

FROSTGRAVE  
HOUSE RULES

# EL SUSURRO



# EL SUSURRO

*Frostgrave* es una marca registrada, el autor de esta campaña no reclama ninguna autoría sobre el material registrado por la marca

**Campaña diseñada por Segis Alonso (Viajero Salvaje)**

**Proyectos de Creación**

**<https://www.viajerosalvaje.es>**

Fondo de página creado por: Sketchpedia / Freepik

Ilustración Interior: Dabiz

<https://www.patreon.com/biz/overview>



## ESCENARIO UNO

### LOS MISTERIOS DEL GUSANO

Hace cientos de años hubo un mago, Athes-Diba, que fue convertido, por su ansia en la búsqueda de poder en un gran gusano blanco. Sus tesoros y sabiduría están repartidos por la zona en la que tenía su laboratorio.

#### Preparativos

Adicionalmente al resto de la escenografía, coloca cuatro agujeros de 2 pulgadas de diámetro, uno en cada cuadrante del tablero de juego. Coloca también un agujero grande (al menos 5 pulgadas de diámetro) en el centro del tablero.

#### Reglas especiales

Los jugadores colocan, cada uno, tres contadores de tesoro siguiendo las normas habituales para ello. Un cuarto contador de tesoro se colocará en el agujero central. Para coger ese tesoro será necesario descender al mismo. A tal efecto se considera que la distancia recorrida desde el borde hasta el centro es terreno difícil. No se podrá disparar, o lanzar conjuros que tengan como requisito "Línea de Visión" a las figuras que estén dentro del agujero salvo que el atacante se encuentre en contacto con su borde.

Caer en alguno de los otros cuatro agujeros reduce la salud en seis al ser atacado, en su interior, por miles de pequeños gusanos.

Al coger cualquiera de los contadores de tesoro (al entrar en contacto con él la primera vez, no al sacarlo del tablero de juego), se debe lanzar un d20. Con un resultado de 1 a 15 aparecerá por uno de los cuatro agujeros, determinado aleatoriamente, un gusano gigante. Este gusano seguirá las normas habituales para monstruos errantes con la excepción de que no realizará movimientos aleatorios. En el caso de que las reglas normales implicasen que tuviese que realizar un movimiento aleatorio, dicho movimiento se sustituirá por moverse en dirección al agujero central. Si el gusano llegase al agujero central se quedará allí, guardando el tesoro.

#### Tesoros y experiencia

Cada tesoro que provoque la aparición de un gusano proporcionará 10 puntos de experiencia adicionales.

El tesoro del agujero central proporciona 60 puntos de experiencia y se realizarán dos tiradas de tesoro para determinar su contenido.



## ESCENARIO DOS

### COSAS DEL AGUA

En los tesoros encontrados anteriormente hay escritos que indican donde podría estar la tumba de Hzyany, el primer aprendiz que tuvo el mago Athep-Diba, que fue quien heredó todo su conocimiento cuando el mago se convirtió en gusano; sin embargo, para llegar hasta allí deben atravesar las ruinas de una zona que se está hundiendo en las marismas.

### Preparativos

Coloca una estatua en el centro del pueblo.

### Reglas especiales

Se considera que todo el terreno es pantano, por lo cual no se podrán realizar acciones de correr.

Los jugadores colocarán dos contadores de tesoro cada uno. Otros dos tesoros se colocarán al lado de la estatua.

No se podrán lanzar conjuros en un radio de cinco pulgadas de la estatua. Cualquier conjuro lanzado será inefectivo dentro de la misma zona (esto incluye pociones y pergaminos).

Cuando una figura entre en contacto con la estatua podrá hacer una tirada de pelear contra ella. De ganar la tirada de pelea se considerará que ha encontrado un contador de tesoro adicional (sólo funciona con la primera figura que realice esta acción).

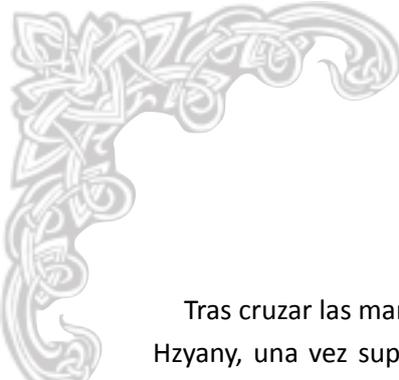
Por cada turno que una figura permanezca en el radio de acción de la estatua hará su aparición un demonio errante. Esto es por cada figura en el radio de la estatua, cada turno. Así pues, por ejemplo, si en la fase de monstruos errantes hay dos figuras en el radio de acción de la estatua, aparecerán dos demonios.

Haz dos tiradas por cada figura implicada:

- Primera tirada: Tipo de demonio que aparece: 1-5 diablillo/ 6-14 demonio menor /15-20 demonio mayor.
- Segunda tirada: Zona de aparición:
  - 1-4 en la estatua
  - 5-8 borde de la mesa del jugador que realiza la tirada
  - 9-12 borde a la derecha del jugador que realiza la tirada
  - 13-16 borde a la izquierda del jugador que realiza la tirada /17-20 borde del jugador contrario al que realiza la tirada.

### Tesoros y experiencia

El tesoro del interior de la estatua proporcionará 100 puntos de experiencia. Los demonios proporcionarán, al morir: 20 puntos de experiencia los diablillos / 35 los demonios menores / 50 los demonios mayores.



## ESCENARIO TRES

### EL CULTO DE LOS GULES

Tras cruzar las marismas, los buscadores llegan por fin al lugar de descanso de Hzyany, el primer aprendiz. Hzyany, una vez superó en poder a su maestro y viendo que le llegaba a él la muerte, escondió sus dos libros de conjuros, uno de ellos conocido como “El Susurro”, lejos del lugar que sería su eterno descanso? Los magos saben, por lo que han averiguado en sus anteriores aventuras que las pistas para encontrar el lugar donde se ocultaron estos objetos está en el cementerio adyacente a la tumba de Hzyany.

#### Preparativos

Adicionalmente al resto de la escenografía coloca, en el centro de la mesa de juego un edificio de características similares al del escenario “El Mausoleo”. Coloca cuatro tumbas a cada lado del edificio (en los laterales que no encaran hacia ninguno de los jugadores).

#### Reglas especiales

Cada jugador situará en la mesa de juego, siguiendo las reglas habituales, un único contador de tesoro.

Los otros cuatro contadores estarán escondidos en las tumbas adyacentes al Mausoleo de Hzyany. Una figura que haya entrado en contacto con una tumba necesita gastar una acción adicional para buscar en ella (es decir: si en ese turno ya ha utilizado sus dos acciones no podrá comenzar a buscar y, si comienza a buscar en un turno en el que disponga de dos acciones, después de la búsqueda sólo le quedará una acción).

Después de gastar una acción en la búsqueda el jugador lanzará un d20. Con un resultado de 11+ la tumba contendrá un tesoro. Si, por mala suerte en las tiradas, no apareciesen los tesoros y se fuesen agotando las tumbas, las últimas tumbas que se registren contendrán los tesoros sin necesidad de tirada. Ej: Si han aparecido dos tesoros y sólo quedan dos tumbas por registrar, esas tumbas contendrán los dos tesoros que quedan. Aunque no sea necesario el lanzamiento de d20 para determinar si contienen algo, sigue siendo necesario gastar una acción para desenterrarlos.

Cada vez que se busque en una tumba se lanzará un d20 adicional para determinar si aparece un muerto viviente y el tipo del mismo. Excepto en el caso de que Hzyany salga del Mausoleo, se considera que el muerto viviente sale de la tumba en la que se está buscando. La figura que estaba buscando puede optar por retroceder, automáticamente, una pulgada para no comenzar el siguiente turno trabada en combate.

- 1-3: Hzyany sale del Mausoleo alertado por las profanaciones de tumbas. Sale por la puerta del Mausoleo más cercana a la tumba profanada. Usa las estadísticas del Vampiro.
- 4-5: Zombi
- 6-12: Necrófago
- 13-18: Esqueleto armado
- 19-20: No surge nada de la tumba.

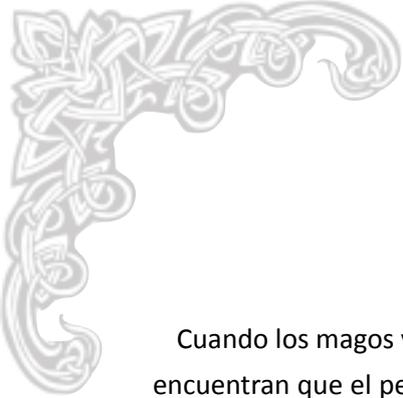
## Tesoros y experiencia

Los tesoros de las tumbas proporcionarán 50 puntos de experiencia si la tumba estaba vacía, 60 si contenía un esqueleto o un zombi y 75 puntos de experiencia en el resto de los casos.

Si aparece Hzyany:

- Si la figura que lo hizo salir consigue sobrevivir, el mago ganará 15 puntos de experiencia.
- Si lo mata la banda a la que pertenecía la figura que lo hizo salir, el mago ganará 50 puntos de experiencia.
- Si lo mata la banda contraria, el mago ganará 25 puntos de experiencia.
- El cadáver de Hzyany contendrá un contador de tesoro adicional.





## ESCENARIO CUATRO

### EL LIBRO DE HZYANY

Cuando los magos y sus bandas llegan al lugar donde Hzyany enterró su libro de conjuros sus exploradores encuentran que el pedestal donde está el libro se encuentra rodeado de un campo mágico impenetrable. El único acceso a esa zona es un portal que se encuentra en su interior y que se encuentra conectado con otro que está a unos cuantos metros de distancia.

#### Preparativos

En el centro de uno de los laterales de la mesa de juego (no puede ser el de ninguno de los jugadores), pegado al borde del mismo, coloca un pedestal con un libro (o un elemento de escenografía que cumpla la misma función). Delimita un semicírculo de radio de 4 pulgadas con algodón o trozos papel y, en el interior de ese semicírculo, pegado a su borde coloca una puerta. No es posible acceder a esa zona, ni afectar a lo que está dentro por ningún medio que no sea a través de la puerta gemela (las figuras que se encuentren en el interior de la zona sí que pueden interactuar normalmente entre ellas).

En el lateral opuesto, también en el centro del mismo, coloca la puerta gemela sobre una pequeña elevación del terreno o en lo alto de unas escaleras. Esta puerta es la única conexión con el interior de la zona donde se encuentra el pedestal. Delimita una zona de 7 pulgadas de radio alrededor de esta segunda puerta. Sólo se puede acceder al interior de esta zona por métodos convencionales, cualquier hechizo de teleportación, salto, etc, finalizará su efecto en el límite marcado a 7 pulgadas de la puerta.

#### Reglas especiales

Cada jugador situará en la mesa de juego, siguiendo las reglas habituales, dos contadores de tesoro.

La figura que coja el Libro de Hzyany es la misma figura que (salvo eliminación de la misma por llegar su salud a 0) debe sacarlo de la mesa por el borde de la mesa del jugador.

Cuando una figura cruce por las puertas finalizará su movimiento en cuanto cruce a la otra zona, quedando la figura en contacto con la puerta. Independientemente de cuanto movimiento o acciones le restasen no podrá moverse más.

#### Tesoros y experiencia

El tesoro del Libro de Hzyany otorgará:

- Si lo saca un mago o un aprendiz: 150 xp y un grimorio a mayores de lo que se obtenga en la tirada de tesoro.
- Si lo saca cualquier otra figura: 100 xp y un grimorio a mayores de lo que se obtenga en la tirada de tesoro.



## ESCENARIO CINCO

### EL SUSURRO

Tras un peligroso ascenso por la montaña y cruzar un peligroso túnel helado, las bandas llegan a un recóndito valle donde Hzyany escondió El Susurro, el poderoso grimorio a causa del cual mató a Athep-Diba, su mentor, cuando este se convirtió en gusano. En el centro del valle puede observarse un gran símbolo mágico. No hay duda... están en el lugar correcto.

#### Preparativos

Determina el punto central de la mesa de juego. Coloca centrado en ese punto el dibujo de una estrella de cinco puntas inscrito en un círculo de 4 pulgadas de radio. No se dispondrá ningún elemento de escenografía en un radio de 8 pulgadas de ese punto central.

Cada figura portará un cristal que contiene parte de la esencia del mago de su banda (mago y aprendiz incluidos).

#### Reglas especiales

Cada jugador situará en la mesa de juego, siguiendo las reglas habituales, dos contadores de tesoro. En el centro de la estrella de cinco puntas se colocará un contador de tesoro adicional.

Este contador, aunque visible, no es accesible hasta que se abra la puerta mágica que lo protege. Para abrirla es necesario disponer un cristal en cada una de las puntas de la estrella de cinco puntas. Cada banda tendrá que colocar sus propios cristales, no puede aprovechar los de la otra banda ni tampoco retirarlos.

Colocar un cristal requiere una acción. El mago y el aprendiz también pueden colocar sus propios cristales.

Una vez colocados los cinco cristales, el mago (no es válida ninguna otra figura) deberá entrar en contacto con el contador de tesoro y realizar una tirada de voluntad contra dificultad 15 (puede potenciar esta tirada utilizando puntos de salud). Una vez superada la tirada se considerará que ha cogido el contador de tesoro, utilizándose a partir de aquí las reglas normales de Frostgrave para moverse con el tesoro, sacarlo de la mesa, etc.

#### Tesoros y experiencia

El contador de tesoro de El Susurro proporcionará:

- 150 puntos de experiencia
- 10 puntos de experiencia por cada cristal, de los cinco necesarios, que la banda contraria no hubiese colocado en la estrella.
- Dos tiradas de tesoro
- Un grimorio que contiene un hechizo a elección del jugador (no puede ser Transcendencia ni Transformación en Liche).



**VIAJERO SALVAJE**