

Warhammer Quest



• FORAJIDO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• FORAJIDO •

El Imperio es una vasta tierra formada por grandes planicies, inmensas montañas y densos bosques. Es una tierra donde vive la raza humana, forjando un nuevo mundo para ellos tal y como hicieron en su día las razas antiguas como los Elfos y los Enanos, ahora en decadencia. Se divide en ciudades-estado independientes, que son regidas por nobles Condes Electores que garantizan el orden público y que se mantienen rígidamente en sus respectivas provincias.

Esto no es poca cosa y muchas son las leyes que imperan bajo la atenta mirada de condes y criados. Pero los salteadores de caminos suelen robar a los lujosos carroajes que se dirigen hacia Altdorf; arrancan las joyas de las reliquias de los Barones y Duques por igual y muchos son los puercos criminales que sólo conocen la ley de la calle, donde un puñal entre las sombras dice más que cualquier título firmado por el Emperador. Estos crímenes quedan a menudo impunes, pero no se olvidan.

Los autores de estos miserables crímenes, se convierten en la fijación de los Burgomaestres que con gran celo intentan desesperadamente mantener el orden y hacerse respetar en sus cargos. Son difíciles de encontrar. Los delincuentes son escurridores y siempre van con un ojo en el camino que dejan y otro por el que caminan, donde podrían ser reconocidos y entregados a las autoridades.

Pero no todos los delincuentes son villanos. Algunos son inocentes que se encontraban en el lugar en el momento equivocado, son falsamente acusados de crímenes que no cometieron y están desesperados por limpiar su nombre con el perdón del mismísimo Emperador.

Otros son venerados como héroes por la gente común que ha sufrido el azote de un cruel Barón y son enviados por Dios para ser la espina en el costado de la pomposa aristocracia.

Los Forajidos por su propia naturaleza son astutos y no están exentos de recursos. Muchos buscan refugio en la sociedad del submundo de numerosas ciudades imperiales donde los mercados negros ofrecen un verdadero arsenal de equipos útiles e información. Incluso los inocentes pronto aprenden de que manera y con qué medios se pueden mantener lejos de los ojos de la ley, ya sea por accidente o intencionadamente.

Es común que muchos Forajidos asuman un alter ego para poder proteger su verdadera identidad. Muchos incluso se disfrazan, haciéndose pasar por un luchador y uniéndose a un grupo de aventureros consiguiendo así una parte del botín. Despues de todo, incluso el temido largo brazo de la ley teme pisar algunas de las más oscuras cavernas del Viejo Mundo...



• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Forajido, 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 Forajido, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Forajido. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir al Forajido.

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

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

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

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

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

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% o 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.



• EMPEZANDO COMO FORAJIDO •

El perfil de un Forajido es el siguiente:

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



EQUIPO

El Forajido comienza el juego con un conjunto de dagas especialmente equilibradas y que son únicas para él.

La daga es un arma común para la mayoría de los Forajidos, ya que es ligera y de ocultación sencilla, perfecta para las fugas y para silenciar a los guardias entrometidos.

El Forajido tiene seis puñales en total, y son sólo aptos para ser utilizados como arma arrojadiza e infiijir 1D6+1 heridas por cada impacto con éxito.

Las dagas tienen un alcance de seis cuadrados y sólo puedes lanzar una por turno. Si el resultado es de 6 a la hora de impactar, el Forajido habrá encontrado un punto débil en la defensa de su oponente y puede pasar por alto cualquier armadura que lleve.

HERIDAS

El Forajido comienza con 1D6+6 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

ARMAS

El Forajido comienza el juego con una espada que hace 1D6 +3 heridas.

ARMADURA

La mayoría de las armaduras que los Forajidos adquieren son aquellas que han podido robar! Lanza 1D6:

1-2. ¡Sin armadura!

3-4. Armadura de Cuero, +1 a la Resistencia, al final de cada combate tira 1D6 con un resultado de 1, 2 ó 3 la armadura se destruye.

5-6. Cota de malla. +1 a la Resistencia.

FORAJIDO Y TESOROS

El Forajido puede utilizar cualquier elemento de tesoro que normalmente podría usar el bárbaro, pero no puede usar armas si son a dos manos o llevar una armadura mágica que incremente su resistencia en más de dos.



HABILIDADES ESPECIALES:

SENTIR EL PELIGRO

Al estar constantemente a la carrera y siempre esquivando el largo brazo de la ley todos los Forajidos tienen un agudo sentido del peligro y saben cómo evitarlo.

Cada vez que los aventureros son emboscados en una mazmorra el Forajido tirará un D6. Con una puntuación de 6 el Forajido se las arregla para dar un grito de advertencia y los monstruos no consiguen emboscar y se colocan como normalmente.



LANZAMIENTO DE ACERO

Todos los Forajidos son muy rápidos cuando tienen una navaja en sus manos. El Forajido sabe como sobrevivir al feroz submundo del imperio y amenazar o incluso despachar (...ulp!) a un guardia demasiado entusiasta que lo reconoce, antes de que pueda dar la alarma.

Cada vez que algún monstruo se coloque en el tablero, el Forajido puede tirar un D6. Con un resultado de 4+ el Forajido podrá hacer un único ataque contra cualquier monstruo adyacente fuera del turno, además de los otros ataques que podría realizar ese turno. Esto representa la rapidez con que reacciona el Forajido a la primera señal de movimiento de un adversario (esta habilidad no puede utilizarse conjuntamente con un Barrido Letal).

• REGLAS AVANZADAS •

HERIDAS

En el juego avanzado un Forajido se irá haciendo cada vez más competente cuando lance sus dagas y las usará de manera más eficaz. Él es capaz de lanzar una daga por cada ataque normal que tenga ese turno.

ORÍGENES

Cada Forajido tiene su propia historia que cuenta como llegaron ha convertirse en hombres buscados pero ellos intentarán ocultarla a los otros aventureros. Esos humildes comienzos son indetectables, sin embargo a menudo son parte de la esencia de un Forajido, la cual se manifiesta en ellos mismos dando como resultado destrezas y habilidades insospechadas.

Si estás planeando utilizar el personaje del Forajido como parte de una campaña larga o deseas que progrese a través de los Niveles de Batalla, tira un D6 en la tabla de abajo para descubrir sus orígenes.

• TABLA DE LOS ORÍGENES DEL FORAJIDO •

D6	Historia
1. Asaltante de caminos.	El Forajido no es otro que un famoso asaltante de caminos (El Pícaro Escarlata o El Elegante Enmascarado) y es un consumado pistolero y tirador. Como resultado de su buena puntería y su manejo de la pistola a caballo, el Forajido puede volver a tirar cualquier tirada de impacto fallido cuando dispare. Además, si adquiere una pistola él puede, con una tirada de 5+, cargar y disparar en el mismo turno.

D6

Historia

2. Ladrón de Joyas. El Forajido comenzó su carrera como un astuto ladrón de joyas (Eric Dedos Ágiles o Diamante Rohan) y es un experto del robo usando sus manos y escapando sigilosamente. Debido a este entrenamiento cada vez que el Forajido recibe una tarjeta tesoro él puede coger dos y elegir cuál se queda. Devuelve la otra tarjeta al mazo de tesoros. También puede repetir la tirada de dados para destrabarse gracias a su sigilo.

3. Pirata. El Forajido es un pirata audaz que ha navegado por los mares más peligrosos para eludir a la Armada del Emperador (Tobías El Ojo Muerto o Dieter El Mano-Garfio) y como tal ha acumulado numerosos tesoros que mantiene escondidos en todo el Viejo Mundo. El Forajido puede buscar este tesoro de camino hacia la mazmorra cuando haya una semana sin incidentes, si es capaz de obtener un 5 ó un 6 en un D6 él habrá encontrado un tesoro escondido y obtendrá una cantidad de oro equivalente a una tarjeta del Mazo de Tesoro extraída al azar (la tarjeta será descartada). El Forajido Pirata es muy supersticioso por lo que también portará un amuleto de la suerte para protegerse de los mares tormentosos y de la mala suerte. El amuleto añade +1 a su atributo de Suerte.

4. Asesino Asueldo El origen más temible de todos, un frío y mortal Asesino (El Sudario Negro o Forerick El Cuchillo), un calmado y letal asesino ideal para las mazmorras del Viejo Mundo! Su naturaleza fría y temible hace que el Asesino sea inalterable ante cualquier peligro y, como tal, puede añadir +2 a cualquier tirada de Miedo y Terror que tenga que superar. Además, el Asesino Asueldo siempre lleva una navaja escondida que puede utilizar cada vez que haga un ataque de Lanzamiento de Acero en lugar de usar otra arma. Si obtiene un 6 al impactar el ataque causa D6 +2 de daño sin ninguna reducción por Resistencia o Armadura. Si no causará 1D6 +2 de daño.

5. Bandido Enmascarado El Forajido venerado por los desamparados es un Bandido Enmascarado. (La capucha carmesí o El Enigmático Zirros). Un elegante espadachín y perpetuo tormento de los Barones codiciosos y los Duques pomposos. La reputación de este Bandido le precede y por lo tanto cada vez que entra una Ciudad deberá tirar dos veces el dado para ver si el Guardia se percata de su presencia (ver más adelante). Por el contrario, si entra en un Pueblo él es venerado como un héroe por algunos contactos leales y no tiene que pagar los gastos de subsistencia. El Bandido Enmascarado siempre se mete en situaciones difíciles con las autoridades y, como tal, es experto en escapar de las trampas o incluso de la muerte. Si el Forajido es capturado por la Guardia o cae en una trampa debe tirar un D6, con un resultado de 4+ se las arregla para escapar en el último segundo y evita la trampa. Además, si lo matan por cualquier medio tira un D6, con un resultado de 6+ evita el golpe final o se coloca de nuevo con 1 Heridas (lo que sea más apropiado).

6. ¡Inocente! El Forajido no es un criminal en absoluto, él es ¡un hombre inocente! Falsamente acusado por algún crimen atroz, el Forajido estaba simplemente en el lugar equivocado en el momento equivocado. Aunque el Forajido se ha visto obligado a mantenerse al margen de la sociedad él pueden intentar buscar el perdón del Emperador al final de cada aventura (véase más abajo para las reglas sobre los Indultos).



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

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

• ENTRENAMIENTO •

El Forajido entrena en el Mercado de los Forajidos con un entrenador ilegal. El Entrenamiento consiste en tener conversaciones con otros criminales que transmiten sus conocimientos y sus "trucos del oficio".

También requerirá la realización de unas pruebas físicas extenuantes, así como una ceremonia de iniciación, por lo que el Forajido deberá participar en las escaramuzas callejeras con otras facciones crueles de Forajidos o someter a un adversario a la particular brutalidad de los suburbios.



En cualquier caso, el Entrenamiento será de una semana entera y el Forajido tendrá que pagar una cantidad de oro para subir un nivel como cualquier otro entrenamiento normal.

HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla debe tirar 2D6 para conocer qué habilidad aprenderá el Forajido en su entrenamiento. Una vez tiras los dados, deberá observar qué técnica debe aprender, en caso de que ya la conociese, volverá a tirar los dados hasta que aprenda una nueva que desconozca.

2 Cortacuellos:

Rápidamente coges a tu adversario, girando a su alrededor para agarrarle ferozmente por su cuello antes de pasar tu daga por su garganta...

Esta habilidad puede ser usada una vez por turno y sustituye a todos los ataques normales del Forajido. El Forajido puede lanzarse sobre un oponente y apresarlo por el cuello. Debes hacer una tirada normal para impactar pero con un -1. Si consigues impactar lanza un D6 y añade un +1 por tu daga. Si puedes superar la Resistencia del monstruo entonces él morirá instantáneamente en una demostración a sangre fría y bastante sombría de esta habilidad. De lo contrario, se libera y puede atacar de forma normal. Este ataque no surte efecto en Demonios o No Muertos (y no puede ser usado con un Barrido Letal).

3 Golpe Sucio:

Has aprendido varios trucos de golpes bajos que se pueden utilizar para herir e inhabilitar a un enemigo.

Cada vez que obtienes un 6 natural al impactar puedes añadir un +2 a tu Fuerza para representar que el Forajido da un golpe certero en zona vulnerable.

4 Apostador:

Ya se trate de dados o de cartas tu eres un hombre hecho para jugar, capaz de hacer perder a cualquier vanidoso noble su precioso dinero..

Cada vez que el Forajido apueste, por la razón que sea, puede añadir +1 a los dados lance.

5 Lanzador de cuchillos:

Eres como una mancha borrosa mientras desenvainas y lanza tus dagas como un relámpago.

El forajido puede lanzar hasta dos puñales por ataque cada turno.

6 Usar la capa:

Envuelves a tu oponente en los voluminosos pliegues de tu capa mientras le atas en su confusión.

Si el Forajido lleva una capa la podrá lanzar sobre un monstruo una vez por combate, antes de que él ataque. Si tienes éxito en una tirada de proyectiles, tu enemigo quedará envuelto en tu capa y obtendrás un +2 en tus tiradas para impactar y él reducirá sus ataques en -1. Después del combate puedes recuperar tu capa.

7 Correr:

Dada la situación desesperada del Forajido, él conseguirá sacar energías ocultas para acelerar su paso.

Esta habilidad permite al Forajido tratar de aumentar su velocidad. Tira 1D6, si sacas un 5 ó un 6, el movimiento del Forajido se duplicará y no podrá ser trabado en este turno. Esta habilidad puede ser usada una vez por turno.

8 Esquivar:

Te echas a un lado y evitas el enorme hacha de batalla que se dirige hacia tí...

Cada vez que el Forajido sea impactado puedes intentar esquivar el golpe y evitar el daño. Tira 1D6 si sacas un 6, el Forajido habrá evitado el golpe y no sufrirá ningún daño por el ataque.

**9 Atajar:**

En tus audaces aventuras has aprendido de los muchos caminos raros recorridos y de los atajos.

Cada vez que obtengas una semana sin incidente en la tabla de peligros (Pág. 14 del manual básico), tira 1D6. Con 5+ habrás encontrado un atajo y reducirás el tiempo de viaje en una semana.

10 Afortunado:

Doblando la esquina de un callejón en el último momento consigues despistar afortunadamente al Guardia, el cual andaba tras tu pista.

Por alguna razón el Forajido es increíblemente afortunado. Cada vez que se introduzca un nueva mazmorra o llegue a un asentamiento gana un extra de 1D6 Puntos Suerte que sólo se pueden gastar en ese lugar. Los puntos no utilizados se pierden y deben desecharse cuando salga de allí.

11 Trueque:

Tu carácter afable al hablar y encanto innato te permiten lograr mejores tratos.

Cada vez que el Forajido visita a un comerciante puede intentar conseguir un mejor precio para un artículo que el comerciante tenga en stock. Tira 1D6, si sacas un 6, puedes comprar el artículo a la mitad de su precio original.

12 Luchar con manos desnudas:

Los años de una vida dura en las calles han desarrollado tus habilidades de lucha sin armas a la perfección. Puedes romper narices con un solo gancho.

Al inicio de cualquier combate puedes elegir luchar a puño descubierto en vez de usar armas. Cuando luches a puñetazos podrás agregar tu fuerza a cualquier ataque de manera normal, pero la Habilidad de Armas tendrá un modificador de -1, sin embargo ganaras dos ataques adicionales cada turno y si obtienes un 6 al impactar habrás dado un golpe particularmente letal, causando un extra de 1D6 Heridas.

• VISITANDO POBLACIONES •

Siempre que el Forajido visita un asentamiento existe la posibilidad de que sea reconocido por el Guardia y arrojado a las celdas. Al llegar a cualquier asentamiento el Forajido deberá tirar un D6. Si saca un "1" él es reconocido por un Guardia y entregado a las autoridades.

Los Grandes Pueblos y Las Ciudades son aún más peligrosas para Forajidos que otros asentamientos por lo tanto, deberá tirar un D6 adicional cuando haga la tirada para ver si él es reconocido. Si en alguno de los dados saca un "1", entonces será capturado como se describió en el párrafo anterior.

Si es atrapado y encerrado en las celdas tira un D6 en la Tabla de las Autoridades de abajo para ver que le depara el destino al Forajido según la ley.

Consulta tabla de la derecha.



Suponiendo que el Forajido entre en el asentamiento sin contratiempos, él podrá visitar cualquier comerciante y El Alquimista, La Casa de Apuestas, El Templo y La Taberna (2D6).

Sin embargo, si visitas cualquier lugar que no sea la Casa de Apuestas o La taberna en un Pueblo o Ciudad, entonces debes tirar un D6, si sacas un "1" el Forajido será "vendido" (sin doble sentido) por el comerciante tuerto, que está seguro que ha visto tu cara en un viejo cartel en alguna parte.

Después de salir sospechosamente "por la puerta trasera" el comerciante volverá con un Guardia el cual te apresará antes de que puedas hacer nada. El Forajido es capturado y deberá tirar en la Tabla de las Autoridades. No tirará por ningún otro Evento hoy.

TABLA DE AUTORIDADES (1D6)

1. ¡Que lo cuelguen!

El Forajido es llevado a la horca más cercana y ejecutado en el lugar por el mariscal de la ciudad. Esta sentencia hace que el Forajido esté completamente muerto y fuera del juego! (No hace falta decir, que usar la Suerte sería una buena idea en este momento).

2-4. Tu no me has visto ¿de acuerdo?

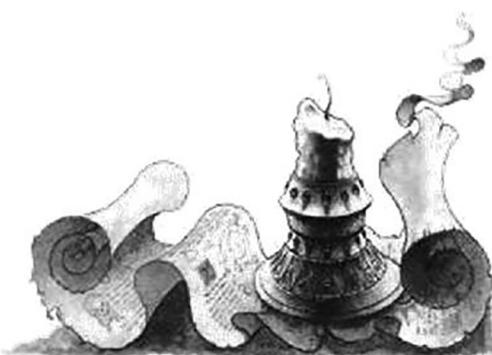
El Forajido logra evitar un trágico final al sobornar a un Guardia dándole una décima parte de su oro. Si no tiene oro, entonces deberá darle un objeto de tesoro en su lugar. En cualquier caso, no pasa mucho tiempo antes de que sea liberado de sus grilletes y quede libre.

5. Fuga Temeraria

En una lucha desesperada con los guardias el Forajido dará un salto desde un pretil elevado para darse a la fuga. Tira ahora otro dado, si sacas un 1 ó un 2, el Forajido se lesionará durante su intrépida ocurrencia e iniciará la próxima aventura con 1D3 menos de sus heridas totales. (Si el Forajido es un Bandido Enmascarado puede volver a tirar los dados para ver si se lesiona o no, ya que son muy buenos en ese tipo de cosas!)

6. Tengo un Magnífico Plan...

Gracias a su astucia y a un práctico juego de herramientas ocultas, el Forajido abre hábilmente la cerradura de su celda y se escapa cuando cae la noche.



EQUIPO

El Forajido puede utilizar cualquier equipo disponible para El bárbaro, excepto El Corcel de Batalla, y sólo puede utilizar una Pistola o una Pistola-Ballesta de El Flechero. Puede usar cualquier armadura mientras que ésta no aumente su Resistencia en más de 2. Recuerda, el Forajido está tratando de ser discreto y no quiere reducir su velocidad en caso de que tenga que hacer una huida rápida. Por las mismas razones, no puede utilizar ningún arma a dos manos como un Hacha de Batalla o Mandoble.

MERCADO DE LOS FORAJIDOS

En lo profundo de las bulliciosas calles de las grandes ciudades del Imperio se esconde un mundo oscuro y sigiloso que opera fuera de la ley, es el mundo clandestino del Mercado de los Forajidos donde se promociona todo tipo de artículos exóticos e ilegales a la sociedad de los suburbios por un precio justo.

El Forajido puede visitar una localización nueva, la cual es exclusiva para él, el Mercado de los Forajidos. Es un hervidero de actividad para las sociedades con mala reputación como el Gremio de Ladrones y la Confederación de Asesinos.

Consiste en un grupo de comerciantes (que probablemente ellos mismos sean ladrones o asesinos) los cuales adquieren diferentes artículos de compañeros comerciantes y crean su propia marca de armas y equipos especiales que son exclusivos para ellos.



Hay tres tipos de comercios en los suburbios y sólo uno de cada puede ser visitado por día. Esta es una excepción a la regla general relativa localizaciones especiales y representa la naturaleza inusual de los comerciantes. Si el Forajido decide buscar un Comercio una segunda vez o más, él deberá buscárselo de nuevo de la misma forma que un lugar especial normal (es decir sacando 7+ en dos dados para un Pueblo y tres dados para una Ciudad), pero cada vez que tenga que repetir la tirada de búsqueda ésta tendrá un modificador de -1. Esto implica el movimiento de cabeza y el guiño hacia la dirección correcta donde se encuentra el pasaje secreto o almacén en desuso que conduce a ese submundo secreto.

Cuando el Forajido visita el Mercado obviamente no tiene que tirar para ver si lo reconocen los comerciantes, debido a que ellos probablemente estén tan vigilados por la ley como lo está el Forajido. Los tres Comercios incluyen: El Comerciante de Armas que vende el mismo equipo que un Maestro Armero o un Flechero pero que lo ofrece a un precio reducido y tiene todos los objetos bajo un mismo techo, El Comerciante de Equipos que se especializa en artículos que pueden ser ofrecidos por El Mercader, así como algunos que no lo son, y El Mercado Negro que cuenta con una amplia variedad de artículos exóticos e ilegales que están garantizados para que el Forajido pueda dar el salto sobre iguardias y monstruos!

• EL COMERCIANTE DE ARMAS •

Nombre	Comprar	Vender	Stock	Reglas Especiales
Espada Larga	350	20	8	Como una espada larga normal.
Hacha Arrojadiza	250	35	8	Como una normal.
Estrellas Arrojadizas	50	35	6	Como unas normales.
Nudillos de metal	50	25	9	Como unos normales.
Ballesta	950	200	10	Como una normal.
Pistola-Ballesta	1450	250	11	Como una normal.
Cuchillo	25	-	4	Como uno normal.
Ristra de Pistolas (2)	2700	600	11	Como unas normales.
Munición	50	-	5	Como una normal.
Pólvora	50	-	5	Como una normal.

• EL COMERCIANTE DE EQUIPOS •

Nombre	Comprar	Vender	Stock	Reglas Especiales
Capa pesada	300	75	5	Igual que las pleles, pero no reducirá el movimiento o la tirada para impactar y puede ser usada junto con las pleles.
Provisiones	40x1	-	6	Como unas normales.
Vendajes	40x1	-	8	Como unos normales.
Cuerda	25	-	6	Como una normal.
Barriles de Cerveza	40x1	-	6	Como unos normales.



• EL MERCADO NEGRO •

Nombre	Comprar	Vender	Stock	Reglas Especiales
Veneno para armas	250 (1D3)	-	9	Puede ser rociado en cualquier filo de un arma y tendrá una duración de un combate entero. Cada vez que impactes infligirás una herida adicional.
Ganzúa	200	75	8	Como la del Gremio de Maestros Enanos.
Polvo Cegador	75 (1D3)	-	9	Como la del gremio de Maestros Enanos.
Poción Curativa	150 (1D3)	-	7	Como la del Gremio de Hechiceros.
Disfraz	200	10	6	Puedes volver a tirar una tirada de dados con un resultado de 1 cuando exista la posibilidad de que pudieras ser visto por las autoridades.
Daga oculta	150	-	6	Como en el gremio de hechiceros.
Ballesta de Repetición	1250	300	11	Fuerza 4, puede disparar dos tiros por turno. Si no como una Ballesta normal.
Guantes de Cuero	500	25	8	Usado para bloquear o para pegar cada turno. El puñetazo da +1 ataque con +1 de Fuerza, pero con -1 para impactar. El bloqueo reduce la tirada para impactar del enemigo en -1.
Botas con punta de acero	500	35	8	Ataque adicional de patada con +1 de fuerza pero con -1 para impactar.
Daga	75x1	20	6	Como una normal.
Abrigo Acolchado	450x1	50	9	Pueden ser usados además de la armadura. Se puede desviar un golpe con un 5+, una vez por turno.
Espada-colmillo	650	70	10	Ignora la armadura y añade +1 Herida a la tirada de daño.



DÍAS SIN INCIDENTES

Al estar siempre huyendo y en constante alerta por las autoridades, el Forajido rara vez tiene días sin incidentes. Cada vez que el Forajido tenga un día sin incidentes en la Tabla de Eventos de los asentamientos, haz una tirada de un D6 y consulta la tabla de más abajo.

INDULTOS

Si tu Forajido es un hombre inocente él podría intentar obtener el perdón del Emperador y limpiar así su mancillado nombre. Esto puede ser intentado al final de cualquier aventura con éxito, cuando las celebraciones están en pleno apogeo al igual que la cerveza y el vino! El Forajido normalmente se escabullirá entre las sombras en esas reuniones, prefiriendo pasar inadvertido durante las fiestas de celebración de la victoria y las ceremonias de recompensa, por el temor de atraer gran parte de la atención sobre sí mismo. A pesar de ello, su presencia en tales ocasiones es a veces inevitable.

Cada vez que completes una aventura con éxito y regreses a la civilización tira un D6. Si obtienes un 6, un noble dignatario te reconoce como el hombre inocente que eres y le pide tu indulto al emperador que le te lo concede como reconocimiento por tus hazañas. De ahora en adelante el Forajido ya no tiene que tirar para ver si es vigilado por el Guardia y todos sus días sin incidentes son sólo eso, idílos sin incidentes! El Forajido todavía puede visitar el Mercado de los Forajidos y entrenará de manera normal. Él se ha convertido en un luchador sigiloso y astuto y continuará con su carrera como aventurero junto con los otros Aventureros.

• TABLA DE DÍAS SIN INCIDENTES •

1 D6	Resultado
1. iDetenedlo!	El Forajido es observado por el Guardia siempre vigilante e identificado cuando mira un viejo cartel clavado en la Taberna El Troll Enfadado. Lanza otro dado, si obtienes un 3+ el Forajido se las arregla para desaparecer por un callejón lateral y escapar, si sacas un 1 ó un 2, será sorprendido por el Guardia y habrá que tirar en la Tabla de las Autoridades inmediatamente.
2-3. Ocultándose	Mientras camina tranquilamente por la calle principal el Forajido nota algo sospechoso y se ve obligado a esconderse durante los próximos D3 días. Durante este tiempo, no podrá visitar ningún comercio o lugar especial y no tendrá que tirar por ningún Evento en el asentamiento pero los gastos de mantenimiento los deberá pagar de la forma habitual.
4-5.	Realmente es un día sin incidentes.
6. Viejos Amigos	El Forajido se encuentra con algunos de sus antiguos miembros de la banda; Harvey El cobarde y Diente-dorado Gustav, y van a un escondite para repartir su parte del tesoro de una "aventura" anterior. Esto será una ganancia inesperada de 1D6x50 monedas de oro. Un Forajido inocente también puede beneficiarse de esto ya que se supone que los otros malhechores confunden su identidad y el Forajido estará bien lejos con su oro cuando se den cuenta...

• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

Encontrar un modelo adecuado para tu Aventurero Forajido es muy sencillo y lo que es más, no tienes por qué recurrir ningún trabajo de conversión (aunque por supuesto, puedes hacerlo si lo deseas). Algunos de los Capitanes de los Perros de la Guerra son excelentes como Forajidos. Rodrigo Delmonte podría ser un buen Asaltante de Caminos o un Forajido Pirata, sobre todo si se le añade un pistola de Pirata al cinturón (estos podrían ser unos modelos prácticos).

Maximillian Damark sería bueno como cualquier tipo de Forajido y Vespero o cualquiera de sus duelistas podría ser un magnífico Bandido Enmascarado o un Asesino Asuelto. De acuerdo, otra opción podría ser Félix Jaeger (el personaje Especial Enano), lo sé, suena raro, pero no es realmente un enano y él es mi favorito y el modelo que uso para representar a mi Forajido.

Decidas lo que decidas hay muchos para elegir, y espero que se diviertan. Siempre puedes estar un paso por delante del Guardia y hacerte con un gran tesoro!

“¿Todavía están detrás nuestra?”

Grundlus jadeó sin aliento, el sudor brillaba en su espesa barba negra. Le dolían las piernas y se sentía como si hubiera recorrido todo el camino a Altdorf desde las Montañas del Fin del Mundo. “Eso creo. Ellos no parecen que quieran abandonar”, respondió Erlick, su espada entrechocaba en su vaina, una rápida mirada por encima del hombro acabó por confirmar sus temores.

Todo había empezado en el Lobo Hambriento, una taberna bastante inofensiva en el centro de la plaza del mercado. Grundlus y Erlick habían optado por esperar bebiendo en aquel agujero a sus compatriotas, Ulfgar; un Bárbaro de anchas espaldas que venía de las heladas tierras de Norsca y Druiak; Un Luchador de Pozo igual de corpulento y con una cabeza grande, que regresaría de su lecciones de la escuela de lucha. Todo iba bien hasta que la puerta de la taberna crujió lentamente al abrirse y entró La Guardia...

Dos secuaces y un sargento; Erlick recordaba claramente cómo se sumergió en una esquina y como su mano sujetaba firmemente la túnica de Grundlus, arrastrando al enano tras él. Había algo que incluso entonces no le gustó de los guardias. Grundlus ya se lo había comentado.

“Uniformes arrugados, son unos patanes borrachos”, había dicho. Aunque era un enano, Grundlus había cumplido una comisión en el Ejército Imperial y sus pensamientos sobre el deber eran puritanos y severos.

Los vigilantes habían comenzado echando un vistazo alrededor, los esbirros dispuestos a impresionar a su obeso sargento, exigieron mejor servicio y cerveza. Las pobres mozas no sabían dónde iban a ponerse. Todo el tiempo Erlick había estado mirando sentado, sus ojos penetrantes nunca se apartaron de los guardias, y mantenía su mano firme sobre la empuñadura de su espada, con Grundlus murmurando protestas sobre el comportamiento de ellos detrás de su jarra. Sólo cuando una sirvienta particularmente hermosa estaba siendo acosada por la libidinosa guardia Erlick intervino.

“Creo que la señorita quiere que la dejen sola”, dijo educadamente Erlick levantándose de su silla y dirigiéndose con paso firme hacia el lugar donde el esbirro estaba tendido en ese momento. “Yo juzgaré eso” el esbirro balbuceo, estaba luchando por ponerse en pie. La doncella vio su oportunidad y volvió a desaparecer entre la multitud de la gente ahora atónita. “¿Esas tenemos?” dijo Erlick con calma, observando que el otro esbirro se había levantado de su silla y el sargento le estaba escudriñando cuidadosamente. “Así es” respondió el primer esbirro, quien tenía una horrible cicatriz en la cara, dirigiendo su mano hacia la espada. Erlick reaccionó al instante.

“No lo creo, cerdo” replicó Erlick, Con un golpe rápido con el revés de la mano sentó de nuevo al bruto en su silla. “Oh, no” murmuró Grundlus, mientras vaciaba su jarra de cerveza y se preparaba para lo inevitable.

“Miserable” Exclamó el segundo esbirro, un tipo enjuto como una rata, sacando su espada. Grundlus vio el peligro y rápidamente deslizó un taburete por el suelo de la taberna para situarlo justo detrás de los pies del tipo-rata. Erlick se alegró de la ayuda y con una buena patada bien dirigida, envió al segundo esbirro hacia atrás directamente sobre una de las criadas, que a su vez chocó contra varios de los clientes habituales, la bandeja de cerveza que llevaba salió volando yendo a parar sobre parte de la clientela de la taberna. Ahí fue cuando empezó la locura.

Erlick Intentaba recordar que había pasado, pero todo sucedió tan rápido, incluso cuando huía a través del callejón, buscando una señal, muy consciente de que La Guardia todavía lo perseguía.

Él recordaba al sargento y como se había quedado paralizado tan pronto como habló, poniéndose de pie de manera repentina, con su rostro rechoncho, y gritando "detenedlo, ese es la araña escarlata..." Algo se rompió en la distancia, el sonido de cristales rotos se fusionó con los gritos de maldiciones ocultando la desesperada revelación del sargento. Pero ya era demasiado tarde. El bar había explotado en una autentica reyerta y través de toda la carnicería que siguió, Erlick y Grundius lograron abrirse camino hacia fuera.

Por desgracia, también el sargento y sus hombres. Los gritos y el sonido estridente de los silbatos en la distancia trajeron a Erlick de vuelta al presente, de pronto se dio cuenta de que se estaba quedando sin calle y todavía no había localizado la señal.

"Por las barbas de Grungni, esos Vigilantes parecen dispuestos a echarnos el guante" dijo Grundius jadeando, el sudor empapaba ahora su frente. "¿Cómo te llamó el sargento, La Araña Escarlata?"

"Sí, pero yo nunca había oído ese nombre" Erlick respondió distraídamente, sus ojos exploraban las paredes en busca de la señal. "Él es muy conocido por estos lugares", Grundius continuó con la absurda conversación, se arriesgó a echar un vistazo atrás, y vio que cinco guardias más se habían unido a la persecución. Cualquier pensamientos de luchar contra los guardias en las angostas calles desapareció inmediatamente. "Un Forajido espadachín, un poco rompecorazones, dicen" el enano prosiguió hablando sobre sus conocimientos de la zona y esperando al mismo tiempo que Erlick tuviese algún plan para sacarlos de ahí.

"¡Allí!" gritó Erlick de repente, señalando lo que para Grundius sólo parecía ser una pared desnuda con un punto negro en ella. "Sígueme" le indicó Erlick, echó una última mirada hacia atrás para confirmar que los guardias no estaban a la vista. Satisfecho, hizo un esfuerzo sobre la pared tanteando con las manos, encontrando por fin lo que él andaba buscando.

"Ven aquí y empuja, enano", Erlick gimió cuando él puso su hombro contra la pared y empujo con todas sus fuerzas. "¿Qué empuje eso?" preguntó Grundius con incredulidad, las voces de los guardias se oían cada vez más fuerte, indicando su proximidad, "¿Te has vuelto loco, hombrecillo? Eso es sólo una pared vacía".

"Sólo confía en mí, ¿quieres?" dijo Erlick irritado, sus músculos se tensaron cuando empujó la pared. El tiempo se les estaba acabando. En cualquier momento los vigilantes podrían doblar la esquina. Y ellos no tenían ninguna posibilidad contra ocho guardias. La idea de la soga en sus cuellos hizo que Erlick redoblará sus esfuerzos y la puerta oculta tallada en la pared se abrió un poco, revelando una pequeña grieta.

Grundius no daba crédito a sus ojos al ver el muro que lentamente iba dejando un borde abierto. Sin pensarlo se arrojó contra la puerta, y con sus fuerzas combinadas abrieron lo suficiente para que ellos pudieran pasar por la rendija. Erlick fue el primero en sumergirse en el interior, seguido rápidamente por Grundius. Las manos se movieron por instinto, Erlick agarró una palanca de madera y tiró de ella hacia abajo con sus últimas fuerzas. El sonido del mecanismo gimió sordamente debajo de ellos cuando la puerta se cerró con un resonante sonido metálico.

Erlick escuchó atentamente, pegando su oreja a la puerta. Oyó las maldiciones del sargento cuando reprendió a sus secuaces. Sonriendo se volvió hacia Grundius que parecía horrorizado en la penumbra de la sucia escalera en la que se encontraban. "Me di cuenta el otro día. Algunos ladrones lo suelen usar para escapar de los Guardias. Lo vi desde el otro lado del callejón", explicó Erlick. Grundius no parecía convencido. "Obviamente me decidí a investigar y encontré una pequeña marca negra en la pared, el signo de un águila negra", Erlick continuó, "Menuda suerte, ¿no te parece?".

"Sí" titubeo Grundius, más relajado, pero todavía no estaba del todo seguro acerca de la veracidad de la historia de Erlick. "Creo que sería mejor estar alerta durante un tiempo", aconsejó el Enano. "Después de todo, esos guardias parecían querer realmente atraparte". "Sí, es extraño que ellos pensasen que yo era algún tipo de notorio Forajido", Erlick musitó, cuando comenzó a subir por la escalera, "Debe de haber sido una confusión", comentó. "¿Algo sobre un rompecorazones, dices?" Erlick preguntó mientras se subía el cuello, ocultando la marca de debajo de su oreja derecha, una marca que parecía una araña escarlata...

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL FORAJIDO.

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

El atributo de movimiento del Forajido está reflejado en su perfil al inicio y se mantiene a 4 a lo largo de todos sus niveles de batalla. El Forajido comienza el juego con las siguientes habilidades: Sentir el Peligro y Lanzamiento de Acero.



Warhammer Quest
A GAMES WORKSHOP®
PRODUCT

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 at 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
Rulebook Art
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Games Workshop, Chawton Street, Hilton, Eastwood, Notts
NG16 3SY, United Kingdom.
Games Workshop, 3431-C Benson Avenue, Baltimore, Maryland
21227-1072, USA.
Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Civ Church), Mascot
NSW 2020, Australia.
Part No.: 102619
Part No.: 0017