

## **EL ROBO DEL CETRO CALAVERA**

### **⟨AÑO 1 o 2, CAMPAÑA CREADA POR CRIPTBLEIS⟩**

*Amigos, voy a contaros una historia. Había una vez un nigromante llamado Kalgar, como todos los nigromantes, estaba obsesionado con su búsqueda de poder personal y creó distintos artefactos para que le ayudaran en la búsqueda de su objetivo. Uno de estos artefactos era una maza hecha con los cráneos de sus enemigos. Se valió de esta maza, llamada cetro calavera, como arma personal durante el resto de su vida, pero dejemos la maza de lado ahora, retomaremos su historia más tarde. Bien, Kalgar destruyó un pequeño pueblo para tener material para sus experimentos e investigaciones nigrománticas. Durante el asalto, secuestró a una niña viva y la mantuvo como su esclava durante unos años en su guarida.*

*Más tarde Kalgar consiguió hacerse con uno de los libros de Nagash, tarea nada fácil, pues tuvo que derrotar al vampiro que era su dueño, así pues, llegó exhausto a su guarida dejó el libro en una mesa y se durmió en su sillón mientras la esclava preparaba el fuego en la chimenea. Cuando despertó, su esclava estaba leyendo el libro, y ésta, al ser sorprendida lo arrojó al fuego sin querer con el sobresalto, viendo lo que había hecho, salió corriendo. Kalgar, poseído por la ira, tomó el cetro calavera y la persiguió por todo el castillo en ruínas que él llamaba hogar, hasta acorralarla en las almenas. Su esclava prefirió saltar de las almenas y morir antes que el castigo que le daría su señor.*

*Kalgar enloqueció, aún más, y pasó el resto de sus años perfeccionando un hechizo que le permitiera vincular el espíritu y la mente de su esclava a un cuerpo vivo, para así poder, mediante la tortura si era necesario, obtener los secretos que ella había leído en el libro.*

*Estuvo cercano a su meta, pero su obsesión lo cegaba. Apenas comía y no dormía, el agotamiento pudo con él, pero con sus últimas fuerzas intentó la ascensión a liche usando como filacteria su querida maza. El ritual, difícil con las capacidades mentales al máximo, falló debido a la debilitada voluntad de Kalgar. Pero sí que consiguió vincular parte de su espíritu al arma. Desde entonces se volvió aún más poderosa, parece ser que es indestructible, y su uso enloquece al portador con el tiempo. Es más, aun muerto, Kalgar intenta reanimar a los muertos con el hechizo que fue su perdición. Cuenta la historia que un hechicero hábil puede, ofreciendo un sacrificio, revivir a cualquiera, sin importar el tiempo que lleve muerto, en el cuerpo del sacrificado.*

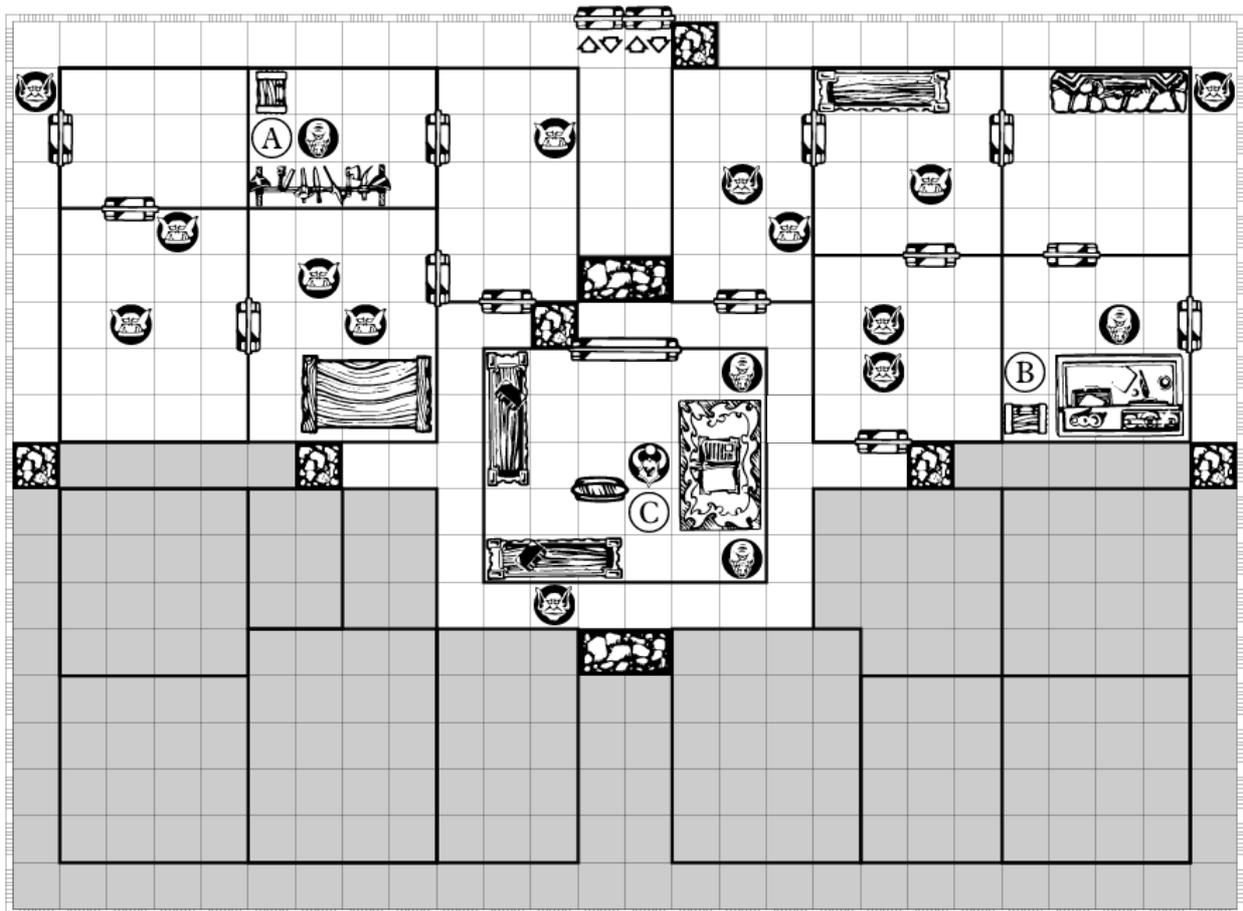
*La maza estuvo perdida durante años, pero un piel verde se hizo con ella. Este encabezó una horda de orcos y no muertos contra el imperio, el gran teogonista reconoció el poder del artefacto y una vez aniquilada la amenaza que suponía el ejército de pieles verdes y no muertos, lo mandó custodiar en secreto en un monasterio sigmarita.*

*El cetro calavera ha sido robado del monasterio recientemente, 2 días después de que los monjes avisaran del robo, estos fueron hallados muertos ante el edificio, que parece invadido por criaturas malignas.*

*El cetro no solo es un arma mortífera, sino que de caer en manos equivocadas...  
ii! Podría incluso devolver la vida a Nagash y el peligro que eso representa para los vivos!!*

Esta aventura está pensada para el año 1 o 2. Quizás los 2 primeros retos sean un poco suaves para el año 2, pero a partir del 3º se anima un poco. Creo que donde mejor encajarían sería en el año 1,5 ya que son difíciles para personajes sin experiencia.

¡¡Espero que disfruteis jugando estas aventuras tanto o más como yo he disfrutado creandolas!!



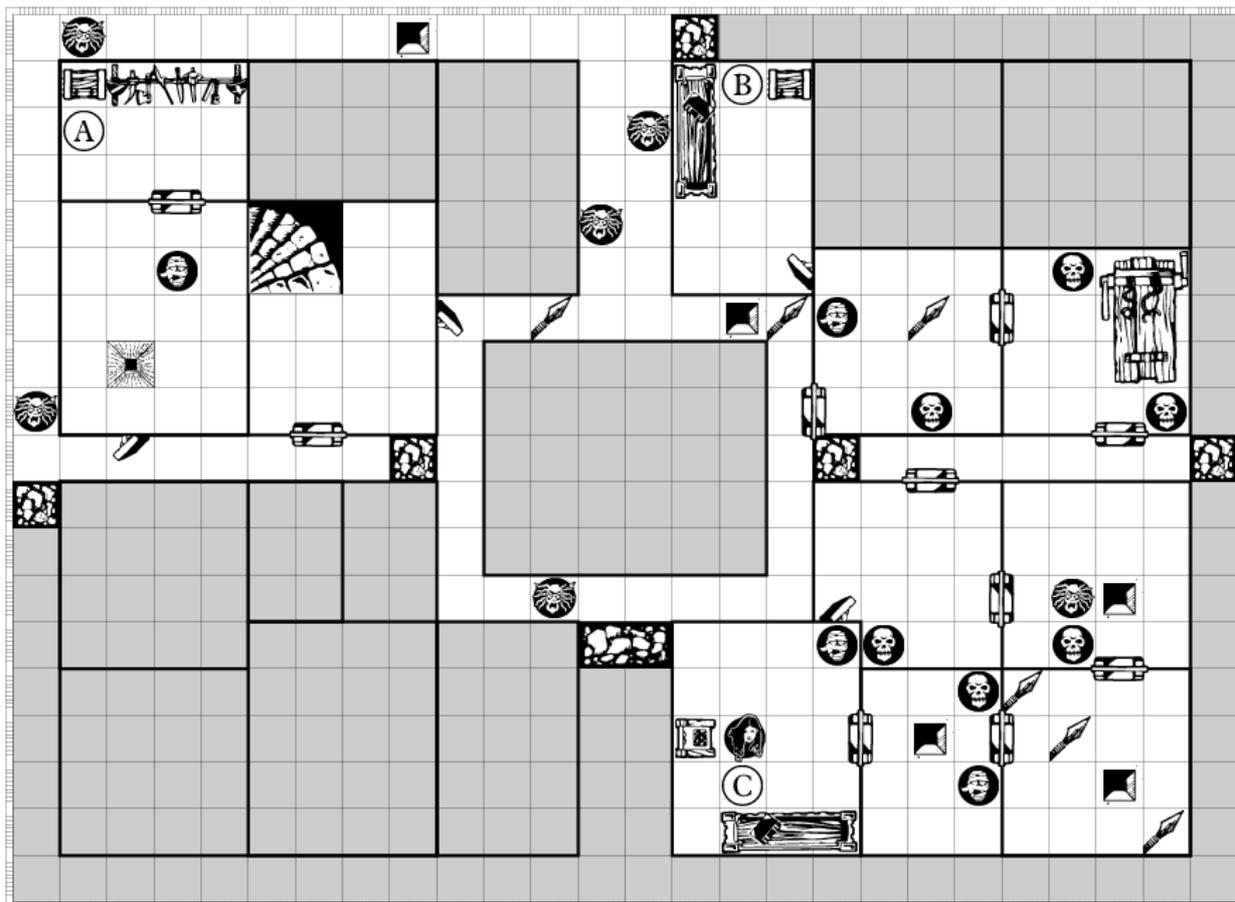
## EL MONASTERIO:

*El monasterio parece que ha sido elegido por la avanzadilla maligna como refugio. Vuestro deber en esta primera misión es encontrar pistas del posible ladrón y de paso purgar el mal de ese lugar para que pueda ser consagrado de nuevo a Sigmar. Por este motivo, la recompensa es 100 monedas de oro por conseguir las pistas y 10 monedas más por cada criatura eliminada.*

La puerta de entrada puede ser una puerta doble si tienes alguna disponible, al igual que la puerta a la sala central de la mazmorra, o pueden ser 2 puertas, una al lado de la otra.

- Ⓐ El cofre está vacío, pero el primer jugador que busque tesoros, podrá coger una carta del mazo de Equipo de Batalla, que habrá encontrado en el armero.
- Ⓑ El cofre contiene hierbas medicinales (no utilizables) por valor de 50 monedas de oro y una poción curativa que restaura 4 puntos de cuerpo y solo se puede utilizar en este reto.
- Ⓒ El espejo tiene grabado el símbolo del caos y su superficie ondulante deforma lo que refleja, obviamente es un artefacto maligno, quizás sea la pista que necesitan.

Monstruo errante: **Orco**



## LA BRUJA:

*El espejo que habéis encontrado parece ser un artilugio de comunicación. he podido examinarlo lo suficiente como para saber la ubicación de su contacto. por desgracia. la bruja que lo tiene en su poder me percibió y lo destruyó antes que pudiera averiguar nada más. Recibiréis 200 monedas si matáis a la bruja Laurana.*

Laurana, la bruja, es una poderosa nigromante. Puedes usar cualquier miniatura femenina para representarla, pero en el último caso siempre puedes usar la miniatura de hechicero del caos.

Ⓐ El cofre contiene un frasco de agua bendita (como la carta de tesoro). El primer jugador que busque tesoros encontrará algo en el armero, podrá coger una carta del mazo de Equipo de Batalla.

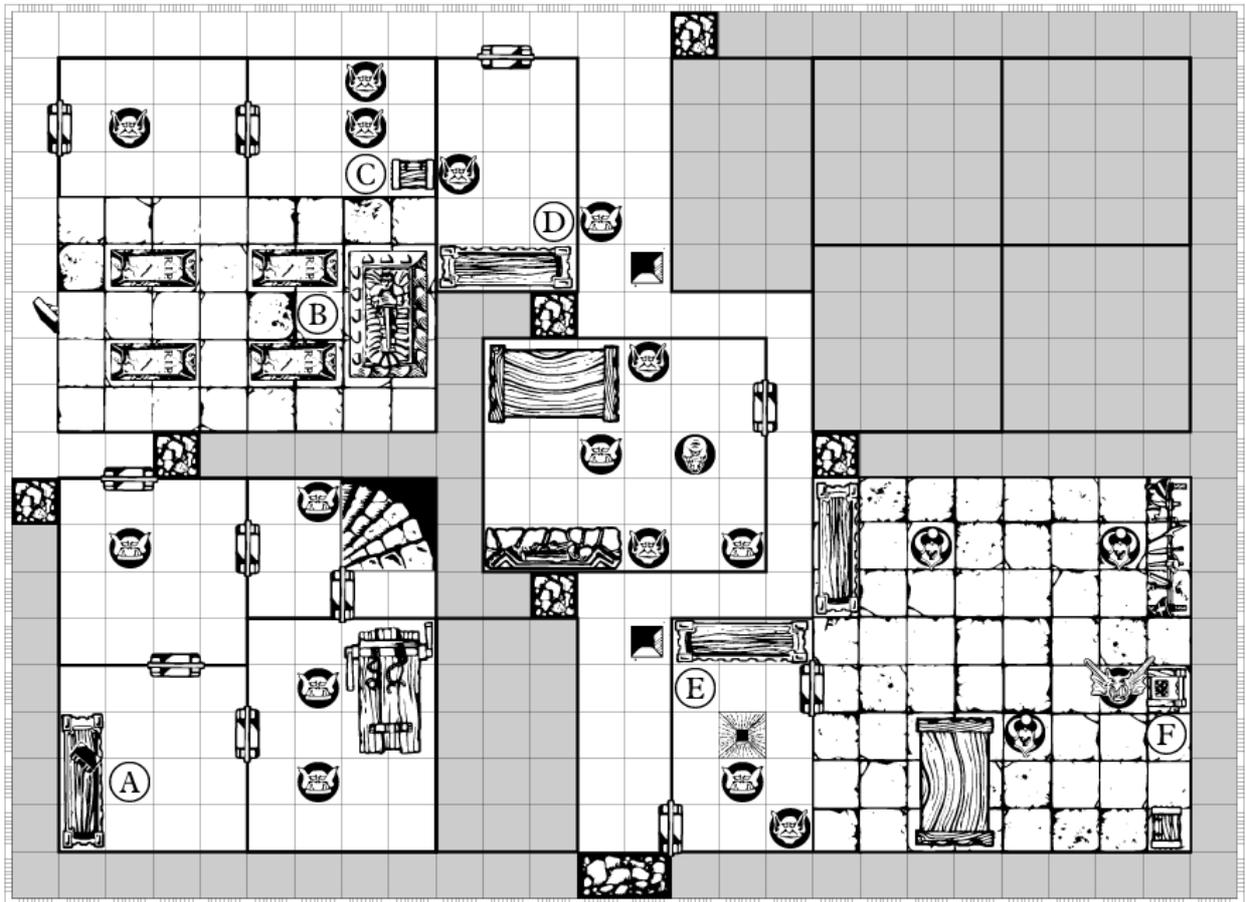
Ⓑ El cofre contiene 50 monedas de oro y un juego de herramientas de ladrón.

Ⓒ La Bruja Laurana: 

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	1	2	3	6

Laurana posee los siguientes conjuros del caos: Miedo, Muertos vivos y Oxidación.

Monstruo errante: **Zombi**



### LA TORRE EMBRUJADA:

*La bruja vestía con una capa raída en la que se podía ver el escudo de armas de una antigua familia de baja nobleza que habitaba una torre aislada cercana a la frontera con Bretonia. De la torre no queda mucho, pero quizás bajo ella se oculte el ladrón del Cetro Calavera. Recibiréis 200 monedas de oro por la cabeza de Vivian, la guerrera del caos que dirige a los monstruos que allí se encuentran.*

Representar a Vivian, una mujer con gran armadura, es complicado ya que es una miniatura difícil de encontrar, pero no imposible. De todas formas, si no tienes una figura apropiada, puedes usar al hechicero del caos para representarla, el pobre es el más polivalente del juego.

- Ⓐ El primer personaje que busque tesoros, encontrará en la librería un pergamino de piel de hierro.
- Ⓑ Esta sala es el mausoleo familiar de los antiguos ocupantes de la torre, si algún personaje busca en el sarcófago, encontrará la Espada de la Voluntad, es una espada ancha que, una vez por reto, puede añadir al ataque una cantidad de dados igual a los puntos de mente que tenga el usuario. Después de usarla, el personaje pierde un punto de mente. Si se toma la espada, es lanzado desde el sarcófago un hechizo de muertos vivientes.
- Ⓒ El cofre está vacío y tiene una trampa de flecha, si no se buscó trampa antes de abrirlo, el personaje que lo abra perderá un punto de cuerpo.

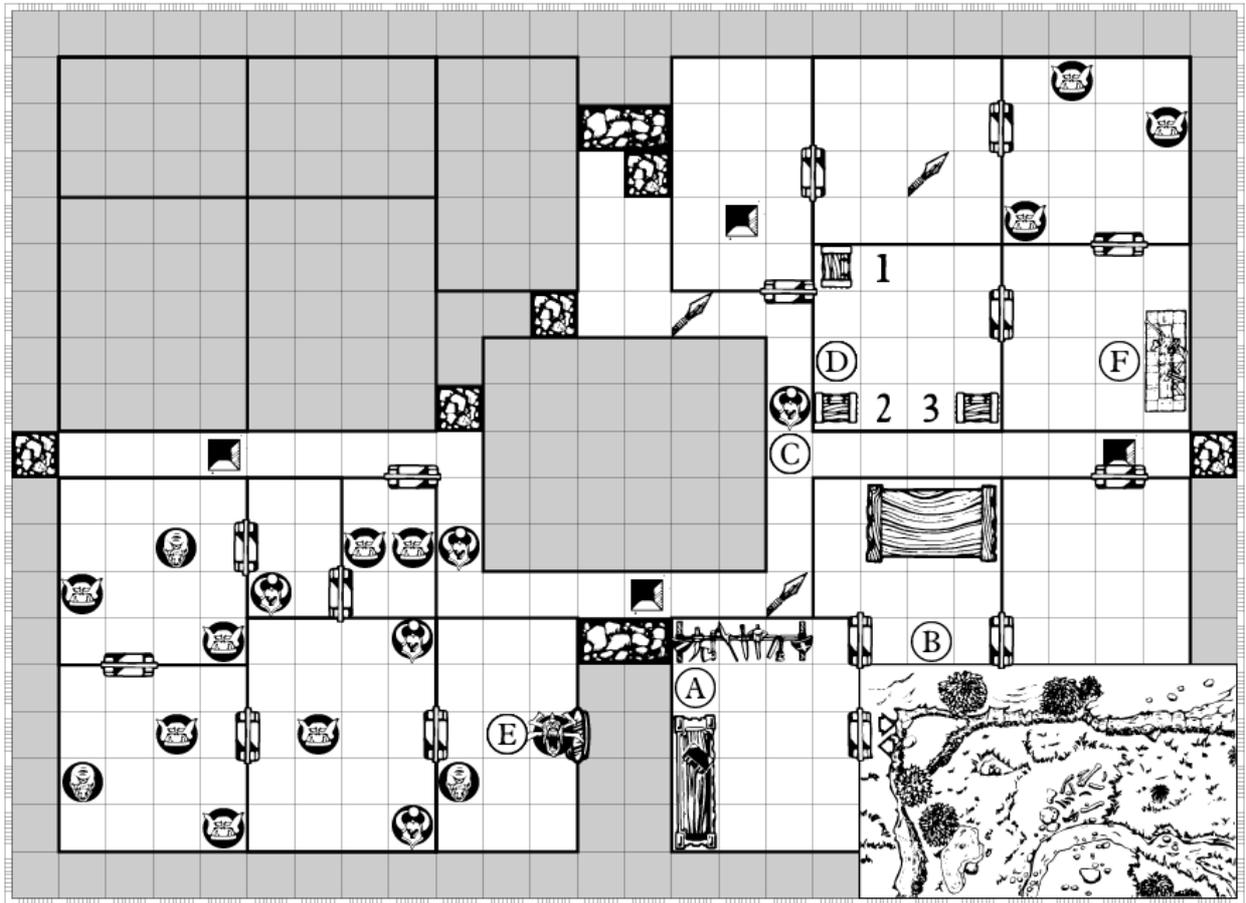
Ⓓ y Ⓔ El primer personaje que busque en esta sala encontrará en el armario una poción curativa que puede restaurar hasta 4 puntos de cuerpo.

Ⓕ El primer personaje que busque tesoros encontrará algo en la armería y podrá coger una carta del mazo de equipo de batalla. El cofre contiene 100 monedas de oro. Vivian



es una guerrera del caos con 4 puntos de cuerpo y 5 de mente.

Monstruo errante: **Orco**



### LA MINA DE HIERRO:

*Parece ser que lo estamos haciendo bien, ya que las fuerzas malignas están saliendo a la luz. Han atacado unas minas de hierro, muy importantes para el Imperio, sin motivo aparente. El príncipe Magnus piensa que como frustramos su anterior intento de establecer una base para su avanzadilla en el monasterio, lo van a intentar con la mina. Recibiréis 200 de oro por destruir a Zickmar, la gárgola que se ha visto merodeando por la zona y que parece ser quién manda en la mina.*

- Ⓐ La librería está llena de libros de contabilidad y anotaciones de la mina y en lo que a primera vista os parece un armero, solo encontráis picos y herramientas para excavar la roca.
- Ⓑ La mesa se encuentra llena de trozos de mineral y las herramientas necesarias para comprobar su calidad.
- Ⓒ El guerrero del caos acudirá al ruido que hace un personaje al caer en la trampa del pasillo.
- Ⓓ Este es el almacén del producto facturado de la mina. El cofre 1 tiene lingotes de hierro por valor de 50 monedas de oro. El cofre 2 está vacío y tiene una trampa de aguja envenenada, que si no se desactiva antes de abrirlo, envenena al personaje que lo abra. El cofre 3 tiene lingotes de hierro por valor de 25 monedas de oro.
- Ⓔ Zickmar es una gárgola normal, pero tiene un dado más en cada ataque.

Ⓕ En esta fragua es donde se trabaja el mineral para hacer los lingotes de hierro antes de sacarlos de la mina.

Monstruo errante: **Fímir**



daña a los personajes haciéndoles perder un punto de cuerpo, pero no puede ocupar la misma casilla que un personaje. Los personajes pueden pasar a través de ella, pero pierden un punto de cuerpo, aunque esto no les impide seguir el movimiento. Solo el conjuro Tempestad puede destruirla, pero no les digas esto a los jugadores.

Ⓕ Esta parte del castillo se ha hundido. Algunos esqueletos están trabajando para despejar la zona de escombros. Estos esqueletos no se moverán ni atacarán hasta que un personaje entre en la sala.

Ⓖ Susan Von Richten, la vampiresa: 

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	4	4	6

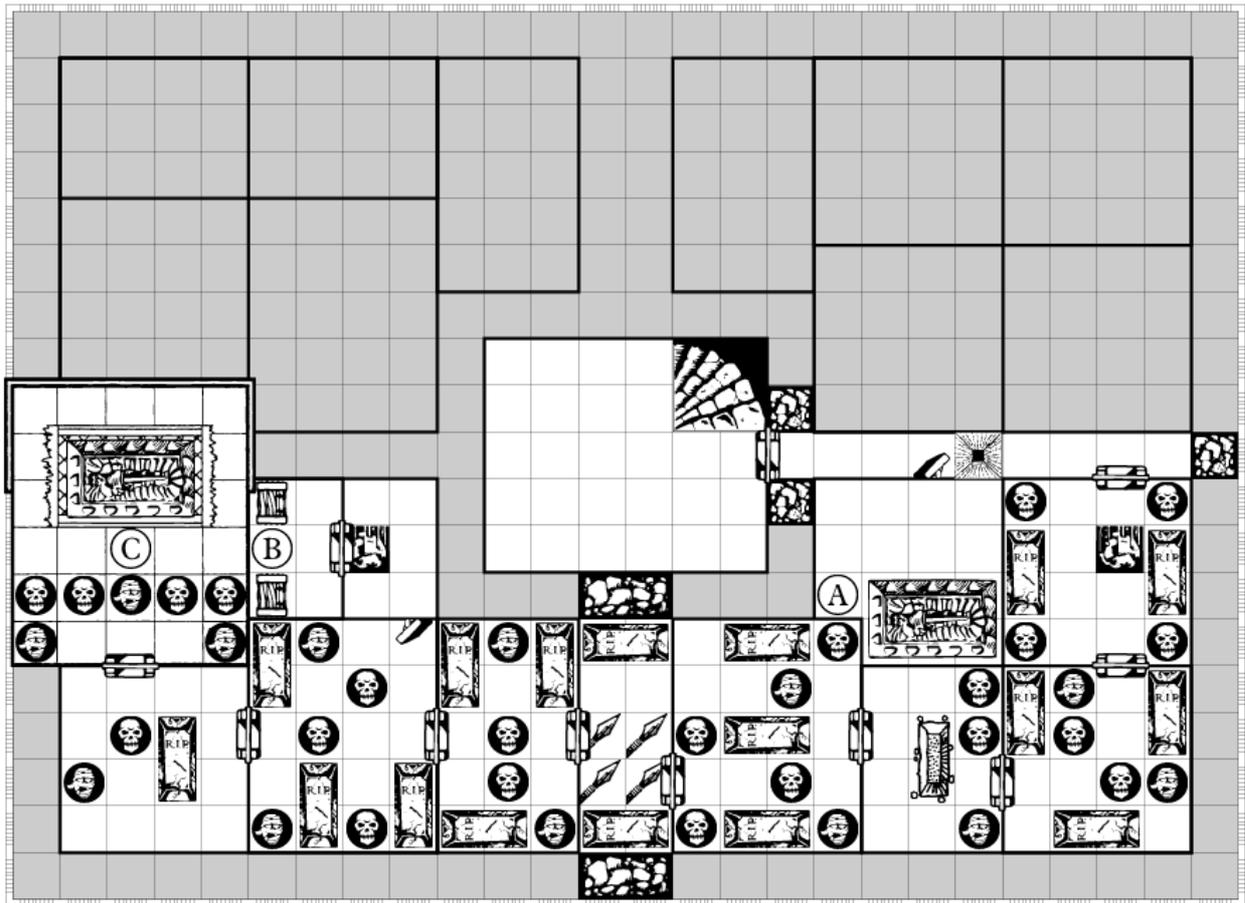
Susan posee los siguientes conjuros del caos: Muertos vivientes, Dominación y Rayo mortífero.

Susan recibirá a los personajes con su rayo mortífero, intentando cogerlos a todos.

Susan no abandonará bajo ninguna circunstancia esta sala.

Cuando Susan pierda su último punto de cuerpo, dile a los jugadores que se transforma en una densa niebla y escapa por la rejilla que hay en el suelo, no ha sido destruida, no hay recompensa.

Monstruo errante: **Zombi**



### LAS CATACUMBAS DEL CASTILLO:

*Cuando derrotasteis a la criatura del castillo, esta desapareció transformada en niebla por una rejilla. Los canteros ya han terminado su trabajo y han abierto un paso por el que ir tras la vampíresa a las catacumbas del castillo. Ahora que está débil es el momento de acabar con ella para siempre, si lo lográis, obtendréis las 250 monedas de recompensa que se os había prometido antes.*

*Recordad, no sabemos que hay ahí abajo, pertrechaos bien y no olvidéis las pociones curativas! Tomad esta estaca, con ella podréis derrotar a la vampíresa para siempre.*

Da a los jugadores la oportunidad de comprar pociones después de leerles el encabezado del reto. Uno de ellos debe llevar la estaca. Si la pierde por algún motivo y no son capaces de recuperarla, no podrán dar una muerte definitiva a Susan.

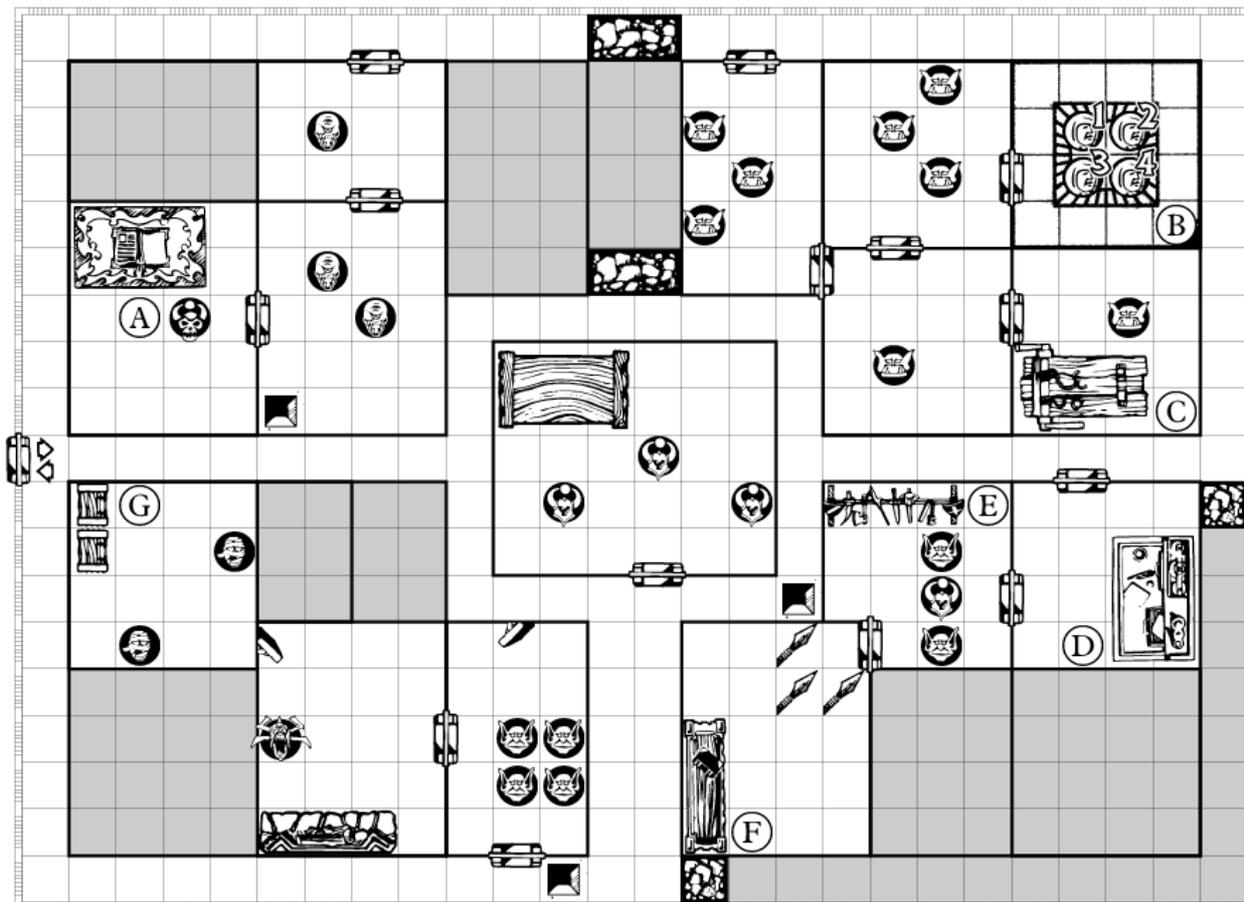
Ⓐ Si los jugadores abren el sarcófago, descubrirán los restos de un antiguo héroe, quizás el fundador de la familia Von Richten antes de que se volvieran vampiros. En todo caso solo la armadura, que lleva el escudo de armas de la familia, ha sobrevivido al paso del tiempo. La Armadura Von Richten es una coraza tan bien elaborada que no dificulta el movimiento y permite tirar un dado extra cuando te defiendas de muertos vivientes.

Ⓑ El cofre de arriba contiene 2 pociones curativas que curan 4 puntos de cuerpo cada una. El cofre de abajo contiene 500 monedas de oro.

© En el Sarcófago se encuentra Susan Von Richten, en su estado actual es vulnerable, si el personaje que porta la estaca entra en contacto con el sarcófago y no hay monstruos en la sala, podrá destruirla para siempre. Si no lo hacen, tendrán que enfrentarse a ella en El Túmulo ya que recuperará las fuerzas justas para volver a huir transformada en niebla.

En el sarcófago hay algunos papeles garabateados, entre ellos un mapa.

Monstruo errante: **Zombi**



## El Rescate:

*Parece que las sospechas son ciertas. intentan traer a la vida a seres de las tinieblas de cuya existencia el mundo se libró hace mucho. Han secuestrado a 6 personas de un pueblo cercano. que sospecho. serán el sacrificio necesario. Os marcaré en el mapa el lugar a donde las han llevado. Recibiréis 75 monedas por cada persona rescatada.*

Necesitarás para este reto 4 miniaturas para que representen a los 4 aldeanos cautivos, si, solo quedan 4, aunque secuestraron 6. Han torturado hasta la muerte a uno por puro placer y a otro lo han llevado al túmulo.

Ⓐ El hechicero del caos conoce los hechizos Oxidación, Miedo, Dominación, Bola de llamas, Rayo mortífero y Nube del caos.

Ⓑ En esta jaula están encerrados 4 aldeanos, por más que los personajes cuentan les sigue faltando 2.

Una vez que los héroes entren en esta sala, sonará una alarma mágica. Revela el contenido de todas las habitaciones excepto la sala de las momias, los monstruos irán hacia la puerta de salida para bloquearla o hacia los personajes, lo que tengan más cerca. Los aldeanos estarán bajo el control de los jugadores, que se los tienen que distribuir como les apetezca. El perfil de los aldeanos es el siguiente:

Aldeano: Ⓒ

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	1*	2	2	4

\*: Los aldeanos solo aciertan con calavera blanca. Los personajes pueden darles armas para que las usen pero no objetos protectores. No pueden usar armas a distancia ni que tiren más de 2 dados de combate.

Ⓒ Este instrumento de tortura está cubierto de sangre fresca y hay restos de un cadáver en un rincón de la sala. Por la reputación de los pieles verdes es posible que torturaran a la víctima hasta la muerte solo por diversión.

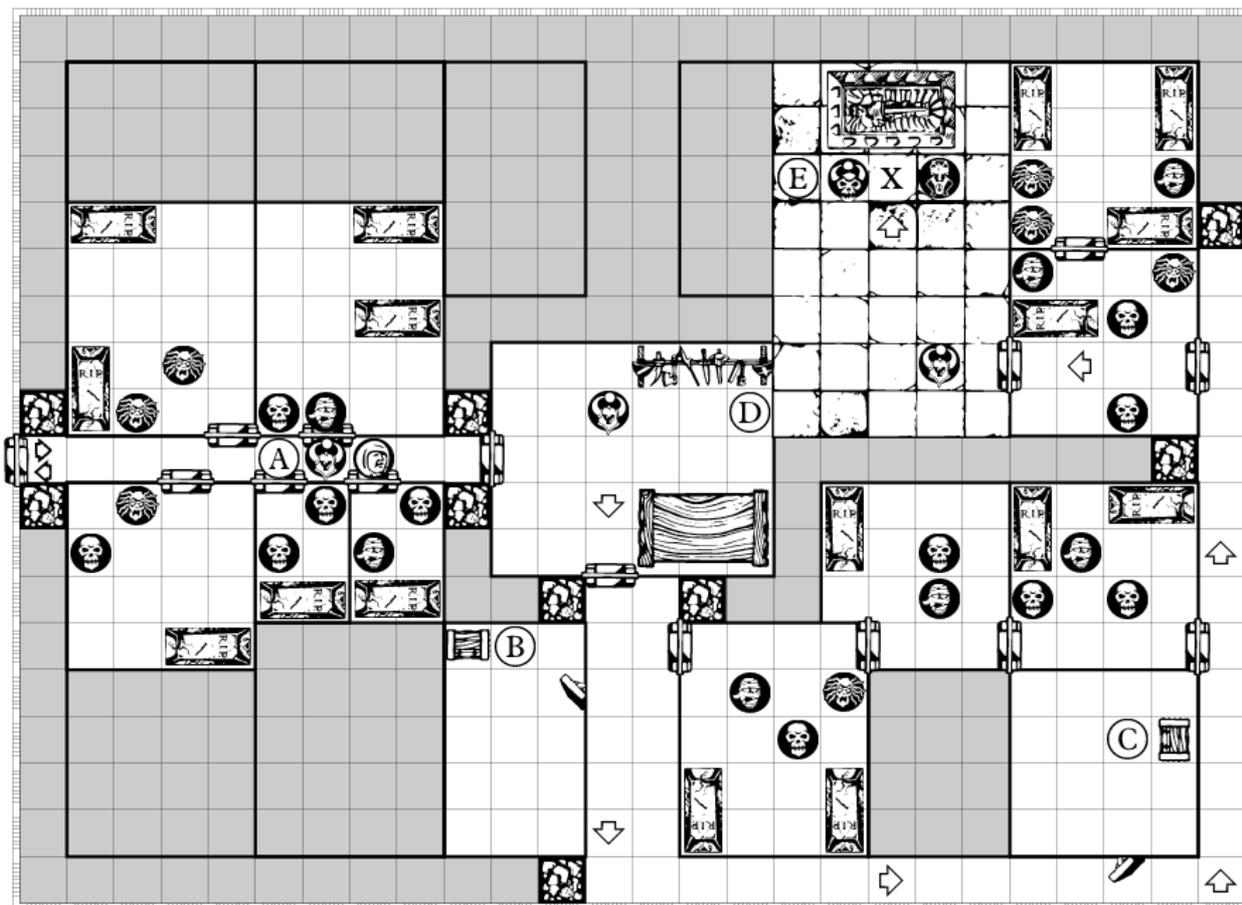
Ⓓ El primero que busque tesoro en esta sala, encontrará sobre la mesa de alquimia una poción de olor dulzón, es una pócima curativa que restaura 4 puntos de cuerpo.

Ⓔ El primero que busque tesoros en esta sala, podrá encontrar algo de equipo de batalla en el armero, debe coger una carta de equipo de batalla del mazo.

Ⓕ En la librería hay un pergamino de Piel de hierro para el primer personaje que busque tesoros en esa sala.

Ⓖ Cada cofre tiene una trampa de aguja envenenada, si lo abren antes de desactivar la trampa resultarán envenenados. Cada cofre contiene joyas por valor de 200 monedas.

Monstruo errante: **Orco**



## El Túmulo:

*Entre los papeles de la vampíresa hemos hallado un mapa que marca unos antiguos túmulos. Cuenta la leyenda que allí fue enterrada una poderosa señora del caos, cuyo nombre se ha perdido con el tiempo, muchos héroes valerosos perdieron su vida luchando contra ella. No podemos permitir que la traigan a la vida de nuevo.*

*Hay que detenerlos a toda costa y recuperar el cetro. Si conseguís el cetro se os entregarán 250 monedas a cada uno.*

*Cuando llegáis al túmulo, veís como un guerrero del caos empuja hacia el interior al aldeano secuestrado que no conseguisteis encontrar.*

Lo siento, en este reto no puedes usar al hechicero del caos como vampíresa, ya que si no consiguieron clavarle la estaca, se encuentra en la misma sala que un hechicero del caos "de verdad". Lo ideal sería contar con una miniatura de vampíresa del clan Lahmia de GamesWorkshop o similar.

Ⓐ Este guerrero del caos lleva a empujones a su rehén a lo largo del camino marcado con flechas. Al final del turno del malvado brujo, el GC estará en una casilla marcada con flecha y el rehén justo delante de él. Si el rehén termina en la casilla marcada con X, el hechicero del caos, que tiene el cetro, podrá revivir a la Señora del Caos.

El guerrero del caos puede abrir las puertas por las que vaya pasando para entorpecer la marcha de los personajes.

Si matan al GC el aldeano estará bajo el control del jugador que haya dado el golpe de gracia.

Aldeano: 

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	1*	2	2	4

\*: El aldeano solo aciertan con calavera blanca. Los personajes pueden darles armas para que las usen pero no objetos protectores. No pueden usar armas a distancia ni que tiren más de 2 dados de combate.

- Ⓑ El cofre contiene un cetro de oro valorado en 350 monedas. No es un arma.
- Ⓒ El cofre contiene una corona de oro y diamantes valorada en 300 monedas de oro.
- Ⓓ El primero que busque tesoros en esta sala, podrá encontrar algo de equipo de batalla en el armero, debe coger una carta de equipo de batalla del mazo.
- Ⓔ El hechicero del caos conoce los hechizos Oxidación, Miedo, Bola de llamas x2, Rayo mortífero y Nube del caos. Puede atacar con el cetro calavera, tira 3 dados de ataque el daño producido resta puntos de mente en lugar de cuerpo. Cada vez que se usa, los usuarios no malignos pierden un punto de mente, si algún personaje se queda sin puntos de mente por este motivo, pasa a ser controlado por el malvado brujo.

Susan Von Richten, la vampiresa: 

Movimie	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	4	4	6

Susan solo estará en este reto si no consiguieron clavarle la estaca. Posee los siguientes conjuros del caos: Muertos vivientes, Dominación y Rayo mortífero.

Si consiguen resucitar a la Señora del caos, esta utilizará un hechizo de teletransporte abandonando a su suerte a los que tantas molestias se han tomado para resucitarla.

### Monstruo errante: **Momia**

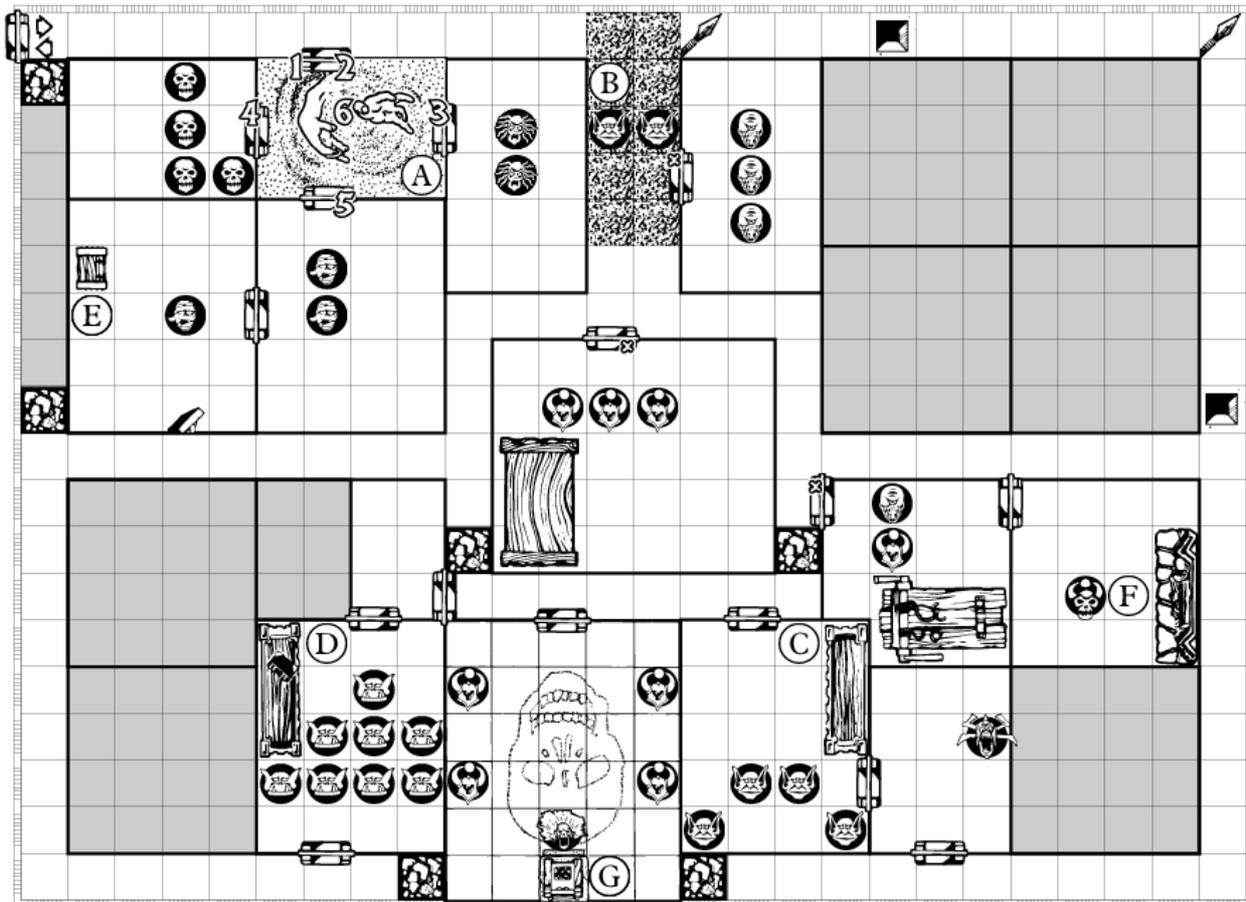
Si han conseguido detener el sacrificio y evitado que la Señora del caos vuelva de entre los muertos y devuelven el cetro del caos lee lo siguiente:

*Amigos. habéis evitado que un gran mal asolara este mundo. gracias a vosotros el Imperio y quizás todo el viejo mundo se ha librado del azote del caos.*

*El cetro del caos vuelve a estar bajo la protección de Sigmar. esta vez en el templo de Altdorf. nuestros intentos de destruirlo han sido infructuosos. pero esperamos que esté lejos de las manos equivocadas gracias a la atenta mirada del Gran Teogonista.*

*Tomad la recompensa que os ofrece el príncipe Magnus y disfrutad de un merecido descanso. os lo habéis ganado.*

Si deciden quedarse el Cetro Calavera, serán considerados proscritos. El imperio no contará con ellos para eliminar a la Señora del Caos.



### LA BATALLA CONTRA LA SEÑORA DEL CAOS:

*Parece ser que llegasteis tarde al túmulo y la señora del caos resucitada consiguió huir, pero tenemos buenas noticias pues la hemos localizado, está reuniendo un ejército del caos en una cueva cercana al túmulo. Debemos derrotarlo antes de que reúna suficientes tropas como para representar una amenaza contra el Imperio. Si salís victoriosos recibiréis una recompensa de 600 monedas de oro.*

Para representar a la Señora del caos resucitada, utiliza una miniatura de doncella espectral, banshee o similar, aunque también puedes usar cualquier mini femenina, si quieres darle un aspecto que no sea de muerto viviente.

Ⓐ Si un personaje entra aquí pon la plantilla de la nube del caos pero no coloques las puertas. El personaje no podrá ver nada, en su próximo turno debe tirar un dado rojo, saldrá por la puerta marcada con el número que saque en el dado, coloca entonces esa puerta, pero si saca un 6 no habrá podido encontrar ninguna salida, permanecerá ahí un turno más y perderá un punto de cuerpo.

Ⓑ Estos goblins están dormidos, los personajes pueden pasar por las casillas ocupadas por ellos si lo desean. Cuando un personaje se mueva por una casilla sombreada debe tirar un dado, si sale un escudo blanco, ambos goblins despiertan. También despertarán si son atacados. Una vez despierten, en el turno del malvado brujo huirán, pero irán abriendo las puertas marcadas con "x" a su paso, hasta llegar a la sala del guerrero del caos y el fimir, donde se quedarán apoyándolos.

Ⓒ El primer personaje que busque tesoro en esta habitación encontrará una pócima curativa en el armario, esta poción cura 4 puntos de cuerpo.

Ⓓ El primero que busque tesoros en esta sala encontrará un pergamino de piel de hierro en la librería.

Ⓔ El cofre es una trampa, si un personaje abre el cofre sin desactivar la trampa antes, el cofre explota provocando la pérdida de 2 puntos de cuerpo a todo aquel que esté en contacto con él.

Ⓕ El hechicero del caos conoce los hechizos Oxidación, Miedo, Bola de llamas x2, Rayo mortífero y Nube del caos.

Ⓖ Aquí se encuentra la Señora del caos.

Señora del caos: 

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4/2	5	5	5

La Señora del caos conoce los hechizos del caos: Tormenta de fuego, Rayo mortífero y Bola de fuego x 2.

Monstruo errante: **Guerrero del caos**

## Cosas utilizadas:

### Marcadores y muebles:

- Armarios 3
- Armerías 1
- Chimeneas 1
- Cofres 3
- Espejos 1
- Librerías 2
- Mesas 1
- Mesas de alquimista 1
- Mesas con grimorio 1
- Muros dobles 2
- Muros simples 9
- Potro de tortura 1
- Puertas 14
- Puertas dobles 2
- Puertas secretas 4
- Sarcófago 2
- Trono 1
- Tumbas 17

### Trampas:

- Lanza 6
- Pozo 4
- Pozo doble 1
- Pozo profundo 1

### Enemigos:

- Esqueletos
- Fímirs
- Gárgolas
- Guerreros del caos
- Goblins
- Hechiceros del caos
- Momias
- Neblinas de muerte
- Orcos
- Zombis

### Habitaciones:

- Exteriores de la fortaleza de los ogros
- Gran biblioteca del mago
- Gran sala del enano
- Habitación con jaula
- Nube del caos
- Salón del trono
- Sanctasanctórum

Jefes y personajes especiales:

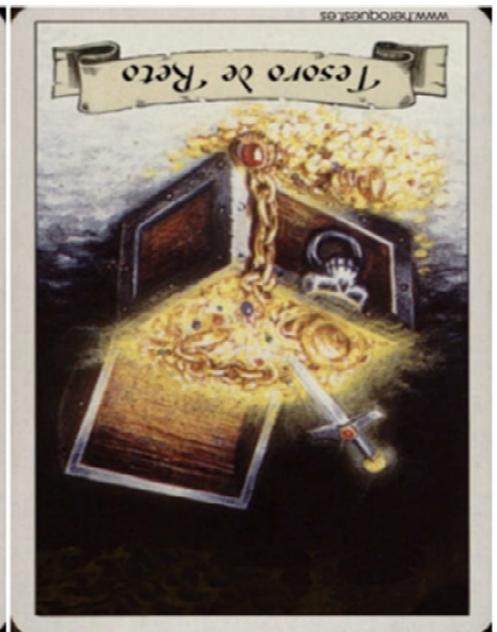
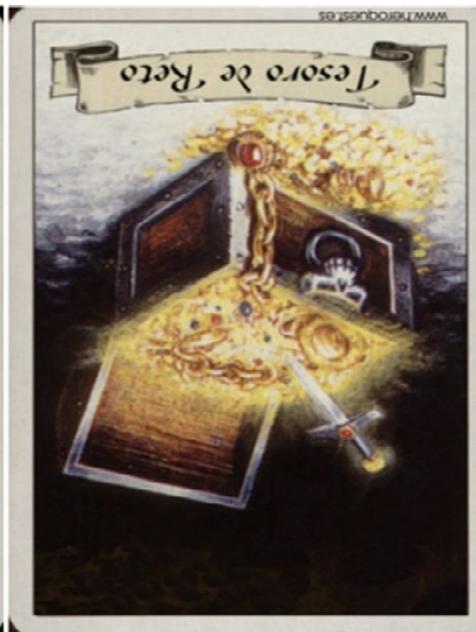
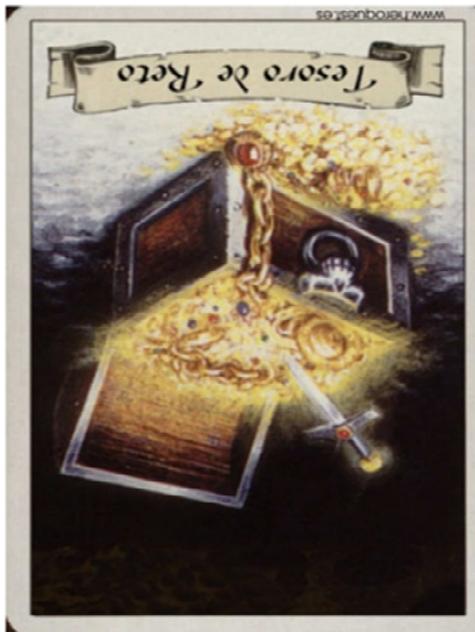
- 4 x Aldeanos/Rehén
- La bruja Laurana
- La Señora del Caos
- Susan Von Richten, la vampiresa
- Vivian, la guerrera del caos

**Consejos:** Todo el material que he utilizado lo puedes encontrar en el Remake V1 de [www.heroquest.es](http://www.heroquest.es) a excepción de los jefes y personajes especiales. Si tienes un HeroQuest original, vas a necesitar algunos bichos y cosas más de los que trae la caja:

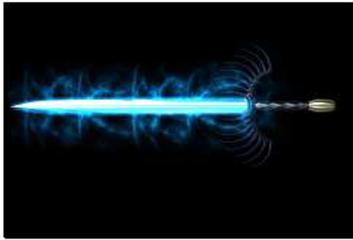
- Monstruos: momias fimir y esqueletos principalmente
- Un sarcófago
- 2 armarios
- Algunas piedras caídas
- Puede que alguna puerta
- A parte, el material imprimible y los jefes.

El Cetro Calavera no está pensado para que se lo queden los héroes, pero si lo hacen y alguno termina sin puntos de mente por utilizarlo, puedes hacer un pequeño reto en el que se enfrenten a su antiguo compañero.

**Tesoros de reto de la campaña:** En la siguiente página están las cartas de los tesoros de reto que pueden encontrar los personajes. Las cartas tienen tamaño Magic, para poder enfundarlas en fundas baratas, por ese motivo están un poco deformadas.



### Espada de Voluntad



Esta espada brilla con la fuerza de voluntad del que la blande.

Permite tirar 3 dados en el ataque.

Una vez por reto, puede sumar a un ataque una cantidad de dados igual a los puntos de mente del héroe. Después el héroe pierde un punto de mente.

*No utilizable por el mago*

### Cetro Calavera



Permite tirar 3 dados de ataque, el daño producido resta puntos de mente en lugar de cuerpo. Cada vez que se usa, si el usuario es un héroe, pierde un punto de mente, si algún héroe se queda sin puntos de mente por este motivo, pasa a ser controlado por el malvado brujo.

*Puede usarlo el mago.*

### Armadura de Von Richten



Esta armadura de maravillosa factura luce en el pecho el escudo de armas de la casa Von Richten.

Permite tirar 3 dados adicionales de defensa, y un dado extra si te defiendes de ataques de muertos vivientes.

No disminuye el movimiento.

*No utilizable por el mago ni el elfo*