

Warhammer Quest™

Las Catacumbas del Terror



• CATACUMBAS DEL TERROR •



UNA VALIENTE BANDA DE AVENTUREROS COMBATEN PARA SOBREVIVIR AL LABERINTO DEL REY TERROR

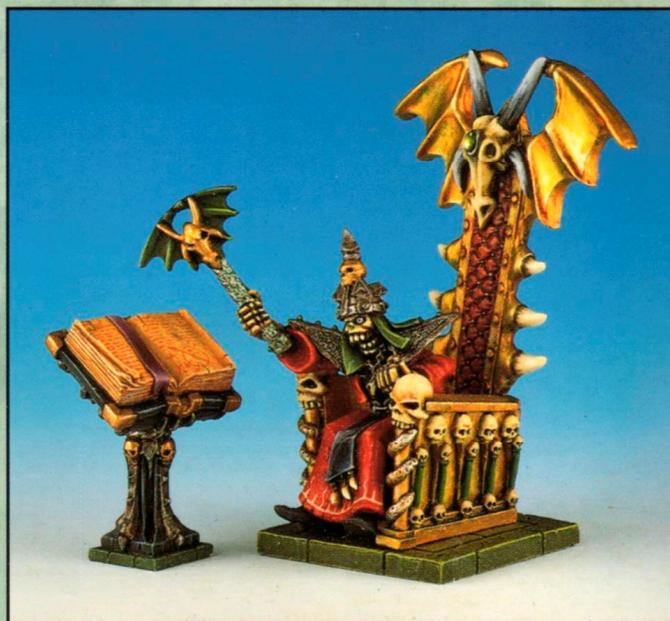


CABALLERO NO MUERTO

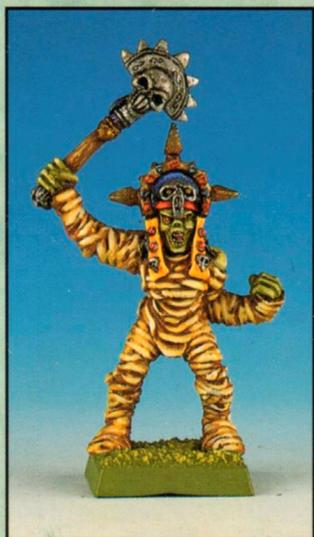


GUERRERO ESQUELETO

Estas son algunas de las cientos de miniaturas Citadel que puedes usar en tus partidas de Warhammer Quest.



EL REY TERROR EN SU TRONO



MOMIA



GUARDIA DEL SEPULCRO



ESPIRITU



NECRÓFAGO



· CONTENIDOS ·

INTRODUCCIÓN	2	AVENTURAS	12
CONTENIDO	2	1. A POR EL ORBE DE CHALCIDAR	12
SECCIÓN 1	4	2. EL ORBE Y EL REY TERROR	13
PREPARACIÓN	4	3. DESTERRAR EL ESPÍRITU	13
LOS NO MUERTOS	5	4. RECUPERAR EL GRIMORIO	13
HABITANTES DE LAS		5. ESCAPE DE LAS PROFUNDIDADES	14
CATACUMBAS DEL TERROR	6	6. EL CONFLICTO FINAL.....	14
VAN DAMNEG EL REY TERROR	6	SECCIÓN 2	15
GUNTHER LARANSCHELD	7	TABLA DE PELIGROS DE VIAJES	16
EL GRIMORIO NECRIS	7	TABLA DE EVENTOS	19
LUTHOR	7	OBJETOS MAGICOS NO MUERTOS ...	22
GUARDIAS DEL SEPULCRO	8	ARMAS MAGICAS	22
NUEVAS REGLAS	11	OBJETOS MAGICOS	23
ESTANCIA DEL TRONO		ARMADURAS MAGICAS	24
DEL REY TERROR	11	TABLA DE MONSTRUOS	25
VESTIBULO DE LA MUERTE	12	SECCIÓN 3	28
ABISMO DE LA PERDICIÓN	12	GUIA PARA DIRECTORES DE	
LLAMAS DE KHAZLA	12	JUEGO POR ANDY JONES	28
MAGIA NIGROMÁNTICA	12	LA OSCURA NECRÓPOLIS	29
		ENCARTES DEL JUGADOR	49

BY GAVIN THORPE & ANDY JONES

BOX COVER ART: David Gallagher

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART: John Blanche, Wayne England,
David Gallagher & Mark Gibbons

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Slottabase, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Nagash, Skaven, Old World & Warhammer Quest are trademarks of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995. All rights reserved.

TRADUCTOR: franbatoi, hengstrand, Albertutxo

MAQUETADOR: Albertutxo

A

GAMES WORKSHOP®

PRODUCT

Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Notts
NG16 3HY, United Kingdom.

Games Workshop, 3431-C Benson Avenue, Baltimore,
Maryland 21227-1072, USA.

Games Workshop, Unit 7/7-9 Kent Road, (Cnr Church),
Mascot NSW 2020, Australia.

Games Workshop, 1645 Bonhill Rd, Units 9-11, Mississauga,
Ontario, Canada L5T 1R3.

Product Code: 0003

Part No.: 104910

· INTRODUCCIÓN ·

Las Catacumbas del Terror es un suplemento para Warhammer Quest, el juego de aventuras en mazmorras en el Mundo de Warhammer. Esta caja contiene siete nuevas miniaturas Citadel, cuatro nuevas secciones de tablero, 36 cartas de juego, varios marcadores, y un completo libro de reglas con 48 páginas. El conjunto está diseñado para utilizar todas las reglas de Warhammer Quest, por lo que ahora puedes elegir al Elfo, el Enano, el Bárbaro y el Hechicero y adentrarte en la guarida de un Nigromante en búsqueda de gloria y tesoros. Aparte de las reglas especiales de este libro, todas las reglas de juego de Warhammer Quest también se aplican en las Catacumbas del Terror.

En las Catacumbas del Terror los Aventureros se sumergen en las oscuras estancias de los No Muertos en su afán de destruir al Rey Terror. Sus sirvientes y lacayos intentarán detener a los Aventureros a cada paso a medida que descienden aún más en las sombrías catacumbas del dominio maligno.

Pronto las legiones de muertos vivientes del Rey Terror marcharán con la intención de devastar el Viejo Mundo. Sólo los Aventureros pueden interponerse en su camino, cuatro valientes héroes decididos a no detenerse ante nada para lograr que sus planes no sean llevados a cabo. Hasta entonces, las fuerzas oscuras están trabajando, reviviendo a los muertos de sus tumbas, y con

extrañas y terroríficas apariciones que rondan los cementerios de noche. Los augurios presagian un futuro de locura, terror y muerte, seguido por el reinado eterno de los No Muertos. Abundan los rumores de Nigromantes en activo, Guardias del Sepulcro blandiendo sus oxidadas espadas y criaturas diabólicas devorando a los inocentes en sus camas.

Lo peor de todo es que ha llegado el rumor a la civilización de que el terrorífico Grimorio Necris, un libro malévolo, una vez más ha sido descubierto entre las profundidades de las Catacumbas del Terror. Los riesgos son enormes, el reto quizá sea imposible, sin embargo, los Aventureros lo intentarán. Sin ellos, sin duda, la oscuridad seguramente cegaría por el mundo.

· CONTENIDOS ·

Tu copia de las Catacumbas del Terror debe contener los siguientes componentes:

1 Libro de Reglas Las Catacumbas del Terror

4 Secciones de tablero:

- 1 Estancia Objetivo
(*Estancia del Trono del Rey Terror*)
- 1 Estancia Subterráneo
(*Vestíbulo de la Muerte*)
- 1 Pasillo (*Abismo de la Perdición*)
- 1 Esquina (*Llamas de Khazla*)

6 Marcadores de Catacumbas

36 Cartas: 4 Cartas de Mazmorra
 17 Cartas de Evento
 12 Cartas de Tesoro
 3 Cartas Especiales

Miniaturas Citadel Rey Terror en su trono
 Luthor el Jorobado
 Gunther Laranschild
 3 Guardias del Sepulcro
 1 Grimorio Necris
 2 Puertas de plástico

LIBRO DE REGLAS

Este Libro de Reglas se divide en secciones de acuerdo a la cantidad de reglas de Warhammer Quest que desees utilizar. La primera sección del libro explica cómo incorporar los componentes de las Catacumbas del Terror a tus partidas de Warhammer Quest, simplemente añadiendo las secciones de tablero, cartas y miniaturas. Al final de esta sección encontrarás seis nuevas aventuras en las Catacumbas del Rey Terror.

La segunda sección del Libro de Reglas contiene muchas nuevas tablas y posibilidades que pueden ser usadas con las reglas avanzadas en el Juego de Rol, además de nuevas Tablas de Monstruos diseñadas específicamente para Las Catacumbas del Terror. La sección final del Libro de Reglas es una aventura prescrita que se desarrolla en Khemri. Está diseñada para Aventureros de Nivel de Combate 5-7 y necesitarás un Director de Juego para esta aventura.

CARTAS

Esta caja incluye nuevas Cartas de Mazmorra para las nuevas secciones de tablero como nuevas Cartas para los Monstruos, Eventos y Tesoros que se pueden encontrar en las Catacumbas.

MARCADORES

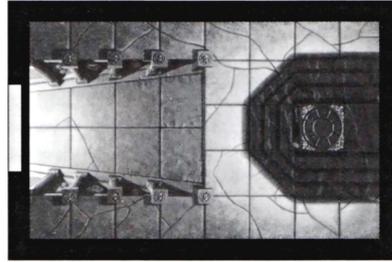
En esta caja se encuentran seis Marcadores de Catacumbas, que se utilizan en estas aventuras prescritas.

SECCIONES DE TABLERO

Hay cuatro nuevas secciones de tablero en este suplemento que puedes añadir a tus aventuras de Warhammer Quest. En primer lugar, está el Abismo de la perdición, un estrecho y peligroso puente que los Aventureros deberán cruzar si desean cumplir con su misión.

En segundo lugar, el Vestíbulo de la Muerte, un lugar sombrío y tenebroso repleto de huesos de desafortunados Aventureros. Las Llamas de Khazla es otro nuevo corredor. Esta sección de esquina que pasa a través de un antiguo santuario, donde los Aventureros podrán ser capaces de sanar sus Heridas.

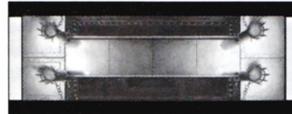
Por último, la Estancia del Trono del Rey Terror es una la nueva Estancia Objetivo, un lugar donde la helada mano del terror alcanzará hasta agarrar el corazón de incluso el Aventurero más valiente. Este es el lugar de descanso del mismísimo Rey Terror, y su maligna presencia ha sido despertada tras un letargo descanso de siglos.



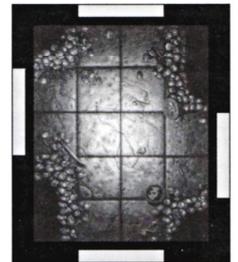
Estancia del Trono del Rey Terror
(Estancia Objetivo)



Llamas de Khazla
(Pasillo/Esquina)



Abismo de la Perdición
(Pasillo)



Vestíbulo de la Muerte
(Estancia Subterráneo)

· LOS NO MUERTOS ·

Estas son las nuevas miniaturas que representan al Rey Terror y algunos de los Monstruos que le protegen y custodian su reino subterráneo.



El Rey Terror en su trono



El Grimorio Necris



Gunther Laranschild



Luthor



Guardias del Sepulcro



· SECCIÓN 1 ·

Todos los componentes de las Catacumbas del Terror entran directamente en el sistema de reglas de Warhammer Quest. Al igual que en Warhammer Quest, debes generar tus Aventureros y decidir en qué aventura se embarcan. La mazmorra es generada por una baraja de cartas, mientras que los Aventureros deben superar peligrosos eventos con los que ganarán gran cantidad de oro y tesoros. Posteriormente, llegarán a su destino final, la Estancia Objetivo. Aquí deberán enfrentarse a su desafío final antes de abandonar la guarida de Monstruos para salir al mundo exterior, una vez más, esperemos que cargados con enormes tesoros y gemas muy valiosas.

· PREPARANDO ·

El procedimiento para preparar una partida de Warhammer Quest es el mismo que cuando juegues una partida en las Catacumbas del Terror. Además de los componentes de las Catacumbas del Terror, necesitarás los siguientes componentes del juego original Warhammer Quest: Las secciones de tablero “Pasillos” y “Estancias Subterráneo”.

Ten en cuenta que no serán necesarias las secciones de Estancia Objetivo ni sus cartas porque estás jugando con la nueva Estancia Objetivo, la Estancia del Trono del Rey Terror.

CARTAS DE MAZMORRA

La baraja de Cartas de Mazmorra se creará de forma ligeramente diferente para asegurarte de que recorres las nuevas secciones de tablero. Coloca las nuevas cuatro cartas (Estancia del Trono del Rey Terror, Llamas de Khazla, Vestíbulo de la Muerte y el Abismo de la perdición) a un lado por el momento. Baraja las otras Cartas de Mazmorra, coge nueve y deja el resto en la caja. Ahora coge el Vestíbulo de la Muerte, las Llamas de Khazla y el Abismo de la perdición y mézclalas con las nueve cartas para crear una baraja de doce cartas.

Ahora sigue de la forma habitual. Coge otras seis Cartas de Mazmorra más y barájalas junto a la Estancia del Trono del Rey Terror. Coloca estas cartas sobre la mesa y ahora pon las otras doce cartas encima para formar la baraja completa de tu aventura.

Nuevas Cartas de Mazmorra

Las tres nuevas Cartas de Mazmorra - Llamas de Khazla, Vestíbulo de la Muerte y Abismo de la perdición tienen reglas especiales, resumidas en las cartas y explicadas en este libro de reglas.

CARTAS DE EVENTO

Hay suficientes Cartas de Eventos en las Catacumbas del Terror para crear un nuevo mazo de Cartas de Eventos No Muertos si lo deseas. Sólo baraja las Cartas de Eventos No Muertos en lugar de las Cartas de Evento de Warhammer Quest. Si lo deseas, puedes mezclar ambos tipos de Cartas de Evento para obtener un gran mazo de Cartas Eventos mixtos.

Si no tienes miniaturas suficientes para representar a todas las criaturas de No Muertos de este suplemento, puedes reemplazar algunas de las Cartas de Evento que no puedas usar por algunas de las cartas de Warhammer Quest. ¡Los Murciélagos Gigantes son muy apropiados!

CARTAS DE TESORO

Las Catacumbas del Terror incluyen una gran variedad de nuevas Cartas de Tesoro, especialmente diseñadas para jugar aventuras con No Muertos. Puedes encontrar que no son suficientes cartas para una aventura, pero siempre puedes usar las Cartas de Tesoro de Warhammer Quest. Si lo deseas, puedes aumentar la baraja de Cartas de Tesoros No Muertos con las Cartas de Tesoro de Warhammer Quest y/o todas las cartas que tengas.

Como alternativa, puedes usar la siguiente regla especial. Cada vez que los Aventureros obtengan una Carta de Tesoro, deben tirar un dado. Si la puntuación es 1, 2 o 3, cogen una Carta de Tesoro de Warhammer Quest. Si el resultado es 4, 5 o 6 cogen una Carta de Tesoro de las Catacumbas del Terror.

LA ESTANCIA OBJETIVO

Puedes encontrar seis nuevas aventuras para la Estancia del Trono del Rey Terror más adelante en este Libro de Reglas. Para saber que aventura jugareis, tira un dado como se hace siempre.

MINIATURAS ESPECIALES

Encontrarás siete nuevas y excitantes miniaturas de No Muertos en esta caja. Estas miniaturas han sido especialmente diseñadas para las Catacumbas del Terror y no están disponibles por separado. Breves reglas para estos nuevos Monstruos se pueden encontrar en sus Cartas de Evento, y una explicación más detallada de sus reglas especiales se describe en las páginas siguientes. Tendrás que pegar las miniaturas a sus bases y estarán listas para pintar. Las fotografías de las portadas de este libro muestran los grandes resultados que pueden obtenerse con la gama de pinturas Citadel, ¡un buen ojo y pulso firme!

¡A MAMPORRAZOS!

Si no quieres jugar especialmente con No Muertos, o si quieres ser un poco caprichoso, puedes utilizar las cartas de esta caja, y cualquier otras cartas que puedas tener, para crear un Súper Subterráneo. Baraja todas las cartas de Estancia Objetivo que tengas y roba una al azar. Después baraja todas las Cartas de Mazmorra, Evento y Tesoro para pasar un buen rato.



Con todos los suplementos de Aventuras, Mazos de Cartas y Artículos de la White Dwarf que Games Workshop está produciendo, conseguirás partidas sorprendentes (aunque impredecibles).

• NO MUERTOS •

A lo largo del Viejo Mundo y más allá, hay muchos puestos fronterizos y lugares escondidos de los No Muertos. Trabajando en secreto los maléficos Nigromantes crean sus guaridas en ciudades en ruinas y fortalezas abandonadas, ocultos a los ojos de quienes podrían tratar de detener sus prácticas.

A través de ceremonias oscuras, estos practicantes de artes oscuras aumentan las filas de sus ejércitos de la oscuridad al devolver a la vida a los muertos caídos en antiguas batallas. Cuando llegue el momento, el Nigromante dirigirá a su horda de nuevo a la civilización para saquear las tierras del Imperio, Bretonia y de otros países del Viejo Mundo.

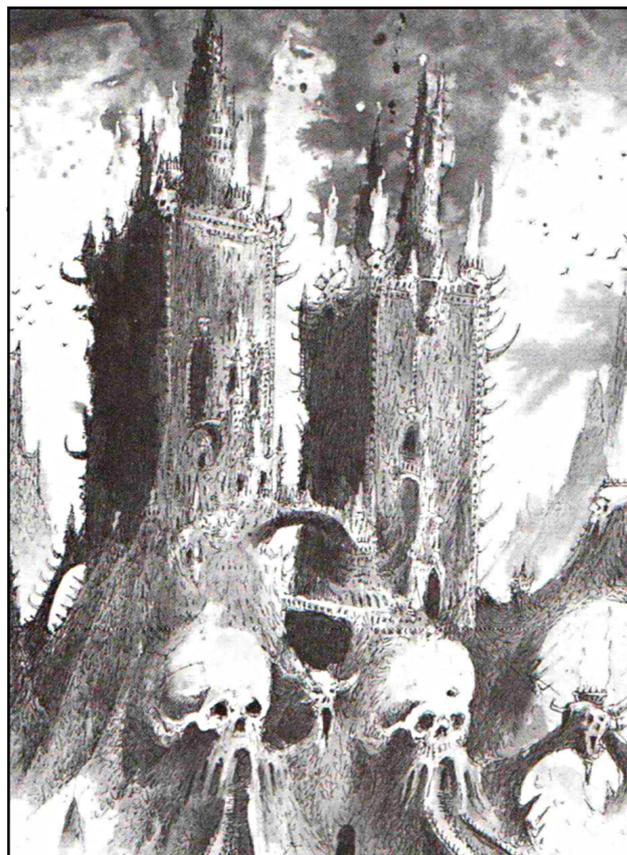
Los motivos que conducen a tales maestros del mal a llevar a cabo estos actos de destrucción en contra de sus semejantes son variados y con frecuencia irracionales. Algunos Nigromantes fueron una vez grandes hechiceros de los Colegios de la Magia, expulsados por sus compañeros por indagar en las artes oscuras y leer textos prohibidos sobre la resurrección y los hechizos. Algunos Nigromantes desean vengarse de aquellos que una vez los desdijeron. Sólo ven con ojos llenos de odio por los logros que sus camaradas lograron en años lejanos.

Tal es su ira y su odio, que muchos Nigromantes siguen existiendo más tiempo del señalado por la muerte, convirtiéndose en Nigromantes No Muertos. Tal vez vivir no es la palabra más adecuada para estas criaturas ya que no requieren de sustentos ni aire para respirar. Siguen existiendo en nuestro mundo, planeando durante milenios, recopilando fuerzas y maldad hasta estar preparados para ejecutar su venganza.

Cuando un Nigromante No Muerto ha alcanzado el pináculo de su poder envía a sus subordinados para dirigir a su horda de muertos vivientes. Los espectros de terribles criaturas aladas han sembrado el temor por toda la tierra. Los oráculos auguran oscuros presagios y extrañas visiones. La luna llena de Mórrslieb sigue iluminando aun a pesar del transcurso de los meses, abandonando su ciclo natural de luna creciente y menguante.



Los hombres del Imperio y del Viejo Mundo temen adentrarse en las sombras durante las noches sin estrellas, pues se oye el eco del metal oxidado rozando en el hueso y el susurro de los músculos en descomposición en el cuero podrido. Cuando la noche llega a su hora más tenebrosa... las legiones de condenados se despliegan para acabar con los enemigos de su maestro. A las víctimas del ejército de muertos vivientes no se les permite su eterno descanso. Los Nigromantes o Nigromantes No Muertos resucitarán a los muertos tras caer, por lo que con cada victoria... las filas de los No Muertos se incrementan.



NAGASHIZZAR

Hace miles de años hubo un poderoso y extenso imperio en las tierras ahora conocidas como la Tierra de los Muertos. Los habitantes de ese reino convirtieron se obsesionaron con la muerte, construyeron enormes pirámides y las tumbas y piras funerarias para sus reyes y nobles fallecidos. De entre sus filas surgió el legendario Nigromante Nagash, quien descubrió el elixir secreto y hechizos para prolongar la vida, lo que le permitió eludir para siempre las garras de la muerte.

La historia del ascenso al poder de Nagash y su descubrimiento de las artes de la nigromancia es longeva. Luchó larga y duramente contra los Reyes Funerarios de la Tierra de los Muertos, y durante ese tiempo construyó el Reino Fortaleza de Nagashizzar en la Montañas del Fin del Mundo.

La ciudad fortificada de Nagashizzar está construida sobre una mina de Piedra de Disformidad enorme que le proporcionó a Nagash gran parte de su poder y materia prima para levantar a sus ejércitos. Nagash utilizó la Piedra de Disformidad para forjar gran cantidad de artefactos maléficos, algunos se han perdido, mientras otros han caído en manos de criaturas malvadas como los seguidores del Caos y Skavens.

Nagash ahora está latente, pero sus ejércitos de seguidores No Muertos protegen el área alrededor del Mar Sulfuroso y Nagashizzar, manteniendo en pie la fuerza de voluntad de su maestro, pero hay algunos puestos fronterizos conectados por túneles y caminos subterráneos, y entre esas torres y castillos la mayoría de Aventureros se adentran para buscar antiguas riquezas y tesoros de los muertos.

HABITANTES EN LAS CATACUMBAS DEL TERROR.

Los sepulcros y tumbas piramidales de las Tierras de los Muertos son conocidas por reunir a seres muy poderosos, algunos de los cuales se incluyen en las Catacumbas del Terror, representados en las Cartas de Evento. Hemos proporcionado miniaturas de personajes especiales para representar a los moradores más infames de las Catacumbas: El Rey Terror, Gunther Laranscheld, Luthor, el Grimorio Necris y tres Guardias del Sepulcro del Rey Terror.



Aparte de estas miniaturas, necesitarás algunos Esqueletos, Zombis, Carroñeros y Necrófagos para obtener el máximo provecho de esta campaña. Sin embargo, si no tienes todas las miniaturas representadas en las Cartas de Evento, no te preocupes, puedes descartar estas cartas y sustituirlas por algunas de la caja de Warhammer Quest*. Aunque esto disminuirá la aparición de No Muertos en las aventuras, significa que puedes empezar a jugar inmediatamente. A medida que vayas comprando las miniaturas que te faltan podrás utilizar más cartas de este suplemento.

Si dispones de muchas miniaturas, puedes añadirlas utilizando las Cartas de Evento en blanco y si tienes más de un suplemento de Warhammer Quest puedes unir todas las cartas en una sola baraja y así generar una amplia selección de oponentes y problemas que superar. Crear tu propia colección puede ser divertido, y si tú estás jugando a Warhammer, podrás añadir tus ejércitos de Warhammer a la vez.

VAN DAMNEG, EL REY TERROR

En los pasillos más profundos de la Aguja Torcida, la pirámide funeraria en ruinas y palacio de Van Damneg el Rey Terror, es donde se encuentra el cadáver inmóvil del diabólico Señor Nigromante No Muerto. El Rey Terror fue uno de los seguidores originales de Nagash y luchó por él en los Reinos de los Muertos. Él ha estudiado Nigromancia durante miles de años, y como Nagash pervive su existencia más allá de la muerte en su condición humana.

Cuando se entra en las bóvedas de su estancia del trono, la única iluminación que hay son unos pálidos destellos espectrales. En el extremo de la estancia una bruma oscura desciende como estandartes de largas sombras. Forjado con oro antiguo y con incrustaciones de cráneos de criaturas extintas yergue el Trono del Rey Terror. En la silla se sienta la arrugada figura del propio Van Damneg. Su piel se ha secado hasta sus huesos, sus miembros reposan sin fuerzas sobre el trono oscuro y sólo sus ojos demuestran alguna señal de vida. Con horror la sangre comienza a congelarse mientras unos puntos de luz azul surgen de sus oscuras cuencas de los ojos vacías, mientras una maligna sensación se aproxima hacia ti lentamente y se gira hacia vosotros.

*Ten en cuenta que esto se aplicará igualmente a las Tablas de esbirros y a la Estable de Monstruos de Estancia Objetivo para las Catacumbas del Terror. Por ejemplo, si no tienes las miniaturas correctas para los esbirros de Gunther Laranscheld, entonces solo haz que aparezcan 1D3 Guardias del Sepulcro en su lugar.

Sentís una irresistible fuerza de voluntad que os fuerza a arrodillaros sin poder evitarlo. Olas de dolor invaden tu cuerpo, el Rey Terror ejerce su magia sobre vosotros. Jadeando de terror y agonía la última cosa que veis es como se levantan sus marchitos dedos desde las mangas de un manto oscuro mientras escuchas una seseante voz:

“Un alma más que recolecto para mi cosecha...”

Heridas	18
Movimiento	-
Hab. Armas	5
Fuerza	4
Resistencia	4
Ataques	1
Daño	2D6
Oro	700

Reglas Especiales

Colocación del Rey Terror. El Rey Terror no puede aparecer en una Carta de Evento, si este es el caso devuelva la carta al mazo de Cartas de Evento, barájala de nuevo y roba otra Carta de Evento. El Rey Terror aparece al final de la aventura. Si el Evento es el resultado de los Aventureros al entrar en una Estancia, coloca al Rey Terror en una esquina lo más lejos posible de los Aventureros.

Siempre aparece con sus esbirros, y estos Monstruos rodean su trono. Serán generados mediante la Carta de Esbirros (si es que aparece como resultado de una Carta de Evento), o por la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo (si aparece en la Estancia Objetivo). Si el Rey aparece en la Estancia del Trono, colócalo en la zona elevada en el extremo de la estancia.

Magia Nigromántica. El Rey Terror y Laranscheld son dos poderosos usuarios de la magia, expertos en las artes oscuras de la nigromancia. Aparte del combate cuerpo a cuerpo, también atacan a los Aventureros con ráfagas de energía mágica maligna. Los detalles de sus hechizos nigrománticos están en la Carta Especial y también se explican en la página 11 del presente Libro de Reglas.

El Rey Terror es un poderoso Nigromante, y puede lanzar un hechizo en cada Fase de Monstruos. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Hechizos Nigrománticos para ver cuál lanza. Van Damneg podrá lanzar hechizos aun si está trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Dispar Magia. Cualquier hechizo lanzado contra Van Damneg por el Hechicero tiene un coste suplementario de 1 punto de Poder extra.

Maldición del Rey Terror. Van Damneg rara vez deja su trono, la fuente de gran parte de su poder. En su lugar envía a sus esbirros por todo el Viejo Mundo gracias a su fuerza de su voluntad. La presencia del mal de Van Damneg se representa con la Carta de Evento “Maldición del Rey Terror”.

Si sacas esta carta cuando estás jugando una aventura de la Estancia del Trono del Rey Terror, Van Damneg sabe de la llegada de los Aventureros y reúne sus fuerzas en torno a él. Cuando los Aventureros entran en la Estancia del Trono del Rey Terror, sufren -1 en su tirada en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo.

GUNTHER LARANSCHELD

Gunther Laranscheld fue una vez un gran hechicero del Colegio Celestial de Aitdorf, profundizó en los secretos del futuro y la adivinación mediante el curso de las cosas y la lectura de textos ocultos para la humanidad durante siglos. Durante su investigación Laranscheld encontró el Grimorio Necris, un antiguo libro escrito por el Nigromante Van Hels. Al leer el volumen, escrito por el brujo oscuro, Laranscheld escuchó voces susurrándole promesas de conquista y grandeza. Su comportamiento se volvió más retraído y perdió el interés en otras actividades.

A medida que experimentó en secreto el poder de Laranscheld creció. Desde sus humildes inicios con la resucitación de insectos, avanzó mediante experimentos con pequeños mamíferos hasta que al final logró reencarnar la fuerza de la vida en un cadáver humano.

Gunther Laranscheld fue atrapado in fraganti dentro del Templo de Sigmar tratando de robar los libros de Nagash y el Liber Mortis. Sabiendo que no podía practicar esa arte en los confines civilizados del Imperio, Laranscheld dejó seco y arrugados a todos sus enemigos con sus mágicos vientos de la muerte y se dio a la fuga.

Desde entonces, su hijo Alberto se ha unido a él a pesar de que demostró ser un Nigromante inepto llegando a ser desterrado por Gunther Laranscheld hace unos años. Laranscheld ha buscado durante mucho tiempo el lugar de descanso del Rey Terror, beneplácito siervo de Nagash. Su objetivo es resucitar a esta tenebrosa entidad para restablecer sus fuerzas una vez más, obteniendo riquezas y autoridad ilimitada mediante el poder del Rey Terror.

La aspiración de Laranscheld es conseguir la vida eterna, y el Rey Terror puede ser capaz de ayudarle a evitar las garras de la muerte. Para lograr este fin, el Nigromante arriesgará todo, sin detenerse ante nada hasta que su Señor Oscuro recupere el dominio sobre todas las cosas.

Heridas	15
Movimiento	4
Hab. Armas	4
Fuerza	4
Resistencia	3
Ataques	2
Daño	1D6
Oro	550

Reglas Especiales

Esbirros. Gunther siempre está protegido por un número de guardias No Muertos. Cuando robes la Carta de Evento de Gunther Laranscheld, tira en la Tabla de Esbirros No Muertos al final de esta sección para ver quien lo acompaña. La Tabla de Esbirros también está impresa en una Carta Especial para mayor comodidad.

Gunther Laranscheld se coloca tan lejos de los Aventureros como sea posible, sin dejar de estar en la misma sección de tablero que los Aventureros. Esto se debe a que prefiere mantenerse atrás y lanzar hechizos para destruir a los Aventureros, en lugar de participar en el combate – deja el trabajo sucio a sus esbirros.

Gunther siempre aparece con el Grimorio Necris. Su posición exacta es determinada por la posición del Grimorio (ver más adelante – Colocar el Grimorio, luego a Gunther, y sus esbirros).



GRIMORIO NECRIS

Los orígenes de este libro negro se pierden en una horrible leyenda, aunque se dice que fue escrito por el Nigromante Van Hels. Sus antiguas páginas crujen y susurran, prometiendo un gran poder a cualquiera que se atreva a seguir leyendo. Es en estas páginas donde el melancólico Gunther Laranscheld aprendió primero la leyenda del Rey Terror, y desde ese fatídico día un ardiente deseo le ha impulsado a resucitar al señor oscuro para dominar el mundo.

El Grimorio Necris puede aparecer en dos lugares en las Catacumbas del terror. En primer lugar, puede aparecer con Gunther Laranscheld, lo que le permite lanzar los hechizos de sus diabólicas páginas. En segundo lugar, puede aparecer en la Estancia del Trono del Rey Terror. Gunther siempre se coloca al lado del Grimorio, siempre que aparece. En la Estancia del Trono del Rey Terror, el Grimorio siempre se coloca en la parte superior de la plataforma, y el Rey Terror se coloca en el recuadro detrás de él. En cualquier otra estancia, el Grimorio se coloca en un rincón, lejos de los Aventureros, y Gunther se coloca junto a él.

Magia Nigromántica. El Grimorio es una fuente de gran poder. El Rey Terror ha memorizado todo el contenido del libro, y no queda trabado en combate, tiene el Grimorio a mano (a su lado) tira el dado para ver que hechizo pone en marcha, si obtiene un 1, tira el dado de nuevo.

Si Gunther está de pie junto al Grimorio al inicio de la Fase de Monstruos, y no está trabado, puede intentar lanzar un hechizo. Tira 1D6, con un resultado de 4 o más Gunther puede lanzar un hechizo ese turno. Consulta la Tabla de Hechizos Nigrománticos para ver cuál hecha.

LUTHOR

Luthor nació en una aldea de un páramo en algún lugar de los Reinos Fronterizos. Se supone que fue pateado por una mula cuando era niño, quedando su espalda horriblemente lisiada y su inteligencia también quedo gravemente dañada. Cansado de no encontrar su sitio en la sociedad, Luthor se dedicó al robo y al pillaje para sobrevivir. El tiempo pasado por Luthor en soledad lo ha convertido en un hombre cruel, sin corazón y sin piedad. Debido a su amarga sensación con la poca suerte que tuvo en la vida, a Luthor le gusta dar rienda suelta a su frustración con aquellos que son más débiles que él.

Luthor cometió el error de tratar de robar a Gunther Laranscheld mientras viajaba por sus oscuros asuntos... En lugar de matar al miserable desdichado, Gunther contrató al jorobado a su servicio y lo puso a trabajar. Luthor está desesperadamente enganchado a un Elixir de la Vida que el Nigromante le prepara. Después de haber vivido durante más de noventa años, si dejase de beber la pócima, moriría rápidamente ya que se sentiría como la edad que tiene y se quedaría como una pasa arrugada.

Laranscheld usa a Luthor para sus tareas más pesadas y desagradables – buscar ingredientes, mezclar pócimas volátiles, supervisar las crías de rata y exhumar cadáveres para reanimarlos.

Luthor acompaña a su maestro allá a donde va, y ha ayudado a Laranscheld a despertar al Rey Terror. Cualquiera que sea su trabajo su oscuro maestro le instruye a hacerlo, Luthor desempeña su tarea con lentitud, ingenio y determinación, que rara vez le falla. El tiempo está de su lado, siempre que su querido maestro siga proporcionándole el Elixir de la Vida.

Heridas	8
Movimiento	4
Hab. Armas	3
Fuerza	5
Resistencia	5
Ataques	1
Daño	1D6
Oro	300

Reglas Especiales

Ignora Golpe. Cada vez que Luthor sea impactado, tira 1D6. Con un 6 Luthor ignora cualquier daño que normalmente habría recibido.

Ataque Especial. Luthor ha perfeccionado una forma de ataque especial. Corriendo desde las sombras o colgado de una cuerda, golpea a un Aventurero y desaparece en la oscuridad de nuevo.

Para representar esto, cada vez que Luthor sale en una Carta de Evento, determina a quién ataca Luthor de forma habitual. Luthor ataca inmediatamente al ser colocado en el tablero. Después de resolver los ataques de Luthor tira un dado. Con un resultado de 1, Luthor se queda y pelea con normalidad. Con un resultado de 2 o más Luthor desaparece en la oscuridad y se retira. Si Luthor desaparece pon su Carta de Evento a un lado por el momento. A partir de ahora, cada vez que un Evento Inesperado ocurra es porque Luthor ha provocado las trampas o ha enviado a los Monstruos a por los Aventureros. Luthor también aparece atacando de nuevo, usando las reglas anteriores. Si la carta de Luthor está en juego cuando se encuentra con Gunther Laranscheld, el jorobado ha traído a su maestro. Coloca a Luthor en

la sección de tablero junto a Laranscheld. Él se queda a luchar de forma automática, no hay posibilidad de que se esconda en la oscuridad.

GUARDIAS DEL SEPULCRO DEL REY TERROR

El Rey Terror convocó a sus lugartenientes y capitanes más poderosos hace eones, a él les une un juramento tan terrible que no puede ser pronunciado en voz alta de nuevo. Estos valerosos sirvientes juraron proteger a su amo incluso después de la muerte, mientras descansa en el sueño eterno durante años. Incluso ahora estos Guerreros Esqueletos montan guardia en las Catacumbas del Terror. Cuando los intrusos invaden su territorio los Guardias del Sepulcro atacan. Sus ojos de color rojo fuego muestran su maldad y combaten con la velocidad de las criaturas vivas.



Los Guardias del Sepulcro son los más letales por gracias a su autonomía. La mayoría de los No Muertos son controlados por la fuerza de voluntad del invocador. Los Guardias del Sepulcro son devueltos a la vida por la magia más poderosa del Rey Terror, manteniendo parte de su maligna inteligencia y astucia, son capaces de adoptar sus propias tácticas para superar a sus condescendientes adversarios.

Los Guardias del Sepulcro tienen una amplia variedad de armas, y llevan antiguas armaduras ornamentadas. Algunos Guardias del Sepulcro fueron una vez la guardia de honor personal de nobles ya muertos, por lo que su antiguo equipo es de la más alta calidad. Sus armaduras son capaces de desviar los golpes más fuertes y sus armas todavía mantienen el borde afilado a pesar de los siglos que han pasado.

Heridas	15
Movimiento	4
Hab. Armas	3
Fuerza	3
Resistencia	3(4)
Ataques	1
Daño	1D6+3
Oro	110

Reglas Especiales

Guardias. Los Guardias del Sepulcro están vinculados al Nigromante y no se les permite abandonar el lugar que protegen. Los Guardias del Sepulcro no salen de la sección de tablero donde son colocados.

Armadura. Los Guardias del Sepulcro tienen 1 punto de armadura lo que sube su Resistencia a 4.

Regeneración. Los Guardias del Sepulcro están vivos por el alma mágica del Nigromante que los creó. Si un Guardia de la Tumba está vivo al final del turno, recupera 1D6 Heridas, hasta la puntuación máxima de sus Heridas Iniciales.

Tabla de Esbirros No Muertos

D6	Monstruos
1	1 Guardia del Sepulcro
2-3	1D6 Esqueletos armados con Lanzas
4	1D6 Zombis
5	1D6 Necrófagos
6	1D6 Esqueletos armados con Espadas

· AVENTURAS EN LAS CATACUMBAS DEL TERROR ·

Esta sección del Libro de Reglas contiene seis aventuras en las Catacumbas del Terror. Todas las aventuras que siguen a continuación son individuales y usan las reglas estándar del Libro de Aventuras de Warhammer Quest. Sin embargo, las aventuras pueden enlazarse para crear una campaña. Significa que si quieres, en vez de tirar un dado para ver que aventura juegas, puedes jugarlas en orden, empezando la Aventura 1 hasta llegar a la Aventura 6. Estas aventuras llevarán a los Aventureros a las lejanas Tierras de los Muertos, los malditos y envenenados reinos de Khemri y los Reyes Funerarios.

Las nuevas aventuras siguen todas las reglas del Libro de Aventuras y el Libro de Reglas de Warhammer Quest con las excepciones de las nuevas reglas descritas en las siguientes páginas de este libro. Las reglas especiales se refieren en su mayoría a las nuevas secciones de tablero, cartas, miniaturas y todo lo relacionado con el suplemento Las Catacumbas del Terror.

LA ESTANCIA DEL TRONO DEL REY TERROR

En Warhammer Quest, la meta de cada aventura es alcanzar la Estancia Objetivo, derrotar a los Monstruos que la custodian y completar la aventura descrita en el Libro de Aventuras. La Estancia del Trono del Rey Terror es una nueva Estancia Objetivo y a continuación se dan las reglas para esta estancia. Las seis nuevas aventuras tienen como Estancia Objetivo, la Estancia del Trono del Rey Terror.

REGRESO DE LOS NO MUERTOS

Los Señores No Muertos de las Catacumbas del Terror son Monstruos poderosos, y no son fáciles de derrotar. Plenamente capaces de recuperarse de las heridas más profundas, pueden devolver el golpe a los Aventureros cuando menos lo esperan.

Esto significa que si los Aventureros “destruyen” a Laranscheld o al Rey Terror al principio de la aventura, aparecerán de la nada en la última estancia, la Estancia del Trono del Rey Terror, a la que se retiraron para ser resucitados por el oscuro poder oscuro de la Magia Nigromántica.

Esto significa que incluso “derrotando” a Laranscheld, Luthor y siempre que aparezcan al robar una Carta de Eventos, podrán aparecer al tirar los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo.



¿QUIENES CUSTODIAN LA ESTANCIA FINAL?

Cuando los Aventureros entran en la Estancia del Trono del Rey Terror, no tiran en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo del libro de aventuras de Warhammer Quest. En su lugar, usa la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de las Catacumbas del Terror para conocer que Monstruos están allí al acecho de vuestra llegada.



Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de las Catacumbas del Terror

D6 Monstruos

1	Rey Terror, 3 Guardias del Sepulcro, 2D6 Esqueletos y 1D6 Lanceros Esqueletos
2	Rey Terror, 1D3 Guardias del Sepulcro, Gunther Laranscheld, Luthor, 1D6 Esqueletos con Espadas
3	Rey Terror, 1D3 Guardias del Sepulcro, 2D6 Arqueros Esqueletos
4	Rey Terror, 2 Guardias del Sepulcro, Gunther Laranscheld, 1D6+3 Arqueros Esqueletos
5	Rey Terror, 1 Guardia del Sepulcro, 1D6+3 Esqueletos, 1D6+3 Lanceros Esqueletos
6	Rey Terror, 1 Guardia del Sepulcro, 1D6 Arqueros Esqueletos, 1D6 Lanceros Esqueletos

· NUEVAS REGLAS ·

ESTANCIA DEL TRONO DEL REY TERROR

Esta cámara abovedada es uno de los lugares más temeroso y aterrador. El silencio de los muertos rezuma en el aire con un aura tangible de amenaza, y la pestilencia de la época y la muerte ahogan la entrecortada respiración de los Aventureros. Los Aventureros entrarán en esta estancia subiendo la rampa, entre los dos niveles más elevados a cada lado. Siempre que sea posible, los Monstruos con armas de proyectiles ocupan estos espacios, desde donde podrán disparar a los Aventureros, y los Aventureros no podrán atacar salvo que usen armas proyectiles. La única forma de atacar a estos monstruos es subir la rampa y atacar por los lados, avanzando recuadro a recuadro a lo largo de las murallas.

En lo más alto de la rampa, hay dos recuadros que pasan a ser tres, haciendo un conjunto de cinco recuadros en total. Cualquier miniatura que se mueva entre estas cinco recuadros actuará de forma normal, podrá atacar (y quedarse trabado también) a cualquier miniatura que esté parcialmente adyacente a este recuadro. Cuando sea posible, cualquier Monstruo que custodie el trono y que no tenga armas proyectiles se colocará en línea en esos tres primeros recuadros, bloqueando a los Aventureros cualquier acercamiento al mismísimo Rey Terror. El Rey Terror se sienta encima de la plataforma al final de la Estancia. El Grimorio Necris se encuentra en el recuadro delante de él. (Ver diagrama de abajo). Las miniaturas pueden subir y bajar las escaleras como si fuesen recuadros normales - los escalones no son muy pronunciados, y no proporcionan ningún obstáculo para los Aventureros.

VESTIBULO DE LA MUERTE

Los huesos inundan el Vestíbulo de la Muerte y es una fuente de magia oscura que suscita el poder maligno que inunda la zona de alrededor. Este poder actúa como un faro para las criaturas caídas No Muertas. El Vestíbulo de la Muerte es como un Cruce en T en el que hay muchas salidas posibles. Revisa la Carta de Mazmorra y verás que hay cuatro puertas disponibles para entrar y salir, incluyendo la puerta que los Aventureros utilizan para entrar al Vestíbulo de la Muerte, pero quedando otras tres salidas. Las Cartas de Mazmorra restantes deberán distribuirse entre las posibles salidas existentes, como un Cruce en T.

En el Vestíbulo de la Muerte no surgen Eventos cuando los Aventureros entran en la estancia, ya que la sombría magia de la estancia sirve para prevenir a los monstruos de que se aproximen a estos muros condenados. Tan pronto como los Aventureros entren en el Vestíbulo de la Muerte, roba las tres primeras Cartas de Evento sin mirarlas y coloca una en cada puerta de salida boca abajo. Cuando los Aventureros exploren más allá de una salida del Vestíbulo de la Muerte, gira la Carta del Mazo de Mazmorra de forma habitual y coloca la sección de tablero correspondiente. En el siguiente turno, roba una Carta de Evento tras cruzar la puerta. Si se trata de una Carta "E" se resuelve de inmediato el Evento. Si se trata de Monstruos se colocarán inmediatamente en el tablero. Los Monstruos combatirán en la siguiente Fase de Monstruos de forma habitual.

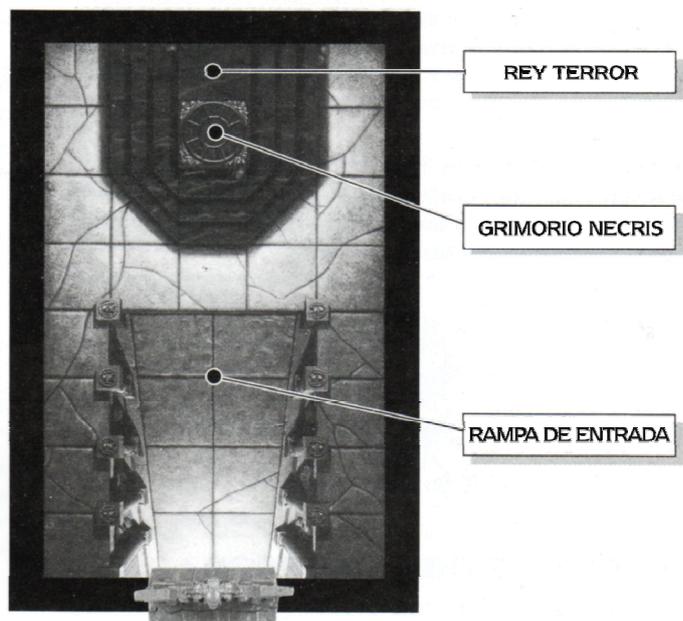
Por el contrario, los Eventos sólo ocurren en el Vestíbulo de la Muerte si el Hechicero saca un 1 en la Fase de poder.

· ESTANCIAS MULTINIVEL ·

Si os fijáis la Estancia del Trono del Rey Terror, veréis que tiene diferentes niveles. Los Aventureros entrarán en la estancia subiendo la rampa que conduce al nivel principal. En el fondo de la estancia, los pasos conducen a un estrado, donde el Rey Terror aguarda sentado en su trono.

REGLAS ESPECIALES PARA LAS ESTANCIAS MULTI-NIVELES

1. Las miniaturas solo pueden pasar de un nivel a otro por las escaleras o las rampas.
2. Si un Aventurero o Monstruo atacan a un objetivo en un nivel superior, sufre un modificador de -1 a la tirada para Impactar. Si un Aventurero o Monstruo atacan a un objetivo que se encuentre en un nivel inferior, ganan un modificador de +1 a la tirada para Impactar. Estar en una escalera cuenta como estar en el siguiente nivel.
3. Las miniaturas que estén en el nivel superior no pueden quedar trabadas por las que se encuentran en el nivel más bajo y viceversa. Esto significa, por ejemplo, que un Arquero Esqueleto que se encuentre en el nivel principal puede disparar a un Aventurero que se encuentra en la rampa de entrada, incluso si parecen estar de pie uno al lado del otro.



Estas reglas pueden ser utilizadas en todas las estancias que tengan más de un nivel, como la Cámara Funeraria, la Cámara del Ídolo y el Pozo de Lucha.

El pequeño círculo de luz emitida por la parpadeante lámpara hizo poco para aliviar la penumbra que inundaba la antigua cámara. Moviendo la luz alrededor, Feorn el Flagrante examinó la tumba sellada. Junto a él Dumstok Kardak murmuró una oración enana al Valaya en voz baja y liberando su enorme hacha de batalla en su vaina. Mientras, Verash se adentró en la helada niebla sosteniendo su Talismán de Sigmar frente a él como si un arma cargada se tratase. Se agachó, retiró las telarañas de la inscripción de la tumba y leyó el epitafio...

"Aquí yace Kharask el Segundo, Rey de Marrossa, Jefe Supremo de Teal. Nuestro protector en la muerte, como lo fue en la vida..." La voz de Verash se escuchó como un áspero susurro, una desgracia que le aconteció hace tres meses, cuando una flecha Goblin le había cortado por la garganta.

El cuarto miembro del grupo llegó al trote a la estancia, con ojos llenos de curiosidad. Ned Neddley, "El extraordinario cazatesoros Halfling" miraba a su alrededor. Sus ojos evaluaron rápidamente hasta el valor de las rosas doradas que adornan la tumba del Rey, hasta que vio un destello de más tesoros en el otro extremo de la sala abovedada. Hurgando hasta en el menor recoveco de su vacía mochila, el Halfling sacó una manzana, que masticaba mientras esperaba a que los demás decidiesen que hacer.

¿"Marrossa? ¿Teal? Ninguno de esos nombres se han utilizado durante cientos de años. Eran antiguas aldeas de Tilea antes de que se convirtiesen en Ciudades Estado. Este hombre ha sido enterrado durante más de mil años..." El sentido de asombro fue muy notable en los ojos del Sacerdote de Sigmar.

Dumstok cambió su peso de un pie a otro con nerviosismo. "No deberíamos estar aquí, es casi una profanación" -El Enano fue interrumpido por un sonido chirriante. Enano, los Bárbaro norse y el Sacerdote de Sigmar se volvieron al unísono y miraron horrorizados como la losa de piedra que cubría la tumba del antiguo Rey se deslizó hacia un lado. Una mano esquelética con un anillo de oro fijado con cinco grandes diamantes entre sus dedos, agarró el borde del sarcófago.

Ned reaccionó al instante. Sacó su pequeña espada, para aplastar la muñeca muerta. Agarrando el anillo de la mano que aún se retorció, volvió sobre sus propios pasos y corrió estrepitosamente hacia la puerta. Mientras corría fuera de la cámara gritaba a los demás por encima del hombro... "Tenemos lo que queríamos, ¿por qué os quedáis ahí dando vueltas?" Sorprendidos de su arrebató, corrieron tras el diminuto ladrón, mientras un doloroso llanto inundaba la estancia tras ellos.

ABISMO DE LA PERDICIÓN

El estrecho túnel que se extiende por el Abismo de la perdición es tan angosto y reducido que cualquier Aventurero o Monstruo que sea un poco torpe puede acabar cayendo en la oscuridad.

Cualquier Monstruo o Aventurero que saque un 1 en un combate cuerpo a cuerpo mientras esté parado en el puente pierde el equilibrio y cae en la profundidad de las catacumbas, quedando muerto, muy muerto de hecho. Los Aventureros no consiguen oro por los Monstruos que mueren de esta forma. Los Aventureros podrán salvarse si disponen de la Tarjeta de Equipo Cuerda de Enano, la cual podrá detener su caída, pero podrá romperse tal y como se describe. Por otro lado, en el Abismo de la perdición sólo ocurren Eventos Inesperados si el Hechicero saca un 1 en la Fase de Poder.

LLAMAS DE KHAZLA

Cuando el pasillo se convierte en una esquina, los Aventureros llegan a un pequeño santuario de llamas multicolores.

La primera vez que un Aventurero entra en esta sección de tablero, recupera 2D6 Heridas, hasta su máximo de Heridas iniciales. Cada Aventurero sólo puede ser curado una vez de esta manera, las Llamas de Khazla es un Corredor, no una Estancia Subterráneo, por lo que entrar en ella no implica robar una Carta de Evento. Ten en cuenta que los Aventureros no pueden moverse a través del recuadro que contiene el santuario. Debido a que la estancia es muy pequeña, solo tres recuadros son transitables, los Aventureros deben de tener cuidado cuando pasan a través de él, ya que si el Líder del grupo se mueve a la nueva sección de tablero tras la Fase de Exploración, y se queda un Aventurero en la sección de tablero anterior a las Llamas de Khazla, se perderá inmediatamente en la oscuridad. Así que el Aventurero que lleva la lámpara es recomendable que se quede en la sección de las Llamas de Khazla hasta que todos los Aventureros hayan cruzado a la nueva sección de tablero.

MAGIA NIGROMANTICA

Algunas criaturas No Muertas son tan poderosas que pueden utilizar la magia para atacar a los Aventureros. También pueden lanzar hechizos nigrománticos que les permiten invocar a otras criaturas No Muertas para protegerse y luchar contra sus enemigos. Estos Monstruos se colocan en el tablero según la regla del uno contra uno y utilizando los marcadores de Aventurero, y pueden atacar en el mismo turno en que son colocadas.

Van Damneg y Gunther Laranscheid pueden lanzar hechizos Nigrománticos, los detalles aparecen en la Carta Especial de Magia Nigromántica y a continuación. Los Monstruos lanzan sus hechizos al inicio de la Fase de Monstruos. Para ver el hechizo que lanzan, tira un dado y mira el resultado en la Tabla de Hechizos Nigrománticos. Aplica los resultados del hechizo inmediatamente. Ten en cuenta que Van Damneg puede lanzar hechizos aunque esté trabado en combate cuerpo a cuerpo, a diferencia de los proyectiles de las tropas que sólo pueden lanzarlos si no están trabados.

Tabla de Hechizos Nigrománticos

D6 Resultado

1	El hechizo falla, así que no tiene efectos.
2	Mano de Muerte. Un Aventurero al azar pierde 1 Ataque en la siguiente Fase de Aventureros.
3	Drenar el Alma. Un Aventurero al azar sufre 1D6 Heridas, sin modificadores.
4	Invocar Esqueletos. Coloca 1D3 Esqueletos en la sección de tablero de forma habitual. Atacan inmediatamente.
5	Invocar Necrófagos. Coloca 1D3 Necrófagos en la sección de tablero de forma habitual. Atacan inmediatamente.
6	Invocar Zombis. Coloca 1D3 Zombis en la sección de tablero de forma habitual. Atacan inmediatamente.

• AVENTURAS •



1 EL ORBE DE CHALCIDAR

Los rumores han llegado al Imperio: oscuras historias de un mal que acecha en el interior de una montaña piramidal conocida como la Aguja Torcida. Este pico maldito está en las lejanas Tierras de los Muertos, entre arenas movedizas y decolorados huesos de Khemri y Qatar. Se dice que la Aguja Torcida son los restos erosionados de una antigua pirámide y el lugar de descanso de un antiguo poderoso rey. Cuentan que su negra alma ha vuelto a rondar su tumba y planea arruinar el mundo con muerte y dolor. Este Señor Oscuro de los No Muertos es conocido como Van Damneg el Rey Terror. Los hechiceros del Imperio necesitan tiempo para considerar que acciones tomar, pero mientras, el poder del Rey Terror sigue creciendo...

Los Aventureros han sido llamados para buscar el antiguo Orbe de Chalcidar, quizá podría ser lo suficientemente poderoso para amarrar al Rey Terror en su tumba piramidal para siempre, destruyéndolo por completo. Este potente artefacto mágico fue robado hace algunos meses por Gunther Laranscheld y protegido en su Fortaleza en la Montaña del Espinazo en las Montañas Negras. Para tener alguna posibilidad de derrotar al Rey Terror, los Aventureros deben recuperar este Orbe de las garras de Laranscheld. La Montaña del Espinazo es un lugar peligroso y oscuro. Debéis tener la mente despierta y un corazón valeroso para sobrevivir a este mortal reto.

Reglas Especiales

No incluyas la Carta de Evento del Rey Terror en el Mazo de Eventos para esta aventura, ya que está muy lejos de la Tierra de los Muertos. Cada vez que los Aventureros entren en una Estancia podrán buscar el Orbe perdido. Sólo podrán hacerlo una vez y cuando cualquier Evento que haya surgido haya sido completado, y no haya Monstruos en el tablero.

Si los Aventureros quieren buscar en la estancia, llevará un turno completo, tiempo durante el cual no se puede hacer nada más, excepto sanarse si tienen algún medio.

Buscando

Para buscar en una estancia, coloca todos los marcadores de las Catacumbas del Terror en una taza. Para encontrar el orbe, uno de los jugadores tira un dado, y otro saca un marcador al azar de la taza. El número del marcador se añadirá al resultado del dado. Si el total es de 8 o más, los jugadores han encontrado el orbe.

Recuerda que sea cual sea la puntuación, un 1 es un 1 y siempre es un fallo. En cada estancia puede buscarse una vez por turno y como máximo se tiran los dados una vez por Estancia (no por Aventurero). Una vez se saque el marcador de la taza, los Aventureros lo guardan, incluso si no encontrasen el orbe. En la búsqueda siguiente, se suman los totales de todos los marcadores que están fuera de la taza y el resultado del dado.

Tan pronto como salga el marcador de la calavera, la búsqueda termina por el momento. La estancia en la que estaban buscando no contiene el orbe, por lo que no tiene sentido buscar más. Devuelve todos los marcadores a la taza y un Aventurero roba una Carta de Evento inmediatamente - el ruido que han hecho al buscar ha perturbado el descanso de las fuerzas malignas de las catacumbas.

Tan pronto como se encuentra el Orbe cada Aventurero roba una Carta de Tesoro.

Si los Aventureros no encuentran el Orbe antes de llegar a la Estancia Objetivo, aparte de todo lo que suceda en la estancia, el Orbe estará allí.



Estancia Objetivo

Usa la sección de tablero de la Estancia del Trono del Rey Terror que en esta aventura representa la Guarida del Nigromante Laranscheld. No tires los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo para saber que Monstruos aguardan en el interior. Los Aventureros plantarán cara a Laranscheld, Luthor, el Grimorio Necris, 1D3 Guardias del Sepulcro y 2D6 Arqueros esqueletos.

Si los Aventureros encuentran el Orbe antes de entrar en la Estancia Objetivo, pueden escaparse con el orbe, sin aventurarse más allá. Sin embargo, tal es el fervor del Imperio por detener esta amenaza de No Muertos, que a los Aventureros se les ha ofrecido una prima de 30 monedas de oro a cada uno por cada siervo de los No Muertos que destruyan, por lo que cualquiera que sea su valor en oro, parece que merece la pena...

2 EL ORBE Y EL REY TERROR

Al Hechicero se le ha confiado el Orbe de Chalcidar, una poderosa arma que puede ser usada contra No Muertos. Ahora los Aventureros deben viajar muy lejos, a las Tierras de los Muertos, a la tumba piramidal conocida como la Aguja Torcida. Una vez allí deberán intentar destruir al Rey Terror, el malévol y maligno gobernador de este reino sombrío. Si ellos fallan, su poder aumentará más allá de lo imaginable y el mundo entero se verá amenazado por sus legiones de inmortales.

El Orbe se puede ser usado una vez por aventura. Cuando el poder del Orbe se utilice, cada Aventurero añade +2 a la Fuerza contra los Monstruos No Muertos que impacten en combate cuerpo a cuerpo. El efecto dura hasta el final del turno.

Esta Aventura utiliza los marcadores especiales de catacumbas. Coge los seis marcadores y ponlos en una taza o recipiente opaco, al igual que con los marcadores de Aventurero. Cuando los Aventureros lleguen a la Estancia del Trono del Rey Terror, no coloques a Van Damneg sentado en su trono, solo coloca la miniatura del trono. El Hechicero debe colocar el Orbe en la parte trasera del trono. Para ello debe estar adyacente junto al trono en la Fase de Aventureros, y superar con éxito una tirada para impactar, como si de un rival con Habilidad de Armas 2 se tratase (representando así las valerosas energías que rodean el trono). Esto cuenta como un ataque. Si tiene éxito, la magia del trono se extingue, y el Rey Terror queda atrapado en su tumba, es de esperar que para siempre.

Hasta que el Hechicero coloque el Orbe detrás del trono, todas las tiradas de la Fase de Poder cuyo resultado sea 1 o 2 ocurrirá un Evento Inesperado. Cada vez que un Evento Inesperado se produce en la Estancia del Trono, roba un marcador de Catacumbas primero. Si este contador es el de la calavera, ¡Van Damneg despertó! Coloca al Rey Terror en su trono, puede atacar y lanzar hechizos de forma normal en el turno en el que aparece. Si se trata de cualquier otro marcador, retíralo y no lo coloques de nuevo con el resto.

Una vez el Orbe esté en su lugar y todos los Monstruos del tablero sean destruidos, los Aventureros podrán salir de la Estancia del Trono a través de un túnel secreto localizado tras el trono. Antes de escapar sin embargo, Los Aventureros podrán repartirse el botín que pueda ser útil, previamente robado de las víctimas del Rey Terror. Cada Aventurero roba dos Cartas de Tesoro.

3 DESTERRAR EL ESPÍRITU

Los heroicos Aventureros han atrapado al Rey Terror en su tumba, en las profundidades dentro de la Tierra de los Muertos. Aunque su condición física no puede dirigir y liderar las legiones de No Muertos, el perturbado espíritu del Rey Terror es fuerte y difícil de destruir. Ayudado por el vil Nigromante Gunther Laranschild, su oscuro espíritu oscuro está escapando de su prisión poco a poco para reaparecer de nuevo en un lugar cuidadosamente preparado por el Nigromante.

En las fronteras de las Tierras de los Muertos y Arabia está la ciudad de Ka Sabaar. Pocos sacerdotes de la ciudad lo saben, pero su templo está construido sobre un antiguo lugar plagado de malvado de poder mágico. El Rey Terror trata de utilizar esta fuente mágica como conducto para que su espíritu maligno escape de las cadenas que lo retienen.

Ahora su malvada forma se materializa etéreamente en los oscuros pasillos bajo el templo. A medida que su oscuro poder crece, los sacerdotes se han visto empujados por los depredadores de la misteriosa noche, a ofrecer una gran recompensa a los Aventureros que den caza al Rey de Terror y santifiquen el templo.

Reglas Especiales

Preparación. Coge la Carta de Estancia Objetivo “Fuente de la Luz” y barájala en la mitad superior del Mazo de Mazmorra junto a otras seis cartas. Así como la carta de la sección de Estancia Objetivo al Salón del Trono del Rey Terror deberás barajarla en la mitad inferior como de costumbre. Posteriormente jugar la partida de forma habitual.

La Fuente de la Luz contiene tres Cartas de Evento que pueden ser Monstruos y trampas. Cuando los Aventureros entren en la Fuente de la Luz roba tres Cartas de Evento del Mazo de Eventos para ver qué ocurre.

Una vez que los Aventureros hayan destruido a todos los Monstruos en la estancia deben llenar sus cantimploras con agua bendita de la Fuente de la Luz. Esto les llevará un turno completo, durante el cual los Aventureros deben estar adyacente a la Fuente y no pueden hacer nada más, excepto restaurar sus Heridas. Una vez hecho esto deben encaminarse hacia la Estancia del Trono del Rey Terror. Allí los Aventureros deben combatir contra cualquier criaturas que encuentren (Los monstruos se generan con la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de Las Catacumbas del Terror).

Una vez que hayan derrotado a las repugnantes criaturas de la Estancia del Trono del Rey Terror, los Aventureros deben rociar con agua bendita la habitación, exorcizar los espíritus de los No Muertos para siempre y restaurar la santidad del templo. Los sacerdotes darán a cada Aventurero 200 monedas de oro y una Carta de Tesoro de Estancia Objetivo si tienen éxito en su misión.

Los Aventureros por fin lo dan por muerto en el soleado desierto de las Tierras de los Muertos, pero su voluntad de hierro es lo único que le mantiene vivo. ¡Ahora busca venganza! Él se ha escabullido de nuevo entre las bibliotecas prohibidas del Imperio y ha robado el más terrible de los libros, el temido Grimorio Necris.

4 RECUPERAR EL GRIMORIO

Parece que una vez más Gunther Laranschild ha engañado a la muerte. Frustrada ante tal valiente. Es obvio que Laranschild confía en el Grimorio para restaurar la gloria del Rey Terror, dando lugar a una nueva era de muerte y desesperación para todos los mortales. Los Aventureros deben buscar en los calabozos de la vieja torre de Laranschild y acabar con él antes de que se las arregle para unir su poder a su maestro, el Rey Terror de la Aguja Torcida.

Reglas Especiales

Coge la Carta de Evento del Nigromante del Mazo de Eventos. Al tirar en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo, vuelve a colocar al Rey Terror con Gunther Laranschild. Los esbirros de Laranschild están representados por los otros Monstruos de la Estancia Objetivo. Laranschild se coloca al final de la estancia, adyacente al trono, donde está llevando a cabo su ritual. El Grimorio Necris debe ser colocado en el recuadro delantero del trono.

Los Aventureros deben recuperar el Grimorio Necris antes de que Laranschild pueda completar su invocación. Tienen 2D6 turnos para destruir a Laranschild, a partir del primer turno después de haber entrado en la Estancia Objetivo. Si transcurren los 2D6 turnos antes de que los Aventureros destruyan al Nigromante, Laranschild completa el ritual. Coloca a Van Damneg en su trono al inicio de la siguiente Fase de Poder. Van Damneg puede lanzar hechizos y atacar de forma normal cuando aparece.

Una vez se haya impedido la invocación o destruido a Van Damneg de una vez por todas, podéis visitar a los hechiceros del Imperio, donde cada Aventurero recibe una Carta de Tesoro y 150 monedas de oro como recompensa.



5 ESCAPAR DE LAS PROFUNDIDADES

Los Aventureros están viajando de regreso de una aventura por las Montañas del Espinazo. Una noche, mientras duermen a ratos en las montañas, son atacados por una gran horda de No Muertos. Sorprendidos y superados en número, los Aventureros son conscientes de que no tienen ninguna posibilidad, quedando inconscientes tras la batalla. Despiertan encontrándose en una celda húmeda, encadenados junto a otros presos. El prisionero os dice que tiene una manera de escapar, pero tendrán que cruzar la Estancia del Trono del Rey Terror. Al día siguiente, os sacan de la celda hasta llevaros al altar de sacrificios del Rey Terror.

Parece que la sangre de los mortales está siendo utilizada para liberar al Rey Terror del reino de la muerte, incluso ahora que está a punto de superar el hechizo que lo retiene prisionero en sus oscuras estancias, el Nigromante Laranscheid y su legión de secuaces están rastreando la zona para conseguir más víctimas.

Los Aventureros logran liberarse de sus ataduras y recuperar sus equipos de los Guardias Zombis. Deben apresurarse para llegar a la Estancia del Trono antes de que el Rey Terror aparezca. Sin perder tiempo, sin embargo...

Reglas Especiales

Genera la mazmorra de forma habitual, los Aventureros empiezan desde fuera de la celda. Esta aventura requiere los marcadores especiales de Catacumbas. Coge las seis fichas y ponlas en una taza o recipiente opaco.

Cada vez que surge un Evento Inesperado, así como cuando robes la próxima Carta de Evento, roba uno de los marcadores de Catacumbas, y sin mirarlo coloca el marcador al lado del tablero. Coloca los contadores rojos de Catacumba boca abajo adyacentes a la sección de tablero.

Cuando los Aventureros entren en la Estancia del Trono del Rey Terror roba todos los marcadores de Catacumbas que han sido elegidos y dales la vuelta. Si alguno de ellos es la calavera, ya es demasiado tarde, ¡Van Damneg ha despertado!

Si el marcador de la calavera no ha sido cogido, roba las dos primeras cartas del mazo de Cartas de Evento para ver lo que hay en la Estancia del Trono. Si la calavera ha sido recogida, tira los dados en la Tabla de Monstruos de Estancia Objetivo de forma habitual. Si los Aventureros logran matar a todos los Monstruos en la Estancia del Trono del Rey Terror, cada Aventurero arrebató un tesoro antes de escapar. Roban una Carta de Tesoro cada uno.

A pesar de que los Aventureros han asestado un gran golpe a su cuerpo físico, ¡saben que ¡no tiene las armas para desterrar al Rey Terror para siempre! Deben volver al Imperio y reunir armas mágicas lo suficientemente potentes como para desterrar al Rey Terror para siempre.

6 EL CONFLICTO FINAL

Después de un agotador viaje a través de las montañas, los hechiceros del Imperio comunican a los Aventureros que deben regresar a la Aguja Torcida y a las Catacumbas del Terror para asestar el golpe mortal al Rey Terror antes de que su poder abrumbe al mundo.

A pesar de todos los intentos para acabar con él, el terrible espíritu del Rey ha vuelto una vez más a sus antiguas guaridas. Abundan rumores de que busca despertar al mismísimo Nagash una vez que restaure sus energías, y esto debe evitarse a toda costa. Después de investigar mucho, se ha descubierto que los medios para lograr el objetivo se encuentran en lo más profundo de la Aguja Torcida, el Rey Terror astutamente posee las únicas armas que son capaces de destruirlo. Los Aventureros deben encontrar esas armas antes de enfrentarse al Rey Terror.

Antes de jugar esta aventura, retira la Carta de Evento del Rey Terror del mazo de Cartas de Evento, y coloca los marcadores de catacumbas en una taza. Cada vez que los Aventureros terminen un combate, a continuación así como ganan oro y cualquier tesoro, el líder roba un marcador de la taza por cada Carta de Evento "M" que les envuelva en un combate.

Si sale el marcador de la calavera, entonces los Aventureros han encontrado una de las legendarias espadas Portadora de la Muerte de Malach el Cruel. Estas son las únicas armas capaces de dañar al Rey Terror.

El líder coloca todos los marcadores en la taza, preparados para el próximo combate, cuando los Aventureros podrán intentar encontrar la otra espada. No podrá haber nunca más de cuatro espadas, sin un Aventurero no tiene su espada, no será capaz de infligir ningún daño al Rey Terror. Con una espada Portadora de la Muerte, un Aventurero puede luchar contra el Rey Terror y provocarle daño de forma habitual.

Si los Aventureros logran derrotar al Rey Terror, al final de la aventura serán generosamente recompensados, cada Aventurero roba dos cartas adicionales de Tesoro. No sólo eso, sino que tienen la opción de saquear el oro de la tumba del Rey Terror si lo desean. Cualquier Aventurero que quiera saquear el oro de la tumba puede tirar tantos dados como quiera, sumando los totales y multiplicando el total por 100, para ver la cantidad de oro que ha encontrado.

Sin embargo, si en alguno de los dados sale un 1, tan pronto el Aventurero está embolsando las monedas de oro, no observa los enormes bloques de piedra que ceden tras él. Las antiguas defensas del subterráneo ceden, y queda atrapado en las montañas de la Aguja Torcida para siempre. Ahora es un Aventurero casi tan rico, como muerto. En caso contrario, podrá escapar con el oro intacto. No se permite a los Aventureros usar "Suerte" u otras capacidades para repetir la tirada de dados. Si nadie ha obtenido un 1 puede escapar con el oro sano y salvo.

• SECCIÓN 2 •

Esta sección del suplemento de las Catacumbas del Terror contiene algunas de las nuevas tablas para utilizar en tus partidas de Warhammer Quest. Estas incluyen subtablas de Eventos, Tesoro y Monstruos específicas para No Muertos y semejantes, además de una Tabla de Peligros al viajar por las Tierras de los Muertos, ya que las zonas que cruzarán los Aventureros son particularmente peligrosas.

VIAJANDO AL SUBTERRANEO

En el Libro de Reglas de Warhammer Quest, una aventura se describe como todo lo que abarca desde el momento en que los Aventureros descienden a la guarida o subterráneo de Monstruos, hasta el momento en que están preparados para la siguiente guarida. Una aventura por lo tanto incluye una misión en la mazmorra o subterráneo y un viaje de regreso a la civilización (incluyendo los eventos peligrosos que ocurren durante el viaje), además de lo que suceda a los Aventureros durante su estancia en el asentamiento. Al terminar su visita, y decidir que ha llegado el momento aventurarse en las escarpadas montañas en busca de oro y gloria, iniciando una nueva aventura.

Hasta ahora, hemos supuesto que los Aventureros son capaces de llegar a la entrada del subterráneo sin contratiempos, con ayuda de un buen mapa o con la ayuda de un amigable guía. En las Catacumbas del Terror, sin embargo, ese ya no es el caso. Las Tierras de los Muertos son peligrosas, inhóspitas y hostiles. Poco se sabe acerca de los No Muertos ya que pocos han vivido para contar los relatos de sus hazañas en Silvana y los alrededores del Mar Sulfuroso, o mucho menos informar sobre las oscuras maquinaciones que se conciben dentro de los muros de Nagashizzar.

TIERRAS DE LOS MUERTOS

Aunque las aventuras de este suplemento no representan a los Aventureros echando la puerta de Nagashizzar abajo y pedirle a Nagash que se rinda, sí que se verán envueltos en viajes mágicos a reinos malditos de los No Muertos. Viajar a través de este tortuoso y peligroso terreno, debe tenerse en cuenta por los Aventureros antes de entrar en la aventura adecuada. De ahí a continuación una nueva tabla, la de Peligros en Viajes No Muertos..

Al viajar hacia guaridas de No Muertos o regresar de camino a otra aventura, el viaje del Aventurero normalmente consistirá en lo siguiente:

Un viaje es relativamente sencillo a medida que viajan por las fronteras de la civilización. Ellos permanecerán así bordeando antes de adentrarse en la Tierra de los Muertos, a sabiendas de los peligros que les esperan a partir de ahora. Después de un arduo y peligroso camino a través de esta tierra árida y hostil, los Aventureros llegan a su destino, y descienden a las Catacumbas del Terror para llevar a cabo su aventura. Posteriormente, cuando salgan de nuevo a la fría luz del día, tendrán que combatir en su camino de vuelta cruzando las Tierras de los Muertos y otros peligrosos reinos antes de volver una vez más a la civilización.

En el juego esto se representa con los Peligros en Viajes No Muertos, que se generan en la tabla siguiente.



Si los Aventureros están jugando una aventura con No Muertos, al salir de un Asentamiento para embarcarse en su viaje a la guarida de sus adversarios, deberéis tirar un dado en la tabla siguiente, para . Buscar el resultado abajo para saber cuántas semanas dura el viaje antes de llegar al lugar exacto de la aventura en la Tierra de los Muertos.

D6	Resultado
1-2	La mazmorra está a 4 semanas de viaje.
3-4	La mazmorra está a 3 semanas de viaje.
5	La mazmorra está a 2 semanas de viaje.
6	La mazmorra está a 1 semanas de viaje.

El viaje extra representa el momento de salir de las familiares fronteras del Imperio y el mundo civilizado, y aventurarse más allá de las Montañas del Fin del Mundo hasta los puestos fronterizos de Nagashizzar.

PELIGROS EN VIAJES NO MUERTOS

De camino a la nueva aventura, debéis tirar en la Tabla de Peligros en Viajes No Muertos una vez por semana que se cruzan las Tierras de los Muertos. En el camino de vuelta, tendréis que tirar los dados el mismo número de veces “sólo” para volver a la relativa seguridad de las Montañas del Fin del Mundo. Una vez allí, debes decidir si estáis tratando de encontrar una aldea, pueblo o ciudad y luego tirar en la Tabla de Peligros en Viajes (página 15) del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest, como de costumbre.

Al usar estos nuevos Peligros hay otro cambio a las reglas normales. Cuando viajas a un subterráneo o mazmorra de esta forma, la nueva aventura se inicia en cuanto salís del Asentamiento. Es importante porque puede afectar a tus habilidades, los objetos que puedes usar y otras consideraciones a tener en cuenta.

Sólo es necesario tirar una vez por Aventura para saber cuántas semanas supondrá alcanzar las Catacumbas del Terror – siendo la misma duración del viaje al regresar. Los Peligros No Muertos en cambio podrán variar en cada viaje. Los dados se tiran por el grupo de Aventureros, no por Aventurero.

· TABLA DE PELIGROS EN VIAJES NO MUERTOS (Tira 2D6) ·



11-12 MUERTOS INQUIETOS

Los Aventureros están caminando a través de un paso estrecho en las montañas. El sol se pone y las sombras de los Aventureros se alargan tras ellos. Cuando miran a su alrededor se dan cuenta de que están en medio de un antiguo campo de batalla. Carruajes destruidos, armaduras oxidadas y cadáveres pudriéndose a kilómetros a la redonda. A medida que el sol se esconde nuevamente por el horizonte, los Aventureros se detienen a acampar. En lo más profundo de la oscuridad... parece que los antiguos ejércitos resurgen de nuevo...

Coge un marcador de Aventurero para ver quien está de guardia cuando los ejércitos resucitan. El Aventurero ve como filas de muertos se dirigen hacia su acampada, los translucidos fantasmas translucidos cruzan a través de los cuerpos de los Aventureros y los gritos de los moribundos resuenan en el aire después de muchos siglos. El Aventurero de guardia debe superar inmediatamente un chequeo de Terror (10). Si no lo supera está tan asustado por lo que ocurre que sufrirá un -2 a todos los chequeos de Miedo y Terror causado por criaturas No Muertos durante las próximas 1D6 aventuras. Después de ese tiempo ha superado el horror que le poseía, y volverá a utilizar los chequeos contra el Miedo y Terror normales.

13-15 MARCHA DE LOS MUERTOS

Mórrslieb, la maligna segunda luna, está llena y se cierne sobre el campamento de los Aventureros como un ojo maldito. Una suave brisa sopla entre los retorcidos árboles, meciendo sus ramas sin vida. Entonces, en la distancia, los Aventureros escuchan el tintineo del metal y el sonido de unos pesados pies arrastrándose. Los Aventureros se apiñan alrededor del fuego, con los ojos expectantes y con miedo. De repente el viento resopla una nube de polvo, que trae consigo cánticos, gritos y lágrimas desde las montañas. Filas de Esqueletos y Zombis se dirigen hacia los Aventureros, sus ojos miran al frente y sus extremidades marchan perfectamente sincronizadas.

Para resistir la llamada fantasmal a marchar, cada Aventurero debe tirar un dado y sumar su Resistencia. Con un resultado de 7 o más el Aventurero se las arregla para romper el hechizo e ignora el llamamiento a marchar. Con un resultado de 6 o menos la mente del Aventurero se adormece, y sus piernas se relajan. Para horror del resto del grupo, el Aventurero se levanta y se une a caminar con el ejército de No Muertos.

Si todos los Aventureros se unen a los No Muertos, están condenados a vivir combatiendo eternamente en las guerras de los no muertos. Los Aventureros que hayan superado la prueba deben salvar a sus compañeros. Tienen que volver a tirar en esta Tabla de Peligros en Viajes antes de poder liberar a sus amigos. Además el viaje se ha prolongado hacia su destino dos semanas más.

16-21 CÁMARA FUNERARIA

Por encima de la ladera de las montañas, surge una enorme túmulo de torres ante los Aventureros. Su entrada contiene antiguos jeroglíficos, que parecen brillar a la tenue luz del mediodía. Puedes ignorar la cámara funeraria y seguir adelante, o puedes romper el sello e investigar. Si decides investigar tira un dado:

1. Cuando los Aventureros entran en la cámara la puerta de entrada tambalea... y la lámpara se apaga. El dintel de la puerta se derrumba. Cada Aventurero debe tirar un dado y sumar su Iniciativa. Con un resultado de 7 o más se las arreglan para salir de nuevo al exterior con seguridad. Con un resultado de 6 o menos se encuentran atrapados en el interior de la tumba, y son despiadadamente asesinados por los espíritus de los muertos cuando el sol cae...
- 2-4. El aire dentro de la cámara funeraria es frío y húmedo. Voces fantasmales susurrantes que apenas pueden llegar a escucharse, extrañas palabras de lamento apenas se disciernen entre los latidos de corazón de cada Aventurero. De pronto, los Aventureros sufren un ataque de pánico irracional, salen corriendo de la cámara con el corazón latiendo salvajemente y la respiración entrecortada. Han tenido suerte de escapar...
5. El brillo de los tesoros atraen a los Aventureros a las profundidades de la cámara funeraria. Allí en un antiguo trono se sienta el esqueleto de un rey. El cadáver tiene más de ocho pies de altura, y está rodeado de montones de tesoros. De pronto, el cadáver empieza a cobrar vida poco a poco. Los Aventureros apresuradamente roban algunos tesoros y salen corriendo de allí.
Cada Aventureros roba una Carta de Tesoro, como si hubiera superado un Evento con éxito.
6. Los Aventureros caminan por pasillos bañados en oro plateado, en el centro de la cámara funeraria hay una escalera en espiral. Gemas mágicas engarzadas en los muros desprenden un resplandor de color verde opaco, un tanto misterioso... En un gran arco aparecen grabadas algunas palabras, inscritas por sorpresa en cada una de las lenguas nativas de cada uno de los Aventureros.

El mensaje es simple "Aquí descansa el Rey Epechotumis, paga tu homenaje y coge tu regalo." En el interior, acostado sobre una losa de mármol negro, hay un sarcófago incrustado con riquezas. Los Aventureros presentan sus respetos acorde a sus creencias y cada Aventurero roba una Carta de Tesoro de Estancia Objetivo.

22-24 TUMBA

La resplandor de la aurora roza el cielo tras una fría y oscura noche en la Tierra de los Muertos. Los rayos brillan intensamente desde un sitio grande y de oro en el horizonte. Los Aventureros están intrigados asique se ponen en marcha de inmediato. Al atardecer llegan a una tumba tras las pirámides del Reino de los Muertos.



Los Aventureros pueden investigar la tumba. Coloca una sola sección de pasillo con una puerta que conduce a una Estancia Objetivo. Los Aventureros se colocan en el pasillo como cuando empiezan una aventura.

Comienza un nuevo turno y se juega de la misma forma que en cualquier otro subterráneo. Los Aventureros pueden entrar en la Estancia Objetivo y deberán tirar los dados en la Tabla de Monstruos del mismo Nivel de Combate de los Aventureros para saber con qué Monstruos se encuentran. Si matan a todos los Monstruos obtienen una Carta de Tesoro de Estancia Objetivo cada uno y pueden salir caminando por el pasillo.

25-31 DESPRENDIMIENTOS

Los Aventureros están caminando por un estrecho sendero que serpentea hasta la ladera de la montaña, un caída precipitada a un lado y un acantilado escarpado en el otro. De repente un lejano estruendo se oye por encima... Un montón de rocas se desploman sobre ellos e intentan evitarlas.

Cada Aventurero lanza un dado y suma su Iniciativa. Con un resultado de 7 o más evita las rocas acurrucándose contra el acantilado. Con un resultado de 6 o menos se las arregla para ponerse a salvo pero pierde un objeto de tesoro al azar.

32-35 TORMENTAS DE ARENA

Los Aventureros son constantemente golpeados por vientos de arena caliente. A pesar de sus intentos en protegerse, la arena se mete en su ropa, en su calzado y en sus posesiones. Los Aventureros avanzan penosamente con la mirada pegada al suelo, sobre un paisaje cambiante.

Milagrosamente, se las arreglan para seguir adelante en la dirección correcta, y hacer un buen progreso esta semana. Cuando se disipan las tormentas, los Aventureros se sacuden la arena, pero se tienen que preparar para viajar otra semana más por las sombrías Tierras de los Muertos.

36-42 SANTUARIO DEL DESIERTO

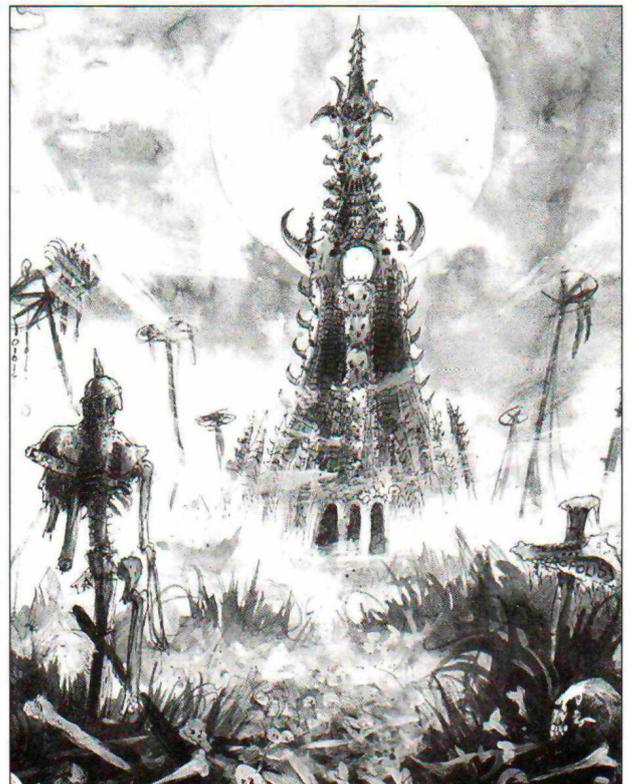
Los Aventureros se deslizan por una grieta entre unas rocas y emergen en un remoto valle pequeño. En el centro del valle hay un altar de piedra en el que desemboca un arroyo de agua cristalina. Una inscripción en el altar dice "Haz tu ofrenda y bebe profundamente"

Si lo desea, un Aventurero puede poner colocar un objeto de Tesoro en el altar y beber de la fuente. Cada Aventurero puede intentarlo una sola vez. Si el Aventurero lo intenta, tira un dado y busca el resultado en la tabla siguiente. Sea cual sea el resultado, el objeto de Tesoro brilla y luego se desvanece, elimínalo de tu hoja de Control de Personaje.

1. El Aventurero se siente motivado. Durante la próxima aventura puede superar un chequeo de miedo o terror de forma automática.
2. El Aventurero siente que la fuerza fluye por sus venas. Tu Aventurero gana +1 Heridas Iniciales de forma permanente.
3. Tu Aventurero siente como se endurecen sus tendones y músculos. El Aventurero gana +1 Fuerza, además tira 1D6, si resulta un 6, el incremento es permanente.
4. El Aventurero siente como la fuerza y la vitalidad crecen por sus venas. El Aventurero gana +1 Resistencia en la próxima aventura, además tira 1D6, si resulta un 6, el incremento es permanente.
5. El Aventurero recibe el don de la clarividencia y todo conocimiento es suyo aunque sea por un breve momento. A medida que este evento pasa todavía le quedan vagos recuerdos. El Aventurero gana +1 Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles o Iniciativa, lo que él decida. Este aumento es permanente.
6. El Aventurero está encantado con el espíritu de la fuente, y flujos de protección lo recorren. Mientras dura este Evento quedará protegido, por ello el Aventurero añade 1 punto de Suerte de forma permanente.

43-46 CIUDAD PERDIDA

Los Aventureros descienden a un amplio valle, que desde lejos parecía un fértil oasis a orillas del río. Cuando llegan a la parte inferior de la pendiente el aire brilla y la ilusión desaparece. Se encuentran en medio de un desierto con una ciudad en ruinas, ahogada entre arenas movedizas. Los Aventureros han perdido todo el sentido de la orientación, las calles están vacías y la arena cubre las avenidas, deben añadir dos semanas a su tiempo de viaje.



51-55 VALLE DE LA PENUMBRA

Caminando bajo el calor abrasador del día, los Aventureros ven el contorno borroso de grandes tumbas piramidales de muertos a lo lejos. Sin embargo, antes de llegar, se topan con una gran hendidura en la tierra, un barranco de varios kilómetros tan profundo que la luz no penetra en sus profundidades.

Un pequeño sendero conduce hasta el borde del acantilado con un sombrío abismo a continuación. Los Aventureros tienen ahora que tomar una decisión. Pueden continuar por el borde del barranco a pleno sol, o descender por el Valle de la Penumbra y tratar de encontrar un camino por el otro lado. Si no descienden por el valle, tira un dado. El resultado es el número de semanas que tardan en bordear el barranco. Si los Aventureros descienden al valle, quedan rodeados por la oscuridad, y el miedo atemoriza sus corazones. Tira un dado por cada Aventurero, comenzando por el líder y siguiendo por el orden de Iniciativa, cada Aventurero debe tirar en la tabla siguiente para ver lo que le sucede en el barranco. Cada resultado supone un día para ser resuelto, y los Aventureros deben seguir tirando los dados hasta que se las arreglan para escapar del terrible lugar.

1 - Guardianes del Valle

Los Aventureros son atacados por furiosas bestias en las oscuras profundidades del barranco. Coloca una Estancia de Subterráneo para representar el terreno del valle. Tira una vez en la Tabla de Monstruos No Muertos del mismo Nivel de Combate que los Aventureros tengan para ver que criaturas encuentran. Una vez que hayan derrotado a todos los Monstruos además de las monedas de oro ganan una Carta de Tesoro. Tira de nuevo los dados para saber que pasa el próximo día.

2 - La Maldición de los Muertos

Un grito de lamento hace eco en el valle, maldice a los Aventureros que han osado perturbar a los muertos en el Valle de la Penumbra. Coge un marcador de Aventurero. El Aventurero reduce -1 Movimiento, ya que el miedo y la desesperación atenazan sus pies. Si el atributo Movimiento de un Aventurero se reduce a 0, entonces caerá postrado al suelo, muerto, y se une al ejército de muertos del Valle de la Penumbra para siempre. Los Aventureros renuevan su atributo de Movimiento una vez hayan salido del valle. Tira de nuevo los dados para saber que pasa el próximo día.

3 - El Señor del Valle

Una sombra se mueve en la oscuridad, misteriosas luces embrujadas jugando en un halo mortal alrededor de una negra silueta encapuchada. Se trata del Señor del Valle, preocupado por la intrusión de los Aventureros, les pide un tributo antes de permitirles el paso seguro por su reino. Cada Aventurero debe pagar 1D6 x Nivel de Combate x 10 monedas de oro (por ejemplo un Aventurero de Nivel 3 pagará 1D6x30 monedas) antes de permitirles el paso. Todo Aventurero que no quiera o no pueda pagar, verá reducidas sus Heridas Iniciales en 1D3 permanentemente ya que el Señor del Valle drena su energía vital como modo de pago. Tira de nuevo los dados para saber que pasa el próximo día.

4 - Perdidos

Los Aventureros vagan sin rumbo por el sombrío valle, sin ningún sentido de la orientación. Por encima de ellos no hay ninguna señal del sol o del cielo, mientras que por debajo de ellos todo es oscuro y silencioso como una tumba. Tira de nuevo los dados para saber que pasa el próximo día.

5 - Hallazgo de un Tesoro

A medida que trepan las rocas, erosionadas por el paso del tiempo y frías y heladas al tacto, halláis la entrada a una cueva. Dentro de la cueva los Aventureros encuentran un algún tesoro.

Los Aventureros ganan un objeto de Estancia Subterráneo, tal y como determina la Tabla de Tesoros de la página 115 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest. Tira de nuevo los dados para saber que pasa el próximo día.

6 - ¡Escapada!

Después de lo que parecen ser semanas o meses en el Valle de la Penumbra, los Aventureros salen a la relativa seguridad de las Llanuras de los Muertos una vez más.

56-62 ENJAMBRE DE MURCIÉLAGOS

Una noche mientras los Aventureros charlan alrededor de su pequeña lumbre, la luna parece estar oculta por una nube. Al observarla, ven el cielo lleno de murciélagos gigantes que se lanzan al ataque.

Hay treinta Murciélagos en total. Cada Aventurero debe tirar 1D6 y sumar su Fuerza, este es el número de Murciélagos que mata, y cada Murciélagos vale 5 monedas de oro. Calcula cuántos Murciélagos quedan vivos. El resultado es el número de Heridas que cada Aventurero sufre, sin modificadores. Estas Heridas se infectan, y no pueden ser curadas en esta aventura. Reducir al Aventurero estas Heridas de su atributo de Heridas Iniciales de forma permanente hasta el regreso a la civilización, donde podrán ser curadas de forma profesional y volverán a tener sus Heridas Iniciales de siempre.

63-66 JAURÍA DE NAGASH

Justo después del atardecer los Aventureros montan su campamento al abrigo de un enorme obelisco de granito rodeado de losas polvorientas. El sonido de cuernos de caza resuena cerca. De repente, un enorme león, brillando con una luz dorada salta desde la maleza circundante. Mira a los Aventureros con ojos clarividentes y ruge de forma poderosa antes de darse la vuelta y salir corriendo. Momentos más tarde, los Aventureros ven a los cazadores. Los cazadores están vestidos con oscuras armaduras, cuernos y alas de murciélagos que adornan sus ornamentados yelmos. Montan carros tirados por oscuros caballos esqueleto y un grupo de chacales demoníacos con ojos rojos les rodea. Los Aventureros pueden detener a los cazadores u ocultarse y dejarlos pasar.

Si los Aventureros se ocultan, el espíritu del obelisco los maldice y todos pierden un punto de Suerte de inmediato y de forma permanente. Si no tiene Suerte pierden un punto de Resistencia en su lugar.

Si los Aventureros se enfrentan a los cazadores, tiran 2D6 y suman el Nivel de Combate del grupo. Este es el número de cazadores que hay. Después cada Aventurero debe tirar 1D6 y añadir su Nivel de Combate, este es el número de cazadores que logra matar. Cada cazador superviviente ataca antes de que sean destruidos. Sus ataques se dirigen aplicando la regla del uno contra uno usando los marcadores de Aventurero. Ataca con Fuerza 10 gracias a sus Espadas Espeluznantes y tienen un Nivel de Combate de 10. Si un Aventurero se lesiona con una Espada Espeluznante, sus Heridas Iniciales se reducen permanentemente en 1D3.

Sea cual sea el resultado del combate, los Aventureros obtienen la bendición del León Dorado. Esto les permitirá sanar hasta sus Heridas Iniciales una vez por aventura, siendo restauradas al final del turno en que sus Heridas se ven reducidas a cero por primera vez.

· EVENTOS EN LAS CATACUMBAS DEL TERROR ·

Una vez que los Aventureros llegan a las Catacumbas del Terror, ¿quién sabe que amenazantes peligros estarán al acecho en la oscuridad? Las Catacumbas son uno de los lugares más peligrosos del Mundo de Warhammer, ¡y los Aventureros harán bien en caminar con precaución y llevar una gran espada!



En las partidas que has jugado hasta ahora, has usado Cartas de Evento que vienen con este suplemento para saber que les ocurre a los Aventureros en las Catacumbas del Terror. Esta sección de reglas ofrece un sistema alternativo si lo prefieres, incorporando a las Tablas de Eventos del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest los 11 nuevos Eventos de No Muertos adicionales. Por supuesto, si lo deseas puedes seguir usando solo las Cartas de Eventos de las Catacumbas del Terror.

Siempre que una Carta de Evento tiene una "E" en las esquinas superiores, tira un dado. Con una puntuación de 1 - 2, sigue el Evento de la carta. Con un resultado 3-4 utiliza la Tabla de Eventos del Libro de Rol de Warhammer Quest, con un 5-6 usa la Tabla de Eventos de No Muertos.

· TABLA DE EVENTOS EN LAS CATACUMBAS (D66) ·

La tabla de D66 funciona tirando dos dados. El primero dado indica el valor de las "decenas", mientras que el segundo dado indica el valor de las "unidades". Por ejemplo, si sacas un 3 y un 4, significa que has sacado un 34. Si sacas un 1 y un 6, has obtenido un 16, y así sucesivamente.

11-13 - EMBOSCADA

¡Roba dos Cartas de Evento!

14-16 - TRAMPA - RELÁMPAGO

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con la puntuación más baja ha activado una trampa que causa la descarga de un relámpago mágico que sale disparado desde un jeroglífico del techo. El Aventurero sufre 2D6 Heridas sin modificadores por armadura.

Existe la posibilidad de que el relámpago pueda rebotar a otro Aventurero. Tira un dado: con un resultado de 1, 2 o 3 otro Aventurero se ve afectado. El relámpago impactará al Aventurero más cercano a la primera víctima. Si hay dos Aventureros a la misma distancia de la víctima original en la misma estancia, el Aventurero con más puntos de armadura se verá afectado (tira dados al azar, si todavía no existe un objetivo claro). Esta acción continúa hasta que todos los Aventureros se han visto impactados o sacas un 4, 5 o 6. No se consigue Tesoro al completar este Evento.

21-23 - TRAMPA - NIEBLA OSCURA

Los Aventureros se ven envueltos en una niebla oscura. Durante unos pocos minutos, los Aventureros van dando tumbos y chocando y tropezando entre sí y contra los muros. De pronto la niebla se disipa, pero los Aventureros descubren que algunos equipamientos han desaparecido. Coge un marcador de Aventurero. Este Aventurero perderá todas las armas no mágicas (incluyendo armas de proyectiles) y la armadura que llevaba. No se consigue Tesoro al completar este Evento.



24-26 – TESORO

Los Aventureros han tropezado con un cofre lleno de oro, armas, objetos mágicos, joyas y armaduras. Roba otra Carta de Evento y resuélvela inmediatamente. Además de cualquier tesoro que ganen los Aventureros por ese Evento, recibirán 2D6x100 monedas de oro, una Carta de Tesoro y tira en la Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo.

31-33 – FANTASMA

Después de algún tiempo, los Aventureros se dan cuenta de que están siendo seguidos por una figura fantasmal, una orgullosa figura humana que porta una ligera armadura. Lo único que le falta es una espada. El fantasma te dice que una de tus espadas es suya. Tienes la opción de entregarle la espada para que descanse en paz, o cñegársela?.

Si no le entregas la espada entonces sonr e cruelmente y alarga su mano para tocar a uno de los Aventureros. El Aventurero queda congelado durante 1D6 turnos, durante los cuales no podr  atacar ni ser atacado de ninguna manera. Roba otra Carta de Evento ahora.

Si le entregas una espada, a continuaci n el fantasma sonr e con benevolencia y desaparece. Antes de irse, se ala a cuatro amuletos que hay en un rinc n...
*"Podr n evitaros da os...
 Por desgracia no los encontr  a tiempo..."*



Los amuletos contienen cada uno 1D6 puntos de Suerte que los Aventureros pueden utilizar en lugar de su propia Suerte. Cuando la Suerte almacenada se agote, el encanto de los amuletos falla, y no pueden usarse de nuevo. No se consigue Tesoro al completar este Evento.

34-36 – SARC FAGO

Los Aventureros encuentran un ornamentado sarc fago en un rinc n secreto. Coge un marcador de Aventurero para ver qui n abre el sarc fago. Tira un dado para ver que encuentra el Aventurero:

- 1-2. El Aventurero jadea con horror, y cierra la tapa. Cuando se vuelve hacia sus compa eros, su pelo se ha puesto blanco y parece que ha envejecido considerablemente. Nunca contar  el inexplicable horror que ha visto en el sarc fago. Queda penalizado con -1 Fuerza de forma permanente.
- 3-4. El sarc fago est  vac o, pero a medida que la tapa se cierra de golpe, unos chillidos de alarma se escuchan en la oscuridad. Roba otra Carta de Evento inmediatamente.
5. El sarc fago contiene piedras preciosas por un valor de 1D6x200 monedas de oro.
6. El sarc fago contiene un tesoro escondido (coge una Carta de Tesoro). Esta carta no cuenta para el n mero total de Cartas de Tesoro que el Aventurero ha ganado en esta aventura.

Una vez que un Aventurero ha abierto el sarc fago, otro puede intentar abrirlo otra vez si as  lo desea. Cada Aventurero puede tratar de abrirlo una sola vez. No se consigue Tesoro al completar este Evento.



41-43 – C MARA FUNERARIA

Mientras los Aventureros se mueven, uno de ellos pisa una losa falsa, que emite un ligero chasquido. Una parte del muro trasero se desliza para revelar una gran estancia. Coge un marcador de Aventurero para ver quien activ  la puerta secreta y coloca una nueva puerta en cualquiera de las paredes libres en la secci n de tablero donde se encuentra el Aventurero.

Si los Aventureros exploran esta nueva puerta, coloca la secci n de la C mara Funeraria al otro lado. Esta sala contiene tres Cartas de Evento. Sin embargo, mientras est n en la C mara Funeraria, un Evento Inesperado ocurre con un 1 o un 2 en la Fase de Poder. Todos los Aventureros ganan un Tesoro de Estancia Objetivo si se las arreglan para limpiar de Monstruos esta estancia.

44-46 – ESCAPAR O MORIR

A medida que los Aventureros avanzan por la oscuridad uno de ellos se golpea con una roca que sobresale del techo. Para horror de los Aventureros, la roca cae y a trav s del agujero del techo empieza a caer arena. Tal es el horror, que adem s oyen un ruido sordo a lo lejos como losas de piedra movi ndose lentamente para sellar la tumba para siempre. Cada Aventurero tira dos dados y se suman los resultados. Este valor corresponde al n mero de turnos que los Aventureros tienen para encontrar el mecanismo de la antigua trampa y neutralizarlo.

A partir de ahora, cada vez que los Aventureros entren en una nueva secci n de tablero, pase lo que pase en esa secci n, podr n buscar el mecanismo para desactivarlo. Para tener  xito, los Aventureros deben declarar que un solo Aventurero lo est  buscando, y luego coger un marcador de Aventurero al azar. Si el marcador es el mismo que el Aventurero elegido para la desactivaci n, el mecanismo ha sido encontrado y desactivado.

Si los Aventureros no encuentran el mecanismo a tiempo, y todav a est n en las Catacumbas, a continuaci n, quedar  sellada para siempre. Una vez el tiempo ha llegado a su fin, ni siquiera pueden tirar en la Tabla Escape impresa en el Libro de Aventuras.

51-53 - POZO DE LA ETERNIDAD

El suelo se derrumba y aparece una enorme grieta exudando una enorme nube de humo teñido de manchas de color rojo. Un aullido chirriante resuena a lo largo de los muros.

Coloca el marcador Pozo de la Desesperación en cualquier lugar de la sección de tablero, dentro del alcance de la linterna. Las miniaturas dentro del marcador cae de pronto y es destruida si obtiene un 6 al tirar 1D6. Las miniaturas adyacentes al marcador no ceden.

Cada Aventurero puede mirar dentro del pozo una vez, y no hacer nada más en un turno completo. Tira 1D6 por cada Aventurero que mira.

1. Los vapores nocivos dañan al Aventurero. Debe tirar 1D6 y añadir su Resistencia. Con un 7 o menos pierde 1D3 Heridas de forma permanente.
- 2-4. El Aventurero queda paralizado por la pulsación rítmica que emite el Pozo de la Eternidad. El Aventurero no puede hacer nada hasta que salga un 6 salga en la Fase de Poder. Los Monstruos que ataquen al Aventurero cuerpo a cuerpo tienen +2 a sus tiradas para impactar.
5. El Aventurero alcanza el foso y al cerrar su mano agarra un objeto mágico que hay colocado. El Aventurero gana de inmediato una Carta de Tesoro de Estancia Objetivo.
6. Cuando mira en las profundidades, el Aventurero se da cuenta de que está mirando en el pozo de toda conciencia. Cada mentira, verdad, ambición y debilidad es revelada por un breve momento, recibiendo una vertiginosa sensación de absoluto conocimiento. Esta toma de conciencia interna recién descubierta se representa con un punto adicional de Suerte. Este es un incremento permanente.

No se consigue Tesoro al completar este Evento.

**54-56 - MALDICIÓN DE LOS AÑOS**

El tiempo parece transcurrir lentamente, mientras que los Aventureros continúan su viaje. Finalmente uno de los Aventureros se seca el sudor de la frente y exclama: ¿Desde hace cuánto tiempo que estamos aquí mis queridos amigos? ¿Cuánto tiempo hace que no vemos la luz del día? Sus compañeros menean la cabeza confundidos, ya que ninguno de ellos tiene la más mínima idea de que responder. La pregunta les hace mirarse unos a otros, y se dan cuenta de que se han convertido en una sombra de lo que fueron, parece que el tiempo pasa misteriosamente. Cada Aventurero debe tirar un dado.

1. El Aventurero ya es viejo y gris, sus ojos legañosos y pestañean débilmente. Reduce -1 Fuerza o Resistencia y 1D6 de sus Heridas Iniciales.
- 2-5. Aunque tiene algunas canas en el pelo, el Aventurero no ha envejecido lo suficiente como para afectarle en combate.
6. Extrañamente el tiempo corre hacia atrás. El Aventurero ha regresado a la primera oleada de su juventud, es un adolescente en la flor de la vida. Gana permanentemente +1 Resistencia o Fuerza, más un extra de 1D6 Heridas.

61-63 - RISA DE LOS CONDENADOS

Un insidioso hechizo se teje alrededor de los Aventureros, que comienzan a reírse hasta estallar en histéricas carcajadas desencajándose sus rostros. A partir de ahora, los Aventureros deben tirar un dado y sumar su Resistencia al inicio de cada turno, después de que los dados de la Fase de Poder hayan sido tirados. Si el resultado es de 6 o menos, sufren un modificador de -1 a todas sus tiradas para Impactar en ese turno ya que no pueden superar su ataque de risa. Si alguna vez sacan un 6 natural, entonces el hechizo se rompe y ya no se ven afectados por él, a menos que la maldición del hechizo vuelva de nuevo.

No ganas ningún Tesoro por este Evento.

64-66 - MUERTE POR HONGOS PUTREFACTOS

Uno de los Aventureros pisotea algunos hongos que hay en el suelo de forma grotesca, levantando una nube de esporas infecciosas.

Coge un marcador de Aventurero para ver quién pisó los hongos. El Aventurero y cualquier otro adyacente a él, sufren un modificador de -1 Movimiento y -1 Fuerza y -1 para Impactar durante el resto del subterráneo. Esto sólo puede ser curado con una poción mágica o un hechizo de curación.

No se consigue Tesoro al completar este Evento.

· OBJETOS MÁGICOS NO MUERTOS ·

Las legiones de No Muertos tienen acceso a muchos y efectivos artefactos mágicos, a menudo fabricados hace muchos siglos. Los Nigromantes y Nigromantes No Muertos, pueden dedicar su tiempo a construir dispositivos y armas que les ayudarán en sus rituales, ya que necesitan muchos cadáveres para usarlos en sus oscuras artes. Las tumbas y pirámides del Reino de los Muertos están llenas de una gran variedad de objetos antiguos, enterrados con los reyes muertos hace milenios.

En el Libro del Juego de Rol de Warhammer Quest, hay tablas de objetos mágicos, armas y armaduras de los Monstruos. En sus perfiles, algunos de ellos disponen de uno o más objetos mágicos. Si la tabla de Monstruos indica que un Monstruo tiene un objeto mágico, armas o lo que sea, tiras en su tabla correspondiente del Libro de Jugar a Rol.

En las páginas siguientes se encuentran tres nuevas tablas que describen las reglas específicas para los objetos mágicos, armas y armaduras de los No Muertos. Ahora, cada vez que juegues una aventura con No Muertos y haya algún Monstruo que tenga alguno de los objetos anteriormente mencionados utiliza las siguientes reglas:

Si el Monstruo es un Caballero No Muerto, Nigromante, Nigromante No Muerto, Vampiro o Momia utiliza las Tablas de Objetos Mágicos de No Muertos que se detallan a continuación.

De lo contrario, utiliza los objetos mágicos normales del Libro de Jugar a Rol. Sin embargo, hay algunos No Muertos en las tablas de monstruos de Warhammer Quest también, y si lo prefieres, puedes usar los nuevos objetos para ellos.

Al jugar tus partidas puedes decidir que tablas vas a usar y en qué casos. Por ejemplo, si el monstruo generado es un No Muerto que tiene equipo mágico como armas, armadura u objetos, tira un dado. Con un resultado de 1, 2 o 3 se usan las tablas normales de Warhammer Quest, pero con un resultado de 4, 5 o 6 se usan las siguientes tablas.

Las demás reglas para objetos mágicos, armas y armaduras para los Monstruos, como a varios Monstruos con objetos mágicos. Estas reglas pueden encontrarse en las Reglas Especiales de Monstruos en la sección del Bestiario.

· ARMAS MÁGICAS NO MUERTOS ·

1 Cuchilla del Terror

Esta espada exuda un frío glacial. Corta el aire por donde pasa creando pequeños esquirlas de hielo, congelando todo a su alrededor.

Cualquier Aventurero adyacente al portador de la espada sufre 3 Heridas sin modificadores, y causa Daño Fatal (pág. 131 del Libro de Jugar a Rol).

2 Espada Funeraria del Caos

Esta espada está forjada a partir de la cruda esencia del caos y está constantemente 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 la Resurrección

A medida que la sangre da la espada se derrama en el suelo empieza a burbujear. Cuando se forma un charco de dos palmas, un cuerpo esquelético surge del charco y ataca a los Aventureros.

Anota el número de Heridas que el Monstruo armado con esta arma inflige. Por cada 10 Heridas que provoca, surge otro esqueleto armado con espada. El Esqueleto se coloca utilizando las reglas habituales y ataca en la siguiente Fase de Monstruos.

4 Destripadora del Sepulcro

La Destripadora del Sepulcro tiene pronunciados dientes hechos de acero negro. A pesar de su superficie oscura tiene un brillo sobrenatural de color azul y desgarrar armaduras con suma facilidad.

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 que el Aventurero afectado porta.

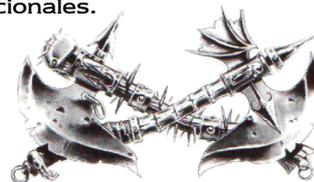
5 Hachas de Nagashizzar

Estas Hachas fueron creadas por el Gran Nigromante Nagash y tienen una base Piedra de Disformidad incrustada en sus filos. Siempre se utilizan en pares y la Piedra de Disformidad puede causar efectos terribles en sus víctimas.

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

D6 Resultado

1	El Aventurero está muerto y no puede ser sanado. El podrá ser objeto de Hechizo de Resurrección o similares en turnos posteriores.
2-3	El Aventurero pierde -1D6 Heridas permanentemente.
4	El Aventurero pierde -1 Resistencia permanentemente.
5	El Aventurero pierde -1 Fuerza permanentemente.
6	El Aventurero no sufre efectos adicionales.



6 Mayal de Craneos

Esta antigua arma fue forjada con astucia mediante extensas y largas cadenas negras. Esos horribles calaveras enlazadas continúan cascando e incluso muerden con sus mandíbulas.

Las mandíbulas del mayal pueden morder a un Aventurero que es impactado. Con un 6 natural al impactar el Aventurero sufre 2D6 Heridas extras sin modificadores.

· OBJETOS MÁGICOS NO MUERTOS ·



1 Báculo Llameante de la Muerte

Este báculo arroja gotas de llamas ardientes a los Aventureros.

Este báculo confiere al Monstruo la Regla Especial Aliento de Fuego (3) – Página 130 en el Bestiario del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

2 Báculo del Cráneo

Las mandíbulas del báculo chirrían y murmuran alertando a su portador de objetos mágicos y magia hostil.

Sólo puede ser usado por Monstruos mágicos. Si el Monstruo no usa magia tira de nuevo el dado en esta misma tabla. Este báculo permite al portador repetir la tirada de Resistencia Mágica o Disipar Magia que los Aventureros hacen. Si esta segunda tirada falla, el hechizo funciona con normalidad.

Además cualquier objeto mágico utilizado contra el portador no tiene efectos con un resultado de 6 en una tirada de 1D6. Las armas causan el daño normal pero sin efectos adicionales. Los objetos con usos contados, computan como si se hubiesen usado, incluso si el intento no tuvo éxito. Por ejemplo, una Espada de Hielo no congelará al portador del báculo, y no podrá ser utilizada durante el resto de la aventura.

3 Los Libros Malditos de Har-Ak-Iman

Estos libros contienen las demenciales divagaciones del Nigromante árabe Har-Ak-Iman, el hombre más malvado y depravado que ha respirado en el mundo (o eso se afirma).

Estos libros irradian tanta pura maldad, que los enemigos adyacentes se encuentran físicamente superados y estupefactos. Cualquier Aventurero adyacente a un Monstruo que tenga en su poder uno de estos libros malditos sufre un modificador de -1 en sus tiradas para impactar cuerpo a cuerpo y con armas proyectil. Cualquier hechizo lanzado en la misma sección de tablero costará 1 Punto de Poder adicional.

4 Brazaletes de Khemri

Khemri es una de las principales ciudades de los Reinos de los Muertos. Este brazalete parece artificialmente 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. Esta habilidad es adicional a cualquier otra que el Monstruo ya tenga.

5 Amuleto de Helsnicht

Este amuleto de bronce fue forjado por el Nigromante Dieter Helsnicht y permite a su portador utilizar los vientos oscuros de la magia para invocar criaturas de las tumbas, o incluso curar sus propias heridas.

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

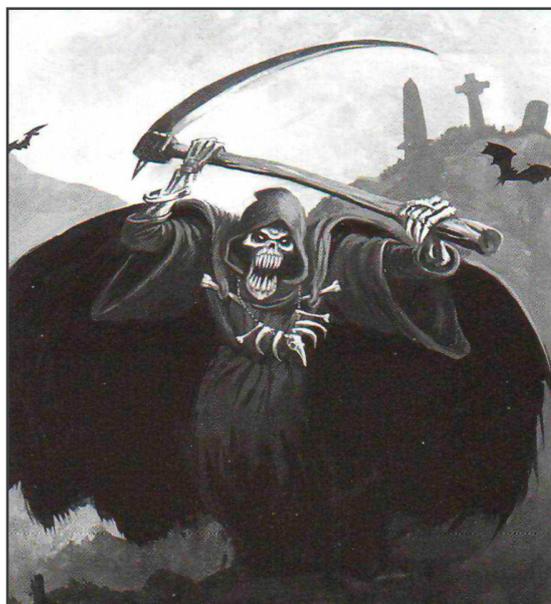
D6 Resultado

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | El amuleto no suerte efectos este turno. El portador invoca 1D6 Esqueletos, que son colocados de inmediato siguiendo las reglas habituales. Ellos podrán atacar en su Fase de Monstruos. |
| 3-4 | El portador gana vitalidad artificial y puede sanarse 2D6 Heridas inmediatamente. Estas no podrán superar las Heridas Iniciales del Monstruo. |
| 5 | El portador podrá invocar un Hechizo Nigromántico. Consulta la sección del Bestiario de Warhammer Quest para más detalle. |
| 6 | |

6 Bástón de Osiris

Este bástón está rematado con una simbólica escultura de serpiente, que mágicamente puede atacar a los Aventureros cercanos.

Cualquier Aventurero que esté de pie adyacente al Monstruo al inicio de la Fase de Monstruos sufrirá un impacto con un resultado de 4, 5 o 6. El ataque tiene una Fuerza igual al Nivel de Combate del Aventurero y se desarrolla de la forma habitual.



· ARMADURAS MÁGICAS NO MUERTOS ·

1 Escudo del Infortunio

Este escudo está forjado con hierro y Piedra de Disformidad, brillando con un color rojo tenue en la oscuridad. Sin embargo, resplandece con vitalidad cuando la magia es invocada contra el portador.

El escudo añade +1 Resistencia al Monstruo. Además, cualquier hechizo lanzado contra el portador puede ser devuelto al Hechicero. Esto sucede si al tirar 1D6 sale un 6, siendo afectando el hechizo al Aventurero que lo lanzó.

2 El Yelmo de Krell

Krell fue una vez un poderoso Guerrero del Caos, que ahora sirve a Nagash en su eterna condena. El yelmo tiene una runa incrustada que puede provocar la locura a aquellos quienes lo miren.

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 su tirada para Impactar, es temporalmente presa de la locura de Krell, y no podrá hacer absolutamente nada en un turno completo. Los Monstruos ganan +1 para Impactar a los Aventureros afectados por el Yelmo de Krell.

3 Armadura del Defensor

Esta armadura completa tiene la forma de un esqueleto humano y está creada con el acero más resistente bañado en oro antiguo. La superficie brillante de esta armadura refleja los hechizos enemigos.

El Monstruo obtiene Resistencia Mágica (4). Consulta el Bestiario de Warhammer Quest.

4 Armadura de la Plaga

Esta armadura está forjada de putrefacción y descomposición durante siglos y confiere una vitalidad sobrenatural a su portador.

El Monstruo gana Regeneración (2). Ver el Bestiario de Warhammer para más detalles. Esta habilidad es adicional a cualquier otra que el Monstruo ya posea.

5 Coraza de Hierro de Numas

Este coraza de hierro adornada de rojo fue forjada 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 o 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 conjunto de la armadura maldita tiene miles de años de antigüedad, creada en la época en que los monstruos escamosos habitaban la tierra y dragones de fuego surcaban los cielos. Quien puede entender el oscuro camino y propósito de su creador. La armadura se consume poco a poco el cuerpo de su portador hasta que no es más que un cuerpo esquelético de huesos marchitos unidos por la magia negra que imbuye la armadura.

El Monstruo que use esta armadura pierde un Ataque, pero tiene +3D6 Heridas Iniciales adicionales. Ningún Monstruo puede tener menos de un Ataque.

"Por Sigmar que no debería haberme levantado esta mañana", maldijo Guntar Leitzen tan pronto machaba a otra momia con el saliente de su escudo. Una maza impactó sobre su casco, mientras veía estrellas danzando brevemente frente a sus ojos. "Maldita sea, ya sabía que nunca debería confiar en un hombre con la armadura de color rojo y negro," pensó, pestañeando sus ojos brevemente al Aventurero que yace de pie junto a él. "Y esa espada suya, estoy seguro de que no lo era mucho antes de que visitásemos Talabheim. Y no es una nueva. "La espada en cuestión era casi tan larga como Guntar pero el enigmático caballero, quien decía que le podíamos llamar Derek Spoiler, parecía no tener problemas usandola contra las cuerpos de momias a las que se enfrentaba.

"¿Se han ido ya? ¿Podemos parar para comer ahora?" La estridente voz de Gimball Jotweed preguntó desde el refugio seguro que había encontrado detrás de los dos Aventureros acorazados. Observando todo tras la pila de mochilas que se ofreció para "proteger", el Halfling podía ver saltar chispas de los enemigos cuando los dos luchadores se separaron. Puesto que todos le dieron la espalda, Gimball decidió que así podría aprovechar al máximo la ocasión. Distraídamente su mano se deslizó en la mochila de Guntar, escarbando en el interior casi con vida propia. Sintió algo casi circular y frío, su mano decidió que vendría bien sacarla de la bolsa para tomar un poco de aire fresco. Gimball miró lo que tenía en la mano. Un rubí. Oh, bueno, pensó Gimball, es mejor tenerlo en mano y cuidarlo que si se pierde, y se guardo la joya en uno de sus innumerables equipajes. Su otra mano comenzó a hacer otra incursión en las pertenencias de los del grupo ante el ruidoso rugido de Derek Spoiler

que resonó en su cabezita cubierta por el yelmo. "Puedes poner tus manos en mi mochila si quieres un poco cretino, pero no lo aconsejaría" Gimball alzó la vista con horror. Debía tener ojos en la nuca, pensó. Preguntándose con urgencia, que cosas garrapatosas podría encontrar entre las pertenencias de Finastan el Magnífico, el Halfling metió con cautela sus manos en el equipaje de viaje del Hechicero. Algo repulsivo se esparció por su mano. Gimball le zarandeo rápidamente. Sin embargo, algunos de los ingredientes de hechizos que tenía dentro se derramaron por el suelo, bañando al Halfling en polvos mágicos.

El Halfling estomudó violentamente al respirar el extraño brebaje. Su cabeza le dolía, un ojo comenzó a parpadear y todo su cuerpo comenzó a sentir un extraño cosquilleo. Sintió como un mal viento mágico impregnaba su cuerpo... Gimball tosió. Para su asombro, parpadeó y una bola de fuego salió expulsada de su boca. Quemándole hasta las cejas, la bola se precipitó ante las momias contra las que Derek combatía. Sus vestimentas llenas de vendajes secos quedaron envueltas en fuego en cuestión de segundos, hasta convertir la estancia en un infierno en llamas.

A medida que los restos carbonizados llenaban el ambiente con una agria humareda, Finastan agarró el pequeño Aventurero por las orejas, meneándole con sus pequeñas piernas hacia el precipicio sin fondo. "Nunca, nunca, nunca, nunca, vuelvas a tocar mis cosas de nuevo!" "Sí, Finastan. "Gimball dijo, en voz muy baja, preguntándose vagamente como sería hacer "plaf" en el fondo del abismo. "Tal vez un día lo averigüe", reflexionó.

· TABLA DE MONSTRUOS NO MUERTOS ·

Para ahorrar espacio las tablas de Monstruos en este libro se presentan ligeramente de forma diferente. Tira en la tabla correspondiente para saber con qué tipo y cuántos Monstruos se encuentran los Aventureros. Los atributos de cada Monstruo están en la tabla grande, ordenados por orden alfabético, para que puedas encontrar sus atributos y Reglas Especiales de forma rápida y sencilla. Os presentamos dos criaturas No Muertas que no se incluyeron en el Libro de Jugar a Rol.

· CARROÑERO ·

Los Carroñeros son los restos de antiguas criaturas voladoras que surcaban los cielos antes de la llegada de los Elfos o los Enanos. Sentados en la espalda del Carroñero criaturas espectrales se alimentan de los espíritus de los caídos.

Heridas	10	Iniciativa	4
Movimiento	8	Ataques	3+
Hab. Armas	3	Oro (unidad)	450
Hab. Proyectiles	-	Armadura	-
Fuerza	3	Daño	1D6
Resistencia	3		

Reglas Especiales

Ataque Carroñero (Emboscada Mágica A); Miedo 6; Vuelo.

ATAQUE CARROÑERO: Cada vez que un Carroñero hace un impacto con éxito, tira dos veces para el Daño (1D6+3) y aplica ambos resultados de daño al Aventurero.

· DRAGÓN ZOMBI ·

Los Dragones han gobernado los cielos desde los inicios y son temibles y poderosas criaturas. Cuando un Dragón siente la llamada de la muerte, viaja con pesadumbre hacia la Llanura de los Huesos para suspirar su último aliento entre los huesos de los suyos. Aquí los vientos de la Magia Oscura son tan poderosos que en ocasiones enormes alas del Dragón vuelven a batir con una fuerza sobrenatural.

Heridas	75	Iniciativa	3
Movimiento	6	Ataques	6
Hab. Armas	4	Oro (unidad)	5000
Hab. Proyectiles	-	Armadura	8
Fuerza	7	Daño	6D6
Resistencia	6		

Reglas Especiales:

Vuelo; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Aliento Pestilente (Emboscada Mágica A); Plaga; Terror 13.

ALIENTO PESTILENTE: Los Dragones Zombis escupen una nube de gases corrosivos y pestilentes que marchitan todo lo que tocan. Cuando el Dragón haga sus ataques tira un dado 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. Cualquier Aventurero que vea sus Heridas reducidas a cero por el Aliento Pestilente sufre la Plaga del Dragón Zombi y por lo tanto pierde -1 a su Resistencia cuando es curado para volver a la vida.

NIVEL 1-2

D66 Monstruos

11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 3-5
12-13	1D3 Guardias del Sepulcro
14-16	1D6+6 Murciélagos Gigantes
21	1D3 Carroñeros
22	2D6 Arañas Gigantes
23	2D6 Ratas Gigantes
24-31	Luthor
	1D6+3 Esqueletos armados con
32-33	[1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas
34	1 Espectro
35	2D6 Ratas Gigantes
36	1 Araña Gigantesca
41-42	2D6 Necrófagos
43-45	1D6+3 Lanceros Esqueletos
46	1D6+3 Zombis
51	1D3 Caballeros No Muertos
	1D6+3 Esqueletos armados con
52-53	[1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas
54	1 Momia
55	2D6 Necrófagos
56-61	1D3 Carroñeros
62	1D3 Momias
63	Gunther Laransched y Esbirros
	1D6+3 Esqueletos armados con
64	[1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas
65	1D3 Guardias del Sepulcro
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 3-5

NIVEL 3-5

D66 Monstruos

11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 6-7
12-13	1D6 Guardias del Sepulcro
14-16	1D6+2 Espíritus
21	1D6 Carroñeros
22	1D6+2 Espíritus
23	1D3+1 Arañas Gigantescas
24-31	Luthor y 1D6 Carroñeros
32-34	1D6 Momias
35	1D6 Caballeros No Muertos - Wight
36	1D3 Momias
	1 Nigromante, 2D6 Necrófagos y
41	1D6+3 Esqueletos
42	1D3 Caballeros No Muertos
43-45	1D3 Espectros
46-51	2D6 Zombis y 1D6 Momias
	1 Campeón Nigromante y
52-54	1D6 Caballeros No Muertos
	1 Campeón Nigromante, 2D6 Esqueletos
55	armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas y 1D3 Guardias del Sepulcro
56-61	1D3 Carroñeros y 2D6 Necrófagos Laransched, 1D6+3 Esqueletos armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas y 1D3 Guardias del Sepulcro
62	Laransched, 1D3 Caballeros No Muertos y 1D6 Guardias del Sepulcro
63-65	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 6-7
66	

NIVEL 6-7

D66 Monstruos

11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 8
12-13	1 Nigromante, 2D6 Esqueletos, 1D6 Momia, 1D6 Guardias del Sepulcro y 3 Carroñeros
14-16	1 Rey Funerario, 1D6 Momias, y 3 Carroñeros
21	1 Señor Caballero No Muerto, 1D6 Caballeros No Muertos y 3 Carroñeros
22	1 Conde Vampiro, 1D3+2 Espectros y 2D6 Zombis
23	1 Conde Vampiro, 1D6+3 Lanceros Esqueletos y 2D6 Necrófagos
24-31	1D3+2 Espectros, 1D6 Carroñeros, 2D6 Esqueletos armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos y 2D6 Zombis
32-34	1 Nigromante, 2D6 Esqueletos armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos y 1D6+3 Zombis
35-36	1 Conde Vampiro, 1 Señor Caballero No Muerto y 6 Caballeros No Muertos
41-42	1 Conde Vampiro, 1D6+3 Lanceros Esqueletos y 2D6 Necrófagos
43-45	1 Señor Vampiro, 2D6 Necrófagos y 6 Momias
56-51	1 Maestro Nigromante, 2D6 Zombis, 2D6 Esqueletos armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos y 2D6 Necrófagos
52-54	1 Señor Vampiro, 2D6 Esqueletos [1-3] Espadas o [4-6] Arcos, 2D6 Necrófagos y 1D6 Momias
55-56	1 Señor Vampiro, 2D6 Esqueletos [1-3] Espadas o [4-6] Arcos y 6 Caballeros No Muertos
60-62	1 Paladín Nigromante, 1D6 Carroñeros, 2D6 Necrófagos y 1D6 Momias
63-65	1 Nigromante, 1D6 Caballeros No Muertos, 1D6 Guardias del Sepulcro y 1D6 Momias
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 8

NIVEL 8

D66 Monstruos

11	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 9-10 1 Maestro Nigromante, 10 Esqueletos armados con [1-3] Espadas o [4-6] Arcos, 1 Rey Funerario, 1D3+2 Caballeros No Muertos y 6 Guardias del Sepulcro
12-13	1 Maestro Nigromante, 1 Rey Funerario, 1D6 Momias, 1 Señor Caballero No Muerto y 3 Caballeros No Muertos
14-16	1 Señor Caballero No Muerto, 3 Caballeros No Muertos y 6 Carroñeros
21	1 Dragón Zombi
22	1 Conde Vampiro, 1 Nigromante, 2D6 Lanceros Esqueletos y 2D6 Zombis
23	1 Dragón Zombi
24-31	1 Maestro Nigromante, 1 Nigromante, 1 Señor Caballero No Muerto, 2D6 Lanceros Esqueletos y 6 Caballeros No Muertos
32-34	2 Paladines Nigromantes, 10 Necrófagos, 6 Guardias del Sepulcro y 2D6 Lanceros Esqueletos
35-41	1 Señor Vampiro, 1 Maestro Nigromante y 6 Caballeros No Muertos
42	1 Dragón Zombi
43-45	1 Conde Vampiro, 1 Maestro Nigromante, 1D6 Momias, 1 Señor Caballero No Muerto, 1D6 Caballeros No Muertos y 1D6 Carroñeros
46-51	1 Maestro Nigromante, 1 Señor Caballero No Muerto y 1D6 Caballeros No Muertos
52-54	1 Señor Vampiro Nigromante
55	6 Carroñeros, 2D6 Necrófagos y 1D6 Momias
56-61	2 Paladines Nigromantes, 1D6 Caballeros No Muertos, 2D6 Esqueletos y 1D6 Guardias del Sepulcro
62	2 Maestros de Nigromantes, 1D6 Caballeros No Muertos, 1D6 Guardias del Sepulcro y 1D6 Momias
63-65	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 9-10
66	Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 9-10

NIVEL 9-10

D66 Monstruos

11	Tira dos veces en esta tabla
12	1 Rey Nigromante No Muerto
13	1 Maestro Nigromante, 2D6 Esqueletos, 1D6 Momias y 2D6 Guardias del Sepulcro
14-16	1D3 Reyes Funerarios y 1D6 Momias
21	1 Nigromante No Muerto, 1 Señor Caballero No Muerto, 6 Caballeros No Muertos y 6 Carroñeros
22	1 Dragón Zombi
23	1 Conde Vampiro, 1 Nigromante, 2D6 Esqueletos y 1D6+3 Zombis
24-31	1 Nigromante No Muerto y 1 Dragón Zombi
32-33	1 Maestro Nigromante, 2 Señores Caballeros No Muertos, 2D6 Esqueletos, 6 Guardias del Sepulcro y 1D6 Caballeros No Muertos.
34	1 Señor Vampiro, 1 Conde Vampiro y 2D6 Esqueletos
35-36	1 Señor Caballero No Muerto y 1 Dragón Zombi
41-42	1 Nigromante No Muerto, 1 Señor Vampiro y 1D6 Espectros
43-45	1 Conde Vampiro y 6 Espectros
46-51	1 Señor Nigromante montado en Manticora
52-54	1 Señor Vampiro Nigromante, 1D3 Señor Caballeros No Muertos, 1D6 Guardias del Sepulcro, 1D6 Caballeros No Muertos y 2D6 Esqueletos
55	1 Maestro Nigromante, 1D3 Señor Caballeros No Muertos, 1D6 Guardia del Sepulcro y 1D6 Momias
56-61	1D3 Señor Caballeros No Muertos, 1D6 Guardia del Sepulcro, 1D6 Carroñeros, 2D6 Necrófagos y 1D6 Momias
62	1 Señor Nigromante, 1D3 Señor Caballeros No Muertos, 1D6 Caballeros No Muertos, 2D6 Esqueletos y 1D6 Guardias del Sepulcro
63-64	1 Maestro Nigromante, 1D6 Caballeros No Muertos, 1D6 Guardia del Sepulcro y 1D6 Momias
65	1 Rey Nigromante No Muerto
66	Tira dos veces en esta tabla

· MONSTRUOS NO MUERTOS ·												
Tipo y Raza	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Reglas Especiales
Araña Gigante	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	Telaraña (1D3).
Araña Gigantesca	5	3	-	Esp.	4	20	1	2	450	-	2	Telaraña (1D6).
Caballero No Muerto	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	Miedo 7.
Carroñero	8	3	-	3	3	10	4	3+	450	-	1	Ataque Carroñero (Emboscada Mágica A), Miedo 6, Vuelo
Conde Vampiro	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	Emboscada mágica A, Vuelo, Magia nigromántica 2, Resistencia mágica 5+, Vampiro.
Dragón Zombi	6	4	-	7	6	75	3	6	5000	8	6	Vuelo, Ignora Golpes 4+, Ignora Dolor 7, Monstruo enorme, Aliento Pestilente (Emboscada Mágica A), Plaga, Terror 13.
El Rey Terror	-	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	Magia Nigromántica 3, Disipar Magia 4+. Resistencia Mágica 4+, Objeto mágico x3, Arma Mágica, Regenerar 2.
Espectro	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	Ataque Espeluznante 2, Étéreo -1, Terror 8.
Espíritu	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	Ataque Espeluznante 1, Étéreo -1, Miedo 6.
Esqueleto	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	Regenerar 1, Miedo 5, Armados con Espadas, Arcos (F4) o Lanzas (Combate en Filas).
Guardia del Sepulcro	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	Miedo 5, Regenerar 1.
Gunther Laranschild	4	4	3+	4	3	15	3	2	550	-	1	Grimorio Necris, Esbirros (Ver Carta de Esbirros), Magia Nigromántica 1.
Luthor	4	2	6	4	3	8	-	2	250	-	1	Ignora Golpes 6, Ataque especial.
Maestro Nigromante	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	Magia Nigromántica 3, Disipar Magia 4+. Resistencia Mágica 4+, Objeto mágico x3, Arma Mágica, Regenerar 2.
Mantícora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	Vuelo, Agujón Mantícora (Emboscada mágica A), Terror 11
Momia	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	Miedo 7, Putrefacción de la tumba (1D3).
Necrófago	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	Huir, Miedo 4.
Nigromante	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	Magia nigromántica 1, Resistencia mágica 5+, Arma mágica, Regenerar 2.
Nigromante No Muerto	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	Miedo 10, Magia Nigromántica 3, Objeto mágico x2, Arma mágica, Regenerar 2.
Paladín Nigromante	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	Magia nigromántica 2, Resistencia mágica 4+, Objeto mágico x2, Arma mágica, Regenerar 2.
Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	Miedo 7, Armadura mágica, Objeto mágico, Arma mágica, Putrefacción de la tumba (1D6)
Rey Nigromante No Muerto	6	7	A	7	6	63	4	5	7500	6	6	Magia Caos 2, Monstruo Enorme, Magia Nigromante 3, Armadura mágica, Disipar magia 4+, Resistencia mágica 4+, Objeto mágico x3, Arma mágica, Terror 14, Regenerar 2.
Señor Caballero No Muerto	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	Miedo 8, Armadura mágica, Arma mágica.
Señor Nigromante	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	Emboscada mágica A, Magia nigromántica 4, Disipar magia 4+, Resistencia mágica 4+, Objeto mágico x4, Arma mágica, Regenerar 2.
Señor Vampiro	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	3	3	Emboscada mágica A, Vuelo, Magia nigromántica 3, Resistencia mágica 5+, Vampiro.
Señor Vampiro Nigromante	6	7	2+	6	5	38	8	3	4750	4	4	Emboscada mágica A, Vuelo, Armadura mágica, Objeto mágico x2, Resistencia mágica 4+, Arma mágica, Disipar magia 4+, Magia nigromántica 4, Vampiro.
Zombi	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	Miedo 3

• SECCIÓN 3 •

• GUIA PARA DIRECTORES DE JUEGO POR ANDY JONES •

Esta sección de las Catacumbas del Terror te prepara para la aventura Oscura Necrópolis.

En esta página encontraras una positiva perspectiva sobre las dificultades y pesadillas en el viejo arte de dirigir la partida los juegos de mesa, con algunos consejos útiles e ideas, y si no... iserá entretenido leerlo de todos modos!

Si creíste, como Director de Juego, que La Perdición de Grishnak fue una condena de superar, a continuación viene tu peor pesadilla. La Oscura Necrópolis es una aventura bastante complicada, con algunos trucos sucios, giros inesperados y una trama muy detallada. Todo lo difícil ya está hecho, sin embargo nos ha llevado algún tiempo y un buen montón de sangre, sudor y lágrimas conseguir que la Oscura Necrópolis esté lista para ser visitada.

Todo lo que tienes que hacer es leer, memorizar y asimilar las páginas siguientes y luego llevar a la práctica para tus impacientes jugadores. Ellos esperan conocer la historia desde afuera, y no puedes decepcionar a tu público.

Una forma de limitar las proporciones épicas de tu tarea, es leerte toda la aventura para obtener un control básico de la misma y así decidir hasta donde van a jugar esta primera parte. Después de todo, no tienes que jugar toda la aventura de una vez, aunque es típico seguir jugando hasta la madrugada y en ocasiones hasta que sale el sol.

De esta manera sólo será necesario tener un conocimiento profundo del Subterráneo 1, por ejemplo, a la vez que mantienes la imagen de ser omnisciente a los jugadores. Antes de poder jugar el siguiente subterráneo, debes tener por lo menos un día o dos para estudiarte bien la siguiente aventura.

LOS AVENTUREROS

Antes de comenzar la aventura hay que hacer una sesión donde prepares un montón de cosas. Permite a los jugadores saber que es una aventura para Nivel de Combate 7 aproximadamente, y que vais a pasareis unas cuantas noches juntando a todos los jugadores. Seguro que no es ningún problema si estáis jugando una campaña en curso y ya se conocen los cuatro (o más) Aventureros como viejos amigos.

Sin embargo tendrás que echar un vistazo a sus Hojas de Control de Aventura para ver sus equipos e identificar aquellos objetos desequilibrados que puedan arruinar la aventura.

Cualquier Director de Juego experto, pensará una excusa para deshacerse del objeto, al menos mientras dure la aventura. Puede ocultar esta flagrante manipulación, tirando los dados por cada objeto que no se conserva, o con alguna historia como que misteriosamente tus poderosas Botas de la Rapidez parecen sentirse más pesadas, perdiendo su magia...

Por supuesto este tipo de preparación es absolutamente vital si hay algún nuevo Aventurero o jugadores en el grupo. Lo peor de todo es encontrar que un Aventurero tiene todos los objetos equipados ya y es casi invulnerable a cualquier cosa que se le tire... Y no hay manera de saber si hizo trampa o no (por supuesto que es un jugador honesto, no un maestro de trampas poco fiable como el Director de Juego).

Detectar este tipo de errores inocentes y comprensibles antes de jugar evitará cualquier tipo de incidencia más adelante, y te permitirá mediar en la situación de antemano. Por ejemplo, ¿cómo demonios responderías si a la primera situación arriesgada los Aventureros sacan dos Martillos de Sigmar? ¡DOS?! La preparación es la tarea principal del Director de Juego.

Aparte de todo lo demás, es necesaria una reunión introductoria a los jugadores para asentar las diferentes expectativas que tengan... "Bienvenidos víctimas, digo Aventureros", perdón.

Esta noche comenzaremos una nueva aventura – tras pasarte horas preparándolo todo. Si los jugadores saben de antemano que van a una partida introductoria, no esperarán estar destruyendo Monstruos inmediatamente, sino irán mentalizados de disfrutar una gran introducción sobre quiénes son, y cuál es la aventura principal. Incluso si haces la introducción a la aventura y el primer subterráneo la misma noche, mantén las dos partes del juego bien diferenciadas, los jugadores sabrán como todo queda estructurado.

Si no dejas las cosas claras desde el principio, el comienzo de la aventura a menudo degenera en leer a toda prisa los fragmentos de texto, con bostezos de fondo. Esto no es porque el juego sea aburrido, sino porque creaste demasiadas expectativas rápido. La sesión introductoria es vital para el desarrollo de la partida. Con suerte, acabarán terminando con un recuerdo perfecto del grupo de Aventureros, donde están, a que se dedican, y que deben hacer. Por supuesto, también puedes soltar la introducción rápidamente, y arrojarles a los Trolls...

¿PUEDO IMPROVISAR? ¡CLARO!

A veces los jugadores pueden ser molestos, mendigos recalcitrantes y miserables. De hecho es mejor que lo des por hecho, ya que te acabará pasando. En muchas ocasiones veras que los jugadores tratan de hacer lo que no deben. Muéstrales la entrada a una pirámide, con un gran letrero de neón, taquilla y pases gratuitos, y en un plazo de cinco minutos puedes estar seguro de que se querrán quedar fuera y echar un vistazo al bonito color del árido horizonte.

Tu trabajo consiste en que bajen por la pirámide de una manera o de otra, o inventar una historia con el calor que comienza a hacer de pronto. Como las ovejas y el perro pastor, los jugadores saben a dónde tienen que ir, pero a menudo son torpes. Recuerda que ellos disfrutan con esto, quieren que te retuerzas en el sillón para probar que no eres lo suficientemente bueno como Director de Juego para los cuatro cerebrillos. Obviamente este no es el caso, y tienes que hacer de perro pastor paciente con ellos para que lleguen al sitio donde se sirva la masacre. En realidad es muy fácil. En el caso anterior por ejemplo, cuando andan medio km tienen que superar un Chequeo de Iniciativa, saquen lo que saquen, un agujero de arena les absorbe hasta caer por un pozo, y comienza la aventura...

Con un poco de ingenio y agilidad mental, la mayoría de las cosas se pueden resolver de esta forma. Lo único que no vale es decir, "Vamos muchachos, no se puede ir allí, no está escrito" porque entonces habrán ganado, ¡podemos hacerlo!

• LA OSCURA NECROPOLIS •

La Oscura Necrópolis está situada en el centro de una red de traición, violencia y un mal que se extiende por miles de años, siendo el escenario ideal para una lucha desesperada contra las fuerzas de los No Muertos. Esta Aventura está recomendada para un grupo de Aventureros de Nivel de Combate 7, ya que esta aventura abarca varios continentes y tiene proporciones épicas. Si eres un Aventurero detente y ¡NO SIGAS LEYENDO MÁS! Si tu intención es ser el Director de Juego esta sección es sólo para ti.

La Oscura Necrópolis se encuentra en Khemri, en la Tierra de los Muertos. El libro de ejército de los No Muertos de Warhammer contiene gran cantidad de información acerca de este temido reino. Si has leído el libro de los No Muertos ya te puedes ir haciendo una idea de lo que les espera a los Aventureros. La sección de trasfondo también contiene una guía útil para esta temible región.

Para jugar a la Oscura Necrópolis necesitarás un Director de Juego y un grupo de cuatro Aventureros. Si quieres puedes jugar con más de cuatro Aventureros, pero recuerda ajustar el número de Monstruos. Recuerda que esta aventura está sujeta a todas las reglas del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest incluyendo la Fase de Declaración y las demás.

Hay muchas trampas y rompecabezas que se describen en esta aventura con la guía para resolverlos, pero los Aventureros estarán obligados a llegar a cabo toda clase de extrañas ideas que se les ocurran superando chequeos de Iniciativa, de Fuerza de Voluntad tirando los dados. Cuanto más te familiarices con el Libro de Jugar a Rol y a esta aventura, te será más sencillo reaccionar ante las ideas más extrañas que se les ocurran.

La aventura está diseñada para ser jugada con Aventureros de Nivel de Combate 7 más o menos, pero la trama básica puede servir para Aventureros de cualquier nivel. Como Director de Juego puedes decidir jugar esta aventura con Aventureros de cualquier nivel. La trama e historia temporal hilan perfectamente, solo tendrás que adaptar los Monstruos al nivel de los Aventureros.

Como se describió, los villanos son Laranscheld, Luthor y el Rey Terror. Como la aventura está diseñada para Aventureros de Nivel de Combate 7, los adversarios son tremendamente duros. Los perfiles de estos villanos son resistentes, lo justo para estar a la altura de los Aventureros.

COMO LLEGAR A LA OSCURA NECROPOLIS

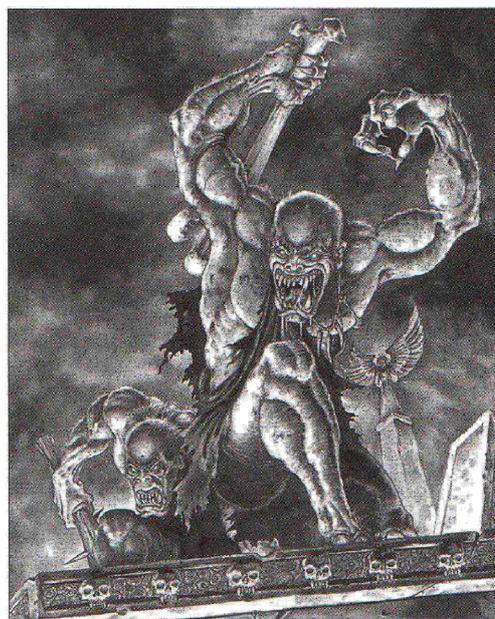
Los Aventureros en lugar de llegar a Khemri sin más explicaciones de cómo llegaron y qué están haciendo, esta campaña tiene una cuasi aventura inicial* aleatoria.

Antes de las reglas de la aventura propiamente dicha, encontrarás una serie de párrafos de información del trasfondo, que sirven para introducir a los jugadores en la aventura. Cada párrafo está numerado, y desarrollado en un lugar específico. Al final del párrafo habrá dos ubicaciones numeradas que vinculan a otros párrafos.

*Impresionante lenguaje como debe ser en un juego de rol.

Cada párrafo es leído a los Aventureros por el Director de Juego, tienen que elegir el lugar que van a visitar a continuación, y así hasta llegar a la Aguja Torcida, donde el Rey Terror será encontrado.

Deberás asegurarte de que los Aventureros permanecen juntos como un grupo – no querrás que alguno de ellos vaya a Sylvania mientras otros visitan Karak-a-Karak. No necesitarás ningún tipo de secciones de tablero para estos párrafos introductorias, aunque es posible que parte de la información presentada te dé la oportunidad de jugar mini aventuras de tu propio diseño a lo largo de su camino.



Con el tiempo, los jugadores serán guiados en dirección a la aventura correcta, en Khemri, en lo más profundo de la Tierra de los Muertos. Dependiendo de las opciones que hayan hecho en la introducción, podrán conocer más o menos información del fondo de la trama, e incluso puede que se hagan con algún objeto útil que les ayudará en su camino.

Echa un vistazo a los párrafos iniciales del trasfondo, empezando por "Posada del Halfling Borracho" en Altdorf para que puedas ver cómo funciona esto inmediatamente.

LA OSCURA NECROPOLIS

La aventura actual tiene lugar en la Aguja Torcida, el lugar de descanso del Rey Terror, una antigua pirámide en Khemri. La pirámide se presenta en un número de diferentes subterráneos y como Director de Juego debes familiarizarte a fondo con los mapas, las trampas, etcétera antes de empezar la aventura.

EVENTOS INESPERADOS

Si durante la Aventura, sale un 1 en la Fase de Poder ocurre un Evento Inesperado como de costumbre. Baraja las Cartas de Evento No Muertos y roba la primera carta. Si es un evento “E”, mira las reglas para los Eventos No Muertos en la página 19 del presente Libro de Reglas. Si es una Carta de Evento “M” de Monstruos, tira los dados en la Tabla de Monstruos No Muertos adecuada al Nivel de Combate de los Aventureros.

Si el evento es de Monstruos, los Aventureros tendrán derecho a encontrar algún tesoro cuando el evento se termina. Tira un dado para ver que encuentran:

1. Monedas de Oro. Consulta el Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.
- 2-4. Roba una Carta de Tesoro.
- 5-6. Tira en la Tabla de Tesoro de Estancia Subterráneo del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.

TESOROS DE EVENTOS DESCRITOS

La mayoría de Monstruos que encuentran los Aventureros en la Oscura Necrópolis vienen descritos en el guion, y aparecen especificados en un lugar y momento determinados. Cuando los Aventureros matan a alguno de estos Monstruos, obtienen las monedas de oro de forma habitual, pero solo recibirán una Carta de Tesoro si así se indica.

Por lo general, los Tesoros será indicados específicamente en el lugar donde el monstruo surge. ¡Si no se menciona ningún Tesoro, los Aventureros no consiguen nada!

ENCARTES

Al final de esta aventura, encontrarás una serie de encartes. Esta página debe ser fotocopiada, recortada y se van entregando a los jugadores en momentos determinados de la partida.

LA AGUJA TORCIDA • LA OSCURA NECRÓPOLIS •

HISTORIA DE LA OSCURA NECROPOLIS

En ningún caso cuentes a los Aventureros de esta historia la trama antes de comenzar a jugar, ya que establece el escenario para la aventura, y les estropearías toda la campaña.

En algunos aspectos, la pirámide conocida como la Aguja Torcida podría parecer contradecir su propia apariencia, los Aventureros deben estar locos como para adentrarse en sus oscuros pasillos. Por un lado fue diseñada a propósito como la tumba del Rey Terror y también del Gran Rey Funerario B’Nakkar. Por otra parte, parece ser algún tipo de prisión, una especie de prisión, en la que el Nigromante Laranscheld está tratando claramente de liberar al Rey Terror, como podrás ver...

Hace muchos siglos, el Rey Terror se dio cuenta de que Nagash, su Señor, estaba destinado a ser atacado por los Reyes Funerarios, ya que no tolerarían su arrogancia o sus experimentos con la magia oscura. A pesar de que creía fervientemente en Nagash, el Rey Terror se dio cuenta de que su maestro no podría enfrentarse a las fuerzas combinadas de todos los demás Reyes Funerarios. Esto le colocó en un buen dilema.

Si Nagash caía, inevitablemente, él también caería, y todo su trabajo sería en vano. Había servido a Nagash como uno de sus mejores lugartenientes, y Nagash le había recompensado con su propio poder y un gran dragón que cabalgar en combate. Ahora sin embargo, podía ver que todo estaba a punto de perderse. A menos que...

Al ver la tormenta que se avecina, el Rey Terror puso en práctica un cuidadoso plan en su lugar. Ya envejecido, más allá de su lapso mortal, se decidió preparar su propia muerte. Sería conveniente morir, evitando así todos los problemas que se avecinaban, y así demostrar que después de todo no era un “No Muerto”.

Sin embargo, tuvo que dejar pistas acerca de cómo podía ser resucitado algunos años más tarde. Estas instrucciones las dejó escritas en un libro – el Grimorio Necris – junto a gran parte de su acumulado conocimiento sobre la naturaleza de la magia Nigromántica.

El Rey Terror firmó este libro como Van Damneg, un marcado y distintivo nombre Khemriano, para desviar la atención sobre el auténtico autor. Su verdadero nombre se pierde en el tiempo, y ahora es conocido como una leyenda, Van Damneg, el Rey Terror.

El Grimorio lo envió al norte con sus seguidores, buscando un lugar seguro donde esconderlo. Estaba seguro de que en pocos años, sería liberado una vez más para dominar las tierras de los Reyes Funerarios. Después de todo, se encontraban debilitados o casi destruidos tras la guerra con Nagash - asique no habría tantos muertos para agrandar su ejército al ser despertados de nuevo.

Sus seguidores llevaron el libro hasta el norte de las Montañas del Espinazo del Dragón y gracias a su astucia y oro (montones de oro...) llegó a fraternizar con los Enanos de Ekrund. Los seguidores del Rey Terror persuadieron a los Enanos de que eran refugiados de una gran guerra en el sur, y que su tierra natal fue destruida para siempre. Incluso convencieron a los Enanos para ayudarles a crear un círculo de grandes piedras cerca de las Marismas de la Locura, supuestamente para conmemorar la gran civilización y cultura que habían perdido. Los Enanos se vieron envueltos en una red de mentiras y engaño.

El nombre del Señor Enano era Ekrund Grimdrang Thundrumm. Inevitablemente, los seguidores del Rey Terror traicionaron a los Enanos junto a Orcos y otras criaturas de las montañas, saqueando y destruyendo al Clan Thundrumm. La caída del Clan Thundrumm se debió en parte al corrupto poder del Grimorio Necris, y al espíritu del Rey Terror al guiar el libro a manos del más adecuado. Después de todo, podría haberse quedado enterrado allí durante siglos. Ahora por lo menos estaba de nuevo en movimiento en lugar de sellarlo a una lejana pequeña fortaleza enana. Los sobrevivientes del Clan Thundrumm y Ekrund se trasladaron al norte, a las fortalezas Enanas de Barak Varr y Karaz-a-Karak, donde se instalaron.

Se llevaron el libro con ellos, y algunos de los Enanos al leer sus negras páginas, se dieron cuenta con horror de en lo que ahora estaban involucrados. Cuando los Enanos descubrieron que habían sido traicionados, se angustiaron por el agravio. Muchos del Clan Thundrumm prestaron juramento de Matador y juraron venganza. Dirigidos por Grimdrang fueron hacia el sur a declararles la guerra.

Grimdrang fue el único Matador en regresar a Karaz-a-Karak, y nunca contaría lo que le sucedió a los otros. Durante la década siguiente, forjó un hacha, un hacha con un propósito y un único objetivo – acabar con todos los No Muertos-. Dejó hasta sus últimas energías en esta hacha, muriendo al poco de acabar el arma. Sus últimas palabras fueron proféticas, algún día un valiente guerrero recordaría el nombre de Grimdrang, y volvería a reclamar el hacha, para vengar la caída del Clan Thundrumm.

Mientras tanto, el Rey Terror se había retirado a su preparada tumba para quedar sellado. En una ceremonia de terrible magia negra, su alma quedó desgarrada de su cuerpo mortal y fue colocada en un diamante negro para su custodia. Su esqueleto fue enterrado en su estancia del trono, quedando sentado en el trono para siempre desde donde gobernó sus dominios. Cuando llegase el momento apropiado, la joya volvería a él, volviendo a unir su cuerpo y alma. Hasta ese momento, sus restos mortales permanecerían resguardados y bien muertos. Su ubicación dentro de la tumba fue un gran secreto, protegido por magia negra. Sus seguidores de mayor confianza fueron sepultados con él y todo estaba preparado para el momento adecuado.

Las predicciones del Rey Terror resultaron muy precisas y la guerra sacudió la tierra de los Reyes Funerarios. Nagash fue derrocado, Khemri fue destruido. En lo profundo de la fría oscuridad dentro de la pirámide, el Rey Terror dormitaba. Esperó... y esperó... Por encima de él, los acontecimientos tomaron un giro inesperado con la llegada de un gran contingente de Enanos enfurecidos.

Inicialmente, el Clan Thundrumm atacó la región sin pensar y una amarga guerra duró algún tiempo. Con el tiempo, sin embargo, se llegó a una tregua y la verdad salió a relucir. Los Enanos aprendieron más de los No Muertos y de cómo Nagash había sido derrocado.

Los Reyes Funerarios sospecharon que el Rey Terror estaba detrás del asunto y decidieron investigar. Irumpieron en la tumba, un acto sacrílego, que no hay que tomar a la ligera, y registraron de arriba abajo, con toda su astucia. Sin embargo, no lograron encontrar al Rey Terror ni tampoco encontrar a su dragón.

Encontraron una estancia repleta de tesoros, incluyendo una joya única y especial con un diamante negro... de la cual emana una poderosa magia oscura. La colocaron en la estancia más alta de la pirámide, un templo al sol, donde la luz brillaba desde rejillas ocultas colocadas astutamente en el techo de la estancia.

En esta estancia, había un maqueta de la ciudad de Khemri antes de la edad en que había sido corrompida por Nagash. La joya con el diamante negro fue colocada en la torre más alta de esta maqueta, quedando un sol brillante sobre ella durante todo el día para siempre. Esta estancia quedó sellada posteriormente con todos los seres malignos en su interior para la eternidad, fue necesaria una gran cantidad de magia para lograrlo.

Así, es como el Rey Terror fue atrapado, recibiendo la luz del sol que tanto odiaba, una agonía eterna. No tenía forma de escapar, y se retorció de tormento durante miles de años, a la espera de su salvación.



Los Enanos restantes se dirigieron al sur, tratando de encontrar la legendaria fortaleza Enana Karak-Zorn. Razonaron que si pudieran encontrar ese legendario lugar, tal vez se considerara que habrían expiado su gran agravio. Grimdrang Thundrumm regresó a Karaz-a-Karak para contar la historia, y forjar su hacha.

Ahora el Nigromante Gunther Laranschild ha encontrado el Grimorio, y ha reconstruido las pistas y se dirigió a Khemri hacia la Aguja Torcida. Los Aventureros le están pisando los talones y espera poder engañarlos y reunir la joya negra para reunirse con el Rey Terror. Los Aventureros serán sus desafortunados instrumentos, piezas a usar como los Enanos fueron engañados hace mucho tiempo...

DIRIGE A LOS JUGADORES A LA OSCURA NECROPOLIS

Los párrafos que siguen son descripciones muy breves de los distintos lugares que los Aventureros pueden visitar de camino hacia la aventura. Siéntete libre de expandir estas mini aventuras con tu propia improvisación, usando secciones de tableros, miniaturas, etc., de forma habitual. Así podrás hacer de la aventura la Oscura Necrópolis una campaña que puede durar semanas en jugarse.

Puede que incluso quieras empezar con Aventureros de Nivel de Combate 5, con la esperanza de que por el camino suban un nivel o dos al llegar a la misma Necrópolis. En el primer párrafo, por ejemplo, describe la posada donde los Aventureros oyen los primeros rumores. ¿Quién les dice los rumores? ¿Quieres jugar en la posada utilizando secciones de tablero? Puedes hacer esto en vez de leer los breves párrafos que siguen con un poco de esfuerzo y pensando cómo mejorar y lograr emocionantes aventuras.

En los párrafos que siguen, cada localización tiene números al final entre paréntesis. Esto muestra la referencia al número de párrafo que los jugadores se desplazan si deciden visitarlo.

PROVISIONES

Podrías dar a los Aventureros la ocasión de comprar provisiones, vendas, etc. ya que es casi seguro que las necesitarán cuando lleguen a la Oscura Necrópolis por sí mismos.

TIEMPO

Depende de cuánto dure esta épica introducción en completarse, pero si lo deseas, puedes hacer que los Aventureros tiren un número determinado de semanas de viaje entre cada localización enumerada, tirando en la Tabla de Eventos de Viaje, haciendo caso omiso a cualquier consecuencia que suponga el fin prematuro del viaje.

• LA HISTORIA COMIENZA •

Los Aventureros comienzan la aventura en la ciudad imperial de Altdorf, y en el siguiente párrafo se describen los rumores que escucháis en la posada de dudosa reputación llamada “El Halfling borracho”. Piensa en una buena razón para que los Aventureros se encuentren aquí. Tal vez unos ladrones les hayan robado la mayor parte de su dinero.

1 POSADA DEL HALFLING BORRACHO

Es difícil saber cómo es esta posada por dentro, ya que está envuelta en una densa atmósfera de humo de las decenas de pipas de brezo de los halflings y el rugir de la hoguera. El olor a cerveza rancia, el serrín, el sudor a Ogro y los vómitos compensan la falta de estímulos visuales.

Si quieres, puedes crear una sección de tablero o dibujar un mapa de la posada y reproducir un escenario con la barra de bar en la estancia. Ahora da comienzo la aventura, los Aventureros necesitan obtener la siguiente información en el Halfling Borracho:

El Grimorio Necris, un libro de poderosa magia negra, ha sido robado. Los sospechosos son el forajido hechicero Gunther Laranschedl y su hijo Alberto. Ambos residen en el Pico Cripple. También os informáis de extraños eventos que ocurren en Sylvania, con muchos avistamientos de fantasmas y criaturas peores.

Los Aventureros ahora pueden ir a Sylvania (3) o al Pico Tullido (2).

2 PICO TULLIDO

La torre de Laranschedl está abandonada cuando llegan los Aventureros (aunque se puede jugar una aventura en la que Laranschedl escapa a tiempo de los Aventureros). Todo lo que los Aventureros encuentran es un montón de basura y una antigua moneda negra, con la efigie de un Señor esquelético (esta es la moneda del Reino del Rey Terror). También hay un mapa de Sylvania.

Los Aventureros deben ahora elegir si regresan a Altdorf (1) o se encaminan hacia Sylvania (3).

3 SILVANIA

En este oscuro y melancólico reino, los muertos vuelven a caminar. Muchas personas han sido tomadas como prisioneros por una persona encapuchada (Gunther Laranschedl). Esta sería una gran oportunidad para jugar una aventura con algunos No Muertos –Tal vez los Aventureros puedan encontrarse con el hijo de Gunther, Alberto Laranschedl, el Nigromante torpe (ver Muerte en Karak Azgal en el Libro de Rol de Warhammer Quest).

Los sacerdotes del Templo de Sigmar en el burgo de Schvarzerhafn han predicho una oscura profecía que se está cumpliendo. La misma anuncia que Van Damneg el Rey Terror, Señor de la Aguja Torcida está a punto de despertar. También se menciona la Gran Hacha que habrá que utilizar para matarlo. Más detalles sobre esta hacha se detallarán en el Libro de Agravios de del Clan Thundrumm en Barak Varr, pero se cree que el hacha se encuentra entre los Enanos de Karaz-a-Karak.

Los Aventureros pueden ir a Barak Varr (4) o a Karaz-a-Karak (5).

4 BARAK VARR

¿Hay un Enano en el grupo? Si es así, los Enanos pueden tener más posibilidades que el resto de Aventureros de consultar el Libro de Agravios de Thundrumm. De lo contrario, una buena cantidad de oro podría estar involucrada. Algo de oro no estaría mal como un “gracias”...

Libro de los Agravios de Thundrumm

Este antiguo libro mencionan al Rey Terror, pero las páginas que especificaban su ubicación fueron arrancadas. El Enano que lo custodia (si se le suministra oro y cerveza) tal vez hable de la llegada de una reciente peregrinación dirigida por “Gerard Laramere” –un peregrino encapuchado- (¡Gunther Laranschedl otra vez!) Llegó con un séquito de seguidores de ojos brillantes.

Laramere pagó con oro del bueno, pero nadie puede recordar su aspecto ni cuando se fue (utilizó brujería). Llevaba consigo un libro negro (el Grimorio). El Libro de Agravios del Señor Thundrong Thundrumm alude a un hacha, forjada en las Montañas del Espinazo del Dragón, y portada ahora por los Enanos de Karaz-a-Karak tras el gran agravio de Ekrund. Se dice que el verdadero portador del hacha era Grimdrang Thundrumm y menciona un círculo de piedras en ruinas en las Marismas de la Locura, supuestamente el origen del gran agravio.

El Libro de Agravios también menciona una lista de otros nombres “resentidos” que son tan antiguos que es difícil de decir si el libro se refiere a personas, lugares, batallas, ríos, etc. Los más legibles son Nagash, Qatar, Numas, Khemri, Van Damneg, Settra y Arkhan. Los Enanos de Barak Varr no conocen alguno de esos nombres, pero dicen que quizá otros sí...

Ahora podéis dirigiros hacia las Marismas de la Locura (6), o ir hacia Karaz-a-Karak (5).

5 KARAZ-A-KARAK

Si los Aventureros son educados y amables, y conocen el nombre del auténtico forjado del Hacha, quizá el Rey Enano de Karaz-a-Karak les conceda una audiencia. Si pagan con oro, cerveza, o cualquier otro objeto de valor mostrará a los Aventureros el Hacha de Grimdrang. Si saben el nombre, entonces el Rey Enano puede permitir que un Enano (en especial si es un Matador en una misión mortal) se lleve el hacha a cambio de nada.

Hacha de Grimdrang

¿Quién sabe qué oscuros secretos aprendió el Señor Grimdrang Thundrumm de Ekrund cuando irrumpieron en las Tierras de los Muertos? Seguramente aprendió algo sobre el Rey Terror y los No Muertos. El hacha se forjó con una cosa en mente - que los No Muertos descansan en paz para siempre.

Es un hacha de dos manos, y sólo podrá ser utilizada por Aventureros capaces de usar hachas de guerra. El Aventurero que la esgrime no puede usar escudos. Más tarde, durante la aventura, los Aventureros encontrarán la joya negra del Rey Terror. Esta es la joya que contiene su alma. Grimdrang diseñó el hacha para que la joya encajara en su empuñadura, lo que concede un diseño especial de agarre.

Actualmente está vacía y se nota. Pero cualquier Enano sabe que hay una joya poderosa, que aumentaría considerablemente sus poderes. El hacha de Grimdrang tiene las siguientes características:

Es mágica y concede a su portador +1 para Impactar contra No Muertos y +1D6 Heridas contra ellos. Por otra parte, si el portador saca un 6 al Impactar a No Muertos con el hacha de Grimdrang, causa una Herida adicional por Nivel de Combate (Para un Nivel de Combate 4, un Aventurero causa 4 Heridas extra con un resultado de 6 al Impactar).

Consulta la Tumba del Rey Terror al final de la aventura para saber los detalles de cómo afecta el hacha al Rey Terror, especialmente cuando se combina con la joya negra. Si los Aventureros no conocen el nombre del portador del hacha, los Enanos les dicen que deben ir a Barak Varr (4) y mirar el Libro de Agravios. Si ya les han mencionado los nombres que figuraban en el Libro de los Agravios, los Enanos de Karaz-a-Karak les mirarán horrorizados, pero les confirmarán lo siguiente:

Nagash – Maléfico Señor Supremo de los No muertos
 Qatar – Antigua ciudad
 Numas – Antigua ciudad
 Khemri – Antigua ciudad
 Van Damneg – Legendario Nigromante No Muerto, también conocido como el Rey Terror
 Settra – Rey Funerario – Señor de las Momias
 Arkhan – Arkhan el Negro, Señor Nigromante No Muerto.

Al preguntarle, os dirá que un hombre encapuchado estuvo ahí recientemente, haciendo preguntas parecidas... Llegó con un gran libro y un desagradable compañero jorobado. Por supuesto se trata de Gunther Laranschild y su siniestro lacayo Luthor. Los Enanos no confiaron en el extranjero, por lo que no le reveló nada. Él les insultó, amenazando con destruirlos con su poder. Evidentemente el extranjero se dio cuenta de que no estaba en una posición de fuerza, y amenazó con volver cuando su maestro vuelva a la vida, para enseñar modales a los Enanos. Sospechas de los Enanos se despertaron al oír que se dirigía hacia las Marismas de la Locura (6).

¡Sin dejarse impresionar, el Rey Enano lo despachó despojándole de sus ropajes y dejándolo desnudo, con las manos atadas y con una manzana en la boca!

Los Aventureros ahora pueden ir a las Marismas de la Locura (6), o a Barak Varr (4).

6 ▶ MARISMAS DE LA LOCURA

Este es un lugar terriblemente sombrío y horroroso, al sur de Barak Varr, más allá de las Montañas del Espinazo del Dragón. En este desolado lugar los Aventureros encuentran un antiguo círculo de piedras. El Enano del grupo reconocerá que es obra de los Enanos y cualquier Aventurero con medio ojo observará que se han llevado a cabo recientemente sacrificios humanos. Los Aventureros que usan la magia también notan resonancias de una terrible magia.

Las piedras forman un círculo semejante a la moneda de Pico Tullido (si los Aventureros echaron un vistazo). Una de las piedras es más grande que las demás. Hay veintisiete piedras entre todas (si los Aventureros piensan en contarlas). Las Piedras representan un código muy simple.

La piedra más grande marca el inicio del alfabeto y representa la letra A, la segunda piedra la B, la tercera la C y así sucesivamente. Algunas de las piedras se han caído o han sido destruidas. Estas son, contando en el sentido de las agujas del reloj desde la piedra más grande, los números 5, 8, 9, 11, 13 y 18. Lo que significa que son las letras EHIKMR, que, reorganizadas indican "iKhemri!".

(Todo esto es parte de un antiguo dispositivo ideado para revelar la ubicación del Rey Terror cuando se acerque el momento de su renacer. Laranschild tiene conocimiento de ello gracias al Grimorio Necris).

Puede que te resulte de utilidad elaborar una sección de escenografía con las piedras, colocando piedras derribadas o rotas. Los Aventureros no tienen más remedio que dirigirse a Khemri (7), donde hallarán la pirámide de la Aguja Torcida, y pruebas de que recientemente alguien ha estado allí. A lo largo del camino encontrarán tumbas recién excavadas, basura y huellas que pisan el sendero. Es la prueba irrefutable de alguna clase de peregrinación se ha llevado a cabo antes que ellos...

7 ▶ KHEMRI

Este es un lugar diabólico, la Tierra de los Muertos. Los Aventureros se abren camino hasta las ruinas de la propia ciudad de Khemri, enterrada en la arena y castigada por el ardiente calor del sol.

Puedes usar la Tabla de Peligros en Viajes No Muertos para dos semanas de viaje por estas horribles tierras, antes de que los Aventureros lleguen a Khemri. Los Aventureros siguen las huellas que los prisioneros de Laranschild dejaron en la arena. Encontrarán algunos esqueletos al borde del camino, huesos roídos por las numerosas aves carroñeras que vuelan en círculo en las alturas mientras el sol del mediodía golpea infatigable.

La Aguja Torcida

En las ruinas de Khemri hay una especie de colina de arena, en su cumbre sobresale una especie de aguja de piedra retorcida. Parece una torre que los abrasivos vientos han erosionado durante siglos y siglos de ardientes vientos de arena.

Si los Aventureros exploran la torre, descubren que es enorme, necesitan más de una hora para rodearla y con gran altitud. Con el tiempo dan con la entrada a la Aguja Torcida. De hecho, es la única entrada, no hay otra, incluso si los Aventureros tratan de caminar alrededor de la torre o escalar cada centímetro de su superficie piramidal.

Así, los Aventureros son conducidos a la entrada de la aventura, al mismísimo umbral de la Oscura Necrópolis. Si a los Aventureros les ha llevado mucho tiempo llegar hasta aquí, han sido muy torpes o actuado de forma indecisa, quizá Laranschild esté ya muy por delante de ellos, y haya preparado una serie de trampas extras o haya añadido algunos No Muertos más bajo su estandarte. Además, los Aventureros pueden haberse quedado cortos de provisiones, agua, etc., en el momento en que lleguen a la Aguja Torcida.

DENTRO DE LA PIRAMIDE DE LA AGUJA TORCIDA

En la aventura que sigue, muchos de los lugares que aparecen son descritos brevemente, por lo que podrías meter esta aventura en el suplemento. Como Director de Juego serás quien desarrolle las descripciones y logres que los jugadores se sientan que verdaderamente están explorando las profundidades de una antigua pirámide.

Jeroglíficos

Explica a los Aventureros, si se detienen a mirar, que los muros están cubiertos con una caligrafía enmarañada de jeroglíficos de un idioma desconocido. El Hechicero o Enano son capaces de leer algunas palabras, como "muerte, asfixia, inmortalidad, sacrificios" y similares – puedes jugar un poco para ponerles nerviosos. Además hay muchos pictogramas de dragones arrasando la tierra con su aliento de fuego, cosas inquietantes.

Utiliza las siguientes páginas

A partir de aquí, la aventura continua con una serie de profundos subterráneos, cada uno de ellos con ubicaciones específicas con sus secciones de tablero. El mapa de cada subterráneo muestra exactamente la descripción enumerada de pasillos o estancias que los Aventureros cruzarán. Como Director de Juego, tu tarea es familiarizarte con la campaña, para que sirvas de puente a los jugadores de forma convincente, sin pararte constantemente y habiéndolo leído previamente. Para jugar esta Aventura, tendrás que tener una gran colección de miniaturas de No Muerto. Por supuesto, las miniaturas estrella de villanos ya vienen incluidas, pero necesitaras un gran soporte con miniaturas de Zombis, Momias, Necrófagos, un Vampiro o dos, sin mencionar Dragón Zombi.

SUBTERRÁNEO 1 UN LUGAR MALVADO.

1 ESCALERAS

La luz del sol se introduce en esta entrada, iluminando las piedras y los escombros. Cubiertos por varios centímetros de polvo antíguísimo, las escaleras conducen más abajo, adentrándose en la oscuridad. Es el momento de encender la lámpara...

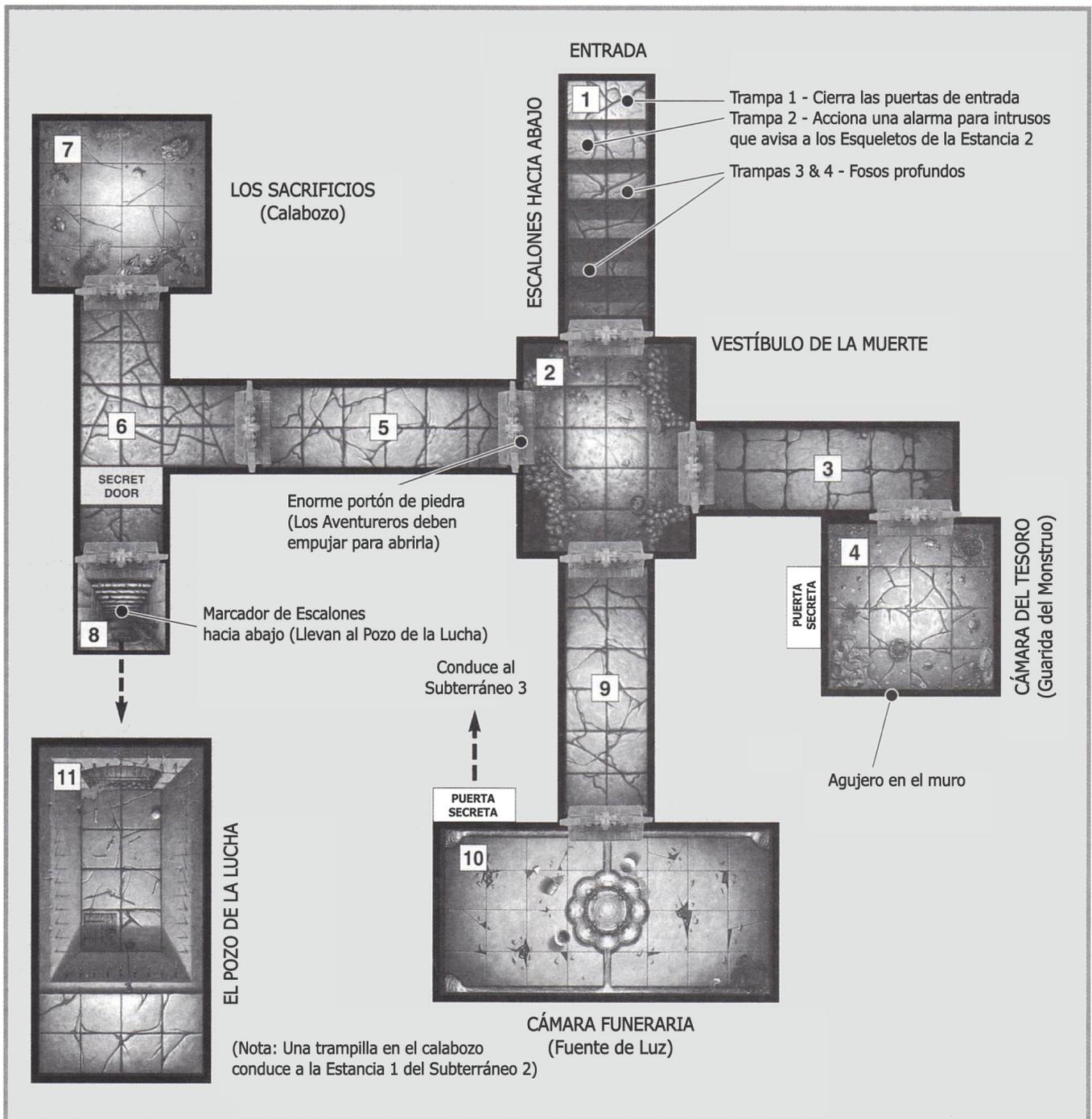
Coloca a los Aventureros fuera de las escaleras, frente a la entrada. En el primer turno, entrarán en la pirámide por orden de Iniciativa.

Los peldaños que conducen hacia el interior de la pirámide están cubiertos de polvo. Todos los recuadros, excepto los marcados con trampas en el mapa tienen huellas de pisadas sobre ellos. Las huellas son realmente muy importantes. Laranscheld tiene un mapa de la tumba y sabe que recuadros tienen trampas y cuáles no. Tendrás que decirle a los

Aventureros exactamente (solo si preguntan), que recuadros tienen huellas y cuáles no. Recuerda que los Aventureros pueden hacer chequeos de reacción para evitar las trampas, sobre todo si declaran que se movían cautelosamente adentrándose en la mazmorra.

Al pisar el primer recuadro, la parte superior de la escalera se cierra bajo una enorme losa que cede. Describe a los jugadores como cae un derrumbe de inexorables piedras hasta formar una mole que tapa la entrada.

Tal vez, este evento dure varios turnos, tiempo durante el cual los Aventureros entran en la pirámide o también pueden tratar de escapar si así lo desean. Los Aventureros no serán capaces de detener la puerta, a menos que piensen algo realmente inteligente.



La segunda trampa activa el sonido de un cuerno enorme, en las profundidades del interior de la pirámide, su funesto sonido resuena con eco por todas las cavernas de los alrededores llenas de muertos. Haz una nota de que los Guardias del Vestíbulo de la Muerte en la parte inferior de la escalera estarán preparados para recibir a los Aventureros. Esto tiene poco o ningún efecto (¡a menos que decidas otra cosa!), pero ayudará a que los jugadores se vuelvan paranoicos.

El resto de trampas son pozos. En realidad caen en pequeñas celdas debajo de la pirámide. Cualquiera que caiga en ellas sufrirá tal vez 2D6 Heridas sin modificadores, y se encontrarán en una cámara cerrada sin forma de escapar.

Aquí es donde el Rey Terror solía condenar a sus enemigos hasta la muerte. Cualquier Aventurero que sufra este destino quedará fuera de juego a menos que los demás consigan rescatarlo. Una cuerda sería útil, o el hechizo Levitar.

2 VESTÍBULO DE LA MUERTE

Esta estancia estará vacía, a no ser que los Aventureros hayan hecho sonar la alarma en los pasos anteriores. Describe el aspecto de la cámara, tiene un techo abovedado muy alto, está repleta de cráneos esparcidos en enormes montones, con tres puertas que conducen fuera de la estancia.

Todas las puertas excepto la que conduce al Pasillo 5 son simplemente arcos, son pasillos con poca iluminación que conducen a la oscuridad.

La entrada al pasillo 5 es una enorme puerta de piedra entreabierta. Al final de cada turno mientras los Aventureros permanezcan en la estancia, tira un dado. Con una puntuación de 1, 2 o 3, una antigua magia unida a los muertos de este lugar reactiva algunos de los huesos esparcidos, hasta crear 1D6 Esqueletos listos para luchar contra los Aventureros en el próximo turno.

Pueden estar armados con espadas, lanzas o arcos, e incluso ser un Paladín con arma mágica, etc., solo para sorprender un poco a los jugadores. Estos son esqueletos que hace mucho tiempo fueron sacrificados por el Rey Terror, destinados a servirle en su siguiente reino.

Si los Aventureros hicieron sonar la alarma, entonces Laranscheld será consciente de que alguien lo sigue. Cuando los Aventureros entren por primera vez en esta estancia, coloca 2D6 Esqueletos esperándoles. Espera a que todos los Aventureros entren en la cámara, y entonces serán emboscados, pudiendo atacar inmediatamente. A partir de ahí, podrán aparecer más como se describió en el párrafo anterior. Una vez los Aventureros hayan salido de esta estancia, los Esqueletos dejan de reanimarse.

3 PASILLO

A medida que los Aventureros entran en este pasillo, se sienten sobresaltados en todos sus sentidos. Tacto, vista, gusto, olfato, oídos, todos son dominados por el miedo y el terror.

Apariciones diabólicas les rodean, ásperas y horribles voces gritan contra ellos, mientras sus manos y pies parecen empezar a descomponerse y los cuerpos putrefactos y el hedor de la muerte contenida les asfixia hasta enfermar y causar vómitos y más vómitos.

Un rugido... una voz incorpórea os advierte en no seguir, pudiendo ver la tenue silueta de una figura esquelética en un elevado trono al final del pasillo.

Avanzar en este pasillo supondrá tener gran cantidad de Fuerza de Voluntad.

La magia oscura del Rey Terror es muy poderosa aquí, ya que conduce a su cámara del tesoro. Los Aventureros tendrán que resistir la magia para hacer algún progreso, y esto requerirá chequeos de Fuerza de Voluntad tal y como se indica en el Libro de Rol de Warhammer Quest.

Los Aventureros tendrán que hacer un chequeo por cada recuadro que avancen adelante, y por cada uno avanzado con éxito se puede añadir +1 al resultado. ¡Recuerda que un 1 es un fallo catastrófico y siempre es un fallo!

Si el Aventurero falla, entonces sucumbe a la magia y los efectos dependen del tipo de Aventurero que sea y como de malo fue su fallo. El Bárbaro puede ser lanzado al suelo por manos invisibles, siendo arrastrado contra las baldosas sufriendo algunos daños. Un Elfo puede ser llevado a la locura por voces que gritan en su cabeza perdiendo puntos de Iniciativa o Fuerza de Voluntad por varios turnos. Sea lo que sea, cuando el Aventurero falla no será capaz de avanzar un recuadro ese turno, y probablemente tendrá que hacer otro chequeo de Fuerza de Voluntad solo para evitar girar y huir. Si el Hechicero usa el hechizo Disipar Magia, tendrá poco efecto en contra de esta magia oscura, quizá solo añadida +1 a su Fuerza de Voluntad en ese turno.

4 CÁMARA DEL TESORO

Una vez que los Aventureros entren en la Cámara del Tesoro, el hechizo defensivo del pasillo se desvanece por ahora. Cuando los Aventureros entran en la Cámara del Tesoro, explícales que acaban de entrar en una cámara vacía.

Parece que anteriormente pudo haber contenido una gran cantidad de tesoros, pero ahora yacen ataúdes de piedra y de madera podrida vacíos que se encuentran esparcidos por el suelo. Obviamente se trata de una antigua cámara del tesoro, pero hace mucho tiempo que ya fue saqueada.

Un agujero hecho en la pared del fondo, presumiblemente por ladrones de tumbas hace muchos años conduce al desierto y deja entrar los rayos del sol en la cámara. Fuera se pueden ver los imponentes edificios de Khemri, arena y polvo giran en una danza sin fin alrededor de las monolíticas paredes y columnas.

Esta es una ilusión, obviamente Khemri ya no existe. Los Aventureros saben que esto es así porque han caminado a través de las ruinas. Del mismo modo que también deben ser conscientes de que entraron a través de la única entrada...

Salir por el agujero en la pared es una mala idea. Si insisten, tiene una serie de opciones. Podrían ser transportados en el tiempo hasta los días de los Reyes Funerarios de Khemri, convirtiéndose en peones de un juego mayor. Quizá otro objetivo que realizar como que han caído en una trampa tendida por Nagash donde combatirán contra él. Por último, quizá la ciudad que se ve no es Khemri en absoluto, sino una lejana ciudad de Arabia.

Entre las opciones no hay la de dar marcha atrás, sino la posibilidad de vivir aventuras totalmente nuevas ¡que tendrás que escribirla tú mismo! Dentro de los confines de esta aventura, cualquier Aventurero que dé un paso a través del agujero en la pared, será transportado a una maqueta de la ciudad de Khemri en el Templo del Sol (Subterráneo 4).

Por desgracia, en el proceso, ellos mismos son convertidos en diminutos, y no hay forma reversible aparente. Si esto sucede, los Aventureros se darán cuenta de que están en lugar muy extraño, los edificios y las figuras tienen poco detalle, ¡son diminutos!

Como todo esto es tan peligroso y potencialmente irreversible, es necesario permitir a los jugadores llegar a soluciones claras. Por ejemplo, pueden enviar a alguien con una cuerda atada, firmemente anclado a algo sólido (un Bárbaro por ejemplo). De esta forma, podrían tirar del desafortunado Aventurero (¡no miniaturizado!) y averiguar lo que hay en el otro lado del agujero.

Los Aventureros también pueden detectar que se trata de una ilusión tratando de disiparla o simplemente no creer en ella. Esto requerirá chequeos de Fuerza de Voluntad, o un hechizo exitoso de Disipar Magia (con fuertes modificadores), o quizá ambas cosas. Si eligen pasar la prueba de Fuerza de Voluntad, entonces todos los Aventureros de la estancia tendrán que superarla en el mismo turno para disipar la ilusión. Puede también tratar de disipar una vez por turno. Si así lo hacen se podrá observar como los contornos de los edificios se van difuminando hasta su completa disolución.

Superar la ilusión

Una vez que la ilusión es superada (con adecuados efectos de sonido explosivos), los Aventureros se encontrarán en una estancia cuyos muros, suelo y techo están cubiertos de oro. Grandes tesoros colman la cámara, y hay muchas espadas mágicas, artefactos y otros objetos para tomar. Por desgracia para los Aventureros, esta estancia también está custodiada por dos Señores Caballeros No Muertos, cada uno con tres Caballeros No Muertos de guardias. Debida a la ilusión los Caballeros No Muertos atacan primero tras ser colocados.

Tesoro

Acabado el combate, los Aventureros pueden tirar tantos dados en la Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo tantas veces como quieran para ver que hallan en la Estancia. Si están utilizando Cartas de Tesoro, los Aventureros pueden robar todas las cartas si así lo desean ¡son ricos! Sin embargo, una vez que salgan de la estancia, debes hacer que cada Aventurero que cogió más de dos objetos tire tantos dados como objetos que cogió.

Si en cualquier dado sale un 1, entonces todos los objetos que cogió se desvanecen como la ilusión. Ten en cuenta que una vez el Aventurero ha salido de la cámara con un solo tesoro, si regresa a por más objetos, la Cámara del Tesoro se ha desvanecido automáticamente. Esto es para detener a un jugador astuto que coge un solo objeto y vuelve a por otro solo, y otro, y otro más...

Buscando en la estancia

Después de terminar las acciones en la estancia, si se buscan a fondo, los Aventureros encuentran una puerta secreta que está bloqueada. La puerta se revela como una parte del muro que está bañado en oro, y que se desliza suavemente hacia atrás, parece que al antiguo mecanismo no le afectan en absoluto el paso de los años.

La puerta tiene grabado el mismo símbolo del esqueleto que hay en la moneda de Pico Tullido y en el círculo de piedra de las Marismas. El Hechicero mira la puerta, será capaz de identificar que la puerta está mágicamente cerrada.

Cualquier intento de forzar la puerta solo traerá todo tipo de problemas a los Aventureros. Si se fuerza la puerta, los muros de la estancia comienzan a desplazarse, cerrándose entre sí y pudiendo llegar a aplastar a los Aventureros. Tienen un turno para escapar, después del cual ¡estarán muertos! Una vez que los muros se han cerrado, vuelven a deslizarse y se reajustan en su posición original.

La puerta solo se puede abrirse con la llave que tiene B'Nakkar, el Rey Funerario No Muerto – véase descripción de la localización 10. En el otro lado de la puerta, los escalones conducen a la Estancia núm. 1 del Subterráneo núm. 5, el nivel más profundo de la pirámide.

5 PASILLO

Llevará algún tiempo forzar la puerta de piedra para abrirla más de lo que ya está, esto requiere superar dos chequeos de Fuerza por parte de dos Aventureros adyacentes a la puerta.

Más allá de la puerta se encuentra un pasillo que está iluminado por el parpadeo de una vela que hay en suelo. Cualquier Aventurero con dos dedos de frente se dará cuenta de que alguien ha estado aquí recientemente.

6 ESQUINA

En realidad es un cruce en T con una puerta secreta. Al final del pasillo, el pasillo gira bruscamente a la derecha, dando lugar a una robusta puerta de madera. En la puerta hay una rejilla, por donde puedes ver varias figuras arrastrándose en la oscuridad.

A menos que los Aventureros estén muy atentos, este sería un buen momento para que Luthor y sus lacayos embosquen a los Aventureros apareciendo tras ellos. En realidad podrías describir como se sorprenden en dar con ellos, ya que se dirigen a recoger algunos restos frescos de sacrificios.

Una vez ha sido avistado por los Aventureros, puede ordenar a sus secuaces atacar con cierto entusiasmo. Sus secuaces son como Zombis... pero no hay nada que les impida darlo una armadura y un objeto mágico o dos. De hecho, siempre se puede armar a Luthor con una espada mágica o un objeto mágico que Laranscheld le ha entregado. ¡La Destripadora del Sepulcro y un Brazalete de Khemri sorprenderían a los Aventureros!

Pase lo que pase, asegúrate de que Luthor escapa para combatir más adelante. Cuando Luthor sea impactado por última vez, se le cae un manojo de llaves. Incluye la llave para la celda con los prisioneros retenidos, y otra más.

Esta esquina es en realidad un cruce. Si los Aventureros buscan encontrarán una puerta secreta. La otra llave de Luthor es la que abre esta puerta. Retira la esquina y reemplázala por un Cruce en T. Al final del Cruce en T es otra puerta cerrada, lo que da lugar a una especie de rincón de cuatro recuadros que los Aventureros no habían visto aun.

Rincón

Los muros del rincón tienen estantes de piedra construidos en la rocosa pirámide. Parecen estar vacíos, pero los Aventureros pueden registrarlos con las manos y quedarse con lo que haya si gustan. Tira 1D6 para saber que sucede al investigar las repisas:

1 Trampa. La mano del Aventurero queda atrapada en un torniquete de piedra, que aplasta su brazo en un agarre irrompible. En este turno, el Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores. Al comienzo del siguiente turno, el Aventurero debe superar un chequeo de Fuerza, o sufrirá de nuevo 1D6 Heridas, y así sucesivamente, hasta que quede libre.

2 Escorpión. La criatura pica al Aventurero y sufre 1D6 Heridas sin modificadores, la picadura es venenosa (véase la página 134 del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest).

3 Vacío. Ahí no hay nada...

4 Tesoro. Roba una Carta de Tesoro de Estancia Subterráneo. Una de cada cuatro veces que salga este resultado, será el resultado como "3".

5 Bolsa pequeña. Tira 1D6 para ver qué contiene:

1-2 1D6 Huesos de dedos humanos.

3-4 1D6x50 monedas de oro.

5-6 Un objeto de aspecto extraño. Tira en la tabla:

1-3 Un vendaje, obviamente diseñado para momificación. A pesar de los años, está bien conservado y podría ser utilizado para detener una hemorragia. Cuando se utiliza, este vendaje recupera 6 Heridas. Un solo uso, descartar luego.

4-6 Bálsamo curativo que puede curar 6 Heridas. Cada uno puede usarlo una vez si lo requiere.

Una vez que todo esto ha sido encontrado, el resultado será siempre el del 3.

6 ¡Pergaminos! Consulta las siguientes notas. Los dos primeros pergaminos revelan los Encartes 1 y 2. Después, el resultado será como un "3" (vacío).

ENCARTE 1 - Notas

Se trata de un pergamino pesado con mucho texto escrito, parece importante. Cada registro tiene una fecha, se trata de una especie de diario, escrito por Pkharazar d'Var. Es muy antiguo, pero, es obvio que ha sido ojeado recientemente, ya que hay varias notas garabateadas en los márgenes. Está escrito en una versión muy antigua de la lengua de Arabia, con algunas entradas ocasionales de lo que parece ser una versión clásica de la lengua de los Hechiceros de los Colegios de Magia del Imperio. Llevará algo de tiempo estudiarlo, quizá 2D6 turnos, y solo un usuario de la magia tiene alguna posibilidad de leerlo.

El pergamino revela lo siguiente:

Es obvio que d'Var era una especie de Nigromante. Escribe sobre el Grimorio Necris. Gran parte del texto no lleva a un análisis exhaustivo, ya que contiene magia oscura. Las notas del margen deben haber sido escritas por Laranscheld.

ENCARTE 2 – Notas

El siguiente está escrito con la misma caligrafía que el de los márgenes con garabatos del pergamino anterior – esta es la escritura de Laranscheld.

Jarra de Bronce

No hay nada más en el rincón, excepto una jarra de bronce que contiene un nocivo líquido maloliente. Este es líquido con el que Laranscheld alimenta a Luthor, y es una mezcla embriagadora de gran poder. Hay suficiente bebida para tomar cuatro tragos. Cada trago aumentará al bebedor en +1D3 Fuerza durante el siguiente combate, y restaura 1D6 Heridas.

Sin embargo, si un Aventurero bebe más de un sorbo del brebaje, puede sufrir efectos secundarios...

Tira un dado y resta el número de veces que el Aventurero ha bebido del brebaje. Con un resultado de 3 o menos, el Aventurero es atormentado por la angustia, y pasa 1D3 turnos retorciéndose en el suelo. Mientras esté en este estado, no podrá hacer nada, y cualquier Monstruo gana un modificador de +2 para Impactar. Cuando el Aventurero se desploma pierde 1D3 del total de sus Heridas de forma permanente. Al final del rincón, una puerta conduce a la Estancia núm. 8.

7 LOS SACRIFICIOS

Cuando son liberados, los prisioneros están comprensiblemente encantados por vuestra ayuda. Han sido arrastrados desde Sylvania, y uno por uno iban a ser sacrificados. Describe su lamentable aspecto y lo aterrizados que están.

Uno de ellos es un erudito, y ha descifrado alguno de los jeroglíficos de las paredes. Entrega a los Aventureros el Encarte 3, para ver lo que ha garabateado al mismo tiempo que estaba encerrado en la celda.

El resto de los prisioneros son, en su mayoría campesinos, aunque uno de ellos tiene algo más que contar. Agradece a los Aventureros y se presenta a sí mismo como el Barón Ludwing Schmidt de Schvarzerhafn, una pequeña baronía al margen de Sylvania. Se trata de su pueblo, y su deber es acompañarles de forma segura de vuelta a las tierras fronterizas de Sylvania.

El barón implora a los Aventureros para que les den un poco de agua y provisiones para el largo viaje de regreso, y les agradece efusivamente su rescate. Por otra parte declara a los Aventureros Honorables Señores de su pequeña baronía, y les dará la bienvenida cuando quieran pasarse por allí. La mayor parte de sus finos ropajes, armas, oro y otras posesiones le fueron robadas, pero tiene tres anillos que ofrecer a los Aventureros como símbolo de gratitud. Les dice que llevan muchas generaciones con su familia, y valen bastante oro. Si se les presiona un poco, los prisioneros darán descripciones precisas de Laranscheld el Nigromante, Luthor su ayudante, del Grimorio Necris y así sucesivamente, aunque, obviamente, no saben nada de lo que se avecina...

Anillos

Hay un aura mágica débil en los anillos. Es evidente que son muy antiguos y están finamente creados. Su valor es probablemente superior a 2.000 monedas de oro cada uno. Cada uno de ellos tiene finas gemas engarzadas, dentro de las cuales, una luz se desplaza, capturando la luz de las antorchas y moviéndolas como frío humo gris. Son realmente bellos, tesoros únicos y son un honor recibirlos. Cuando se los ponen, los Aventureros reciben dos Heridas Iniciales adicionales de forma permanente. Cada anillo contiene el alma de un vampiro, uno de los servidores originales de Nagash, Señores del Clan Lahmía, apresados por el Rey Funerario Alcadizzar hace eones.

Durante milenios, los anillos encontraron su camino a Sylvania, tierra de los vampiros, pero incluso la magia de los Condes Vampiro no pudieron superar los encantamientos forjados en los anillos. Los vampiros quedaron atrapados durante miles de años. Ellos están contentos de ser devueltos una vez más a su patria, y el sentido de la magia que les une se debilita.

A partir de ahora, cada vez que los Aventureros entren en una nueva estancia o pasillo, tiran 3 dados en secreto. Si sale un doble, uno de los Vampiros es puesto en libertad. No relaciones esto de ninguna manera con los anillos, sino describe la forma oscura de que un Vampiro toma forma entre la humareda que aparece en el pasillo o la estancia.

El primero será un Conde Vampiro, el segundo un Señor de los Vampiros, el tercero un Señor de los Vampiros Nigromante. Aparecerán de uno en uno, no puede aparecer más de uno en la misma sección de tablero.

Si los Aventureros observan sus anillos, podrán ver como en la gema que surcaba un humo gris, el humo ha desaparecido y está fría y muerta. El anillo ha cambiado a un simple anillo de oro, y tal vez no valga ni 50 monedas de oro.

Ten en cuenta que los anillos mantendrán sus efectos a pesar de que los Aventureros se los quiten de sus dedos y lo guarden por ejemplo en el bolsillo. Dejar los anillos es la única manera de evitar a los Vampiros.

8 ESCALERAS QUE DIRIGEN AL POZO DE LA LUCHA

Si los Aventureros abren la puerta que hay en el rincón, verán ante ellos unas empinadas escaleras iluminadas con fiereza por unas antorchas que salen de braseros de hierro.

Utiliza el marcador de las escaleras hacia abajo y no coloques nada más. Aunque no hay recuadros, tan pronto los Aventureros llegan a la sección, retira la miniatura del juego y no digas nada más. Sólo cuando los cuatro Aventureros desciendan las escaleras hazles saber a dónde van... ¡escaleras abajo! Ellos no sabrán nada más hasta que tengan que explorar la puerta de la parte inferior, que conduce al Pozo de Lucha.

9 PASILLO

Este es otro fatídico corredor oscuro, con más jeroglíficos y pictogramas en las paredes.

10 TUMBA DE B'NAKKAR

Esta es la tumba de un antiguo Rey Funerario, y ha sido creada para disuadir a cualquier invasor de encontrar la tumba real del Rey Terror y su tesoro.

No hay más monstruos en esta cámara que la criatura No Muerta que se encuentra en la tumba y sus guardias esqueléticos. Este es uno de los grandes Reyes Funerarios que luchó contra Nagash hace muchos siglos.

El uso de la magia oscura nigromántica por parte de Laranscheld en sus intentos de revivir al Rey Terror, se ha filtrado a través de la pirámide, y ahora este antiguo guerrero despierta una vez más.

Si los Aventureros levantan la tapa de la tumba, verán que el Rey funerario tiene una llave en su momificada mano derecha y una espada en la otra. La llave abre la puerta secreta de la Cámara del Tesoro (Estancia 4), colocada en la mano del muerto para disuadir a cualquier ladrón de tumbas que haya llegado hasta aquí. Tan pronto como cualquier Aventurero coja la llave, los Esqueletos de la base de la tumba despiertan.

Hay ocho esqueletos – cuatro Arqueros y cuatro Guerreros. Cada uno tiene un arma mágica, armadura mágica y objetos mágicos. Los Esqueletos emboscan a los Aventureros, aunque podrías dar a los Aventureros la oportunidad de reaccionar.



Mientras los Aventureros luchan con los Esqueletos, el Rey Funerario se levanta lentamente de su tumba detrás ellos. Coge un marcador de Aventurero para ver a quien ataca. B'Nakkar tiene el siguiente perfil:

B'Nakkar

Heridas	55	Iniciativa	5
Movimiento	4	Ataques	4
Hab. Armas	5	Oro	2.100
Hab. Proyectiles	-	Armadura	-
Fuerza	5	Daño	4D6
Resistencia	6		

Reglas Especiales: Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico; Putrefacción de la tumba 1D6.

Si B'Nakkar es destruido, a continuación, en su tumba (si los Aventureros se toman la molestia de mirar) hay un pequeño nicho que contiene suficientes pociones de curación para restaurar las Heridas al completo. Incluso restauran 1D6 Heridas a Aventureros muertos, aunque el Aventurero perderá de forma permanente un punto de Iniciativa, Fuerza de Voluntad y Suerte, después de su viaje al otro mundo con los muertos. Los Aventureros también encuentran un mapa de la cámara en el que una puerta secreta está marcada.

Aunque secreta, esta puerta no está cerrada, y se abre al empujar. Conduce a los siguientes escalones que llevan al siguiente nivel de la pirámide. Esos escalones al Subterráneo 3. Por último, los Aventureros encuentran un orbe brillante. Se trata del Orbe de Signar, y la Carta de Tesoro para este objeto se incluye en este suplemento. Los Aventureros que en este punto piensen que acaban de derrotar al Rey Terror, deben prestar más atención ahora a los pergaminos y a las palabras del erudito.

La espada del Rey Funerario está maldita, y cualquier Aventurero que la tome sufre un -1 al Impactar hasta que se deshaga de ella nuevamente. Sin embargo, una vez que la haya cogido, la magia oscura se posa sobre él y debe superar un chequeo exitoso de Fuerza de Voluntad para conseguir soltarla.

11 EL POZO DE LA LUCHA

Si los Aventureros bajan las escaleras más allá del rincón (8) y terminan cruzando hasta encontrarse en el foso del Pozo de la Lucha. Describe como es la cavernosa cámara, el profundo pozo, y los pinchos y estacas de los muros.

En el otro extremo del pozo, hay lo que parece ser una cornisa, con siniestras gárgolas vigilantes (seis exactamente), posadas en la superficie rocosa. Si están atentos, los Aventureros se dan cuenta que las gárgolas se mueven un poco si mirán muy de cerca.

Una vez que los Aventureros entren en la estancia desde el rincón, la puerta se cierra tras ellos. Como Director de Juego, tendrás que estar muy seguro de quien está bajando las escaleras y quien no, ya que una vez la puerta se cierra de golpe, queda cerrada para siempre.

Esto puede causar problemas con la lámpara, pero recuerda que hay un vela en el pasillo, antorchas en braseros y siempre pueden haber unas cuantas antorchas en los muros del Pozo de Lucha. Además, los Aventureros inteligentes siempre pueden tratar deliberadamente de sostener la puerta con algo sólido.

Así es como algunos de los Aventureros quedarán atrapados en el pozo. Tan pronto como la puerta se cierra, un montón de Zombis comienzan a trepar por la trampilla en la parte inferior del foso. Hay 3D6 Zombis que aguardan en el pozo, y los Aventureros tendrán que matarlos a todos si quieren escapar. Al mismo tiempo, las seis gárgolas revelan su verdadera naturaleza, son Carroñeros y se abalanzan sobre los desafortunados Aventureros en plena oscuridad.



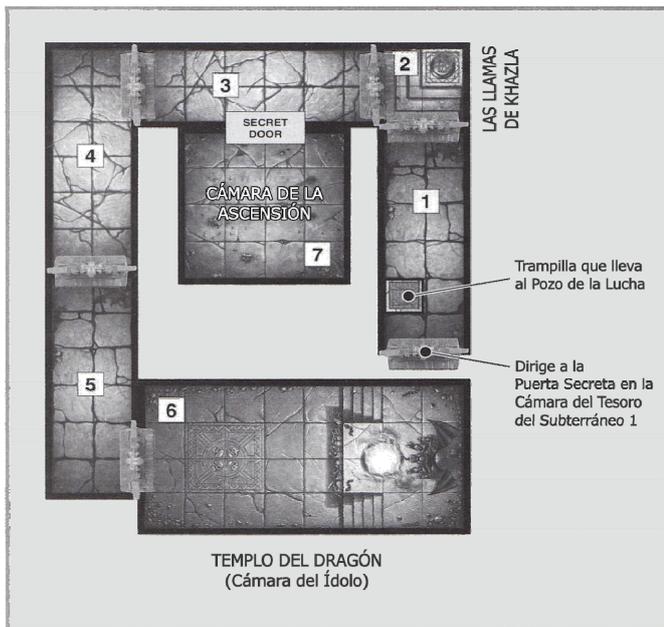
Tendrás que pensar dónde colocas las miniaturas, lo más apropiado es que los Zombis se sitúen lo más cercano, y los Carroñeros atacaran desde lo alto. Hasta que todos los Monstruos sean destruidos, tan pronto como un monstruo sea destruido, coloca a otro en su lugar en el recuadro que ocupaba, hasta que no haya más recuadros. Esto representa la presión de los No Muertos arrastrando los pies y arañando sin misericordia a los Aventureros.

Los Aventureros pueden utilizar la cuerda desde el otro extremo del pozo para subir a la cornisa. Puedes hacer que superen un chequeo físico o psíquico de Iniciativa para lograrlo. Una vez que los Aventureros estén en la cornisa, pueden ver que hay una trampilla encima de sus cabezas. El problema es que no pueden llegar, al están a unos 8 metros de altura.

Los Aventureros deben pensar algo, subir por las paredes (aunque son muy resbaladizas), usar la cuerda, levitando (si tienen el hechizo), etc. Si son muy inteligentes, pueden pensar en atar la cuerda a una flecha, dispararla, tirar para abrirla y luego subir con seguridad. Si no tienes la lámpara es recomendable que cojan una antorcha de la pared, ya que a través de la trampilla sólo se ve oscuridad. La trampilla conduce al Pasillo 1 del Subterráneo 2 - nivel más elevado en la pirámide.

Si los Aventureros se molestan en abrir la trampilla por donde entraron los Zombis, no verán nada excepto una oscura caverna y escalones desgastados que conducen hacia abajo... Si bajan no encontrarán ningún peligro, (aunque los Aventureros no deben saber esto) y encontrarán una cueva vacía. Si buscan encontrarán una Espada de la Venganza (Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo del Libro de Jugador a Rol de Warhammer Quest, registro 51).

SUBTERRÁNEO 2 · HACIA ADELANTE ASCENDIENDO ·



Por la forma de los pasillos en todo este subterráneo hay una pendiente pronunciada hacia arriba, los Aventureros deben saber que: a) lograr llegar a lo más alto, y b) siguiendo la forma de la pirámide.

1 PASILLO

Los Aventureros llegan hasta aquí a través de la trampilla que hay en el Pozo de Lucha (Estancia 11, Subterráneo 1), o cruzando la puerta secreta en la Cámara Funeraria (Estancia 10, Subterráneo 1). Describe como el pasillo se inclina abruptamente en el interior de la sombría pirámide. No hay antorchas que alumbren en la oscuridad, y parece que nadie ha estado aquí durante años.

Si buscan en esta sección, los Aventureros se darán cuenta de que hay una trampilla en el suelo (si no vienen por ahí, que lleva al Pozo de Lucha), y también hay una puerta al otro extremo (si no vienen por este camino, que lleva a la Cámara Funeraria). Además cualquier Aventurero que mire bien en las paredes descubrirá que hay hollín en ciertos lugares, revelando, efectivamente, que alguien ha tenido antorchas encendidas en este lugar recientemente...

2 LLAMAS DE KHAZLA

Ubicado en la esquina de más adelante aparece un pequeño santuario de llamas multicolores.

La primera vez que un Aventurero entra en esta sección de tablero recupera 2D6 Heridas, hasta su máximo de Heridas Iniciales. Cada Aventurero solo puede curarse una vez de esta forma. Las Llamas de Khazla es un pasillo, no una Estancia de Subterráneo, por lo que entrar no se roba una Carta de Evento.

3 PASILLO 2

Otro pasillo con fuerte pendiente, que sube a arriba.

Si los Aventureros investigan este pasillo, encontrarán una puerta secreta. Esta puerta dirige a la Cámara de la Ascensión en el Subterráneo 3 (Estancia 7 en este mapa, y Estancia 1 en el siguiente).

4 & 5 PASILLOS

Dos pasillos serpenteantes que conducen hacia arriba al Templo del Dragón. Describe como las paredes de los pasillos están grabadas con horribles escenas de una enorme bestia voladora arrasa la tierra lanzando fuego... Si los Aventureros se molestan en mirar...

6 TEMPLO DEL DRAGON

Desde que los Reyes Funerarios abandonaron el lugar, el leal Dragón del Rey Terror, Gaurgon Blazefang, ha vuelto a defender a su amo. El Dragón era viejo incluso en los días de Nagash, y aunque tuvo una larga vida, también murió en la pirámide durante su larga vigilia.

Contaminado con la misma magia oscura de su maestro, vive como un Dragón Zombi, aunque su cuerpo es carne putrefacta en descomposición. La única diferencia entre Blazefang y otros Dragones Zombi es que ha estado durmiendo el sueño de los muertos durante tanto tiempo, que le lleva más de tiempo despertar y reaccionar ante los intrusos Aventureros. No realiza su emboscada normal con su Aliento Pestilente.

Cuando Blazefang sea destruido, (esté bien muerto y que no se mueva), los Aventureros ganarán 1D6x100 monedas de oro cada uno, el Dragón estaba tan interesado en su tesoro después de la muerte como lo estuvo durante su larga vida. Los Aventureros también encuentran un Talismán de Alcaddizar, la Carta de Tesoro de este objeto se incluye en este suplemento. Las reglas para el Dragón Zombi vienen descritas en la página 25 de este libro de reglas.

7 CAMARA DE ASCENSION

Las puertas de esta Estancia se abren hacia adentro. Cuando los Aventureros entren esta estancia, descríbela como de aspecto bastante simple, con cuatro símbolos en el suelo:

1. El Sol
2. Una estilizada estrella de ocho puntas
3. Llamas
4. Una calavera

Los símbolos están grabados en el suelo, uno en cada esquina. (Tendrás que asegurarte de que los Aventureros no entren simplemente en la Estancia y se detengan en uno de los símbolos, así que tendrás que detallar exactamente que recuadros tienen un símbolo y cual.)

Si los Aventureros son astutos y echan una buena ojeada, verán que la losa que lleva el símbolo de las llamas está aproximadamente una pulgada poco más abajo que el resto... Esto es así porque este es el nivel de la Cámara de la Ascensión que se ha detenido por ahora (Dragón = Llamas). Además, los demás símbolos pueden hundirse también al posicionarse sobre ellos. En el centro de la estancia hay una hendidura circular con un agujero perforado en su centro.

Cualquier Enano reconocerá que debe ser un tipo de mecanismo, quizá una elaborada trampa. Mientras que piensan en todo esto, díles que la puerta por la que entraron se ha movido hasta cerrarse lentamente. Puedes preocupar de verdad a los jugadores pasándole una nota al Enano donde debe leer: "Todos tus sentidos Enanos te están diciendo ¡TRAMPA, TRAMPA, TRAMPA!

De forma alternativa, puedes entregar al Hechicero otra nota donde ponga: "Tus sentidos mágicos detectan poderosas energías activadas – el clásico signo de una trampa mortal."

Hay otra puerta en la pared del fondo, pero no se abrirá a menos que sea forzada. Si consiguen forzarla, se abre hacia adentro, pero solo descubrirán que hay un muro de sólida piedra en el interior.

Por supuesto, íse trata de un ascensor! No se lo digas nunca a los Aventureros, ¡jamás! Si se ponen de pie sobre uno de los símbolos, les dirigirá a los Aventureros al nivel indicado por el símbolo. Si los Aventureros se ponen de pie sobre más de un símbolo, el ascensor no se moverá.

Cada uno de los símbolos indica el nivel de subterráneo de la pirámide:

<i>Símbolo</i>	<i>Subterráneo</i>
Sol	4 Se refiere al Templo del Sol
Estrella	3 Magia Oscura. Se refiere al Nivel donde Laranscheld está en su guarida.
Llamas	2 Se refiere al Dragón que los Aventureros acaban de batir, o quizás aún no lo lograron...
Calavera	5 Muerte. Se refiere al nivel más profundo, donde está la Estancia del Trono del Rey Terror.

Cuando llegue el momento, describe el chirriante sonido de los engranajes, y los repentinos bandazos del antiguo artillugio al comenzar a moverse. Esta estancia parece una trampa para cualquier Aventurero que no sepa que es un ascensor en realidad. La hendidura circular en el centro de la cámara es el control direccional, pero requiere de una "vara" para colocar la dirección requerida por el mecanismo.

Laranscheld tiene la vara, que se encuentra en su guarida (Estancia 3 & 4 del Subterráneo 3).

Esto solo es relevante en el lugar más profundo de la pirámide, la Estancia del Trono del Rey Terror. Ten en cuenta que las puertas que se abren en el ascensor no tienen ventanas o rejas en absoluto, por lo que los Aventureros no pueden explorar.

Un Aventurero tendrá que decidir abrir la puerta, y los demás tendrán que decidir que están haciendo o hacer en cuanto se abra "Estoy esperando a ver que hay más allá", "Yo cargaré tan pronto como la puerta esté abierta", etc.

En lo más profundo de la Pirámide

Cuando la Cámara de la Ascensión llega a la parte inferior de la pirámide, sólo se abrirá una puerta. Las otras simplemente se niegan a ceder. Antes de abrir la puerta, sin embargo, comprueba si los Aventureros tienen en su poder la vara o "palanca de control" de la Guarida de Laranscheld o no.

Si no lo hacen, la cámara rota ominosamente, llegando a bajar del todo, y abriéndose en la Estancia 13 o 14. Ambas están repletas de maliciosos guardias, ver Subterráneo 5. En este caso, tras haber derrotado a los guardias o escapar, los Aventureros no tendrán más remedio que volver a subir en la Cámara de la Ascensión.

Si los Aventureros tiene la vara, y se han dado cuenta de qué hacer con ella y ver que encaja perfectamente en el agujero que hay en la hendidura de la Cámara de Ascensión... Giran la vara en su ranura, y activan la cámara hasta alcanzar el nivel más profundo de la pirámide, abriéndose las puertas sin dificultad... habéis llegado al nivel más profundo de la tumba, ¡Fácil!

SUBTERRÁNEO 3 • LA GUARIDA DEL NIGROMANTE •

1 CAMARA DE LA ASCENSION

La descripción de reglas de la Cámara de la Ascensión se encuentra en el Subterráneo 2, justo encima.

2 SALA DE GUARDIAS

Si los Aventureros han usado la Cámara de la Ascensión para llegar hasta el nivel de Laranscheld, describe como se detiene de pronto el ascensor. Tendrán que abrir la puerta, sin embargo, no se abrirá por su propia voluntad. Además, la puerta por la que entraron, que revela una pequeña abertura, dejando al descubierto un muro sólido como la roca.

La salida está en el lado opuesto, y conduce directamente a los Aventureros a la Sala de Guardias de Laranscheld – reúne a Luthor y sus secuaces de nuevo. Puedes contar a los Aventureros que al otro lado de la puerta se escuchan sonidos de lejos escarbar y arañar la puerta, son los Necrófagos que esperan con impaciencia llegar hasta los Aventureros antes de que la puerta se abra. En la Sala de Guardias está Luthor (siéntete libre de derrotarle esta vez), y los Monstruos siguientes: 2D6 Necrófagos (algunos desventurados campesinos de Sylvania) y 1D6 Momias.

Estos Monstruos se apresuran desde la siguiente área de Laransched tan pronto como el ascensor llega a este nivel. Ellos cargarán contra el propio ascensor en su afán de llegar hasta los Aventureros. En el momento en que las puertas estén abiertas, los Necrófagos, literalmente caen dentro de la Cámara de la Ascensión, atacando por sorpresa.

Las Momias irán desde la parte de atrás arrastrando sus pies. Luthor tratará de no quedar atrapado en cualquier sitio embestido por los demás, armado con un garrote u otro objeto similar contundente.

Podrías hacer una partida entretenida con los Necrófagos pisando los símbolos del ascensor enviándolo intrepidamente hacia arriba y hacia abajo, al tiempo que los ocupantes luchan por sobrevivir. Recuerda que si los Aventureros tienen un Nivel de Combate alto (por ejemplo 7) es posible que desees dar a los Necrófagos un combate más igualado endureciéndolos un poco, estos podrían ser los Necrófagos "Especiales" de Laranscheld. Por otro lado, podrían tener alguna armadura u objeto mágico, etc. La regla especial de "Huir" no se aplica en los Necrófagos atrapados en el ascensor con los Aventureros, ya que no tienen por donde correr.

Si los Aventureros entran en la Sala de Guardias, destruyen a las Momias, etc., podrán investigar, dándose cuenta de que una de las losas del suelo es de un color negro puro, de la que emana magia. De hecho, no parece de piedra, sino más bien hecha de "oscuridad". Este recuadro es un teletransporte que conduce a Laranscheld, alrededor de la esquina. Solo transportará al Nigromante y sus secuaces. Cualquier Aventurero que esté sobre ella sufrirá horribles dolores – Ellos sufrirán 1 Herida por cada Nivel de Combate sin modificadores.

3-4 GUARIDA DEL NIGROMANTE

Más allá de la Sala de Guardias, están el cuartel de Laranscheld. Las dos Estancias de Subterráneo se unen para formar una gran sala con un doble arco en el centro. Describe cómo esta estancia está profusamente adornada con pesadas cortinas, alfombras y pinturas etc., todo con tonos depresivos y sombríos.

El Nigromante está en la Estancia 4, junto al Grimorio Necris. Los Aventureros no saben que está ahí al principio ya que está en el rincón de la estancia. Pero él será consciente de la presencia de los Aventureros.

Hay un poderoso hechizo lanzado sobre la Estancia 3, por lo que las extremidades de los Aventureros se sienten terriblemente pesadas. En esta sección de tablero solo se mueven la mitad de su movimiento habitual. Quizá algún chequeo de Fuerza de Voluntad puede ayudar a superar este encantamiento, o probablemente no sirva de nada. Disipar magia podría ayudar, tal vez para un turno o menos.

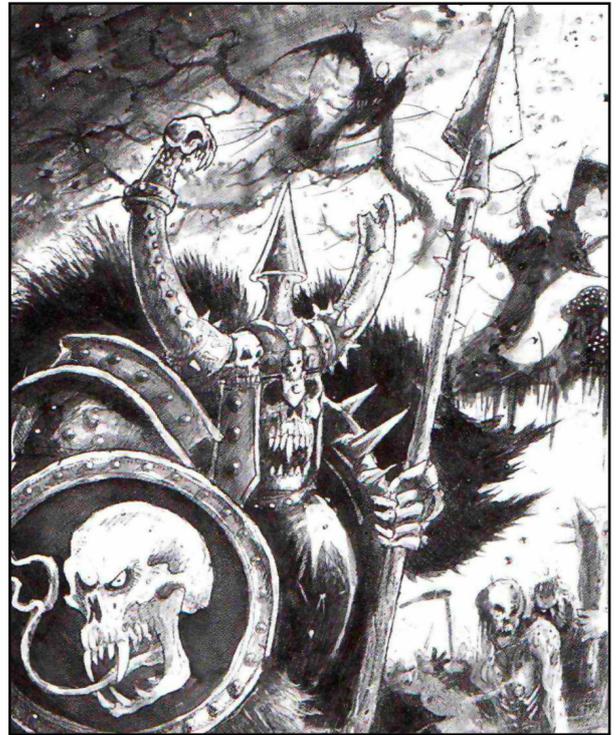
Laranscheld ha colocado ocho Arqueros Esqueletos en la Estancia 4 junto a él, y disparan a los Aventureros tan pronto aparecen. Los Esqueletos están bien preparados y disparan a los Aventureros tan pronto aparecen en cada Fase de Monstruos. Cada puerta está bloqueada por dos Caballeros No Muertos. Laranscheld tiene el siguiente perfil:

Laranscheld

Heridas	29	Iniciativa	4
Movimiento	4	Ataques	3
Hab. Armas	5	Oro	1.630
Hab. Proyectiles	2+	Armadura	-
Fuerza	4	Daño	2D6
Resistencia	3		

Reglas Especiales: Magia Nigromántica 2, Resistencia mágica 4+, Objeto Mágico x2 (1 Objeto No Muerto, 1 de las Tablas de Objetos Mágicos del Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest), Arma mágica, Regeneración 2.

Ten en cuenta que dependiendo del Nivel de Combate de los Aventureros, se puede usar la Carta Especial de Magia Nigromántica, o usar los hechizos de la Magia Nigromántica del Bestiario de No Muertos en el Libro de Jugar a Rol de Warhammer Quest.



Grimorio Necris

El Grimorio tiene ahora el efecto de fortalecer los hechizos que Laranscheld conjure contra los Aventureros, si se obtiene +5 al tirar los dados en cada turno. Siempre y cuando esté adyacente al Grimorio podrá añadir +1 a los efectos que el hechizo tenga, cuando sea apropiado. Por ejemplo, Vientos de Muerte reduce todos los Ataques de los Aventureros en -2 con un resultado de 5+, e invocará 1D6+1 Momias. Laranscheld insultará a los Aventureros con vehemencia, diciéndoles que nunca conseguirán la joya del poder que hay en el Templo del Sol. "¡Es la única cosa que puede destruir al Rey Terror por ahora, y sois unos insignificantes idiotas que habéis llegado demasiado tarde tan lejos! Además solo yo tengo el hechizo que abrirá la estancia, ¡Jajaja JA JA JA JAJAJAJA!"

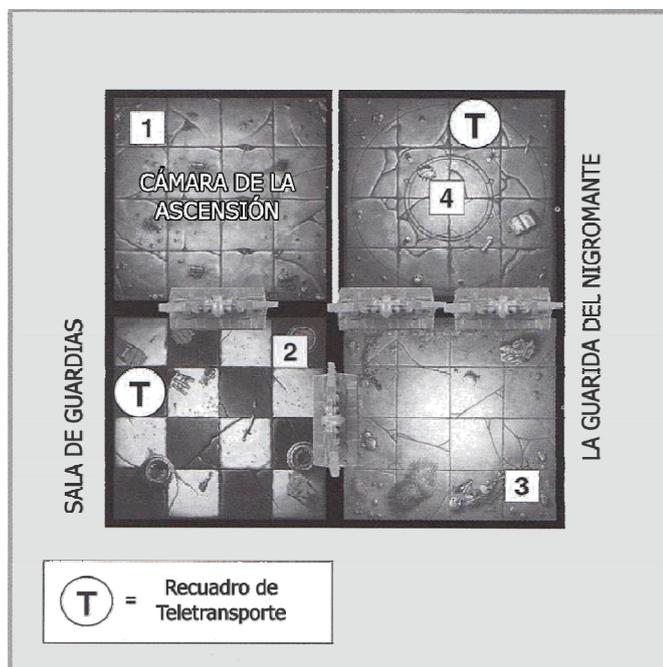
Detrás de Laranscheld hay otra losa negra. Tan pronto como el primer Aventurero entre en la Sección de Tablero 4, el Nigromante da un paso hacia atrás y es teletransportado (con el Grimorio) a la Estancia 2. Desde allí podrá seguir atacando a los Aventureros o escapar por el ascensor.

Esto depende de ti, dependiendo de si quieres que aparezca de nuevo en la Estancia del Trono del Rey Terror al final de la aventura o no. Cuando la estancia este limpia de Monstruos, el hechizo que afecta a la Estancia 3 se disipa y el movimiento de los Aventureros vuelve a la normalidad. En la guarida de Laranscheld hay los siguientes objetos.

Pergamino con Hechizo (Encarte 4)

Tras ser leído por un Hechicero, observa que es un hechizo en dos partes. La primera parte consiste en la apertura de una puerta (la puerta del Templo del Sol en la parte superior de la pirámide), mientras que la segunda parte restaura las cosas a su tamaño original. Si no han estado en el Subterráneo 4, este pergamino no valdrá todavía.

Si se usa correctamente, el pergamino abrirá la puerta del Templo del Sol, y una vez dentro, volverá a restaurar a cualquier Aventurero perdido que esté atrapado en la maqueta de Khemri que hay en esta cámara. También se revelan algunos objetos de un tesoro (ver Templo del Sol).



La forma en que los Aventureros tienen que hacer esto es colocándose adyacente a la puerta e incendiar el pergamino con el hechizo. Los símbolos ardientes en la puerta, o los braseros de fuego, pueden ayudarles a hacer esto. Una vez que el pergamino esté en llamas, la puerta se abre majestuosamente, lo que conduce a los Aventureros al Templo del Sol.

Una vez allí, el Hechicero (o cualquier otro Aventurero) tiene que gritar la palabra mágica, y cualquier Aventurero perdido será redimensionado del tamaño de la maqueta de Khemri a su estado original, y el tesoro aparecerá también.

La palabra mágica se obtiene cogiendo el Pergamino con el Hechizo. Extra las letras de los versos que más destacan. Estas letras del hechizo forman la palabra "intercambio".

Páginas arrancadas

Estas son las páginas que faltan en el Libro de Agravios de Ekrund (Encarte 5).

Otro pergamino

Este contiene instrucciones de cómo usar la Joya del Poder para destruir al Rey Terror (Encarte 6). Ten en cuenta que esto es en realidad una pista falsa, ya que

Laranscheld espera persuadir a los Aventureros para que entreguen la Joya al Rey Terror. Es un plan demasiado obvio, no es lo que se espera que hagan los Aventureros. Pero si alguno de ellos se muestra sospechoso con el pergamino... incita su actitud. Tal vez podrían reconocer que el pergamino está escrito con la misma tinta que usa Laranscheld o reconocen su caligrafía. Quizás el pergamino es demasiado nuevo, para nada lo que se espera de un antiquísima texto. No les comuniqués el hecho de que se trata de una falsificación, deja que ellos se lo crean.

Báculo de extraño aspecto

Se trata de una especie de vara alargada de oro y cubierta de inscripciones desconocidas. Cualquier investigación por parte de un Hechicero o un Enano detectará que emana magia del objeto. De hecho, esta es la palanca de control de la Cámara de la Ascensión. Debe introducirse en la hendidura del suelo, y usarla para alinear la puerta correctamente cuando se alcance la parte más profunda de la pirámide. Consulta la Cámara de la Ascensión y el Subterráneo 5 para más detalles.

Símbolo de piedra

Este es un símbolo de piedra de Ghamaluk, es una Carta de Tesoro incluida en el paquete de este suplemento de Warhammer Quest.

SUBTERRÁNEO 4 • EL TEMPLO DEL SOL •

Al Subterráneo 4 se llega a través del ascensor, o al ser miniaturizado y teletransportado desde la Cámara del Tesoro del Subterráneo 1.

1 CAMARA DE LA ASCENSION

Ver la descripción en las páginas 39 & 40.

2 ABISMO DE LA PERDICIÓN

El ascensor se abre ante un estrecho puente. Un Señor Caballero No Muerto bloquea el camino. No abandonar el puente, y debe enfrentarse a un solo Aventurero.

Para ayudarle en esta tarea, porta un anillo que desvía las flechas o cualquier arma de proyectiles con un resultado de 3+ al tirar un dado, y tiene Resistencia mágica 4+. A parte de esto, es un Señor Caballero No Muerto normal, pero con Armadura mágica, etc.

La puerta del Templo del Sol está sellada herméticamente. Está bañada en oro brillante, y tiene una inscripción sagrada de una antigua orden de No Muertos. En resumen, no se ve mal. En una señal de madera en la puerta se puede leer lo siguiente (Encarte 7). La puerta solo puede ser abierta por un usuario mágico, y no por un usuario de magia oscura, mediante el uso del Pergamino con Hechizo (Encarte 4).

Laranscheld quiere que los Aventureros crean que tienen que entrar en el Templo para hacerse con la Joya y destruir al Rey Terror con ella. Nada más lejos de la verdad. Laranscheld es malvado y sabe que el pergamino no funciona si lo utiliza él.

Sin embargo, necesita la Joya para que el Rey Terror vuelva de nuevo a la vida y serán los Aventureros quien con esperanza cumplirán su tarea sin saberlo. Si los Aventureros echan un vistazo de cerca a la señal de madera que cuelga en la decorada puerta, podrían preguntarse qué hace eso ahí al lado de una puerta tan decorada. La respuesta es clara, el cartel fue colocado por Laranscheld. Él no puede entrar en la cámara, pero quiere alentar a que los Aventureros entren y abran la puerta por él. Una señal diciéndoles que están condenados si intenta hacerse con la joya, es una forma segura de conseguir que lo intenten.

3 TEMPLO DEL SOL

Esta es la estancia donde está cautiva el alma y espíritu del Rey Terror. Es exactamente tal y como se describe en la sección de "Introducción", con una gran maqueta de Khemri que ocupa el los cuatro recuadros del centro de la sala, y joya negra colocada en el edificio más alto de la maqueta. El sol ilumina a través de innumerables rejillas que no se ven en el techo y por los ángulos de las paredes, es obvio que este es el pináculo de la pirámide.

Si los Aventureros han perdido a alguno de sus compañeros en la Cámara del Tesoro, estará aquí, en forma de miniatura gritona. El hechizo para restaurar el tamaño se puede encontrar en la guarida de Laranscheld (Estancia 3 & 4). Además, cuando el hechizo de desminiaturización es conjurado, varios objetos de tesoro aparecen a su tamaño real tras ser miniaturizados en la maqueta de la ciudad de Khemri. Los objetos mágicos son:

La joya negra

Arco de Eitharion

Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo, Armas y Armaduras, registro 34.

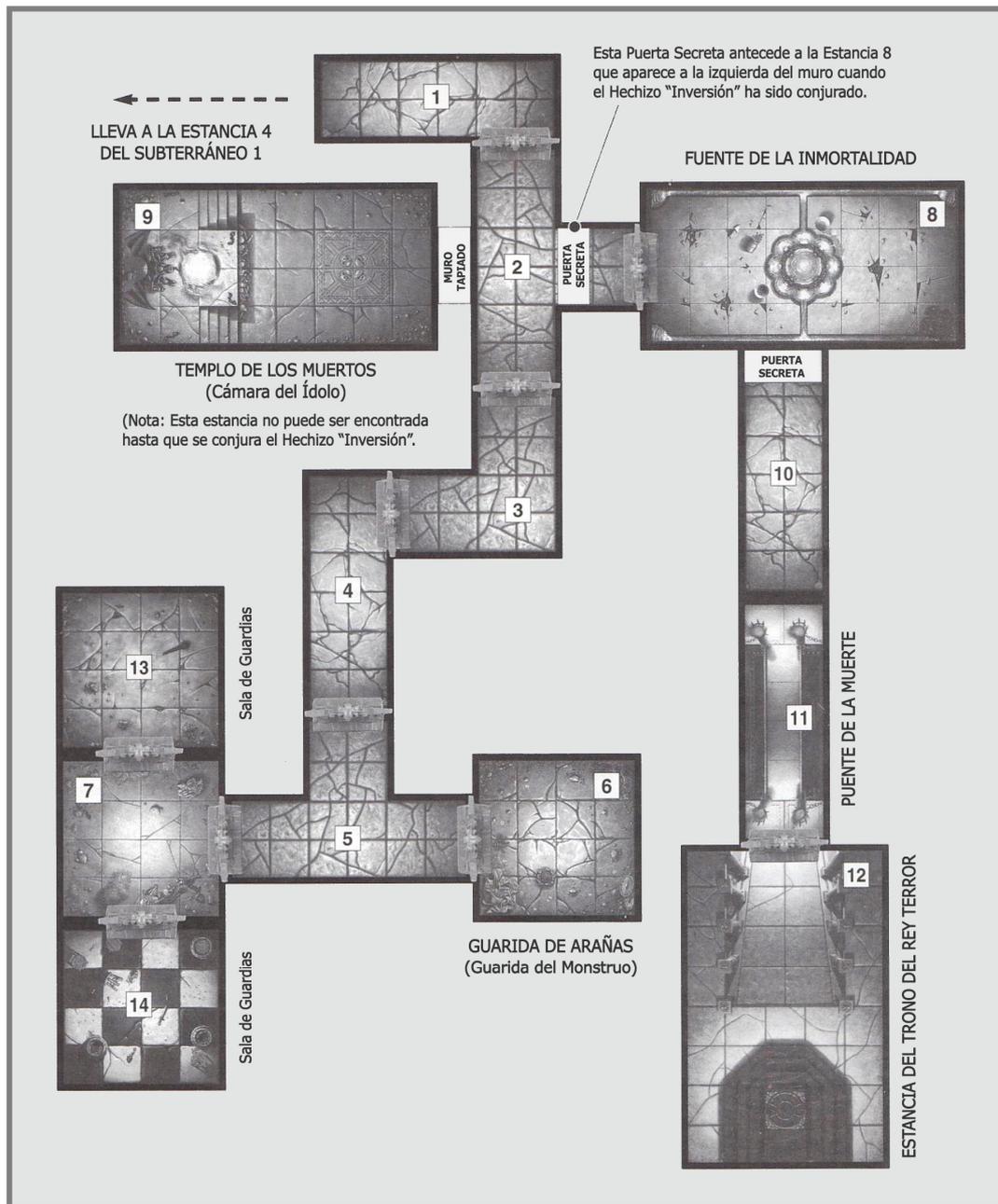
Corona de la Noche

Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo, Objetos mágicos, registro 15.



SUBTERRÁNEO 5 · LA TUMBA DEL REY TERROR ·

Este nivel está muy por debajo de la pirámide, enterrado bajo tierra. Se accede a él cruzando las dos entradas posibles. La primera de ellas a través de la puerta secreta en la Cámara del Tesoro en el Subterráneo 1. La segunda es a través de la Cámara de la Ascensión, la cual os lleva hasta abajo del todo a la Estancia 7 de este Subterráneo.



1 PASILLO

El pasillo de entrada desde la Cámara del Tesoro (Estancia 4, Subterráneo 1). No sucede nada especial aquí.

2 PASILLO (CRUCE EN T)

Este parece otro sombrío pasillo, así que coloca otra sección de tablero "pasillo", con una puerta al fondo como de costumbre. Sin embargo hay una puerta secreta a la derecha, y una puerta tapiada a la izquierda. Si los Aventureros buscan en esta sección, encontrarán la puerta secreta, pero no verán el umbral de lo que hay más allá de la pared tapiada.

La puerta tapiada conduce al Templo de los Muertos (Estancia 9), sellada durante muchos años.

La puerta secreta conduce a la Fuente de la Inmortalidad (Estancia 8). Un poderoso y complejo hechizo ilusorio ha sido conjurado en esta área de la mazmorra, dando la vuelta a las Estancias 8 y 9, así que todo lo que ves alrededor no es lo que parece. Esta ilusión está descrita al completo en las Estancias 8 y 9.

Esto significa que cuando los Aventureros busquen en este pasillo, la puerta secreta aparecerá a la izquierda. No es tan complicado como suena. Todo lo que tienes que hacer es mirar en el mapa (que muestra como es la Mazmorra en realidad), he imaginar que las estancias 2, 8 y 9 están del revés, como reflejos de un espejo.

3-4-5 PASILLOS

Más allá de la Sección de tablero 2, los pasillos giran tenuemente iluminados a la derecha y la izquierda, que conducen a un Cruce en T (Estancia 5).

Los Aventureros notarán que estas secciones están envueltas en telarañas y que las mismas parecen bastante densas y más abundantes de lo normal (este corredor conduce a la Guarida de las Arañas).

6 GUARIDA DE LAS ARAÑAS

Esta cámara ha sido ocupada por una enorme araña y su prole de crías. Hay tres Arañas Gigantescas y 12 Arañas Gigantes.

Obviamente no cabrán todas en la sección de tablero, pero tan pronto los Aventureros exploren esta área, hacen que el enjambre de Arañas Gigantes aparezcan y les embosquen. Las otras arañas las seguirán... La Araña Gigantesca tiene el siguiente perfil:

Araña Gigantesca

Heridas	30	Iniciativa	2
Movimiento	5	Ataques	3
Hab. Armas	4	Oro	900
Hab. Proyectiles	-	Armadura	-
Fuerza	5	Daño	Esp.
Resistencia	5		

Reglas Especiales: Telaraña (1D6).

Una vez los Aventureros despejen la estancia, encuentran una colección de antiguas botellas entaponadas. La mayoría de ellas están rotas, pero hay tres que siguen intactas - una botella verde, una botella negra, y una marrón. Las etiquetas han desaparecido, por lo que los Aventureros tendrán que tratar de identificarlas o simplemente probarlas a su suerte!

Botella verde – Poción de salud

(Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo, Objetos Mágicos, registro 35).

Botella Negra – Poción de Invisibilidad

(Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo, Objetos Mágicos, registro 36).

Botella Marrón – Poción de Fuerza

(Tabla de Tesoros de Estancia, Objetos Mágicos, registro 41).

También encuentran un antiguo pergamino con un hechizo. Cuando es interpretado – y el Hechicero tendrá que hacer algún chequeo de Iniciativa (intelectual) para conjurarlo con éxito – Los Aventureros se encontrarán que es un pergamino con un Hechizo de Dispersión, específicamente diseñado para destruir un hechizo en especial... Este hechizo es algo incierto, por ello el Hechicero parece pensar que tiene algo que ver con “Espejismos, reversión, o ilusiones”.

Tal es así, que este hechizo de Dispersión puede invertir el hechizo que el Rey Terror conjuró en las Estancias 8 y 9. Sin él, los Aventureros nunca descubrirían dónde yace el Rey Terror.

7 CAMARA

Esta es la estancia donde la Cámara de la Ascensión llega hasta abajo. Si no donde está la Cámara de la Ascensión, puedes decidir si estará presente o no en este subterráneo. Si es así, entonces todas las reglas normales de la Cámara de la Ascensión se aplican aquí – ver páginas 39 y 40.

Si en cambio, el Ascensor se encuentra en otro nivel, entonces describe la Cámara como una estancia oscura, húmeda y con varios esqueletos aplastados en el suelo, etc. En realidad, podría ser muy divertido hacer que el ascensor baje mientras los Aventureros mientras estén en esta estancia.

Hay dos puertas que conducen a otras estancias, ambas salas de guardias diseñadas para causar problemas a los visitantes no autorizados a descender a este nivel en la Cámara de la Ascensión. La Cámara de Ascensión descenderá al Subterráneo 5, de una forma tal que solo se abren las puertas de las estancias 13 y 14 – Salas de Guardia. Los Aventureros son capaces de explorar estas puertas y entrar en las Salas de Guardia de forma habitual, pero no serán especialmente bienvenidos.

La única forma de alinear la puerta de salida al pasillo de la Cámara de la Ascensión para que los Aventureros puedan entrar en la Estancia 5 (Cruce en T), es mediante la colocación de la Vara de Oro de la guarida de Laranscheld en la hendidura que hay en el centro del ascensor. La cámara girará 90 grados para alinearse con la puerta necesaria para salir. Si la vara se deja colocada, después de un minuto más o menos, la cámara girará de nuevo, y así continuamente.

8 FUENTE DE LA INMORTALIDAD

Un poderoso y complejo hechizo ha sido conjurado sobre estas cámaras, para poder ocultar el verdadero paradero del Rey Terror. El hechizo ha invertido la posición de las dos estancias, por lo que en realidad están colocadas como una imagen reflejada en espejo de su auténtica posición. El pergamino que disipa esta magia está en la Guarida de las Arañas.

Nota: Esta estancia y la puerta secreta que conduce a ella aparece inicialmente en el lado izquierdo de la Estancia 2.

En esta cámara, los Aventureros escuchan el agradable sonido del agua fluyendo, ya que han entrado en una cámara donde una antigua fuente aun funciona.

Una inscripción en la base de la fuente puede ser descifrada, aunque se requieren algunos chequeos de Iniciativa, sin duda, teniendo en cuenta a los Aventureros que saben leer. Cuando la descifran, la inscripción dice:

Bebe y sé immortalizado en melodías, en bailes y entre burlas.
El más valiente que alcanza este lugar,
sus preocupaciones deja descansar.
Celosos estarán de este buen don, como nunca verás.
Muchos son los Aventureros que desean vivir para siempre.

Es importante en este momento darse cuenta de que el hechizo de Inversión lanzado sobre la estancia significa que la estancia es un reflejo de su verdadero ser. Hasta que vuelva a la normalidad, y se rompa la ilusión, hagan lo que hagan los Aventureros no tendrá ningún efecto.

El agua tendrá un sabor bastante agradable, pero cualquier Aventurero que pregunte o por lo general sospeche, se dará cuenta que su sed no desaparece... Aunque el Aventurero haya bebido no podrá sentir los efectos físicos de la misma. Del mismo modo, si quieren experimentar... salpicar con el agua a los alrededores, el suelo, los muros de la cámara, etc., siguen estando igualmente seco. Extraño...

Si los Aventureros buscan en esta cámara, descubrirán una puerta secreta en una de los muros. Esta recompensa se podría descubrir con gran dificultad, pero lo que ven es muy confuso. Ellos podrán ver todas las cosas de forma diferente. Un Aventurero puede ver lo que en realidad hay allí, la pared en blanco de la Cámara del Ídolo! Algunos verán un vacío confuso. Otros podrán ver un pasillo.

Es posible dejar a los Aventureros que hagan algunos chequeos de Fuerza de Voluntad hasta el punto de que sospechen que la puerta es al menos una trampa o algún tipo de ilusión. Si algún Aventurero intenta cruzar la puerta, tienes una serie de opciones en cuanto a lo que sucederá. Ellos podrían chocar contra la pared, podrían dar pasos hacia una pared vacía hasta desaparecer (quizás a su vez en la Cámara del Ídolo cuando los jugadores lleguen ahí), o quizá ser arrojado violentamente hacia atrás de nuevo en la estancia por el poder del hechizo ilusorio.

Puedes describir a los Aventureros que parece que estén como borrachos, confundidos, sin saber qué pasa con esta puerta, y cuanto más la miran más confusos se encuentren.

Anulando el Hechizo de Inversión

Una vez que el hechizo de Inversión ha sido anulado, la puerta secreta que conduce a la Estancia 8 aparecerá en la parte derecha del Pasillo 2, su verdadera posición. Los Aventureros por fin son capaces de explorar esta sala correctamente.

Los efectos del agua ahora serán muy reales. Si un Aventurero bebe de la fuente debe tirar un dado por cada 5 de sus Heridas Iniciales. Deberá separar cada 1 obtenido y cada 6 obtenido. Si los 1 son más que los 6, el agua quema la garganta haciendo que se retuerza de agonía. Pierde 1 Herida Inicial por cada 1 obtenido. Si los 6 superan a los 1, describe como el agua sabe a ambrosía, el vino más refinado o la cerveza más fuerte (dependiendo del gusto del Aventurero). El Aventurero gana 1 Herida Inicial por cada 6 obtenido.

Además, tan pronto como el agua ha hecho su trabajo, los guardias de la fuente surgen, sombríos Guerreros No Muertos que han bebido bastante de la fuente, están bajo su hechizo para siempre. Ellos han logrado la inmortalidad, pero en cierto modo, están condenados a pasar la eternidad protegiendo la fuente de agua encantada. Tira un dado para ver que guardias aparecen:

- 1-3 Un Hechicero y 1D6 Guerreros
- 4-6 1D6 Guerreros

Los Guerreros tienen el mismo perfil que un Señor Caballero No Muerto y el Hechicero el de un Nigromante. Sin embargo, se muestran como los nobles guerreros que una vez fueron. Están vestidos con el atuendo de numerosos países, culturas y razas, y abarcan un gran número de años, incluso siglos. No están esqueléticos, ni están deteriorados o tienen mal aspecto, lo que puede hacer chocar a los Aventureros un poco.

Antes de combatir, van a tratar de persuadir a los Aventureros para que beban agua de nuevo, porque los poderes de la fuente son verdaderamente estimulantes. Cualquier Aventurero que beba de nuevo debe seguir las reglas descritas anteriormente, y además realizar un chequeo de Fuerza de Voluntad. Si falla, entonces se hunde en la fuente, para unirse a los otros guardias. Cada vez que beba en la fuente supondrá un chequeo adicional más difícil de Fuerza de Voluntad.

9 TEMPLO DE LOS MUERTOS

Hasta el momento en que los Aventureros anulen el hechizo de inversión, no serán capaces de encontrar esta estancia. Incluso si encuentran la puerta tapiada en la pared del Pasillo 2, no serán capaces de romperla, ya que se construyó a conciencia.

Por otra parte, el Hechicero puede ser capaz de detectar la poderosa magia que impregna esta sección de la pared, y darse cuenta que es una mala idea seguir golpeándola demasiado. Los Aventureros no conseguirán nada hasta que no disipen el hechizo de Inversión. Cuando el hechizo se disipa, la puerta secreta aparece en su lugar – en el lado derecho del Pasillo 2.

Al mismo tiempo, la sección del Templo de los Muertos aparecerá a la izquierda del pasillo. Esto significa que a la Fuente de la Inmortalidad seguirá estando a través de una puerta secreta, pero estará a la derecha, tal y como aparece en el mapa.



A medida que se lanza el hechizo de disipación, la sección del muro sucumbe y se derrumba con estrépito y los Aventureros pueden ver ahora una oscura y perturbadora cámara donde hace unos momentos estaba la Cámara de la Fuente - ahora pueden entrar en el Templo de los Muertos.

Este antiguo templo es perseguido por los espíritus que el Rey Terror había matado antes de ser sepultado: sus servidores y empleados que construyeron las complejas defensas de su tumba. Obviamente, tras haber desarrollado los diseños de la tumba, sabían demasiado, así que acabaron asesinados en esta cámara durante miles de años. Los Aventureros pueden pasar a través de los escombros y entrar en la estancia si se atreven.

Los espíritus que ocupan esta sección son seres diabólicos. Fueron sirvientes del Rey Terror en vida, criaturas sirvientes del mal. En la muerte no son mucho más amigables, y más con la traición de su maestro, que les convirtió en seres retorcidos y extremadamente amargos.

Se niegan a salir de este templo, ya que creen que el Rey Terror seguramente verá el error que cometió en su camino y los resucitará algún día. Fracasados que esperan caminar nuevamente, y hacer todo lo posible para acabar con quién les destruyó. Desde su muerte, los fantasmas de otros se han unido en número, siendo dominados por los espíritus malignos originales. Estas almas perdidas no tienen más deseo que el de encontrar su eterno descanso, siendo los espíritus de Aventureros muertos, o constructores del templo, (que fueron asesinados posteriormente), ladrones de tumbas y similares.

Tan pronto como los Aventureros entran en esta cámara, un misterioso e inquietante lamento comienza a formarse. Empieza como un murmullo, susurrante, haciéndose notar, resoplando a través de las antiguas piedras. Durante los siguientes turnos pasa a convertirse en unos horribles gritos, como si los espíritus de los muertos antiguos se estuviesen manifestando. Puedes explicar a los Aventureros que comienzan a ser impactados por varios proyectiles – armas, antorchas, etc., incluso antiguas lanzas y espadas yacen alrededor.

Hay seis espíritus malignos, y son muy similares a los Espíritus del Libro de Rol de Warhammer Quest, con las siguientes diferencias:

Espíritus malignos

Heridas	20	Iniciativa	3
Movimiento	4	Ataques	2
Hab. Armas	2	Oro	-
Hab. proyectiles	-	Armadura	-
Fuerza	-	Daño	Esp.
Resistencia	4		

Reglas Especiales: Ataque Espeluznante 2; Etéreo (-1); Miedo 7.

Mientras el combate continúe, alguno de los espíritus malignos menores susurrará advertencias a los Aventureros... Los Aventureros pueden o no escuchar esto, dependiendo como te sientas de generoso, y si superan un chequeo de Iniciativa...

Si los Aventureros tienen el Hacha y la joya, entonces el mensaje susurrado podría ser algo como: "El hacha y la joya, la joya y el hacha, el hacha es la joya, la joya es el hacha, su vida es su muerte, su muerte es su vida..." y así un sinfín de veces. Esto es para tratar de que los Aventureros entiendan que poner la joya negra en la empuñadura del hacha, donde se encaja perfectamente (sorpresa, sorpresa). Si los Aventureros ya lo hicieron antes, será un mensaje confirmatorio de bienvenida por lo que han hecho.

Si no tienen el hacha o la joya, entonces los Aventureros están en problemas... Quizá deberían tener la ocasión de ir y conseguir la joya, o la fascinante hacha de los Enanos de Karaza-Karak, una pregunta obvia. En este caso los espíritus serán claramente ansiosos y dirán, "¿Dónde está la joya?, ...y ¿el hacha?", "...y ¿la joya?, ...y ¿el hacha?", y así continuamente sin cesar.

Una vez los espíritus son destruidos, los Aventureros si vuelcan el ídolo que está en lo alto del estrado, pueden encontrar algunos objetos en el Templo. Para ello, se necesitan dos Aventureros para volcarlo, superando chequeos de Fuerza hasta que se dan cuenta que está suelta de los soportes. Una vez derribada aparece:

Escudo Real de Tilea

(Carta de Tesoro incluida en este suplemento).

Anillo de Protección

(Tabla de Tesoros de Estancia Subterráneo, Objetos Mágicos, registro 45).

10 PASILLO

Este pasillo dirige afuera de la cámara de la Fuente de la Inmortalidad, y solo puede encontrarse una vez que el hechizo de Inversión ha sido disipado.

Los Aventureros probablemente tengan la sensación de que están cerca del final de su gesta, ya que las cosas se están poniendo duras (y tienen razón!).

11 PUENTE DE LA MUERTE

Este es el Puente de la Muerte, y conduce a la Tumba del Rey Terror. Es custodiado por su lugarteniente de más confianza (usa una miniatura de Guardia del Sepulcro), cuyo nombre es G'Harrak Príncipe de los Cráneos.

Ha esperado durante toda la eternidad para proteger a su maestro, y no permitirá por nada del mundo que los Aventureros crucen.

G'Harrak lleva un anillo que con un 5+ al tirar un dado, le permite conjurar un hechizo Nigromántico al inicio de cada turno.

G'Harrak el Príncipe de los Cráneos

Heridas	45	Iniciativa	4
Movimiento	4	Ataques	2
Hab. Armas	5	Oro	1.000
Hab. proyectiles	-	Armadura	2
Fuerza	4	Daño	2D6
Resistencia	4		

Reglas Especiales: Miedo 9; Hachas de Nagashizzar; Armadura de Protección (Ver Objetos Mágicos de No Muertos).

12 TUMBA DEL REY TERROR

Esta estancia es oscura, inquietante, melancólica y emana un antiguo y poderoso mal. Una rampa conduce a arriba entre imponentes pilares, y en la distancia se puede ver un amenazante estrado. En lo alto de la polvorienta construcción, una figura yace sentada, de aspecto esquelético cuyos ojos arden como brasas.

Este es la Estancia del Trono del Rey Terror, y él ha estado esperando este momento durante mucho tiempo. Si Laransheld escapó antes, aparecerá ahora. Estará esperando a ver si los Aventureros han traído la joya o no. Su reacción dependerá de si tienen la joya, el hacha o no.

¿Sin joya y sin hacha?

Si los Aventureros no tienen la joya negra o el hacha de Grimdrang, no hay mucho que puedan hacer en realidad. Ellos no serán capaces de causar algún daño al Rey Terror, de hecho no habrá ningún indicio de que aún siga vivo. Sin embargo, la magia del Rey Terror será débil, por lo que será una especie de punto muerto. Todo lo que el Rey Terror hará es conjurar una invocación por cada turno que los Aventureros estén en la cámara. Tira 1D6:

- 1-2 1D6 Esqueletos
- 3-4 1D6 Guardias del Sepulcro
- 5-6 1D6 Momias

No indiques quién hace esto, coloca los Monstruos que surgen de entre las sombras o del propio suelo.

Con la joya, pero sin el hacha

Esto es lo peor que podría suceder. Una vez el Rey Terror es revivido por la joya negra, vuelve de nuevo como la impresionante gloria que fue. Debido al poder oscuro de su antigua tumba, y la energía creciente liberada de la joya, los Aventureros sufren una penalización de -2 para Impactar al Rey Terror, y todos los hechizos costarán el doble de puntos de energía para ser conjurados (Cualquier hechizo o tipo de magia que cambie esto, es inútil como los Hechizos del Elfo Explorador). Los Aventureros están en aprietos. No solo eso, además el Rey Terror regenerará en cada turno 1D6 Heridas en cada turno, hasta que se quede en cero Heridas.

La joya y el hacha

Si los Aventureros tienen en su poder la joya negra y el hacha de Grimdrang, pero no las han unido, a continuación, verán las reglas para el hacha primero, y las reglas de la joya después.

Si han unido los dos objetos, entonces la joya no volverá a manos del Rey Terror, hasta que el hacha le impacté con éxito con la joya engarzada. Hasta que el Rey Terror reviva, cualquier Aventurero puede impactarle automáticamente, pero los golpes no causarán daño alguno. Después de todo, está muerto.

Cuando es impactado con el hacha, el poder de la joya se dirige a su torso, junto con la gran hacha. El Rey Terror revive como se predijo, sufriendo inmediatamente el daño causado por el arma. Grita de dolor y júbilo tras haber sido revivido al fin. El choque de este escalofriante llanto, aturde al Aventurero que porta el hacha de Grimdrang y pierde el resto de sus Ataques en este turno.

El Rey Terror

Heridas	34	Iniciativa	5
Movimiento	-	Ataques	4
Hab. Armas	6	Oro	2.780
Hab. proyectiles 1+		Armadura	3
Fuerza	5	Daño	3D6
Resistencia	4		

Reglas Especiales: Magia nigromántica, Disparar magia 4+, Resistencia mágica 4+, Objeto mágico x3, Arma mágica, Regeneración 2.

Después de haber sido golpeado por el hacha, ya no será capaz de regenerar Heridas adicionales como se describía anteriormente, los Aventureros tampoco son penalizados con -2 para Impactar, ni los hechizos se verán afectados. El poder del hacha con la joya engarzada, anula en gran medida el poder del Rey Terror.

El combate contra el Rey Terror

El Rey Terror está inmóvil. No puede morir y ni tampoco puede hacer mucho por sí mismo, hasta que la joya le sea devuelta. Si la joya está a menos de dos recuadros de distancia, su poder mágico tira de la mano del Aventurero y sale disparada hacia el Rey Terror (quizá algún Aventurero pueda hacer un chequeo de Iniciativa para impedirlo, pero será difícil), incrustándose en su caja torácica. Ahí, empieza a latir, como un ofendido, negro y brillante corazón. Una corona de llamas negras surge del Rey Terror, mientras echa su cabeza hacia atrás y ríe en voz alta.

¡JAJAJAJA! ¡Ch'zaaa, B'nagga, Ey P-taarv!" Los Aventureros no entienden lo que dice, descríbeles cómo un poderoso y antiguo mal entra en sus mentes, que rasga en sus recuerdos y rebusca entre sus pensamientos como un descuidado ladrón (quizá vuelva a los Aventureros locos por un instante...). El Rey Terror se gira frente a los Aventureros, intentándolo nuevamente. Su voz es torpe y tensa ya que no tiene cuerdas vocales para hablar (por así decirlo...), no ha hablado durante siglos y no conoce su idioma.

"Mor...tales. Mi... agra...de....cimien...to. Vi...vo... Respi...ro. Mi co...razón.... late. Go...ber...naré."

Llegados este punto, un esquelético dedo señala a un Aventurero. La impasiva, gélida y voz muerta resuena de nuevo:

"Tú.... morirás.... AHORA".

Ahora comienza el combate. El Rey Terror conjura el hechizo Drenar Alma y Muerte Helada a la vez en un solo Aventurero, y también invoca 2D6 Arqueros Esqueletos, 6 Necrófagos y 1D6 Momias. Los Arqueros Esqueletos se colocan en los balcones alrededor de la rampa en primer lugar, desde donde disparan a los Aventureros. Asegúrate de que el Rey Terror imponga un tono escalofriantemente amenazante y siniestro que conlleve acabar con todo el inframundo y los Aventureros:

*"¡CONOZCO VUESTROSS NOMBRESS
AVENTUREROSSS, MORTALESSS,
ME HARÉ CON VUESTRASS ALMASSSS!"*



Una vez que los Aventureros destruyen al Rey Terror exploran su tumba y encuentran:

Anillo de Cheshnakk

(Tabla Tesoros de Estancia Objetivo, registro 32)

Broche de Poder

(Tabla Tesoros de Estancia Objetivo, registro 15)

Espada de Oro Fulgurante

(Tabla Tesoros de Estancia Objetivo, registro 34)

Escudo de Ptolos

(Tabla Tesoros de Estancia Objetivo, registro 63)

Tras destruir al Rey Terror, los Aventureros pueden regresar a casa como héroes anónimos, aun sabiendo que solo ellos evitaron que un gran mal volviese para condenar el mundo.

13 & 14 SALAS DE GUARDIA

Estas Salas de Guardia han sido diseñadas para causar problemas a los intrusos que usen la Cámara de la Ascensión.

Cada uno de estas salas tiene un Señor Caballero No Muerto y 2D6 Guardias del Sepulcro. Para más detalles sobre la Cámara de la Ascensión consulta la página 40. El Caballero No Muerto y Los Guardias del Sepulcro nunca salen de la cámara que vigilan. Si los Aventureros salen de la cámara, la próxima vez que vuelvan a entrar, los guardias aparecen de nuevo, incluso si fueron destruidos. Cada Guardia del Sepulcro tiene un arma, armadura, o un objeto mágico. Puedes decidirlo cada vez que los Aventureros entren en estas estancias.

· TRAS LA AVENTURA ·

Acabada esta aventura, tienes muchas opciones para seguir la historia, ya que hay una serie de tramas sin terminar. Tal vez los Aventureros quieran devolver el hacha y las páginas del libro de Agravios a los Enanos de Karaz-a-Karak. En su vuelta a Barak Varr, o Karaz-a-Karak, quizá piensen contar toda la historia o no si han decidido no contar lo que sucedió. ¿iEscapó Laranscheld!? Si es así, los Aventureros pueden tratar de perseguirlo. Tal vez los Aventureros también tengan la ocasión de dirigirse al sur, en busca de los Enanos Ekrund, de los que no se ha oído hablar en siglos.

Nota para el Director de Juego: Necesitarás fotocopiar esta página y recortar los encartes. Estos encartes se entregan a los Aventureros en puntos específicos de la aventura – la campaña específica cuando y cual. Cada encarte tiene su número para que sea identificado.

ENCARTE 1

Hasta el momento, mis esfuerzos han sido en vano. La pirámide me desafía. Los malditos funerarios de Alcadizzar han hecho bien su trabajo. No puedo entrar al Templo del Sol, está demasiado bien protegido contra los de mi clase. La ubicación del Rey se me escapa, aunque sé que está encerrado en algún lugar de este maldito lugar. ¡Le encontraré! ¡Volverá a caminar de nuevo!

ENCARTE 2

Grimorio ✓
Referencias a las Tierras Muertas –
¿Sylvania? X
¿Bajo Middenheim? X
¿Mousillon? X
¿Praag? X
¿Las Tierras de los Muertos? ✓
¿Pero dónde? ¿Qué hay de la “moneda”? ¿Y del “Agravio de los Enanos”? ¿“Clan Stonebeard”? ¿Qué hay del “Hacha del Rey Terror”?
Enanos –
¿Karaz a Karak? X
¿Karak Kadrin? X
¿Barak Varr? ✓
Libro de los Agravios – Clan Stonebeard -
¡Excelente!
El hacha ha sido trasladada a Karaz-a-Karak -
¡Maldición! ¡Aún me sigue evitando!
¿Qué pasa con las Marismas de la Locura?
¡El Círculo de Piedra! ¡El Rey Terror! ¡Khemri! ¡La moneda!
¡Su glorioso parecido!

¿Qué hay de Pkharazar D’Var? ¡Falló! El Templo sigue sellado. El señor del Terror aun yace pero necesita su corazón. El dragón despierta - Puede ser una amenaza...

Sospecho que unos imbéciles entrometidos me siguen. Fracasarán. Todos los sacrificios están completos. Tengo cuerpos de sobra. Mis chicos ya lo celebran. Y he encontrado a B’Nakkar el Rey Funerario, ¡quien seguramente nos servirá muy bien!

ENCARTE 5

Páginas arrancadas del Libro de Agravios de las Montañas del Espinazo del Dragón.

Las páginas arrancadas cuentan la caída de Ekrunnd, y la traición de los pálidos viajeros. Menciona los orígenes del Círculo de Piedra, y el agravio de los Enanos Thundrumm.

Cuenta sobre el Hacha de Grimdrang, y la búsqueda de los dominios perdidos de Karak-Zom. Pregunta al Director de Juego sobre estos temas, él tiene más información.

ENCARTE 3

Garabatos del erudito

La (eternidad/ momento/ hora) (viajará/ llegará/ terminará)... (muchas cosas que no entiendo)... Ante el (asiento sagrado/ altar / trono) el Terror (Maestro/ Rey/ Señor Supremo) (llegará/ despertará/ deshelará)... algo acerca de la muerte, carnicería o sangre (o quizás todas).

Algunos vivirán (regalos/dádivas/çofrendas?) para (izar/despertar/fortalecer) al Terror (Maestro/ Rey/Señor Supremo). Sangre y almas (definidos por la similitud con la lengua de las tribus nómadas alrededor del Golfo de Medes). Los muertos (volverán a vivir/ caminarán/ volverán). El resto es indescifrable, excepto unas pocas palabras sueltas (pirámide, círculo de piedras, poder, Nagash, y muchas referencias a la muerte, y algo que pudiera ser “La joya negra” o el “Corazón de negrura”, “preciosa noche”) realmente difícil de decir. La única otra referencia consistente parece ser sobre el corcel del terror, o el corcel llameante. Más que esto no puedo leer.

Rudolph Seville.

ENCARTE 4

Consumido por el intenso Fuego, la combustión del calor del Sol abrasa e incendia las cenizas. Ahora el hechizo ha sido conjurado. El final se acerca. Llega un nuevo comienzo. Contempla las cenizas a la abertura de la puerta. Ahora di la palabra y te será concedida la redención y el tesoro.

ENCARTE 6

Coge la joya negra, contiene un gran poder. Destruirá al Rey Terror. Él no será más que un cadáver de piedra para siempre. Incrusta la joya negra en su caja torácica. Morirá. Hazlo, bazlo ahora.

ENCARTE 7

...NUNCA COGEREIS LA JOYA NEGRA. PERMANECERÁ AQUÍ PARA TODA LA ETERNIDAD... INTENTAD QUITARME LA Y UNA CONDENA SEGURA OS LLEGARÁ.



NAGASH, SEÑOR SUPREMO DE LOS NO MUERTOS

HOJA DE REFERENCIA

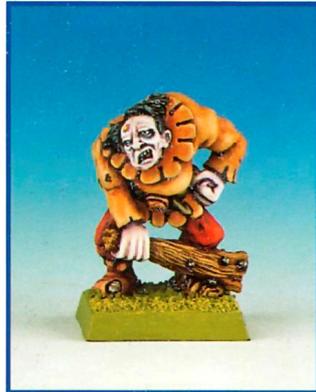
· LUTHOR ·

Luthor es el mentecato sirviente jorobado de Gunther Laransched. Habiendo tenido una longeva y miserable vida, Luthor es un hombre amargado, y no hay nada que le guste más que pagar su frustración con los más débiles que el.

Heridas	8
Movimiento	4
Hab. Armas	3
Fuerza	5
Resistencia	5
Ataques	1
Daño	1D6
Oro	300

Reglas especiales

Ignora Golpes. Cada vez que Luthor sea impactado, tira 1D6. Con un 6, Luthor ignora cualquier daño que normalmente hubiese



LUTHOR

Ataque especial. Cuando se roba la Carta de Evento de Luthor, elige a quién atacará Luthor de forma habitual. Luthor hace su ataque inmediatamente tan pronto es colocado en la sección de tablero. Después de resolver el ataque de Luthor, tira 1D6. Si sale un 1, Luthor permanece y combate. Si el resultado es 2 o más, Luthor se escabulle entre las sombras y su miniatura es retirada. Si Luthor desaparece coloca su Carta de Evento a un lado por el momento.

Desde ahora, cualquier Evento Inesperado que surga, Luthor atacará también, usando las reglas anteriores. Si la Carta de Luthor está en juego cuando alcanzas a Gunther Laransched, es porque el jorobado ha ido a buscar a su maestro.



Coloca Luthor en la sección de tablero adyacente a Laransched. Él permanecerá y combatirá de forma automática, no tendrá ocasión de escaparse entre las sombras.

· ABISMO DE LA PERDICIÓN ·

El pequeño puente que abarca el Abismo de la Perdición es muy estrecho y cualquier Aventurero o Monstruo que sea un poco torpe podrá acabar cayéndose en las profundidades. Cualquier Monstruo o Aventurero que saque un 1 natural al Impactar en un ataque cuerpo a cuerpo mientras está de pie en el puente perderá el equilibrio y caerá en lo más profundo de las catacumbas con una muerte segura y terrible. Los Aventureros no consiguen oro por los Monstruos que mueren de esta forma. Los Aventureros podrán salvarse así mismos con la Cuerda del Enano, la cual puede detener la caída, aunque también puede romperse como se describe en su Carta de Equipo. Por último, sólo hay Eventos aquí al sacar 1 en la Fase de Poder.



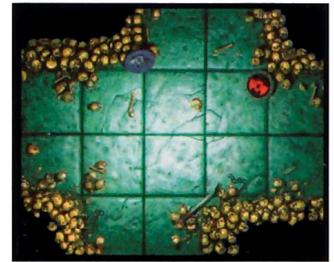
· VESTÍBULO DE LA MUERTE ·

Los huesos inundan el Vestíbulo de la Muerte y es una fuente de magia oscura que suscita el poder maligno que inunda la zona de alrededor. Este poder actúa como un faro para las criaturas caídas No Muertas.

Cuando los Aventureros descubren el Vestíbulo de la Muerte, reparte el Mazo de Mazmorra entre las tres salidas posibles, como si se tratase de un Cruce en T.

Tan pronto como los Aventureros entren al Vestíbulo, roba las tres primeras cartas del mazo de Evento y sin mirarlas, repártelas sin mirarlas. Coloca una en cada posible salida del Vestíbulo boca abajo.

Cuando los Aventureros exploren más allá de una puerta del Vestíbulo de la Muerte, gira la Carta de Mazmorra y coloca la sección de tablero que corresponda de forma habitual. El próximo turno gira la Carta de Evento de esa puerta.



Si la Carta de Evento es "E" se resuelve inmediatamente. Si en cambio son Monstruos, en la sección de tablero como de costumbre. Los Monstruos lucharán en la próxima Fase de Monstruos de forma habitual. Los Eventos solo ocurren en el Vestíbulo de la Muerte si sale un 1 en la Fase de Poder.

· EL GRIMORIO NECRIS ·



GRIMORIO NECRIS

El Grimorio Necris puede aparecer en dos ocasiones en las Catacumbas del Terror. Primero, debe aparecer con Gunther Laransched, al activarlo para conjurar hechizos de sus diabólicas páginas. En segundo lugar, deberá aparecer en la Estancia del Trono del Rey Terror. Si Gunther y el Grimorio aparecen juntos, Gunther estará siempre adyacente al Grimorio, sea cuando sea al aparecer.

En la Estancia del Trono del Rey Terror, el Grimorio siempre se coloca en la parte superior de la plataforma, y el Rey Terror se coloca en el recuadro detrás de él. En cualquier otra estancia, el Grimorio se coloca en un rincón, lejos de los Aventureros, y Gunther se coloca junto a él.

Magia Nigromántica. El Grimorio es una fuente de gran poder. El Rey Terror ha memorizado todo el contenido del libro. Tal es así, que el Rey Terror no queda trabado en combate, tiene el Grimorio a mano (a su lado) tira el dado para ver que hechizo pone en marcha, si obtiene un 1, tira el dado de nuevo.

Si Gunther está de pie junto al Grimorio al inicio de la Fase de Monstruos, y no está trabado, puede intentar lanzar un hechizo. Tira 1D6, con un resultado de 4 o más Gunther puede lanzar un hechizo ese turno. Consulta la Tabla de Hechizos Nigrománticos para ver cual hecha.

