

HERO QUEST

LA GEMA DE ARIANKA



Por Félix Jaeger

CÓMO SE JUEGA A LA GEMA DE ARIANKA

La Gema de Arianka es una aventura diseñada especialmente para el III Encuentro Heroquest.es Andalucía 2009 para jugar en conjunto con las reglas Heroquest.es. Incluye innovaciones como criaturas nuevas y reglas para objetivos individuales.

ENEMIGOS ADICIONALES

La Gema de Arianka incluye algunos monstruos que no forman parte como tal del juego. Los atributos de los Skavens se facilitan para mayor comodidad.

Luchador de Foso Esqueleto (se representa en el mapa como un Orco):

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
6	3	3	1	0

Regla especial: Pueden atacar con normalidad o hacer un ataque de red con 2 dados que solo puede defender el héroe sin usar cartas de equipo (no sirve de nada tener una armadura contra una red). Los héroes atrapados solo podrán salir de la red si en su turno obtienen un impacto en combate sin armas. Los atrapados solo defienden con los dados proporcionados por su equipo o habilidades.

Tumulario (se representa en el mapa como un Fimir):

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
6	3	4	2	0

Regla especial: El daño afecta tanto a Mente como a Cuerpo

Minotauro Zombie:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
7	6	8	6	0

Sombra (se representa en el mapa como un Espectro):

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
7	3	3	2	0

Regla especial: Si es atacado por un héroe equipado con cartas de objeto de batalla dicho ataque se realizara con la mitad de los dados. Las Sombras pueden pasar a través de otras miniaturas y de paredes.

Guerrero del Caos no muerto:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
6	4	4	3	0

Skaven:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
12	2	2	1	1

Rata Ogro:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
9	7	6	6	1

Cazador de Brujas:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
7	4	5	6	5


Regla especial: Defiende con escudos blancos. Puede atacar a distancia con dos dados y cada calavera negra cuenta como dos.

Mercenarios:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
7	3	3	1	2

Flagelantes:

Mov	Ata	Def	Cuerpo	Mente
7	4	5	2	1



La sala del consejo fue quedando vacía hasta que solo los héroes. Mentor y el Emperador Magnus permanecieron en ella. Hubo un momento de silencio antes de que el Emperador elevara su voz.

"Tras estos asuntos de estado, necesarios de ser atendidos, tomaremos en consideración hablar de asuntos mucho más importantes. Me refiero al descubrimiento de la localización de una de las Gemas de Arianka."

El anciano mago Mentor pareció reposar sus codos en la mesa antes de hablar, dejando que su larga barba cayese como una cascada blanca sobre el mueble.

"Arianka era una diosa de la Ley, como algunos bien sabréis. Su alma fue fraccionada y encerrada en gemas dispersas por el Viejo Mundo. Si dichas gemas son reunidas la diosa podrá ser devuelta a su panteón. Aún así, cada gema alberga un gran poder que se puede utilizar contra las huestes de Morkar". El anciano mago observó a los presentes con sus luminosos ojos ensombrecidos por unas pobladas cejas. "En el lejano sur ha sido descubierto un viejo templo. Ignoramos a qué dioses se adoraba, pues ni siquiera el tomo Lore contiene información revelante. Lo que sí sabemos merced a nuestros exploradores es que está en ruínas y que el hedor de la muerte es palpable. Sabemos que Morkar también ha descubierto el emplazamiento de la Gema de Arianka y que mandará un grupo de élite para hacerse con ella y corromperla. Es algo que debemos impedir."

Magnus se incorporó lentamente de su sillón, como fatigado por el peso de las decisiones que se veía obligado a tomar a menudo.

"Preparad cuanto preciséis, partiréis mañana".


El anciano mago se dirigió al hechicero brillante:

"La gema estará protegida por cadenas de Aethir. Te enseñaré como romperlas con el poder de tu magia. Acompañame, iremos a mi estudio."

Los Héroes se incorporaron, observando como Johhan Gottfried, hechicero brillante, seguía a Mentor y salía de la sala del consejo, dejándolos solos con Magnus.

"Representáis a la Gran Alianza, tal y como se forjó en la guerra contra el Caos: Nuris Semblante Pétreo, la última superviviente de su clan, representará a los Enanos; Malek de Nuln, el valiente Cazador de Herejes, acudirá en nombre del Imperio; por último, Elaith de Cothique, el sigiloso acechador, será el representante del pueblo de los Elfos.

Ojala los dioses guíen vuestros pasos."



OBJETIVO DE LA MISIÓN

El objetivo de esta aventura es romper las cadenas de Aethyr que enlazan la Gema de Arianka y traerla de vuelta a las tierras del Imperio.

ESCOGIENDO PERSONAJE

Cada jugador escogerá uno de los Héroes pregenerados, y seguirá las indicaciones del MB. Aunque el juego sigue unas reglas especiales no difiere mucho de las reglas habituales..

Nuris Semblante Pétreo



'Eres reina del clan Semblante de Piedra, un clan que ha combatido contra Morkar hasta quedar con un solo hombre o, en este caso, con una sola mujer... 'Eres la última de tu linaje. Tus trenzas son respetadas como las barbas de los grandes guerreros enanos. Ahora el 'Emperador Magnus requiere de un héroe enano. 'El Gran 'Rey te ha enviado en representación de la Antigua 'Raza y poder vengarte así del que acabó con tu gente.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con calavera blanca)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento
mueve 6 casillas

Cuerpo
tiene 10 puntos

Mente
tiene 4 puntos



www.heroquest.es

Johann Gottfried



'Fuiste adoptado por un hechicero. 'Bajo su tutela aprendiste las artes de la magia y empezaste a destacar en el poder del fuego. 'Te reclutaron para los ejércitos del 'Emperador y tuviste que aprender a usar la espada. Siguiendo consejo de Mentor, has sido reclamado ante el 'Emperador Magnus... 'Necesita tus llamas justicieras.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con calavera negra)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento
mueve 7 casillas

Cuerpo
tiene 5 puntos

Mente
tiene 9 puntos



www.heroquest.es

Malek de Nuln



'Formas parte de la Orden de los Cazadores de 'Brujas. 'Viajas por el Imperio buscando corruptos, brujos y nigromantes. Tu mastín Colmillo y tú sois famosos por dar muerte al nigromante Markus 'Corazón de Muerte.

'El 'Emperador necesita de tus servicios y tú estás dispuesto a arriesgar tu vida si con ello haces del Imperio un lugar más seguro.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con calavera blanca)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento
mueve 7 casillas

Cuerpo
tiene 8 puntos

Mente
tiene 6 puntos



www.heroquest.es

Elaith de Cothique



'Has viajado por todos los bosques de 'Ulthuan y del Imperio cazando criaturas malignas y salvando a viajeros sin que ni siquiera ellos mismos lo supieran. 'Tu destreza con el arco y tu manejo de la espada te hacen casi invencible. 'Fuiste convocado por 'Mentor para una peligrosa misión y la hubieras rechazado de no ser porque sabes que una de tus parientes oscuras, una druchii, acudirá a la cita.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con calavera blanca)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento
mueve 8 casillas

Cuerpo
tiene 7 puntos

Mente
tiene 7 puntos



www.heroquest.es

OBJETIVOS PERSONALES

La Gema de Arianka introduce una serie de objetivos secretos para cada personaje. Cada jugador sabrá sus objetivos y no podrá revelarlos hasta el final de la partida. Esto se hace para promover el ambiente de tensión y temor a traidores en el grupo. Los Objetivos de los Héroes son los siguientes.

Johann Gottfried:

- Como Hechicero de las Escuelas de Magia has jurado cumplir con tu misión y debes romper las cadenas de Aethyr de la Gema.
- Encontrar al menos un artefacto, pergamino o tesoro de reto.

Nuris Semblante Pétreo:

- Dar muerte a Grotgar o a Rikkiit'it, pues sus razas poseen aún muchos agravios con la tuya.
- Como enana te ves sujeta a la fiebre del oro. Debes encontrar tesoros por un valor de 200 monedas de oro

Malek de Nuln:

- Odias a todo aquel que sea capaz de usar la magia. Deseas acabar con al menos un personaje que sea capaz de lanzar conjuros. Sea Villano... o Héroe
- Conseguir al menos una carta de tesoro Agua Bendita.

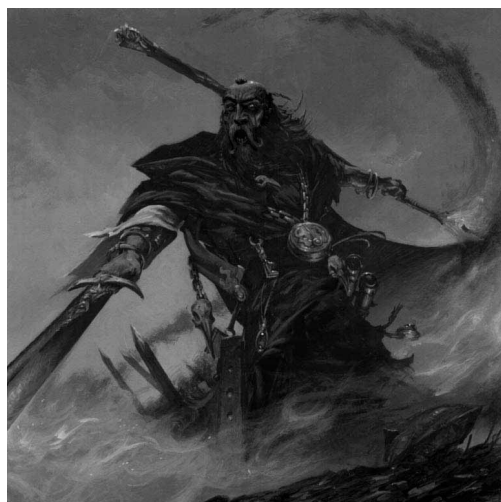
Elaith de Cothique:

- Debes encontrar una puertas secretas y al menos dos trampas.
- La elfa oscura es el motivo por el que te hayas aquí. Ellith debe caer bajo tus flechas.

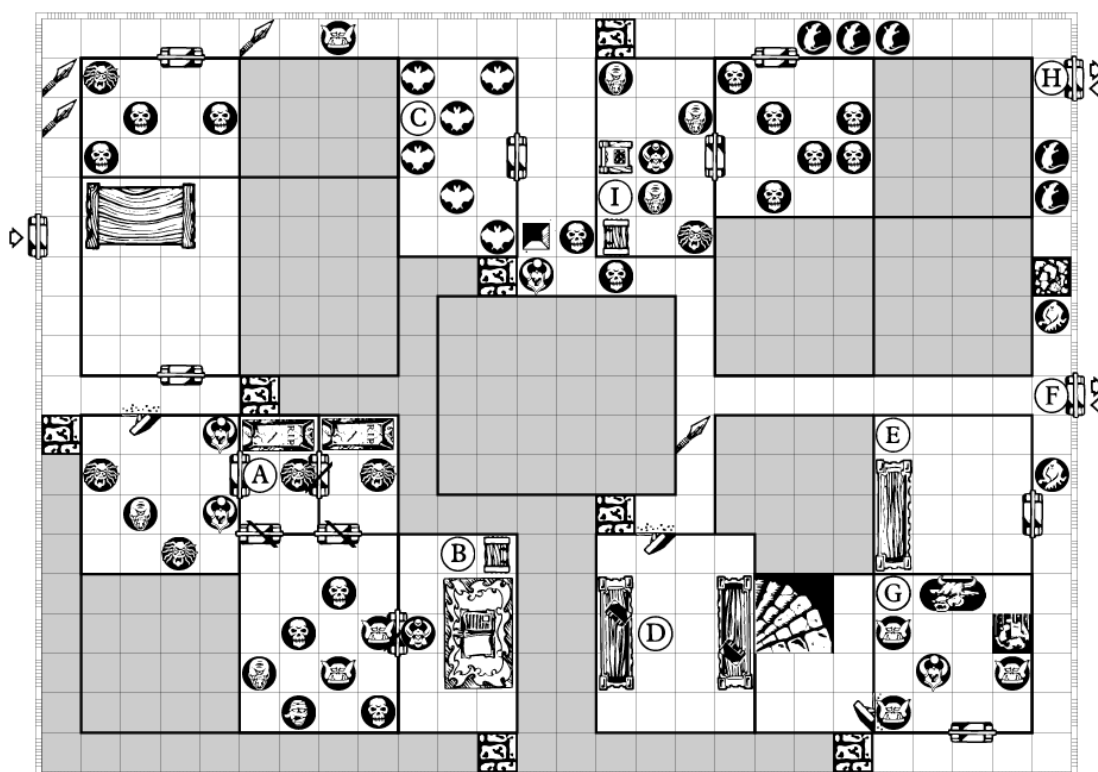
DESTRUIR EL AETHYR

Las reglas para destruir las cadenas de Aethyr son sencillas. En su turno, un personaje Mágico puede optar por no hacer nada y lanzar tantos dados como puntos de mente tenga. Cada resultado de seis cuenta como un éxito. Cada éxito debe ser anotado. Cuando sume seis éxitos habrá roto las cadenas y vinculado la gema a si mismo. Un personaje Mágico puede, en lugar de acumular éxitos, lanzar tantos dados como puntos de mente tenga, y poca cinco o seis obtenido, restar un éxito a otro personaje que intente romper las cadenas y vincular la gema. Cada jugador deberá pensar bien su estrategia para obtener la victoria en este lance mágico.

Esto representa el duelo mágico entre los grandes hechiceros, pugnando por hacerse con el control de la situación, usando todos los trucos mentales que tienen a mano para alzarse con la victoria.



LA GEMA DE ARIANKA (HÉROES)



LA GEMA DE ARIANKA

Tras muchas aventuras y desventuras por fin habéis alcanzado el templo oscuro y mohoso, iluminado brevemente por la luz de la luna. Debéis introducirlos en él, proteger a Johann Gottfried y encargáros de que él pueda romper las cadenas de Aethyr que envuelven la Gema. Sabéis que otro grupo busca lo mismo que vosotros, por lo que debéis ser raudos. Mucha suerte, amigos míos. El destino del alma de una diosa está en vuestras manos.



NOTAS

Los Héroes comienzan el reto entrando por la puerta de entrada. El objetivo de los Héroes es encontrar las escaleras en espiral que les conducirán a otro nivel del templo.

En el turno dieciséis del Malvado Brujo entrarán por la puerta de entrada una Rata Ogro acompañada de ocho Skavens, los cuales se dirigirán rápidamente en busca de los Héroes.

El Sacerdote Óseo conoce cuatro hechizos del Caos (Miedo, Tempestad, Muertos Vivientes (dos veces)) que puede lanzar (uno por turno) en lugar de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	3	0

A.- Cuando se abra esta puerta coloca todas las puertas abiertas y coloca todos los monstruos y muebles. Esto es un osario. Gran cantidad de muertos se alzan entre los restos que inundan el suelo y podéis escuchar cánticos provenientes del altar.

B.- En esta sala se encuentra un Sacerdote Óseo. La puerta se abrirá en el momento en que se abra también la puerta marcada como A. El primer Héroe que busque tesoros encontrará un Anillo de Fuego (es un Artefacto).

C.- Esta sala está completamente a Oscuras. En cuanto un Héroe abra la puerta, los murciélagos podrán moverse y atacar interrumpiendo el turno de los Héroes. Pudiendo actuar estos después de los murciélagos. Aquél que abrió la puerta queda tan sorprendido que pierde su turno.

D.- El primer héroe que busque tesoros encontrará en una de las librerías un pergamino de Tempestad.

E.- El primer héroe que busque tesoros encontrará en el armario una pócima de restauración. Curará 4 puntos de cuerpo..

F.- Esta puerta conduce al punto D del otro mapa.

G.- Cuando un Héroe busque puertas secretas encontrará una inscripción en ella. “Abajo yace lo que no debe ser alterado. La Gema debe reposar bajo tierra y allí debe permanecer. Incautos aquellos que deseen llevársela por la fuerza, pues sus protecciones no pueden ser solventadas por un mortal ordinario”.

H.- Esta puerta conduce al punto E del otro mapa.

I.- En esta habitación se encuentra un Sacerdote Óseo. El primer Héroe que busque tesoros encontrará dos Dagas Mágicas (son Artefacto).



Monstruo Errante: Guerrero del Caos No Muerto

Los guerreros del Caos condujeron al heterogéneo grupo hasta el Trono de Morkar. En un principio pareció que habría problemas cuando el gigantesco Orco trató de provocar a la Guardia de Doom, o cuando el Skaven jugueteó con sus dagas, pero todo permaneció tranquilo en el mismo momento en que vieron a Morkar en todo su esplendor.

El Señor del Caos les aguardaba, sentado en un trono adornado por cráneos de muchas de las especies que pueblan el Viejo Mundo. Tenía su armadura completa puesta, pero se adivinaba una mirada llena de odio tras las rendijas de su yelmo, que relucían con una tenue luz rojiza.

"Habéis sido convocados para una tarea muy importante". Su voz era ronca y profunda, como surgida de los infiernos. "Se ha averiguado el emplazamiento de un poderoso artefacto. En su interior aguarda el fragmento de una diosa de la Ley. Dicha gema, una vez corrompida será un objeto muy útil en nuestra lucha contra el Imperio. Os he seleccionado porque todos sois individuos notables, pero a mis ojos no valéis más que aquellos que adornan mi trono". Morkar lanzó una mirada burlona a los cráneos. "Viajareis al sur, en busca de un templo en ruínas. Quiero que encontréis la Gema de Arianka y la traigáis, aplastando toda resistencia. Nuestros espías afirman que el Emperador ha reclutado un grupo de héroes con el fin de viajar hasta el templo y recuperar la gema. Debéis ser más rápidos que ellos"

El Señor del Caos se incorporó y observó al grupo detenidamente.

"Grotgar, tu serás el hacha que saje la carne de mis enemigos, el brazo ejecutor furioso y salvaje que aparte a los débiles como si fueran hojas secas"

"Rikküit'it, serás la sombra de la muerte. Acecharas a la humanidad en la oscuridad y clavaras tus armas en sus desprotegidas espaldas. Nadie sabrá quién le mató."

"Ulfhednar, tu eres mi elegido. Traerás el cambio y la locura por donde camines, demostrando como Tzeentch puede disponer del destino de los mortales."

"Y tu, Ellith, romperás las cadenas de Aethyr que protegen la Gema de Arianka. Tu magia oscura colmará de terror el corazón de la Gran Alianza. Tú me traerás la Gema."

OBJETIVO DE LA MISIÓN

El objetivo de esta aventura es romper las cadenas de Aethyr que enlazan la Gema de Arianka y traerla a manos de Morkar para que pueda corromper el alma de la Diosa.

ESCOGIENDO PERSONAJE

Cada jugador escogerá uno de los Villanos pregenerados, y seguirá las indicaciones del MB. Aunque el juego sigue unas reglas especiales no difiere mucho de las reglas habituales..

Grotgar Machakambiguo



'Eres grande. 'Eres fuerte y duro. 'Eres el mejor guerrero de la tribu Machakambiguo. 'Has matado a todo tipo de enemigos: débiles humanos, peñones enanos y tu especialidad... Ambiguos elfos. 'Es por esto que has sido convocado por Morkar para una misión que te dará la oportunidad de demostrar que eres el Oro más brutal, fuerte y feo de todos los tiempos.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con cualquier calavera)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento

mueve 7 casillas

Cuerpo

tiene 11 puntos

Mente

tiene 3 puntos



www.heroquest.es

Rikküit 'It



'Has sido entrenado por los maestros del asesinato del Clan 'Eshin, puedes acabar con cualquier enemigo por fuerte que sea... Siempre que lo cojas por la espalda. 'Has asesinado muchas cosas pero nunca una cosa-elfo, y lo estás deseando. 'Tus amos te han entregado a Morkar para que hagas un trabajo importante. 'Podrías haberte negado pero eres un experto en sobrevivir, y negarte significaría una muerte dolorosa.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con cualquier calavera)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento

mueve 8 casillas

Cuerpo

tiene 8 puntos

Mente

tiene 6 puntos



www.heroquest.es

Ulfhednar el Destructor



'Ansías poder sin importar el precio y 'Tzeentch compró tu alma. 'Huiste de tus enemigos hacia el norte, a los 'Desiertos del Caos, éstos te han transformado en el guerrero que eres. 'Tu nuevo dios te ha otorgado dones que no ofrece regularmente. Ahora eres capaz de esgrimir la magia, aunque cuanto más la usas, más te alejas de la realidad. 'El Caos te reclama. Te has unido a la banda de Morkar y seguirás sus planes hasta el final.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con cualquier calavera)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento

mueve 7 casillas

Cuerpo

tiene 10 puntos

Mente

tiene 4 puntos



www.heroquest.es

Ellith Ya 'I'Kalesh



'Desde pequeña sentías los vientos de la magia acariciar tus cabellos. Pronto mostraste un gusto exagerado por el sadismo. 'Has realizado incursiones en 'Ulthuan e incluso has atacado ciudades costeras del Imperio. Ahora has oído que Morkar busca aliados, se trata de una gesta que requiere de magia poderosa, y has acudido a su llamada, en espera de obtener poder como recompensa.

Ataque
tira 1 dado de combate
(acierta con calavera negra)

Defensa
tira 2 dados de combate

Movimiento

mueve 7 casillas

Cuerpo

tiene 5 puntos

Mente

tiene 9 puntos



www.heroquest.es

OBJETIVOS PERSONALES

La Gema de Arianka introduce una serie de objetivos secretos para cada personaje. Cada jugador sabrá sus objetivos y no podrá revelarlos hasta el final de la partida. Esto se hace para promover el ambiente de tensión y temor a traidores en el grupo. Los Objetivos de los Villanos son los siguientes.

Grotgar Machakambiguo:

- Demostrar ser el más duro de todo tu grupo. Apunta en secreto el número de puntos de cuerpo que inflijas en daño (que no excedan los aguantados por la víctima). En total debes de haber quitado un total de 30 puntos de cuerpo.

Riikkit'it:

- Quieres matar una cosa-elfo antes de que todo esto acabe... da igual si se trata de un elfo oscuro u otro tipo.
- Sobrevivir a cualquier precio

Ulfhednar el Destructor:

- Debes usar todos tus conjuros antes de que finalice el reto.
- Guardas celos secretos hacia Ellith. Deseas que fracase a ojos de Morkar.

Ellith Ya'T'Kalesh:

- Siempre te ha gustado impartir tu control sobre las mentes débiles. Deberás efectuar con éxito un hechizo de Dominación, Dominador o Miedo en algún Héroe.
- Odias a tus parientes elfos. Elaith debe morir.

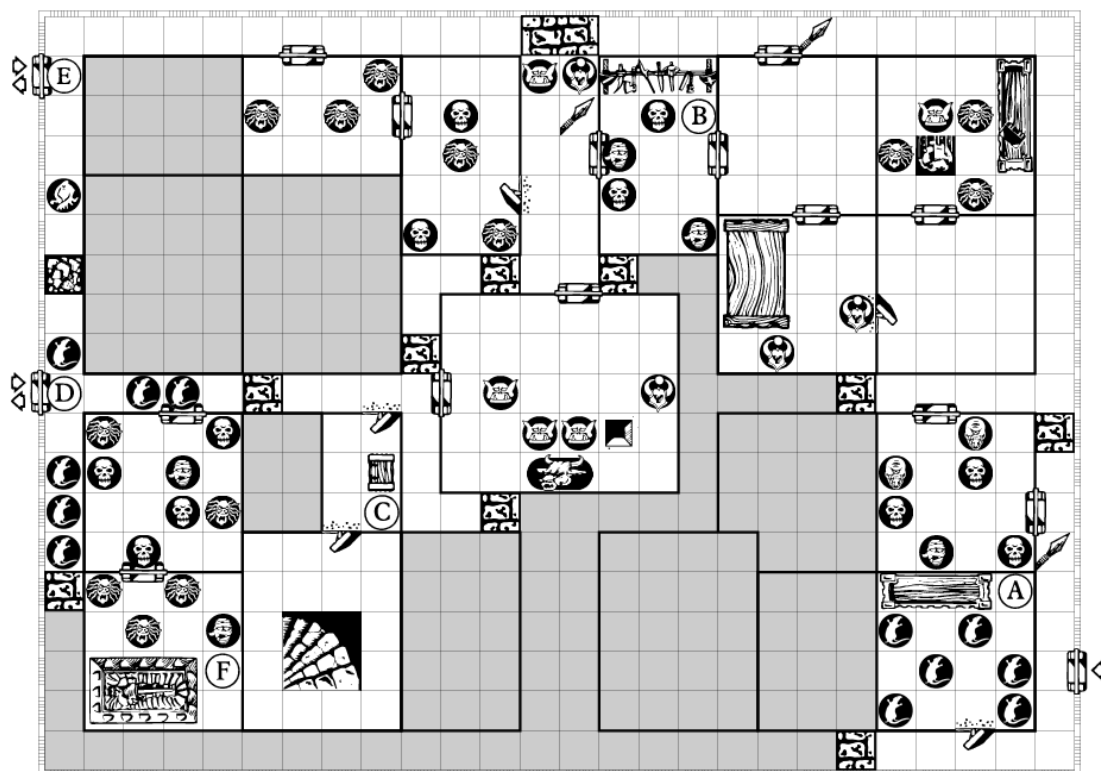
DESTRUIR EL AETHYR

Las reglas para destruir las cadenas de Aethyr son sencillas. En su turno, un personaje Mágico puede optar por no hacer nada y lanzar tantos dados como puntos de mente tenga. Cada resultado de seis cuenta como un éxito. Cada éxito debe ser anotado. Cuando sume seis éxitos habrá roto las cadenas y vinculado la gema a si mismo. Un personaje Mágico puede, en lugar de acumular éxitos, lanzar tantos dados como puntos de mente tenga, y poca cinco o seis obtenido, restar un éxito a otro personaje que intente romper las cadenas y vincular la gema. Cada jugador deberá pensar bien su estrategia para obtener la victoria en este lance mágico.

Esto representa el duelo mágico entre los grandes hechiceros, pugnando por hacerse con el control de la situación, usando todos los trucos mentales que tienen a mano para alzarse con la victoria.



LA GEMA DE ARIANKA (VILLANOS)



LA GEMA DE ARIANKA

Tras un duro viaje, en el que ha quedado claro que un grupo como el vuestro solo puede permanecer unido por una voluntad tan fuerte como la de Morkar, habéis alcanzado el templo envuelto en sombras. Ahora empieza vuestra labor, encargados de que Ellith pueda romper las cadenas de Aethyr que envuelven la Gema. Sabéis que los elegidos por el Emperador tienen la esperanza de encontrar la Gema antes que vosotros. Son unos pobres ilusos. Traedme el fragmento que guarda el alma de la diosa y seréis recompensados.



NOTAS

Los Villanos comienzan el reto entrando por la puerta de entrada. El objetivo de los Villanos es encontrar las escaleras en espiral que les conducirán a otro nivel del templo.

En el turno catorce del Malvado Brujo entrarán por la puerta de entrada un Cazador de Brujas acompañado de cuatro Mercenarios y un Flagelante, los cuales se dirigirán rápidamente en busca de los Villanos.

El Sin Rostro es una antigua personalidad legendaria de la zona. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
4	5	6	4	0

A.- El primer Villano que busque tesoros encontrará una pócima de restauración. Recupera hasta cuatro puntos de cuerpo.

B.- El primer Villano que busque tesoros encontrará una cimitarra de equipo de batalla colocada en la armería entre otras armas cubiertas de herrumbre.

C.- El primer Villano que busque tesoros encontrará dos dagas mágicas (son artefactos). Además, cuando un Villano busque puertas secretas encontrará una inscripción en ella. “Abajo yace lo que no debe ser alterado. La Gema debe reposar bajo tierra y allí debe permanecer. Incautos aquellos que deseen llevársela por la fuerza, pues sus protecciones no pueden ser solventadas por un mortal ordinario”.

D.- Esta puerta conduce al punto F del otro mapa.

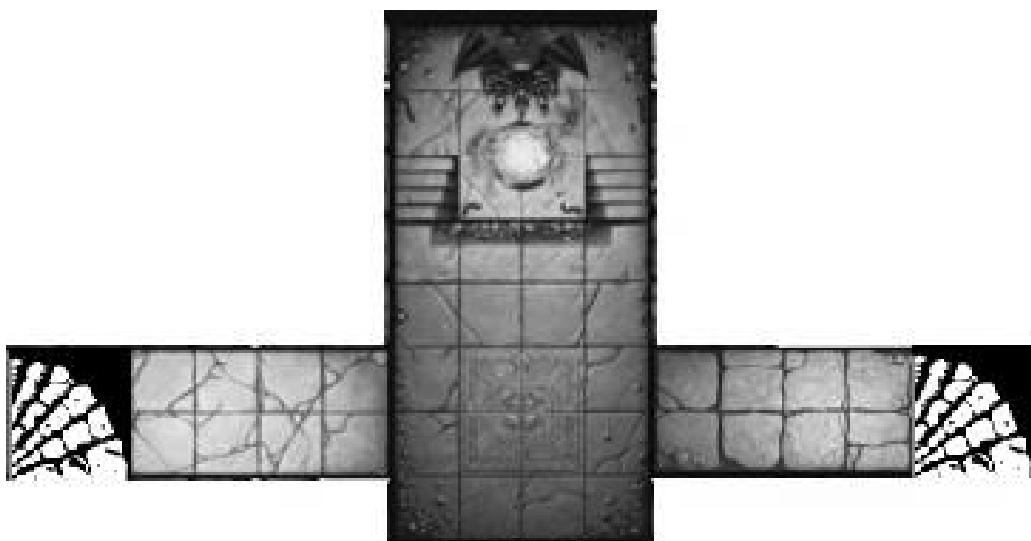
E.- Esta puerta conduce al punto H del otro mapa.

F.- Esta es la tumba del Sin Rostro, una antigua personalidad legendaria de la zona (es representado mediante la miniatura de la momia de esta habitación).



Monstruo Errante: Guerrero del Caos No Muerto

LA GEMA DE ARIANKA (HEROES & VILLANOS)



El subsuelo es húmedo y las escaleras son antiguas y desgastadas, siendo difícil el descenso por ellas. Finalmente, al llegar al final, podéis ver los pasajes oscuros y tenebrosos. Una gran estatua de un Demonio guarda en una de sus garras la Gema de Arianka, el motivo por el que habéis venido aquí. Pronto cumpliréis vuestro destino.

NOTAS

Cuando los personajes tomen las escaleras en espiral, los Villanos comenzarán por la escalera derecha, mientras que los héroes por la izquierda. Cualquier personaje Mágico podrá tratar de romper las cadenas de Aethyr en la sala de la estatua.

Cuando la Gema sea liberada también lo será un Demonio atado a ella que atacará indiscriminadamente a todos los personajes. Es en este momento cuando tanto los Héroes como los Villanos deberían aunar fuerzas para sobrevivir. Cuando Bal'rh'rh'aук sea derrotado, el primer personaje que busque tesoros encontrará la Gema.

Bal'rh'rh'aук es uno de los demonios guardianes del alma de Arianka. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	8/5	8	10	6

Cada calavera negra que Bal'rh'rh'aук obtenga en un ataque cuenta como tres de daño en lugar de cómo uno.

SI LOS HEROES RECUPERAN LA GEMA

Tras toda esta difícil aventura, tras todos estos combates y peligros habéis recuperado la Gema de Arianka. Sabéis que merecerá la pena la sangre derramada, pues será un poderoso objeto contra las fuerzas de Morkar y los Poderes Siniestros. Volvéis, recordando a los caídos y repitiéndoos a vosotros mismos que murieron como héroes, como salvadores del Imperio, aunque no podéis evitar pensar que serán unas muertes muy anónimas.

Mentor y el Emperador Magnus, os reciben como héroes imperiales, otorgándoos el título de caballero y rindiendo homenaje a aquellos que murieron para lograr traer de vuelta el fragmento del alma de la diosa Arianka.

Habéis actuado bien, ahora descansad, pues sabéis que Morkar no tardará en tratar de vengarse.

SI LOS HEROES RECUPERAN LA GEMA

Habéis cumplido vuestros objetivos, algo que siempre tuvisteis claro. ¿Los que quedaron atrás? Eran débiles y no merecían otra cosa más que la muerte. Vosotros acudís como paladines ante Morkar. Él sabrá como recompensaros. Os dará poder y más oportunidades de derramar la sangre de humanos, enanos y elfos. Vuestro camino de regreso se hace rápido, aunque sigue habiendo distensiones dentro de vuestro grupo. Es algo normal que discutáis, a fin de cuentas sois los guerreros más poderosos de Morkar.

Morkar os recibe en su trono. Toma de vuestras manos la Gema, casi con dulzura. Después os observa detenidamente y ordena que os ofrezcan los mejores lujos de su fortaleza. Luego os compensará como mereceis.

Sabéis que no debéis acomodaros demasiado, pronto se lanzará una ofensiva letal contra el Imperio.

SI TANTO LOS HEROES COMO LOS VILLANOS MUEREN

Esta era una misión muy dura. No os sintáis mal por fracasar, a fin de cuentas esto es el Viejo Mundo, historias con un final como la vuestra abunda demasiado para aquellos que se aventuran en tales empresas.

Por vez primera Héroes y Villanos enfrentados cara a cara

La Gema de Arianka es una aventura especial en la que los jugadores podrán asumir el papel tanto de Héroes como de Villanos y enfrentarse entre ellos para conseguir el objetivo de cada equipo, así como los propios de cada personaje. En este reto los aventureros se toparán con:

- **Cuatro héroes** pregenerados. Nuris Semblante Petreo, la reina enana de un clan extinto; Malek de Nuln, el cazador de brujas que combate el mal junto a su fiel mastín Colmillo; Johann Gottfried, el poderoso y llameante hechicero brillante; Elaith de Cothique, el silencioso y mortal elfo sombrío.
- **Cuatro villanos** pregenerados. Grotgar Machakambiguo, el monstruoso y gigantesco orco; Rikiiiit'it, el misterioso y letal asesino skaven; Ulfhednar el Destructor, el paladín elegido por el mismo Tzeentch; Ellith Ya'Í'Kalesh, la bella y sádica hechicera elfa oscura.
- **Un templo donde la muerte camina.** Situado en el lejano sur. En su interior se encuentra la gema que alberga el fragmento del alma de una diosa. ¿Serán los héroes los que la encuentren y traigan de vuelta a Mentor? ¿O los Villanos se harán con ella para que Morkar la corrompa?

La Gema de Arianka es un nuevo complemento para Heroquest.es. Incluye toda la información necesaria para jugar este reto. Los Héroes deberán abrirse camino a través de las ruinas de un templo mientras los villanos harán otro tanto. El destino de uno de los fragmentos del alma de una diosa está en juego. ¡El final quedará a manos de los jugadores!

Grandes Aventuras en un Mundo Mágico

