



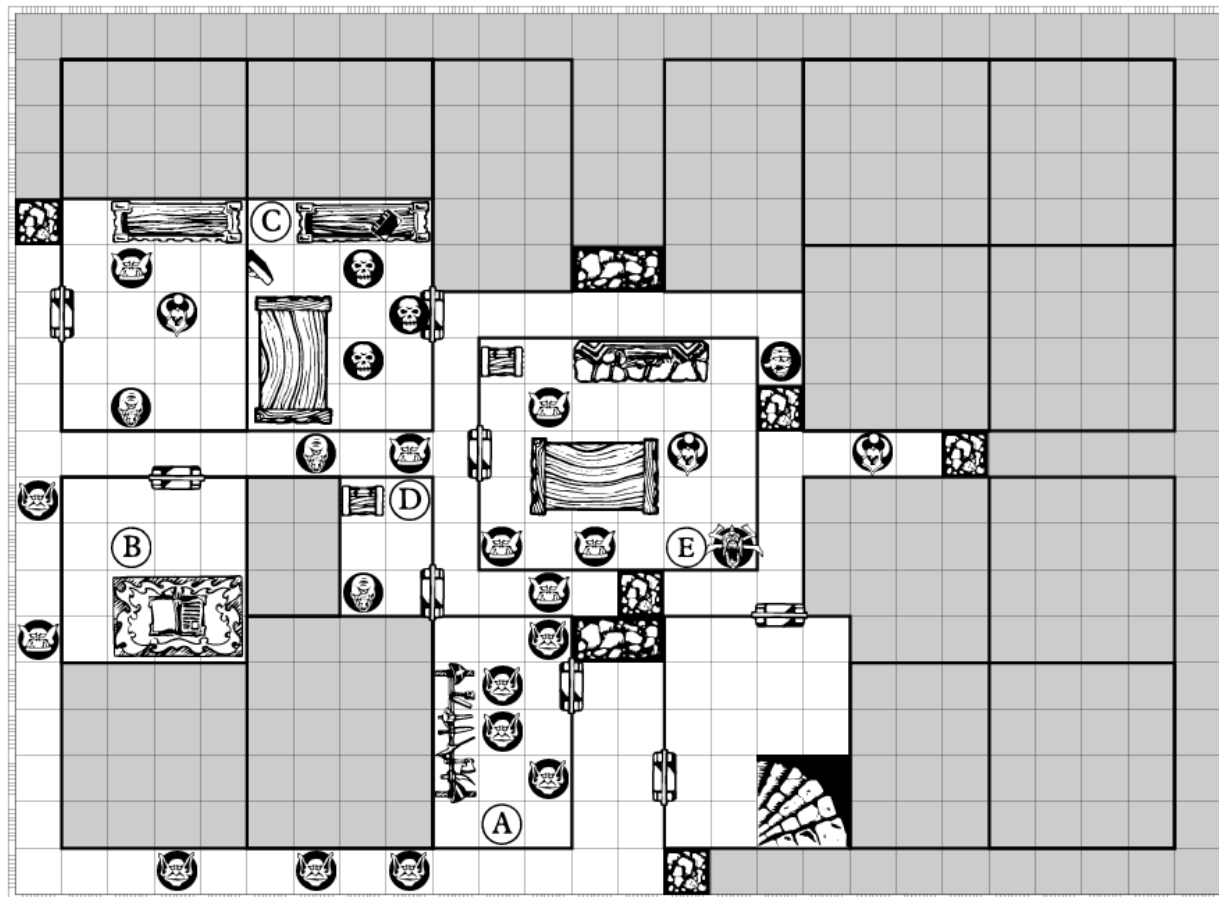
www.heroquest.es

Aventuras Light

Este compendio de 3 aventuras del juego básico han sido modificadas para intentar crear unos retos más cortos. Han sido diseñados para ser jugados en la feria de juegos de CorreJoers 2013 de Sant Vicenç.

Bajo licencia de Creative Commons BY-NC-SA





La Prueba

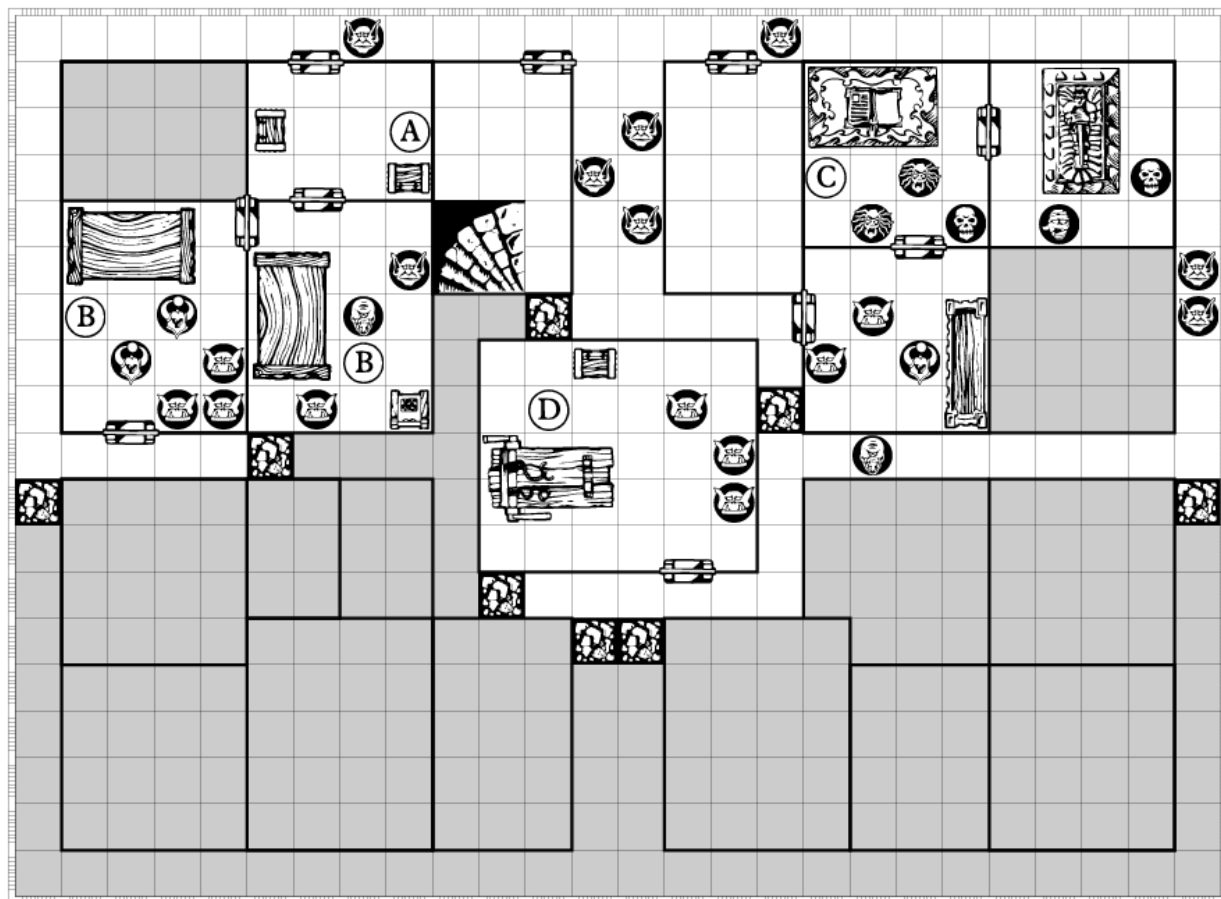
Habéis aprendido bien, mis queridos amigos. No obstante debo comunicaros que deberéis realizar una última prueba, ésta vez de valor. Tendréis que viajar al Este y penetrar en las catacumbas que contienen la Tumba de Fellmarg. Ahí se encuentra una gárgola inmundada llamada Verag. Vuestra misión es encontrarla y destruirla. El Reto no es fácil y algunos de vosotros no volverán. Aquellos que sobreviváis, continuaréis con el entrenamiento. Este es vuestro primer paso en el camino para convertirnos en verdaderos héroes. Id con cuidado amigos míos.

Notas: La momia que hay en el mapa representa a Fellmarg. Tiene dos ataques iguales y 2 puntos de cuerpo adicionales.



- A** El primer héroe que busque tesoros en esta estancia, encontrará un escudo y una espada ancha.
- B** En esta mesa de hechicero, crearon el conjuro para atrapar a Fellmarg. Si alguien busca tesoros, encontrará un tesoro de reto, el Elixir de la Vida. También hay unos escritos que dicen que Fellmarg fue ocultado para evitar a los saqueadores.
- C** Esta es la biblioteca maldita, un compendio de libros que pertenecían a Fellmarg y fueron recopilados y guardados en esta estancia. Si un héroe busca tesoros hallará 2 pergaminos de hechizos. Piel de Piedra y Bola de Fuego (se comportan exactamente como los hechizos elementales).
- D** En el cofre se hallan 200 monedas de oro, pero si un héroe busca en él antes de buscar trampas perderá 2 puntos de cuerpo por una flecha envenenada.
- E** En esta estancia está Verag. Es una gárgola normal, y sus características de combate son las mismas que en la carta estándar de monstruo.





El Rescate de Sir Ragnar

Sir Ragnar, uno de los caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero de un tal Ulag el Señor de la Guerra Orco. Vuestra misión es la de encontrar a Sir Ragnar y llevarle a un sitio seguro. El Príncipe Magnus pagará 200 monedas de oro al héroe que rescate con vida a Sir Ragnar. La recompensa se puede dividir entre varios aventureros, pero no habrá recompensa alguna si matan a Sir Ragnar al intentar escapar.

Notas: Para representar a Sir Ragnar debes utilizar cualquier miniatura que no entre en juego, como por ejemplo el brujo del Caos. Sir Ragnar está muy debilitado y no podrá luchar, pero si defenderse con 2 dados de combate y tiene 3 puntos de vida.

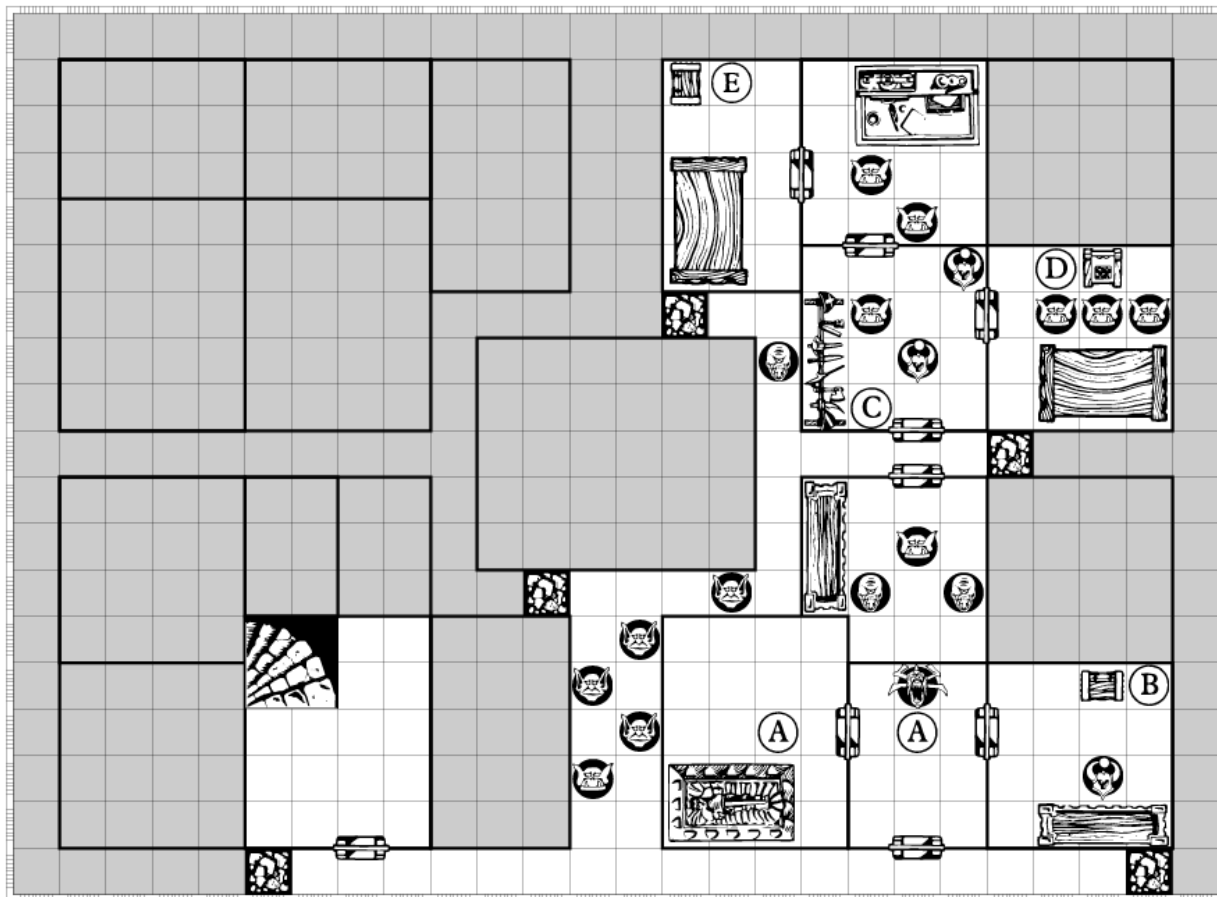
Cuando suene la alarma (ver nota D), los héroes deberán escapar en 4 turnos, si no, aparecerá al principio de turno del Malvado Brujo, 2 goblins, 1 orco y 1 fimir por la escalera de caracol (si no hay suficientes miniaturas, puedes sustituirlas por cualquiera disponible del mismo color, pieles verdes).



- A** En cada uno de estos dos cofres hay una pócima de velocidad que permite a los héroes moverse el doble durante un turno.
- B** Estas estancias son los salones y comedores para las huestes de Ulag. Hay mucha comida en la mesa, cualquier héroe que esté en ella y decida pasar su turno aquí (cuando no haya monstruos) recuperará hasta 4 puntos de cuerpo perdidos.
- C** El primer héroe que busque tesoros en esta sala, hallará un hechizo de pergamino de Valentía, tiene los mismos efectos que el hechizo elemental de fuego.
- D** Cuando el primer héroe abra la puerta, sonará la alarma. Deberás abrir todas las puertas (salvo en donde hay muertos vivientes si todavía no ha sido exploradas esas habitaciones) y tendrás que colocar todas las criaturas. A partir de ahora tienen 4 turnos para escapar sin que haya refuerzos de Ulag. Sir Ragnar está atado en el potro de torturas, lo liberarán pero se encuentra muy mal herido, sólo puede mover 7 casillas y lanzar 2 dados para defenderse.

En el cofre hay 100 monedas de oro y ropajes de Sir Ragnar.





La Guardia del Señor de la Guerra Orco

El Príncipe Magnus ha ordenado que el Señor de la Guerra Orco Ulag responsable del secuestro del Caballero del Emperador, Sir Ragnar, sea buscado y eliminado. El Héroe que consiga destruir a Ulag recibirá la recompensa de 100 monedas de oro. También podrá quedarse con cualquier botín que consiga en la fortaleza de los orcos.

Notas: Cuando los jugadores encuentren a Ulag, tu deber como Malvado Brujo será intentar que Ulag escape por todos los medios hasta la escalera, si consigues huir, los jugadores perderán el Reto. Para representar a Ulag, utiliza la figura de Orco con la espada grande o cualquier miniatura que pueda destacar.



- A** La gárgola es una estatua, no obstante, si alguien abre la puerta que da a la estancia A, deberás decirle que se respira un ambiente terrorífico, si un héroe entra en la habitación, la gárgola cobrará vida y de la tumba saldrán 2 momias.
- B** El primer héroe que busque tesoros, hallará en el interior del cofre 50 monedas de oro y una pócima de restauración corporal, el héroe que se la beba recuperará 4 puntos de cuerpo perdidos.
- C** Es el armero personal de Ulag, si se busca tesoros se hallará un hacha de batalla, una lanza y un escudo.
- D** Aquí se halla Ulag (es el orco del medio). Al entrar en la estancia gritará que los héroes son unos malditos, y tratará de huir, pero si tiene posibilidad de ganar una batalla, deberás utilizarlo en combate. Sus características son 10 de movimiento, 4 de ataque cuerpo a cuerpo, 5 dados de defensa, 4 puntos de cuerpo y 3 puntos de mente.
- E** El cofre contiene un alarma, si no se buscan trampas, avisará a Ulag y deberás mostrar el contenido de su habitación, a partir de ahí, el Malvado Brujo podrá mover a Ulag y abrir las puertas que quiera con él. Deberá tratar de escapar. Si los héroes hallan el mecanismo de la alarma, este queda inhabilitado automáticamente, no obstante el cofre está vacío.

