

## Sombra sobre Marienburg

*“Mentor entró en la habitación. En el exterior llovía intensamente y la chimenea a penas contrarrestaba el frío intenso y cortante que se introducía por las rendijas de la puerta y las ventanas.*

*Habló con la parsimonia y la calma habitual, aunque algo tintaba de tristeza e inquietud su venerable voz:*

*Mis queridos heroes, el Imperio me envía un mensaje y reclama nuestra ayuda. Aunque los detalles no me son revelados, intuyo parte del problema que se esconde tras este mensaje, y yo os comunicaré tanto las cosas que se como las que intuyo. Solo espero equivocarme. Mas seamos prudentes por ahora.*

*Como tal vez ya sepáis –el rumor ha escapado a las redes de discreción de la corte– varias familias nobles de Marienburg estan viendo asesinados sus miembros en una preocupante ola magnicida. No importa lo vigilados que estén, lo gruesos que sean los muros y lo densa que sea la guarnición, o lo alta que sea la torre, ninguna precaución parece ser suficiente para protegerlos de los ataques invisibles. El Conde Elector ha pedido la intervención del Emperador, y este ha decidido tomar cartas en el asunto, y para ello reclama nuestra ayuda. Se desconoce la identidad del atacante, pero...” Mentor calla. “No, debemos ser precavidos y no adelantarnos” Baja la voz en un susurro. “Las paredes tienen oídos, y ni tan siquiera aquí estamos protegidos del todo. Viajaremos durante unos días en carreta hasta la ciudad. Preparaos, salimos al amanecer”*

Normas especiales para esta campaña:

Puerta trasera	Los skaven no son criaturas muy valientes, así que siempre tienen apunto un camino de huida. En el transcurso del reto los héroes pueden encontrar pequeñas oberturas a ras del suelo por las que apenas cabría un niño humano. Estas aberturas en la roca son accesos que los skaven utilizarán si las cosas se ponen feas. El Malvado Brujo puede hacer que cualquier número de guerreros y esclavos salgan por las puertas traseras en cada reto. Anota cuantos skaven escapan de En algunos retos posteriores (este está indicado) El Malvado Brujo podrá tirar un dado de combate por cada skaven “en la reserva”. Por cada calavera negra obtenida podrá utilizar colocar este skaven en cualquier lugar del tablero en el mismo momento que el reto de monstruos. Por esta puerta no puede huir NINGUNA criatura que no sean guerreros o esclavos. Los skaven “en reserva” se pueden guardar por todo el tiempo que se desee, y no es necesario “llamarlos” a todos en el mismo reto. Pero los que no entren en ese reto debido a que no se obtienen calaveras blancas se pierden. El número de skaven que llegan es secreto para los jugadores.
Puertas abiertas	En esta campaña los héroes encontrarán muchas puertas abiertas. Cuando un héroe vea a una criatura de una habitación todavía no explorada, se mostrará todo el contenido de la sala. Los monstruos pueden cruzar puertas abiertas que den a habitaciones no exploradas.
“mueble” montón de piedra bruja	Los skaven viven en medio de montones de piedra bruja. A pesar de que es el pilar de la economía skaven, ésta no tiene ningún valor para los héroes. Aún así, los hechizos se ven afectados por el influjo maligno de la piedra y pueden no funcionar si son lanzados desde una (o a una) habitación que contenga piedra bruja. Tira un dado de combate por cada punto mente y por cada nivel que tenga el personaje que lanza el hechizo. Si el resultado es mayoritariamente calaveras blancas el hechizo funciona con normalidad. Si son escudos no funciona. Y si son calaveras negras, el hechizo funciona en contra del personaje/s que lo quisiera utilizar.

## *En la guarida del asesino*

*Nueve días de viaje en carreta os dejan entumecidos. La lluvia que os persistente durante todo el camino no ayuda ni a vuestros musculos ni a vuestro estado de animo. Mentor permanece en silencio todo el recorrido, mirando siempre mas allá de la carretera, como si buscase algo entre los matorros y la vegetación de un cuadro mas que deprimente.*

*Pasáis por Marienbrugo capital del condado. Allí Mentor recibe un mensaje en un pergamino. Lo lee y se despide de vosotros dándoos las últimas indicaciones por el momento.*

*“Las primeras investigaciones apuntan que el lugar mas probable en el que se refugie la banda de asesinos es un complejo de cuevas al noroeste a un día de aquí. Mientras llegábamos hasta aquí se han producido dos asesinatos mas. El Emperador nos hace saber que recompensará al grupo de heroes logre la cabeza del asesino con 200 monedas de oro. Yo mientras intentaré averiguar a qué nos enfrentamos. Id con cuidado”*

Notas de reto

A Un heroe que busque tesoro en la habitación sin haber buscado antes tesoro recibirá 4 puntos de daño de una trampa de flecha oculta en el cofre. A parte de la trampa el cofre está vacío.

B Esta trampa puede ser detectada si se busca en el pasillo donde está el símbolo, pero se acciona al pasar sobre la B.

C El Heroe asesino huirá por esta puerta.

D En esta sala se encuentran el Heroe asesino y sus seguidores. Al entrar los héroes en ella deberás leer el siguiente texto: “De golpe recordais de los hombres rata que Mentor os explicaba en vuestro entrenamiento ¡Asesinos skaven! ¡Ahora está todo claro! Estos son los culpables que estábais buscando! Hay que acabar con ellos para devolver la tranquilidad a las tierras del Imperio”. En cuanto un heroe haya declarado que le ataca en combate cuerpo a cuerpo, le dispara o le lanza un hechizo, el turno del jugador se interrumpirá y el Jefe Asesino saldrá por la puerta secreta y huirá por la puerta marcada con la letra C. El jugador podrá atacar/disparar/hechizar entonces a otro objetivo. Entre los ropajes de los hombres rata se pueden encontrar 150 monedas de oro.

Monstruo errante: 3 goblins

## *Agujero de rata*

*El asesino que ibais buscando se ha escabullido hacia los niveles mas profundos de su guarida. Por puertas secretas y a través de tuneles en los que a penas podeis pasar arrastrandoos llegais a una puerta de madera podrida por la humedad que todo lo invade. Parece que vuestra presa ha cruzado este umbral oscuro.*

Notas de reto

A Estos skaven tienen estrellas arrojadizas envenenadas, Podrán atacar a distancia con un dado de combate. Las calaveras negras contarán como dos calaveras a efectos de daño (solo debe defenderse una, pero si no se defiende causa dos puntos de daño).

B Si un personaje busca trampas no encontrará nada. Pero si los jugadores buscan puertas secretas, ésta se abrirá y las puertas “normales” se cerraran inmediatamente y se activará un trampa de gas venenoso. En ese momento, y a cada turno del Malvado Brujo, cada heroe dentro de la sala perderá 1 PC a menos que saque un escudo con un dado de combate. Las puertas solo se pueden abrir desde entonces rompiendolas: cuentan como un monstruo con 2 puntos cuerpo y 3 dados de defensa (escudos blancos). En cuanto una puerta sea rota el mecanismo se atranca y ya no suelta mas gas.

C Esta es la sala donde la banda de asesinos acumulan el tesoro que consiguen en sus batidas. Si se busca tesoro los pesonajes encontrarán 350 monedas de oro, una poción de restauración y una espada corta que claramente pertenecia a una familia de la nobleza ... (gentilicio condado)

D En esta sala se refugia el Jefe Asesino mientras planea su siguiente asalto. Sobre la mesa hay planos en unos roidos papeles. En cuanto sea el turno del Malvado Brujo el Jefe Asesino podrá actuar con normalidad o huir por puerta secreta. Al hacerlo, despliega el contenido de las siguiente salas, si estas no han sido descubiertas todavia, asi como de todas las salas que el jefe visite (aquellas a las que acceda por una puerta abierta).

E Los héroes comienzan el reto en esta puerta

Monstruo errante: 2 corredores de sombras

## En busca de aire

*En un charco del suelo veis aparecer la imagen de Mentor. "Mis héroes. -habla en susurros- me ha costado ponerme en contacto con vosotros. Se que habeis eliminado al asesino. os felicito. Pero no tenemos tiempo para celebraciones. Todavía teneis que salir. y vais a encontrar muchos enemigos hasta la salida. Me temo que esta misión oculta mas de lo que aparenta. Corred por vuestras vidas e id con cuidado. Nos vemos pronto.... espero"*

Notas de reto

A Los personajes inician el reto en esta puerta.

B Si los jugadores preguntan, diles que de esta puerta se oye el ruido de miles de patas corriendo Cuando el último héroe haya cruzado la puerta de entrada, tira 1D6. El resultado te dirá cuantos skaven pueden entrar por esa puerta ese turno. Los skaven actuaran con normalidad (podrán mover, atacar, etc). Realiza la misma operación cada turno:

1	1 asesino
2	2 asesinos
3	2 asesinos, 1 guerrero
4	3 asesinos, 2 guerreros
5	2 asesinos , 2 guerreros, 1 rata ogro
6	3 asesinos, 2 guerreros, 1 rata ogro.

Por cada puerta no puede haber mas de una rata ogro, de manera que si ya ha salido la rata ogro por esa puerta, y los heroes no la han eliminado, substituye a la rata ogro por 3 guerreros.

Además, si escaparon hombres rata en el reto anterior, puedes desplegar hasta un skaven adicional cada turno (hasta que hayan vuelto todos los que huyeran).

C Funciona igual que la puerta B, pero se activa a partir de que los héroes entren en su linea de visión.

D Sugiere a los heroes que pueden realizar una pequeña barricada con esta mesa. Para ello deberán colocarse al lado de la mesa, invertir el resto del movimiento, tirar tantos dados de combate como puntos cuerpo tengan y obtener 6 calaveras. Hasta dos personajes (no mas) pueden sumar dados para obtener las calaveras necesarias. La barricada resistirá 2 puntos cuerpo y se defenderá con 3 dados (escudos blancos) mientras haya un heroe al otro lado. El heroe no tiene porque ser el que ha movido la mesa. Si los heroes la sueltan se mantendrá hasta el turno del Malvado Brujo.

E Esta puerta está atrancada. Será necesario derribarla, causandole 1 punto de daño (defiende con dos dados, escudos blancos).

F Estos cofres contienen 225 monedas de oro cada uno.

G Esta mesa y esta librería tambien se pueden usar como barricadas, pero no se lo sugieras.

H Esta es la escalera de salida. Los heroes que lleguen a aquí han escapado.

Monstruo errante: 2 corredores de sombras

## La amenaza de la Rata Cornuda

*"Mentor os reúne en un salón del palacio. Hay presencia de muchos guardias, y tenéis que pasar varios controles antes de encontraros con él. "Creo que mis peores temores se han confirmado. El asesino que matasteis era solo un enviado, la punta de lanza que tenía que eliminar a los mandos militares para preparar un ataque. El Conde Elector está organizando las tropas y el mismo Emperador está reuniendo el ejército, pero mientras éstos estén a punto debemos retrasar un enfrentamiento tanto tiempo como sea posible. Con dificultad y peligro he descubierto un baluarte no muy lejos de aquí, en 'KarlenSee. El Emperador ofrece una generosa recompensa de 500 monedas de oro si conseguís eliminar a los enemigos en el baluarte"*

Notas de reto

1 Los héroes comienzan el reto en esta puerta.

2 Lee el siguiente texto antes de colocar la miniatura: "Una enorme sombra amenazante os acecha en la oscuridad. Veis una enorme bestia de gigantescos colmillos, deformes garras y putrido pelaje: ¡una rata ogro!" Que esté encadenada es solo ambientación: la criatura romperá las cadenas y perseguirá a los héroes como cualquier otro monstruo.

3 En este cofre sin trampas el héroe que busque puede encontrar 250 monedas de oro y 2 pociones de restauración menor.

4 En esta armería podrida el héroe que busque puede encontrar dos dagas envenenadas, que son dagas normales, pero que al atacar causan dos puntos de daño por cada calavera negra que consigan.

5 Este armario contiene una trampa de flecha que se disparará si se busca tesoro sin antes haber buscado trampas. Dentro del armario también hay una poción curativa y 25 monedas de oro en un bolsito de fieltro.

6 El primer héroe que busque tesoros encontrará el sello de una familia noble valorado en 30 monedas de oro.

7 Estas es la puerta de atrás de este reto.

Monstruo errante: 3 guerreros

## Tras el cañón verde

*Todo está sucediendo muy deprisa. Acuciado por los imprevistos, el ejército skaven se ha lanzado al ataque, y el conflicto entre los râtidos y el Imperio ha comenzado. Pero una poderosa arma está causando estragos en las tropas imperiales: el cañón de disformidad. Deberéis destruir cualquier cañón que os encontréis en la guarida así como el taller donde se crean y reparan estas máquinas diabólicas, y matar al odioso responsable.*

### Notas de reto

1.- Este cofre contiene una trampa. La trampa se puede descubrir y desactivar con normalidad, pero no el efecto que produciría si fuese activada. Anuncia a los jugadores que para desactivar esta trampa no sirven las herramientas. Si un héroe activa la trampa caerá por una trampilla y por varias rampas y pozos hasta caer en una celda (numero 2). Mientras los héroes no descubran donde estan las celdas el héroe permanece fuera de juego e inconsciente. Cuando descubran donde estan y lo liberen, el héroe podrá reincorporarse a la partida. Si las celdas ya han sido descubiertas el malvado Brujo realizará una tirada en secreto de 2d6 cada vez que le toque jugar a ese personaje. Con un resultado igual o menor que la suma, el personaje descubrirá donde se ubica y podrá jugar a partir de entonces (tendrá todas las acciones). Si mas de un héroe cae en la trampa, el Malvado Brujo los distribuirá entre ambas celdas. Solo si todos los personajes han caído en la trampa el Malvado Brujo podrá colocarlos en las celdas como considere y estos podrán intentar huir. Cada héroe que caiga en la trampa perderá un elemento de equipo (arma, artefacto, poción, etc...) aleatorio. El cofre contiene una poción de restauración menor y 75 monedas de oro.

2.- Estas son las celdas. Tanto si se intentan abrir las puertas desde fuera como desde dentro se debe sacar un resultado menor en la suma de 2d6 que el total de puntos cuerpo en ese momento.

3.- Anuncia a los jugadores que estas ratas ogro dormitan encadenadas a la pared. Pero no les digas que se despertarán si intentan abrir la puerta o atacarlas. Ambas ratas ogro se despertarán y romperán las cadenas, actuando como si fueran un monstruo herrante (pueden atacar inmediatamente a un personaje en una casilla adyacente).

4.- Esta armeria contiene 2 dagas y un escudo pequeño.

5.- Este cofre contiene 250 monedas de oro.

6.- Este es el taller donde se crean las maquinas de guerra que diezman las tropas imperiales. El personaje que hay en medio del resto de guerreros es el ingeniero que las crea. Se llama Rastich y tiene las siguiente características:

M	A	D	C	M
12	4	3	3	4

En cuanto los heroes entren en la sala se dará la alarma. En secreto el Malvado Brujo llevará la cuenta del número de turnos. Cuando éste llegue a 4 comenzarán a llegar refuerzos por la puerta marcada con un 7. El Malvado Brujo deberá tirar al inicio de cada turno un dado rojo para saber la cantidad de refuerzos que llegan ese turno y consultar la siguiente tabla:

1	2 guerreros
2	2 esclavos y 2 guerreros
3	3 esclavos, 2 guerrero
4	3 esclavos, 3 guerreros
5	2 esclavos , 2 guerreros, 1 rata ogro
6	3 esclavos, 2 guerreros, 1 rata ogro.

8.- Diles a los jugadores que las escaleras bajan hacia las profundidades.

Monstruo errante: 2 esclavos

## *Intercepción*

*Lo habeis hecho muy bien, mis héroes. El Emperador tiene puesta la atención en vosotros y espera de vosotros lo mejor. Aún así, a pesar del éxito de la misión anterior, el Imperio sigue sufriendo los efectos de las armas brujas de los skaven. La causa está en el suministro de piedra bruja que los skaven transportan desde una veta cercana. Si el siguiente cargamento se intercepta las tropas recibirían un respiro que les permitiría tomar ventaja frente a nuestros enemigos. Os esperan 200 monedas a vuestro regreso.*

Notas de reto

1.- El suelo de esta sala está cubierto de cientos de ratas que atacarán a los héroes. Los héroes que caigan en una trampa serán atacados en el turno del Malvado Brujo por un enjambre de rata que no se representa por ninguna miniatura ni puede salir de allí. En cada cofre hay 125 monedas de oro.

2.- Todos los esclavos de estas habitaciones están excavando piedra bruja de una veta y llevandola a la habitación central bajo la atenta mirada de sus esclavistas. Pueden atacar en diagonal con el pico.

3.- Desde aquí los hombres rata envían la piedra bruja sobre vagonetas a través de tuneles infestos. Los héroes terminan el reto en cuanto eliminan todos los monstruos a la vista en la habitación central. Los esclavos sobre las vías van en vagonetas, y defienden con un dado más.

4.- En un montón de desechos y ropajes podridos se encuentran 50 monedas de oro, una daga, un pergamino de calidez y un anillo de nigromante

Dependiendo del número de turnos que tardan en completar el reto, el Malvado Brujo tendrá a su disposición unas u otras tropas en los siguientes retos: “¡Libertad!”, “Laberinto”, “Bloquear la puerta” y “La sombra de la Rata Cornuda”. El Malvado Brujo debe de llevar la cuenta del número de turnos que los héroes pasan hasta que sale la última vagoneta y consultar las notas de reto correspondientes.

Monstruo errante: 3 esclavos

## *¡Libertad!*

*Los perversos jefes del clan Moulder se dedican a crear engendros de vida en base a las víctimas que capturan en los campos de batalla y que torturan hasta la saciedad. Las tropas imperiales ya se han tenido que enfrentar a algunos de estos monstruos, y esto es algo que el Emperador no puede tolerar. Os envía para que pongáis fin a estas atrocidades, si puede ser liberando a los soldados presos, y eliminando a aquello que ya no lo sean. Recompensará a cada uno de vosotros con 70 monedas por cada soldado rescatado con vida.*

Notas de reto

1.- Aquí se encuentra Zogrith, un monje de plaga que está investigando nuevos conjuros para mutar a los soldados capturados. Sus características son las siguientes

A	D	C	M	Mov
3	4	3	4	12

Es inmune al veneno y puede lanzar uno de los siguiente hechizos en lugar de atacar: ..., ..., .... El primer personaje que busque tesoros en la habitación perderá un punto de mente al pasar su vista sobre los símbolos impíos repletos de negra energía de la Rata Cornuda que están escritos en las páginas del libro. Solo si un personaje mágico busca trampas antes descubrirá el efecto, quedando desactivado a partir de ese momento (los héroes cierran el libro).

2.- Sobre la mesa hay una poción de color marrón oscuro y de efectos imposibles de adivinar por los héroes. Si un personaje la bebe recuperará 3 puntos cuerpo, pero perderá un punto mente.

3.- Aquí hay una pila de armas imperiales. Cuando los héroes liberen a los soldados, cada uno de éstos que llegue hasta la armería podrá atacar con el perfil completo.

4.- En un rincón los jugadores pueden encontrar 50 monedas de oro y dos cuchillos.

5.- Esta es la sala donde encarcelan, torturan y experimentan con los soldados capturados. También guardan algunos de los engendros creados a partir de ellos y magia disforme. Diles a los héroes que los Señores de las Bestias de este reto (también los que entrarán después) tienen llaves para abrir la celda de las ratas ogro. Para abrir esa celda el señor de las bestias deberá colocarse junto a la puerta y sacar menos en 2d6 que su valor en puntos mente. Si hay un héroe contigo a él deberá sacarlo en 3d6. Contando el turno en el que abran la puerta, los héroes tendrán tres turnos antes de que suene la alarma. A partir de ese momento, el Malvado Brujo tirará (en su turno) 2d6 y mirará en la tabla siguiente los refuerzos que llegan:

Tirada	Esclavos	Guerreros	Ratas gigantes	Enjambres de rata	Ratas Ogro	Personajes
2	3	1	0	0	0	0
3	4	1	0	1	0	0
4	4	2	0	1	0	0
5	5	2	0	1	0	0
6	5	3	1	2	0	1 señor de las bestias**
7	6	3	1	2	0	1 señor de las bestias*
8	6	4	1	2	1	1 señor de las bestias*
9	7	4	2	3	1	1 monje de plaga*
10	7	5	2	3	1	1 asesino*
11	8	5	2	3	1	1 kaudillo*
12	8	6	3	4	2	1 señor de las bestias*

\* No podrá entrar un personaje nuevo hasta que no haya muerto el anterior. Las criaturas que no puedan entrar en el tablero no se acumularán para turnos posteriores.

El Malvado Brujo podrá hacer entrar esas criaturas adicionales por cualquiera de las puertas marcadas con una X.

Los soldados encerrados tienen las siguientes características:

Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Movimiento
1 (calavera blanca) [2]	2 [2] (escudos blancos en ambos casos)	1	2	6

Los valores entre parentesis son los que se consiguen si gastan una acción al lado de la armería.

6.- En el suelo hay 170 monedas de oro y una pócima de color marrón oscuro y de efectos imposibles de adivinar. Es un veneno que causa 3 puntos de daño y que explica porqué hay tantos esqueletos en esta habitación.

Monstruo errante: 1 soldado imperial demacrado

## El monje apestado

*Mis héroes, hubo un momento en el que pareció que todo estaba controlado, que el enemigo retrocedía. Cuando la victoria estaba al alcance de la mano, una nueva amenaza viene a poner en peligro al ejército imperial. Los magos del Imperio se están enfrentando en las últimas batallas al poder del oscuro dios de los skaven, la Rata Cornuda. Sus adoradores tienen un templo en las cercanías, en las FranzGrotten. Deberéis adentraros allí y destruir el altar para disminuir el poder de sus fanáticos seguidores.*

Notas de reto

Las trampas de este reto están envenenadas o contaminadas con multitud de enfermedades. A menos que se especifique lo contrario, las trampas causarán dos puntos de daño si en un dado se obtiene una calavera negra.

- 1.- Diles a los personajes que esta gárgola es tan solo una estatua del Dios Rata. Por lo tanto, los héroes podrán buscar trampas, tesoros, etc como habitualmente.
- 2.- El primer héroe que busque tesoros encontrará un pergamino con el hechizo ...
- 3.- Este pozo ya está abierto en cuanto lo vean los héroes. En el turno del Malvado Brujo tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1	2 esqueletos
2	2 esqueletos
3	1 esqueleto y un zombie
4	1 esqueleto y un zombie
5	2 zombies
6	2 zombies

Repite la operación 3 turnos. Si no hay casillas a las que salir, solo se pondrá un monstruo que atacará y defenderá con un dado menos.

- 4.- Esta trampa no se activa automáticamente, si no que debe activarse al acabar o comenzar el movimiento en la casilla X.
- 5.- Cuando los héroes sean mayor número que el total de skaven en todas las habitaciones de este sector, los skaven huirán a través de la puerta secreta que pueden abrir a voluntad hasta la puerta lateral.

Monstruo errante: 2 monjes de plaga

## El ídolo vil

*“En el corazón del templo recordáis las instrucciones de Mentor. A la mente os vienen las advertencias sobre las peligrosas trampas que protegen las salas y sobre los enloquecidos seres que las construyeron. También recordáis que aquí yace el ídolo hecho de piedra bruja que representa la Rata Cornuda y que es fuente del poder de la magia skaven.*

### Notas de reto

- 1.- El suelo de esta estancia está repleto de huesos de infelices que acabaron aquí sus días. Las paredes están pintadas con símbolos que (no les digas esto a los héroes) son sellos que impiden que los esqueletos se levanten y anden. Esta sala no tiene efecto hasta que la sala 8 sea activada. Entonces levanta 2 esqueletos cada turno del Malvado Brujo, uno cada vez en cada casilla marcada con una x.
- 2.- Estos pozos son visibles para los héroes tan pronto vean la habitación. Se pueden saltar por el procedimiento habitual. Al otro lado hay unos tablones que pueden servir de pasarela para la vuelta.
- 3.- El suelo de la sala está repleto de impíos símbolos skaven. Una búsqueda de trampas de la habitación indicará que el funcionamiento de las trampas, pero no su localización. Cuando un héroe avance deberá tirar 2d6 cada vez que vaya a pisar una trampa y sacar menos que su valor actual en puntos Mente, o perder 3 puntos cuerpo. Una vez descubiertas, las trampas se pueden saltar con normalidad, pero solo se caerá con un resultado de calavera negra (se perderá entonces 1 punto cuerpo).
- 4.- El Jefe de los Monjes de plaga está ultimando los detalles de una nueva ceremonia para su Dios Rata con algunos de sus acólitos. El Jefe conoce los siguientes hechizos que podrá usar, uno por turno, en lugar de atacar.
- 5.- En esta habitación se puede encontrar una poción de restauración menor. También se encontrarán todos los monjes de plaga huidos en el reto anterior.
- 6.- En cada uno de los cofres hay 150 monedas de oro. En la armería se encuentran un cuchillo.
- 7.- Esta habitación es una trampa para aquellos que osen merodear por el templo. Una vez abierta, rociará al personaje que la haya abierto y a cada criatura colindante a él con un gas venenoso. Este gas no tiene efecto a nivel de puntos cuerpo, pero requerirá de un reto adicional posterior para sanar. Diles a los héroes que no notan ningún efecto sobre ellos.
- 8.- En el centro de la pared del fondo hay un altar y sobre él se encuentra el ídolo que persiguen los héroes. Una búsqueda de trampas solo revelará que el ídolo está dispuesto sobre un mecanismo sensible al peso. Comunícale al jugador que su héroe debe dejar en lugar del ídolo una carta de equipo de batalla, tesoro de reto, artefacto, etc, dos si son armas arrojadas, o 100 monedas de oro, y que no valen anillos, pergaminos, pociones, etc... Una vez lo haya hecho dile que comienza a oírse un rugido lejano, se nota un temblor y las paredes comienzan a resquebrajarse, incluso la que tiene la mesa de hechicero. En aquel momento el héroe puede correr, incluso si ya había movido, así como todos los héroes que estén en esta sala y la 3. No podrán realizar ningún tipo de acción a parte de moverse. Cualquier personaje que esté en esta misma habitación recibirá 1 dado de combate por cada casilla que recorra hasta la puerta (solo causan una herida con calavera blanca y se pueden salvar con normalidad). Después de ese movimiento caerá una roca sobre el altar del ídolo. La roca moverá cada turno 1d6+2 casillas y causará 7 dados de combate de daño (daño con calaveras blancas, no permite tirada de defensa). Desaparecerá con un rugido por una ventana que se ha abierto en la pared marcada con una Y. Tres turnos después aparecerá por una ventana que se abrió en la pared Z, avanzando 1d6+2 casillas hasta la escalera de salida, donde se destruirá.

Monstruo errante: 3 monjes de plaga

## *El antídoto*

*Habéis respirado un raro veneno del clan Pestilens. El clan de los monjes que adoran al tenebroso dios de los skaven, la Rata Cornuda. He consultado el tomo de Lore, y debereis viajar hasta Zweialtenberge, donde el enemigo tiene una cueva. Allí podreis encontrar el antídoto que os salvará del maligno gas.*

Notas de reto

Juega éste reto solo si los héroes no han resistido a la trampa del reto anterior

Al principio del reto (antes de que los héroes escojan hechizos), indícales que el efecto del tóxico ya está muy avanzado, y que cada héroe afectado por el veneno perderá un punto cuerpo cada 10 turnos, y un dado de ataque y de defensa cada 12 turnos.

1.- En este cofre pueden encontrarse una pila de monedas de muy bajo valor por valor de 250 monedas de oro en el fondo del baul. Indica al héroe que quiera recojerlas que tardará en recogerlas un turno entero. Si los héroes dejan el tesoro para venir a buscarlo mas tarde indica que la mayor parte del tesoro ya no está, y que solo quedan monedas por valor de 100 monedas de oro.

2.- Entre los ropajes de uno de los monjes hay un extraño brebaje de color violáceo oscuro y de efecto desconocido. Si uno de los personajes se lo toma descubrirá que es una poción de lentitud. El tiempo transcurre el doble de lento para él: su movimiento se reduce a la mitad y correr le proporciona solo 2 casillas adicionales. Atacará y defenderá con la mitad de dados. Pero a cambio el efecto del veneno también se ralentizará al doble de tiempo.

3.- Tumbada en el suelo bajo la mesa se encuentra una botella grande que los héroes reconocen como el antídoto del veneno. Uno de los héroes lo portará, y cada vez que éste pase al lado de uno de los héroes anulará el efecto del veneno sobre éste.

4.- Cuando los heroes entren en la habitación no coloques los zombies. Diles en cambio que oyen un rumor en las sombras. Colócalos cuando giren la esquina.

Monstruo errante: 4 esclavos

## Laberinto

*‘Ya repuestos, volvéis al puesto avanzado Imperial. Sentís como las energías os vuelven y los pulmones se llenan del limpio aire de superficie bajo un Sol brillante, cuando os encontráis con el grueso del ejército skaven que ha avanzado y se interpone en vuestro camino. Miles de ratas de todos los tipos y tamaños, torres de asedio y máquinas de guerra se amontonan en una caótica masa marrón oscuro que ensombrece todo el valle enfrente vuestro. Antes de que os deis cuenta una patrulla de rezagados os ve a poca distancia y corre hacia el ejército dando la alarma. Inmediatamente veís como un gajo de cientos de patas peludas se despega del grueso del ejército y se dirige hacia vosotros a toda velocidad. Huís ante el batallón que se aproxima hacia una torre que sabéis que hace mucho tiempo servía de paso subterráneo para mensajeros. Deberéis encontrar el camino de vuelta si quereis escapar del ejército que os pisa los talones. ¡Rápido!*

Notas de reto

1.- Esta es la entrada de la torre que contiene el pasillo secreto. Cada turno del Malvado Brujo, éste debe tirar 2d6 y consultar la siguiente tabla. El resultado son las tropas que entran por esa puerta ese turno. El resultado es diferente en cada turno, así que debe cruzarse el resultado con el turno que se está jugando.

	1	2	3	4	5 y siguientes
2	Esclavos 2d6	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos guerreros	Guerreros	Corredores de sombras Guerreros
3	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos guerreros	Corredores de sombras Guerreros	Corredores de sombras Guerreros
4	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos 1d6+3 guerreros 2d6	guerreros	Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga 1d Corredores de sombras Guerreros
5	Guerreros 1d6+3	Guerreros 2d6+3	Corredores de sombras	Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga 1d6 Corredores de sombras 1d6 Guerreros 2d6
6	Guerreros 1d6	Corredores de sombras	Corredores de sombras Guerreros	Ratas Ogro Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros Ratas ogro
7	Corredores de sombras 1d6	Corredores de sombras Guerreros	Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros Ratas gigantes Un personaje a elección del MB
8	Guerreros 1d6	Corredores de sombras	Corredores de sombras Guerreros	Ratas gigantes Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros Ratas ogro
9	Guerreros 1d6+3	Guerreros	Corredores de sombras	Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros
10	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos 1d6+3 guerreros 2d6	guerreros	Corredores de sombras Guerreros	Monjes de plaga Corredores de sombras Guerreros
11	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos guerreros	Corredores de sombras Guerreros	Corredores de sombras Guerreros

12	Esclavos 2d6	Esclavos 1d6 guerreros 1d6+3	Esclavos guerreros	Guerreros	Corredores de sombras Guerreros
----	--------------	---------------------------------	-----------------------	-----------	------------------------------------

2.- Esta es la escalera que conduce al pasillo subterráneo hacia las tierras Imperiales. Los jugadores han finalizado el reto si alcanzan la escalera.

Monstruo errante: 2 zombies

## Bloquear la puerta

*¡Como me alegro de veros mis héroes!. Encontrasteis el paso de la Torre Abandonada que cruza la frontera del Imperio bajo tierra y habeis llegado hasta aquí. Pero haciendolo le habeis dado al enemigo una nuevaruta de ataque. uno que les llevaría hasta la retaguardia del ejército. No hay tiempo de replegarse. Deberéis contener al invasor aquí mientras los ingenieros preparan la demolición de uno de los arcos de la puerta. He conseguido que un pequeño destacamento os ayude en vuestro cometido. Resistid. mis valientes. el enemigo no ofrecerá cuartel. ino se lo ofrezcais vosotros!*

### Notas de reto

En este reto el Malvado Brujo dispone todas las puertas y rocas caidas al inicio, y los héroes pueden pedirle que abra hasta 8 puertas. Indícales a los héroes que no abrirlas no impedirá el avance del enemigo, porque en este reto los monstruos pueden abrir puertas. En las habitaciones que hayan abierto los héroes pueden recolocar hasta 4 muebles en total; los muebles que ocupan mas de una casilla no pueden salir de la habitación donde se encuentran, pero el resto se pueden colocar en cualquier punto del tablero (si los heroes colocan cofres en los pasillos indica que una rata ogro podría moverlo si hiciera suficiente esfuerzo).

Los héroes recibirán la ayuda de unos mercenarios imperiales enviados para ayudarles en su cometido. Los mercenarios son los estandar, y son 2 ballesteros, 4 piqueros y 4 espaderos.

Antes de comenzar el juego los héroes y los mercenarios pueden colocarse en cualquier espacio descubierto del tablero.

Los jugadores tienen 5 minutos para decidir que hacen y realizar los cambios que deseen antes de que comience el reto.

Los héroes deben contener la marea de rátidos durante 25 turnos.

1.- Por estas puertas entrarán las tropas a partir del primer turno del Malvado Brujo. Para saber que tropas entran en cada turno, el Malvado Brujo debe tirar 2d6 en la tabla de debajo (que es igual para todos los turnos).

	Esclavos	Guerreros	Alimañas	Corredores de sombras	Monjes de plaga	Ratas ogro	Vidente Gris
	1d6+2	1d6	1d3	1d3-1	1d6-4	1d6-4	1d6-5

2.- Por este tunel escondido que los skaven han descubierto, el Malvado Brujo podrá entrar, si la puerta está abierta, las siguientes tropas

	Esclavos	Guerreros	Alimañas	Corredores de sombras	Monjes de plaga	Mosquetes jezzail
	1d3+1	1d3	1d2	1d2-1	1d2-1	1d2

3.- Esta es la puerta que los ingenieros imperiales están intentando tapiar a toda prisa. Si como mucho tantos skaven como heroes comiencen el reto logran atravesar la puerta a lo largo de 25 turnos, la puerta habrá sido sellada a tiempo, y los héroes habrán ganado el reto. En caso contrario, la victoria es para el Malvado Brujo, y los héroes deberán intentar parar su avance en una sección posterior del tunel.

Monstruo errante: el Malvado Brujo podrá tirar dos dados en una tirada de refuerzos y escoger el resultado que desee.

## La Sombra de la Rata Cornuda

*Lo habéis hecho muy bien. Habéis mermado las fuerzas del enemigo, destruido sus talleres, derruido sus ídolos, eliminado a sus líderes, y al final desbaratado los planes del Gran Vidente Gris Karschgritt. Ahora éste prepara precipitadamente la huida desde su cuartel general en el palacio ruinoso de 'Baudensee. Los esclavos cargan la piedra bruja que pueden cargar y los guerreros recogen las armas. Mis fieles, el enemigo está vencido por ahora, pero no derrotado del todo. Todos tememos que si se le deja el tiempo suficiente volverá mejor preparado que ahora, y entonces tal vez no tendremos tanta suerte como ahora. Teneis que ir a su guarida y eliminarlo. Id con cuidado, porque tendrá muchas patrullas a punto de dar la alarma y guardias cerca de él. Hasta la vista.*

Normas especiales de este reto:

Este reto está pensado para ser jugado en exteriores, aprovechando los nuevos tableros. En él los héroes deben asesinar al Vidente Gris. Aún así, el Vidente Gris está muy bien custodiado, y aunque se retire, incapaz de invadir al Imperio, sus huestes todavía le acompañan.

El tablero se divide en secciones. Cada sección es independiente en cierto sentido. Cada sección tiene sus criaturas que se despliegan cuando entran en el rango de visión de los heroes (y que desaparecen cuando salen de él). El rango de visión de los héroes es toda una sección entera. Hay patrullas que recorren el perímetro del tablero. Si las patrullas detectan algo anómalo, darán la alarma, y se desplegarán todas las criaturas.

Linea de visión: En exteriores, la línea de visión es de 19 casillas en cualquier dirección. Los obstáculos obstruyen la línea de visión.

Ventanas: Se puede disparar a través de una ventana como si fuera a través de una puerta abierta. Se puede cruzar, pero el movimiento se divide por dos al cruzar la ventana (redondeando hacia abajo). No se puede correr a través de una ventana. Las miniaturas dentro de un edificio solo se ven a través de una ventana si están en la casilla contigua, y solo tienen línea de visión del exterior en las mismas condiciones. Además, las ventanas tienen posibilidades de subterfugio descritas mas abajo.

Patrullas: El Malvado Brujo las moverá a la velocidad máxima por el recorrido marcado con una línea discontinua azul en sentido horario. Las patrullas funcionarán de esta forma mecánica hasta que vean a un héroe. Opcionalmente, el Malvado Brujo puede tirar un dado: si el resultado es 1-3 las patrullas atacarán a lo héroes. Si es 4-6 huirán en busqueda de refuerzos. En cualquier caso, no retires los cuerpos de los patrulleros muertos. En lugar de ello deja las miniaturas tumbadas en la casilla en la que murieron. Esa casilla se puede atravesar y puede haber un héroe en ella. Pero si un patrullero ve un cadaver en el suelo contará como si hubiese un combate a efectos de marcadores de alarma. Los héroes pueden recoger un cuerpo y cargar con ellos, pero mientras solo podrán usar equipo con una mano y moverán la mitad. La línea visión de un patrullero corresponde al encaramiento de la miniatura.

Alarma: Los restos del ejército skaven se reunen cerca de ..., una pequeña fortaleza abandonada. Todos los skaven estan en alerta y darán la alarma a la primera señal de intrusos. El malvado brujo deberá tener unos marcadores preparados para este reto, que llamaremos marcadores de alerta. Deberá tomar mas o menos marcadores, en relación con la siguiente tabla:

Si hay 1-4 skaven que ven a los jugadores	Toma 1 marcador	Por cada skaven que escapa de un combate (los skaven escaparán en caso de inferioridad numérica)	Toma 1 marcador
Si hay 5-8 skaven que ven a los jugadores	Toma 2 marcadores	Cada turno del Malvado Brujo	Deja 1 marcador
Si hay 9+ skaven que ven a los jugadores	Toma 3 marcadores	La situación se produce en el edificio central	X2 marcadores
Se usan proyectiles mágicos o magia que tenga efecto en el clima	Toma 1 marcador	Cada 12 turnos	Toma 1 marcador

Cada turno, el Malvado Brujo tira 3d6. Si la suma es superior al número de marcadores que tiene en ese

momento no ocurre nada. Pero si el resultado es igual o inferior, en ese momento suena la alarma. El Malvado Brujo puede colocar todas las criaturas que queden en ese momento en esa sección del tablero. Se considera a efectos de contadores de alarma, que todos esos skaven ven a los jugadores, pero se cuentan al inicio del siguiente turno del Malvado Brujo.

Tesoro, puertas secretas: Los heroes realizar búsquedas en cada habitación cerrada como es habitual. Al aire libre cada sección del tablero (de 12x17) cuenta como una habitación a efectos de búsquedas.

Terreno:

Rio	Toda miniatura dentro del agua tira un dado menos en ataque y uno mas en defensa. Se mueve la mitad, y los heroes con una armadura que no sea mágica y que dé 4 o mas dados no podrán entrar porque se hundirian debido al peso.
Seto	A todos los efectos es como un muro
Agua	Funciona como el rio. En el caso de las casillas que sea dudoso si son agua o tierra firme, son agua si se obtiene 4+ en un dado
Fuentes	No tapan linea de visión, pero no se pueden cruzar.

Subterfugio: Un héroe puede pasar debajo de una ventana sin ser visto si:  
es bajito (enano, halfling, etc) o  
si, teniendo una armadura (mágica o no) que le de menos de 4 dados de defensa tira 4+ en un dado.  
Un héroe puede mirar dentro de una habitación por la ventana tirando 8+ en 2d6 (suma +1 por cada habilidad de subterfugio que tengan el héroe).

Notas de reto

A.- Los héroes pueden comenzar el reto en cualquiera de estas casillas.

B.- Los esclavos skaven han dejado descuidados unos pergaminos en estos armarios. La mayoría son viejos papeles sin ningún interés, pero entre ellos se encuentra un pergamino de cada tipo de los siguientes: Bola de fuego, Tempestad, Fuego de Ira.

C.- Entre las tumbas se pueden encontrar 220 monedas de oro y 3 dagas.

D.- Si un héroe busca tesoro dentro del agua tira 1d6. Si obtienes 5+ el héroes coge una carta tesoro. Si no, no encuentra nada.

E.- Estas son patrullas de vigilancia skaven.

F.- Estas gárgolas solo son estátuas, y debes decírselo de los jugadores... si preguntan.

G.- Éste es el Vidente Gris, reunido con su guardia personal. Tiene los mismos atributos que en el reto... Intentará combatir a los héroes con magia, dejando el combate para sus sirvientes, pero si la situación se le escapa de las manos intentará huir. En cuanto el Vidente Gris sea eliminado o escape el reto acaba inmediatamente., y con el anuncia a los héroes el final de la campaña.

H.- Aquí hay muchas arms skaven, pero ninguna apta para un héroe honorable del Imperio. Si un héroe lo desea puede coger alguna de estas armas, que en la práctica son 6 espadas cortas, 6 dagas, 3 lanzas, 5 estrellas arrojadas, 2 mayales, pero en el acto perderá el estatus de Campeón Imperial. En cada cofre hay una trampa de flecha y 350 monedas de oro.

El reto finaliza inmediatamente en el momento en que los héroes matan al Vidente Gris.

Monstruo errante: patrulla de 2 esclavos

*"El Vidente cae al suelo en una maraña de pelaje gris ensangrentado. Los pocos skaven que quedaban ven a su líder muerto y desaparecen por ventanas y trampillas ocultas en el suelo. En un momento os quedáis solos y el silencio vuelve al palacio. A vuestro alrededor yacen cuerpos de enemigos y vísceras, y armas de oscura procedencia. Respiráis aliviados, mientras decidís en silencio que ya es hora de volver a casa y descansar un poco de tanta emoción, cuevas y peludos encorvados hombres rata de aviesas intenciones, garras afiladas y brillantes ojos.*

*De vuelta a Marienburgo, os encontráis con Mentor y el conde elector, y se celebran varias cenas y bailes en vuestro honor. También os llega través de Mentor una carta en la que os felicita por vuestras victorias. Con ella viene un pequeño cofre para cada uno con 200 monedas y un anillo de plata y oro con una efigie del emperador y una invitación para participar en una ceremonia en Altdorf. En ella conoceréis al Emperador en persona, quien os nombra Salvaguarda del Imperio.*

*De vuelta a la tranquilidad de vuestro refugio, la alegría de Mentor parece disiparse. Os reúne y os dice: "Os felicito, mis héroes. Sin vosotros la invasión de Marienburgo no hubiese podido ser evitada. Y aún así... Estuve investigando, moviendome con cautela y discreción descubri cosas que preferiría no haber oído. Os habeis ganado que las comparta con vosotros. El Vidente Gris, aquel con el que acabasteis no actuaba solo. Era un poderoso enemigo, pero sin ayuda no hubiera podido hacer lo que hizo, todos esos asesinatos, avanzar tanto sin que nos diéramos cuenta... No. Y lo peor es que no fué ayudado por los obtusos orcos, ni por los oscuros emisarios del Caos. Fué ayudado desde dentro, por una familia noble de Marienburgo. Ya informé al Emperador y ha puesto sus agentes a trabajar, pero la situación es muy delicada, y un conflicto con la nobleza local podría tener consecuencias muy negativas. En cualquier caso, me temo que nos hemos ganado un invisible enemigo. Mientras tendré los ojos abiertos por si descubro algo.*

*Ahora descansad. El enemigo nunca duerme. Nunca se sabe cuando podemos ser necesarios, cuando el Imperio puede estar en peligro de nuevo. Nos veremos pronto."*