

HEROQUEST.ES

EL SIN NOMBRE

Queridos amigos, antaño vivió un poderoso faraón al que todos temían y odiaban. Su reino se basaba en la magia negra y fue grande el sufrimiento que infligió al Mundo, hasta que en una sangrienta batalla se le derrotó. Fue momificado, sepultado y borrado de la existencia. ¡Hasta el mismo nombre del faraón fue olvidado! Ahora su momia ha despertado, animada por poderes oscuros, con mayor odio y furia. Debéis derrotarlo, pues de vosotros depende el triunfo del Bien sobre el Mal.



Versión 1.0

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

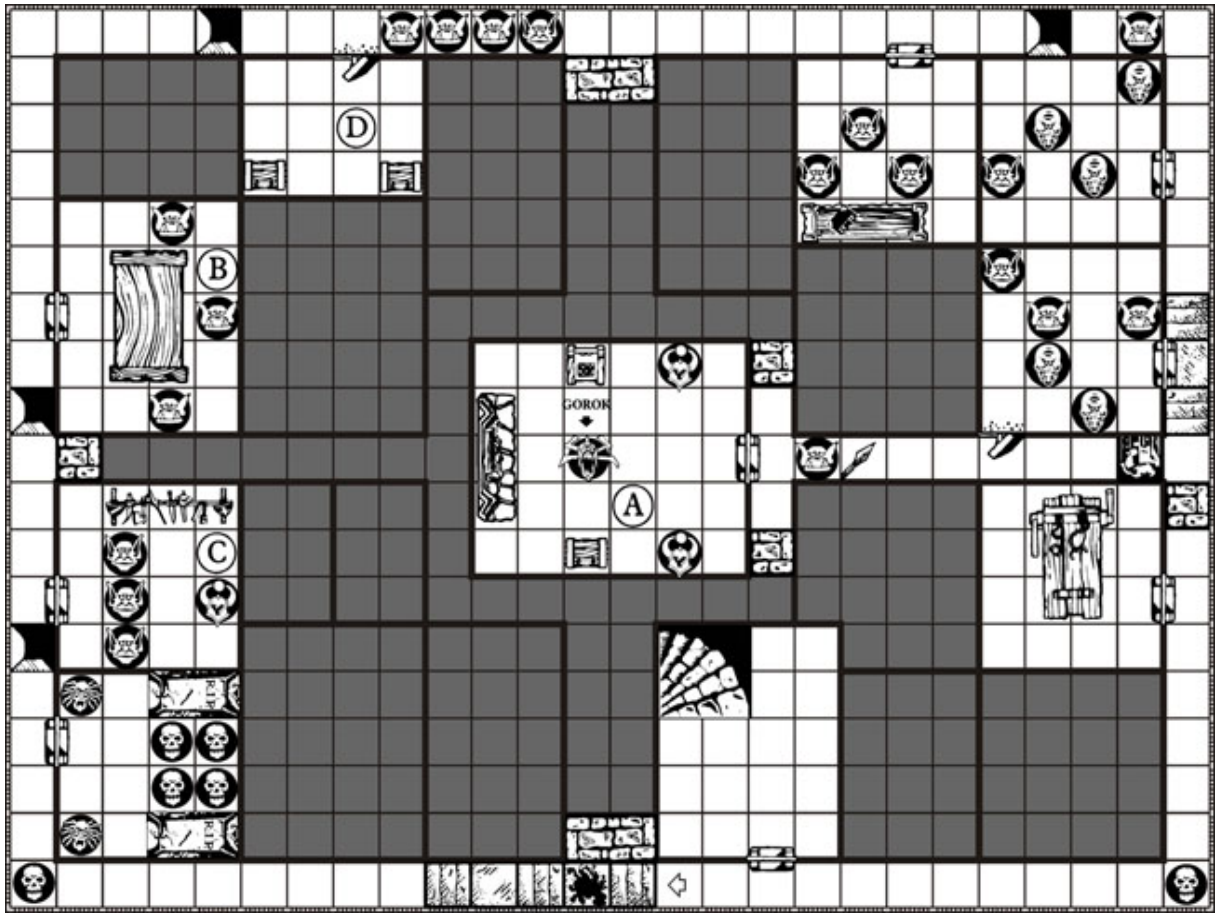
Los mapas de los retos han sido creados por un editor propio de la web.

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 Espada de Fuego

¡Existe una esperanza! Sí amigo mío. La esperanza existe. He consultado el Tomo de la Sabiduría, y he encontrado un antiguo párrafo donde se da a conocer la Espada Mágica de Fuego. Tal como indica, cualquier momia por poderosa que sea sucumbirá por el fuego mágico que arde en su hoja. ¡Debéis partir de inmediato! pues hace tiempo, de las regiones del Norte corría la leyenda de una criatura poderosa que atemorizaba poblados enteros y en sus garras blandía un arma de filo en llamas. He estudiado todas estas leyendas y rumores, y os podré dar una ubicación bastante precisa, también creo que la criatura que hacían referencia estos escritos es una gárgola muy poderosa. Andad con cuidado.

NOTAS

Los Héroes deben matar a la gárgola para poder conseguir la Espada de Fuego. Esta arma es un Tesoro de Reto. Sólo estará disponible para esta mini-aventura, aunque los jugadores no tienen porque saberlo.

Gorok (La Gárgola Poderosa) conoce 3 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Miedo y Dominación) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
6	5/3	6	4	4

- A** Esta sala central es la sala de trono de Gorok, una vez maten a todos los monstruos de la habitación, el primer Héroe que busque tesoros, podrá reclamar la
- B** Este orco dispone de una ballesta, puede atacar a distancia con 3 dados de combate, en cuerpo a cuerpo ataca con normalidad.
- C** El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armero una Lanza (es un Equipo de Batalla).
- D** Aquí se encuentra la Cámara del Tesoro de Gorak, cada cofre contiene una trampa de lanzas, en el interior también hay 250 monedas de oro en cada uno.



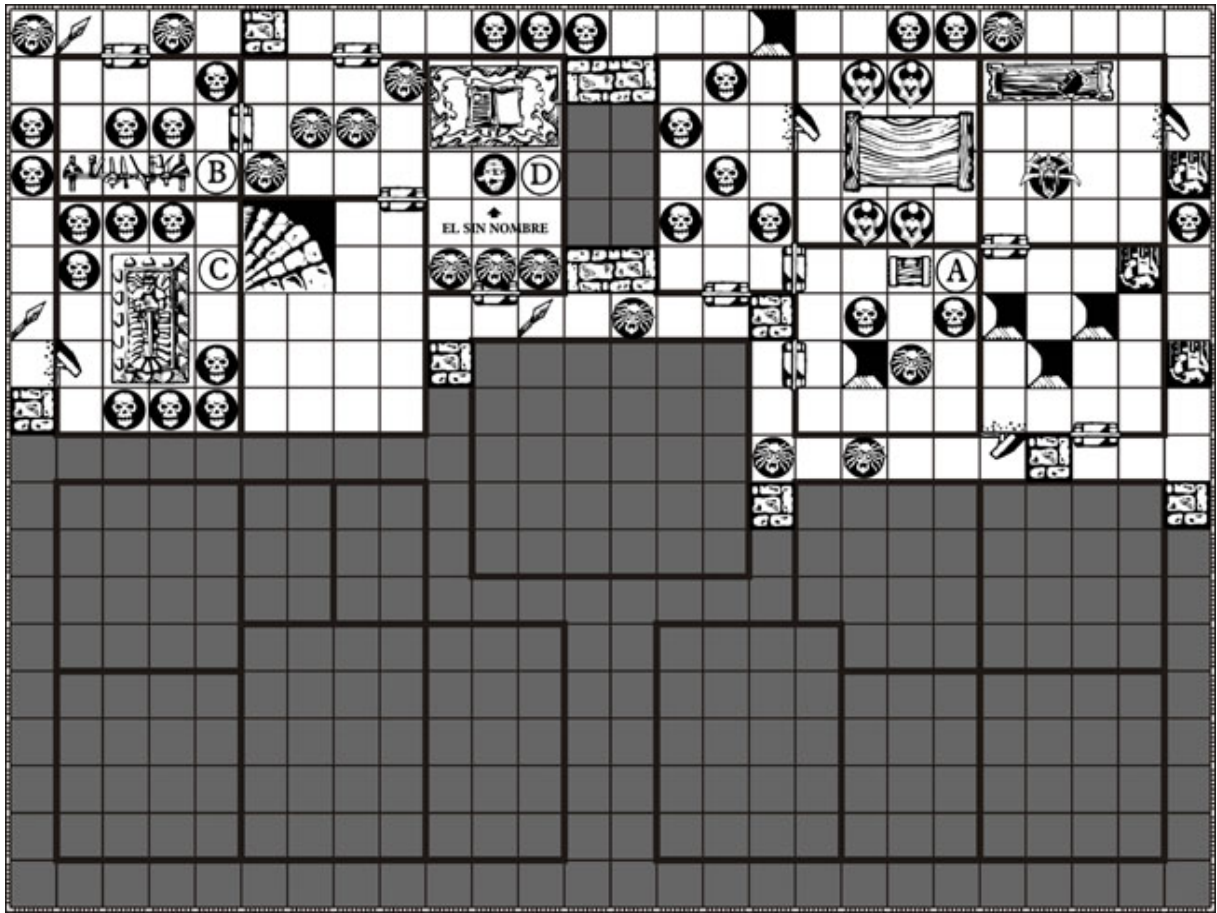
Monstruo Errante: 2 ORCOS

Enhorabuena mis valientes amigos. Habéis conseguido la Espada de Fuego, pero todavía es pronto para poder cantar victoria. Aún debéis introducirlos en las profundidades de las mazmorras para hallar la entrada a la Catacumba donde se encuentran los aposentos del Faraón Sin Nombre, donde aguarda para llevar a cabo su cruel venganza. Ser precavidos, la vida os va en ello.

Los Héroes comienzan por la puerta que se encuentra en un lateral del tablero. Para llevar a cabo con éxito el reto, deben alcanzar con vida, todos los Héroes, las escaleras que llevan a la Catacumba del Faraón.

- A** El cofre contiene una trampa de lanzas, el primer Héroe que busque tesoros sin antes buscar trampas perderá un Punto de Cuerpo. El Cofre está vacío.
 - B** El cofre contiene una pócima de curación, restaura hasta cuatro Puntos de Cuerpo.
 - C** Escondido entre libros de la librería, se encuentra un Pergamino de Hechizos Piel de Hierro.
 - D** Estos guerreros del Caos, están encantados y pueden defender con dos dados extra de combate. Dentro del armario se encuentra una bolsa con 100 monedas de oro.
 - E** Este guerrero del Caos es el que comanda este grupo de criaturas inmundas. Dispone de un dado adicional para atacar y defender.





Al Encuentro del Faraón

¡Ya estáis dentro! Ahora os toca encontrar a la momia y acabar con el peligro que encierra esta terrorífica criatura. Disponéis del arma que puede acabar con ella, pero no está sola, la protegen una infinidad de monstruos temibles. Ser cautos pero decididos, esta será la única oportunidad que dispondremos para acabar de una vez por todas con este ser despiadado y cruel.

NOTAS

Para acabar con éxito el reto se debe acabar con la momia que representa el faraón, la única arma que le puede hacer daño es la espada de fuego. También le afectan los Hechizos de Fuego, no obstante no podrá ser destruido por ellos, estos hechizos no tendrán efecto cuando el Faraón le quede un Punto de Cuerpo. El Faraón Sin Nombre es inmune a todas las demás armas y hechizos.

El **Faraón Sin Nombre** conoce 4 Hechizos del Caos (Dominación, Miedo (puede lanzarlo dos veces), Nube del Caos y Muertos Vivientes) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
4	4	4	4	0

(A)

El primer Héroe que busque tesoros, encontrará 100 monedas de oro en el cofre.

(B)

En el armero se encuentra una Daga Mágica (es un Artefacto), todas las demás armas se encuentran oxidadas.

(C)

En este sarcófago descansaba el cuerpo momificado del Faraón, ahora el lugar está custodiado por un ejército de No Muertos, pero el sarcófago está vacío.

(D)

Aquí se encuentra el Sin Nombre, una vez se encuentren con él lee el siguiente texto: *"Habéis osado interrumpir en mis dominios, pagaréis caro esta osadía, moriréis y os convertiréis en criaturas que engrosaran mi ejército con el que aplastaré vuestros poblados destruyendo vuestros hogares."*

Sino ha sido descubierta la sala donde se encuentran los cuatro guerreros del Caos, una vez descubierto al Faraón, esa puerta secreta se abrirá y en el siguiente turno del Malvado Brujo, los guerreros del Caos podrán moverse. Si ya han sido destruidos con anterioridad, resucitarán en forma de esqueletos. Cuando el Faraón haya muerto, deberás contar a los jugadores que deben devolver la Espada de Fuego al Gran Templo de Fuego, donde reposará hasta la próxima vez que sea necesaria su magia. Una vez muerto el Faraón y sus sicarios, el reto terminará con éxito.



Monstruo Errante: 4 ESQUELETOS