

HEROQUEST.ES

EL AMANECER DE LOS MUERTOS

Se respira un ambiente a putrefacción y corrupción. No sabéis realmente que sucede, pero ese hedor se extiende durante kilómetros de tierras que hace poco eran fértiles y ahora no son más que tierras llenas de podredumbre e inmundicias. El Emperador os ha mandado a inspeccionar unas cuevas de donde se cree han salido hordas de muertos vivientes para arrasar estas tierras. Inspeccionarlas y limpiarlas en caso que sea así. Esta aventura está inspirada gracias al primer reto, el cual salía en la parte trasera de la caja de expansión Kit de Diseño de Mazmorras.



Versión 1.0

Esta mini-aventura ha sido creada y desarrollada por y para la web de HeroQuest.ES (www.heroquest.es).

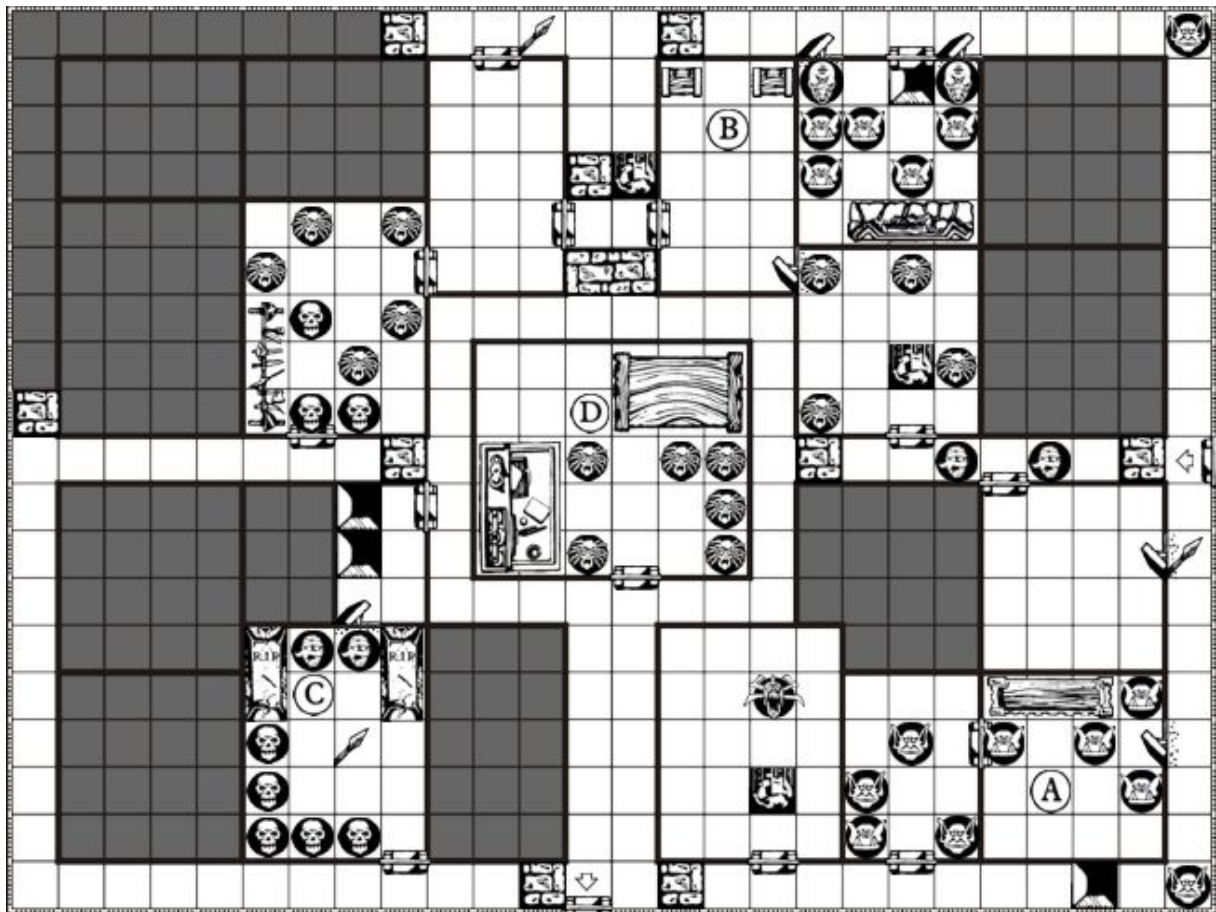
Los mapas de los retos han sido creados por un editor propio de la web.

El Material creado por HeroQuest.ES está bajo la licencia de Creative Commons (BY-NC-SA), no obstante puede haber material que tenga su propio copyright. Bajo ningún concepto se permite la venta de este documento.

Recuerda visitar la web www.heroquest.es



www.heroquest.es



La Invasión de los Zombies

La paz de la tierra de labor del Imperio ha sido quebrantada por un número creciente de ataques de los muertos vivientes. El origen de este mal está en una serie de cuevas en las tierras del interior. Ahora debes entrar en las cuevas para encontrar y eliminar esta plaga de muertos vivientes.

NOTAS

El incremento reciente en la actividad de los muertos vivientes, se debe a un brujo del Caos llamado Maestro de la Muerte. Él aprendió poderosos sortilegios que le permiten resucitar y controlar a los muertos, y piensa utilizarlos para dañar las fuentes alimentarias de los ejércitos del Emperador.

El poder del Maestro de la Muerte se ha extendido a través de las cuevas y por tanto, si alguna criatura viviente (es decir, que no sea un zombi, esqueleto o momia) es matado dentro de las cuevas, el jugador del Malvado Brujo podrá reemplazarla por un zombi o esqueleto, siempre que tenga bastantes miniaturas disponibles. Esta regla incluye a los aventureros.

Los Héroes empiezan por la entrada lateral del tablero indicado con una flecha hacia el interior del tablero. La continuación a niveles inferiores de las cuevas se encuentra en la parte del tablero con el nombre del HeroQuest. Los personajes no podrán abandonar esta parte de la cueva hasta que eliminen toda criatura viviente o no de esta zona de las cuevas.



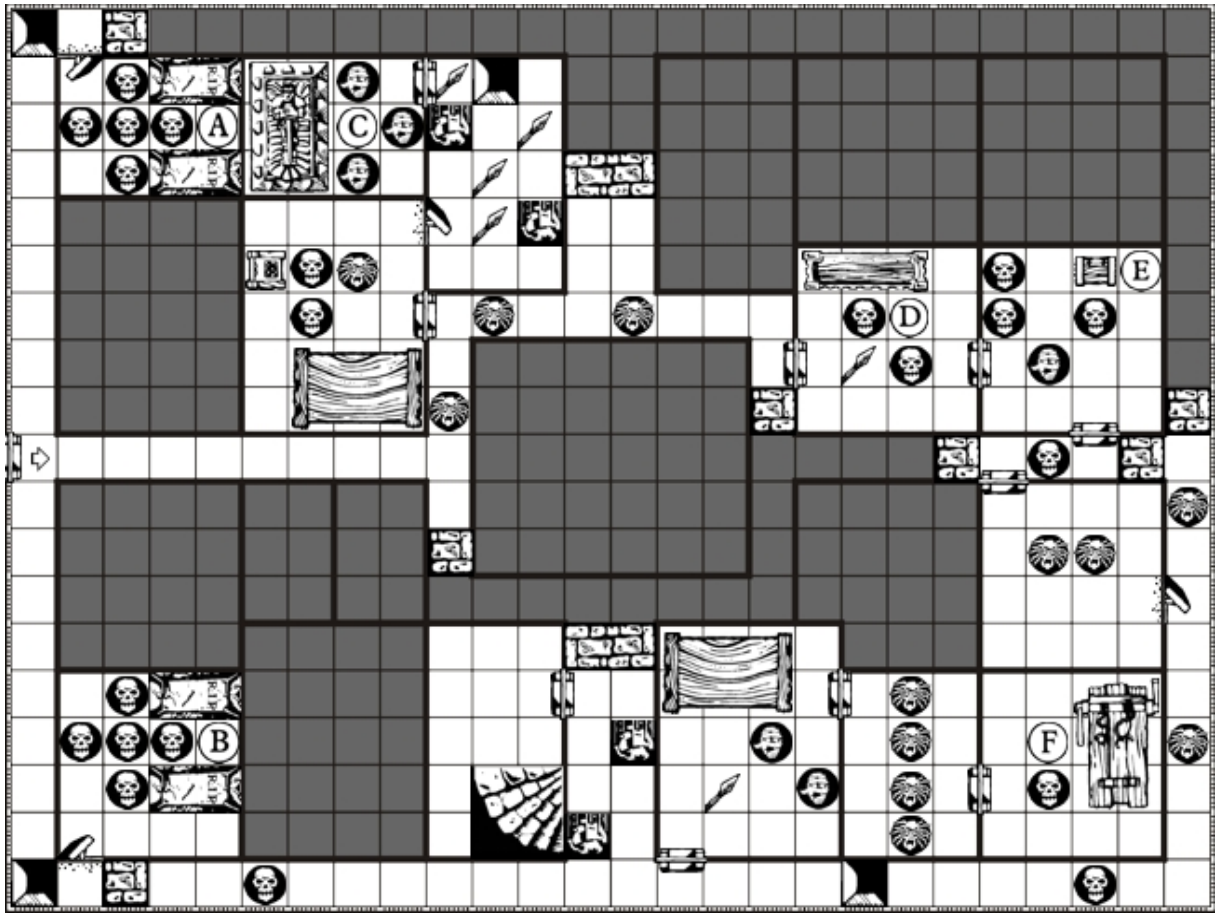
A Estos cuatro orcos disponen de arcos además de sus armas normales y por tanto podrán realizar ataques a distancia con sus dados normales.

C El primer Héroe que busque tesoros, encontrará escondido en una de las tumbas, una bolsa de tela que contiene 500 monedas de oro.

B Si cualquier jugador comprueba los cofres en búsqueda de trampas, no las encontrará. Sin embargo, si un aventurero abre el cofre de la izquierda, se verá transportado por obra de magia a la habitación "A". El cofre de la derecha contiene 500 monedas de oro.

D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una pócima mágica de Restauración entre varios frascos vacíos que se encuentran en la mesa del alquimista. Esta pócima puede hacer recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe.





Las Cavernas Tenebrosas

Habéis logrado superar el primer reto con éxito. ha sido muy duro pero ahora os esperan más peligros en este nivel inferior de las cavernas. La luz del sol no llega tan al interior. ni hay antorchas iluminando las cavernas y habitaciones escavadas en las propias rocas. todo se encuentra en una oscuridad perturbadora y amenazante. La muerte se respira por doquier. Deberéis avanzar con cuidado. pues sólo vuestras antorchas os proporcionan la iluminación necesaria para continuar con vuestra misión.

NOTAS

Debes contarles a los jugadores, que como sólo tienen sus antorchas para iluminar los pasillos y habitaciones, no podrán utilizar armas de dos manos, ni arrojarlas, así como tampoco podrán utilizar armas a distancia. Para atacar a una criatura deberán estar en una casilla adyacente.

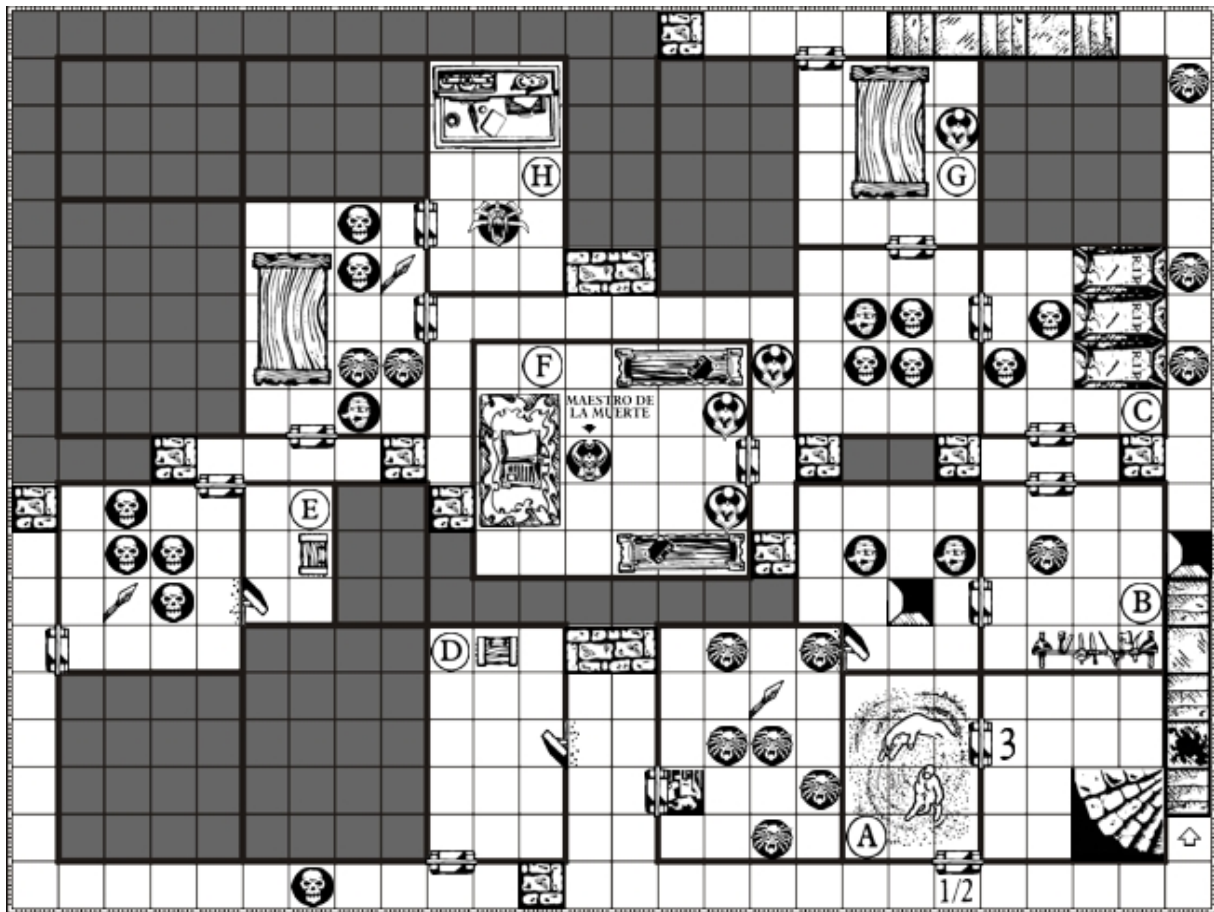
Los Héroes empiezan por la entrada lateral izquierda del tablero indicado con una flecha hacia el interior del tablero. La entrada al nivel inferior de estas cavernas es mediante la escalera de caracol, los Héroes deberán acabar con todas las criaturas antes de bajar las escaleras.



- (A)** El primer Héroe que busque tesoros, encontrará entre los restos que se encuentran en las tumbas, piedras preciosas por un valor de 500 monedas de oro.
- (B)** El primer Héroe que busque tesoros, encontrará entre los restos que se encuentran en las tumbas, piedras preciosas por un valor de 500 monedas de oro.
- (C)** En esta estancia esta la tumba vacía de lo que fue un gran guerrero. Ahora sólo hay varias momias custodiando la sala. El primer Héroe que intente buscar tesoros, perderá el tiempo intentando abrir la losa de piedra que cubre la tumba y no encontrará nada.
- (D)** En el interior de este armario roto de puertas putrefactas, encontrará una Pócima Mágica de Restauración, esta pócima permitirá recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo que haya podido perder el Héroe.
- (E)** En el interior del cofre se encuentran 200 monedas de oro, pero también hay una trampa. Si un Héroe busca tesoros sin antes encontrarla y desactivarla, se disparará una trampa de flecha que le hará perder automáticamente un Punto de Cuerpo.
- (F)** Este esqueleto representa el cuerpo del gran guerrero que yacía en la Tumba de la sala identificada con la letra "C". Este esqueleto tiene las mismas características que un guerrero del Caos. Una vez se le derrote, el primer Héroe que busque tesoros, podrá reclamar para sí mismo una Cota de Malla que llevaba puesta el esqueleto.



Monstruo Errante: 2 ESQUELETOS



Manos Oscuras

Ahora os encontráis en lo más profundo de las cavernas, no obstante al acceder a la primera estancia de este nivel, veís que ha sido acondicionada, pues se encuentran iluminadas. Lo más probable es que hayáis encontrado las estancias de quien comanda estas repugnantes hordas de No Muertos. Vuestra misión sigue siendo la misma, no dudéis en acabar con todo ser despreciable que se encuentre aquí.

NOTAS

En este reto los Héroes al final se las verán con el malvado Hechicero del Caos que con sus artes oscuras ha resucitado y creado un ejército de muertos con el que quería dañar las fuentes alimentarias del ejército y demás gentes del Emperador.

El **Maestro de la Muerte** conoce 3 Hechizos del Caos (Miedo, Muertos Vivientes (puede lanzarlo dos veces) y Nube del Caos) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
6	3	5	3	5

(A) Cuando un Héroe entre en esta sala, deberás colocar la ficha de la Nube del Caos, la cual ha sido invocada por el Maestro de la Muerte para custodiar la entrada a sus estancias personales. El Héroe que entre en la sala deberá tirar un dado rojo, si el resultado es un 1 ó 2, saldrá por la puerta marcada con dichos números, con un 3 saldrá por la puerta de la escalera de caracol. Con cualquier otro resultado, se quedará dentro de la habitación y la Nube del Caos le atacará con un dado de combate, sin que la víctima pueda defenderse. Mientras estén en la habitación no podrán realizar ninguna otra acción, la Nube del Caos no dejará ver nada.

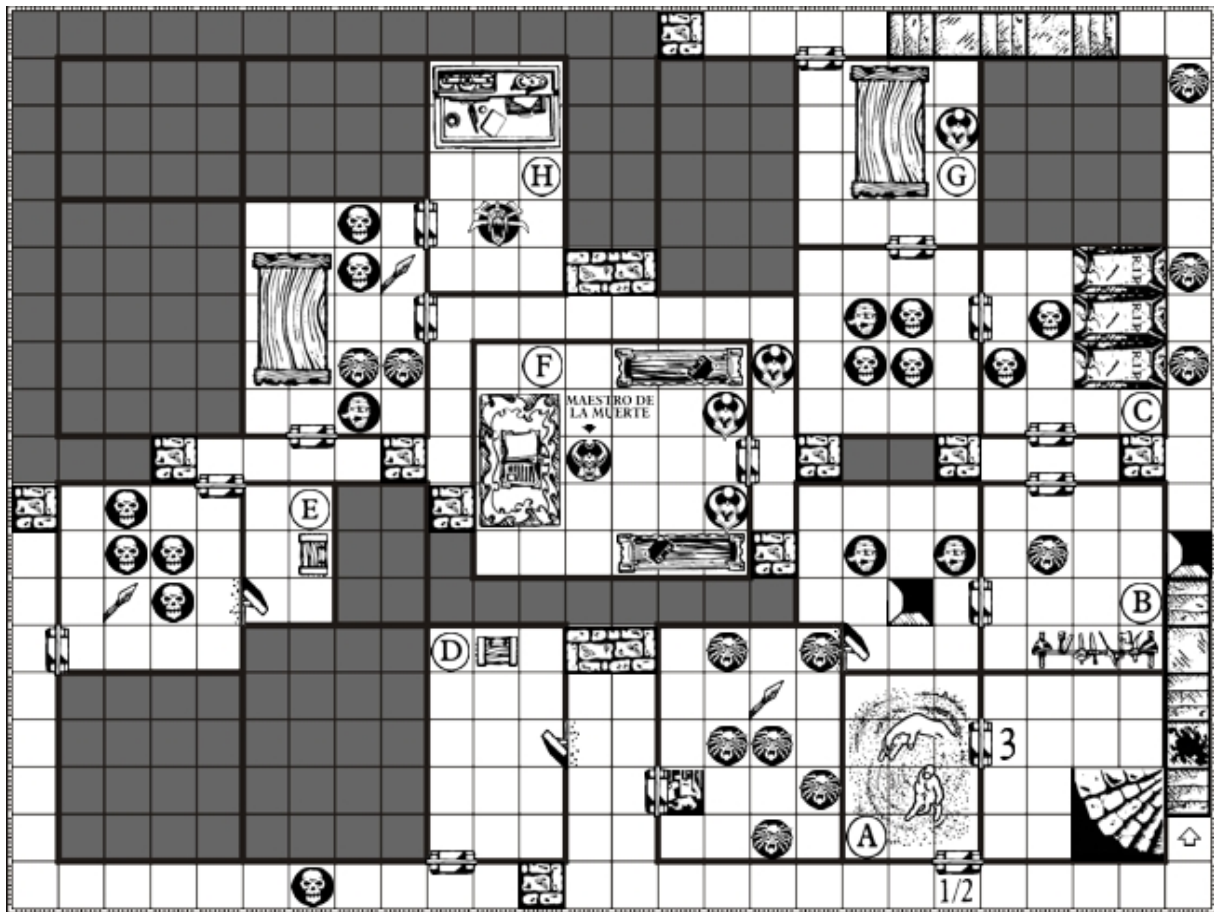
(B) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una Daga Mágica intacta en el armario (es un Artefacto).

(C) En esta sala no hay tesoros, la primera vez que un Héroe busque tesoros, deberás indicarlo, tan sólo encuentra restos de cadáveres en el interior de las tumbas. Cuando en la sala no hayan Héroes (al salir de ella para entrar en la estancia de al lado o al pasillo) y en el turno del Malvado Brujo, saldrán de las tumbas tres esqueletos. Deberás colocar las miniaturas de los esqueletos en frente de las tumbas. Podrás mover dichas criaturas en el mismo turno del Malvado Brujo.



Monstruo Errante: MOMIA

Las notas continúan en la página siguiente.



Continuación de las Notas del reto *Manos Oscuras*

- D** En el interior del cofre se encuentran 250 monedas de oro.
- E** En el interior del cofre se encuentran 1000 monedas de oro.
- F** Esta es la sala principal del Maestro de la Muerte. Cuando no queden más criaturas en la estancia, los Héroes podrán buscar tesoros. En las librerías, entre libros oscuros, hallarán dos Pergaminos de Hechizos, Cura Corporal y Piel de Piedra.
- G** Este guerrero del Caos se encontraba dándose un festín con alimentos sustraídos de las tierras del Emperador. Una vez los Héroes hayan matado a esta criatura, podrán recuperar un Punto de Cuerpo por cada turno que pasen en la estancia comiendo y bebiendo de los alimentos que hay en la mesa.
- H** Este es el lugar de trabajo del Hechicero del Caos, donde realiza sus experimentos de alquimia. Esta custodiado por una gárgola. Cuando se haya eliminado a la criatura, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará dos pócimas de aspecto mugriento, una tiene un color verdoso y apesta, la otra un color azulado e inodoro. No debes contar los efectos de las pócimas. La de color verdoso, es una pócima de experimentación del Maestro de la Muerte para corromper las carnes de seres vivos y convertirlos en zombis, si un jugador decide bebérsela, deberá tirar tantos dados rojos como Puntos de Mente tenga y al menos sacar un 5 ó 6 para resistirse a sus efectos, sino consigue resistirse a ellos, se convertirá en un zombi para siempre, sustituyendo la miniatura por la de un zombi y pasando el control al Malvado Brujo. La de color azul es el antídoto que anula los efectos de conversión a zombi, el cual debe ser ingerido inmediatamente después de haber tomado la poción de color verde. Este antídoto no surte ningún efecto si se toma antes de haber bebido la pócima de transformación a zombi.

