

Rios De Sangre

Este artículo fue publicado originalmente en la WD159 como una aventura de Advanced Heroquest y fue escrito por Carl Sargent, siendo modificado para WHQ por Paul Smith. Lo he convertido y he cambiado algunas partes para utilizarlo en mi escenario tipo 'MordheimQuest' (mal nombre, lo sé). Espero que lo disfrutes.

Introduccion

Tras la muerte de su tío lejano, el conde Rutger, Johannes Von Bleistift ha heredado su título y la residencia de la familia, la mansión Bluttraum, un edificio antiguo y ruinoso situado en los límites del antiguo distrito mercantil de Mordheim. Desde que el viejo conde fue

enterrado en las criptas que se encuentran en las profundidades de la mansión, su sobrino ha tenido inquietantes pesadillas. En las primeras horas de la mañana, sonidos y ruidos horribles resuenan en las habitaciones de la mansión... Desesperado por poner fin a su pesadilla, Johannes ha contratado a una banda de aventureros para que investiguen los sótanos de la casa. Sin saberlo, hay otra banda que busca en la mansión el legendario tesoro del tío Rutger.

Ninguna de los dos bandas sabe que el viejo conde no está muerto, sino que es un malvado vampiro y que la oscura mansión es su guarida.

[LEER AL JUGADOR DE LA BANDA DEL CONDE]

Tu banda llega a la mansión al anochecer. Es un edificio largo y bajo hecho de piedra, con paredes cubiertas de musgo y hiedra. Las oscuras ventanas reflejan la luna llena, la cual está a punto de ocultarse detras de las nubes. La casa parece desierta y la puerta principal está ligeramente abierta. En el interior de la mansión el ambiente es oscuro y opresivo. Lentamente te diriges a una trampilla de hierro que baja a los sótanos.

[LEER AL JUGADOR CONTRARIO]

Tu banda llega a la mansión al anochecer. Es un edificio largo y bajo hecho de piedra, con paredes cubiertas de musgo y hiedra. Las oscuras ventanas reflejan la luna llena, la cual está a punto de ocultarse detras de las nubes. La casa parece desierta y se oyen ruidos extraños cerca de la puerta principal. Rápidamente te diriges a la parte trasera del edificio, donde puedes ver una pesada trampilla de hierro que baja a los sótanos. La idea de un tesoro legendario y piedra bruja en abundancia te impulsa a adentrarte en la oscura casa.

Que es "Mordheim Quest"

Debido a que esta batalla tiene lugar exclusivamente dentro de un gran edificio, no hay un campo de batalla "normal" como se describe en el libro de reglas. Los jugadores se mueven por la mansión en ruinas con el uso de losetas o planos. Los planos de Warhammer Quest son



Adaptado por Donato Ranzato de una aventura para Advanced HeroQuest que primero apareció en la WD159, que fue escrita por Carl Sargeant.

perfectos para esto. Si tienes un Director de juego puede crear su propio mapa de la mansión (o utilizar mis catacumbas) y debe colocar cada nueva loseta a medida que es descubierta por los miembros de cada banda. Si no tienes un Director de juego entonces usa el Generador de Mazmorras Aleatorias de Warhammer Quest o las reglas de abajo. También es posible incluir mis reglas de Catacumbas para obtener algunos sucesos aleatorios espeluznantes y habitaciones especiales.



Generador de losetas por Steve (Grafix)

Estas reglas pueden utilizarse en cualquier escenario de MordheimQuest. Cada jugador comienza en una pequeña sala en una esquina de la mesa. A partir de ahí construirán la Mazmorra/Mansión sobre la marcha, a no ser que un escenario indique lo contrario. Se coloca una sala grande en el centro como objetivo, a menos que el escenario indique lo contrario. Cada jugador (esto es ideal para las partidas multijugador) comienza cada turno tirando para ver qué tipo de loseta se coloca en el tablero y luego tira un D6 para saber dónde colocarla. Al añadir una loseta debe:

1. Estar colocada junto a un borde de loseta que no esté conectado a ninguna otra loseta.
2. Conectar con la loseta que el jugador haya

colocado más recientemente.

3. No salirse de la mesa.

Tira un D6 para determinar en qué borde de la última loseta se coloca la nueva loseta (es decir, la última loseta que colocaste era un pasillo. Selecciona cada lado con un valor diferente: 1-2 lado izquierdo, 3-4 lado derecho, 5-6 inmediatamente delante. Después de tirar por el borde coloca la loseta que conecta con ese borde).

Puedes interconectar con otros pasillos, salas, etc. colocados previamente si el camino de las losetas te lleva a conectar con ellos.

Tira 2D6 para saber qué tipo de loseta puedes colocar en el tablero.

2-6 Sala grande (Sala de objetivo)

7-8 Unión en T

9-11 Sala pequeña

12 A tu elección

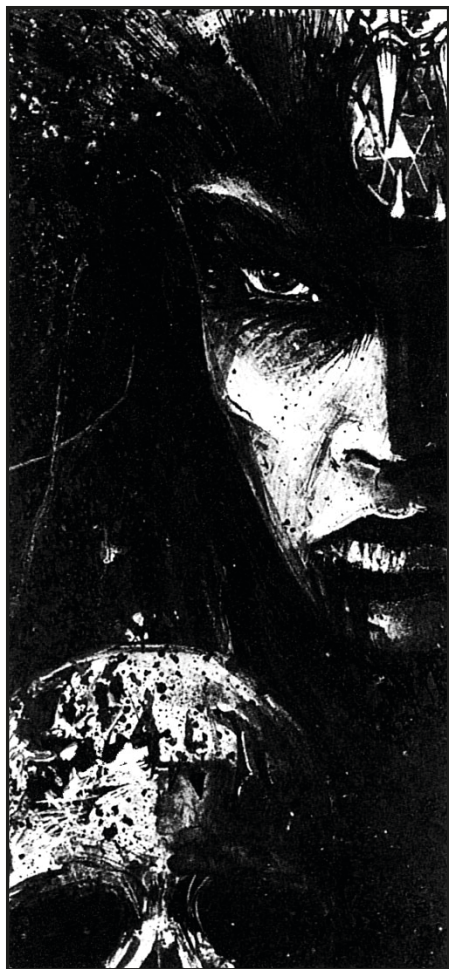
Inicio de la partida

Ambos jugadores tiran un dado, el jugador con mayor puntuación despliega su banda primero en su loseta de inicio (A) y tiene el primer turno. El otro jugador despliega su banda en su loseta inicial (K).

Reglas especiales

En este escenario, ambas bandas deben intentar encontrar al Vampiro, el Conde Rutgar, y matarlo, para después huir con el tesoro. Por lo tanto, ninguna de las bandas huirá durante la batalla, sin importar cuántos guerreros pierdan. Si las bandas de guerra se encuentran y luchan entre sí (por supuesto, pueden elegir trabajar juntas siempre que no se odien), pueden utilizar las reglas de *retirada voluntaria*. Sólo que, en lugar de perder automáticamente la partida, la banda que huye se reagrupa en una sala previamente visitada (elegida por ese jugador y que debe estar en el mismo nivel).





Una vez que ambas bandas han entrado en las oscuras catacumbas de la mansión, quedan a t r a p a d a s porque los esbirros del conde cierran la entrada tras ellos. Ah, y como están encerrados NO pueden huir ni marcharse, por lo que ninguna banda puede huir voluntariamente ni tiene que hacer un *chequeo de retirada*. O matan al conde o mueren en el intento. Cruel, lo sé, pero les obliga a encontrar su guarida oculta y eleva la tensión. No hace falta

decir que este escenario se sugiere para bandas bastante experimentadas.

Todos los monstruos/encuentros utilizan sus características normales del libro de reglas de Mordheim, a menos que se indique lo contrario.

Nivel superior de las catacumbas

Ubicación A: la entrada del Joven Conde.

Cuando la última banda avanza más allá de las dos primeras casillas del pasaje, la trampilla se cierra de golpe. No hay nada que se pueda hacer para abrirla desde aquí ya que ha sido bloqueada. Una risa maligna e incorpórea se puede escuchar flotando por el pasillo.

Lugar B: la carbonera.

Esta sala se utilizaba antiguamente para almacenar carbón y madera. Debido al polvo del carbón, todos los ataques de proyectiles tienen un impacto de -2 porque es difícil ver. Hay 4 zombies en esta habitación y no tienen ningún tesoro que la banda pueda encontrar. Cuando la banda salga de esta sala, será atacada por un grupo de 4 Ghouls que tampoco tienen tesoro.

Lugar C: callejón sin salida atrapado.

Si alguien entra en las dos casillas del final será golpeado una vez con fuerza 4 por una bola de fuego.

Lugar D: Cámara de almacenamiento.

Esta sala tiene una trampilla que también está cerrada. Un héroe puede intentar forzarla o golpearla. Si un héroe la ataca tiene una resistencia de 5 y 6 heridas.

Si la puerta se abre sin ser destruida, se balanceará en la cara de quien la atravesase primero, causando un impacto de Fuerza 3.

Hay 5 zombies aquí. Cuando los monstruos estén todos muertos los jugadores podrán buscar entre los restos. Un héroe al azar será atacado por una rata gigante. Una vez muerta la rata, el jugador encontrará una Cuerda, un Gancho y 2 Estacas de Madera (doble Fuerza contra Vampiros).

Localización E: Pasaje giratorio

En cuanto este pasaje tenga dos miniaturas sobre él, las dejará caer en la localización F y volverá a sellarse. No lo hará una segunda vez. Si la banda se divide por esta trampa, tendrán que volver a encontrarse. Por suerte, hay antorchas a lo largo de esta sección de la pared para que los miembros restantes del grupo las tomen.



L

M

(F)

K

Catacumbas - Nivel Superior

A

B

I

J

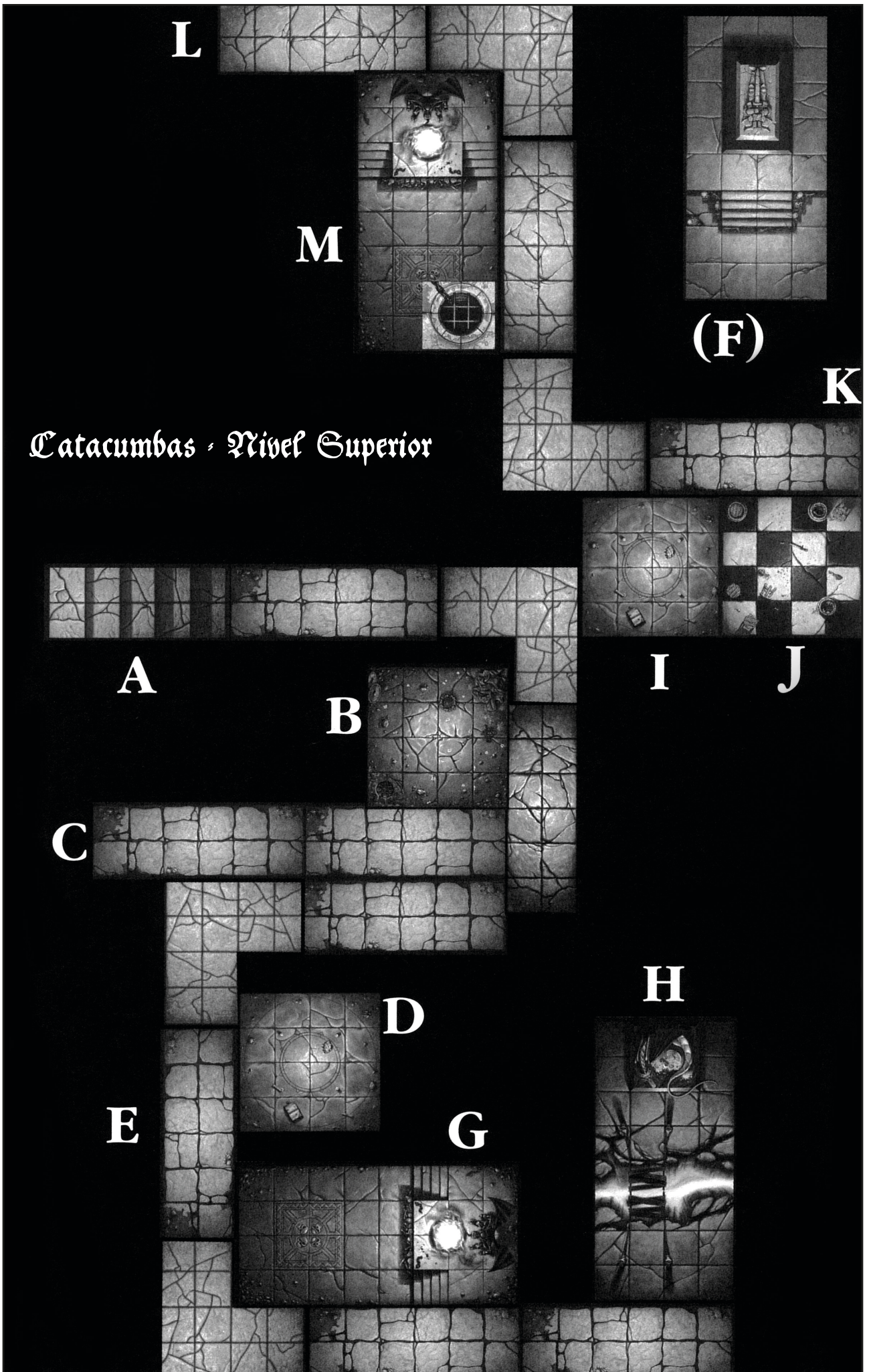
C

D

H

E

G



Localización F: tumba de la momia

Las miniaturas que hayan caído por la trampa recibirán 2D3 impactos de Fuerza 3 por el impacto con el suelo. Esta sala alberga una momia y 3 necrófagos. Hay un pasillo que llevará a los jugadores de vuelta a la localización L en la esquina. Hay un tesoro en la tumba, desafortunadamente el jugador que abre la tumba libera algunas esporas y tiene -1 Resistencia por el resto de la batalla.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Momia	3	3	1	4	5	2	2	2	10

Localización G: tumbas de los sirvientes

Esta habitación contiene 4 Dregs con palos. Una vez destruidos encontrarás un Amuleto de la Suerte y una Llave esquelética de plata.

Localización H: la cripta de la muerte

La puerta de esta habitación está cerrada y sólo puede abrirse con la llave de plata. Dentro de la tumba hay dos pesados ataúdes negros cubiertos de runas brillantes. Es evidente que son mágicos. Cuando se abre un ataúd, el otro se abre automáticamente y dos Vampiros Neonatos cargan contra la banda. Mientras los Vampiros permanezcan a menos de 1 casilla de los ataúdes, se considera que tienen la habilidad Regeneración (ver la descripción de los Trolls en la lista de bandas de Orcos y Goblins). Hay un Mapa de Mordheim y una Linterna en los ataúdes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Neonato	5	3	3	3	4	2	5	2	7

Ubicación I: Sven Wilderich

La puerta de esta habitación está oculta desde el pasillo A. Dentro de la habitación ves a un Nigromante de pie dentro de un círculo mágico que sostiene una espada de aspecto bastante amenazante. El círculo protege a Sven (el Nigromante) de los ataques mágicos y de proyectiles. Una vez que Sven sea asesinado, la banda encontrará un Tomo Sagrado y Ajo. Se supone que los llevaba Sven, pero como era un Nigromante malvado no podía usarlo.

Lugar J: santuario de Morr

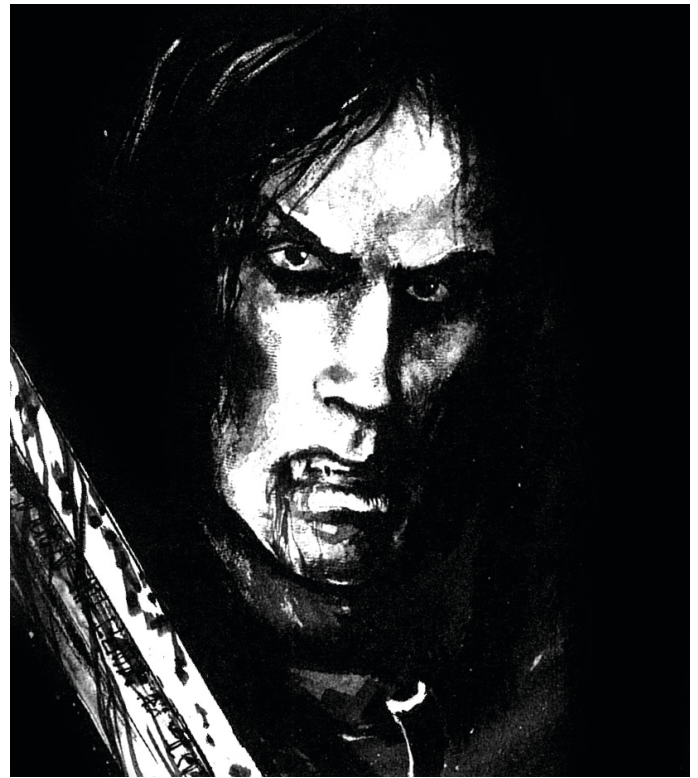
Esta habitación transmite una sensación de seguridad. Algo te dice que aquí puedes descansar con seguridad para curarte sin que nada te moleste. Si se registra la habitación, la banda encontrará 2 frascos de agua bendita y 2 dosis de hierbas curativas. También se encuentra una nota con los viales.

“A quien venga detrás de mi,

El demonio está cerca y me queda poco tiempo. Si hubiera podido desterrarlo a su gran ataúd plateado, le podría haber clavado una estaca en su oscuro corazón y eso lo hubiera destruido para siempre. Pero él es demasiado fuerte, y ahora debo encontrar mi destino. Que Morr te proteja.”

Lugar K: la entrada de la banda enemiga.

Cuando toda la banda está más allá de las dos primeras casillas del pasaje, la trampilla se cierra de golpe. No hay nada que se pueda hacer para abrirla



desde aquí ya que ha sido bloqueada. Una risa malvada e incorpórea se puede escuchar flotando por el pasillo.

Localización L: túnel

Esto lleva a la localización F.

Localización M: estudio del Conde Rurgar

En esta sala las bandas descubren al conde, 2 Dregs con garrote y 4 ghouls. El conde no puede ser asesinado en esta habitación, si sufre alguna herida o muere de otra manera se convierte en murciélago y sale volando hacia un pozo situado en la esquina de la habitación.

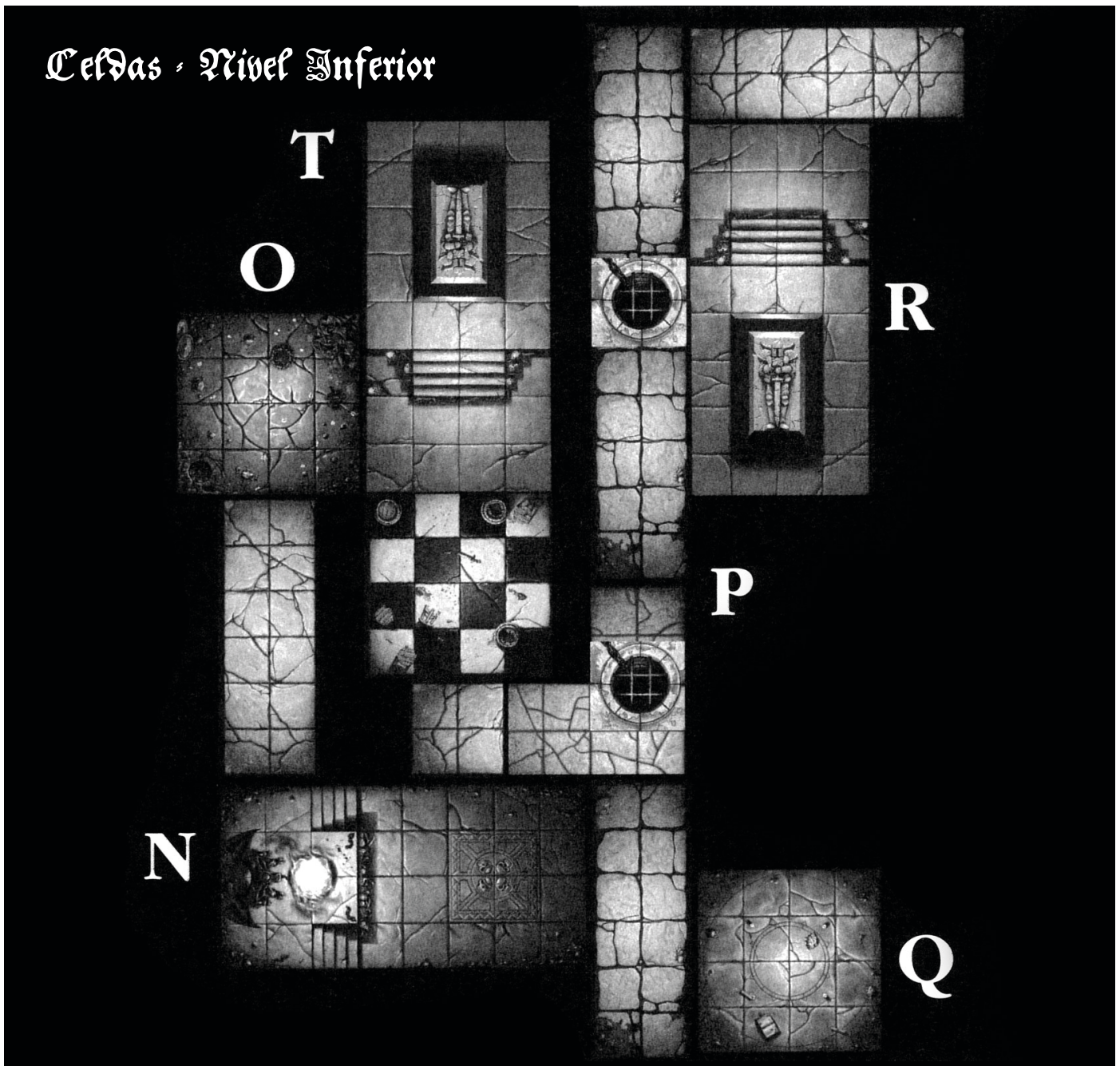
La habitación puede ser registrada después, pero todo lo que los jugadores encontrarán es una nota del viejo conde.

“Mis queridos tontos,

Aquí no hay ningún tesoro, sólo su muerte. Han caminado hacia su perdición, atraídos por su codicia por el oro. Estoy deseando probar su sangre caliente y espesa. Por cierto, si creen en todas esas historias sobre el ajo, el agua bendita y los espejos, los cuales serían la perdición de mi especie, les recomiendo que recapaciten. A mí me gusta bastante el ajo, debe ser por mi educación bretona. Mis poderes no tienen esas debilidades”.

Bajando por el pozo. Los jugadores deben descender de alguna manera un pozo de 6 metros hasta el siguiente nivel. Saltar causará 2D3 impactos de Fuerza 3, mientras que una cuerda sería más práctica.

Celdas, Nivel Inferior



Celdas de la planta baja

Ubicación N: perros guardianes

Esta sala es donde apareces después de bajar por el foso desde el estudio y está custodiada por 2 Hombres lobo.

Ubicación O: tumba falsa

Esta habitación contiene 4 ghouls. En la esquina hay lo que parece ser un ataúd de plata, aunque en realidad es de hierro y tiene una capa de plata muy fina. Cuando se abre, se oye una risa tenue al activarse una trampa de gas. Todos los presentes deben hacer un chequeo de Resistencia. Si fallan son gaseados y quedan con -1 de Resistencia para el resto de la batalla. Dentro de la tumba hay una bolsa con lo que parecen 100 coronas de oro. Quien intenta comprar algo con estas coronas pronto descubre que son monedas falsas. Quien recibe las monedas se siente tan ofendido que sube su precio un 30%.

Ubicación P: pasillo de las trampas

Cada vez que alguien intenta cruzar, es golpeado por

una bola de fuego con una Fuerza 4.

Ubicación Q: la vieja armería

La vieja armería está custodiada por 6 zombis. Cuando se registra la habitación se encuentra un conjunto de armadura pesada.

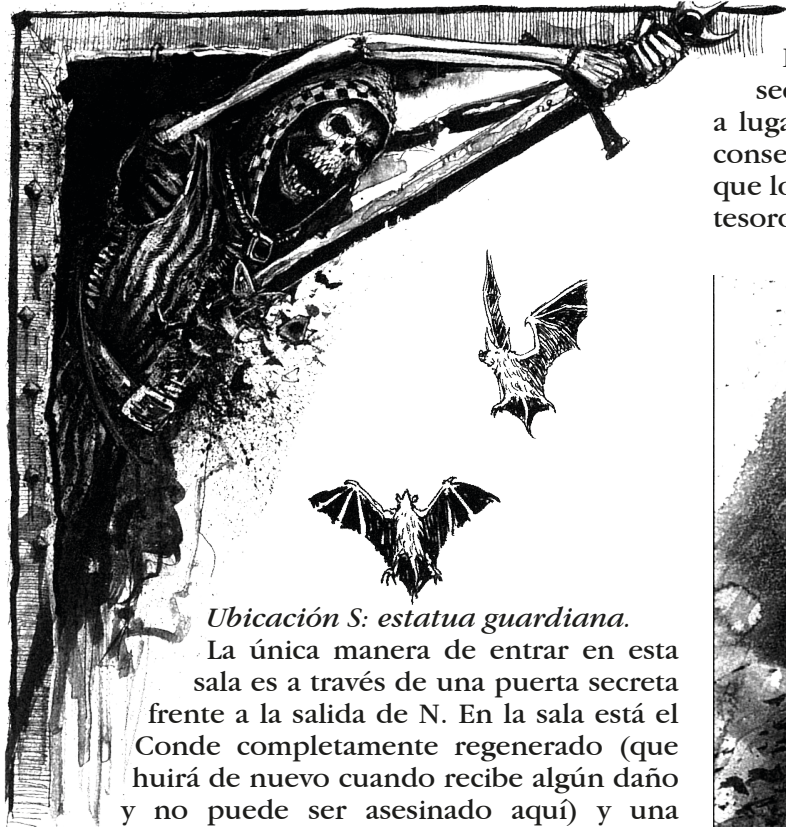
Ubicación R: segunda falsa tumba

Esta habitación está custodiada por tres momias. Estas momias son inmunes a la magia. Si un mago lanza un hechizo contra ellas, tira para el daño de forma normal, pero en su lugar añade esto a las heridas de la momia, incluso si las lleva por encima del total inicial. La tumba de plata tarda dos turnos en ser abierta por dos héroes. Una vez abierta, revelará un hervidero de tentáculos. Estos tentáculos se expanden y llenan la habitación deteniendo todo movimiento y atacando a la banda. Es: HA 2 F 3 R 2, con 3 heridas. Hay un frasco de Agua Bendita en la habitación.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Neonato	5	3	3	3	4	2	5	2	7

Finalización del juego

En cuanto el Conde sea asesinado, todos los secuaces restantes serán destruidos o huirán a lugares oscuros. Si una de las bandas aún no ha conseguido descubrir la tumba del Conde, se supone que lo hará finalmente y volverá a casa aunque sin el tesoro del Conde.



Ubicación S: estatua guardiana.

La única manera de entrar en esta sala es a través de una puerta secreta frente a la salida de N. En la sala está el Conde completamente regenerado (que huirá de nuevo cuando recibe algún daño y no puede ser asesinado aquí) y una estatua mágica animada.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Estatua	2	4	1	4	4	3	1	2	10

La banda puede encontrar 2 Estacas de Madera en esta sala.

Ubicación T: La verdadera tumba

Esta es la verdadera tumba del Conde. Aquí la banda debe luchar contra el Conde (de nuevo) completamente curado y contra un Vampiro Neonato y 2 ghouls. Cuando el conde llegue a 0 heridas se convertirá en gas y empezará a formarse de nuevo dentro de su ataúd. La tapa tarda un turno en ser retirada. Hay que clavar una estaca en el corazón del conde, es la ÚNICA manera de detenerlo. La banda encontrará 6D10 coronas de oro y 1D6 fragmentos de piedra bruja.

Se encontrará una escalera oculta en la esquina que llevará a un lugar seguro.



Experiencia

+1 Sobrevivir. Si un Héroe o un grupo de secuaces sobrevive a la batalla gana +1 de experiencia.

+1 Líder Ganador. El líder de la banda victoriosa gana +1 de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo (banda o esbirros del Conde) que ponga fuera de combate.

+3 Asesinando al Conde. Si un Héroe mata al Conde gana +3 de experiencia.

