

LA TUMBA DE MORDAK

Los rumores sobre la localización exacta de la tumba se han extendido rápidamente entre los magos que conocen la leyenda de Mordak, el precursor de los vivisectores. Según se cuenta, la llave que permite acceder a la torre donde guardaba todos sus secretos fué enterrada con él en una tumba laberíntica, llena de trampas mortales y de la que varias criaturas y monstruos han hecho su hogar.

El tiempo apremia y varias bandas han coincidido en los niveles subterráneos de la tumba dispuestas a saquearla y encontrar la llave.

Preparativos

El escenario debe prepararse mediante un despliegue de mazmorra según las reglas del suplemento “Pozos de cría”. En el centro de la mesa sitúa una cámara que mida al menos 25x25cm que contenga la tumba del propio Mordak en el centro de la misma. La cámara sólo debe ser accesible por dos entradas en lados opuestos y en cada entrada debe haber a unos 5cm una estatua (usa dos miniaturas de constructo grande).

Reglas especiales

Durante este escenario no se generan monstruos errantes al recoger marcadores de tesoro. En su lugar, se genera un monstruo errante al final de cada turno en un punto del tablero que ninguna miniatura, da igual la banda a la que pertenezca, vea, siempre dando preferencia a las salas o pasillos en las que hayan marcadores de tesoro.

Se activará una trampa durante la tirada de iniciativa con resultado de 1, 2, o 3.

Un miembro de una banda puede interactuar con la tumba de Mordak gastando una acción para recoger la llave. La llave se tratará como cualquier marcador de tesoro. Una vez que se interactúe con la tumba, las dos estatuas de la cámara central se activarán convirtiéndose en constructos grandes errantes.

Tesoro y experiencia

Cada tesoro sacado con éxito del tablero otorga una tirada en la tabla de tesoro del suplemento “Pozos de cría” (p.46). Es posible cambiar el tesoro obtenido para conseguir la totalidad de su valor en Coronas.

La experiencia debe calcularse con normalidad aplicando los siguientes añadidos:

- 60 puntos de experiencia si has conseguido rescatar con éxito la llave.
- 50 puntos de experiencia si tu aprendiz ha sobrevivido.
- 30 puntos de experiencia por cada constructo grande errante destruido por tu banda.
- 10 puntos de experiencia por cada monstruo errante derrotado por tu banda.

