



Manual de Expansiones

Bestiario y Nuevas Reglas

V.1.0. Julio 2005

Contenidos

■ 1	Bestiario: Los Monstruos de Heroquest.....	1
1.1	La raza de los Orcos.....	1
1.2	Los Ogros.....	1
1.3	Los No Muertos	1
1.4	El Caos	2
1.5	Enjambres.....	2
1.6	Skaven	3
1.7	Seres Articos	3
1.8	Mercenarios.....	3
1.9	Los Elfos	3
1.10	Animales.....	4
1.11	Elementales.....	4
1.12	Dragones	5
1.13	Resumen de Habilidades.....	5

■ 2	Variaciones a los Monstruos	8
2.1	Guerreros de Caos.....	8
2.2	Gárgolas	8
2.3	Fimires8	
2.4	Goblins y Orcos.....	9
2.5	No Muertos.....	9

■ 3	Variaciones a las reglas	10
3.1	Luz 10	
3.1.1	Regla especial: razas	10
3.2	Cierres10	
3.3	Trampas	11
3.4	Fuego 11	

■ 4	Heroquest en Solitario	12
4.1	Entorno.....	12

4.2	Trama/Misión.....	13
4.3	Disposición General	13
4.4	Puertas	14
4.5	Contenido de la Habitación.....	14
4.5.1	Mobiliario	15
4.5.2	Monstruos. Para Varios Jugadores.....	15
4.5.3		
4.6		
4.8	Compañero del Héroe.....	22
4.9	Comportamiento de los monstruos.....	22

1 Bestiario: Los Monstruos de Heroquest

En las siguientes tablas se encuentran recopilados todos los monstruos aparecidos en expansiones oficiales incluidas misiones de White Dwarf. Nótese que los monstruos están basados en la versión USA del juego, en la cual varios de ellos tienen más de un punto de vida.

1.1 La raza de los Orcos

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Goblin	10	2	1	1	1	
Shaman Goblin	10	2	1	2	2	Hechicero: 2
Orco	8	3	2	1	2	
Shaman Orco	8	2	2	2	3	Hechicero: 3
Orco Negro	6	3/3	3	2	2	Dos ataques
Fimir	6	3	3	2	3	
Hobgoblin	8	2	3	1	1	
Bugbear	6	4	3	3	2	

1.2 Los Ogros

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Troll	6	3/3	4	4	1	Regeneración: 1. Dos ataques
Ogro	6	5	5	2	1	
Capitán Ogro	4	6	6	3	2	

1.3 Los No Muertos

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Esqueleto	6	2	2	1	0	
Zombi	5	2	3	1	0	
Espectro	6	3	3	2	0	

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Momia	4	3	4	2	0	
Fantasma	10	4	4	3	0	
Vampiro (humano)	8	4	6	6	4	Hipnosis, Mordisco, Metamorfo
Vampiro (murciélago)	12	1	3	6	4	Vuela
Vampiro (lobo)	9	6	3	6	4	
Vampiro (niebla)	12	0	0	6	4	Vuela. Invulnerable
Lich	6	5	6	8	6	Hechicero: 4. Paralizar
Lich en Trono	0	5	6	10	6	Hechicero: 6. Paralizar
Nigromante	Var	Var	Var	Var	Var	Hechicero: 2 a 6

1.4 El Caos

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Arquero del Caos	8	3(1)	2	2	2	Ataque a distancia
Guerrero del Caos	7	4	4	3	3	
Guardia de la Muerte	8	4	6	3	3	
Gárgola	6	4	5	3	4	
Hechicero del Caos	8	4	4	3	4	

1.5 Enjambres

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Murciélago Gigante	12	1	3	1	1	Vuela
Rata Gigante	10	1	2	1	1	Hasta: 2
Araña Gigante	6	1	2	1	1	Telaraña: 1, Veneno
Escorpión Gigante	8	4/4	6	8	2	Dos Ataques. Ataque de Aguijón
Araña Gigantesca	8	4	4	8	2	Telaraña: 4. Veneno
Snotling	12	1	1	1	1	Hasta: 4

1.6 Skaven

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Skaven	9	2	3	1	2	
Campeón Skaven	9	3	4	2	3	
Asesino Skaven	10	2/1	2	2	2	Dos Ataques
Hechicero Skaven	9	1	3	2	4	Hechicero: 4

1.7 Seres Articos

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Gremlin de Hielo	10	2	3	3	3	Roba Objetos
Yeti	8	3	3	5	2	Ataque de Abrazo
Oso de Guerra Polar	6	4/4	3	6	2	Dos Ataques
Horror Helado	8	5	4	6	4	Hechicero: 12

1.8 Mercenarios

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Espadero	5	4	5	2	2	Coste: 100 MO
Ballestero	6	3	3	2	2	Coste: 75 MO. Ballesta
Alabardero	6	3	3	2	2	Coste: 75 MO. Puede atacar en diagonal
Explorador	9	2	3	2	2	Coste: 50 MO. Desarma trampas

1.9 Los Elfos

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Lobo Gigante	9	6	3	5	1	

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Arquero Elfo	6	4(1)	2	3	2	Ataque a distancia
Guerrero Elfo	6	4	3	3	2	

1.10 Animales

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Oso	7	3	3	6	1	Ataque de abrazo
Murciélago Gigante	12	1	3	1	1	Vuela
Rata Gigante	10	1	2	1	1	Hasta: 2
Araña Gigante	6	1	2	1	1	Telaraña: 1. Veneno
Gato Salvaje	10	2/2	3	4	1	Dos ataques
Sabueso Salvaje	10	4	2	3	1	
Lobo	9	6	3	5	1	

1.11 Elementales

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Elemental de Aire	12	2	6	8	0	Inmune al Aire. Daño doble por Tierra. Solo daño mágico
Elemental de Tierra	6	6	4	8	0	Inmune a la Tierra. Daño doble por Aire. Solo daño mágico
Elemental de Fuego	10	5	4	8	0	Inmune al Fuego. Daño doble por Agua. Solo daño mágico
Elemental de Agua	8	4	3	8	0	Inmune al Agua. Daño doble por Fuego. Solo daño mágico

1.12 Dragones

	Mov.	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Especial
Dragón Negro	12	4/3/3/2	6	15	5	3 Alientos Ácidos. Inmune al Ácido. Vuela
Dragón Azul	12	4/3/3/2	6	15	5	3 Alientos Eléctricos. Inmune a la Electricidad. Vuela
Dragón Verde	12	4/3/3/2	6	15	5	3 Alientos de Gas. Inmune al Veneno. Vuela
Dragón Rojo	12	4/3/3/2	6	15	5	3 Alientos de Fuego. Inmune al Fuego. Vuela
Dragón Blanco	12	4/3/3/2	6	15	5	3 Alientos de Hielo. Inmune al Hielo. Vuela

1.13 Resumen de Habilidades

Habilidad	Descripción
Hechicero: X	Este monstruo tiene conocimientos de magia y puede lanzar conjuros. Escoge X conjuros de entre los disponibles y dáselos al monstruo
Dos Ataques	Este monstruo posee dos ataques, que pueden ser dirigidos al mismo oponente o repartidos entre dos oponentes diferentes
Regeneración: X	Este monstruo tiene la habilidad de regenerarse y curar sus heridas. El monstruo recupera X puntos de vida por turno hasta que se le mate.
Vuela	El monstruo puede volar. Esto le permite moverse a través de casillas ocupadas por Héroes
Paralizar	El contacto de este monstruo paraliza aquello a lo que toca. Si el monstruo inflige al menos 1 punto de daño, el Héroe es paralizado. De forma inmediata, y en cada turno posterior, el Héroe lanza 1D6 por cada punto de vida que le quede. Si saca un 6, la parálisis desaparece y el héroe puede volver a actuar en su próximo turno. Mientras está paralizado, el Héroe no puede mover y cuenta con 2 dados de defensa.
Ataque a Distancia	Este monstruo posee un arma que le permite disparar a distancia contra sus enemigos. El primer valor de la columna de ataques es el número de ataques que puede hacer contra enemigos a distancia. El segundo valor es el número de dados que puede lanzar en combate cuerpo a cuerpo y sólo contra enemigos adyacentes
Hasta: X	Algunos monstruos son pequeños y en una casilla puede haber más de uno. Hasta X de esos monstruos pueden estar en una casilla. Al atacar o defender

Habilidad	Descripción
	los monstruos en esa casilla tiene un total de dados igual a la suma de los dados de todos los monstruos presentes en la casilla. Los valores de Cuerpo y Mente no se ven afectados de forma que cuando se inflige daño suficiente para matar a un monstruo se elimina a uno de ellos y así sucesivamente.
Veneno	El ataque de este monstruo es venenoso. Un Héroe que sufra 1 punto de daño se considerará envenenado. Un Héroe envenenado perderá 1 Punto de Cuerpo en cada turno sucesivo a menos que beba una Poción de Curación (la cual cura sólo el envenenamiento, no los puntos de cuerpo perdidos)
Hipnosis	La mirada del monstruo puede transfigurar a un Héroe y volverle en contra de sus aliados. Un monstruo con esta habilidad puede intentar hipnotizar a un Héroe en vez de atacarle. La hipnosis es tratada como un Hechizo del Caos de Mando.
Mordisco	Algunos monstruos tienen un ataque en forma de mordisco que drena la vida de sus adversarios. Este monstruo puede morder a un Héroe adyacente en lugar de atacarle. Si elige morderle le atacará con la mitad de sus dados de ataque. Cualquier daño infligido al Héroe se añadirá al total de Puntos de Cuerpo del monstruo
Metamorfo	El monstruo puede cambiar de forma. Este monstruo tiene otras formas posibles que se indican. Al cambiar de forma retiene sus puntos de Cuerpo y Mente pero sus dados de Ataque y Defensa cambian en función de la forma adoptada.

Ataque de Abrazo

Abrazando al Héroe, el monstruo le asfixia y le roba la vida. Si el ataque del monstruo inflige al menos un punto de da7512423.26038Tm(él)TjaC211Tf0Tc10.01601001

Habilidad	Descripción
	no la línea de vista. La tela tiene tantos dados de defensa como el monstruo que la tejó.
Solo Daño Mágico	El monstruo es invulnerable a ataques no mágico y sólo se le puede dañar mediante armas mágicas o hechizos.
Invulnerable	El monstruo ha asumido una forma que le protege y no puede ser dañado de forma alguna
Armas de Dragón (Alientos)	
Acido (Dragón Negro)	Puede usarse contra un personaje adyacente. El ácido destruirá 2 dados de defensa de la armadura del personaje (cascos, escudos, cotas de malla...). Si no hay armadura disponible causará 2 puntos de daño por cada dado de defensa no existente. Los artefactos no se ven afectados y absorben el ácido
Fuego (Dragón Rojo)	Este arma proyecta una línea de fuego de hasta cinco casillas en cualquier dirección. Las llamas causan 3 Puntos de Daño. Cada personaje impactado lanza 2D6: por cada 5 ó 6 obtenido el daño se reduce en 1 punto.
Hielo (Dragón Blanco)	Este arma proyecta una línea de hielo de hasta cinco casillas en cualquier dirección. El hielo inflige 2 Puntos de Daño. Cada personaje impactado lanza 2D6: por cada 5 ó 6 obtenido el daño se reduce en 1 punto. Cualquier personaje impactado y que sufra al menos 1 punto de daño queda congelado. Los personajes congelados no pueden ejecutar ninguna acción, incluyendo la defensa. Un personaje congelado permanece así hasta que consiga sacar un 6 en 1D6 por cada punto de vida que le quede. Esta acción puede ejecutarse cada turno.
Electricidad (Dragón Azul)	Este arma lanza un arco eléctrico en cualquier dirección. El arco viaja en línea recta hasta que impacte contra un muro o puerta cerrada (pero atravesará el mobiliario). Causa 2 puntos de daño contra cualquier personaje que esté en su trayectoria
Veneno (Dragón Verde)	Este arma invade completamente la habitación o el corredor con una nube de gas tóxico. Todos los presentes (salvo el Dragón) sufren 3 puntos de daño. Cada personaje impactado lanza 2D6: por cada 5 ó 6 obtenido el daño se reduce en 1 punto.

2 Variaciones a los Monstruos

En este capítulo se presentan algunas reglas caseras que permiten ofrecer más variedad a las partidas mediante modificaciones sencillas al comportamiento estándar de los monstruos en Heroquest.

2.1 Guerreros de Caos

Permite que los Guerreros del Caos se defiendan más eficazmente haciendo que obtengan escudos de Héroe en lugar de escudos negros.

2.2 Gárgolas

En cada turno la Gárgola puede elegir atacar con su látigo o su espada. El látigo puede impactar a cualquier héroe a una distancia de una o dos casillas. Si consigue infligir daño con el látigo (5 dados) el Héroe está paralizado en su siguiente turno y no puede ~~atacar~~ ni atacar. Un Héroe paralizado pierde un dado de defensado

2.4 Goblins y Orcos

Permite que los goblins lleven arcos, lo cual les otorga 2 dados de ataque contra cualquier Héroe a la vista. Alternativamente, el primer ataque de cada goblin puede consistir en arrojar una lanza por 3 dados de ataque, pero sólo se permite una lanza por goblin.

Las mismas opciones son válidas para los Orcos.

2.5 No Muertos

Se consideran No Muertos a las momias, esqueletos y zombies.

A los No Muertos se les puede dar dos nuevas habilidades: Invulnerabilidad limitada y Miedo.

Invulnerabilidad significa que la momia sólo puede recibir daño de fuego, conjuros, magia, etc... El Master decide qué ataques hacen daño y todos los demás fallan automáticamente.

Miedo significa que la primera vez que un Héroe entre en línea de vista de una momia, debe cesar todos sus movimientos y acciones y lanzar 1D6. Una tirada de 5 ó 6 significa que el Héroe ha vencido su miedo y puede finalizar su acción. Si falla, entonces queda paralizado por el miedo y no puede moverse ni atacar hasta que consiga sacar un 5 ó 6 en turnos posteriores.

Un Héroe paralizado pierde 1 dado de defensa pero su defensa nunca puede ser inferior a 2 dados. Una vez que un Héroe haya superado su miedo a una determinada momia, esa momia no puede volver a causarle Miedo.

3 Variaciones a las reglas

En este capítulo se presentan algunas modificaciones sencillas a las reglas caseras que permiten ofrecen más variedad a las partidas.

3.1 Luz

Las mazmorras por la que se mueven los Héroes son sitios oscuros y sombríos. Se necesita que los Héroes transporte alguna fuente de luz si desean ver algo. La luz puede ser típicamente proporcionada por antorchas, que pueden comprarse antes de la aventura por 10 piezas de oro.

Cada antorcha dura 6 turnos y permite a un héroe ver hasta 6 casillas de distancia en todas las direcciones. Las antorchas iluminan completamente el interior de las habitaciones.

Las antorchas pueden ser usadas como garrotes, proporcionando 2 dados de ataque al portador. Los Master habilidosos no revelarán de inmediato a los jugadores que esto es posible. Una antorcha encendida puede ser especialmente valiosa contra determinados monstruos sensibles al fuego.

3.1.1 Regla especial: razas

La regla de distancia de visión arriba descrita aplica a los humanos. Puedes considerar que los elfos son capaces de ver sin problemas en ausencia de luz, y que los enanos sólo disponen de visión hasta 5 casillas.

Obviamente, los monstruos están acostumbrados a su entorno por lo que no necesitan fuentes de luz.

3.2 Cierres

Algunas puertas, cofres y objetos podrían estar cerrados con llave.

Tan sólo el Enano, o un Héroe que posea la caja de herramientas, puede abrir el cierre con las mismas posibilidades de éxito que al desmontar trampas. Si falla la tirada, puede reintentarlo en turnos sucesivos hasta conseguirlo.

Además, puede hacerse que una puerta cerrada no suponga ninguna trampa para los Héroes, pero si el primer intento de forzar la cerradura falla entonces se dispara una trampa menor (dardos, agujas, gas...) que causarán la pérdida de 1 punto de vida. Sucesivos fallos en la tirada no causarán nuevos daños.

Las puertas cerradas pueden romperse en lugar de abrirse. Se considera que cada puerta tiene 2 puntos de cuerpo y se defiende con 4 dados (escudos normales)

3.3 Trampas

Las trampas de habitación pueden activarse cuando un determinado número de

4

Heroquest en Solitario

Las siguientes tablas pretenden generar misiones aleatorias para jugar en solitario (o sin GM) a Heroquest. La verdad es que con ellas se pierde mucho de la diversión, la interacción entre Héroes, y los monstruos resultan básicamente predecibles en sus acciones, pero no siempre hay alguien dispuesto a hacer de master. Se recomienda hacer que todos los monstruos tengan como mucho 2 puntos de vida, ya que si no habrá que tirar muchísimos dados para resolver un simple combate.

En todas las tablas basta con lanzar un dado rojo para determinar el resultado. La mayoría de las tablas están orientadas hacia tablas y monstruos difíciles, que se sitúan en la parte alta de la escala. Las tablas se han diseñado de forma que sea posible añadir un modificador al dado para determinar la dificultad (p.e.: +2 para una misión realmente difícil, -1 para una muy fácil, etc.). Algunos de los monstruos y conjuros provienen de la expansión Elf Quest

Alternativamente, puede tirarse en la siguiente tabla para determinar la bonificación o penalización que se aplicará a determinadas tablas:

D6	Bonus/Malus
1	-2 a todas las tiradas
2	-1 a todas las tiradas
3-4	Sin modificaciones
5	+1 a todas las tiradas
6	+2 a todas las tiradas

4.1

Entorno

Esta tabla determina el entorno en el que tiene lugar la aventura. Puedes seleccionarlo de acuerdo con otros jugadores, o a tu gusto. El entorno determina el tipo de monstruos disponibles, como verás en la sección 4.5.2.

D6	Entorno
1	Cuevas
2	Ciudad
3	Cripta
4	Mazmorra
5	Fortaleza
6	Misterio

4.2 Trama / Misión

Por medio de esta tabla puedes seleccionar aleatoriamente el objetivo de la misión.

D6	Misión
1	Derrotar a todos los monstruos
2	Derrotar a un enemigo especial
3	Escapar/sobrevivir
4	Rescatar a un compañero
5	Recuperar un artefacto/tesoro
6	ESPECIAL: deberá elaborarse una tabla adicional para seleccionar

4.3 Disposición General

Coloca el tablero con las palabras HEROQUEST boca abajo y lejos de los jugadores. El tablero contiene cinco áreas de habitaciones: una en cada esquina y otra en el centro. Cada área se numera del 1 al 5 empezando por la esquina superior izquierda. La habitación central es la número 5. Lanza 1D6 para determinar la zona de inicio, volviendo a tirar el dado si sale un 6. Numera las habitaciones de cada zona siguiendo el mismo criterio y lanza 1D6 para determinar la habitación de inicio.

Coloca las escaleras de entrada en una esquina de la habitación (lanza 1D6 para determinar cuál, si lo deseas) y coloca la puerta de salida en la esquina opuesta y tan lejos de las escaleras como sea posible.

Siempre que un Héroe gane línea de visión a una habitación no explorada deberán realizarse las siguientes acciones en el orden que se indica:

1. Determinar Puertas
2. Determinar Mobiliario (opcional)
3. Determinar Monstruos
4. Determinar Trampas

Siempre que un Héroe gane línea de visión a un pasillo no explorado deberán realizarse las siguientes acciones en el orden que se indica:

1. Determinar Puertas
2. Determinar Monstruos (errantes)
3. Determinar Trampas

4.4 Puertas

Cuando el primer Héroe consiga línea de vista a una habitación no explorada lanza 1D6 y consulta la siguiente tabla. El Norte está siempre orientado hacia las palabras HEROQUEST. No tires para determinar puertas si ya hay dos o más puertas en la habitación. Vuelve a tirar si el resultado determina una puerta que conduce de nuevo al área de la que vienen los Héroes o si no hay salida posible en esa dirección. Coloca la puerta lo más alejada posible de los Héroes.

Nota: es posible que haya dos puertas en un mismo muro, siempre que conduzcan a zonas diferentes.

Puertas en Habitación	
D6	Orientación
1	No hay puertas
2	No hay puertas
3	Norte
4	Sur
5	Este
6	Oeste

En el caso de los corredores, en cuanto un Héroe entre en un corredor inexplorado tira 1D6 y consulta la siguiente tabla. Si el resultado indica colocar una puerta, colocala lo más alejada posible de los Héroes.

Puertas en Corredor	
D6	Orientación
1	No hay puertas
2	No hay puertas
3	No hay puertas
4	Puerta
5	Puerta
6	Puerta

4.5 Contenido de la Habitación

Una vez que se tenga línea de vista a una habitación inexplorada lanza 2D6 y consulta en la tabla de mobiliario para ver qué contiene la habitación. Tras ello, tira en la tabla de monstruos para determinar el número y tipo de monstruos que hay en la habitación.

Nota: Los monstruos se colocarán lo más alejados posible de los Héroes.

4.5.1 Mobiliario

Mobiliario (tirada opcional)	
2D6	Orientación
2	1 Cofre
3	Ataud
4	Escritorio
5	Chimenea
6	Librería
7	Mesa
8	Armario
9	Potro de Tortura
10	Trono
11	Otro
12	Estante de Armas

4.5.2 Monstruos. Para Varios Jugadores

Primero determina la raza de los monstruos, en función del entorno de la misión, lanzando 1D6 y consultando en esta tabla.

D6	Cuevas	Ciudad	Cripta	Mazmorra	Fortaleza	Misterio
-1	Animal	No Muerto	Animal	Animal	No Muerto	Animal
0	No Muerto	No Muerto	Humanoide	No Muerto	Humanoide	No Muerto
1	Animal	Animal	Humanoide	Humanoide	Humanoide	Humanoide
2	Humanoide	Animal	Trampa	Humanoide	Trampa	No Muerto
3	Humanoide	Humanoide	No Muerto	No Muerto	Humanoide	Humanoide
4	Trampa	Humanoide	No Muerto	Trampa	Humanoide	Animal
5	No Muerto	Humanoide	No Muerto	Humanoide	Humanoide	Trampa
6	Humanoide	Humanoide	No Muerto	Especial	Trampa	Especial
7	Humanoide	Especial	Trampa	Trampa	Especial	Humanoide
8	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Ahora que sabes la raza de los monstruos encontrados, determina el tipo concreto y número tirando en esta tabla.

D6	Animal	Humanoide	No Muerto	Trampas	Especial
-1	4 Ratas Gigantes	3 Goblins	2 Esqueletos	Lanza	Ogro
0	4 Murciélagos Gigantes	3 Orcos	2 Zombies	Fosa	Jefe de Guerra Orco
1	Lobo Gigante	2 Fimires	2 Esqueletos y 1 Zombie	Bloques que caen	3 Momias
2	4 Arañas Gigantes	4 Orcos	1 Momia	2 Lanzas	4 Guerreros del Caos
3	10 Ratas Gigantes	3 Orcos y 1 Fimir	3 Esqueletos	2 Fosas	Héroe del Caos
4	2 Lobos Gigantes	2 Guerreros del Caos	3 Esqueletos y 2 Zombis	2 Lanzas y 1 Fosa	Campeón del Caos
5	10 Murciélagos Gigantes	3 Goblins y 3 Orcos	4 Zombies	1 Lanza y 2 Fosas	Gárgola
6	10 Arañas Gigantes	6 Orcos	2 Momias	Inundación	Hechicero del Caos
7	3 Lobos Gigantes	3 Guerreros del Caos	Gárgola	D4 Lanzas y D3 Fosas	2 Ogros
8	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Tira 2 veces	4 Guardias de la Muerte

4.5.3 Monstruos. Para un solo jugador

La mecánica es la misma que en caso anterior, pero el número y tipo de monstruos es más reducido para simplificar la misión.

D6	Cuevas	Ciudad	Cripta	Mazmorra	Fortaleza	Misterio
-1	Exterior	Exterior	No Muerto	No Muerto	No Muerto	Exterior
0	Exterior	Exterior	No Muerto	No Muerto	No Muerto	Exterior
1	No Muerto	No Muerto	No Muerto	No Muerto	No Muerto	No Muerto

D6	Cuevas	Ciudad	Cripta	Mazmorra	Fortaleza	Misterio
7	Humanoide	Inusual	Inusual	Humanoide	Especial	Especial
8	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

D6	Exterior	Humanoide	No Muerto	Trampas	Inusual	Especial
-1	Goblin	Goblin	Esqueleto	Lanza	2 Goblins	Jefe de Guerra Orco
0	Orco	Orco	Zombie	Fosa	2 Esqueletos	Momia
1	Zombie	2 Goblins	2 Esqueletos	Lanza	2 Fimires	Guerrero del Caos
2	Guerrero Elfo	2 Orcos	2 Zombies	Fosa	Lobo Gigante	Mago
3	3 Goblins	Fimir	2 Esqueletos y 1 Zombie	2 Lanzas	2 Arqueros Elfos	Héroe del Caos
4	3 Orcos	Orco y Fimir	Momia	Inundación	Momia	Gárgola
5	Lobo Gigante	3 Orcos	3 Zombies	Fosa	Guerrero del Caos	Mago
6	Guerrero del Caos	Guerrero del Caos	Momia	2 Lanzas	Gárgola	Ogro
7	Héroe del Caos	2 Fimires	Gárgola	Fosa	Ogro	Campeón del Caos
8	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Gárgola con Conjuros

4.5.4 Notas a los monstruos

Nota: si el número de monstruos que se obtiene es superior al número de figuras disponibles entonces sustituye los monstruos que falten por otro monstruo de menores características. Si no puedes colocar a todos los monstruos en la habitación, los monstruos de sobra se pierden.

Nota: dependiendo del tipo de aventura, puedes elegir sustituir todos los orcos por skaven en base a la siguiente tabla:

Orco	Skaven sustituto
Goblin	Esclavo Skaven
Orco	Skaven
Shaman Orco	Hechicero Skaven

Orco	Skaven sustituto
Jefe de Guerra Orco / Orco Negro	Campeón Skaven

Nota: Las características de los skaven y los orcos se compensan razonablemente por lo que en conjunto se considera que esta equivalencia es válida para partidas a jugar según estas reglas. Esta regla se toma para tener en cuenta que los skaven y los orcos nunca podrían coincidir en un mismo entorno, cosa que no ocurre con otros monstruos como los no muertos, ogros, guerreros del caos y animales.

4.5.5 Trampas

En la tabla de monstruos anterior pueden aparecer trampas en lugar de monstruos.

Alternativamente, puedes determinar si hay trampas en la habitación utilizando la siguiente tabla. En tal caso, sustituye el encuentro “Trampas” de la tabla de raza de monstruo por el monstruo más habitual en el entorno de la aventura (p.e, “Humanoide”, “No Muerto”, etc...)

Una vez que el primer Héroe entre en una habitación o corredor inexplorado determina si hay trampas con la siguiente tabla. Las trampas, de haberlas, se colocan en la casilla inmediatamente en frente del Héroe.

Trampas	
2D6	Trampa
2	Bloques que caen
3	Lanzas
4	Lanzas
5	Foso
6	Ninguna
7	Ninguna
8	Ninguna
9	Ninguna
10	Ninguna
11	Ninguna
12	Ninguna

4.6 Tesoros

4.6.1 ¿Hay tesoro en la habitación?

D6	Entorno
-1 - 4	No
5-6	Tira 1 vez
7	Tira 2 veces
8	Tira 3 veces

4.6.2 ¿Hay trampas en el tesoro?

D6	Entorno
-1 - 4	No
5-6	Sí (1 Punto de Vida)
7	Sí (2 PV)
8	Sí (3 PV)

4.6.3 Contenido del Tesoro

2D6	Tesoro
0	No hay tesoro
1	25 Monedas de Oro
2	50 Monedas de Oro
3	50 Monedas de Oro
4	1 arma
5	75 Monedas de Oro
6	100 Monedas de Oro
7	150 Monedas de Oro
8	1 objeto mágico
9	150 Monedas de Oro
10	200 Monedas de Oro

2D6	Tesoro
11	1 obj. Mágico + 150 Monedas de Oro
12	1 obj. Mágico + 250 Monedas de Oro
13	300 Monedas de Oro
14	Tira dos veces

Nota: alternativamente es posible utilizar el mazo de cartas de tesoro. Las cartas no se reponen de forma que cuando se agote el mazo no hay más tesoros en la partida. Si aparece un monstruo, colócalo en la casilla más alejada de los Héroes, pero en línea de vista con ellos.

4.6.4 Posibles Objetos Mágicos

2D6	Objeto Mágico
0	No hay objeto mágico
1	Poción de Curación
2	Pergamino de Hechizo de Sueño
3	Poción de Resistencia Mágica
4	Pergamino de Hechizo de Coraje
5	Poción de Curación
6	Poción de Fuerza
7	Pergamino de Hechizo de Fuego Espectral
8	Pergamino de Hechizo de Curación
9	Poción de Curación
10	Pergamino de Hechizo de Bola de Fuego
11	Poción de Resistencia Mágica
12	Poción de Defensa
13	Artefacto
14	Tira dos veces

4.6.5 Posibles armas

2D6	Arma
0	Daga
1	Bastón

2D6	Arma
2	Daga
3	Espada Corta
4	Daga
5	Espada Corta
6	Bastón
7	2 Dagas
8	Casco
9	3 Dagas
10	Ballesta
11	Escudo
12	Espada Ancha
13	Espada Larga
14	Tira dos veces

4.7 Hechizos del Caos

Tira en la siguiente tabla para determinar los hechizos que tienen los monstruos hechiceros que puedan aparecer en la aventura.

2D6	Arma
1 o menos	Miedo Sueño Bola de Fuego
2-3	Podredumbre Arco Electrico Descarga Mental
4-5	Conjurar Orcos Bola de Fuego Nube del Caos Escapar
6+	Tormenta de Fuego Dispersar Conjurar No Muertos Restaurar Caos Reanimación

4.8 Compañero del Héroe

Si estás jugando en solitario puedes tirar en esta tabla para determinar si otro Héroe te acompaña en tu aventura.

2D6	Compañero
-1	Sir Ragnar
0	Prospector
1	Sir Ragnar
2	Prospector
3	Arquero Elfo
4	Arquero Elfo
5	Sir Ragnar
6-8	Héroe (tira 1D3 para decidir entre los otros 3 Héroes)

4.9 Comportamiento de los monstruos

En general, los monstruos siempre moverán y atacarán de forma que puedan maximizar sus habilidades (p.e., atacando de preferencia al Héroe más débil)

Alternativamente puedes tirar en la siguiente tabla para determinar el comportamiento de cada monstruo

D6	Comportamiento
1-4	Atacar (retirarse si está débil)
5-6	Hechizo o ataque especial (si es posible). En este caso los hechizos siempre tienen preferencia sobre los ataques especiales.

El Héroe a atacar puede ser el más cercano, o bien seleccionarse aleatoriamente mediante una tirada de dado.