

# La Sombra de la Rata Cornuda.- Documento de organización

## Libro de retos

Retos (mapas (símbolos para skaven)+ notas de reto).

Texto de introducción, texto de desenlace

Normas especiales de campaña

puerta trasera

puertas abiertas

“mueble” montón de piedra bruja

## Cartas de criaturas

Atributos (guerrero, alimaña, corredor de sombras, enjambre de ratas, rata ogro, monje de plaga, asesino, kaudillo, gran monje, ingeniero brujo, Vidente Gris)

Creación de las cartas

	Movimiento	Dados de ataque	Dados de defensa	Puntos Cuerpo	Puntos Mente
Esclavo	11	2	2	1	1
Guerrero	11	3	2	1	1
Alimaña	9	3	3	2	2
Corredor de sombras	13	3 (envenenados)	2	1	2
Enjambre de ratas	9	3	2	2	0
Rata ogro	7	6	5	4	0
Monje de plaga	11	3	4	3	2
Asesino	13	4	4	3	3
Caudillo	11	5	4	3	3
Gran Monje	13	3	4	4	3
Ingeniero Brujo	13	2	3	3	4
Vidente Gris	13	2	3	4	5

## Cartas de tesoro

Trampa skaven	Se dispara una trampa venenosa
Piedra Bruja	Encuentran un montón de piedra bruja
Trampilla secreta	El Malvado Brujo coloca una trampilla secreta cerrada si hay alguna sala que se pueda explorar
Alarma	Se abre la puerta cerrada más proxima (contando por el camino mas

	corto)
Patrulla	Es como el monstruo errante, pero aparecen dos guerreros en la esquina
Tesoro	Colgante por valor de 50 monedas, amuleto (sin utilidad) por 75 monedas, un montón de 1d6+4*20 monedas, uno de 1d6*30, y montones de 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90 (en forma de anillos, etc)

## Cartas de hechizos

Llamada a las ratas	<p>Este hechizo conjura a un grupo de skaven para proteger al Vidente. Se colocarán en cualquier espacio libre visible por el Vidente. Se debe lanzar un dado rojo.</p> <p>1 ó 2 = 4 guerreros</p> <p>3 ó 4 = 2 guerreros y 2 alimañas</p> <p>5 ó 6 = 4 alimañas</p>
Rayo de disformidad	Este hechizo puede ser lanzado en vertical, horizontal o diagonal. El rayo irá en línea recta hasta golpear una pared o puerta cerrada. Ataca con 3 dados de ataque a todos los héroes que se encuentre en su camino.
Gran Rayo de disformidad	Este hechizo puede ser lanzado en vertical, horizontal o diagonal. El rayo irá en línea recta hasta golpear una pared o puerta cerrada. Ataca con 5 dados de ataque a todos los héroes que se encuentre en su camino. Las calaveras negras son puntos de daño para el hechicero que lo lance, el cual se puede defender de su efecto.
Tañido de campana	Este hechizo provoca temor y miedo a todos los Héroes en línea de visión con el Hechicero. Reduce el ataque del jugador a tan solo un dado de combate. El hechizo se romperá si el jugador saca un 5 lanzando tantos dados rojos como Puntos Mente tenga.
Aliento de la rata	Permite a quien lanza el hechizo desaparecer de inmediato con tres miniaturas mas y teletransportarse a un lugar a elección del Malvado Brujo, descubierta o no por los héroes.
Mutación	Concede 2 dados de combate extras en el ataque y la defensa a un objetivo.
Ira	Concede 1 dado mas de ataque a todas las miniaturas del bando del hechicero que estén en su línea de visión.
Bombas de gas	El hechicero tira una bomba de gas venenoso a una casilla ocupada o no que esté en su línea de visión. Todas las miniaturas que ocupen la casilla donde ha caído o las adyacentes sufren un ataque de 2 dados.
Maldición de la Rata Cornuda	Resta un dado de combate en la defensa a todos los héroes en línea de visión con el hechicero. El hechizo se romperá si el jugador saca un 5 lanzando tantos dados rojos como Puntos Mente tenga. (Un jugador no puede quedarse sin dados de defensa por esta causa).