

·HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: 1

Clase de Aventurero: Bárbaro Raza: Humano

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

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	4	4	5	5	5	6
	2	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	4	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
	6	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	7	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4
	8	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	9	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4
	10	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4

HERIDAS

1D6+9. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas Iniciales

MONEDAS DE ORO

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

PIELES GRUESAS

El Bárbaro porta con orgullo estas pieles como muestra de pasadas proezas que proporcionan +1 a la Resistencia.



Equipo Inicial Bárbaro

LÁMPARA

Ilumina la sección de tablero en la que esté el líder. Además todas las secciones de tablero adyacentes.



Equipo Inicial Bárbaro

ESPADA

Daño 1D6 + Fuerza del Aventurero.



Equipo Inicial Bárbaro

HABILID. / HECHIZOS

Poder Inicial

FURIA ASESINA

Al principio de cada Turno, antes de que empiece a luchar, existe la posibilidad que el Bárbaro entre en Furia Asesina. Tira 1D6 y suma +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado. Si el resultado es 6 ó más, el Bárbaro entra en Furia Asesina hasta que finalice el combate doblando sus Ataques hasta acabar el turno. Si saca un 1 natural el Barbaro causa 1 Herida en cada Aventurero adyacente sin modificadores de Resistencia o Armadura.



Warhammer Quest



• BÁRBARO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• BÁRBARO •

La tierra de Norsca se halla al Norte del Imperio, cruzando el Mar de las Garras. Es un reino desolado, con fiordos helados y altas montañas cubiertas de nieve, azotada por las tormentas y las ventiscas heladas. Esta inhóspita extensión de hielo y rocas está habitada por los Norsers, una de las razas de hombres más robustos y temibles del Mundo Conocido.

Los Hombres del Norte viven entre dos mundos; uno es visible, tangible y el otro es el mundo de los espíritus y demonios que ponen a prueba sus sentidos, haciéndoles creer que todo lo que ven a su alrededor es una mentira, un engaño creado para probarlos, en su lugar el mundo espiritual es la verdad y sólo a través de la guía de sus místicos y las bendiciones de sus dioses pueden penetrar en la realidad pura. Debido a sus creencias, los Hombres del Norte no se aferran a la vida como otras razas, ellos se lanzan al grueso del combate para mostrar su valía a sus dioses y antepasados, con la esperanza de ser admitidos en el Salón de la Gloria.

Nombrar todos los dioses Nórdicos sería imposible, cada tribu tiene sus propios dioses y héroes, en su mayoría se trata de dioses oscuros aunque rinden culto a otras deidades como Ulric, Taal, Crom, etc.

Los Norses son bárbaros violentos, temidos a lo largo y ancho de todo el mundo civilizado. Las duras condiciones de su tierra natal hacen que sean excepcionalmente fuertes y fieros, y disfrutan de su bebida tanto como de una buena pelea! Para demostrar su valor, los guerreros Norses deben cazar lobos y osos, que acechan en los páramos helados, y se visten con sus pieles como protección contra el frío.

Los Bárbaros Norses son luchadores fuertes, grandes y musculosos. Ellos son excelentes guerreros y aventureros marinos, y sus hazañas son famosas por todo el mundo. Su amor por el combate hace de los Norses unos excelentes compañeros, a la hora de enfrentarse al peligro. Son aliados fieles, reacios a huir, incluso en las situaciones más peligrosas.



De entre los Norses, los Berserkers son una secta de guerreros merecidamente temidos, incluso por sus congéneres. Sus miembros entran en combate en ocasiones, sin protección para demostrar que no tienen miedo. Se jalean a sí mismos hasta alcanzar un estado de furia increíble e incontrolable, enloquecidos atacan a sus enemigos, ignorando el dolor y el peligro.

Sus hazañas llenan las sagas y acechan en las historias de los soldados imperiales que se han enfrentado a ellos. Unos pocos Berserkers han viajado al Imperio por haber sido exiliados, o sencillamente porque querían ver mundo. Casi nunca permanecen mucho tiempo en el mismo sitio, pues ningún vigilante quiere que haya un lunático rabioso alterando la paz. Sin embargo, los Berserkers son sumamente valorados como mercenarios debido a su escasez y a su eficacia.

El Bárbaro, en Warhammer Quest ha venido a las Montañas del Fin del Mundo atraído por historias de inmensos tesoros y por la oportunidad de matar cientos de Orcos, Goblins y otras odiosas criaturas, que encontrará en las profundidades de la tierra.

• INTRODUCCIÓN •

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

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

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

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

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% o 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.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes utilizar al Bárbaro como uno de los Aventureros, de Warhammer Quest. En la primera Aventura el Bárbaro siempre llevará la lámpara, en Aventuras posteriores la lámpara puede ser utilizada por otro Aventurero. En caso de que no haya ningún Aventurero que quiera la Lámpara o no se pongan de acuerdo, el Bárbaro será el que la porte.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

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



• EMPEZANDO COMO BÁRBARO •

El perfil de un Bárbaro es el siguiente:

Heridas	1D6+9
Movimiento	4
Habilidad de Armas	3
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	4
Resistencia	3 (4)
Iniciativa	3
Ataques	1 (+1)
Destrabarse	6+

HERIDAS

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

ARMA

El Bárbaro empieza el juego con una espada, que causa 1D6 + la Fuerza del Bárbaro (4) de daño.

ARMADURA

El Bárbaro lleva unas Pieles Gruesas, como capa, que le proporciona +1 de Resistencia.

HABILIDAD ESPECIAL: BERSERKER

En cada turno, antes de que empiece a luchar, existe la posibilidad de que el Bárbaro pueda ser Berserker. Tira un dado y añade +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado en su Hoja de Control de Aventurero. Si el resultado total es 6 o más, el Bárbaro es Berserker (entra en Furia Asesina) hasta el final del combate. Mientras sea Berserker, dispone de 1 ataque adicional, cada turno.

Sin embargo, si saca un 1, sin importar la cantidad de Monstruos que haya matado, ocurre el desastre! El Bárbaro está tan sediento de sangre que lo único que hace, durante este turno, es lanzar tajos a su alrededor, y causa 1 Herida a cada miniatura de Aventurero que se encuentre adyacente a él (sin modificadores).



EQUIPO

El Bárbaro comienza el juego con la Lámpara.

LÁMPARA

La pieza de equipo más importante, de toda la partida, es la Lámpara. El Aventurero que la lleva ilumina el camino a los demás, y por lo tanto dirige a los restantes Aventureros, a lo largo de las profundidades de los subterráneos. Lo habitual es que el Bárbaro lleve la Lámpara.



• REGLAS AVANZADAS •

En el Juego de Rol de Warhammer Quest, es posible mantener el Bárbaro de un juego a otro, creando a tu personaje a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del libro de reglas le ofrecemos todas las reglas necesarias para llevar a tu Bárbaro hasta el nivel 10 de batalla, incluyendo reglas especiales para visitar los asentamientos, el entrenamiento, y una nueva serie de habilidades para adquirir.

Cuando comience con el nivel 1 de batalla, como novato, sigue todas las reglas que se le indicaron en las páginas anteriores. Todas las reglas para Warhammer Quest se siguen aplicando en el Juego de Rol, a menos que se contradiga con las reglas Avanzadas.

HABILIDAD ESPECIAL: BERSERKER

En el Juego de Rol, El Bárbaro seguirá las mismas reglas con su habilidad pero en vez de sumar +1 Ataque, éste doblará sus ataques iniciales. Por ejemplo, cuando un Bárbaro disponga de 3 Ataques, en el momento en que entre en estado Berserker dispondrá de 6 Ataques a repartir entre los Monstruos en contacto con él.

• ENTRENAMIENTO •

Debido a su versatilidad como guerreros, los Bárbaros entrenaen prácticamente todas las disciplinas existentes de combate, sus favoritas son las de cuerpo a cuerpo, pero no desdenan el uso de las armas de proyectiles y su valor en combate.

Debido a su fama de "destructores", se les entrena por separado, para evitar lesiones graves a otros alumnos o incluso al propio maestro!

El Bárbaro debe dedicar una semana completa a entrenarse para poder aumentar su Nivel de Combate.

Mientras esté entrenándose, no podrá visitar ninguna localización especial, ni adquirir equipo. Además como la comida y el alojamiento están incluidos en el coste, mientras dure el entrenamiento, el Bárbaro no deberá abonar sus gastos diarios. Tampoco debe tirar en la Tabla de Eventos de Población.

HABILIDADES

Consulta la tabla del final de este libro para saber cuándo el Bárbaro debe obtener una nueva habilidad. Tira 2D6 y consulta la habilidad ganada por el Bárbaro.

2 Ojo del cazador

Apuntando cuidadosamente, disparas rápidamente una lluvia de flechas a un grupo de enemigos.

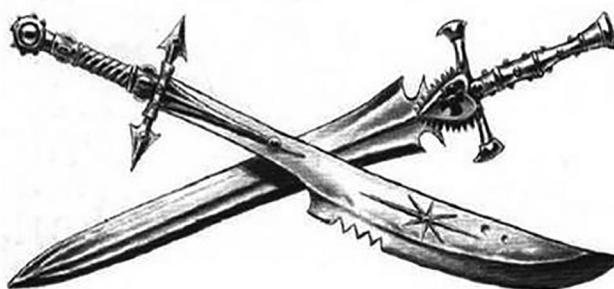
Esta habilidad, permite a tu Aventurero, disparar un número de veces igual a su atributo de Ataques.

El Bárbaro no puede usar esta habilidad si está en Furia Asesina.

3 Espadas de batalla

Tu espada zumba en el aire en un remolino de acero, cortando huesos y armaduras como si fuesen mantequilla.

Con un 4, 5 o 6, esta habilidad permite a tu Aventurero, doblar su número de Ataques. La habilidad sólo puede ser usada en el primer turno de combate, después de que la carta de evento revele a un nuevo grupo de monstruos.



4 Rabia de Batalla

Dejándote llevar por la rabia que te consume, entras en una Furia Asesina, dando tajos y matando a tu enemigo.

Esta habilidad da a tu Aventurero +1 Ataque por Nivel de Combate, o +1 para impactar por Nivel de Combate, o +2 a la Fuerza por Nivel de Combate, durante un turno. Elige que atributo se ve afectado antes de que empiece el turno.

Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por aventura.

5 Carrera

Debido a la desesperada situación, haces acopio de tus ocultas reservas de energía para incrementar tu velocidad.

Una vez por turno, con un 5 o 6, podrá doblar su Movimiento y no quedará trabado en combate.

6 Ignorar Heridas

A pesar del dolor de tus heridas, poniendo en tensión cada uno de tus nervios, te las arreglas de alguna manera para recuperar la conciencia y continuar luchando.

Al llegar a cero Heridas o menos, el Bárbaro se recupera hasta resistir una Herida, con un resultado de 5+ en 1D6.

**7 Bloqueo Total**

De algún modo increíble consigues desviar el golpe, que rebota en tu escudo.

Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por Aventura y solamente si el Bárbaro dispone de un escudo. Con esta habilidad, puede bloquear totalmente un ataque, que no causará Herida alguna.

8 Retirarse

Sintiendo el peligro de la situación, retrocedes del combate en el que te encuentras, para encontrar una mejor posición.

Esta habilidad permite sumar +1 a la tirada para desratarse.

9 Sexto Sentido

Olfateas el aire e intentas escuchar cualquier signo indicador de los Monstruos, acechando para una emboscada, en la siguiente habitación.

Después de la Fase de Exploración, cuando una nueva sección de tablero ha sido revelada, el Bárbaro podrá usar su sexto sentido para ver lo que les espera.

Si la nueva sección es una estancia, el jugador Bárbaro tira un dado. Con 1, 2, 3 o 4 su sexto sentido falla. Con 5 o 6, él podrá voltear la carta de Evento, (tirar en la tabla de Monstruos, etc.) para ver lo que hay en la estancia y avisar a sus compañeros.

10 Ataque Instintivo

Un Monstruo sale de las sombras y se dirige rápidamente hacia ti. Pero, antes de que lo logre, desenvainas tu espada para recibirla...

Esta habilidad permite a tu Aventurero realizar un ataque inmediato a un solo Monstruo, tan pronto como éste sea colocado en el tablero junto a él. Si hay más de un posible objetivo, deberás elegir a uno de ellos.

Este ataque lo realizará, además de los ataques normales que hará en combate. Como esta habilidad es una reacción instintiva al ser emboscado, tu Aventurero no podrá hacer un Barrido Letal con este ataque, ni tampoco estará sujeto a cualquier efecto psicológico causado por el objetivo.

11 Agarrar

Dejando tu arma a un lado, arremetes con tus brazos alrededor en un "abrazo de oso" para asfixiar a tu oponente.

Esta habilidad, permite a tu Aventurero agarrar a su oponente en lugar de atacarlo con un arma. Este Ataque reemplaza los ataques normales. Tira para impactar como siempre. Si tiene éxito, tu Aventurero habrá agarrado al Monstruo y le causará ($1D6 \times$ Nivel de Combate) Heridas sin modificador por armadura. Este Ataque no puede ser esquivado.

12 Fuerza Bruta

Tensando tus músculos te lanza hacia adelante...

Esta habilidad permite a tu Aventurero intentar apartar a un Monstruo. Tira $1D6$ y suma la Fuerza del Bárbaro: si el resultado es mayor que la Fuerza del Monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Bárbaro ocupará la casilla vacía. A continuación, podrá atacar como es habitual.

• VISITANDO ASENTAMIENTOS •

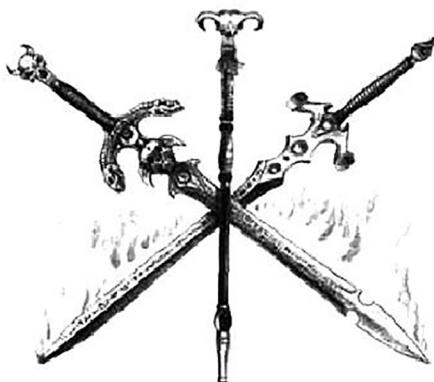
Mientras el Bárbaro visita una Población puede visitar al Fabricante de Armaduras, al Flechero, al Maestro Armero, al Comerciante de Animales, al Mercader, al Herrero de Pistolas, la Taberna, la Casa de Juego, el Alquimista, el Templo y la Escuela de Lucha.

BÁRBAROS , EQUIPOS Y TESOROS

El Bárbaro al ser uno de los personajes del juego básico de Warhammer Quest pueden diferenciarse claramente los Equipos y Tesoros que este Aventurero puede utilizar. El Aventurero sólo puede usar el marcador del Bárbaro, pero puede llevar en la mochila cualquier objeto que no pueda utilizar para venderlo posteriormente en una Población.

BÁRBAROS Y EVENTOS

El Bárbaro tiene unas habilidades de fuerza que los demás Aventureros isólo pueden soñar! Esto significa que siempre hay ciertas posibilidades de que se encuentre en situaciones muy diferentes a los demás.



Lo que sigue es una lista de eventos del Libro del Juego de Rol que se resuelven de forma diferente para el Bárbaro.

46 – Toro Suelto

Si el Bárbaro quiere esconderse, apartándose del camino, deberá superar primero un chequeo de Fuerza de Voluntad de dificultad 7, de lo contrario su naturaleza se impone y se lanza al camino del toro con un grito temerario, pero impresionante, afrontando el reto como un verdadero Norse.

66 - Accidente

El Bárbaro no siempre puede detectar las cosas obvias de la vida, pero es reconocida su capacidad para detectar un carro de cerveza. Tira $1D6$, suma +2 si tiene Sexto Sentido. Con un resultado de 5+ esquiva el carro y sale indemne de la situación.



DÍA ESPECIAL SIN EVENTO

Si cuando tiras en la Tabla de Eventos en Poblaciones, el resultado indica que el Bárbaro tiene un día tranquilo, o sea, un día sin evento, tira en la siguiente tabla ya que raras veces se podrá ver a un Bárbaro deambulando tranquilamente por una Población. ¡La vida del Bárbaro rara vez carece de incidentes!



TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1 El Bárbaro va caminando por la calle cuando ve a la mujer más bella del mundo. Su nombre es Gürt Jötonbor, y pesa más que un jabalí macho. Puede noquear hombres con un golpe de sus trenzas látigo y puede dejar una cervecería seca. La chica de sus sueños... el pobre Bárbaro está enamorado, y lo seguirá estando durante 1D6 días. No abandonará la Población durante este tiempo, mientras trata de impresionarla golpeando a la gente. Si, durante este tiempo, le sale el evento 26 Novio, entonces lo imposible ha sucedido, y iella ha decidido casarse con él! Los otros Aventureros deben luchar contra el Bárbaro y Gürt, que tiene los mismos atributos. Si logran noquearlos, dejándolos inconscientes, pueden arrastrar al Bárbaro, hasta el siguiente subterráneo. Todos los Aventureros deben salir de la población. Siempre que al Bárbaro le salga el evento 26 Novio, tira 1D6. Con un resultado de 4+, Gürt lo ha localizado. Sus sentimientos se reavivan, y los Aventureros tienen que pasar por todo de nuevo... Tira otra vez, más tarde, para ver si ella aún lo persigue. Si los Aventureros no pueden dejar inconsciente a la pareja, entonces se casan, y se establecen en una "vida tranquila" como asaltantes. El Bárbaro está fuera del juego.
- 2 Un desafortunado accidente, en un carromato de cerveza, produce la pérdida de una rueda. El Bárbaro es contratado, entonces para cuidar de 1D3 barriles de cerveza, mientras el conductor se ausenta para conseguir otra rueda. El Bárbaro deberá hacer un chequeo de Fuerza de Voluntad, por cada barril, para evitar beberse la cerveza. Si falla uno o más de los

chequeos, le robarán el resto de los barriles. Cuenta como cerveza normal del Almacén. Si logra evitar la tentación le pagan 4D6, x su nivel de combate, x 10 monedas de oro, cuando regrese el conductor.

- 3 Despues de una pelea bochornosa, el Bárbaro se encuentra metido una pelea con un guerrero rival. Tira 1D3 para el tipo de guerrero:

- 1 Enano.
- 2 Bárbaro.
- 3 Enano Matador

Tira otro 1D3 para el nivel:

- 1 Un nivel más.
- 2 Mismo Nivel que el Enano.
- 3 Un Nivel menos.

Ponle, de manera aleatoria, 1D3 runas para las armas de los dos Enanos, y dale al Bárbaro un objeto de Tesoro de la Tabla de Armas y Armaduras. Quien gane el combate ganará la apuesta de 4D6 x 30 monedas de oro, y la gloria eterna (alrededor de una semana, hasta que todo se olvide). El perdedor no está muerto, sólo inconsciente durante 1D3 días.

- 4 El Bárbaro ha sido contratado para trabajar, durante todo un día, en una obra en construcción, mientras el carro es reparado. Él levanta losas de piedra el doble de rápido que los insignificantes trabajadores. Tira sus dados de Daño y añádele su Fuerza al resultado. Esta es la cantidad de piedra que mueve, y gana 30 monedas de oro para cada losa.

5-6 ¡Realmente es un día tranquilo!

ESCUELA DE LUCHA

Un Bárbaro puede visitar la Escuela de Lucha, una vez por Población. La Escuela de Lucha es una Localización Especial, pero puedes encontrar una con una tirada de 6+, en lugar de 7+. Si encuentras una Escuela de Lucha, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

2 Los gladiadores y entrenadores se ríen de tu Aventurero, y le dan una paliza vergonzosa. Él se marcha a toda prisa, y abandona, de inmediato la Población. No tires en la Tabla de Eventos de Población.

3 Los luchadores retan a tu Aventurero a una competición de lucha libre. Brutus el Grande entra en la sala y los dos lucháis a brazo partido durante unos minutos. Tira 1D6 y añade tu Fuerza. Si consigues un resultado de 7 o más, vences a Brutus el Grande y ganas 1D6x10 monedas en la apuesta. Si fallas, habrás perdido y deberás pasar los siguientes 1D6 días limpiando los aseos de la escuela, como pago por perder. No es necesario que tires por eventos en Población, durante este tiempo.

4 Uno de los luchadores coge un arma de las tuyas, determinada aleatoriamente, (incluyendo armas mágicas). Si no eres capaz de asustarlo, con un resultado de 7 o más en 1D6 + tu Nivel de Combate, él se queda con el objeto. Descártalo de inmediato.

5 Un veterano viejo y canoso te enseña un truco para escapar del agarre de tu oponente. Puedes añadir la habilidad de "Agacharte y Esquivar" al repertorio de movimientos de tu Aventurero. Esta habilidad permite a tu Aventurero desrabarse automáticamente, y puede usarse una vez por aventura.

6 Te regalan unos guanteletes especiales, de combate, que puedes utilizar una vez por aventura. Durante un único turno, puedes dar algunos puñetazos a tus enemigos, haciéndoles que bajen la guardia, y así obtienes un +1 para impactarles, en cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

7 El entrenamiento adicional que tú recibes mejora mucho tu destreza e incrementa tu resistencia. Puedes añadir +1 a tu total de Heridas Iniciales, de manera permanente.

8 Aprendes unas cuantas habilidades y trucos buenos, que podrán ser utilizadas en el futuro. Obtienes +1 en un atributo, que tú elijas, durante la siguiente aventura.

9 Los otros luchadores, de la escuela, te invitan a luchar en el foso. Tú te sientes obligado a aceptar y te introduces en el mundo de la lucha de pozo. Debes tirar 1D6 y añadir tu Habilidad de Armas o tu Fuerza, lo que tú prefieras. Si el resultado total es 7 o más, habrás ganado el combate y recibes 1D6x50 monedas de oro por ganar. Si pierdes, tendrás que pagar 1D6x50 monedas de oro y pasar el siguiente día tapando agujeros en tu economía. Mañana, no podrás visitar ninguna localización, si pierdes.

10 Te enseñan una maniobra especial que consiste en girar tus armas, siguiendo una combinación letal. Puedes utilizar este ataque, una vez por aventura, en lugar de hacer ninguno de tus ataques normales. Puedes tirar para impactar, una vez, contra cada Monstruo, que esté en una casilla adyacente a la de tu Aventurero. Cualquier impacto se resuelve de la manera normal, pero no puede haber barridos letales.

11 Un viejo amigo tuyo, está visitando la Escuela de Lucha. Ha sido afortunado, en algunos combates recientes y ha pagado por su libertad. En un gesto de generosidad, se ofrece a pagar algo de dinero a tu ex-maestro. Pagará 2D6x20 monedas de oro de tu deuda total (ver Deuda). Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, añadirá esa cantidad de oro a su oro total y saldrá corriendo, antes de que el "viejo amigo" se dé cuenta de su error. También puedes decirle que te ha confundido, y no coger el oro, depende de lo honrado que seas...

12 Te ofrecen asistir a un curso excelente de instrucción intensiva sobre una forma muy especial de combatir. Si pagas 1D6x100 monedas de oro, pasarás los siguientes 1D6 días en la Escuela de Lucha. Al final del curso, obtienes +1 a tu Habilidad de Armas, o +1 a tu Iniciativa, o +1 a tus Ataques, o +1 a tu Habilidad de Proyectiles, lo que tú elijas. ¡Este incremento, de una característica, es permanente!



Gotrek Gunnson el Enano se echó a un lado como pudo, no sin antes empujar al Elfo, para evitar que la trayectoria de la espada, que pasaba a escasos centímetros de su compañero, le cercenara la cabeza de cuajo.

Se incorporó en semi-guardia para vislumbrar la escena de combate que estaba teniendo lugar; El Elfo, que ya se había incorporado de un salto, le acababa de guñar el ojo en señal de agradecimiento por acabarle de salvar la vida, el Mago, levitaba para alejarse lo máximo posible del fragor del combate, mientras mascullaba un hechizo de curación. En el centro de la sala, desatado como un avatar de destrucción, como la mismísima reencarnación del Dios de la Lucha, se encontraba Ulrik, con su espada a dos manos en continuo movimiento, a toda velocidad lanzaba tajos a sus enemigos con movimientos precisos, abriendo su guardia en una danza mortal, fruto del duro entrenamiento. Las fintas sorprendían por su variedad, las estocadas se producían a diferentes alturas y trayectorias y a un ritmo frenético, provocando el retroceso de sus enemigos y causando heridas, muchas de ellas mortales.

Con los ojos inyectados en sangre, el Bárbaro, que ya no reconocía ni a amigos ni a enemigos, combatía en solitario. El grupo, tras años de compartir aventuras, había comprendido que cuando la ira del Bárbaro se desataba era mejor no estar cerca. En la refriega, un Orco voló por los aires estampándose contra la pared de piedra, inmediatamente dos flechas se incrustaron en su pecho para acompañarle en su última exhalación, al Orco le siguió un Minotauro, que no acababa de creerse que le faltara un brazo, motivo por el cual acababa de soltar su gran hacha, segundos después acabó decapitado por la espada del Bárbaro. Dos goblins intentaban desesperadamente huir de la esquina en la cual estaban acorralados, subiéndose uno un taburete y el otro trepando por la pared, en un intento vano por alejarse de su enemigo, pero no hubo clemencia, fueron ejecutados de forma profesional, sin miramientos y sin darles tiempo a implorar por sus vidas.

Los gritos cesaron, una pila de cadáveres acompañaba a Ulrik mientras jadeaba, relajándose poco a poco de su estado de trance destructivo. El Bárbaro se extrañaba de observar lo ocurrido, como si todo aquello no fuese con él, notaba como la adrenalina, lentamente dejaba de fluir por sus venas, su mente comenzaba a clarificarse y a comprender lo que había ocurrido; la sangre cubría todo su cuerpo,

pero en apariencia no era suya, sus compañeros lo miraban con una mezcla de miedo y precaución, sin estar seguros todavía de poder acercarse. Cuando Ulrik se tranquilizó del todo levantó su espada en un gesto de disculpa y la enfundó, acto seguido sus compañeros se acercaron.

-¡No nos has dejado ninguno, te parece bonito!!- Gritó Gotrek en una sonora carcajada.

-¿Estás herido?- preguntó preocupado el Mago.

-No, no, todo bien, aunque me parece que el plan de "entrar sigilosamente" vamos a tener que cambiarlo...- musitó el Bárbaro.

-Ya os dije yo que tomasteis demasiada cerveza en la taberna de El Goblin Huesudo, todavía apesta vuestro aliento, no se os puede dejar ir en vanguardia. ¡Trae, dame la antorcha!- exclamó el Elfo enfadado.

-A ver Bárbaro, hagamos recuento... mmm... llevas 5 más que yo. ¡Elfo! Trae aquí esa antorcha, ahora la llevo yo!- gritó el Enano.

-Por dios, ¿queréis bajar la voz?, con un poco de suerte algún enemigo no nos habrá oído todavía... - dijo el Mago frustrado mientras se ponía la mano en la frente.



• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

En esta última sección del pack de Aventura del Bárbaro se dan algunas directrices breves para jugar con un Bárbaro en el Juego de Rol de Warhammer Quest. En el Juego de Rol, los jugadores tienen muchas más opciones en cuanto a lo que pueden intentar hacer, y será el Director de Juego él que se asegure de que los jugadores actúan de una manera apropiada a su aventurero en particular.

Los Bárbaros son duros, iduros de verdad! Sencillamente, viven para luchar. Así que, un Bárbaro es bastante fácil de utilizar en el juego de rol. Él sólo quiere atacar a los Monstruos de la forma más directa posible. Esto puede molestar a otros jugadores, si están tratando de ocultarse o evadirse de algún Monstruo terrible, y el Bárbaro corre directamente hacia él gritando su grito de guerra. Los Bárbaros son tipos muy rudos y orgullosos. Son muy buenos luchadores, y a los Aventureros les será difícil encontrar un compañero mejor para enfrentarse contra las hordas de Monstruos.

La manera de cómo se puede representar a este personaje en el Juego de Rol de Warhammer Quest es por aquellas acciones que harán que un Bárbaro sea particularmente bueno o malo.



TEST DE ATRIBUTOS

Los Bárbaros son excelentes en la batalla y en las tareas físicas. A menudo obtienen modificadores a los chequeos de Fuerza a la hora de trepar, derribar objetos, etc.

Además, su Iniciativa tiende a las reacciones ante el peligro gracias a su experiencia y desarrollados sentidos, que normalmente le otorgarán modificadores a los chequeos de Iniciativa relacionados con la reacción al peligro, trampas, bloques de piedra que se desprenden... son buenos ejemplos.

Si estás buscando un tipo brillante, resolutivo, un estratega nato, que no cause problemas ni evite fricciones con el resto del grupo, ite has equivocado de pleno, este no es tu Aventurero!. El Bárbaro no es ningún zopenco, pero no brilla precisamente por su inteligencia, además, es obstinado, tozudo y va cargado con grandes dosis de personalidad que a veces decide compartir.

Por otro lado, los Bárbaros no están muy versados en el arte de la magia, ni incluso leyendo cualquier texto, y normalmente obtiene modificadores muy negativos en los chequeos "intelectuales" de Iniciativa. ¡Son luchadores, no pensadores!

Entre Aventuras, el Bárbaro se desenvuelve con total naturalidad en la Taberna, de hecho, para él, es como su segundo hogar, donde puede alardear de sus hazañas, emborracharse con sus compañeros de aventuras y por supuesto, encontrar una buena pelea.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL BÁRBARO.

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

*El Bárbaro gana +1 en su Tirada de dados por Berserker en los Niveles de Batalla 4 y 8.



Warhammer Quest

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 Design Consultant: Bryan Ansell

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

RULEBOOK ART

BY ANDY JONES

• BÁRBARO •

John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Product Code: 0017
Part No.: 102619