

• REGLAS ESPECIALES •

Estas reglas se aplican a todos los Monstruos y Villanos que tengan recogidas estas reglas especiales en su carta de Evento de Monstruo. Algunas reglas han sido modificadas para adaptarlas a las Reglas del Libro del Jugador Veterano.

ABSORCIÓN DE MAGIA (N+)

Un Monstruo con esta habilidad tira 1D6 después de determinar los Puntos de Poder de los que dispone el Hechicero, Druida o Chamán (cuenta el Maná como Poder). Si obtiene un resultado igual o superior a N, el Hechicero pierde todos los Puntos de Poder obtenidos en este turno. Esta habilidad tiene efecto antes de que Nadie pueda hechizar este turno. En el caso del Sacerdote Guerrero, Hermana de Sigmar, Explorador Elfo, aumenta la dificultad requerida para lanzar esas bendiciones o hechizos el valor indicado entre paréntesis -6. Por ejemplo, si la dificultad para lanzar una plegaria es 7+ y la Absorción de Magia es (5+), le restamos 5-6=1 y por tanto, la dificultad para lanzar la plegaria será de 8+ (ha aumentado un punto respecto a la tirada original requerida de 7+). Los pergaminos podrán seguir usándose.

ABOMINACIÓN

A medida que muere la Abominación del Pozo Infernal, su impío metabolismo puede reiniciar uno de sus corazones hinchados y dar más vida a la asquerosa bestia. Cuando la Abominación se reduce a 0 Heridas, tira 1D6. Con un resultado de 1 a 4, uno de los muchos corazones de la criatura, vuelven a la vida. Coloca la criatura en 2D6 Heridas.

Puede utilizarlo durante su próximo turno en la Fase de Monstruos como de costumbre. Con un resultado de 5 o 6, la 4 Abominación finalmente muere. Los Aventureros reciben su valor de oro solo cuando es asesinada.

ALIENTO DE DRAGÓN

El Aliento de Dragón se usa además de sus ataques cuerpo a cuerpo normales. Hay muchos tipos de Dragones en los oscuros túneles y cavernas del Mundo de Warhammer, cada uno con un tipo de aliento diferente. Los Dragones pueden exhalar mortíferas llamaradas, gases o descargas eléctricas. Para determinar qué tipo de Dragón han encontrado los Aventureros, y por consiguiente qué tipo de Aliento tiene, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-2 Dragón de Fuego – Exhala fuego. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por llamas y fuego. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libran del fuego utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa. Cada Aventurero afectado por el fuego sufre 3D6 Heridas, sin modificador por armadura (salvo los escudos que restarán su Resistencia a las Heridas).

3 Dragón Negro – Exhala Humo. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por los humos aceitosos. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libra del humo utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa. Tira 1D6 para cada Aventurero afectado por el humo, resta su atributo de Resistencia al resultado y multiplícalo por 2. El resultado indica cuánto D6 Heridas sufre el Aventurero, sin modificadores por Resistencia o armadura. Por ejemplo, un Aventurero saca un 6 y su Resistencia es 4 ((6-4)x2)D6= 4D6 Heridas sin modificadores de Resistencia o Armadura.

4 Dragón Verde – Exhala Humos Corrosivos. Tira 1D6 para cada Aventurero y agrega su Atributo de Resistencia. Si el resultado es 7+ el Aventurero se libra de los efectos del humo. Si el resultado es 6 o menos el Aventurero sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.



5 Dragón Azul – Escupe Electricidad. Los Dragones Azules generan cargas eléctricas que exhalan en forma de relámpagos eléctricos. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién impacta. El Aventurero sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura. Después de resolverse el ataque, tira otro 1D6. Con un resultado de 3, 4, 5 ó 6 el relámpago forma un arco voltaico impactando a otro Aventurero. Coge otro Marcador de Aventurero para determinar a quién. También sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura. Este proceso se repite hasta que todos los Aventureros son afectados ese turno o el relámpago no forma el arco voltaico (obteniendo un 1 ó 2).

6 Dragón Blanco – Exhala Niebla Fría. Los Dragones Blancos exhalan una niebla congelante tan fría que los enemigos alcanzados por ella quedan ateridos y congelados. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos de los Aventureros son envueltos por la niebla. Si el resultado es superior al número de Aventureros significa que todos son impactados. Si algún Aventurero se libra de la niebla coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se libra. Cada Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Además, mientras el Aventurero se descongela, durante un turno, ve reducido su movimiento a 1, podrá ser impactado automáticamente y cualquier situación que se deba resolver con los dados sólo será superada con un 6 natural. Las acciones que no necesitan el uso de dados pueden resolverse de manera normal.

ALIENTO DE FUEGO (N)

Un Monstruo con esta habilidad tira 1D6 al inicio de cada turno. El resultado indica cuantos de los Aventureros son engullidos por las llamas (determina los Aventureros afectados siguiendo el procedimiento habitual). El daño de cada ataque viene indicado por el número N. Por ejemplo, la Hidra tiene aliento de fuego (4), lo que significa que cada ataque causa 4D6 Heridas sin el modificador por Armadura.

ALIENTO PESTILENTE

Dragones Zombis escupen una nube de gases corrosivos y pestilentes que marchita todo lo que toca. Cuando el Dragón haga sus ataques tira 1D6 para ver cómo se ven afectados los Aventureros. Si la puntuación es mayor que el número de Aventureros, todos se ven afectados. Cualquier Aventurero afectado por el Aliento sufre 3D6 Heridas sin modificadores por armadura.

Todo aquel que vea reducidas sus Heridas a cero por el Aliento sufre la Plaga del Dragón Zombi y por lo tanto pierde -1 a su Resistencia cuando sane su vida.



Horror de la Progenie: Antes de que el Horror de la Progenie realice otros ataques, tira 1D6 para ver cuántos Aventureros se ven afectados por la bilis.

Si el resultado es mayor que el número de Aventureros, todos ellos han sido afectados. Cualquier Aventurero afectado debe tirar 1D6 y sumar la Iniciativa o Resistencia (incluida la Armadura). Si el resultado es 6 o menos, el Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores y pierde -1 Ataque el próximo turno mientras se recupera... Cualquier Aventurero reducido a 0 Heridas por este ataque sufre Plaga y, por lo tanto, perderá -1 punto permanente de Resistencia cuando recupere la vida.

ANILLO DE PROTECCIÓN (+N)

Algunos Monstruos llevan anillos mágicos que les dan una Resistencia de +N extra, donde N es el número que viene tras La entrada Anillo de Protección.



ARSENAL DE LA ANARQUÍA

Los Ingenieros Brujo Skaven inventan una variedad salvaje de inventos destructivos para usar en combate. Antes de colocar al Ingeniero Brujo en el tablero, tira 1D6 en la siguiente tabla para ver qué dispositivo tiene en este combate en particular.

1 Mosquetón de Disformidad

Un rifle construido de forma similar al Jezzail más grande. Dispara rodamientos de bolas infundidos con piedra de disformidad que pueden penetrar incluso la armadura más pesada. Cualquier Skaven con esta arma realiza un ataque a distancia por turno. El daño causado es de Dados de Daño + 5 Heridas; Si lo hace no podrá atacar cuerpo a cuerpo ese turno. Si va armado con este arma coloca lo más alejado posible de los Aventureros o en posición de cobertura. El rifle ignora 2 puntos de la Armadura del objetivo.

2 Acumulador sobrealimentado de energía

Este acumulador va sujeto a la espalda del Ingeniero. Pierde -1 Movimiento, pero gana la Regla Especial de Magia Skaven 1. Si ya tiene esta habilidad, puede lanzar un hechizo Skaven adicional cada turno. Si el Skaven no logra lanzar un Hechizo mientras está equipado con el Acumulador se sobrecaliente más y explota, causando que el Skaven pierda 3D6 Heridas y ya no obtendrá el beneficio de este artefacto. Si el Skaven muere de esta forma, los Aventureros solo obtienen la mitad del valor de Oro por la muerte.

3 Optometría Bruja

Este artílugo de visión potenciado con Piedra bruja permite que un Ingeniero Brujo apunte claramente sobre un enemigo, incluso aquellos ocultos y a cubierto.

El ingeniero brujo gana +2 para impactar en disparos o armas arrojadizas.



4 Condensador mejorado de energía

Esta mochila contiene cargadores de energía eléctrica, gracias a la piedra bruja. El Skaven equipado con este artefacto puede liberar periódicamente ráfagas de energía eléctrica concentrada sobre sus enemigos.

Al comienzo de cada Fase de Monstruos, tira 1D6. Con un resultado superior a la iniciativa del Ingeniero Brujo, el Skaven pueden lanzar el Hechizo de Rayo de Disformador o de Disformidad una vez por turno.



5 Pistola de la Disformidad

Esta pistola dispara astillas de piedra de disformidad pura que pudren la carne del objetivo. Cualquier Skaven equipado con una Pistola de la Disformidad gana un Ataque de Proyectil una vez por turno que causa un total de Dados de Daño + 1 Herida; Este ataque se realiza antes que cualquiera de los ataques normales del portador. Si causa daño además genera los efectos de "Plaga".

6 Cohete Aniquilador

Construido en base a los secretos arrebatados del misterioso este, los Ingenieros Brujos se afanan en potenciar la propulsión, autonomía y potencia explosiva de estas armas devastadoras.

Un Skaven armado con este cohete tiene -1 Movimiento, ya que carga con este dispositivo a la espalda, y es colocado como tropa de proyectiles.

Al comienzo de su turno, antes de hacer cualquier otra cosa, tira 1D6. Con un resultado de 4+, el Skaven dispara el Cohete Aniquilador. Realiza una tirada de proyectil para impactar contra un Aventurero al azar que no esté adyacente al portador Skaven. Si tiene éxito, el cohete causa 4D6 Heridas al objetivo y 2D6 Heridas a todos los miniaturas adyacentes (amigos o enemigos). Si el cohete falla (pero no es un 1), selecciona aleatoriamente otra casilla en la misma sección del tablero que el Skaven que disparó el Cohete y tira para saber las Heridas como antes. Si la tirada para impactar es un 1, el cohete falla y explota violentamente, causando 4D6 Heridas a su propietario y 2D6 a todos los miniaturas adyacentes. El Lanzacohetes es de un solo uso por Aventura. No se obtiene oro de los monstruos muertos en la explosión.

ARMADO CON (ARMA) (+N)

El Monstruo está equipado con el arma indicada, la cual modifica su atributo de Fuerza en un valor igual a N (si el número está precedido del signo +), o confiere directamente la Fuerza indicada por N (si N está precedido de la letra F). A veces es posible que los Monstruos puedan estar equipados con armas diferentes, en cuyo caso se indicará las posibilidades en 1D6 de que esté armado con cada tipo de arma.

ARMADO CON

[a-b] arma1 ó [c-d] arma2

Algunos Monstruos pueden estar armados con una alternativa de armas. Esta entrada indica que con 1D6 en el rango a-b estos Monstruos estarán armados con armas1 y en el rango c-d estarán armados con arma2.

Por ejemplo, entrada 43 de la Tabla de Monstruos de Nivel 2 para Goblins leemos: Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas). Esto indica que con 1D6 un 1, 2 o 3 todos los Goblins del grupo estarán armados con Arcos de Fuerza 1, y donde 4, 5 o 6 estarán armados con Lanzas. Ten en cuenta que aquellos Monstruos Armados con Armas de Proyectiles se situarán lo más alejado posible de los Aventureros o si tienen la posibilidad de situarse en cobertura, harán lo propio.

ARMADO CON BOLA Y CADENA (Goblin Fanático)

Este ataque tiene la regla Emboscada (A). Esta arma gira alrededor de la cabeza del Goblin y es un peligro para todos los Aventureros cercanos que están de pie como para el mismo Goblin. Un Goblin Fanático siempre intenta ponerse adyacente a tantos Aventureros como le sea posible. Al final de cada Fase de Monstruos, todos los Aventureros adyacentes al Goblin Fanático sufren automáticamente 1D6+3 Heridas sin modificador por armadura. Sin embargo si en la tirada el resultado es un 1, muere estrangulado con su propia cadena.

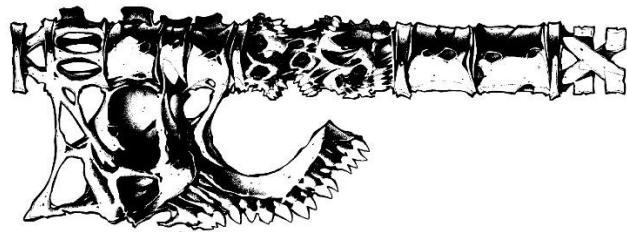


ARMADO CON ESPADÓN DE

MUERTE (Señor de las Alimañas)

Cualquier Aventurero que sea impactado con el Espadón de Muerte sufre +2 Heridas extras, sin modificadores por Resistencia o armadura.

NOTA: Como la Magia Skaven sólo funciona de 1 a 6, el Señor de las Alimañas no obtiene el +1 habitual al tirar en la tabla de magia por ser Gran Demonio.



ARMADO CON HACHA DE KHORNE (Devorador de Almas)

Causa +2 Heridas. Además si el resultado en la tirada para impactar es un 6 natural duplicará el daño.



ARMADO CON JEZZAIL

(2 Skavens de dotación)

Los Mosquetes Jezzail son armas de proyectiles usadas por los Skaven y se utilizan como tal. El Jezzail tiene una Fuerza 5 e ignora 3 puntos de la armadura de la víctima al determinar las Heridas. Un solo Skaven no podrá disparar con el rifle. Si diferentes Aventureros matan cada uno a un miembro de la dotación, se llevarán cada uno la mitad del valor en M.O. Se situarán lo más alejado posible (ver despliegue de armas de proyectiles).

ARMADO CON AMERRATALLADORA

Este equipo se coloca en el tablero como los Monstruos armados con armas de proyectiles. Requiere de 2 Skavens para su uso. Si uno muriese, entonces el otro no podrá utilizar el arma y sólo podrá hacer ataques normales cuerpo a cuerpo. Al principio de la fase de Monstruos coge un contador de Aventurero para determinar el objetivo. Si hubiese más de un equipo Skaven en combate, distribúyelo de acuerdo a la norma del uno contra uno. Cada vez que una Amerratalladora dispare tira 1D6 para determinar cuántos disparos son disparados durante el ataque. Ahora tira otro 1D6 por cada disparo y añade los resultados juntos. El total es la cantidad de daño causado al Aventurero. Si alguno de los dados de daño obtiene un 6, entonces la Amerratalladora habrá disparado una particular ráfaga letal y el daño causado por este dado no se modificará por Resistencia o Armadura. Sin embargo si alguno de los dados obtiene un 1, no cuentes ese dado cuando determines el daño causado. Después de que el Daño causado haya sido determinado, tira otro 1D6. Con un resultado de 1 a Amerratalladora se ha encasquillado y no podrá disparar el siguiente turno. Con un resultado de 5-6 la Amerratalladora continúa disparando, coge otro marcador de Aventurero para determinar quién es el objetivo esta vez. Nota que el mismo Aventurero puede ser el objetivo en múltiples ocasiones!!.

Ejemplo: Una Amerratalladora dispara al Bárbaro, se obtiene un 5 en 1D6, significando que hará 5D6 de daño contra él. Los resultados son 4,3,6,2 y un 1. El 1 se quita inmediatamente y el resultado de 6 se calcula sin modificar el daño. Los dados restantes obtienen un resultado de 9. El Bárbaro tiene resistencia 4, significa que sufrirá 5 de daño (9-4). Sin embargo ha obtenido además 6 heridas no modificables de daño por el resultado de 6.



ARMADO CON ATRAPACOSAS Y LÁTIGO

Un Señor de las Bestias usa el atrapacosas para asegurarse de que la desafortunada víctima no escapa, mientras azuza con el látigo a la bestia monstruosa. Si el adiestrador impacta con éxito a un Aventurero, le retiene con el Atrapacosas (además de recibir el daño normal). El Aventurero podrá intentar escapar cada turno tirando 1D6 + Fuerza, y lo logra si saca un 7+. En caso contrario, sus frenéticos intentos de escapar le causan otras 1D6 Heridas, con modificadores por Resistencia.



El Adiestrador Skaven que retiene con éxito a un Aventurero hará todos sus futuros Ataques con el Látigo. El Látigo causa (Dados de Daño + Fuerza) Heridas. Impacta automáticamente e ignora la Armadura del Aventurero. Otros Monstruos ganan +1 para impactar al Aventurero mientras esté siendo retenido por el Atrapacosas. Si el Adiestrador se mueve o muere, el Aventurero se libra.

ARMADO CON LÁTIGO DEMONÍACO (Devorador de Almas)

Al principio de cada turno elige a un Aventurero al azar (utiliza los Marcadores de Aventurero), para determinar a quién atacará el Monstruo con el Látigo Demoníaco. El Aventurero que sea elegido será desplazado a una de las casillas adyacentes al Demonio, no importa si se encuentran otros Aventureros o Monstruos a su paso, éstos resultarán desplazados. Recuerda que si algún Aventurero resulta abatido por el Devorador de Almas y este dispone todavía de ataques, podrá utilizarlos contra otro Aventurero.



ARMADO CON LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD (2 Skavens de dotación)

La Dotación Skaven con Lanzallamas de Disformidad es utilizada como si portase un arma de proyectil. La dotación del lanzallamas consta de un tanque con piedra de disformidad muy caliente conectado a un mecanismo del arma que dispara una llama corrompida en un área ancha. Cada dotación de lanzallamas requiere de dos Skavens para manejarlo. Si uno de los dos muere el lanzallamas ya no puede seguir siendo utilizado, y el Skaven sobreviviente sólo puede hacer ataques cuerpo a cuerpo. Si aventureros distintos matan cada uno a un miembro de la dotación, se repartirán los puntos (llevándose cada uno 350 M.O.).

Al principio de la Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Si hay más de una dotación distribúyelos aplicando la regla del uno contra uno. Cuando un tirador de Lanzallamas de Disformidad dispara, las llamas salen disparadas hacia el objetivo ocupando el ancho de un pasillo, mientras va abrasando todo lo que pilla en su camino. Impactará a todo aquel que esté en su trayectoria (en línea recta).

Si una miniatura es quemada con el lanzallamas sufre 3D6 Heridas. Si en el resultado de los dados al hacer el disparo obtenemos 2 ó 3 resultados naturales de 1 (es decir doble o triple "1"), significará que el lanzallamas ha fallado y debes tirar en la tabla siguiente:

1-4 ¡Kaboom! El tirador del lanzallamas explota, causando 4D6 Heridas en cada miniatura que haya en la estancia. Si hay más Lanzallamas de Disformidad en la misma estancia tira 1D6 por cada uno, con un resultado de 1, 2 ó 3 también explota causando otros 4D6 Heridas, ten en cuenta que dependiendo del resultado se puede ir produciendo una explosión en cadena, acumulándose las explosiones a las tiradas que deben hacer los lanzallamas aún intactos.

5-6 ¡Clic, clic, clic! El lanzallamas falla mientras el tirador se vuelve hacia su compañero, es en ese momento cuando se dispara causándole 3D6 Heridas a los dos miembros de la dotación.

Además tira 1D6 por cada objeto de tesoro mágico que la víctima lleve. Con un resultado de 1 el objeto queda inutilizado por el resto de la aventura. Al principio del próximo subterráneo el objeto funcionará perfectamente.



ARMADO CON REDES

Tira para impactar de forma normal. Cualquier Aventurero impactado queda atrapado en una red. Una vez que el Aventurero queda enredado, tira 1D6 por cada Monstruo armado con Red que ataque de nuevo al mismo Aventurero.

1, 2 ó 3 el Aventurero queda otra vez enredado (ahora automáticamente) en la red de ese Monstruo.

4, 5 ó 6 el Monstruo ataca (tirar para impactar) al Aventurero enredado con +2 al impactar con su garrote, causando (1D6 + Fuerza) de Heridas si el ataque tiene éxito.

Mientras el Aventurero esté enredado no puede atacar de ninguna forma, tampoco con Magia. Al principio de cada turno el Aventurero atrapado tira 1D6 y suma su Fuerza, a continuación resta al resultado el número de redes que envuelven al Aventurero. Si el resultado es 7 o más, este rompe las redes y puede seguir luchando de manera normal.

ARMADO CON REDES Y GARROTES (Goblins)

Los Goblins armados con Redes y Garrotes se colocan en parejas, primero atacan los de Redes. Tira para impactar de forma normal. Cualquier Aventurero impactado queda atrapado en una red. Una vez que el Aventurero queda enredado, no podrá hacer nada hasta que se libere (y únicamente podrá hacerlo él mismo y al principio de su fase de Aventureros con un chequeo de fuerza de 7+, en cuanto se libere podrá moverse y atacar normalmente). Despues atacan los armados con Garrotes, el Monstruo ataca (tirar para impactar) al

Aventurero enredado con +2 al impactar con su garrote, causando (1D6 + Fuerza) de Heridas si el ataque tiene éxito. Por cada

Goblin con red que más objetivos que con su red, cambiará por uno con su garrote en lugar de intentar atraparlo con su red.

no tenga atrapar su ataque



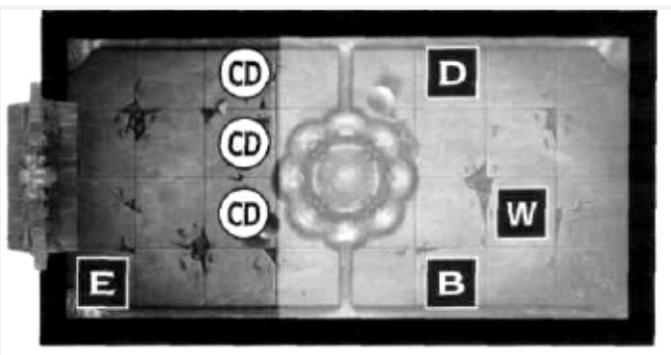
ARMADO CON TRABUCO

(Enanos del Caos)

Algunos Enanos del Caos, tal como indican las Tablas de Monstruos, usan grandes trabucos para disparar una lluvia mortal de fragmentos metálicos a los Aventureros. Nota que los Enanos del Caos armados con trabucos tienen algunas características diferentes de los Enanos del Caos que no portan este tipo de armas pues no consiguen 1D6 adicional cuando obtienen un resultado de 6 natural en la tirada para impactar y sólo tienen 1 punto de armadura.

Un ataque con trabucos es diferente al realizado con las armas de proyectiles normales. Cuando los Enanos del Caos disparan, el área afectada es desde la boca del trabuco afectando todas las casillas que hay delante. No hay que determinar un objetivo, se tira un dado para impactar por cada enano y los que han logrado impactar se suman y se aplican a todos los aventureros.

En el ejemplo, se ha extraído aleatoriamente el contador del Bárbaro (B) de la bolsa, esto determinará la dirección en la que tendrán que disparar los tres Enanos del Caos armados con trabucos (CD). Abren fuego contra los Aventureros (D,W y B). Despues de tirar 1D6 por cada disparo el resultado es un 3, un 5 y un 6. Con un 5+ para impactar, esto supone que dos de los tres disparos han dado en el blanco. Como cada disparo causa 1D6 Heridas y han impactado dos disparos el total de Heridas que sufre cada Aventurero (D,W y B) en el área afectada es de 2D6 Heridas. El Elfo (E) está fuera del área de efecto y por lo tanto no sufre heridas.



Los aliados de los Enanos del Caos no se ven afectados por los tiros, pues son capaces de sortear la metralla, quizás disponen de algunos signos arcanos y mágicos que les advierte de la inminente llegada de una lluvia de metal.

ARMA MÁGICA (1D6)

Si la descripción del Monstruo indica que posee un Arma Mágica (que no sea de una de las facciones con tabla propia), tira en la siguiente tabla. Si son más de uno, haz una sola tirada para todo el grupo de monstruos del mismo tipo.

1. Espada Cortante. El Monstruo causa (1 herida X nivel del portador). Por ejemplo, un monstruo de nivel 3 causará +3 heridas adicionales.

2. Espada de Distorsión. Cualquier ataque dirigido contra el Monstruo debe aplicar un modificador de -1 al impactar, además, debes aplicar un +1 a la Resistencia del Monstruo.

3. Espada de Dolor. Esta espada ignora las armaduras no mágicas y hasta 3 puntos de protección de las armaduras mágicas.

4. Espada Negra. Una vez por turno, el Monstruo puede repetir la primera tirada para impactar que falle, las heridas causadas con la Espada Negra causan +1D6 Heridas extra.

5. Espada de la Locura. El Monstruo causa miedo (2 veces el nivel del aventurero contra el que esté combatiendo). Si el monstruo ya causa miedo, la espada hace que cause terror (N), donde N es el valor indicado en la habilidad de Miedo, descrita en la ficha del monstruo.

6. Espada de los Malditos. Esta espada siempre causa el doble de las Heridas infligidas siguiendo el procedimiento habitual. Determina el daño infligido de la forma habitual, multiplicando por dos el resultado obtenido en el dado antes de sumar la Fuerza del Monstruo.

ARMA MÁGICA NO MUERTOS

1 Espada del Temor *Esta espada exuda un frío glacial. Corta el aire por donde pasa creando pequeños cristales de hielo, congelando todo alrededor.* Todo Aventurero adyacente al portador de la espada sufre 3 Heridas sin deducciones. Estas Heridas es Daño Fatal

2 Espada Tumba del Caos *Esta espada está forjada a partir de la esencia del caos y está siempre sedienta de sangre.* Cada vez que un Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas por esta espada tira 1D6. Con un resultado de 1 el Aventurero pierde 1D3 Heridas permanentemente.

3 Espada de Resurrección *A medida que la sangre da la espada se derrama en el suelo empieza a burbujejar. Cuando se forma un charco de dos palmos, un cuerpo esquelético brota del charco y ataca a los Aventureros.*

Toma nota del número de Heridas que el Monstruo armado con esta arma infinge. Por cada 10 Heridas que provoca, un esqueleto armado con espada se crea. El Esqueleto se coloca utilizando las reglas habituales y ataca en la siguiente Fase de Monstruos.

4 Espada Destripadora *La Espada Destripadora tiene unos horribles dientes de acero negro. A pesar de su superficie oscura tiene un brillo sobrenatural de color azul y destroza las armaduras como si fueran de papel.*

Cada vez que el portador impacta a su oponente, esta espada ignora 1D6 puntos de armadura. Si el resultado de la tirada es un 6 natural, destruye una pieza de armadura al azar del Aventurero afectado.

5 Hachas de Nagashizzar *Estas Hachas fueron creadas por el Gran Nigromante Nagash y tienen Piedra de Disformidad incrustada en sus hojas. Siempre se utilizan en pares y la Piedra de Disformidad puede causar efectos horribles.*

El Monstruo que porta estas hachas gana un ataque adicional. Además si un Aventurero ve reducidas sus Heridas a cero a causa de estas hachas tira en la tabla 1D6:

1) Está muerto y no puede ser curado. Podrá ser objeto de resurrección o similar después.

sufre 2D6 Heridas extras sin modificadores.

2-3) - 1D6 Heridas permanentemente.

4) -1 a la Resistencia permanentemente.

5) -1 a su Fuerza permanentemente.

6) El Aventurero no sufre ningún daño adicional.

6 Azote de las Calaveras Esta antigua arma consiste en largas cadenas de color negro. Al final de las cadenas hay unas horribles calaveras que muerden a todo el que se acerque.

Las mandíbulas del mayal pueden morder a un Aventurero que es golpeado. Con un 6 natural al impactar el Aventurero.

ARMA MÁGICA ORCA O GOBLIN

1 Hacha de Slasha. El filo finamente pulido de esta hacha de guerra dispersa la luz de la lámpara.

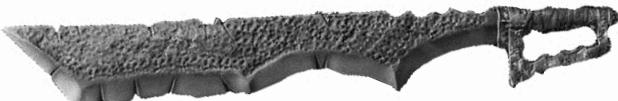
El borde afilado mágicamente del hacha infinge 1D6 Heridas extra cuando el Monstruo obtiene 4+ al impactar.

2 Martillo de Morko. Este martillo aúlla cuando se dirige hacia su objetivo.

Este martillo mágico añade a su portador 1D6 a la Fuerza.

3 Espada de Stabbin. La hoja de obsidiana de esta espada tiene incrustada la sangre de sus anteriores víctimas.

La espada ignora cualquier armadura. Cualquier impacto causado por esta espada sólo es modificado por la Resistencia natural del objetivo.



4 Arco de Hueso. Este arco de horrible apariencia está hecho con el hueso de alguna enorme bestia, y crujie ominosamente cuando la cuerda es tensada.

El arco causa 1D6 Heridas + Fuerza del portador por cada disparo y añade +1 a todas las tiradas para impactar. Los monstruos con el arco óseo siguen las reglas de Monstruos con armas de proyectiles.

5. Maza del Despiadado Urgrash. El dueño de esta inmensa maza se traga toda la luz y un aura de oscuridad le rodea.

La maza causa una Herida adicional por Nivel de Combate al Aventurero que es golpeado. Todo Aventurero que intenta impactar al Monstruo sufre un modificador de -1 al impactar.

6 Espada del Carnicero. Esta gran cimitarra grita y se lamenta con una maldad impía cuando desgarra la carne de sus enemigos.

Esta espada causa 1D6 Heridas extra cada vez que impacta. Además, si el Monstruo obtiene un 6 al impactar, una de las Heridas sufridas por los Aventureros no puede ser curada: la ha perdido para siempre.

ARMA MÁGICA SKAVEN

Tira 4D6 para determinar el tipo de arma que lleva, si se trata de un Héroe con perfil de Ataque cuerpo a cuerpo, descarta el resultado si el arma es a distancia y elige el resultado del arma de combate cuerpo a cuerpo más próximo a la tirada (en orden ascendente). En aquellos de tipo mago, elige armas a distancia:

4 Espada maldita

Esta es la mismísima espada que fue creada por los Skavens para destruir al mayor Nigromante que jamás haya pisado el mundo. Para fabricarla se creó una aleación de Piedra bruja en estado puro con gromril robado, y se le inscribieron encantamientos de condenación sobre su filo maldito.

El que empuñe la espada tendrá +2 Fuerza y causa Doble Daño en las tiradas para impactar que saque 5+. Sin embargo, el portador pierde 1 Herida al final de cada turno, ya que el arma consume su alma poco a poco. El portador puede morir por la herida que pierde.

5 Degolladora de Enanos

Esta ancestral y perversa arma fue fabricada por los Skavens para luchar contra los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo.

Esta arma causa 2D6 Heridas extras contra Aventureros Enanos. Cualquier Skaven que porte esta arma se coloca adyacente a un Aventurero Enano siguiendo las reglas de uno contra uno. Contra el resto de Aventureros, el arma solo causa +2 Heridas en cada ataque,

6 Espada arrasadora

Esta arma ancestral está imbuida de energía oscura y brilla con destellos de luz verde.

Añade
+1 Fuerza
en combates
cuerpo
a cuerpo.



7 Rompecraneos

Las runas grabadas en esta arma dirigen los proyectiles disparados por ella hacia los ojos, garganta u otro punto débil del enemigo, aunque se trate de un monstruo enorme.
Es una honda normal pero con miniaturas con Resistencia 5+ siempre impacta con un +2.

8 Espada Supurante

Este arma destila un veneno corrosivo que puede fundir armaduras, ayudando a que la punta venenosa llegue a su objetivo.

Una Espada supurante tiene las reglas especiales de Veneno e ignora 2 Puntos de Armadura.

9 Espada Maldita del Delirio

Los enemigos heridos con esta arma desesperante quedan aturdidos, confundidos y sin posibilidad de contraatacar.

La Habilidad de Armas de su portador aumenta en +1. Si saca un 6 natural al impactar, queda aturdido (El Aventurero no podrá hacer nada en su siguiente turno) y le impactarán Cuerpo a Cuerpo con un +1.

10 Arrancaojos

La potente hoja de esta diabólica espada tiene grabadas unas runas enroscadas, que le permiten atravesar la armadura más gruesa con facilidad.

El adversario no puede usar la Armadura al calcular las Heridas causadas.

11 Espada de la Furia Negra

El Skaven que empuñe esta arma sentirá la energía de un hechicero fluyendo por todo su cuerpo.

La espada concede +1 Ataques a su portador.

12 Estrellas de Piedra Bruja

Estas afiladas estrellas arrojadizas están recubiertas de un letal veneno disforme.

Las Estrellas de Piedra bruja son un Arma arrojadiza que causan Veneno y tienen Fuerza 4.

Solo son tres estrellas las que pueden lanzarse al adversario, el Monstruo podrá lanzar tantas por turno como Ataques tenga en su perfil hasta acabarlas.

13 Espada de la corrupción

Esta espada se ha dejado en barbecho durante trece días en el temido Caldero de las mil plagas.

El portador de esta espada obtiene un +1 Fuerza a todos sus ataques de combate cuerpo a cuerpo. Por contra, si el portador hace una tirada para impactar en la con todos sus ataques obtiene dos o más resultados de 1, sufre inmediatamente una herida sin modificadores. El resto de ataques se desarrollan normalmente.

14 Bomba infernal

La Bomba infernal es el artefacto explosivo favorito del clan Eshin para sus misiones de espionaje. Estos artílugos de metal usan espoletas y rodamientos para retrasar sus deflagraciones de energía infernal.

Un solo uso. Los Skaven han preparado una trampa en esa estancia. Tira 1D6 cada vez que vaya a mover un Aventurero en su Fase en la estancia en la que se haya la miniatura con esta regla. Si obtienes un 1, activarás la bomba y explotará, la miniatura que la activó sufrirá 2D6 Heridas sin aplicar reducciones de ningún tipo, mientras que las casillas adyacentes sufrirán 1D6 Heridas sin reducciones, sean miniaturas amigas o enemigas.

15 Bomba de humo

Es muy posible que los miembros más destacados dentro del Clan Eshin lleven Bombas de humo para generar confusión. Al romperlas, un humo negruzco, aparentemente inteligente, se arremolina en hipnóticos arabescos buscando el camino hacia los pulmones del enemigo.

Un solo uso. El personaje puede usarlas y gana la regla especial Huir.

16 Espada Putrida

Esta espada fue forjada con fragmentos rotos que provocan que el oponente del portador se debilite.

El portador de esta arma tiene Emboscada Automática, que no podrá ser evitada por ningún tipo de regla que avise de emboscadas o las anule.

17 Esferas de Muerte

Esta es una Esfera de Viento envenenado de una variedad aún más potente, capaz de soltar un gran volumen de gas mortal.

Un solo uso. El portador podrá lanzarla en su fase de disparo. La Esfera mortal se lanza utilizando la Habilidad de Proyectiles. Todas las miniaturas adyacentes al objetivo y el propio objetivo sufren una herida por nivel de combate con un resultado de 4+, sin modificar por Resistencia o por Armadura.



18 Espada de Nurglitch

Bendecidas por los ungüentos especiales de los Señores de la Plaga, estas espadas tienen la suciedad incrustada. El más mínimo rasguño de semejante trozo de metal oxidado puede convertirse en una infección mortal.

Las miniaturas enemigas pierden 1 punto de Resistencia de su perfil al final de cada turno en el que le hayan causado al menos una Herida con este arma. Cualquier miniatura cuya Resistencia llegue a 0 Heridas morirá. Deberá encontrar un Sanador para Recuperar la Resistencia perdida por este Arma.

19 Atrapacosas

Esta arma solo puede ser empuñada por los mayores héroes del Clan Moulder y es utilizada para atrapar a las presas sobre las que realizar luego sus abominables experimentos.

Si un Skaven impacta con éxito a un Aventurero, le retiene con el Atrapacosas (además de recibir el daño normal). El Aventurero no puede moverse hasta que haya escapado del alcance del Atrapacosas tirando 1D6 y sumando su Fuerza al comienzo de cada uno de sus turnos. Si saca 7 o más, se libera. Si tira 6 o menos, entonces sus frenéticos intentos de escapar le causan otras 1D6 Heridas, con modificadores solo por Resistencia, no Armadura. Los Monstruos ganan +1 para impactar al Aventurero mientras esté retenido por el Atrapacosas. Si el Skaven deja su casilla actual o muere, el Aventurero se libra.

Cuando no haya un Aventurero que haya sido atrapado por el Atrapacosas, el primer ataque del Skaven será retener al Aventurero objetivo.

20 Espada Bruja Forjada

Al mezclar el polvo de Piedra bruja con el acero durante el proceso de forja se consigue un arma especialmente afilada.

El portador gana la regla especial de Asesinato 6+ o mejorará en un punto esta habilidad si ya la tenía.

21 Palo-shock

Este maligno bastón tiene una batería que puede soltar una descarga capaz de llamar la atención de una Rata Ogro salvaje.

Esta arma ignora los modificadores por Armadura y si saca un 6 natural al impactar, la electricidad verde que desprende deja aturdido al adversario durante su siguiente turno, durante el cual no podrá hacer nada y le impactarán cuerpo a cuerpo con +1.

22 Electrolátigo

Cuando este látigo restalla, lo hace acompañado de un chispazo de electricidad verde.

Esta arma ignora los modificadores por Armadura y si saca un 6 natural al impactar, la electricidad verde que desprende deja aturdido al adversario su siguiente turno, durante el cual no podrá hacer nada y le impactarán cuerpo a cuerpo con +1.. El portador de esta arma gana la regla especial Combate en Filas.

23 Arma de Ingeniero

La espada está conectada a un generador disforme que canaliza energía por toda el arma.

El arma de ingeniero añade un + 1 Fuerza y + 1 Ataques a la miniatura equipada con ella mientras la empuñe.

24 Espada Maldición del Enano

Con el paso de los años se han forjado multitud de armas para disputarles a los Enanos las Montañas del Fin del Mundo, a cual más mortífera.

El portador gana Odio a Enanos y su Fuerza es +1. Los Enanos no aplican modificadores por Resistencia o Armadura cuando reciben Heridas por el daño causado por este arma.



ARMADURA MÁGICA

Si la descripción del Monstruo indica que posee una armadura mágica, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno, haz una sola tirada para todo el grupo de monstruos del mismo tipo.

1. Armadura del Caos. Cada vez que el portador sea impactado, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 ignora el daño causado por un ataque Cuerpo a Cuerpo o de Proyectiles. Además el portador tiene resistencia mágica (5+).

2. Armadura de Hierro Maldito. La armadura suma a la Resistencia del Monstruo, un valor igual a la Fuerza del atacante.

3. Armadura Maldita. Cualquiera que ataque al portador deberá aplicar un modificador de -1 al impactar y -1 al Ataque.

4. Armadura de Destrucción Arcana. Cada vez que un Aventurero ataque al Monstruo y cause daño tira 1D6. Con un resultado de 1 el daño rebota contra el Aventurero, modificado por su Resistencia y armadura.

5. Armadura Venenosa. Al final de cada turno en el que un Aventurero esté en contacto con el portador de esta armadura debes tirar 1D6. Con un resultado de 1 a 3 el Aventurero sufre 1D6 Heridas no modificables. Este ataque es una Herida o Daño Fatal (otra regla especial).

6. Armadura de la Matanza. Esta armadura incrementa en +2 la Resistencia del Monstruo. Mientras éste viva podrá efectuar un Ataque adicional. Si muere, tira 1D6. Con un resultado de 1 ó 2 la armadura cae al suelo y muere. Con un resultado de 3+ la armadura sigue luchando con el mismo perfil de atributos que su portador pero con un solo Ataque. Las Heridas posteriores no afectan a la armadura. La Armadura no podrá mover, por lo que si se destraba el Aventurero obtendrá el oro del Monstruo y se considerará eliminada a efectos del juego.

NOTA: Las armas que ignoran las armaduras mágicas sólo ignoran el modificador de Resistencia, no sus otras propiedades mágicas.



ARMADURA MÁGICA ORCA

1 Armadura de Gorko. *Esta negra cota de malla brilla en la luz. Rostros Orcos parecen deslizarse por su sucia superficie, y el sonido de sus eslabones es el de una risa malévolas. La armadura juega con la luz lo que hace difícil para un Aventurero concentrarse en su oponente.* Cualquier Aventurero que le ataque o dispare sufrirá un modificador a -1 al impactar.

2 Armadura de Magrot. *Extraños signos mágicos y runas están grabadas en este coraza que crepita cuando es golpeada.* Cuando el Aventurero impacta al Monstruo tira 1D6. Con un resultado de 1 el golpe no surte efecto, pero el Aventurero sufre una descarga eléctrica a través de su arma. El héroe sufre 1D6 Heridas sin modificadores.

3 Riñonera de cuero. *Esta Riñonera de resistente cuero parece emitir pulsaciones respondiendo al corazón del portador.* Al inicio de la Fase de Monstruos cuando el Monstruo tiene una Herida o más, el cinturón por arte de magia recupera 1D6 Heridas hasta la puntuación de inicio de Heridas. Si el Monstruo ve reducida sus Heridas a 0, el cinturón deja de funcionar y el Monstruo muere.

4 Armadura Roca de Hierro viva. *Esta armadura fue forjada por Ragratt el Shmán Orco y está impregnada por los reflejos de los rayos del desventurado Gobbo sacrificado en su creación.* La armadura puede intentar esquivar el ataque. Siempre que el ataque se exitoso tira 1D6. Con un resultado de 6 la armadura lanza al monstruo a un lado y se pierde el ataque.

5 Yelmo de Gunbad. *Uglutz Flechacaída fue un jefe Goblin recordado por su misteriosa suerte al esquivar ataques de proyectiles. El secreto de su suerte era un antiguo yelmo que encontró en las profundidades del monte Gunbad.* Este casco de acero tiene incrustado una gema verde que emite una luz interior. El yelmo detiene todos los proyectiles dirigidos contra el portador. Si se trata de un proyectil mágico, entonces tira un D6, con un 5 ó 6, es desviado.

6 Yelmo de Morko. *Este yelmo de hierro negro se acopla al ceño del Orco, además dispone de una máscara toscamente tallada. Está bendecido por Morko, dios de los Orcos, y es un potente yelmo mágico.* Cuando el portador sea impactado por un ataque de cualquier naturaleza tira un D6. Con un resultado de 6, el ataque es desviado. Por otra parte, si el ataque es realizado por un arma no mágica, esta es destruida por el yelmo.

ARMADURA MÁGICA NO MUERTOS

1 Escudo Marchito

Este escudo está forjado con hierro y Piedra de Disformidad y tiene un resplandor rojo pálido en la oscuridad. El escudo añade +1 a la Resistencia del Monstruo. Además cualquier hechizo lanzado contra el portador puede ser devuelto al Hechicero. Esto funciona con un resultado de 6 en una tirada de 1D6, el hechizo afectará al Aventurero de forma normal. Este rebote del hechizo no podrá ser evitado con dispersión o Resistencia Mágica.

2 Yelmo de Krell

Krell fue una vez un poderoso Guerrero del Caos, que ahora sirve a Nagash en su no-vida. El yelmo tiene una runa incrustada que puede provocar la locura a los que la miran.

Todos los Aventureros tienen un -1 para impactar al Monstruo en combate cuerpo a cuerpo y con ataques de proyectiles. Además, si cualquier Aventurero saca un 1 en la tirada para impactar, es temporalmente abducido por la locura de Krell, y no puede hacer absolutamente nada en un turno entero. El Monstruo que lleve puesto el Yelmo de Krell tiene +1 al impactar.

3 Armadura Conjuro

Esta armadura completa tiene la forma de un esqueleto humano y está hecha con un resistente acero dorado. La superficie brillante de esta armadura desvía los hechizos enemigos. El Monstruo gana Resistencia Mágica (4+).

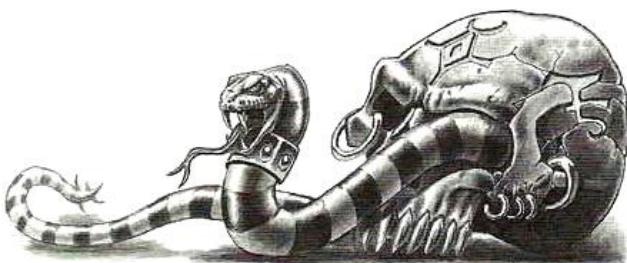
4 Armadura de Plaga

Esta armadura está forjada a partir de la decadencia de los siglos y le confiere una vitalidad sobrenatural a su portador.

El Monstruo gana Regeneración (2). Esta habilidad es adicional a cualquier otra que el Monstruo ya posea.

5 Coraza de Numas

Este adornado peto rojo fue forjado hace siglos en la ciudad de Numas. Su portador puede sobrevivir a las terribles heridas que matarían a otros Monstruos. Cuando el Monstruo use esta Armadura y vea reducidas sus Heridas a cero, tira 1D6. Con un resultado de 5 ó 6 no ha muerto, tiene 1D6 Heridas más. Sólo si sacas un 4 o menos el Monstruo muere.



6 Armadura Maldita de Qatar

Esta infame armadura tiene miles de años de antigüedad, creada en los tiempos en que los monstruos escamosos habitaban la tierra y los rayados dragones de fuego surcaban los cielos. Ni tan siquiera ahora se puede adivinar el oscuro propósito de su creador. La armadura se filtra poco a poco en el cuerpo de su portador hasta que no son más que unos huesos marchitos unidos por la magia del metal. El Monstruo que use esta armadura pierde un Ataque, pero tiene +3D6 Heridas Iniciales adicionales. Ningún Monstruo puede tener menos de un Ataque y además seguirá adquiriendo las heridas adicionales.

ARMADURA MÁGICA SKAVEN

1 Armadura roída

Esta es una armadura antigua y en descomposición, unida por el espíritu indomable del Señor de la Guerra Skaven que anteriormente lo llevaba a la batalla. La armadura concede la regla especial Ignorar Golpes 4+. Si alguna vez un Aventurero saca un 6 al impactar al Skaven con esta armadura, entonces el traje antiguo absorbe automáticamente el Ataque del Guerrero, pero la armadura se derrumba en pedazos y se destruye.



2 Armadura de Disformidad

Forjada en las grandes fundiciones de Piedra bruja debajo de Plagaskaven, esta armadura irradia un aura de maldad. La Armadura de disformidad otorga al portador Resistencia por Armadura +1. Siempre que el portador reciba un daño cuerpo a cuerpo, tira 1D6. Con una tirada de 5 o 6, la armadura ataca con una energía de disformidad, que causa 1D6 Heridas sin modificadores a cualquier adversario adyacente.

3 Corona de la Rata Cornuda

Esta Corona lleva incrustados fragmentos de metal coido y enredado que pasan a través del cráneo de su portador irradiándole energía oscura por todo el cuerpo. El portador de esta corona gana la regla Regeneración y +1 Resistencia. Sin embargo, cualquier Skaven equipado con esta corona automáticamente tiene - 1D3 Heridas iniciales.

4 Armadura del Fin del Mundo

Gran cantidad de las armaduras enanas forjadas en gromril han caído en las manos de los Skavens. Estas placas artesanales suelen rechaparse para crear protecciones chapucerias junto a otras armaduras saqueadas de cualquier sitio. Esta armadura otorga a su portador Armadura +2. Con esta armadura, el portador siempre aplicará los modificadores de Resistencia y Armadura aunque se diga que no puede.

5 Escudo de distracción

Este roñoso escudo en mal estado está cubierto por pieles extrañas, trofeos desagradables o runas que duelen con sólo mirarlas.

Todas las miniaturas en contacto peana con peana con el portador de este escudo sufren un -1 en su valor de Ataques si le quieren impactar a él, hasta un mínimo de 1.

6 Yelmo Craneal de la Suerte

Este casco está hecho del cráneo de un Vidente Gris muy poderoso que tuvo la suerte de renunciar a su vida como sacrificio al invocar a la Gran Rata Cornuda.

El portador gana +1 Resistencia, y todos sus Ataques impactan con un 2+, independientemente de la HA del objetivo.

ASESINO o ASESINATO (N+)

Un Monstruo con esta habilidad ataca de la forma habitual, pero las Heridas que causa ignoran la armadura de su objetivo. Si además obtiene un resultado natural (sin modificar) en el dado igual o superior a N en la tirada para determinar las Heridas causadas, también ignorará la Resistencia. Por ejemplo, asesino (6) significa que ignora la armadura y la Resistencia con un resultado de 6.



ATAQUE DE CARROÑERO

Cada vez que el Carroñero realice un impacto exitoso, tira dos veces por daño (1D6+3) y aplica los dos (lotes) de daño al Aventurero (2D6+6).

ATACAR EN TROPTEL

Si un grupo de Monstruos posee esta característica, saca un marcador de Aventurero y coloca tantos Monstruos de ese tipo como puedas a su alrededor. Si quedan Monstruos sin colocar por falta de espacio, saca otro marcador de Aventurero. Cada grupo de Monstruos efectúa un sólo Ataque por cada ataque que marque en su perfil, Los Nurgletes por ejemplo tienen 2 ataques y por lo tanto atacarán 2 veces por cada ficha de aventurero que se extraiga. Por cada Monstruo a partir del primero en contacto con el objetivo debe sumarse un +1 a la Fuerza del ataque y un +1 a la tirada para impactar. Por ejemplo un grupo de 4 Snotlings efectuará un ataque de F+4 con un +3 para impactar. Los Monstruos no cambiarán de objetivo hasta que el objetivo haya muerto.



ATAQUE ESPELUZNANTE (N)

Los Monstruos con esta habilidad tiran para impactar de la forma habitual, pero tiran un número de dados de Heridas igual a N, ignorando la armadura y la Resistencia. Por ejemplo, un ataque espeluznante (4) indica que causa 4D6 Heridas. Si el objetivo muere debido al ataque sólo puede ser salvado con hechizos y objetos mágicos que lo traigan de vuelta de entre los muertos, como el hechizo de Resurrección, la curación habitual no funcionará.

ATAQUE DE GARRAPATO SALVAJE

Cuando los Garrapatos aparecen y en las posteriores Fases de Monstruos, tira 1D6 por cada Garrapato.

1, el Garrapato se queda dormido y no hace nada en ese turno.

2, 3 ó 4, ataca a uno de los Aventureros inmediatamente. Coge un Marcador de Aventurero para ver a qué Aventurero ataca.

5 ó 6, el Garrapato ataca al Monstruo más cercano. Si hay más de un Monstruo que pueda ser atacado utiliza los dados para ver a qué Monstruo ataca.

MANADA DE GARRAPATOS

Cada Garrapato requiere de dos Goblins Pastores de Garrapatos para poder controlarlo, moviéndolo delante de ellos con un palo largo llamado "pincho".

Al colocar los Pastores de Garrapatos y los Garrapatos en el tablero, pon en primer lugar al Garrapato y tras él los Pastores Goblins que lo azuzan, después coloca al siguiente garrapato y los dos Pastores y así sucesivamente. Cada Pastor de Garrapato es un Goblin normal pero deben mover a la vez y permanecer en recuadros adyacentes. Para poder dominar al Garrapato ambos Goblins deben estar presentes en la sección de tablero que el garrapato.



Si hay dos pastores por Garrapato en la misma sección de tablero estos nunca se duermen y sólo atacan a otro Garrapato con un resultado natural de 6 (Ver Ataque de Garrapato Salvaje). Si no hay bastantes Pastores de Garrapatos para dominar a un Garrapato, este se vuelve salvaje. Mientras dos Pastores de Garrapatos sigan formando equipo, pueden atacar a un Aventurero con su "pincho". Estos infligen 1D6 Heridas extras además de su tirada de daño normal.

ATAQUE DE GIGANTE

Los Gigantes son criaturas grandes e imprevisibles y nunca se sabe qué tipo de ataque realizarán. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar lo que hace en este turno. Estos ataques no podrán ser reducidos, ignorados o anulados por habilidades u objetos que afecten a los ataques de un Monstruo.

1 Golpear Con El Garrote Debido a su alcance el Gigante puede golpear a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero y determina a qué Aventurero ataca. El Gigante hace 1D6 ataques contra el blanco, tirando para impactar de manera normal. Calcula el daño de manera normal, pero ignora cualquier modificador de armadura del blanco.

2 Golpe De Barrido Con El Garrote Debido a su alcance el Gigante golpea a todos los Aventureros que se encuentren como mucho a dos recuadros. Tira 3D6 para cada blanco que pueda ser impactado. Cada dado cuyo resultado sea 4, 5 ó 6 causa las mismas Heridas, sin modificador por armadura. Cualquier dado cuyo resultado sea 1, 2 ó 3 no impacta ya que el Aventurero ha conseguido esquivar el garrote.

3 Patada El Gigante levanta su enorme bota y le da una patada a un Aventurero adyacente. Si hay más de un Aventurero coge un Marcador de Aventurero para ver a quién le propina la patada. El Aventurero que sufre un puntapié es enviado directamente a 7 recuadros en línea recta de lejos del Gigante. Si el Aventurero impacta contra una pared antes de alcanzar esta distancia sufre 1D6 Heridas sin el modificador por armadura, por cada uno de los recuadros que no voló, más la Fuerza del Gigante que es 7. Por ejemplo, Si el Aventurero atacado vuela 2 recuadros y se estampa contra la pared, sufre $(7-2) = 5D6$ Heridas, más 7 por la Fuerza del Gigante, sin modificador por armadura (la tirada total sería $5D6+7$ Heridas).

4 Agarrar Debido a su alcance el Gigante puede escoger a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero para ver a quién elige. Pon la miniatura en la base del Gigante y tira en la siguiente sub-tabla:

1 Apretón. El Gigante aprieta al Aventurero con su poderoso puño. El Aventurero sufre 1D6 Heridas por Nivel de Combate. Tira de nuevo en esta sub-tabla.

2 Lanzar contra los Aventureros. El Gigante lanza al Aventurero contra sus compañeros. Coge un Marcador de Aventurero para ver quién es el objetivo. Tira 7D6 y separa los resultados pares y los resultados impares. El Aventurero que ha sido lanzado sufre el número total de Heridas pares, y el Aventurero que recibe el impacto de su compañero sufre el total de dados impares de Heridas. Ninguno de los dos Aventureros debe aplicar modificadores por Resistencia o armadura. El Aventurero lanzado por el aire se pone boca abajo, en el recuadro que ocupaba su compañero, mientras el aventurero objetivo se coloca una casilla más allá, moviendo las demás miniaturas lo que sea necesario.

3 Golpear contra el techo. El Gigante agarra al aventurero por los pies y balanceándolo empieza a golpearlo repetida y alegremente contra el techo de la estancia. Por supuesto esto no es nada bueno para el Aventurero. El Gigante golpea 1D6 veces contra el techo, infligiendo 7 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura, cada vez que impacta. Tira de nuevo en esta subtabla.

4 Comer. El Gigante empieza a morder al Aventurero con sus enormes dientes. El Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el resultado del dado es un 2, 3, 4, 5 ó 6 el Gigante continúa el siguiente turno masticando al Aventurero, aun que vea reducidas sus Heridas a cero o menos. Tira otro 1D6 para las Heridas. El proceso continúa hasta que el resultado de la tirada sea 1, momento en el cual el Gigante pierde el interés en la presa y lo suelta en el recuadro donde lo cogió. Pon al Aventurero boca abajo. Si el Aventurero ve reducidas sus Heridas a -50, el Gigante se lo traga, impidiendo de este modo Cualquier intento de reanimación post mortem.

5 Meter en el saco. El Aventurero coge al Aventurero y lo mete apresuradamente en el saco. El interior de la bolsa es un sitio apestoso y oscuro, lleno de todo tipo de cosas horribles. En un rincón hay un minero Enano, viejo y enjuto que fatigosamente le da una llave al Aventurero y le dice: Esta es la llave del rastrillo. El Aventurero no sufre ningún ataque por parte del Gigante mientras tenga enemigos contra los que luchar. Si el Gigante mata a los otros Aventureros, este es comido por el Gigante. El Aventurero puede salir del saco si el Gigante es matado, colócalo en cualquier recuadro vacío de la estancia. Una libre el Aventurero pierde un turno completo debido al susto.

6 Meter en el saco a Otro. El Gigante mete en su saco a un Aventurero como se explica arriba, pero ante la perspectiva de una suculenta cena el Gigante coge a otro Aventurero inmediatamente. Tira de nuevo en esta subtabla.

5 Saltar Arriba Y Abajo El Gigante salta arriba y abajo vigorosamente sobre un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero para saber a qué Aventurero ataca. La víctima sufre 1D6 ataques, resolviendo las Heridas de modo normal.

Si el Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas, el Gigante realizará otro 1D6 saltos sobre el Aventurero adyacente más cercano. Este proceso continúa hasta que el Gigante no logra matar al Aventurero dentro del número de ataques que ha sacado en la tirada o ha matado a todos los Aventureros adyacentes.



6 Gritar Y Vocear El Gigante grita y vocea a los Aventureros. Esta no es una experiencia agradable, especialmente porque los Gigantes apestan y tienen voces ensordecedoras. Tira 2D6 para cada Aventurero. Si el total es igual o mayor que la suma de la Resistencia y la Fuerza del Aventurero son golpeados y se ponen boca abajo (ver Aventureros boca abajo). El Aventurero no sufre ninguna Herida por este ataque.



ATAQUE INCINERADOR DE TZEENTCH

Los Incineradores nunca hacen un ataque cuerpo a cuerpo normal. Son colocados en cualquier recuadro de la estancia e inundan toda esta con el fuego rosa de Tzeentch. Tira 1D6 por Incinerador para cada miniatura de Aventurero (los Monstruos no se verán afectados) que se encuentre en esa sección de tablero para determinar cuántas Heridas sufre (aplicando los modificadores por Resistencia o armadura). Si hay 5 Incineradores atacando, por ejemplo, tira 5D6 para cada miniatura en esa sección de tablero. Cada Incinerador puede hacer este ataque una vez por turno (a menos, claro está, que la Emboscada tenga éxito), además los Incineradores son inmunes al fuego rosa amigo.

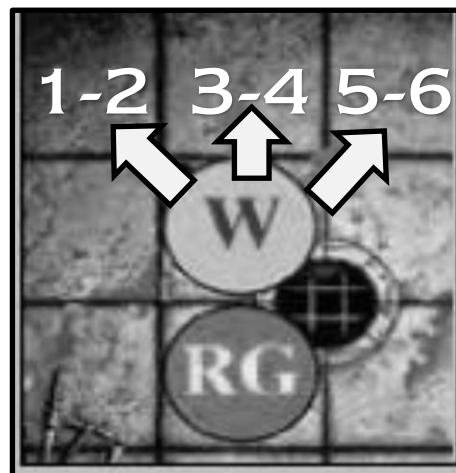
ATAQUE DE RATA GÓLEM

Debido a la piedra de disformidad, la Rata Gólem es extremadamente errática en su movimiento y estilo de combate. Tira 2D6 para ver cuánta energía puede obtener la Rata Gólem de la piedra de disformidad este turno. Extrae un contador de Aventurero cada turno para determinar a quién atacará la Rata Gólem. En caso de tener a varios adyacentes, divide sus ataques. Tiene la regla de nunca trabado. Muevila hacia el aventurero, substrayendo(descontando) un punto de energía por cada casilla que mueva. Si no puede alcanzar al Aventurero, debido a la falta de energía o bien porque hay modelos que le están obstruyendo el paso, la Rata Gólem moverá lo más lejos que pueda, entonces se parará y no hará nada. Si la Rata Gólem mueve hasta la casilla adyacente a su objetivo, tira 1D6 y consulta esta tabla:

1,2 La Rata Golem hace una serie de ataques normales usando su Habilidad de Armas, Fuerza, etc. Puede realizar un ataque por cada punto restante de energía después de llegar a su destino.

3 La Rata Golem intenta darle un cabezazo al Aventurero y estrellarlo contra el suelo. Hacer una tirada normal para impactar, en caso de éxito el Aventurero sufre 1D6 Heridas con los modificadores normales. Además, el Aventurero no puede hacer nada en la próxima Fase de Aventureros excepto levantarse del suelo.

4 La Rata Golem coge al Aventurero y le da un abrazo de oso triturándolo. El Aventurero sufre un número de Heridas igual al restante de la energía de la Rata Golem, sin modificadores por Resistencia o armadura.



5 La Rata Golem coge al Aventurero con sus enormes garras y lo lanza por la estancia. Consulta el diagrama para ver en qué dirección es lanzado. El Aventurero recorre una serie de recuadros en línea recta equivalente a la energía restante de la Rata Golem. Si el Aventurero golpea una pared u otro personaje (sea Monstruo o Aventurero) antes de mover la distancia completa, el Aventurero y cualquier personaje impactado sufren un número de Heridas igual a la distancia restante, sin modificadores por Resistencia o armadura. Por ejemplo, si un Aventurero es lanzado seis casillas y solo viaja tres antes de golpear a otro personaje, ambos modelos sufren 3 Heridas cada uno.

6 Rugiendo de ira, la Rata Golem se lanza hacia delante y agarra de un mordisco al Aventurero. Haced una tirada normal para impactar. Si la Rata Golem impacta, el Aventurero sufre 1D3 Heridas por cada punto de energía restante. Aplica los modificadores habituales por Resistencia o Armadura.



ATESORAR TESORO +N (Dragón)

Los Dragones tienen su propio depósito de tesoro además del tesoro que se pueda encontrar por otra parte. Cuando un Dragón muera tira $1D6+N$, donde N es el número que viene detrás de la entrada de Atesorar Tesoro, en la siguiente tabla para determinar qué contiene:

1 Oro. Cada Jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra nada.

2-3 Tesoro de Estancia. Cada Aventurero roba una carta de Tesoros de Estancia Subterráneo para determinar lo que encuentran. Ignora Eventos.

4-5 Tesoro de Estancia y Oro. Cada Aventurero roba una carta de Tesoros de Estancia Subterráneo para determinar lo que encuentran. Ignora Eventos. Además, cada jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra ningún oro extra.

6+ Tesoro de Estancia Objetivo. Cada Aventurero roba una carta de Tesoros de Estancia Objetivo para determinar lo que encuentran.

ATRAPAR Y ARRASTRAR

(Serpiente Alada)

Al principio de cada turno coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca la Serpiente Alada.

La Serpiente estira su cuello e intenta atrapar y acercar a ese Aventurero. La Serpiente efectúa una tirada para impactar de forma normal, y si tiene éxito no le causa daño, sino que ha conseguido atrapar al Aventurero y lo arrastra hasta una casilla adyacente a ella, moviendo las miniaturas como sea necesario. Ahora los ataques se hacen de manera normal, pero si dos o más de los ataques contra el Aventurero arrastrado impactan también es "Picado" ver regla especial *Picadura*, con la cola de la Serpiente Alada. Ten en cuenta que el Aventurero sólo puede intentar esquivar el agarre inicial, y no cualquier ataque posterior.

AURA DE SLAANESH

El Guardián de los Secretos puede embaukar e hipnotizar a sus enemigos, manteniéndolos inmóviles mientras los ataca. Una vez entablado el combate con el Monstruo el Aventurero ya no podrá destrabarse (tampoco el Elfo!), además se aplicará un modificador de -1 a todas las tiradas para impactar.

BLOQUEAR ATAQUE (N+)

Algunos Monstruos pueden bloquear los ataques cuerpo a cuerpo de los Aventureros, evitando así el posible daño producido. Cada vez que el Monstruo sea atacado lanza 1D6 y si el resultado es igual a N o superior entonces el ataque habrá sido bloqueado y no causará daño alguno.



BOTAR (Garrapatos Saltarines)

Algunos monstruos pueden saltar más allá de una casilla bloqueada para alcanzar a su objetivo designado. Para ello deben poder aterrizar en una casilla vacía y no pueden saltar más de una casilla. El Bote cuenta como una casilla a la hora de llevar el cómputo del movimiento del monstruo. Los Monstruos con esta regla se consideran destrabados en todo momento.

CALDERO DE SANGRE

(Elfos Oscuros)

Coloca el Caldero de Sangre y al menos una elfa bruja, lo más alejada posible de los Aventureros y adyacente al caldero. Cada turno en el que haya al menos una Elfa bruja Adyacente, El Caldero vigorizará al final de la Fase de Monstruos, a cualquier Elfo Oscuro adyacente al Caldero curándole 1D6 Heridas (hasta su máximo inicial) si obtiene un 4+ en una tirada de 1D6. La estancia objetivo Caldero de Sangre proporcionará además +1 Ataque a los Elfos Oscuros de la Estancia, tal y como se describe en la Carta de Mazmorra.

CAPA DE DRAGÓN MARINO (Corsarios Elfos Oscuros)

Las capas están hechas de Dragón Marino y son muy resistente. Cuando tiren daño contra un Corsario del Arca negra, ignora cualquier dado que obtenga un resultado de 1 ó 2.

COHETES DE LA MUERTE (Enanos del Caos)

Aplica las reglas de "Máquinas de Guerra". Cuando dispare tira 1D6 y aplica el resultado de la siguiente tabla:

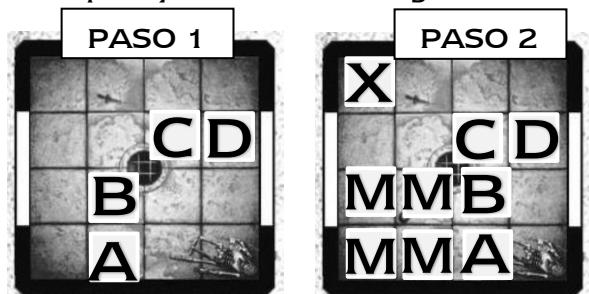
1 Boom!!. El mortero y la dotación adyacente son eliminados. Cualquier miniatura adyacente recibirá 1D6 de daño "envenenado" sin modificar debido a los humos tóxicos. Los Aventureros no recibirán Oro o Tesoro por el Mortero o la dotación.

2-3. Falla. La carga explota en medio del aire fallando su objetivo.

4-6 Impacto!!. El cohete aterriza directamente en los pies del Aventurero causando el daño que aparece en el perfil de la máquina (3D6). Además, tanto el Aventurero objetivo como otros Aventureros adyacentes a éste, recibirán 1D6 daño "envenenado" sin modificar debido a los humos tóxicos.

COMBATE EN FILAS

Antes incluso de resolver la Regla emboscada, elige un contador de Aventurero, sitúalos todos juntos en grupo (incluso en terreno elevado) en filas de 2 completas, si no cupiesen por alguna Miniatura de Aventurero, muévelo y sitúalo en la línea frontal de la formación, maximizando el nº de Monstruos adyacentes. Si no hay adyacente ningún Aventurero, elige al más cercano a este grupo de Monstruos y le atacarán todos a él (priorizando el Aventurero del marcador o los Aventureros desplazados). Combatiendo desde las dos filas gracias a sus armas. Estos Monstruos pueden atacar a un enemigo situado a dos casillas de distancia mientras la casilla intermedia entre él y el Aventurero objetivo esté ocupado por otro Monstruo o estando vacío. Si está trabado a dos casillas, el Aventurero si no está trabado con otro Monstruo, podrá acercarse a esa casilla que los separa y atacarlo. Ver diagrama.



Como se puede ver en el Paso 1, el Aventurero (A), es el objetivo de los ataques de los Monstruos armados con lanza, por robar su marcador, estaba situado en una casilla y como muestra el Paso 2, es desplazado junto con otro Aventurero (B) por los Monstruos (M) armados con lanzas. Todos ellos podrán atacar a los Aventureros (A, B y C, designando los primeros ataques al Aventurero del marcador (A) y el resto al azar entre B y C). Desde las dos filas. Uno de los Monstruos (X) que no llegaría a atacar al Aventurero prioritario (A) manteniendo la Formación, se sitúa a una distancia de 2 casillas para atacar a uno de los Aventureros desplazados (B), segundo en su prioridad y a su alcance.

CONTROLAR BESTIAS

ELFOS OSCUROS: El Señor de las Bestias controla una jauría de bestias durante el combate, azuzándola con látigos a los Aventureros. Tira 1D6 para determinar la composición de la jauría de cada Señor de las Bestias.

1-3 son 1D6 Mastines del Caos.

4-6 son 1D6 Mastines de Guerra.

Al colocar el Señor de las Bestias sobre el tablero, las bestias (con la regla Guardias del Señor) siempre se ponen primero, antes que el Señor de las Bestias y adyacentes al Aventurero objetivo.

SKAVEN: El Adiestrador Skaven es un experto en controlar multitudes de criaturas que se unen a los hordas Skaven en combate. Por esta razón, podrá volver a repetir tantos ataques fallidos por turno como indica el valor "n" de las criaturas únicamente.



DAÑO FATAL

Los ataque de algunos Monstruos u objetos como la Putrefacción de la Tumba o la Armadura de Veneno, causa un clase especial de daño llamado Daño Fatal. Las Heridas se calculan de forma normal, pero si el Aventurero se pone a cero Heridas no tendrá ninguna posibilidad de curarse y morirá irremediablemente ese mismo turno.

DEFENSA MÁGICA (N)

El Monstruo está protegido por algún tipo de amuleto u objeto mágico que le proporciona un modificador positivo a la Resistencia igual a N.

DEMONÍACO (-N)

Cuando se efectúe un ataque no mágico contra un Monstruo con esta característica se debe restar el número N a la tirada para impactar. Por ejemplo, un Monstruo con la habilidad demonio (-2) restará 2 a la tirada para impactar del Aventurero. Si el ataque se realiza mediante un hechizo o un arma mágica no se debe aplicar este modificador.

DESLIZARSE (Señor de las Alimañas)

Esta habilidad permite al Señor de las Alimañas desaparecer, moverse a través de la oscuridad y reaparecer al lado de la víctima escogida. Al comienzo de turno del Señor de las Alimañas, justo después de haber lanzado Hechizos, determina aleatoriamente un nuevo Aventurero al azar (el mismo Aventurero puede ser objetivo dos veces seguidas). De esta manera El Señor de las Alimañas no está sujeto a la regla Trabado en Combate y puede moverse a través de cualquier obstáculo como si no existieran. Si el Señor de las Alimañas mata a un Aventurero y todavía le quedan ataques puede usarlos contra el resto de Aventureros.



DRENAJE MÁGICO (N+)

Un Monstruo con esta habilidad podrá absorber el poder Mágico de todo el tablero. En la Fase de Poder lanza 1D6 y compara el resultado con N, si es igual o superior los Hechiceros (HE, DR, CH, HS, SG y EX) que se encuentren en esta sección perderán en ese turno su Poder, Maná o capacidad de lanzar hechizos, Bendiciones... (podrán utilizar fichas de poder u objetos mágicos que permitan lanzar objetos sin poder como los pergaminos).

DRENAJE DE PODER

(Devorador de Almas)

Como sirviente poderoso de Khorne, el Devorador de Almas detesta la magia y tiene la habilidad de agotar el Poder de los Hechiceros cercanos. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 3D6. Los Hechiceros (DR, HE y CH) pierden inmediatamente esos puntos de poder o Maná. Cada punto por encima de la cantidad exigida agota todo el Poder del Hechicero causándole 1 Herida, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si lo desea, el Hechicero puede utilizar alguna o todas sus fichas de Poder acumuladas para suplir este déficit sin sufrir daño. El resto de Aventureros que requieran de una tirada para lanzar un Hechizo, bendición, plegaria... necesitarán superar una tirada igual a su F.V. + 1D6 cada vez que deseen lanzarlo y superar el resultado de la suma de esos 3D6. Si la superan podrán intentar lanzar su poder mágico, de lo contrario no podrán.

DESTRABARSE

El Monstruo nunca queda trabado en combate, por lo que cada turno deberá determinarse a qué Aventurero ataca, pudiendo moverse y cambiar de objetivo aunque esté junto al adversario al que atacó el turno anterior. Si tuviese arma de proyectiles se moverá a una posición en la que pueda disparar (no adyacente a ningún aventurero) y preferentemente tomando cobertura.

DISIPACIÓN DE MAGIA (N)

Un Monstruo con esta habilidad podrá dispersar cualquier hechizo, Plegaria o Bendición lanzados ese turno, no necesariamente contra él, para lo cual deberá obtener un resultado igual o superior a N. Tira de forma separada por cada hechizo que se lance ese turno o permanezca activo. En caso de dispersarse, se perderá el Poder utilizado.

DISPARAR Y HUIR (JINETES OSCUROS)

Los Jinetes oscuros se colocarán en el tablero como Monstruos con armas de Proyectiles. Al principio de la fase de Monstruos, si un Jinete oscuro está adyacente a un Aventurero, le podrá disparar con su ballesta. Distribuye los impactos entre los Aventureros como es habitual. El Jinete Oscuro puede intentar huir de la batalla. Mueve alejando al Jinete del combate ignorando si está trabado. Fíjate que es la única vez en el juego que un Monstruo puede atacar antes de mover. Los Jinetes no moverán por eso no podrán ver a los Aventureros (en la siguiente fase?) y por ello no podrán dispararles durante su turno. Si muere un corcel oscuro su jinete atacará normalmente.

ENJAMBRE

Los enjambres representan a muchas miniaturas en una sola peana individual. Las criaturas que se encuentran dentro de esta peana pueden variar alcanzando un número de 4 a 6. Cuando la peana haya recibido heridas suficientes como para acabar con todas las criaturas entonces es retirada de la aventura.

EMBOSCADA (N+)

No se aplicará esta regla a los Monstruos mientras realicen acciones de subterfugio los Aventureros sin dar la Alarma. Si un Monstruo con esta habilidad obtiene un resultado igual o superior a N en 1D6, la emboscada tiene éxito. Por ejemplo, una Diablilla de Slaanesh tiene emboscada (5+), lo que significa que logra emboscar con un resultado de 5 ó 6 en 1D6. Si aparece una "A" al lado de la habilidad significa que la emboscada tiene éxito Automáticamente.

Los Monstruos que logren emboscar no tienen que esperar hasta la Fase de los Monstruos siguiente a su aparición para actuar. Por ejemplo, si aparecen en la Fase de Poder atacan en esa fase y también en la fase de los Monstruos. A partir de la primera Fase de los Monstruos combatirán de la forma habitual, sólo en la Fase de los Monstruos. Si un ataque especial es una emboscada también se indica. Por ejemplo, la Hidra tiene aliento de fuego (4) emboscada (A). Esto quiere decir que embosca automáticamente con su ataque de 4D6 Heridas en cuanto se sitúa en el tablero.

EMBOSCADA MÁGICA (N+)

Esta habilidad actúa del mismo modo que emboscada, excepto que en este caso ni siquiera el Hechicero podrá intentar lanzar un hechizo antes de que el Monstruo ataque. Además, si el atacante puede lanzar

hechizos, durante el primer turno podrá lanzar hechizos en cuanto se coloque en el tablero.

ENROLLARSE (Kraken)

Si un Ataque del Monstruo obtiene un 6 natural al impactar, habrá enrollado al Aventurero con uno de sus tentáculos. El Aventurero no podrá Mover, Impactará con un -1 y no podrá utilizar ninguna habilidad ni objeto que no esté empuñando o esté en el Hueco de Dedos o Brazos. Si en la siguiente Fase de Aventurero logra Impactar al menos uno de sus ataques (aunque no cause daño), será liberado y podrá actuar con normalidad ya en esa fase, de lo contrario, recibirá un Daño 1D6 por Nivel de Combate automáticamente, sin aplicar Reducciones de ningún tipo. Si en su siguiente Fase de Aventurero sigue sin impactar al Monstruo,

será Devorado y
por lo tanto
deberás
retirar

inmediatamente
del juego
a ese
Aventurero.



ESFERAS DE VIENTO ENVENENADO (Skavens)

Las Esferas de Viento Envenenado se utilizan como si fuesen armas de proyectil, aplicando todas las reglas que esto implica. Resuelve si la Esfera a impactado a un Aventurero. La Esfera Envenenada afecta al Aventurero y a todos los Héroes adyacentes a él. Cada Aventurero afectado tira 1D6 y suma la Resistencia (sin Armadura) al resultado.

Si el total es 6 o menos, el Aventurero sufre 1D3 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Sin embargo, como las Esferas tienen veneno, además de las Heridas normales que sufre la víctima por el ataque de la Esfera, sufre todos los efectos de la regla especial "Veneno".

ESTRELLAS ARROJADIZAS

Antes de colocar los Skaven equipados con estas armas, tira 1D3 por cada uno. Este es el número de estrellas arrojadizas que lanzan desde las sombras antes de aparecer en combate. Realiza las tiradas de HP para ver si impactan, sin aplicar reglas de cobertura y reparte los impactos entre los Aventureros usando las reglas de Ataques a distancia como siempre. Cada Estrella Arrojadiza causa 2 Heridas, suma todas las Heridas causadas a cada Aventurero antes de restar la Resistencia y Armadura. Finalizado este Ataque especial las criaturas Skaven saltan al cuerpo a cuerpo con sus espadas y luego pueden llevar a cabo su ataque de emboscada normal si lo tienen.

ESCUPIR VENENO (Salamandras)

Saca un contador de Aventurero, entonces, usando la Habilidad de Proyectiles de la Salamandra, tira para Impactar. El Aventurero sufre 2D6 Heridas sin modificar por armadura, y los Aventureros que se encuentren en las casillas adyacentes a él, sufrirán 1D6 Heridas sin modificar por armadura.

ESPADA INFERNAL (Desangradores)

La Espada Infernal es un arma que utilizan principalmente los Desangradores de Khorne. La Espada Infernal causa 1D3 Heridas extras en el blanco, sin modificar por Resistencia o armadura..

ESPADA SUPURANTE

La Espada Supurante es un arma venenosa. Ver Veneno.

ESQUIVAR (N+)

Al igual que el Aventurero Elfo, un Monstruo con esta habilidad puede esquivar los ataques enemigos si obtiene un resultado igual o superior a N. Por ejemplo, esquivar (5+) indica que el Monstruo ignora el ataque Cuerpo a Cuerpo o de Proyectiles con un resultado de 5 ó 6 en 1D6.

ESTUPIDEZ (Salamandras)

Realiza un chequeo por Estupidez al inicio de cada Fase de Monstruos. Si junto a la entrada de Estupidez hay un número, tira 1D6, un resultado de n+ indica Estupidez. Tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar las acciones de los Monstruos durante el siguiente turno:

1-3 Saca un contador de Aventurero. Durante este turno, la criatura va a intentar atacar a este Aventurero. Mueve hacia el Aventurero con la mitad de su atributo de Movimiento. Si llega, le atacará de la manera normal, sino no podrá hacer nada más.

4-6 Completamente aturdida por la excitación, la criatura simplemente se sienta en el suelo, riéndose con vocecillas tontas. No se puede mover o realizar ataques y los Aventureros no resultarán trabados en combate durante su siguiente Fase de Aventureros.

ETÉREO (N)

Un Monstruo con esta habilidad nunca podrá quedar trabado en combate y podrá atravesar a otros Monstruos u obstáculos como si no existiesen. Los ataques no mágicos se ven afectados por un modificador negativo igual a N. Por ejemplo, etéreo (3) significa que debe aplicarse un modificador de -3 a la tirada para impactar al Monstruo. Los ataques mágicos se resuelven de la forma habitual.

FRENESÍ (N)

Cada turno antes del combate el Monstruo puede entrar en un estado de Rabia Absoluta. Tira 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo entra en Frenesí y doblará su número de Ataques de su Perfil (x2) para el resto del combate.

FUEGO SANADOR

El Monstruo que posea esta habilidad indicará que los ataques de fuego no sólo no le causarán ninguna Herida, sino que además le sirven para recuperar Heridas. Cada Herida causada de origen ígneo le hará sanar al monstruo una Herida.

FUENTE MÁGICA

(Señor de la Transformación)

El Señor de la Transformación es un hechicero sumamente poderoso e inconscientemente actúa como una fuente de poder para otros lanzadores de hechizos como el Hechicero. Mientras haya un Señor de la Transformación sobre el tablero, el Hechicero dobla el resultado de la tirada de Poder en cada turno. Ten en cuenta que si el resultado es un 1,

en este caso no se dobla y ocurre un Suceso Inesperado.



GOLPES CRÍTICOS:

Esta regla se aplica únicamente a Ataques que no tienen reglas especiales (Aliento, Ataques de gigante, picadora, Petrificar, mordisco...). Cuando un Monstruo (que no sea Enorme) con esta regla saque un 6 en sus tiradas para Impactar, mira las siguientes tablas para ver qué sucederá en función del arma que porten (según la que represente su Miniatura o la más parecida si no está en el listado):

ALABARDAS (Tira 1D6)

- 1. Estocado o tajo:** El enemigo clava y mueve su alabarda. Trata este ataque como un ataque normal.
- 2. Rotura de armadura:** El enemigo ha conseguido encontrar un hueco en la armadura del aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tira para dañar.
- 3. Arco por encima de la cabeza:** El enemigo mueve su alabarda en un arco por encima de la cabeza. Dobra el valor de la Fuerza del enemigo cuando tires para dañar.
- 4-6. Golpe vital:** El enemigo te ha alcanzado muy bien y dobla el daño que hace con este ataque.

ARCOS Y BALLESTAS (Tira 1D6)

- 1. Flechas fuera:** el enemigo llena al Aventurero de flechas. Trata esto como un ataque normal.
- 2. Tormenta de flechas:** El enemigo lanza 3 flechas al Aventurero. Tira para Impactar y herir para las otras dos normalmente.
- 3. Flecha envenenada:** La flecha por la que el Aventurero ha sido impactado estaba envenenada. El Aventurero sufrirá sus efectos, considera que este ataque tiene la regla Veneno.
- 4. Flecha ignora armaduras:** La flecha ha conseguido atravesar la armadura del Aventurero. La flecha ignora toda armadura cuando tira para daño.
- 5-6. Impacto vital:** La flecha ha conseguido atravesar un órgano vital. El Aventurero recibe el doble de daño por esta flecha. Además tira 1D6 y consulta esta subtabla:

1. Daño fatal: La flecha atraviesa un órgano muy importante de la anatomía del Aventurero. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, la flecha causara daño fatal (ver reglamento). Además roba una carta de Lesión, Contusión Interna.

2-3. Afectado: La herida causada por la flecha empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, sufrirá los efectos de la PLAGA (ver reglamento). Además el veneno provoca la Secuela Paranoias. (Roba la carta).

4-5. Gangrena: La herida causada por esta flecha empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, sufrirá los efectos veneno (ver reglamento),

6. Nada serio.

DAGAS Y CUCHILLOS (Tira 1D6)

- 1. Puñalada:** El enemigo apuñala al aventurero con su daga. Trata esto como un ataque normal.
- 2. Golpe doble:** El enemigo golpea al aventurero repetidamente y bajas la guardia. Recibes otro ataque del mismo enemigo, adicional al indicado en su perfil.



- 3. Golpe vital:** El enemigo te ha golpeado muy bien. El enemigo dobla la cantidad de daño que hace con este ataque.
- 4. Puñalada trapera:** El enemigo te apuñala cuando no estabas mirando. Recibes el triple de daño por el ataque. Si solo hay un enemigo en una casilla adyacente a ti, trata este ataque como un ataque normal.
- 5-6. Atravísalos:** La daga del enemigo ha encontrado un lugar muy doloroso donde clavarse. El ataque hace el doble de daño. Además la hoja de la daga se ha roto y se ha quedado clavada en tu costilla. Roba la Carta de Lesión Costilla Rota. Además, el Aventurero tiene la daga clavada y tendrá -1 en HA, -1 a la Fuerza y -1 HP hasta que no haya enemigos en el tablero y pueda quitársela. El enemigo cuya daga se ha roto sacará otra (No estará desarmado).

ESPADAS (Tira 1D6)

1. Corte: El enemigo blande su espada hacia el Aventurero. Trata este golpe como un golpe normal.

2. Por encima de la cabeza: El enemigo lanza su espada en un poderoso arco por encima de la cabeza. Dobra en valor de la Fuerza del enemigo cuando tires el daño.

3. Clavar: El enemigo trata de empalar al Aventurero con su arma. Tira 2D6, si el resultado es menor o igual a la iniciativa del Aventurero, habrá perdido el intento. Si el resultado es mayor que su iniciativa entonces hará el doble del daño normal.

4. Golpe doble: El enemigo golpea al Aventurero repetidamente. El Aventurero recibe otro ataque del mismo enemigo, adicional a los indicados en su perfil.

5. Punto débil: La hoja del enemigo ha encontrado un hueco en la armadura del Aventurero. Este ataque ignora toda la armadura cuando tira para dañar. Además tira 1D6. Si sacas 1 o 2 la armadura del Aventurero se cae, las cintas que la unes se han roto. La armadura del Aventurero está inservible para el resto de la aventura. Ocupará 1 Hueco de útiles al transportarla.

6. Desarmado: El enemigo ha conseguido golpear el arma del Aventurero con un golpe de suerte. Puede sacar otra arma si la tiene con una penalización de -1 en el siguiente ataque si está en el apartado Útiles. Si no tiene otra arma o está en el saco del botín, solo podrá golpear con los puños (-2 a Impactar y no añade la Fuerza al daño). El aventurero puede coger el arma después del combate.



FLAGELOS O LÁTIGOS (Tira 1D6)

1. Golpe giratorio: El enemigo gira su flagelo sobre ncima de la cabeza y después golpea. Trata este golpe como normal.

2. Multigolpe: El enemigo golpea varias veces con su flagelo. Este ataque causa 1D3 golpes extra los cuales causaran daño normalmente.

3-4. Desarmar: El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puede sacar otra arma si la tiene con una penalización de -1 en el siguiente ataque si está en el apartado Útiles. Si no tiene otra arma o está en el saco del botín, solo podrá golpear con los puños (-2 a Impactar y no añade la Fuerza al daño). El aventurero puede coger el arma después del combate.

5-6. Estrangulado vivo: El enemigo consigue atrapar el cuello del aventurero. Tu aventurero no podrá hacer ninguna acción mientras esté siendo estrangulado, salvo intentar liberarse...

Si el aventurero obtiene una tirada igual o inferior a su resistencia en 2D6 al principio de turno se liberara, de lo contrario, cualquier Monstruo obtendrá un +2 al tirar para Impactarle ese turno al pillarlo desprevenido y recibirá 1D6 heridas de daño cada turno al principio de la fase de monstruos sin aplicar reducciones de ningún tipo. El enemigo no podrá realizar ningún ataque más, mientras este estrangulando al aventurero pero otros Monstruos sí.

FRÍO (Tira 1D6)

1. Toque de la muerte: El enemigo ataca al aventurero con un impío toque helado. Trata esto como un ataque normal.

2. Frio congelado: El enemigo intensifica su aura maligna. Este ataque hace daño normal pero también causa parálisis, el Aventurero no podrá Actuar en su siguiente Fase de Aventurero y le Impactarán con +2 los Monstruos.



3. Abrazo mortal: El enemigo coge tu brazo en una abrasadora y dolorosa presa mortal. El enemigo hace 1D6 extra de daño con este ataque. Además el brazo del aventurero se queda entumecido e inútil para el resto del Combate. Roba la carta de Lesión Manco y devuélvela al final del Combate.

4. Toque de tinieblas: El toque del maligno enemigo causa una ceguera temporal al aventurero. Este ataque hace daño normal. Además, roba la carta de Lesión Tuerto y devuélvela al final del Combate.

5-6. Consumir el alma: El maligno toque del enemigo chamasca el alma del aventurero destruyéndole su cuerpo entre convulsiones. Este ataque dobla el daño. Además, el aventurero esta tan gravemente herido que pierde 1 ataque el siguiente turno.

GARRAS, GUADAÑAS O PUÑOS DE PINCHOS

1. Golpe de mandíbula: El enemigo lanza sus fauces contra ti. Trata este golpe como normalmente.

2. Desarmar: El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puede sacar otra arma si la tiene con una penalización de -1 en el siguiente ataque si está en el apartado Útiles. Si no tiene otra arma o está en el saco del botín, solo podrá golpear con los puños (-2 a Impactar y no añade la Fuerza al daño). El aventurero puede coger el arma después del combate.

3. Golpe doble: El enemigo te golpea repetidamente. Recibes inmediatamente otro golpe del mismo enemigo, adicional a los indicados en su perfil.

4. Punto débil: Las garras del enemigo han encontrado un hueco en la armadura del aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tira para hacer daño. Además tira 1D6, si sacas un 1 o 2, entonces las cintas que unen la armadura se han roto. La armadura estará inutilizada para el resto de la aventura. Ocupará 1 Hueco de útiles al transportarla.

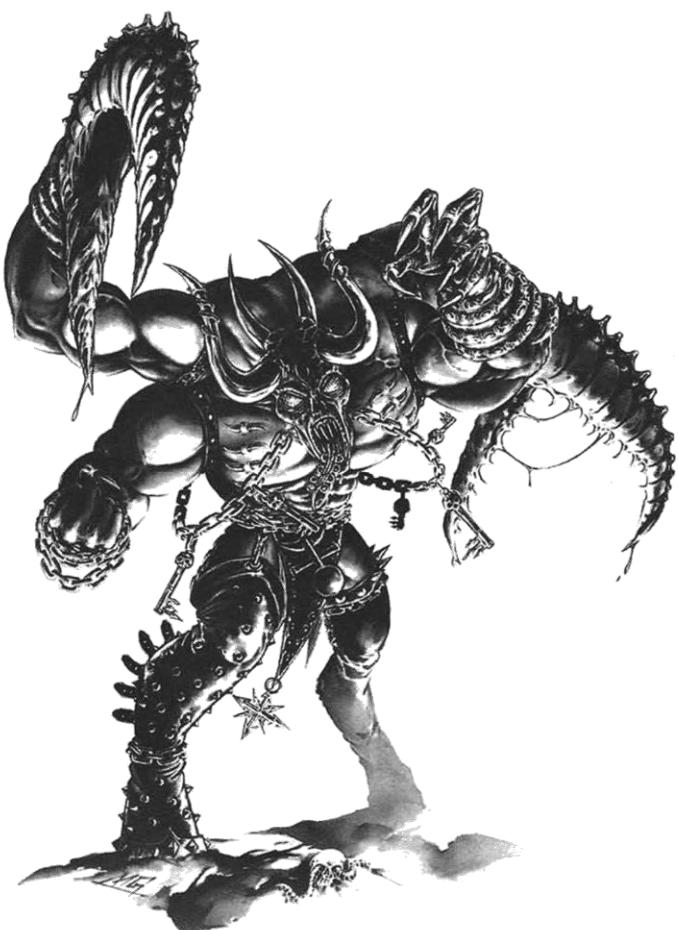
5-6- ¡Arrgh! ¡Mi bazo!- Las garras del enemigo golpean un órgano vital. El enemigo dobla su Fuerza cuando tira para dañar en este ataque. Además, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1. Daño fatal: El ataque atraviesa un órgano muy importante de la anatomía del Aventurero. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque, este ataque causara daño letal (consultar reglamento) Además, roba la carta de Lesión Manco.

2. Afectado: La herida causada por este ataque empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque sufrirá los efectos de Plaga (consultar reglamento).

3. Gangrena: La herida causada por este ataque empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque, sufrirá los efectos de veneno (ver reglamento)

4-6: Nada serio.



HACHAS (Tira 1D6)

- 1. Golpe de hacha:** El enemigo te golpea con su hacha. Trata este golpe como uno normal.
- 2. Golpe poderoso:** El enemigo lanza su hacha en un gran y poderoso arco. El ataque hace 1D6 extra de daño. Además, el Aventurero se verá obligado a retroceder una casilla, si la hay libre. Se destrabarán automáticamente en ese caso.
- 3. Golpe superior:** El enemigo lanza su hacha en un poderoso arco por encima de la cabeza. Dobla el valor de la Fuerza del enemigo cuando tires para daño.
- 4. Rompe armadura:** El hacha del enemigo hace una gran brecha en la armadura del Aventurero. El ataque hace el daño normal. Además tira 1D6, si el resultado es 1 o 2 el impacto rompe al azar una pieza de armadura no mágica que lleve puesta el Aventurero (casco, armadura o escudo).
- 5-6. Golpe fatal:** El enemigo ha hecho una horrible herida al Aventurero. Le corta una Oreja. Este ataque hace el doble de daño y Robará la carta de Lesión Sordo.

LANZAS O PICAS (Tira 1D6)

- 1. Rotura de lanza:** El enemigo rompe su lanza contra el Aventurero. Trátalo como un ataque normal. El enemigo cuya lanza se ha roto saca una espada. Dejará de poder atacar en filas, mueve la miniatura para que esté adyacente al Aventurero.
- 2. Ignora armadura:** El enemigo ha conseguido encontrar un hueco en la armadura del Aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tire para daño.
- 3. Golpe vital:** El enemigo ha golpeado al Aventurero muy bien. El enemigo dobla el daño que hace con su ataque.
- 4-6. Empalado:** La lanza del enemigo ha encontrado un lugar muy doloroso donde clavarse.
El ataque hace el doble de daño. Además, la lanza se ha roto por la mitad. Dejará de poder atacar en filas, mueve la miniatura para que esté adyacente al Aventurero.

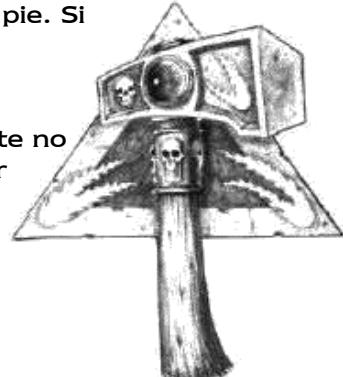
El Aventurero ha sido atravesado por la punta de la lanza y tendrá -1 en HA, -1 en Fuerza y -1 para Impactar con armas a distancia hasta que no haya enemigos en el tablero y se pueda la pueda sacar. Además robará la Carta de Lesión Costilla Rota.



MAZAS, MARTILLOS, VARAS Y BASTONES (1D6)

- 1. Golpe circular:** El enemigo gira su palo haciendo un arco. Trata este golpe como un golpe normal.
- 2. Golpe lateral:** El enemigo aturde al Aventurero con su palo. Este ataque hace el daño normal, además, el Aventurero pierde 1 ataque el turno siguiente.
- 3. Golpe superior:** El enemigo lanza un golpe poderoso con su palo haciendo un arco por encima de la cabeza. Dobla la Fuerza del enemigo cuando tires para dañar.
- 4. Desarmar:** El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puede sacar otra arma si la tiene con una penalización de -1 en el siguiente ataque si está en el apartado Útiles. Si no tiene otra arma o está en el saco del botín, solo podrá golpear con los puños (-2 a Impactar y no añade la Fuerza al daño). El aventurero puede coger el arma después del combate.

- 5-6. Pérdida de conocimiento:** El enemigo golpea al aventurero en la cabeza con su palo. El enemigo dobla su Fuerza cuando tira para dañar. Además el aventurero queda inconsciente. Volverá a despertarse cuando obtenga una tirada igual o por debajo de su resistencia en 1D6 al comienzo del turno. Mientras tanto trátalo como un aventurero tumbado boca abajo. No podrá hacer nada (en este caso ni siquiera beber una poción). Ningún Monstruo te atacará mientras haya otros Aventureros en pie. Si no los hay, los Monstruos te impactarán automáticamente no pudiendo aplicar reglas para reducir el daño como esquivar, ignorar golpe...



FURIA ASESINA (N+)

Un Monstruo afectado por furia asesina debe tirar 1D6 al inicio de cada combate. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo multiplica por dos su perfil de Ataque hasta el final del combate. No volverá a realizar el chequeo si ya ha superado la tirada en ese combate.

GARRAS (n+)

Algunos Monstruos tienen largas garras que utilizan para destripar a los Aventureros. Cuando un Monstruo obtiene "n" o + al impactar, entonces el daño causado no se modificará por Armadura.

GRAN DEMONIO (N)

Los Monstruos denominados Grandes Demonios son las criaturas más poderosas de origen demoníaco. Al hacer un ataque con un arma no mágica contra tal criatura las tiradas para impactar del Aventurero aplican un modificador de -2. Los Ataques realizados con un arma mágica aplican un modificador de -1 también al Impactar. Cada Gran Demonio también tiene un Valor de Terror de Demonio Mayor que viene después de la entrada Demonio Mayor. Al principio de un combate en el que se vea implicado un Gran Demonio tira 1D6 + (Nivel de Combate del Aventurero). Recuerda que 6 siempre es un éxito.

- Si el total es mayor que el Valor de Terror del Gran Demonio, el Aventurero no tiene miedo del Gran Demonio y puede luchar de manera normal.
- Si el total es menor o igual, y el resultado del dado no es un 1 natural, el Aventurero está aterrorizado y luchará aplicando un modificador de -2 a sus tiradas para Impactar.
- Si el Hechicero, Druida o Chamán se ven presa del terror deberá sumar 2 Puntos de Poder o Maná a los costes de lanzamiento de Hechizos contra el Gran Demonio. Cualquier otro Aventurero con habilidad de lanzar un poder mágico a través de una tirada de dificultad, aumentará en +2 la tirada requerida (si un sacerdote tiene dificultad 7 en una plegaria, pasará a ser dificultad 9).
- Si la tirada del Aventurero fuese un 1 natural, está tan aterrorizado que no puede hacer nada durante un turno completo y puede ser impactado automáticamente.
- Si es el Hechicero o un Aventurero capaz de lanzar Hechizos es el que obtiene un 1, el Gran Demonio consigue un +1 en la Tabla de Magia del Caos.

GUARDIAS (MONSTRUO)

Algunos Monstruos aparecen como Guardias. En este caso deben situarse alrededor del Monstruo al que están protegiendo (indicado entre paréntesis). El Monstruo protegido ganará la regla Combate en filas. Una vez colocados, no avanzarán hacia los Aventureros a menos que el Monstruo al que están protegiendo lo haga (dependiendo de su armamento) o muera, aunque pueden disparar sus armas de proyectiles. Si el Monstruo al que protegen muere, quedarán tan enfurecidos que disponen de un ataque adicional durante el resto del combate.



GRUPO DE APOYO (Skaven)

Los Grupos de Apoyo consisten en dos Skaven que operan una especie de invención ingeniosa creada por el insidioso Clan Skyre. A todos los efectos, es un equipo de dotación Skaven que cuentan como un monstruo, a pesar de que hay 2 Skaven en la base. Por ejemplo, un hechizo que afecta a un solo objetivo puede afectar al Grupo de Apoyo Skaven. Antes de colocar el Grupo de Apoyo Skaven en el tablero, tira 1D6 para saber qué tipo de Grupo de Apoyo aparece. Incluso si hay un Aventurero adyacente, los Grupos de Apoyo harán su Ataque normal. Nunca recurrirán a un ataque de combate cuerpo a cuerpo (excepto La Picadora de la Condena).

Al final del turno, tira 1D6. Con un resultado de 1, el arma se sobrecalienta, lo que hace que pierda 1D6 Heridas sin modificadores. Si el Grupo de Apoyo Skaven es destruido debido a este daño, los Aventureros solo obtienen la mitad de Oro por sus problemas. Existen 3 grupos de apoyo que se explican en los apartados de Armados con:

- Lanzallamas
- Amerratalladora
- Mosquete jezzail

A estos 3 grupos ya descritos en apartados anteriores, tenemos que añadir otros 3:



Tuneladora de Disformidad

Capaz de liberar disformidad en el aire desde un fragmento de piedra bruja que va unido a un poderoso taladro.

Coloca la Tuneladora como lo harías con un monstruo a distancia normal. Al comienzo de su turno, determina aleatoriamente una casilla de la misma sección del tablero que Grupo de Apoyo. Desde el suelo surge una tuneladora que afecta a cualquier miniatura (amiga o enemiga) en esa casilla, que recibe 3D6 Heridas, y las miniaturas adyacentes reciben 2D6 Heridas. No necesita tirar los dados para impactar. Las miniaturas con la regla Volar evitarán estos Impactos.

Picadora de la Condena

Es una bola de hierro motorizada con cuchillas giratorias que reparte muerte y destrucción a todo cuanto se cruce en su paso.

Coloca la Picadora junto a un Aventurero al azar. No recibe ataques como es habitual. En cambio, tiene la Regla Especial de Destrabarse y usará su Movimiento para tratar de acercarse a tantos Aventureros como sea posible, empujando a otras miniaturas fuera del camino si es necesario. Cualquier Aventurero que estuviera adyacente a las 3 casillas (las diagonales también se ven afectadas), frontales de la Picadora en cualquier momento durante su movimiento recibe 2D6 +3 Heridas. Si la Picadora ya está adyacente a tantos Aventureros como sea posible, entonces simplemente causa su daño a los Aventureros sin tener que moverse.

Mortero de Viento Envenenado

El clan Skyre siempre ha buscado un método más seguro para lanzar esferas de viento envenenado a grandes distancias y con mucha mayor fuerza, y el Mortero de viento envenenado es su respuesta.

Coloca el Grupo de Apoyo como lo harías con un monstruo a distancia normal. Al comienzo de su turno, roba un Contador de Aventurero para determinar el objetivo. Debe ser un Aventurero que no esté adyacente al Grupo de Apoyo. Haz una tirada de Habilidad de Proyectil para ver si impactas. Si tienes éxito, ese Aventurero y todas las miniaturas adyacentes (amigo o enemigo) deben tirar 1D6 y sumar su Resistencia. Si el resultado es 6 o menos, recibe 1D6 +2 Heridas sin modificadores. El gas de disformidad causa Veneno. Debido a sus máscaras de gas protectoras que usan los dos Skaven de este equipo, ellos no se verán afectados por el Veneno.



GUJA DE CONDENACIÓN

Es el arma más poderosa del reino mortal. La Guja causa +2 Heridas con cada ataque.

GUJA DE CONDENACIÓN SAGRADA

Es una versión más antigua y poderosa que la Guja de Condenación, y solo los Señores Alimañas más antiguos y venerados pueden emplear uno en la batalla. Causa +4 heridas con cada ataque. Además, si la tirada de impacto es un 6 natural, el Señor de las Alimañas gana +1 Dados de Daño en este Ataque.



HERIDA FATAL

(Igual que Daño Fatal). Algunos Monstruos y objetos causan un tipo especial de daño llamada herida fatal. Determina sus efectos del mismo modo que cualquier otra herida, pero su efecto se aplica después de haber realizado todas las posibles curaciones de ese turno.

Esto significa que si un Aventurero recibe suficiente daño por una herida fatal como para quedarse con cero Heridas, no tendrá posibilidad alguna de ser curado, y morirá irremediablemente.

HIPNOTIZAR (N+)

Algunos Monstruos pueden hipnotizar a sus enemigos. Para ello el Monstruo debe obtener igual o superior a N. si lo logra, el Aventurero objetivo no podrá desrabarse del combate cuerpo a cuerpo (el Elfo tampoco!).

HORCA

Una Horca es una especie de cadena o una cuerda de arco que se utiliza para ahogar a la víctima hasta la muerte. Ha sido un método favorito empleado por los Asesinos Skaven durante siglos. Una vez que un Asesino Skaven ha sido colocado en el tablero, puede realizar un Ataque de Horca de inmediato.

El Aventurero tira 1D6 + Resistencia (no Armadura). Si el resultado es 6 o menos, el Aventurero sufre 1D3 Heridas sin modificadores. Si esto es suficiente para reducirlo a 0 Heridas, el Aventurero queda inconsciente durante el resto del combate. Se despertará automáticamente con 1 Herida cuando no haya más Monstruos.

Sin embargo, si los demás Aventureros se reducen a 0 Heridas, entonces los Monstruos restantes matan al Aventurero inconsciente.

Después el Skaven sigue con sus Ataques habituales o Emboscada si tiene. Un Ataque de Horca no tiene Veneno, pero el resto de Ataques del Asesino sí.



HUIR

Algunos Monstruos son de naturaleza pusilánime y si el combate va mal no tardarán en salir corriendo. Estos Monstruos tienen un momento concreto en el combate en el que decidirán en el que huir.



Al final de cada turno durante el cual uno o más Monstruos con la regla Huir hayan muerto, tira 1D6 por cada tipo de Monstruo con esta regla que permanezca vivo pero que haya sufrido bajas (de sus compañeros). Si el resultado es mayor o igual al número de Monstruos de ese tipo que quedan con vida, entonces huirán. Salen corriendo y desaparecen en las sombras. Retíralos inmediatamente del tablero.

Los Aventureros no consiguen oro por los Monstruos que salen corriendo, aunque si son premiados con una carta de Tesoro al final del combate como de costumbre.

IGNORAR DOLOR (N)

Cada vez que un Aventurero impacte a un Monstruo con esta habilidad, bien sea en combate cuerpo a cuerpo o bien por armas de proyectiles, deberá restar N al daño total causado.

IGNORAR GOLPES (N+)

Cada vez que un Aventurero impacte a un Monstruo con esta habilidad, bien sea en combate cuerpo a cuerpo o bien por armas de proyectiles, deberá efectuar una tira de 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo simplemente ignorará el ataque.

INCENSARIO DE PLAGA (Skavens)

Estas armas son mayales con afiladas cabezas llenas de incienso de Piedra Bruja. Haz una tirada normal, como si se tratase de un arma de combate cuerpo a cuerpo para impactar contra el blanco. Si consigue impactar el incensario causa 1D6 + Fuerza de Heridas. Además la víctima debe hacer un chequeo de Resistencia. Tira 1D6 y suma la Resistencia de la víctima.

Si el resultado es 7 o más no le afectan los humos que rodean al incensario.

Si el resultado es menor de 7 sufre 1D3 Heridas adicionales sin modificadores por resistencia o armadura.

Además, si el Aventurero saca un 1 en el dado para ver si está afectado por los vapores del censario, entonces el daño de los vapores se cuenta como si tuviera la Regla Especial de Plaga.



JINete (Y MONTURA)

En la fase de monstruos atacan tanto Jinete como Montura y debe ser al mismo objetivo. El Monstruo Moverá con el atributo de Movimiento de la montura.

El Aventurero debe atacar primero a la montura y no podrá atacar al Jinete hasta que acabe con ésta (el Jinete peleará entonces a pie). Si el Aventurero mata a la Montura de un solo golpe, podrá hacer el Barrido letal como normalmente pero hacia el jinete primero, si este muere entonces se dirigirá contra el siguiente objetivo.

LANZAVIROTES (Elfos Oscuros)

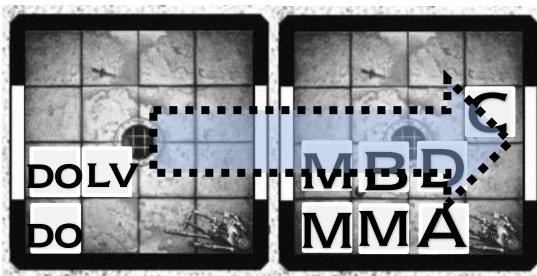
Consultar regla de "Máquinas de Guerra". Tiene un alcance de 20 casillas y únicamente podrá disparar en la dirección que ha sido colocado (Similar a los Enanos del Caos con Trabuco) si sólo le queda un miembro en su dotación de lo contrario tendrá un arco de 360°. El objetivo será siempre el Aventurero más cercano. El daño causado no se modificará por Resistencia o Armadura. Para determinar si el virote impacta al Aventurero tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Se Rompe. La cuerda del Lanzavirotes se rompe en dos permaneciendo el arma inservible.

2-4 Falla. El virote no alcanza al Aventurero clavándose en el suelo a su lado.

5. Impacto. El virote impacta en el cuerpo del Aventurero

6. Empala! El virote impacta el cuerpo del Aventurero y sigue su curso. La fuerza del arco arrastra al Aventurero con el virote. El virote continua hasta que otro Aventurero sea impactado (vuelve a tirar en esta tabla contando un resultado de 1 como fallo no como Se Rompe) o impacte contra la pared. Si impacta a otro Aventurero también, todos terminan en las casillas más cercanas donde haya finalizado el virote su trayecto. Debes trazar una línea recta desde las casillas del lanzavirotes para poder empalar, tal y como muestra el diagrama.



(A,B,C,D) Aventureros.

(DO) La dotación se sitúa adyacente y por detrás del Lanzavirotes, que les otorga cobertura.

(LV) La linea de visión del lanzavirotes a través de la puerta permite ver con una anchura de dos casillas (ver flecha), pudiendo determinar como objetivos a los Aventureros B,C y D. Como el B es el más cercano, será el objetivo final, si obtiene un 6 al Impactar el lanzavirotes, empalará a la miniatura D y si los dos son empalados acabarán en la casilla adyacente a la puerta justo detrás de la casilla que ocupa la figura D.

(MD) Los Monstruos no se verán afectados.

LANZAR OBJETOS (Fuerza N)

Algunos Monstruos están armados con armas que pueden lanzar, como por ejemplo las lanzas. En cuanto se coloquen los Monstruos sobre el tablero, antes de que los Aventureros puedan hacer nada, tiran las armas en un ataque especial. Necesitarás tirar contra la Habilidad de Proyectiles (HP) del Monstruo para ver si impactan, como lo harías con cualquier arma de proyectiles. El arma lanzada tiene Fuerza N, donde N es el valor que viene indicado al lado de la entrada "Lanzar objeto" en las Tablas de Monstruos. Por consiguiente el arma causa (los dados de daño del Monstruo) +N Heridas. *Por ejemplo, un Señor de los Hombre Bestia con una lanza con Fuerza 10, causa 3D6+10 Heridas.* Despues de lanzar sus armas especiales estos Monstruos atacan en el combate cuerpo a cuerpo en la Fase de Monstruos de manera normal.

LLAMA FULMINANTE

Un Señor de alimañas exaltado puede desatar una llamarada de disformidad que corroa el metal más fuerte y explota la carne. Al comienzo del turno, después de que se hayan lanzado los Hechizos, tira 1D3 para ver cuántos Aventureros quedan envueltos por las llamaradas. Puede lanzarlo incluso con Aventureros adyacentes. Este ataque especial es adicional a sus otros ataques. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros, entonces todos ellos han sido afectados. Cada Aventurero debe tirar 1D6 y sumar su Resistencia o Iniciativa, lo que sea mayor. Con un resultado de 8 o menos, el Aventurero sufre Heridas 4D6 sin modificares y debe descartar 1 Armadura o Arma determinada al azar que posea.

MAGIA

Indica el número de hechizos que puede lanzar por turno. Por ejemplo con Magia del Caos 3, lanzará 3 hechizos por turno (realizará 3 tiradas en la tabla de Magia del Caos). No se necesitan puntos de poder como en el caso del Hechicero. Los usuarios de magia se colocan siempre los primeros en el tablero, como si llevasen armas de proyectiles (lo más alejados posible de los aventureros). Cualquier arma a distancia que se utilice contra ellos impactará con un -1. Cada tipo de magia tiene asociada una Secuela en el caso de que el Aventurero se quede a 0 Heridas. Contra los hechizos que afecten al Aventurero, podrá utilizar Resistencia a la Magia, o algún tipo de Dispersión o Disipación de magia, de tener esas reglas el Aventurero.

MAGIA DEL CAOS

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero del Caos puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira 2D6 un nº de veces por turno según la regla Magia (En la carta de monstruo, en el apartado de reglas especiales aparecerá especificado "magia N", ese es el nº de hechizos que tendrá) y consulta el resultado del hechizo en esta tabla. Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo Hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de *Secuela Locura*.

2-4 Fallo. El Hechicero no lanza este hechizo.

5 Lujuria de Batalla. El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros (1 x Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos entre todos, lo más uniformemente posible.

6 Saeta de Condenación. Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacia un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación infinge (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin reducciones por Resistencia o armadura.

***7 Mano de Polvo.** El Hechicero ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero. Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados gana el más alto. Si el Aventurero gana el hechizo no tiene efecto. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificadores de Resistencia o Armadura. Si el Hechicero del Caos no se encuentra adyacente a ningún Aventurero ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.



8 Viento de Cuchillas. El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como de costumbre.

9 Drenaje del Alma. El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira 1D6 “para cada Aventurero” y suma la Resistencia (sin Armadura) al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas sin aplicar reducciones de ningún tipo, que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo realizará una tirada de Fuerza de Voluntad 8+ si no la supera, muere irremediablemente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

10 Horror Negro de Arnizpal. Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira 1D6 “para cada Aventurero” sumando su atributo de Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo.

Si el resultado es 6 o menos sufre (el Nivel de Subterráneo) D6

Heridas, sin modificador por armadura.



11 La Maldición de Nagash. El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero en esa estancia para determinar cuál es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica -2 a las tiradas para impactar cuerpo a cuerpo. Ahora, y al principio de cada turno subsiguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura hasta que el Hechicero esté muerto.



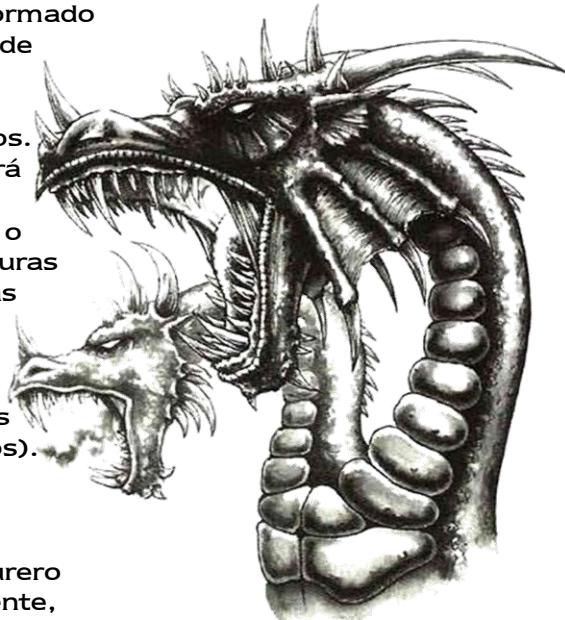
12 Transformación de Kadon. El Hechicero se transforma en uno de estos Monstruos. Tira 1D6:

- 1-2 Serpiente Alada
- 3-4 Quimera
- 5 Mantícora
- 6 Hidra.

Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menos valor que él en oro, repite la tirada de Hechizo. Consulta la sección de Monstruos del Bestiario para los detalles y el perfil de estos Monstruos. El Hechicero está transformado hasta que él o los Aventureros mueran. Mientras está transformado

no puede
lanzar
más
hechizos.
Ni podrá
utilizar
Armas o
Armaduras
Mágicas

(si
Objetos
Mágicos).
Si no
hay
ningún
Aventurero
adyacente,
se moverá hasta
situarse adyacente al más
cercano y le atacará.



MAGIA ELFOS OSCUROS

Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de Secuela Paranoias. Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero Elfo Oscuro puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos, según su nivel de Magia indicado entre paréntesis. Para lanzar un hechizo, tira 2D6

en la siguiente tabla para determinar cuál.

Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado.

Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de *Secuela Paranoia*.



2- 4 Fallo El Hechicero no lanza este hechizo.

5 Lujuria de Batalla. El Hechicero da $(1 \times \text{Nivel de Subterráneo})$ extra de Ataques a los Monstruos que se encuentren combatiendo contra los Aventureros, distribuidos de la forma más uniformemente posible.

6 Rayo de Perdición Un rayo de fuego negro estalla de la palma del Hechicero hacia uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a qué Aventurero impacta. El Rayo de Perdición infinge $(2 \times \text{Nivel de Subterráneo})$ de Heridas, sin modificar por Resistencia o armadura.

***7 Oscura Mano de Destrucción** El Hechicero puede atacar a uno de los Aventureros que tenga adyacente, si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero para determinar a cual. Tira 1D6 para el Aventurero y suma su Fuerza. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza. El resultado más alto gana. Si el Aventurero gana el hechizo falla. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre $(2 \times \text{Nivel de Subterráneo})$ de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el Hechicero no se encuentra en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada en esta tabla.

8 Viento de Espadas El Hechicero convoca una tormenta de espadas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero afectado. Ese Aventurero sufre $(\text{el Nivel de Subterráneo}) D6$ Heridas, modificadas por Resistencia y armadura como de costumbre.

9 Destrucción de Almas El Hechicero crea una tormenta de Magia Oscura. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su resistencia (sin armadura) al resultado. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo el Aventurero sufre $(1D6 + \text{Nivel de Subterráneo})$ de Heridas y el Hechicero recupera la misma cantidad. Si el resultado es igual o mayor el hechizo falla. El Hechicero nunca puede ganar más Heridas de sus Iniciales. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo realizará una tirada de Fuerza de Voluntad 8+ si no la supera, muere irremediablemente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

10 Horror Negro de Arnizipal El Hechicero invoca una corrosiva nube de oscuridad, atrapando a los Aventureros. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más, no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos, el Aventurero sufre $(\text{el Nivel de Subterráneo}) d6$ Heridas, sin modificadores por armadura.

11 La Maldición de Nagash El Hechicero causa cortes en el cuerpo del Aventurero abriendo su carne. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el afectado. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni de disparar armas de proyectiles, y tiene -2 a todas sus tiradas para Impactar. Ahora, y al principio de cada turno subsiguiente, el mismo Aventurero pierde $(1 \times \text{Nivel de Subterráneo})$ de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura hasta que el Hechicero esté muerto.

12 Transformación de Kadon El Hechicero se transforma en uno de los siguientes Monstruos. Tira 1D6:

- 1-2 Serpiente Alada
- 3-4 Quimera
- 5 Mantícora
- 6 Hidra

Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menos valor que él, repite la tirada de Hechizo. Consulta la sección de Monstruos del Bestiario para los detalles y el perfil de estos Monstruos. El Hechicero está transformado hasta que él o los Aventureros mueren. Mientras está transformado no puede lanzar más hechizos, ni podrá utilizar Armas o Armaduras Mágicas (si Objetos Mágicos). Si no hay ningún Aventurero adyacente, se moverá hasta situarse adyacente al más cercano y le atacará.

MAGIA ENANOS DEL CAOS

Al principio de la Fase de Monstruos, un Brujo Enano del Caos tirará 1D6 y consultará el resultado del hechizo en la siguiente tabla. Podrá lanzar un nº de hechizos cada turno, dependiendo de su valor en la Mágica indicado entre paréntesis. Si hay algún Aventurero adyacente, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado.

Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de *Secuela Locura*.



1 Rugido de Muerte. El Hechicero Enano del Caos adopta la forma de su dios, el Toro Mágico Hashut, que agitando su cabeza cornuda emite un terrorífico rugido que alienta a sus secuaces a actuar. En este turno todos los Monstruos Enanos del Caos, consiguen +1 Ataque cuerpo a cuerpo.

2 Erupción. Bajo los pies del Aventurero hace erupción una lengua de magma. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado. Sufre 5D6 Heridas por fuego, modificadas por su Resistencia y armadura como es habitual.

3 Nube de Cenizas. El subterráneo se llena repentinamente de una nube de humo y ceniza. Todos los Aventureros aplican un modificador de -2 a sus tiradas para impactar Cuerpo a cuerpo y proyectiles durante su siguiente Fase de Aventureros.

4 La Maldición del Brujo. El Brujo lanza una maldición a un Aventurero. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por este hechizo y se convierte en piedra. A menos que el Aventurero tome una poción curativa o reciba un hechizo de curación, el Aventurero queda fuera del juego hasta la próxima aventura. Si recibe el tratamiento tira 1D6.

Con un resultado de **1, 2, 3 ó 4** el aventurero se aplica a sí mismo los siguientes modificadores; -1 al Movimiento, -1 a su Iniciativa y -1 a la tirada para impactar cuerpo a cuerpo y proyectiles. En el momento que el Brujo muera el aventurero recobrará sus atributos.

Con un resultado de **5 ó 6** el hechizo no tiene ningún efecto.

5 Tormenta de Lava. Con un barrido majestuoso de su brazo el Brujo crea una lluvia de piedras de lava fundida. Se crean 2D6 piedras de lava y son distribuidas entre los Aventureros de manera uniforme. Cada piedra de lava causa 2D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Si algún Aventurero toma cobertura ignora esa piedra.

***6 Llamas de Azgorh.** El Brujo exhala una llamarada de su boca. Coge un marcador de Aventurero adyacente para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo. El blanco y cada miniatura adyacente a él, sea amiga o enemiga, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Nota que el Brujo es la única miniatura inmune a los efectos de este hechizo.



MAGIA GOBLIN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Chamán Goblin puede lanzar un hechizo por turno por cada valor (marcado entre paréntesis). Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar el hechizo que lanza.

Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una *carta de Secuela Estúpidez*.

2-4 Fallo El Chamán no es capaz de lanzar ningún hechizo.

5 ¡Allá vamos! El Chamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.

6 ¡Waaagh! Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos (Druida, Hechicero, Chamán, Sacerdote Guerrero, Hermana de Sigmar y Explorador Elfo). Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.

7 Explotacerebro Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Chamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero, éste es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:

1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5 El Aventurero sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura.



8 Mano de Gorko Este hechizo mueve al Chamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles. Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario. Si el Chamán u otro Monstruo con proyectiles no están en combate cuerpo a cuerpo, repite la tirada de hechizo.

***9 Puño de Gorko** Los brazos del Chamán están envueltos con unas vendas que irradian poder. El objetivo será un Aventurero adyacente, que sufrirá (1D6 golpes + la Fuerza del Chamán + 4).

10 Pisotón de Gorko Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pie de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.

11 ¡Morko salvanos! Tira 1D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos este turno completo. Con un resultado de 4, 5 ó 6 El Hechicero, Drauida o Chamán, pierden todos los Puntos de Poder ó Maná que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los Puntos de Poder (marcadores de poder o Maná) innatos del Aventurero.

El Explorador Elfo, Sacerdote o Hermana, cuando requieran lanzar un poder mágico (Hechizo, bendición...), aumentarán la dificultad según la tirada indicada anteriormente en este hechizo. *Por ejemplo, si una Plegaria del Sacerdote tiene dificultad 7+ y en la tirada indicada en este hechizo para el Aventurero obtiene un 2, la dificultad ahora será de 9+ en lugar de 7+*.

12 Combate Mágico El Chamán lanza un ataque mágico contra un Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos (Hechicero, Drauida, Chamán, Sacerdote, Hermana y Explorador), si hay más de uno, utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cuál es el Aventurero objetivo. El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Chamán y (1D6+Nivel de Combate) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Chamán obtiene un resultado mayor al del Aventurero o hay un empate, este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto. Si no hay ninguno de los Aventureros citados anteriormente, ignora este resultado y vuelve a tirar en la tabla de hechizos.

MAGIA HOMBRES BESTIA

Al principio de cada Fase de Monstruos un Chamán Hombre Bestia puede lanzar un hechizo de los indicados en esta tabla por el valor (entre paréntesis) en esta habilidad. Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una *carta de Secuela Paranoias*.

2-5 Fallo. El Hechicero no lanza ningún hechizo.

6 Lujuria de Batalla. El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros ($1 \times$ Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos lo más uniformemente posible.

7 Saeta de Condenación. Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacia un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación infinge ($2 \times$ Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

***8 Mano de Polvo.** El Hechicero ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero. Tira $1D6$ para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado. Tira $2D6$ para el Monstruo Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados, (Monstruo y Aventurero) ganará el más alto.

Si el Aventurero gana o empata, el hechizo no tiene efecto.

Si gana el Monstruo Hechicero, el Aventurero sufre ($2 \times$ Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura. Si el Hechicero del Caos no se encuentra adyacente a ningún Aventurero ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.

9 Viento de Cuchillas. El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre ($1 \times$ Nivel de Subterráneo) de $D6$ Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como de costumbre.

10 Drenaje del Alma. El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira $1D6$ "para cada Aventurero" y suma la Resistencia (sin Armadura) al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto.

Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre ($1D6 +$ Nivel de Subterráneo) de Heridas que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo realizará una tirada de Fuerza de Voluntad $8+$ si no la supera, muere irremediablemente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

11 Horror Negro de Arnizipal. Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira $1D6$ "para cada Aventurero" sumando la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos sufre ($1 \times$ Nivel de Subterráneo) $D6$ Heridas, sin modificador por armadura.

12 La Maldición de Nagash. El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica -2 a las tiradas para impactar cuerpo a cuerpo. Ahora, y al principio de cada turno siguiente, el mismo Aventurero pierde ($1 \times$ Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin Modificadores por Resistencia o armadura, hasta que el Hechicero esté muerto.



MAGIA NIGROMÁNTICA

Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia (no de las criaturas creadas por ésta), robará una *carta de Secuela Locura*. Al principio de cada Fase de Monstruos, un Nigromante puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos dependiendo de su valor en Mágica (indicado entre paréntesis). Tira 1D6 por cada valor:

1 Viento de Muerte. En la próxima Fase de los Aventureros todos los Aventurero verán reducidos sus Ataques en -1.

2 Disipación de Vida. Infinge 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura en un solo Aventurero. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar el Aventurero que se ve afectado por el hechizo.

3 Muerte Helada. Reduce la Resistencia de un solo Aventurero en -2. Si esto reduce su Atributo Resistencia a cero (sin tener en cuenta la Armadura), el Aventurero muere, y tan sólo puede ser resucitado con un hechizo u objeto mágico. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo. Cuando el Nigromante y todos sus secuaces mueran a manos de los Aventureros, todos los Aventureros que hayan visto reducida su Resistencia, recuperan los puntos de este atributo que les haya reducido (salvo los que hayan muerto).

4 Invocar Esqueletos. El Nigromante los esqueletos indicados en la tabla según el Nivel de Mazmorra. Son colocados inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

<u>Nivel</u>	<u>Monstruo</u>
1-2	6 Esqueletos
3-4	6 Guardia del Sepulcro
5-6	6 Tumularios
7-8	4 Señores Tumularios
9-10	8 Señores Tumularios

5 Invocar Necrófagos. El Nigromante convoca 6 Necrófagos con los cambios indicados en la tabla. Son colocados inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

<u>Nivel</u>	<u>Cambios en el perfil</u>
1-2	Perfil Original.
3-4	+1 HA y +2 Heridas.
5-6	+1 HA +1D6 Daño y +6 Heridas.
7-8	+2 HA +1D6 Daño y +8 Heridas.
9-10	+2 HA +2D6 Daño y +8 Heridas.

6 Invocar Momias. El Nigromante convoca Momias según el nivel de Mazmorra. Son colocadas inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

<u>Nivel</u>	<u>Monstruo</u>
1-2	1 Momia
3-4	2 Momias
5-6	4 Momias
7-8	1 Rey Funerario
9-10	2 Reyes Funerarios



MAGIA ORCA

Al principio de la Fase de Monstruos, un Chamán Orco puede lanzar un hechizo por turno por cada valor (marcado entre paréntesis). Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar el hechizo que lanza. Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de Secuela Estupidez.

2 Fallo El Chamán no es capaz de lanzar ningún hechizo.

3 ¡Allá vamos! El Chamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.

4 ¡Waaagh! Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos (Druida, Hechicero, Chamán, Sacerdote Guerrero, Hermana de Sigmar y Explorador Elfo). Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.

5 Explotacerebro Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Chamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero, éste es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:

1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5 El Aventurero

Sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificar por Resistencia o Armadura.



6 Mano de Gorko Este hechizo mueve al Chamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles. Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario. Si el Chamán u otro Monstruo con proyectiles no están en combate cuerpo a cuerpo, repite la tirada de hechizo.

***7 Puño de Gorko** Los brazos del Chamán están envueltos con unas vendas que irradian poder. El objetivo será un Aventurero adyacente, que sufrirá (1D6 golpes + la Fuerza del Chamán + 4).

8 Pisolón de Gorko Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pie de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.

9 ¡Morko sálvanos! Tira 1D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos este turno completo. Con un resultado de 4, 5 ó 6 El Hechicero, Druida o Chamán, pierden todos los Puntos de Poder ó Maná que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los Puntos de Poder (marcadores de poder o Maná) innatos del Aventurero.

El Explorador Elfo, Sacerdote o Hermana, cuando requieran lanzar un poder mágico (Hechizo, bendición...), aumentarán la dificultad según la tirada indicada anteriormente en este hechizo. *Por ejemplo, si una Plegaria del Sacerdote tiene dificultad 7+ y en la tirada indicada en este hechizo para el Aventurero obtiene un 2, la dificultad ahora será de 9+ en lugar de 7+.*

10-12 Combate Mágico El Chamán lanza un ataque mágico contra un Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos (Hechicero, Druida, Chamán, Sacerdote, Hermana y Explorador), si hay más de uno, utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cuál es el Aventurero objetivo. El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Chamán y (1D6+Nivel de Combate) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Chamán obtiene un resultado mayor al del Aventurero o hay un empate, este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto. Si no hay ninguno de los Aventureros citados anteriormente, ignora este resultado y vuelve a tirar en la tabla de hechizos.

MAGIA SKAVEN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Hechicero Skaven tirará 1D6 y consultará el resultado del hechizo en la siguiente tabla. Podrá lanzar un nº de hechizos cada turno, dependiendo de su valor en la Magia indicado entre paréntesis. Si hay algún Aventurero adyacente, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de Secuela Paranoias.

1 Poder de Disformidad El Skaven utiliza el poder de disformidad para sanarse 2D6 Heridas hasta un máximo de sus Heridas Iniciales. Si el Skaven tiene todas sus Heridas Iniciales, tira de nuevo en esta tabla.

2 Aliento Pestilente El hechicero Skaven exhala unos vapores negros y pestilentes e inunda el subterráneo de ellos. Cada Aventurero tira 1D6 y suma su Resistencia (sin Armadura) al resultado. Si el resultado es más de 7, el Aventurero no sufre ningún daño, si el resultado es igual o menor de 7 sufre (1D3 x nivel de subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

3 Rayo de Disformidad Un mortífero rayo de Disformidad impacta contra un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para ver qué Aventurero es el objetivo. El rayo causa (2D6+ el Nivel de Subterráneo) de Heridas sin el modificador por armadura.

***4 Marchitar** Una luz pálida y verdosa se extiende desde la pata estirada del Skaven. Todos los Aventureros adyacentes a él sufren (1D6 + el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si no hay ningún Aventurero adyacente tira de nuevo en esta tabla.

5 Putrefacción Los Aventureros ven como todo lo que les rodea empieza a pudrirse y deteriorarse mientras sus cuerpos son consumidos por los gusanos. El Skaven les ha creado una alucinación espantosamente real. Tira 1D6 y suma la Fuerza de Voluntad de cada Aventurero. Con un resultado de 8+ el Aventurero se rehace del hechizo. Con un resultado de 7 o menos, el Aventurero no puede hacer nada en la próxima Fase de los Aventureros.

6 Chamuscar Las llamas engullen a uno de los Aventureros, convirtiéndolo en una columna de fuego incandescente. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién es el objetivo. Las llamas de fuego causan 4D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.



MAGIA ESLIZÓN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Chamán Eslizón tirará 1D6 y consultará el resultado del hechizo en la siguiente tabla. Podrá lanzar un nº de hechizos cada turno, dependiendo de su valor en la Magia indicado entre paréntesis. Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una carta de Secuela Fobia (Reptiles).

1 Fallo. La habilidad de lanzar hechizos del Chamán Eslizón falla y el hechizo no es lanzado en esta Fase de Monstruos.

2 Bola de Fuego. Selecciona al azar a uno de los Héroes en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón. Este sufrirá 2D6 Heridas sin aplicar reducciones por Resistencia o Armadura.

3 Curación. El Chamán Eslizón puede recuperar 1D6 Heridas. Si él no está herido, restablecerá 1D6 Heridas a un Monstruo que haya perdido más Heridas, en la misma sección de tablero.

4 Maldición. Todos los Aventureros, en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón, sufrirán una penalización de -1 para Impactar, hasta la siguiente Fase de Monstruos.



5 Escudo. Todos los Monstruos, en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón, reciben la habilidad de Ignora Golpe 4+, contra los Ataques que reciban, hasta el comienzo de la siguiente Fase de Monstruos.

***6 Auto Teletransporte.** Este hechizo permite al Chamán Eslizón moverse inmediatamente a una casilla de la actual estancia o una adyacente explorada, más alejada de los Aventureros. No se podrá alejar a más de una estancia respecto de la estancia actual en la que se encuentre. Si se trata de una Estancia Objetivo, no podrá abandonarla.

MAGIA SLANN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Mago Sacerdote Slann tirará 1D6 y consultará el resultado del hechizo en la siguiente tabla. Podrá lanzar un nº de hechizos cada turno, dependiendo de su valor en la Magia indicado entre paréntesis. Si hay algún Aventurero adyacente y el resultado no es un fallo, cambia el hechizo por el marcado con un (*). Si no lo hay, ignora este resultado. Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, robará una *carta de Secuela Fobia (Reptiles)*, incluido el nº 6.

1 Fiera Invocación. Selecciona al azar a un Aventurero en la misma sección de tablero que el lanzador. Este Héroe sufre 1D6 Heridas por el nivel del Mago Sacerdote.

2 Drenar Magia. No pueden lanzarse hechizos (por ninguna miniatura, incluida el propio sacerdote) hasta la siguiente Fase de Monstruos. Tampoco pergaminos u objetos mágicos que precisen activación.

3 Proteger. El Mago Sacerdote extiende telepáticamente su zona de protección, otorgando la habilidad de Ignora Dolor al Monstruo de más valor de oro (distinto a él) en la misma sección de tablero. Este permanece activo hasta la siguiente Fase de Monstruos.

4 Punto Muerto. Selecciona al azar uno de los objetos mágicos de un Aventurero. Este objeto no funcionará hasta siguiente Fase de Monstruos. Si no tuviese, vuelve a tirar en esta tabla.

5 Bendecir. Todos los Monstruos Hombres Lagarto, en la misma sección del tablero que el Mago Sacerdote tienen +1 para Impactar durante esta Fase de Monstruos.

***6 Ayuda.** El Mago Sacerdote Slann utiliza su telepatía para llamar refuerzos. Genera un grupo de Monstruos para el nivel de este subterráneo indicado en esta tabla y colócalos en el tablero según las reglas normales. Pueden atacar en esta Fase de Monstruos. Los Saurios colocados tendrán la regla Guardias del Slann y por lo tanto se colocarán en casillas adyacentes a él protegiéndolo y atacando a aquellos Aventureros que le estuviesen atacando:

Nivel	Monstruo
1-2	3 Guerreros Saurio
3-4	3 Guardias del Templo
5-6	3 Paladines Saurios
7-8	1 Héroe Saurio
9-10	2 Héroes Saurios



MAGIA DE HIELO

Un Aventurero que quede a 0 Heridas como consecuencia de esta Magia, ***robará una carta de Secuela Paranoias***. Un Elemental de Hielo puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos por una cantidad igual a su Valor de Magia (entre paréntesis). Tira 1D6 en esta tabla:

1 Niebla de Congelación. La sección entera se ve envuelta en una espesa niebla. Cada Aventurero debe tirar 1D6. Con un resultado de 1 ó 2, queda congelado y no puede hacer nada durante este turno. Si es atacado será impactado y herido de manera automática, aplicando los modificadores normales.

2 Fragmentos de Hielo. El Elemental abre su mano y de ella salen disparados fragmentos de hielo. Un Aventurero (determinado al azar) resulta impactado por 2D6 fragmentos de hielo, y cada uno le produce 1D3 Heridas sin reducir por Resistencia o Armadura.

3 Tormenta de Nieve. Una tormenta repentinamente llena toda la sección, los copos de nieve batén la zona impulsados por el fuerte viento. Durante este turno no podrán ser disparadas las armas de proyectiles de ninguna Miniatura de la sección del tablero. Además, cada Aventurero recibe 1D6 Heridas sin reducir por Resistencia o Armadura.

4 Corazón Helado. El Elemental apunta a uno de los Aventureros. El Aventurero objetivo comienza a sentir convulsiones de dolor, pues su corazón está empezando a convertirse en hielo. Este Aventurero sufre $1D6 \times$ (Nivel de Combate) Heridas, sin ningún tipo de modificador. Además, desde el siguiente turno, hasta que el Elemental sea golpeado, o hasta que el Aventurero llegue a 0 Heridas, el Aventurero sufrirá 1D6 Heridas adicionales de Daño Fatal.

5 Bola de Nieve. El Elemental ahueca sus manos y crea una bola de nieve, que lanza a un Aventurero. A medida que se va acercando a él va creciendo hasta asfixiarle completamente.

Elige un Aventurero al azar, este ha sido enterrado bajo un gran montón de nieve, y ahora deberá empezar a cavar para salir de él. Para desenterrarse y salir fuera, el Aventurero debe tirar 1D6 y añadir su Fuerza. Si el total es 9 ó más, está libre y puede actuar de forma normal.

Los Aventureros que no estén en combate y que se encuentren en casillas adyacentes a él podrán ayudarle a cavar para salir fuera, tirando 1D3 y sumándolo al total de la tirada requerida por el Aventurero enterrado.

En cuanto es impactado por la bola de nieve, el Aventurero recibe 3D6 Heridas sin modificadores. Además, recibe 1D6 + 3 Heridas por cada turno que permanezca enterrado en la bola de nieve. Mientras un Aventurero está enterrado, no podrá lanzar hechizos, luchar o ser atacado en combate cuerpo a cuerpo.

6 Relámpago de Hielo. Un sólido relámpago de hielo es lanzado contra uno de los Aventureros. Cuando impacta a su objetivo, el hielo se hace pedazos, dañando a cualquiera que esté al lado. Selecciona aleatoriamente a un jugador usando los contadores de Aventurero. Este Aventurero es impactado por el relámpago que le causa 5D6 Heridas, que sólo una armadura mágica podrá modificar. Como el hielo se hace pedazos, cualquier miniatura que se encuentre en casillas adyacentes (Aventureros o Monstruos) sufrirá 2D6 Heridas, aplicando los modificadores habituales.



MEJORAS DEL CLAN MOULDER

Cuando un Maestro Skaven del Clan Moulder contempla su experimento, ve numerosas formas en que puede mejorar su preciada Rata Ogro. Tras meses sumergidos en pozos de productos químicos y piedra bruja, emerge una Rata Ogro de Crianza. Tira 1D6:

1 Cabeza extra. La visión de la Rata Ogro es malísima, pues sus dos cabezas mutantes luchan por el control. El Rata Ogro gana Destrabarse, y su valor de Miedo se incrementa +2. Sin embargo, si la Rata Ogro saca un 1 al impactar, las dos cabezas mutantes se resquebrajan y se muerden sin que pueda realizar ataques en esta ronda.

2 Injerto de Lanzallamas de Disformidad. La Rata Ogro de Crianza lleva un barril como Lanzallamas de Disformidad injertado en su brazo izquierdo. Al comienzo del turno de la Rata Ogro, roba un Contador de Aventurero al azar. Traza una línea desde el centro de la base de la Rata Ogro hasta el centro de la base del objetivo. Cada Aventurero que se encuentra en el camino de la llamarada sufre 2D6 Heridas de Fuego sin aplicar reducciones de ningún tipo. Cada Resultado de 1 Herida que obtenga, la sufrirá tanto el Aventurero como la propia Rata ogro. Este Ataque de Lanzallamas de la Disformidad es adicional a cualquier otro ataque que la Rata Ogro haga este turno y podrá hacerlo incluso contra Aventureros adyacentes y trabados a él. Haz este ataque antes que cualquiera de sus ataques.

3 Brazo extra. La Rata Ogro ha sido mutada en una criatura de varios brazos. Gana +1 Ataque.

4 Músculos abultados. Esta Rata Ogro es más corpulenta y musculosa. +1 Resistencia y +1 de Fuerza. La criatura está constantemente a punto de explotar por la densidad de su cuerpo infundido con piedra bruja. Si alguna vez saca un 1 para impactar, los trozos de carne del cuerpo de la Rata Ogro explotan violentamente, bañando a las figuras adyacentes en sangre y carne venenosas. Cada miniatura (amiga o enemiga) adyacente a la Rata Ogro recibe 1D6 Heridas de Veneno sin modificadores. La Rata Ogro recibe 1D6 Heridas sin modificadores, pero continua su turno.

5 Aura de piedra de disformidad. Las innumerables inmersiones en tanques de piedra bruja han afectado a esta desafortunada Rata Ogro. Su cuerpo está cubierto de úlceras postulantes, y un olor gaseoso vil lo rodea.

Cada Aventurero adyacente junto a una Rata Ogro con esta aura, pierde 1D3 Heridas sin modificadores al final de cada turno. Este daño es Daño fatal. Al final de cada turno, la Rata Ogro pierde también 1D3 Heridas sin modificadores debido a la corrupción que contamina su cuerpo mutado e hinchado. Sin embargo, este daño nunca puede reducir a 0 Heridas la Rata Ogro, quedará siempre, a 1 Herida.

6 Furia descontrolada. Esta Rata Ogro ha pasado demasiado tiempo bajo las manos experimentales del Maestro Moulder, y se ha vuelto aún más trastornada y agresiva de lo normal. Al comienzo de cada turno de la Rata Ogro, en la que no haya Aventureros adyacentes, tira 1D6 para ver cómo se comportará:

- 1) La rata ogro dedica todos sus Ataques este turno a un desafortunado monstruo adyacente.
- 2) La rata ogro no hace nada más que pararse y mirar las paredes mientras las salpicaduras ácidas se acumulan en el suelo.
- 3-4) La rata ogro se suelta con un poderoso bramido y ataca al Aventurero más cercano.
- 5) La Rata Ogro escupe sangre y bilis en todas partes mientras ataca con Frenesi. Gana +1 Ataques pero -1 para impactar este turno.
- 6) La Rata Ogro se estampa contra sus víctimas bajo una salvaje sed de sangre. Antes de realizar sus Ataques normales, la Rata Ogro se colocará trabándose con el máximo de Aventureros realizando un solo Ataque contra todos los Aventureros adyacentes. Cada Aventurero que recibe daño es Derribado (no podrás atacar, hechizar o usar habilidades o acciones este turno porque te estás incorporando. Los Monstruos te Impactarán con +1).



MANADA DE GARRAPATOS

Cada Garrapato requiere de dos Goblins Pastores de Garrapatos para poder controlarlo, moviéndolo delante de ellos con un palo largo llamado "pincho" que les otorga la regla **Combate en Filas**. Los dos goblins son necesarios para usar el pincho y sólo se utilizará el perfil de uno de ellos para realizar los ataques, pero este ataque inflingirá +1D6 Heridas.

Si sólo hay un goblin, atacará con su espada y perderá las reglas descritas anteriormente. Al colocar los Pastores de Garrapatos y los Garrapatos en el tablero, pon en primer lugar al Garrapato y tras él los Pastores Goblins que lo azuzan, después coloca al siguiente garrapato y los dos Pastores y así sucesivamente. Cada Pastor de Garrapato es un Goblin normal pero deben mover a la vez y permanecer en recuadros adyacentes para poder usar el Pincho. Para poder dominar al Garrapato ambos Goblins deben estar presentes en la misma sección de tablero que el Garrapato. Si hay dos pastores por Garrapato en la misma sección de tablero estos nunca se duermen y sólo atacan a otro Garrapato con un resultado natural de 6 (Ver Ataque Salvaje de Garrapato).

Si no hay bastantes Pastores de Garrapatos para dominar a un Garrapato, este se vuelve salvaje. Dominar a un garrapato no les impide a los pastores realizar ataques.

MIEDO (N)

Cuando un Aventurero se enfrente a un Monstruo que causa miedo, en cuanto intente atacarle o hechizarle, deberá tirar 1D6 + el nivel del Aventurero. Si el resultado es superior a N no pasa nada, pero si es igual o inferior, el Aventurero debe aplicar un modificador de **-1 a las tiradas para impactar** al Monstruo (y todos los del mismo tipo) durante todo el Combate. Si el Hechicero, Druida o Chamán se ven afectado por el miedo, deberán **sumar 1 a todos los costes de lanzamiento de hechizos** dirigidos contra ese tipo de Monstruo.

Si el Sacerdote, Explorador o Sacerdotisa se ven afectados, incrementa en **1 punto la dificultad** de lanzamiento de plegarias, bendiciones o Hechizos que tengan como objetivo ese monstruo. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero supera el miedo automáticamente.

Si hay más de un tipo de Monstruo que causa miedo en la estancia, cada Aventurero deberá tirar por el Monstruo con el que se enfrenta (si no combate, dispara o lanza hechizos, no será necesario). Cada vez que se enfrente al mismo tipo de Monstruo (en otros combates) deberá tirar otra vez para determinar si se siente atenazado por el miedo.

Puede darse el caso de que los Aventureros superen por el nivel que ya han alcanzado ese valor y se haga innecesaria la tirada o que ya no aparezca el valor de Miedo en la tabla de monstruos avanzada ya que no afectará a los Aventureros en ese nivel.

Después del primer turno de haber fallado la tirada de miedo, al principio de su siguiente Fase de Aventureros y de cada subsiguiente fase en la que se siga enfrentando a ese Monstruo que le causa Miedo, podrá intentar **Rehacerse**, realizando una tirada de **1D6 + su Fuerza de Voluntad** (un 1 será siempre un fallo), si Supera el Valor de Miedo del Monstruo, evitará **esa única fase de Aventurero** los efectos del Miedo. Nótese que el primer turno de haber fallado la tirada de Miedo, no es posible intentar Rehacerse. Los Modificadores por habilidades u objetos a las tiradas de Miedo o Terror, no afectan a la tirada de Rehacerse.

Algunas reglas del juego afectan o no, a Criaturas que Causen Miedo o Terror. Significa que siempre se aplicará si tienen la Regla Especial Miedo o Terror, con independencia de si los Aventureros han sucumbido al Miedo o Terror en su tirada.

Si un Aventurero queda a 0 Heridas por un golpe de una criatura que le cause Miedo o Terror, además de la Carta de Lesión, **roba la carta de Secuela Miedoso**.



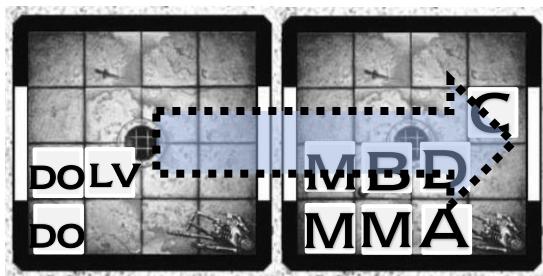
MÁQUINA DE GUERRA

Sítuala lo más alejada posible de los Aventureros. Incluso en otra estancia Explorada a la distancia máxima respecto al Aventurero más alejado y con línea de visión de hasta 2 Aventureros. Necesita 2 monstruos de dotación para poder funcionar, serán aquellos de más bajo valor en oro de esa raza de Monstruo.

La dotación permanecerá directamente detrás de la máquina de guerra y permanecerán ocupados y durante todo el combate manejándola y ganando la regla cobertura (-1 a Impactar en Proyectiles). Si hay menos de 2 miembros de dotación (no aplica en el caso del Lanzavirotes) en una casilla adyacente detrás de la máquina, no podrá ser usada la máquina de guerra. Cualquier tropa normal puede contar como dotación, por ello si muere alguno será reemplazado por la miniatura de esa raza más cercana que no esté trabada y más cercana a la Máquina de Guerra.

Si quedase libre otro monstruo de menor valor en oro de esa raza, substituirá a la miniatura que ha ocupado el hueco de dotación y se situará detrás de la máquina de guerra en una casilla adyacente como la dotación.

La Iniciativa de la Máquina de Guerra será la de su dotación. Una vez situada en el tablero, la máquina de guerra no se podrá mover. La máquina podrá disparar incluso aunque los enemigos estén adyacentes al arma. La dotación no podrá atacar mientras esté manejándola (ni siquiera cuerpo a cuerpo). Puede elegir diferentes objetivos cada turno (determinado al azar).



(A,B,C,D) Aventureros.

(DO) La dotación se sitúa adyacente y por detrás del Lanzavirotes, que les otorga cobertura.

(LV) La línea de visión del lanzavirotes a través de la puerta permite ver con una anchura de dos casillas (ver flecha), pudiendo determinar como objetivos a los Aventureros B,C y D. Como el B es el más cercano, será el objetivo final, si obtiene un 6 al Impactar el lanzavirotes, empalará a la miniatura D y si los dos son empalados acabarán en la casilla adyacente a la puerta justo detrás de la casilla que ocupa la figura D.

(MD) Los Monstruos no se verán afectados.



MONSTRUO ENORME

Algunos Monstruos son tan grandes que son conocidos con el término especial Monstruo Enorme. Los ejemplos obvios son los Dragones y los Gigantes. Cuando aparezca un Monstruo con esta característica, un Aventurero determinado al azar coloca al Monstruo en cualquier lugar del tablero encarado en cualquier dirección, y moviendo a los demás Aventureros (si estaban adyacentes seguirán estandolos) o Monstruos para hacerle sitio. Después saca un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca el Monstruo prioritariamente. Si hay más de un Aventurero adyacente, dividirá sus ataques. Los hechizos lanzados contra el Monstruo costarán un número de Puntos de Poder o Maná adicionales igual al Nivel de Subterráneo. Si un monstruo enorme mata a un Aventurero y todavía le sobran Ataques podrá moverse si no lo ha hecho ese turno y gastarlos contra los restantes Aventureros.

Si el Monstruo obtiene un 6 natural al Impactar cuerpo a cuerpo en un ataque que no tenga Regla especial (los de su perfil), moverá al Aventurero 1D6 casillas -1 (si obtienes un 0 no se moverá) hacia atrás, destrabándolo, hasta chocar con otro Aventurero o contra una pared. Cuando ocurra una de estas dos cosas, el Aventurero deberá realizar una tirada de Resistencia +1D6, si obtienes 7+ quedará sólo Aturdido (-1 a Impactar CaC o proyectiles en su siguiente Fase de Aventurero) y si obtiene un 6 o menos, quedará derribado (no podrá atacar, hechizar o usar habilidades u objetos que precisen activación en su siguiente Fase de Aventurero y los Monstruos le impactarán con +1 ese turno). Si ha chocado contra otro Aventurero, los dos realizarán el chequeo de Resistencia.

MORTERO ATRONADOR (Enanos del Caos)

Aplica las reglas de "Máquinas de Guerra". Cuando dispare el Mortero Atronador tira 1D6:

1 Boom!!. El mortero y la dotación adyacente son eliminados. Cualquier miniatura adyacente es derribada al suelo como se describe en esta tabla en el resultado (4-6) de abajo pero sin recibir daño. Los Aventureros no recibirán Oro o Tesoro por el Mortero o la dotación.

2-3. Falla. La carga explota en medio del aire fallando su objetivo.

4-6 Impacto!!. La carga se incrusta en los pies del Aventurero y explota. Aplica el daño causado (4D6+7) al Aventurero. Además cualquier Aventurero adyacente al Aventurero sufrirá la mitad de daño (redondeando hacia arriba). Además tanto el Aventurero objetivo como los adyacentes están aturdidos por la fuerza del impacto durante un turno. Los Aventureros se consideran Derribados (no podrá atacar, hechizar o usar habilidades u objetos que precisan activación en su siguiente Fase de Aventurero y los Monstruos le impactarán con +1 ese turno).

MUERTE SÚBITA (PLAGA)

Las **Ratas Gigantes** tienen un ataque especial llamado Muerte Súbita. Realiza la tirada de ataque normal, pero si impacta, tira 2D6+2 para calcular el daño. Cuando una Rata Gigante ha atacado al Aventurero tira 1D6. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 la Rata Gigante se ha suicidado, ha atacado tan frenéticamente que ha muerto en el mismo anotala en tu Hoja de Control de Aventurero. Las **Ratas lobo**, si obtienen un 6 al Impactar, en lugar del daño normal, causarán 3D6+3 Heridas, en ese caso las ratas se suicidarán también con un 3+ (sólo si han obtenido el 6 al impactar).

MUERE => HORROR AZUL (Caos)

Cada vez que un Horror Rosa muera, dos Horrores Azules aparecerán en su lugar. Los Horrores Azules se colocan al lado del Aventurero que mató al Horror Rosa, si no hay espacio suficiente colócalos en los recuadros más cercanos al Aventurero. En cuanto los dos Horrores Azules aparecen aplica inmediatamente la Regla Especial "Miedo" para determinar si el Aventurero se siente atenazado por el miedo (considéralo diferente al horror rosa).

NIEBLA MORTAL

Cualquier Aventurero adyacente a un Señor de la Plaga Skaven se ve afectado por los vapores nocivos

que le rodean. Al final de cada turno, los Aventureros adyacentes a él sufrirán 2 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. Si un Aventurero como consecuencia de estos vapores, ve reducidas sus Heridas a cero y consigue curarse, reducirá sus Heridas Iniciales en -1D3 permanentemente.

OBJETO MÁGICO (Tira 1D6)

Si la descripción del Monstruo indica que posee un objeto mágico, tira en la siguiente tabla (si no tiene listado propio de raza). Si son más de uno, haz una sola tirada para todo el grupo del mismo tipo.

1. Anillo de Resistencia. El portador posee una resistencia mágica (6+). Si ya posee esta habilidad la incrementará en +1 (máximo 4+).

2. Capa de Sombras. Todos los ataques dirigidos contra el portador deben aplicar un modificador de -1 al impactar.

3. Talismán de Disformidad. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra el portador en el que se obtenga un resultado natural de 1 al tirar para impactar, rebotará contra el atacante.

4. Anillo de Fuego Infernal. El portador puede lanzar una bola de fuego por turno. Saca un Marcador para determinar qué Aventurero es atacado. El objetivo será impactado con un 4+, sufriendo 2D6+(2 X Nivel de Dungeon) Heridas, sin modificar por armadura.

5. Máscara de Kadon. El portador causa miedo (Nivel de Dungeon + 3). Si ya causaba Miedo (N) ahora causa Terror (N).

6. Collar de la Venganza. Cualquier Aventurero adyacente al portador al final del turno sufre 1D6 Heridas sin modificar por Resistencia o armadura. estas Heridas son Herida Fatal (regla especial).



OBJETO MÁGICO NO MUERTO

(Tira 1D6)

1 Báculo Llama de Muerte *Este báculo lanza gotas de llamas ardientes a los Aventureros.* Este bastón le confiere al Monstruo la habilidad Aliento de Fuego (2). Puede utilizarlo una vez por Combate incluso trabado cuerpo a cuerpo.

2 Báculo de Cráneo *Las mandíbulas del báculo chirrían y murmullan alertando a su portador de objetos mágicos hostiles.*

Sólo un Monstruo que utilice la magia puede poseer este objeto. Si el Monstruo no usa la magia tira de nuevo en esta misma tabla. Este báculo permite al portador repetir la tirada de Resistencia Mágica o Disipar Magia si tuviese esas reglas especiales. Si esta segunda tirada falla, el hechizo lanzado por los Aventureros funcionará con normalidad. Además cualquier objeto mágico utilizado contra el portador no tiene efecto con un resultado de 6 en una tirada de 1D6. Las armas causan el daño normal pero sin efectos adicionales. Los objetos con efectos limitados, cuentan como si han sido utilizados, incluso si el ataque no tuvo éxito. Por ejemplo, una Espada de Hielo no congelará al portador del báculo, y no podrá ser utilizada en el resto de la aventura.

3 Libros de Har-Ak-Iman *Estos libros malditos contienen divagaciones del Nigromante árabe Har-Ak-Iman, el hombre más malvado y depravado que ha pisado la tierra.*

Estos libros irradian pura maldad, tanta que los enemigos adyacentes se ven afectados. Cualquier Aventurero adyacente a un Monstruo que tenga en su poder uno de estos libros malditos sufre un modificador de -1 a su Habilidad de Armas y de Proyectiles. Cualquier hechizo lanzado en la misma sección de tablero cuesta 1 Punto de Poder o Mana adicional y la dificultad de los Hechizos o plegarias que no utilicen puntos de poder se incrementará en 1.

4 Brazalete de Khemri *Khemri es una de las principales ciudades de los Reinos de los Muertos. Este brazalete parece extrañamente retorcido y se puede utilizar para protegerse de los golpes.*

Cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra este Monstruo es desviado por el brazalete con un resultado de 6 en una tirada de 1D6 y no tiene ningún efecto. Si ya tuviese la regla de Ignorar Golpe, incrementará en un punto su tirada (si tenía Ignorar Golpe 6+, ahora será 5+).

5 Amuleto de Helsnicht *Este amuleto de bronce fue forjado por el Nigromante Dieter Helsnicht y permite a su portador utilizar los vientos de la magia oscura, invocando criaturas de ultratumba, o curar sus propias heridas.*

El portador debe tirar 1D6 al inicio de cada Fase de Monstruos:

1-2 El amuleto no tiene ningún efecto en este Turno

3-4 El amuleto lanza el hechizo 4. Invocar Esqueletos descrito en la Magia Nigromántica.

5 La vitalidad del portador crece de forma antinatural y puede curarse 2D6 Heridas inmediatamente. El total no puede superar sus Heridas Iniciales.

6 El portador puede lanzar inmediatamente un hechizo nigromántico. Ver Magia Nigromántica sobre el que podrá aplicarse Resistencia o Disipación de Magia como normalmente.

6 Báculo de Osiris *Este báculo está rematado con una simbólica escultura en forma de serpiente, que mágicamente puede atacar a los Aventureros.*

Todo Aventurero que esté de pie adyacente al Monstruo al inicio de la Fase de Monstruos sufre un ataque con éxito con un resultado de 4, 5 ó 6.

El ataque tiene Fuerza igual al Nivel de Combate del Aventurero y se desarrolla de la forma habitual (con los Dados de Daño del perfil del Monstruo).



OBJETO MÁGICO ORCO (Tira 1D6)

1 Guantazos de Gluwz. El pielverde lleva puestos un par de pesados guantes negros, de hierro tachonados, relucen siniestramente. Estos guantes proporcionan al Monstruo +2 a su Fuerza y un Ataque extra en cada turno.

2 Piedra Rapidez de Skabnoze. El Monstruo tiene alrededor de su cuello un amuleto enjoadado que brilla con luz maliciosa y enfermiza.

El amuleto hace que el metabolismo del portador sea un tanto impredecible. El Monstruo tiene 1D6 Ataques por turno, cualquiera que sea su perfil.

3 Brazalete del Asesino Agrog. Este maltratado brazalete de bronce, evidencia que ha visto mucha acción, pues está marcado con los impactos de muchas armas. El brazalete proyecta un escudo mágico alrededor del portador. El escudo (si tiene otro escudo sumalo al total de Resistencia) proporciona +1D6 de Resistencia contra cualquier tipo de ataque.

4 Bebida Quema Gargantas. Colgado de su cuello lleva un frasco de cuero. Con la insignia grabada de los Goblins Ojos Rojo.

El frasco contiene una poción de curación. Cuando las Heridas del Monstruo lleguen a 0, rápidamente bebe su poción e inmediatamente recupera 2D6 Heridas. Además el brebaje vuelve loco al Monstruo. El Monstruo ganará permanentemente un ataque extra cada turno y +2 a su Resistencia.

5 Anillo Pisador. Este basto anillo tiene la cara lasciva de un Orco en su superficie.

Al inicio de la Fase de Monstruo tira un dado. Con una puntuación de 1 a 5 el anillo no tiene ningún efecto. Con un resultado de 6, se escucha un golpe tremendo y del techo cae un enorme pie de Orco. Coge un marcador de Aventurero para ver quién es golpeado. El Aventurero sufre 1D6 Heridas por Nivel de Combate. (Aplica los modificadores habituales) y estará Aturdido (-1 a Impactar CaC o proyectiles en su siguiente Fase de Aventurero)

6 Azote de Grmfang. En la mano izquierda el pielverde lleva puesto un grueso anillo de oro con incrustaciones rojas.

El anillo lleva consigo una maldición para el que acabe con su dueño. Cuando el Monstruo ve reducidas sus Heridas a 0 el anillo iexplota! El Aventurero que acabó con él sufre 2D6 Heridas sin aplicar reducciones de ningún tipo.



OBJETO MÁGICO SKAVEN

Tira 4D6 para determinar el objeto que llevará la miniatura con esta regla:

3 Condensador de Energía Bruja Esta mochila energética cubierta de runas está recubierta de un armazón de cables de cobre, engranajes, y mecanismos encantados para obtener energía adicional de los caprichosos vientos de la magia.

El portador de este objeto puede utilizar una vez por combate el conjuro Plaga. La víctima empezará a temblar y sudar, sus articulaciones se hincharán y sus encías se volverán negras. En poco tiempo la Fuerza del debilitado Aventurero le abandonará y se desplomará.

El objetivo sufrirá 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura. Si el Aventurero muere y no es curado o resucitado al finalizar un turno completo, la plaga se extiende a cualquier Aventurero, si hay alguno adyacente, repitiéndose el proceso hasta que la víctima sobreviva. Si el Aventurero tiene Resistencia a la Magia o cualquier otro tipo de defensa mágica podrá utilizarla.

4 Capa tenebrosa Esta capa gris se ha tejido con seda de araña, lo que le confiere su capacidad mágica y su forma cambiante. Da vueltas alrededor de su portador como si tuviese vida propia para ocultar de la vista y apartar a un lado las flechas y la magia hostil.

Su portador obtiene +2 de Armadura cuando recibe ataques a distancia.

5 Colgante de Putridez Pueden adoptar distintos aspectos, desde amuletos de calaveras de rata, cachos de Piedra bruja en bruto o artílugios con runas de poder Skaven.

Esta perversa muestra del poder de la Rata Cornuda otorga +1 Resistencia al portador.

6 Amuleto de Piedra Bruja

El amuleto de piedra bruja irradiá desorganización, hostilidad y confusión de manera que quien ataque a su portador quedará aturdido y desconcertado.

El portador de dicho Amuleto al estar irradiado de Piedra Bruja gana +1 Ataques. Si saca un 6 natural al impactar, el Aventurero queda Aturrido (-1 a Impactar CaC o proyectiles en su siguiente Fase de Aventurero) durante un turno.



7 Anillo de la Oscuridad

Al portador de este anillo crea un área de oscuridad casi impenetrable cuando lo mira una criatura que utilice visión mágica.

El portador gana Resistencia a la Magia (5+).

8 Pergamino Viento Pozoñoso

El suelo se agrieta ante los pies de un Aventurero. Un espeso y verdoso gas surge de las fisuras y es arrastrado por un fantasmagórico y gimiente viento hacia un Aventurero.

El Skaven lanza un conjuro llamado Viento Ponzoñoso. Coge un marcador de Aventurero para determinar a quién afecta el hechizo. Tira 1D6, si el resultado 5+, el Aventurero sufrirá 1D6 Heridas sin modificadores por armadura. El Pergamino queda reducido a cenizas, al ser de un solo uso. Si el Aventurero tiene Resistencia a la Magia o cualquier otro tipo de defensa mágica podrá utilizarla.

9 Piedra de adivinación *Dicen que este orbe, hecho con los cálculos renales de un Gusano Ciego del Inframundo pulidos, permite ver el futuro. ¡Al menos en una ocasión pareció que era cierto!*

El portador de esta bola mística la usará el primer turno que se encuentre adyacente a un Aventurero. Todas las heridas que sufra ese turno se desechan. El orbe de adivinación pierde su energía tras ser usado. Es de un solo uso.

10 Pergamino de Locura *Mientras pronuncian sus palabras en voz alta, el pergamino se desmenuza hasta convertirse en polvo. El portador de este objeto puede utilizar un conjuro llamado Locura. El Skaven señala a un Aventurero en la misma sección de tablero una vez por Aventura y efectúa una tirada de 1D6.*

Si el Aventurero tiene Resistencia a la Magia o cualquier otro tipo de defensa mágica podrá utilizarla.

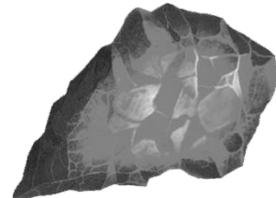
El Aventurero tiene que obtener en 1D6 una tirada igual o inferior a su Fuerza de Voluntad, si la falla, el Skaven controlará al Aventurero, haciéndole que ataque al Aventurero más cercano (se destrabarán automáticamente y se moverá para situarse adyacente a éste y atacarle) aunque no podrá utilizar ninguna habilidad o acción (si los objetos que esté empuñando si no precisan activación). Sus efectos duran un único turno.

11 El Ojo de la Rata Cornuda *El ojo está imbuido de energía de piedra bruja que puede ser canalizada por el portador sosteniendo la piedra firmemente junto a su cabeza.*

Si el portador no tiene la Regla Especial Magia Skaven, vuelve a tirar en esta tabla. El portador de este objeto lo utilizará en su primer turno, gana 2D6 puntos de energía de piedra bruja que podrá invertir en conjuros de Magia Skaven. Con un doble 1, no se obtiene nada y además sufre +2D6 Heridas sin reducciones de ningún tipo. Un solo uso.

12 Fragmento de Piedra Bruja *Los ambiciosos Videntes Grises y los Ingenieros Brujos consumen estas piezas de Piedra bruja pulida para potenciar el lanzamiento de sus hechizos. Esto entraña sus peligros, pero el camino más rápido hacia el poder es una motivación irresistible para un Skaven.*

Si el portador no tiene la Regla Especial Magia Skaven, vuelve a tirar en esta tabla. El portador de este objeto lo utilizará en su primer turno, gana +1D6 puntos de energía de piedra bruja que podrá invertir en conjuros de Magia Skaven. Con un 1, no se obtiene nada y además sufre 1D6 Heridas sin reducciones de ningún tipo. Un solo uso.



13 Capa de las Sombras *Esta capa está tejida con los cabellos de los enemigos asesinados y lanza sombras de oscuridad alrededor de su portador.*

Para disparar o lanzar un hechizo contra el portador de la Capa de las Sombras, es necesario sacar un 5+ en una tirada de 1D6. Si logras superar el chequeo, entonces podrás seguir el procedimiento habitual para impactar. En combate cuerpo a cuerpo no tiene efectos.



14 Skalm Esta sustancia de aromas sospechosos se aplica en las heridas para acelerar el proceso de curación de un modo sobrenatural. Se rumorea que si se aplica la suficiente cantidad se puede alargar la vida de un Skaven, lo que tal vez explique la sorprendente longevidad de los actuales miembros del Consejo de los Trece. El portador gana la regla especial Regeneración (2).

15 Orbe de Bronce El Orbe de bronce, una esfera metálica del tamaño de un puño hecha de engranajes mecánicos, es un peligroso artilugio capaz de abrir una fisura en el plano de la realidad y aspirar al Reino del Caos a todos aquellos que se encuentren demasiado cerca de él.

Un uso por Aventura. El primer turno de combate en el que esté adyacente a un Aventurero, en lugar de realizar sus ataques normales, el portador lo lanzará como si de un arma de proyectil se tratase (HP) a una miniatura de Aventurero adyacente, si impacta, realizará un chequeo de Resistencia a 7+. Si no lo supera, el objetivo sufrirá 2D6 Heridas sin modificar por nada. Los Aventureros adyacentes al objetivo, también realizarán chequeos de Resistencia y si lo fallan, sufrirán 1D6 Heridas sin modificadores.

16 Brebaje Skaven

Este brebaje está hecho con Piedra bruja y la combinación de la sangre de muchas criaturas.

Un solo uso. Al principio de la partida, un personaje que lleve este objeto podrá obligar a que las miniaturas aliadas adyacentes se zampen el misterioso engrudo (todas las miniaturas Skaven de la estancia salvo el portador). Ningún personaje sería tan tarugo de tragarse eso... Tira 1D6:

1 Indigestión. Reciben 1D6 impactos automáticos de Fuerza 3 sin modificadores por Armadura.

2-3 Inspirar el odio. Desde ahora ganan Odio a los Aventureros.

4-5 Furia asesina. La unidad tiene ahora Frenesí 6+. Si ya tenían esa regla, la mejorarán en un punto.

6 Rabia. El metabolismo de la unidad se acelera hasta la hiperactividad, arrancándose en un arrebato febril. Ganan Frenesí 5+ y +1 Ataques Cuerpo a Cuerpo.

17 Liber Bubonicus Este horrible libro tiene inscripciones con los saberes clandestinos de magia corrupta y, además, contiene los secretos de todas las pestilencias y plagas del mundo.

El portador de este libro sagrado gana la Regla Especial Plaga, y podrá lanzar el siguiente conjuro cada turno, que podrá ser dispersado o aplicar Resistencia Mágica como de costumbre:

La Gran Fiebre Roja. El lanzador vomita una niebla carmesí que se extiende rápidamente por todo el campo de batalla provocando la erupción instantánea de bolas del tamaño de un puño y una muerte sumamente dolorosa.

Elije un Aventurero al azar y debe realizar un Chequeo de Resistencia de 7+, si lo falla, el Aventurero contrae una plaga virulenta... al final de cada turno pierde 1 Herida sin modificadores con motivo de la viruela. Además, al finalizar la mazmorra tira otro 1D6, con un resultado de 1 el Aventurero ha contraído la Plaga por lo que deberá curarse a través de un Sanador.

18 Brazaletes de Poder Estos brazaletes deslustrados, cuando se unen, imbuyen al portador de una energía antinatural.

El portador de este objeto gana la propiedad de lanzar un único hechizo de Magia Skaven una única vez durante la partida. Tira 1D6 en la tabla de Magia Skaven para elegir el hechizo. Podrá ser dispersado o aplicar Resistencia Mágica como de costumbre.

19 Estandarte Sagrado Nadie puede portar este fantasmal símbolo de muerte sin sentir un estremecimiento.

El portador de este objeto causa Miedo (5).



20 Fetiche Skaven Los Skavens de mayor jerarquía suelen llevar joyas de piedra bruja como un amuleto de la suerte.

El portador de este objeto mágico, podrá repetir una tirada fallida (para impactar, o cualquier otro efecto que le perjudique), aceptando el segundo resultado sea cual sea. Un solo uso.

21 El Portador de Sombras Algunas vetas de Piedra bruja contaminadas desarrollan la capacidad de absorber la luz, con lo que se genera un aura de oscuridad alrededor del metal.

Los disparos efectuados contra el portador de este objeto tienen un -1 para impactar debido a la oscuridad natural que lo rodea.



22 Talisman de la Piel de Toro Se dice que vestir con las pieles de los enemigos abatidos traicioneramente atrae el favor de la Gran Rata Cornuda. Huele a victoria.

Un solo uso. El portador del Talismán obligará a una única miniatura de Aventurero con la que esté adyacente, en su primer turno de combate, a repetir todas sus tiradas para impactar exitosas en su siguiente Fase de Aventurero.

23 Portentos del Destino Funesto

Los Portentos pueden tomar distintas formas, pero por lo general son estandartes de espalda con colgantes hechos con cabezas del enemigo, símbolos de clan o runas que promulgan la grandeza de la Gran Rata Cornuda. Cualquier Aventurero adyacente este estandarte, no podrá desrabarse bajo ningún concepto (regla, objeto o hechizo). Deberá afrontar el duelo a muerte.

24 Cañerías de Piebald

Cuando el Ingeniero Brujo Skrrik Piebald intentó construir un Rayo de la Muerte fracasó estrepitosamente, pero por otra parte consiguió crear un casco que lograba un cierto control mental. A veces, las cañerías de este bizarro artílugo generan una serie de sonidos y vibraciones hipnóticas que mesmerizan a los que tiene a su alrededor.

Si un Aventurero quiera atacar al portador de este objeto, antes debe superar un Chequeo de Iniciativa 7+, Si se falla este chequeo de I, en vez de atacar al portador, la miniatura retrocede una casilla, destrabándose automáticamente. En caso de que esté ocupada, desplaza al resto de miniaturas. La vibración hipnótica hace que retroceda y pierda 1 ataque cuerpo a cuerpo en su siguiente turno (como mínimo podrá hacer siempre un ataque).

OCULTARSE (N+)

Los Monstruos más sigilosos como los Asesinos Skaven, pueden llegar a camuflarse con el entorno y permanecer sin ser vistostos turnos como deseen. De esta forma podrán atacar cuando quieran para causar un ataque sorpresa.

Tendrán que superar una tirada de N+ en 1D6 por cada turno que quieran permanecer ocultos en las sombras, si no indica la cantidad N, la criatura se ocultará de manera automática en el turno en el que son colocados para aparecer en una casilla adyacente a su objetivo en la Fase de Monstruos en la que atacarán ese mismo turno. Es decir, el turno en el que se desvela la carta de Evento de Monstruos no se colocarán si superan la tirada en ocultarse, apareciendo en su siguiente Fase de Monstruos (tras haber atacado los Aventureros). Un Monstruo no podrá ocultarse una vez haya sido descubierto, a menos que salga de la estancia y se sitúe en otra donde no haya Aventureros.

ODIO (RAZA)

Algunos monstruos sienten un feroz odio hacia una determinada raza (los Elfos Oscuros odian a los Elfos, por ejemplo). El Monstruo dispone de un Ataque adicional, pero está tan enfurecido que debe aplicar un modificador de -1 al impactar. Si no indica nada, el odio es a Todos los Aventureros. Las razas de los Aventureros son Humano, Elfo, Enano, Ogro y Halfling.

OJO DE FUEGO

El Monstruo que posea esta Habilidad puede invocar el Hechizo "Tormenta de Lava" de la Magia de Enanos del Caos, puedes intentarlo una vez por turno hasta que obtengas un 6 en 1D6.

PARÁLISIS

Además de causar el daño normal cuando atacan, algunos monstruos causan Parálisis. Al final de cada turno en el que tu Aventurero haya sido Herido por un Monstruo que cause Parálisis sufre un -1 en su Movimiento. Si un Aventurero ve reducido a cero su Movimiento muere. Al principio de cada turno, después de haber sido atacado, tira 1D6 y suma la Fuerza, si el resultado es 8 o más, los modificadores por Parálisis se pierden y el valor de Movimiento vuelve a su posición normal. La parálisis también puede sanarse mediante una poción curativa o un hechizo de curación, pero no por vendas o alimentos. También finalizarán sus efectos cuando acabe el combate y no queden enemigos en el tablero.

PETRIFICAR

Algunos Monstruos pueden Petrificar a sus enemigos en el combate convirtiéndolos en piedra con la sola mirada. Cualquier Aventurero que ataque a un Monstruo con esta habilidad aplicará un modificador de -2 a las tiradas para impactar ya que está muy ocupado intentando evitar su mirada.

Además, si un Aventurero que ataca a un Monstruo con Petrificar obtiene un resultado natural de 1 en la tirada para impactar, ha sido mirado por la criatura y empieza a convertirse en piedra. Inmediatamente sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura y para el resto de la aventura aplica un modificador de -1 a su Movimiento.

Si su Movimiento se ve reducido a cero como consecuencia de Petrificar, el Aventurero quedará convertido en piedra y morirá, sin ninguna posibilidad de ser curado.

Todos los Monstruos con Petrificar tienen la regla especial de Resistencia Mágica (4+) innata, y si su tirada de Resistencia es un 6 natural, el Aventurero sufrirá los efectos de su propio hechizo.

PLACER (Hechiceras Elfas Oscuras)

Las Hechiceras Elfas Oscuras son extremadamente bellas. Al principio de cada turno, cada Aventurero Masculino (no se verán afectadas la Valkiria, Enana, Elfa de Avelorn, Hermana de Sigmar ni la Mercenaria) adyacente a una Hechicera debe tirar 1D6 y añadir su Fuerza de Voluntad. Si el resultado es 7 o +, el Aventurero resistirá. Pero si el resultado es menor de 7, el Aventurero ha sucumbido a su poder y ningún otro Aventurero podrá ayudarle a salir del trance. La Hechicera le rajará automáticamente el cuello al Aventurero (Impactará automáticamente todos los ataques de su perfil sin aplicar la Armadura del Aventurero) a no ser que permanezca otro Aventurero en casilla adyacente (si han sucumbido también, no contarán). El Aventurero no podrá actuar en su siguiente Fase de Aventurero si no supera antes el Chequeo de Fuerza de Voluntad cada turno subsiguiente. Los Monstruos no atacarán a un Aventurero que haya sucumbido a no ser que no haya otro a quién atacar y tampoco podrán ser los únicos afectados por un Hechizo. Si la Hechicera muere, cualquier Aventurero afectado se liberará.

PICADURA

Algunos Monstruos pueden picar a sus oponentes, pero sólo si todos sus ataques normales impactan en un solo turno. La picadura hace los Dados de daño indicados después de la entrada Picadura (entre paréntesis). Los ataques con picadura

también están sujetos a la Regla Especial Veneno descrita más adelante. Si el Monstruo que picaba es un Reptil (Serpiente alada, dinosaurio, Hombres Lagarto...) y el Aventurero se queda a 0 Heridas, *roba la carta de Secuela Fobia (Reptiles)*.

PICADURA DE MANTICORA

Durante la Fase de Monstruos, además de hacer sus ataques normales y después de que ha movido, una Manticora puede hacer un ataque de Picadura venenosa especial. Cada Aventurero adyacente a la Manticora sufre automáticamente 3D6 Heridas, modificadas por la Resistencia y la armadura. Como este ataque es venenoso, aplica también la Regla Especial Veneno.

PICADURA DE SALAMANDRA

Cuando se colocan las Salamandras en el tablero, coloca también cuatro Batidores Eslizón, con cada Salamandra. Los Batidores Eslizón que tendrán la regla Atacar en Filas si delante está la Miniatura de Salamandra. Tienen una tarea muy peligrosa que consiste en alterar deliberadamente a un descomunal monstruo depredador. Cuando realice la tirada de dados para Impactar, por la habilidad de Escupir Veneno de la Salamandra, un resultado de 1 indica que, en lugar de Escupir Veneno, la bestia se gira hacia sus torturadores Eslizones, itragándose a uno ellos por completo! Si no hay Batidores Eslizones adyacentes a la Salamandra, no podrá escupir ese turno.



PLAGA

La criatura se encuentra envuelta en una nube de moscas que se introducen en los ojos y obstruyen los oídos de sus enemigos causándoles distracción. Si tu Aventurero reduce a 0 sus Heridas por un enfrentamiento con un Monstruo con esta regla, su Resistencia es permanentemente reducida en un -1 hasta que pueda ser curado al menos 1 Herida con una Poción o Hechizo o un Sanador. Si el Aventurero reduce su Resistencia hasta 0, estará muerto y será eliminado del juego.

PODER DE TZEENTCH

El Señor de la Transformación tiene la habilidad de Disipar la Magia en el área circundante. Esta habilidad se utiliza exactamente igual que Disipación de Magia, pero el Señor de la Transformación puede interferir activamente y anular cualquier hechizo lanzado sobre el tablero, no solo aquellos que sean lanzados directamente contra él. Cuando un hechizo es lanzado contra el Señor de la Transformación se disipa con un resultado de 4 ó 5 en 1D6 y es desviado contra el Hechicero con un 6. Además, cuando el Hechicero o cualquier otro Aventurero con habilidades mágicas utilice hechizos, u objetos portadores de hechizos que beneficien a los Aventureros (como por ejemplo curativos, de defensa...) se dispersarán con un resultado de 4 ó 5 en 1D6 y afectará al Señor de la Transformación con un 6 (si es beneficioso para él). A efectos del juego se considera a la vez Resistencia Mágica con las excepciones descritas anteriormente (rebota con un 6) cuando él es el objetivo de un hechizo ofensivo.

PUTREFACCIÓN DE LA TUMBA (1DN)

Algunos Monstruos causan Putrefacción de la Tumba, su mera presencia pudre la carne de las criaturas cercanas. Cualquier Aventurero que acabe su Fase de Aventurero adyacente a uno de estos Monstruos sufre (1DN) el tipo de dado indicado de Heridas adicionales, (donde N es el número que viene en la entrada Putrefacción de la tumba en las Carta del Monstruo), sin modificadores por Resistencia o Armadura. La Putrefacción de la Tumba es un "Daño Fatal". Un Aventurero que esté de pie al lado de dos Momias, cada una con esta regla de valor 1, sufrirá los efectos acumulados, es decir, 2D3 Heridas al mismo tiempo por cada una.

RASTRO LEGAMOSO (Bestia de Nurgle)

Las Bestias de Nurgle secretan un Rastro Legamoso alrededor de ellas al desplazarse. Cualquier Aventurero que no esté volando o levitando, adyacente a este Monstruo al final de su Fase de Aventurero, sufrirá 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura, adicional a los ataques recibidos.

REDES INMOVILIZANTES (Skavens)

Redes ligeras pero recubiertas con ganchos afilados. Los sigilosos Acechantes Mortales Skaven los usan para atrapar y someter a los adversarios más poderosos que ellos. Una vez que un Acechante Mortal ha sido colocado en el tablero, realiza una tirada de ataque a distancia contra el objetivo del Acechante Mortal, que debe ser un Aventurero adyacente.

Si tiene éxito, el Aventurero se enreda en su red. El movimiento del Aventurero se reduce a 1, y sufre -2 a sus tiradas para impactar y no podrá desrabarse de ningún combate.

Al comienzo del turno del Aventurero, sufre 1D6 Heridas (con modificadas como de costumbre) por los afilados ganchos. El Aventurero renuncia a su turno para eliminar la red. Tira 1D6 y suma Fuerza o Iniciativa, el que sea más alto. Si el resultado es 7 o más, el Aventurero escapa de la red, de lo contrario, recibe 1D6 Heridas adicionales sin aplicar Resistencia o Armadura. Después de que cada Acechante Mortal realice su Ataque con las Redes Inmovilizantes, puede hacer su Ataque de Emboscada si es necesario.

REGENERACIÓN (N)

Un Monstruo con esta habilidad regenerará ND6 Heridas al final de cada turno. Un Monstruo no puede regenerar sus heridas si su atributo de Heridas queda reducido a 0.

RESISTENCIA MÁGICA (N+)

Un Monstruo con este atributo podrá ignorar cualquier hechizo lanzado contra él o uno de los otros Monstruos que le acompañan en esta estancia si obtiene un resultado igual o superior a N. Debe efectuar esta tirada por cada hechizo lanzado contra él. Si hay más de un Monstruo con esta habilidad en la zona afectada por el hechizo cada uno deberá efectuar una tirada. Esta característica no protege al Monstruo de los impactos causados por armas mágicas pero sí contra pergaminos u objetos que sean portadores de hechizos.

RESPIRACIÓN MÁGICA (Lammasu)

Los Lammasu respiran oscilantes nubes de hechicería oscura que les proporcionan protección contra los ataques

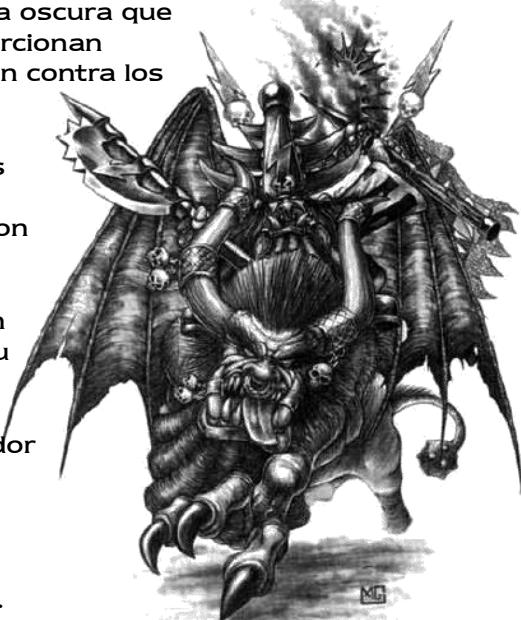
mágicos.
Todos los ataques

hechos con un arma mágica

contra un Lammasu tienen un

modificador de -2 en las

tiradas para Impactar.



TATUAJES (N+)

Algunos Monstruos se pintan complicados tatuajes en el cuerpo para protegerse que actúan como una armadura. Si esto es debido a algún poder arcano inherente en los tatuajes, o simplemente poder de sugestión, el hecho es que funcionan.

Cada vez que un Monstruo con tatuajes sea atacado tira 1D6. Si el resultado es N o más, donde N es la tirada necesaria para ignorar el golpe de un ataque cuerpo a cuerpo o proyectiles contra él.

Un Monstruo con Tatuajes 5+, por ejemplo, ignora los golpes recibidos si en una tirada de 1D6 el resultado es 5 ó 6.

TELARAÑAS (N)

Si el Aventurero es impactado por un Monstruo con esta habilidad, quedará atrapado por una telaraña. A partir de entonces el Aventurero no podrá hacer nada. Mientras esté atrapado, será automáticamente mordido con el resto de los ataques del monstruo (no es necesaria tirada para impactar) con 1DN heridas por mordisco (donde N es el valor después de la regla Web en la ficha del monstruo). No se aplicarán modificadores por Resistencia o Armadura. Un monstruo no puede usar los ataques de mordisco si el oponente no ha sido atrapado por las telarañas.

Cualquier Monstruo sin la habilidad Telarañas que ataque a un Aventurero atrapado por las telarañas podrá aplicar un modificador de +2 al impactar. Cada turno posterior al que ha sido enredado en las



un Aventurero podrá intentar liberarse, para lo cual debe obtener un resultado de 7+ en una tirada de 1D6+Fuerza. Si el Aventurero queda reducido a 0 Heridas por un Monstruo con esta regla, que sea arácnido, *roba la carta de secuela Fobia (Arañas)* no de Lesión.

TERROR (N)

Cada Monstruo que causa terror tiene un valor de Terror determinado, indicado por N después de la regla Terror en la ficha del monstruo. Cuando un evento ocurra que genere un Monstruo que cause terror, los Aventureros deberán tirar inmediatamente 1D6+(el nivel de combate del aventurero) por cada Aventurero tan pronto como el Monstruo sea colocado en el tablero.

Si el resultado es superior a N (valor de Terror del Monstruo) no pasa nada, pero si es igual o inferior, el Aventurero deberá aplicar un modificador de -2 a las tiradas para impactar al Monstruo durante todo el Combate. Si el Hechicero, Druida o Chamán se ven afectado por el miedo, deberán sumar 2 a todos los costes de lanzamiento de hechizos dirigidos contra ese tipo de Monstruo. Si el Sacerdote, Explorador o Sacerdotisa se ven afectados, incrementa en 2 puntos la dificultad de lanzamiento de plegarias, bendiciones o Hechizos que tengan como objetivo ese monstruo.

Cada vez que los aventureros encuentren a un tipo diferente de Monstruo deberán hacer otra tirada. Sea buena o mala, esta se aplicará únicamente a ese tipo de monstruo y durante todo ese combate.

Después del primer turno de haber fallado la tirada de miedo, al principio de su siguiente Fase de Aventureros y de cada subsiguiente fase en la que se siga enfrentando a ese Monstruo que le causa Terror, podrá intentar **Rehacerse**, realizando una tirada de **1D6 + su Fuerza de Voluntad** (un 1 será siempre un fallo), si Supera el Valor de Terror del Monstruo, evitará **esa única fase de Aventurero** los efectos del Terror. Nótese que el primer turno de haber fallado la tirada de Terror, no es posible intentar Rehacerse. Los Modificadores por habilidades u objetos a las tiradas de Miedo o de Terror, no afectan a la tirada de Rehacerse. Algunas reglas del juego afectan o no, a Criaturas que Causen Miedo o Terror. Significa que siempre se aplicará si tienen la Regla Especial Miedo o Terror, con independencia de si los Aventureros han sucumbido al Miedo o Terror en su tirada. Si un Aventurero queda a 0 Heridas por un golpe de una criatura que le cause Miedo o Terror, además de robar la Carta de Lesión, también robará la **carta de Secuela Miedoso**.

TORRENTE DE CORRUPCIÓN

(Gran Inmundicia)

La Gran Inmundicia tiene un ataque especial, inunda con una masa pestilente de sucio pus a sus enemigos. Se denomina Torrente de Corrupción. La Gran Inmundicia puede utilizar este ataque una vez por turno, al principio de la Fase de Monstruos además de los indicados en su perfil. Cualquier Aventurero que se encuentre en la misma sección de tablero que la Gran Inmundicia puede ser atacado por el Torrente de Corrupción.

Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Traza una línea recta desde la Gran Inmundicia hasta el objetivo, cada recuadro por el que pasa la línea es afectado por el Torrente de Corrupción. Tira 2D6 para cada Miniatura que se encuentre en un recuadro afectado por el Torrente.

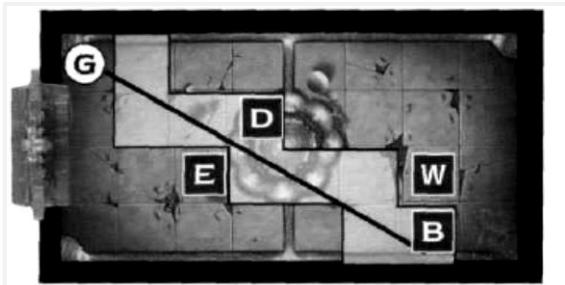
Si el resultado es igual o menor que su Iniciativa, el Aventurero consigue esquivar el Torrente y no sufre los efectos enfermizos del mismo.

Si el resultado es mayor que la Iniciativa, el Aventurero sufre 3D6 Heridas; sin modificadores por Resistencia o armadura.

Si un Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas por culpa del Torrente de Corrupción, su Resistencia se reducirá permanentemente en -1. Podrá ser restablecido por un Sanador.



Si un Aventurero reduce a cero su Resistencia está muerto y fuera del juego.



El área iluminada indica qué recuadros son afectados por el Torrente de Corrupción cuando el Bárbaro (B) es atacado por una Gran Inmundicia (G). El Enano (D) también se ve afectado ya que se encuentra en el área de efecto. El resto de Aventureros (E y W) no se ven afectados.

TRAFICANTE DE ARMAS (Skaven)

Al igual que todos los clanes Skaven, el Clan Skyre aprovecha al máximo cualquier situación, y venden felizmente sus inventos locos a cualquiera que esté dispuesto a comprarlos. Por esta razón, es muy posible que cualquier otro Skaven de alto rango pueda equiparse con estos dispositivos.

Cuando se hay un Ingeniero Brujo Skaven tira 1D6 por cada Caudillo, Señor de la Guerra o Vidente Gris que haya en ese combate. Si el resultado es 5+, tira los dados en la tabla de Arsenal de la Anarquía para saber qué tienen en particular. El valor de oro de ese Skaven aumenta en 100 de oro.

VAPORES DE MUERTE (Skaven)

Cualquier Aventurero adyacente a un Señor de la Plaga Skaven se ve afectado por los vapores nocivos que le rodean. Al final de cada turno los Aventureros adyacentes a él sufren 2 Heridas, sin modificadores por resistencia o armadura. Si un Aventurero como consecuencia de estos vapores, ve reducidas sus Heridas a cero y consigue sanarse, reducirá sus Heridas Iniciales en -1D3 permanentemente.

VAMPIRO

Además de los ataques cuerpo a cuerpo, los Vampiros pueden hacer en cada turno un solo ataque especial. Al principio de la Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar lo que el Vampiro hace este turno.

1 Traspasar El Vampiro traspasa a uno de los Aventureros con su luz acerada e intensa. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién es el Aventurero afectado. Tira 1D6 y suma la Iniciativa del Aventurero. Si el resultado es 11 o menos es traspasado durante un turno. Mientras está traspasado el Aventurero no puede hacer absolutamente nada y cualquier monstruo que lo ataque impactará automáticamente.

2 Regeneración El Vampiro recobra 3D6 Heridas al final de este turno, incluso puede llegar a superar sus Heridas Iniciales. El Vampiro no puede regenerarse si es matado antes.

3 Mordedura El Vampiro muerde a todos los Aventureros Adyacentes a él. Cada Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. El Vampiro recupera el número total de Heridas que causa por la mordedura, sumándolas a sus propias Heridas, incluso puede llegar a superar sus Heridas Iniciales.

4 Etéreo El Vampiro se transforma en Etéreo (2) hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos. Mientras se encuentre en este estado, aplica la Regla Especial Ataque Espeluznante (3), en lugar de sus ataques cuerpo a cuerpo normales.

5 Manto de Oscuridad El Vampiro crea un manto de oscuridad a su alrededor. Hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos todos los ataques efectuados contra él aplican un modificador de -1 al Impactar. Además, todos los Aventureros que estén en la misma sección de tablero que el Vampiro pierde 1 Ataque en la próxima Fase de los Aventureros.

6 Se vuelve Humo Al final de la Fase de Monstruos, después de hacer cualquier ataque cuerpo a cuerpo, el Vampiro desaparece en un paño mortuorio de humo. Retira la miniatura del tablero. Al principio de la próxima Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero y pon el Vampiro al lado de ese Aventurero. Además, si cuando el Vampiro se ha ido tenía Heridas, vuelve con todas sus Heridas Iniciales recuperadas.

VENENO

Algunos Monstruos cuando atacan lo hacen con veneno. Un Aventurero que ve reducidas a cero sus Heridas por un ataque efectuado con veneno, ve como su Fuerza se reduce en -1 punto de forma permanente, que podrá ser recuperado por un Sanador (Ver reglas de Asentamiento). Además, si un Aventurero ve reducido su atributo de Fuerza a cero, muere.

VENENO ESLIZÓN

Los Eslizones impregnán sus dardos y las puntas de sus flechas con venenos mortales destilados a partir de las ranas de árbol e insectos de Lustria. Un Aventurero herido con un arma envenenada, debe tirar 1D6 de inmediato y añadir su Resistencia al resultado. Si él obtiene un total de 7+ no se verá afectado. Si el total es menor de 7 sufrirá 1D3 Heridas adicionales sin aplicar reducciones de ningún tipo.

El Veneno Eslizón causa Daño Fatal.



VILLANO

Los villanos son Monstruos con aptitudes, objetos o habilidades muy superiores a las de Monstruos de su misma especie. Tienen mucha más experiencia que el resto y podrán beneficiarse de ella cuando luchen contra Aventureros. Todos aquellos Monstruos que aparecen en la relación de Villanos aplicarán estas reglas.

Los villanos no podrán ser afectados por ninguna Acción JDR (Golpe Crítico, flanqueo, empujar, desarmar...). Si alguna Habilidad potenciada del Aventurero (Carga de Toro...) le permite realizarla de forma mejorada, en ese caso sí podrá aplicarla contra un Villano, ya que en realidad es una habilidad y no una Acción JDR lo que está aplicando realizadas contra ellos. Cuando aparezcan con más monstruos al desplegar las miniaturas, tendrán la regla Guardias de los Villanos.

VOLAR

Los Monstruos con esta habilidad pueden ignorar los obstáculos situados entre ellos y su casilla de destino dentro de su capacidad de Movimiento. Los Monstruos que puedan volar no quedan trabados en combate salvo por otros Aventureros con la capacidad de Volar. Podrán ser objetivo de proyectiles y hechizos. El Monstruo Volador pueden cambiar de objetivo cada turno. Utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar a quién ataca. Si no hay un cuadro vacío junto al objetivo, saca otro marcador. Ten en cuenta que un Monstruo volador no podrá ser lanzado a un abismo por un empujón o ser afectado por una grieta en el suelo y efectos similares.

VÓMITO

Los Trolls comunes y otras criaturas depravadas, poseen un desagradable ataque utilizando el corrosivo contenido de su estómago para causar daño a un enemigo.

Este ataque se resuelve adicional a los que tenga en su perfil y de la manera siguiente; lanza 1D6 y con 5+, el Monstruo habrá vomitado sobre el Héroe. Si el Aventurero dispone de armadura, deberá de decidir qué parte de la armadura habrá quedado destruida (casco, escudo, armadura...) debido al poder de corrosión del vómito. Si se trata de un objeto mágico, quedará destruido con un 5+ únicamente. En el caso de que el Aventurero no disponga de armadura, el vómito causará 1D6+2 Heridas no modificadas por la Resistencia o armadura.



•COMPORTAMIENTO DE LOS MONSTRUOS.

Aplica las reglas descritas en el Libro de Reglas sobre la colocación de Monstruos, modificadas por el orden y reglas descritas a continuación:

1 REGLA DEL UNO CONTRA UNO

Cuando los Monstruos aparecen en el tablero como resultado de una carta de Evento de Monstruos, en ese momento se asignan a partes iguales a cada Aventurero con casillas adyacentes disponibles que permitan colocar a los Monstruos. Aquellos sobrantes de repartir equitativamente a los monstruos, se distribuirán aleatoriamente (cogiendo una marcador al azar de un Aventurero) entre aquellos con casillas disponibles que les permitan ser atacados. Esta regla afecta únicamente a la primera ronda, en la que son colocados los Monstruos.

2 REGLA DEL PRIMER ATAQUE

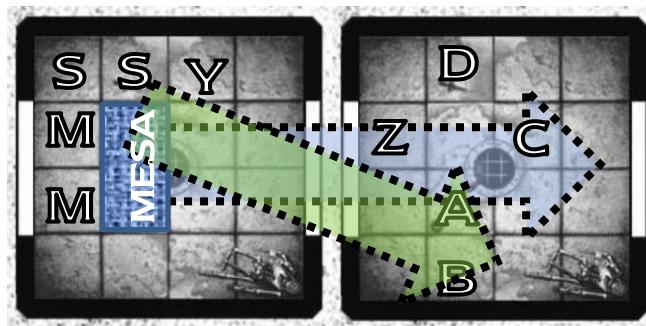
Si tras ser colocados en el tablero, los Monstruos aún no han atacado al Aventurero asignado como objetivo (porque ha logrado desrabarse o cualquier otra regla), lo perseguirán hasta realizarle al menos un primer ataque. Esta regla afecta únicamente a la primera ronda de Combate tras ser Colocados. Si no han podido atacar al Aventurero esa primera ronda (porque estaba obstaculizado el camino hasta el Aventurero o por cualquier otra razón), designarán como objetivo al Aventurero con el que estén adyacentes (si hay varios adyacentes, determinado al azar). Ten en cuenta que un Monstruo no se tratará con un Aventurero y viceversa al pasar por una casilla adyacente, sino únicamente cuando empiecen su Fase de monstruos adyacente al Aventurero (y viceversa).

3 REGLA DE DIVIDIR ATAQUES

Cuando un Monstruo se encuentra adyacente a más de un Aventurero y tiene más de un ataque, dividirá los ataques equitativamente entre las dos miniaturas de Aventurero si uno de ellos no estuviese siendo atacado por otro Monstruo. Si no fuese posible repartirlos por igual, el ataque sobrante irá dirigido a su objetivo inicial si fuese uno de ellos y si no fuese el caso, al azar. Por lo que es buena idea que ante Monstruos poderosos, situarse varios Aventureros adyacentes para dividir la severidad de sus ataques.

4 TOMAR COBERTURA

Esta es la única Acción JDR que pueden realizar los Monstruos, aquellos con armas de proyectiles y con capacidad de lanzar magia de alcance a distancia, se situarán lo más alejados posible de los Aventureros y manteniendo el alcance de sus Hechizos o Armas. Como máximo se colocarán en la estancia adyacente siempre que puedan ver al menos a 2 Aventureros y en cobertura cuando fuese posible.



(MESA) Elemento de mobiliario que permite la acción JDR Tomar cobertura tras ella.

(M) Monstruos en cobertura, con armas de proyectiles o Magia con línea de visión (flecha en horizontal) sobre (A) y (C).

(S) Monstruos en cobertura, con armas de proyectiles o Magia con línea de visión (flecha en diagonal) sobre (A) y (B)..

(Y) Monstruo sin cobertura, con armas de proyectiles o Magia con línea de visión (flecha en diagonal) sobre (A) y (B).

(Z) Monstruo con armas cuerpo a cuerpo que no interrumpe la línea de visión ni de los Aventureros ni de los Monstruos.

(A) Aventurero objetivo de Monstruos (M), (S) e (Y).

(B) Aventurero objetivo de Monstruos (S) e (Y).

(C) Aventurero objetivo de Monstruos (M).

(D) Aventurero que sólo puede ser designado objetivo del Monstruo (Z) en combate Cuerpo a Cuerpo.

En este imagen de ejemplo se puede observar cómo se han situado los Monstruos con armas de proyectiles (M, S e Y) lo más alejados posible de los Aventureros, tras una cobertura, en una estancia anexa adyacente de distancia. Como sus armas de proyectiles están a distancia y tienen al menos a dos Aventureros (A, B y/o C) en línea de visión se colocan en esa posición ventajosa.

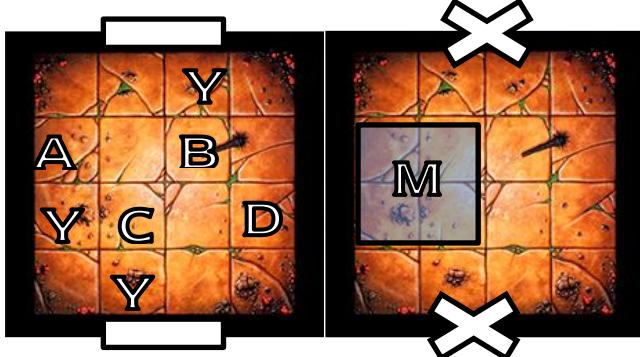
5 REPRESENTACIÓN DE MINIATURAS

Con esta regla se pretende dotar de más realismo a la hora de representar las Miniaturas de las que dispones en el tablero. Uno de los hándicaps de la evolución de las miniaturas de Warhammer es el aumento de su tamaño. Teniendo en cuenta las pocas casillas de que disponen la mayoría de las estancias, esto puede suponer casi la realización de un complejo puzzle, por ello, esta regla introduce dos nuevos conceptos:

TAMAÑO DE LAS PEANAS:

Salvo las miniaturas de tamaño enorme, el resto se supone que sólo ocupan una casilla, pero en ocasiones, nuestra miniatura ocupará 2 o 4. En esos casos, ocuparán las casillas que precise la miniatura y para evitar problemas de espacio, se añadirá una estancia equivalente (Corredor o Subterráneo) a la actual pero sin ningún elemento de escenografía, multinivel (conectarán por una escalera), ni puertas. Se situará en un lateral en el que no haya puertas adyacentes con la estancia original ni otros elementos de escenografía que ocupen secciones de muro. Esta estancia adicional se considerará parte de la estancia original, ampliada por esta (las dos estancias unidas se considerarán una sola).

Ejemplo 1: Estancia Subterráneo al mismo nivel.



No existen puertas en esta nueva sección añadida a la estancia.

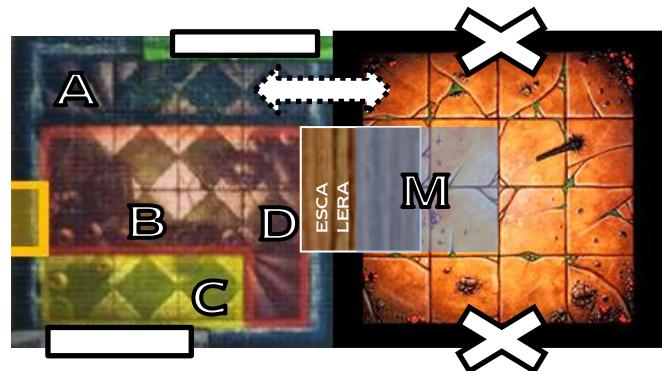


Al no haber hueco en la estancia principal, se coloca la miniatura que ocupa 4 casillas en la nueva sección añadida y atacará al Aventurero más cercano (D), al que se considera adyacente. Pese a ser dos secciones de tablero individuales, se considerará una única estancia.

(A,B,C y D) Aventureros.

(Y) Otros Monstruos de tamaño de una casilla.

Ejemplo 2: Estancias Subterráneo multinivel



No dispone de puertas la estancia Adicional

(A,B,C y D) Aventureros.

Zona que comunica al mismo Nivel las dos estancias ahora unidas en una sola

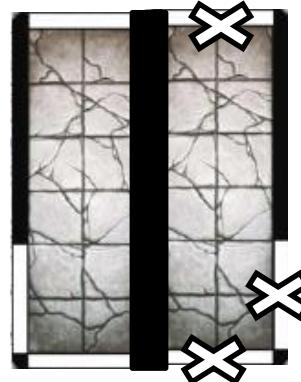


Escalera que ocupa 2 casillas de suelo y dos de muro (que no se tienen en cuenta porque está libre), sobre la que está situado el Monstruo que no cabe en la sección original al ocupar 4 casillas, ocupando dos casillas de las escaleras.



Monstruo. Al no haber hueco en la Estancia principal, se coloca la miniatura que ocupa 4 casillas en la nueva sección añadida (se coloca en ese sentido porque en el extremo contrario hay un elemento de escenografía que ocupa sección de muro) y atacará al Aventurero más cercano (D), al que se considera adyacente y al mismo nivel gracias a la escalera que estamos obligados a colocar para conectar la estancia por más de una casilla (las flechas indican la única sección comunicada al mismo nivel), pero no es suficiente para que pueda pasar el Monstruo que ocupa 2 casillas de ancho. Motivo por el cual se coloca la escalera.

Ejemplo 3: Estancias de Corredor (los cruces y esquinas no podrán duplicarse).



Se comunicarán en toda su longitud, colocándose preferentemente los Monstruos en la sección original de la izquierda.

ARMAMENTO:

Las miniaturas muchas veces llevan un armamento descrito en la carta de Evento muy diferente al representado en la Miniatura, en ocasiones no tiene mucha relevancia, pero en otras sí (Ver Regla Especial Golpes Críticos, donde el Monstruo tirará en una tabla diferente según el armamento que lleve).

Ten en cuenta que ya hay numerosas reglas especiales aplicadas a algunos tipos de armamento específicos descritos en la propia carta de Monstruo (Combate en filas, redes, lanzallamas de disformidad...). Sin embargo, hay veces que una Miniatura lleva un escudo y no tiene valor de armadura en la carta de Evento, aplica entonces esta regla:

ESCUDO: Si en el perfil de la carta de Evento, el Monstruo no tiene ningún valor en Armadura y la miniatura lleva un escudo, obtendrá +1 a la Resistencia por Armadura. Si ya tuviese algún valor en este apartado (Armadura 1,2,3...) al no poder determinar si ese valor corresponde o no al Escudo o pieza de armadura que lleve, no aplicará.

En esta versión, cuando un Aventurero llega a 0 Heridas y no es curado al final del turno, robará una carta de Lesión, si la herida provocada ha sido por un Monstruo. Si no viene determinada otra **carta de Lesión** o Secuela en la descripción de sus reglas especiales, el Aventurero robará una carta de Lesión al azar. Es buena idea adaptar estas lesiones al tipo de armamento del Monstruo para establecer como patrón:

Las **armas contundentes**, provoquen lesiones de tipo; Costilla Rota o Contusión Interna.

Las **armas de corte**: Sordo Manco, cojo y tuerto.

6 SECUELAS Y LESIONES

Si estás utilizando este módulo, ten en cuenta que en la descripción de las Reglas especiales de Magias y algunas otras reglas especiales (Golpes Críticos, Red...) hacen mención a ellas. Salvo estos casos, cualquier otra Herida que deje a un Aventurero a 0 Heridas, le provocará una Lesión si al final del turno no ha sido curado.

Los Monstruos al llegar a 0 Heridas Mueren irremediablemente (salvo que tengan algún equipo o Regla Especial que lo contradiga), sin aplicarles las reglas de Lesión o Secuela.

7 INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Estas reglas establecen patrones para racionalizar al máximo posible los recursos de los Monstruos, sin embargo, se darán situaciones en las que aplicar estas reglas supondrá un perjuicio para los Monstruos. En estos casos, aplica la lógica que seguirías si los Monstruos fuesen tu Aventurero y modifica su conducta para que salgan beneficiados.

Por ejemplo, los Monstruos que lanzan hechizos que tienen un buen perfil de combate, en ocasiones, quedarse atrás puede suponer que lo acribillen sin sacar mucho provecho de sus aptitudes en combate y pese a que la regla indica que el despliegue es lo más alejado posible buscando cobertura, se puede modificar para que en el primer turno lance hechizos y después que se acerque a los aventureros tras comprobar que si permanece alejado acabará muerto.

Estos problemas se solucionan teniendo un Director de Juego, sin embargo, si todos los jugadores quieren llevar un Aventurero, es buena idea que el portador de la linterna en esa aventura, asuma este rol únicamente para solucionar estos problemas. Siendo vetado por el resto de jugadores en el caso de que esas acciones siempre perjudiquen al resto de jugadores y nunca a él mismo.

En cualquier caso, manejar correctamente a los monstruos supone siempre un perjuicio para los Aventureros y en última instancia dependerá de la honorabilidad de los jugadores el llevarlo a término.

8 ACCIONES JDR

La única acción que podrán realizar los Monstruos es la de Tomar cobertura (si se da alguna circunstancia absurda en la que un Monstruo se queda atrapado, utiliza también las de Tregar o Saltar).

Los Villanos son la élite de la élite y se conocen todas las tretas del combate, por lo que no podrán ser objeto de Acciones JDR por parte de los Aventureros que les afecten directamente (Golpe Crítico, flanqueo, empujar, desarmar...). Si alguna Habilidad potenciada del Aventurero (Carga de Toro...) le permite realizarla de forma mejorada, en ese caso sí podrá

aplicarla contra un Villano, ya que en realidad es una habilidad y no una Acción JDR lo que está aplicando.



