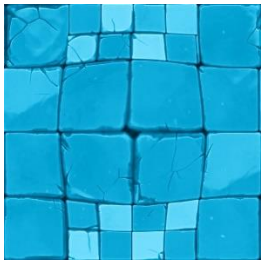
Sala de los Viajeros Eternos



En el reino de Tzeentch no se quedan intocable ni las distancias ni el pasado del tiempo. Los que entran aquí se encuentran impotente contra sus caprichos, y sus destinos se decidirán por El Que Cambia las Cosas y por nadie más.

Cuando un jugador **se activa en esta sala o cuando entra en una casilla de esta sala** tira un dado. Con un resultado de 1, este jugador no puede mover ni realizar ninguna acción más. Si ha declarado blitz, esa acción de blitz se pierde y no puede hacer otra ningún otro jugador en este turno. Con un resultado de 6 puede mover dentro de la sala en cualquier dirección y a cualquiera distancia sin ningún coste a su MV. Si, después de este movimiento, se queda movimiento, puede mover y actuar normalmente. Cualquier otro resultado no tiene efecto.

Sala de los Espejos



Tzeentch detesta el camino recto. Detesta todo que es familiar y conocido, y entre sus manos las verdades más íntimas y confiadas – incluso la propia cara - se convierten en locura y misterio.

Cuando un jugador se activa en esta sala, tira un D6. Con un resultado de 1, ese jugador realiza un placaje a si mismo. Este placaje se realiza con sus propias habilidades y rasgos (p. ej. golpe mortífero, placar) y fuerza. No se aplica ningún modificador por jugadores, o amigos o rivales, en su zona de defensa. Si este placaje causa un empujón (, o) el entrenador rival elige la casilla a la que es empujado (cualquiera de las 8 casillas adyacentes). Este movimiento cumple todo el reglamento de empujones (p. ej. Debe mover a una casilla vacía si una está disponible). Después de este placage, sea lo que sea el resultado, el jugador no puede mover ni realizar ninguna otra acción. Ningún resultado de este placage causa un cambio de

turno. Los resultados  tienen el mismo efecto (el atacante/víctima se derriba).

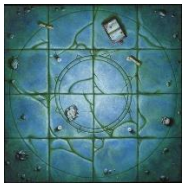
Sala de La Garra Omnipotente



Tzeentch golpea a los que menos lo esperan y en nombre de los que tiene por más fieles.

Cuando un jugador se activa en esta sala, en vez de realizar cualquier otra acción, puede realizar la acción especial: “Oración a la Garra Omnipotente”. Tira un D6. Con un resultado de 5+, puede realizar una falta/foul a cualquier jugador derribado (boca arriba o abajo) en la mazmorra entera. Se aplican modificadores de apoyo como normal (es decir, modificadores +1 de apoyo de jugadores no marcados y adyacentes a la víctima prevista). Además, esta falta se aplica con el modificador de la habilidad “juega sucio”.

Sala de Cambio Eterno

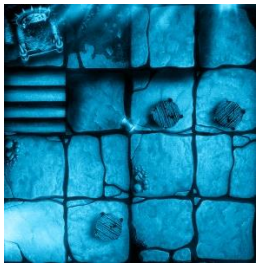


El cambio reina sobre todo, y El Que Cambia las Cosas reina sobre el cambio. No espere nada, espera solo el inesperado.

Cuando un jugador se activa en esta sala, tira un D6. Con un resultado de 1, ese jugador se convierte en un balón. Su activación termina inmediatamente. Este nuevo jugador/balón rebota a una casilla en una dirección aleatoria. Mientras este jugador se quede en forma de balón, puede ser llevado, recogido, lanzado etc. en exactamente de la misma manera que un balón normal. También se puede marcar con este balón. Es decir, mientras este jugador este en forma del balón, hay dos balones en juego. A partir de la transformación de este jugador, al principio de cada turno de su

entrenador, tira un D6. Con un resultado de 4+, vuelve a su forma original y de pie, y puede mover y actuar como normal. Si este jugador/balón vuelve a su forma original mientras alguien lo lleva, el portador es derribado inmediatamente, tira armadura. El exjugador/balón dispersa a una casilla en dirección aleatoria, se derriba y se tira armadura. Si esa casilla está ocupada, el jugador en esa casilla también se derriba, tira armadura. El exjugador/balón se dispersa otra vez hasta que se encuentre en una casilla vacía. Si el jugador/balón se dispersa a una pared, dispersa como si fuera (todavía) un balón; tira la armadura con un modificador golpe mortífero (+1). No causa cambio de turno.

Sala de los Elegidos de Tzeentch



Si alguien intentase comprender los caminos siempre cambiantes del reino de Tzeentch, sería conducido a una locura irrecuperable. Pero a veces, las turbulencias muestran un camino hacia el poder y una mayor comprensión.

Cuando un jugador se activa, en vez de realizar cualquiera otra acción, puede realizar la acción “Viajar por las Tormentas de la Locura”. Tira 2D6. El entrenador controlador puede elegir uno de los dos resultados y ese jugador viaja inmediatamente al portal correspondiente. Este jugador no puede mover más después de realizar esta acción. Esta acción provoca reacciones de cadena etc. como normal.

Sala de los Regalos de Tzeentch



El Que Cambia las Cosas puede torcerse y puede girar, pero nadie discute con una motosierra.

Cuando un jugador se activa, en vez de realizar cualquiera otra acción puede realizar la acción “Regalo de Tzeentch”. Tira un D6 y consulta la tabla a bajo:

D6	
6	*“Esto va a aniquilar… a todos!”* El jugador recibe el rasgo motosierra.
5	*“Esto va a magullar!”* El jugador recibe el rastro “bola y cadena” y si tiene F de 7 o menos, su F cambia a 7.
4	*“Esto va a quemar!”* El jugador recibe el rastro “bombardero”.
3	*“Esto va a picar!”* El jugador recibe “nudilleras” (consulte la tabla ‘plegarias a Nuffle’)
2	*“Esto va a molar!”* El jugador recibe la habilidad “pogo saltarín” y la habilidad “esquivar”. Además, si tiene MV 6 o menos, su MV aumenta por +2.
1	*“Que coño es esto?”* El jugador encuentra una bomba de repuesto. Se derriba y se tira armadura como normal. No causa cambio de turno.

Una vez que ha recibido su regalo, un jugador puede deshacerse de su regalo al principio de cualquier activación posterior y mover/actuar como normal. A partir de entonces, el regalo no puede ser recogido ni por ese jugador ni por cualquier otro, y está perdido para toda la partida.