ya que en la cripta aun persiste algo de santidad, que emana de lo santo del lugar, este sitio es sagrado para la Dama del Lago, y por tanto la mayoría de monstruos serán repelidos, excepto los más decididos, así que todos los monstruos que se generen resultarán ser la mitad de los que serían en una mazmorra normal. Si consigues llegar a la última habitación, a la Habitación Objetivo, entonces conseguirás algo de tesoro extra: tira dos veces en la Tabla de Tesoros de Habitación Objetivo.

6) CAPILLA DEL GRIAL

Estás en Bretonia o en una región en la que Caballeros Bretonianos una vez lucharon y construyeron una pequeña Capilla del Grial. Aquí descansan los restos de valientes Caballeros que cayeron en batalla, guardados por siervos de la Dama del Lago. En la capilla puedes curarte las heridas asistido por las doncellas del Grial que viven en ella, y pedir consejo al Caballero Ermitaño del Grial que guarda este lugar sagrado. Este es un Lugar Especial. Antes de entrar en la capilla, deberás hacer un donativo y penitencia.

Donativo

En cuanto llegas a la capilla, deberás hacer un donativo de 1D6x50 monedas de oro. Si no puedes o no quieres, deberás marcharte inmediatamente.

Penitencia

Deberás pasar 1D3 días haciendo penitencia en la capilla antes de ser los suficientemente

puro como para pedir una bendición, un consejo o ser curado. Esto no sólo implica lavarte el polvo y la sangre de las mazmorras, sino también limpiar tu mente de todo pensamiento impuro de temor, avaricia y furia que persisten desde la última aventura. A través de la Penitencia el Caballero puede recuperar Puntos de Honor que haya perdido con actos deshonrosos. Tira un dado por cada día que hagas Penitencia. Con un resultado de 1 a 3 no recuperas Honor, con un resultado de 4 a 6, recuperas dichos Puntos de Honor.

El Caballero Ermitaño

Puedes buscar la sabiduría y el consejo del Caballero Ermitaño que guarda la Capilla del Grial. Es un Caballero que completó su Búsqueda hace mucho tiempo y vio el Grial. Puedes preguntarle sobre el paradero de diversos artefactos y también sobre las bestias que puedes llegar a encontrarte en tus viajes.

El Caballero Ermitaño no dará consejos a un Caballero sin Honor y virtud, así que tira 1D6 para ver si consigues algún consejo:

Tu Renombre	Te aconseja con un...
Renombre escaso	6
Renombre moderado	5 ó 6
Renombre extendido	4, 5 ó 6
Renombre legendario	3, 4, 5 ó 6

Si el Caballero Ermitaño te da un consejo, tira un D6 para ver que es. Puede que te dé sólo una parte del consejo, en esta visita, si quieras más consejos deberás visitar otra Capilla del Grial.

1 Mensaje encriptado

Te pasas el día entero escuchando las palabras del Caballero Ermitaño, pero tú no consigues entender nada de sus monosilábicas y encriptadas respuestas a tus preguntas.

2 Punto Débil

El Caballero Ermitaño te habla de un punto débil especial, de uno de los Monstruos de la siguiente mazmorra. Todos tus ataques contra un Monstruo, de tu elección, pueden ignorar Resistencia o Armadura (u otros modificadores especiales como "Ignorar Daño") que pueda tener el Monstruo.

3 Un Subterráneo

El Caballero Ermitaño describe un subterráneo en el que estuvo una vez. En el siguiente subterráneo, coge 1D6-2 (mínimo: 1) cartas de mazmorra. Y, en cualquier Fase de Exploración, el Caballero puede cambiar una de sus cartas por la que haya salido.

4 Una Bestia de la Búsqueda

El Caballero Ermitaño te advierte sobre la cueva de una poderosa bestia que se encuentra en las cercanías. Con suerte será la misma bestia que tú has estado buscando. Aunque no estés buscando ninguna bestia, son buenas noticias, ya que se rumorea que ha robado grandes tesoros y secuestrado doncellas, en las proximidades, así que el próximo objetivo de tu búsqueda puede ser la guarida. Tú puedes escoger el nivel del subterráneo, en el que entráis a continuación (sirve terminar para la

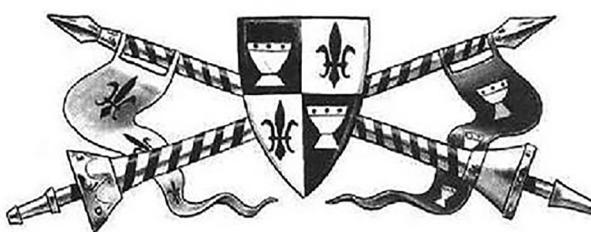
búsqueda de la bestia si te habían encomendado dicha misión).

5 Objeto Mágico

El Caballero Ermitaño te cuenta dónde encontrar un poderoso objeto mágico. En la siguiente mazmorra podrás volver a tirar 1D6 veces en la tabla de tesoros si lo deseas.

6 Reliquia

El Caballero Ermitaño te entrega un arma reliquia, de la Capilla del Grial, por lo impresionado que está con tu honor, caballerosidad y valor. Tira en la Tabla de Tesoros de Subterráneo para obtener un arma mágica.



Las Doncellas del Grial

Si el Caballero Ermitaño te consideró, a ti, merecedor de sus consejos, puedes también pedir la ayuda de las Doncellas del Grial. Estas devotas sagradas de la Dama del Lago han sido entrenadas en el arte de la curación, limpiando el cuerpo y el alma.

Si tus Heridas Iniciales, Fuerza o Resistencia han sido reducidas, quizás por algún Evento de Población como por ejemplo la Justa, puedes pedirles, a las Doncellas del Grial, que restauren dichas características a su estado original. Tira 1 dado. Con un resultado de 4, 5 ó 6, la característica se restaurará. Te llevará un día entero restaurar cada característica. Solo puedes pedirles que te restauren una característica cada día.

Un Caballero Andante puede llevar consigo a un compañero creyente para que le curen de esta manera. Las Doncellas del Grial sólo curarán a un compañero, y el Caballero deberá dar fe de que éste es honorable y merecedor de ello. Tira 1 dado. Con un resultado de 1, las Doncellas del Grial le reconocen como un sinvergüenza y os echan a ambos de la Capilla. Pierdes 2D6x10 Puntos de Honor. Si las Doncellas del Grial acceden a curar a tu compañero, la donación a la Capilla deberá doblarse. La curación funciona igual que la tuya.

Si no estás herido ni dañado de ninguna manera, puedes pedirles a las Doncellas del Grial que mejoren tu constitución para la Búsqueda que está por venir. Tira 1D6 en la siguiente tabla: solo puede concederse un regalo.

1 Desafío de la Dama

Las doncellas te dicen que la Búsqueda que está por venir es un designio de la Dama del Lago y que deberás afrontarlo sin más regalos de ella. Inspirado por las sabias palabras, abandonas la población hoy mismo, llevando contigo a todos los demás Aventureros. Sin tener en cuenta los planes que tuvierais, vais directos a la siguiente mazmorra.

2-4 Poción vigorizante

Las Doncellas del Grial te dan una poción vigorizante especial. Tú comienzas, durante el siguiente subterráneo, con 1D6 Heridas extra. No pueden recuperarse con curación, etc. Una vez usada, se pierde.

5 Resistencia

Te dan una poción de Resistencia, que añade +1 a tu Resistencia durante la siguiente aventura.

6 Fuerza

Recibes una poción de Fuerza, que añade +1 a tu Fuerza durante la siguiente aventura.

• CABALLEROS Y EVENTOS •

El Caballero Andante Bretoniano va por el mundo con su espada dispuesta a defender el honor y la virtud. Él es un noble guerrero y sabe que debe defender a los débiles y enfrentarse a los malvados. Debe resistir las tentaciones mundanas y mantener lo bueno y lo virtuoso. Si falla, disminuirá su honor.

Con esta visión del mundo, el Caballero reacciona, ante algunos eventos, de manera distinta al resto de los otros Aventureros, y las cosas que les suceden a ellos, pueden ser tomadas de forma ligeramente diferente, también. Los Eventos de Viaje y de Población que le afectan de manera distinta son:

EVENTOS DE VIAJE

13 Capilla

Si el Caballero se encuentra presente con el resto del grupo, con un resultado de 4, 5 ó 6, en una tirada de dado, reconoces la capilla como una Capilla del Grial. Los otros Aventureros no pueden entrar en la Capilla del Grial, pero tú puedes visitarla como en una población (ver más arriba). Sin embargo, tú debes tirar otro dado primero. Con un resultado de 1, 2 ó 3 la Capilla del Grial está en ruinas. Con un resultado de 4, 5 ó 6 no está en ruinas.

25 Prisionero

Puedes renunciar a tu parte de oro, por rescatar al prisionero, y ganar 2D6 Puntos de Honor, en su lugar.

26 Invitados

Si puedes, debes pagar la cuenta y ganar 1D6 Puntos de Honor.



61 Milicia

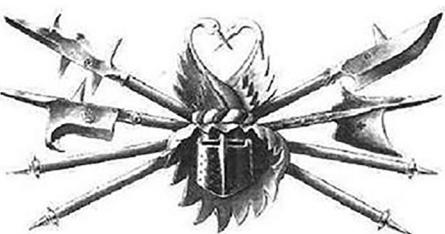
Si tienes renombre legendario, la milicia permite pasar a tu grupo ¡sin coste alguno!

62 Bandidos

Si pagas a los bandidos, ¡perderás tantos Puntos de Honor como oro!

63 El Trovador

Si tienes renombre legendario, el trovador canta una balada sobre tus hazañas y cuenta como si el grupo hubiese sacado un 6 al intentar entrar en la población.



EVENTOS DE POBLACIÓN

11 Expulsado

Si eres expulsado de una población, perderás 2D6, x tu Nivel de Combate, Puntos de Honor por esta vergüenza y deshonor.

21 Lucha

Si tú eres golpeado en la lucha, perderás 1D6, x tu Nivel de Combate, Puntos de Honor por la vergüenza de haber sido golpeado por unos simples matones.

33 Trabajando Honradamente

Ni los Caballeros de más baja categoría se rebajan a trabajar con simples campesinos. Tú tienes un día sin evento, un día tranquilo.

34 Día de Lujuria

Pierdes 2D6 Puntos de Honor ipor caer en la tentación de las comodidades mundanas!

41 Jugando

Pierdes 3D6 Puntos de Honor por no resistir la atractiva tentación de tan deshonrables actividades.

51 Crimen

Tú insistes en tu derecho a un juicio de combate. Los acusadores deben encontrar un campeón para luchar contigo. No pueden pagar fianzas por ti, ni puedes entrar en la cárcel. Tira un D6 para ver el resultado:

1 Los acusadores no son capaces de encontrar a nadie lo suficientemente temerario para luchar como su campeón, y eres liberado.

2-4 Golpeas con facilidad al campeón y se confirma tu inocencia. Ganas 1D6 Puntos de Honor.

5 Tú reclamas tu derecho de acogerte a la Capilla del Grial, y debes permanecer allí hasta que el grupo esté listo para ir a la siguiente aventura.

6 Los acusadores han encontrado al impresionante Caballero Negro para que luche por su causa. Tira 1D6. Con cualquier resultado, que no sea un 1, consigues vencerle: pierdes 1 Herida de tus Heridas Iniciales y ganas 2D6 Puntos de Honor. Con un resultado de 1 ieres decapitado!

54 Mendigos

Si tú te conviertes en mendigo, itus Puntos de Honor se reducen a cero!

63 Caza

Esto no presenta ningún problema a alguien que una vez fue Caballero Novel y que ahora es Caballero Andante. Tú regresas a la población, a la mañana siguiente, arrastrando el cuerpo sin vida del esquivo Quarg, tras de ti, y ganas 2D6 Puntos de Honor y 1D6 x 20 monedas de oro como recompensa de agradecimiento, isin mencionar las caras de asombro de los ciudadanos!

64 Brujería

Exiges tu derecho a un juicio por flotación. Con tu armadura puesta te hundes de inmediato en el agua, probando de forma decisiva que no eres ningún brujo. Sales a tierra y ganas un D6 Puntos de Honor y 100 monedas de oro como compensación por la acusación injusta.

• HABILIDADES DE CABALLERÍA •

Un Caballero puede mejorar sus habilidades entrenando. Perfecciona sus habilidades entrenando en el patio de cualquier castillo que visite y tomando parte en los torneos contra otros Caballeros.

El Caballero tiene las siguientes habilidades disponibles cuando suba de Nivel de Combate. Para determinar qué habilidad en particular aprende, cuando tenga la oportunidad, tira D66:

11-16 Maestro del Escudo

El Caballero es un maestro usando el escudo. No importa lo hábil que sea su enemigo, el Caballero siempre consigue desviar algún golpe con su escudo. Si el Caballero lleva escudo, tira 1D3 cada vez que sea herido. El resultado es el número de heridas desviadas por el Caballero con la habilidad del escudo. Si el Caballero es atacado por un Monstruo cuyos ataques ignoran armadura, no podrán ignorar el escudo usado de esta manera.

21-23 Luchando con el Dragón

El Caballero ha sido especialmente entrenado en el arte de luchar contra criaturas con aliento de fuego, sin ser quemado. Él conoce con exactitud cómo se coloca una criatura cuando está a punto de lanzar su mortal aliento sobre los Aventureros. Si el Caballero es impactado por un atacante basado en el fuego, tira 1D6. Con un resultado de 4 ó más, el Caballero consigue protegerse de las mortales llamas, y el ataque no le afecta en absoluto. Con un resultado de 3 ó menos, el Caballero es impactado como normalmente.

24-36 Furia Caballeresca

El Caballero puede llegar a ponerse en Furia Caballeresca. Si el Caballero falla cuando está tratando de golpear a un Monstruo, puede ponerse tan furioso con la bestia que tratará de matarlo a toda costa. Todos los impactos contra el mismo Monstruo, en el siguiente turno, iharán un dado de Daño x Nivel de Combate del Caballero! Esto puede ser usado una vez por aventura.

41-46 Carga de Batalla

En la primera Fase de Aventureros, después de que los Monstruos sean colocados, puede optar por ser el primero, independientemente de la Iniciativa o de quién lleve la lámpara.

51 Torbellino con Mayal

Esta habilidad sólo puede ser usada por el Caballero si él está utilizando un Mayal de Caballería, que es un poco más puntagado y pesado que un mayal normal. Si él adquiere esta habilidad, le proporcionarán su Mayal de Caballería en la armería del castillo. El Mayal le da +2 a la Fuerza. Sin embargo, es difícil de usar, así que cuando el Caballero impacte a una criatura, resuelve el daño como siempre, y tira un dado:

- 1 Coge un contador de Aventurero, de manera aleatoria, y ocasionale el daño normal, modificado por Resistencia, etc. (Sí, iesto significa que podrías llegar a impactarte a ti mismo!).
- 2-3 Impacto normal.
- 4-5 Tienes un Ataque adicional contra el Monstruo. Tira de nuevo para impactarle.
- 6 En lugar de impactar a un solo oponente en concreto, itu Mayal hace un Ataque a cada de los Monstruos que estén junto al Caballero! Resuelve cada Ataque de manera normal.

52-61 Vendar Heridas

El Caballero sabe como vendar sus heridas usando una correa de cuero como torniquete (o quizás iла liga de una hermosa damisela donada por superar alguna misión!). El Caballero puede recuperar 1D6 Heridas, si no hace nada más, durante un turno, que vendar sus cortes y detener las hemorragias. Puede hacer esto una vez por aventura, por Nivel de Combate.

62-63 Golpe con el Escudo

Esta habilidad puede ser usada cuando el Caballero intente desrabarse del combate. Él arremete con toda su fuerza, detrás de su escudo, golpeando o empujando todo en su camino, para salir de esta difícil situación. Tira para desrabarte del combate como es normal. Si el Caballero tiene éxito, golpea al Monstruo en la cara, con su escudo, y lo saca fuera de su camino. El Monstruo recibe 1D6 Heridas, +2 por Nivel de Combate del Caballero, modificadas por Resistencia, etc, como normalmente. El Monstruo se coloca en un recuadro más atrás, si es posible.

64-65 Golpe de Gracia

El Caballero conoce los puntos débiles de algunos grandes monstruos, y puede acabar con ellos, aun a riesgo de sufrir los salvajes ataques de la bestia, en los estertores de la muerte.

Al final de la Fase de Aventureros, el Caballero puede elegir realizar un Golpe de Gracia, a un Monstruo adyacente a él, que haya perdido al menos la mitad de sus Heridas originales. El Caballero tira 1D6. El número que saque es el número de Heridas que recibe el Monstruo, sin modificadores. Sin embargo, si el Caballero saca un 1, el Monstruo aún sufre 1 Herida pero golpea al Caballero antes de morir. El Caballero resulta impactado automáticamente. Resuelve el daño como normalmente.

66 Muerte Heroica

Estos podrían ser los últimos momentos del Caballero, pero él está decidido a seguir luchando. Si las Heridas del Caballero se ven reducidas a cero, tira un dado y añade la Fuerza del Caballero (incluyendo cualquier bonificador, como Fuerza de Ogro).

Si el resultado es 8 ó más, el Caballero encuentra una energía interior y continúa luchando. El Caballero puede luchar, de inmediato, otra ronda de combate, igual que si el Caballero hubiera recibido otra Fase de Aventureros. Despues, él cae al suelo inconsciente, y estará muerto al final del turno, si no es curado.

• GUÍA DEL JUEGO DE ROL •

Jugar a rol con un Caballero Andante de Bretaña es entrar en un reino de mitos, leyendas, honor y gloria. En algunos momentos, jugar con este Aventurero puede llegar a ser relativamente fácil, y en otros endiabladamente duro.

El Caballero Bretoniano tendrá muy poca elección, en sus acciones, en algunas situaciones. Por ejemplo, él nunca podrá huir, ni apuñalar a un monstruo por la espalda, ni recurrir a trucos o tácticas sucias, ni abandonar a sus compañeros en tiempos de necesidad. Él nunca rechazará un turno favorable, si es honorable. Siempre ayudará a los necesitados antes que a sí mismo, mientras sea posible. Llevará con dignidad y pureza, hasta donde pueda, el hecho de verse a sí mismo como la encarnación de todo lo que es bueno y caballero.

Esto puede hacer que jugar con un Caballero Andante parezca bastante limitado. ¡No es así! Mantener tus honorables intenciones cuando todas las piezas a tu alrededor fallan es bastante duro, sobre todo cuando tus compañeros te abandonan. Ser un santo de perspectivas honorables cuando el resto del grupo de Aventureros están de juerga, jugando y bebiendo, pondrá tus habilidades de interpretación al límite!

En algunos aspectos, el Caballero Andante Bretoniano puede encontrar un inusual espíritu afín, de entre todos los Aventureros, en el Enano Matador. Ambos buscan una misión, y ninguno de ellos retrocederá o se rendirá. Por supuesto, el Enano Matador no va a rechazar beber grandes cantidades de cerveza. No obstante, él puede demostrar ser un aliado ideal, para el Caballero Bretoniano, en cualquier aventura.

TEST DE ATRIBUTOS

El Caballero será excelente en cualquier acción relacionada con el combate, y no será bueno en absoluto en todo lo que esté relacionado con ser taimado o el juego sucio. Puede tener algún conocimiento de antiguas inscripciones, y será muy hábil identificando armas y armaduras mágicas.

La tabla de abajo te proporciona algunos modificadores a los distintos chequeos que el Caballero Andante puede llegar a tener que realizar (ver la tabla en el libro del juego de rol), junto con los modificadores por Puntos de Honor, sumándolos o restándolos, al intentar las distintas acciones. Las acciones que no estén en esta tabla serán tratadas de manera normal, sin modificadores de honor.

Acción	Modificador	Puntos de Honor	Acción	Modificador	Puntos de Honor
Echar a un lado	+1	-	Soltar/Atar con cadena	0	+1D6 si libera prisioneros
Disuadir a los enemigos	-3	-1D3	Disparo difícil	0	-2D6 (¡armas de proyectiles no permitidas!)
Subirse a los hombros	-1	-	Abrir una cerradura	-1	-1D6
Arrastrarse	-2	-	Hacerse el muerto	-2	-3D6
Desarmar enemigo	+2	+1D6	Leer	+1	+1D6 si lee textos antiguos
Distraer enemigo	+2	+1D6	Buscar objetos	+1	+1D6
Esconderse	-3	-2D6	Aturdir	+2	+1D6
Identificar	+2	+2D6	Tomar una cobertura	0	-1D6
Interrogar	-3	-2D6 si hay tortura	Entender conversación	+1	-
Escuchar	-1	-1D6 por ser taimado			

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL CABALLERO BRETONIANO.

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



CABALLERO BRETONIANO.
BY ANDY JONES
COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

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

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

Games Workshop Ltd., 1995.
21227-1072, U.S.A.
Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia.
Product Code: 0017
Part No.: 102619

GAMES WORKSHOP®
PRODUCT

Games Workshop, Chawton Street, Hinckley, Leicestershire, LE11 3HY, United Kingdom.

Games Workshop, 3431 C Benson Avenue, Baltimore, Maryland 21227-1072, U.S.A.

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