

ODETH, LA BRUJA NEGRA (AÑO 1)

ROLAND (J.L.F.G.)

Os miráis preocupados cuando veis aparecer a una pequeña que os pide ayuda. ¿Qué es lo que hace una niña de unos ocho años en un territorio inhóspito como aquel? Vuestras armas se encuentran aún calientes de la lucha que acababais de tener en el desfiladero del Norte, por lo que intentáis guardarlas tras vuestros cuerpos. De aquella manera pensáis que la pequeña no verá el horror que se encontraba a pocos pasos de su posición, un gran error.

-Cuéntanos, qué te ocurre, pequeña –pedís a la niña.

Antes de que pueda deciros algo, cae al suelo sin sentido. Os acercáis hasta ella y comprobáis que se encuentra herida. Magulladuras y heridas de consideración recorren todo su cuerpo.

-¿Qué le ha podido pasar a esta niña? –pregunta uno de vosotros.

-No lo sé, pero no podemos dejarla aquí. Si ha venido por aquel lugar, es que una villa se encuentra por aquellos lares.

Cargáis con el cuerpo herido de la niña y camináis sin saber hacia dónde os dirigís. Con vuestra magia intentáis ayudar a la pequeña, pero un rastro de magia impide que las heridas curen de inmediato, como os ocurre a vosotros cuando lucháis juntos.

A la hora de camino divisáis la torre de la iglesia de un pequeño pueblo y por esa razón aceleráis el paso, esperando llegar cuanto antes.

Un hombre os ve y os da la bienvenida al lugar, pero su sonrisa se borra cuando ve en brazos de uno de vosotros a la pequeña, a quien parece conocer, pues susurra un nombre que no sois capaces de escuchar bien. Saca un pequeño cuchillo, pero lo suelta al ver vuestras armas, curtidas en mil batallas. Mucho más grandes que la suya, mucho más peligrosas.

Llorando, creyendo que vais a acabar con su vida, os cuenta lo que la pequeña no os ha podido contar.

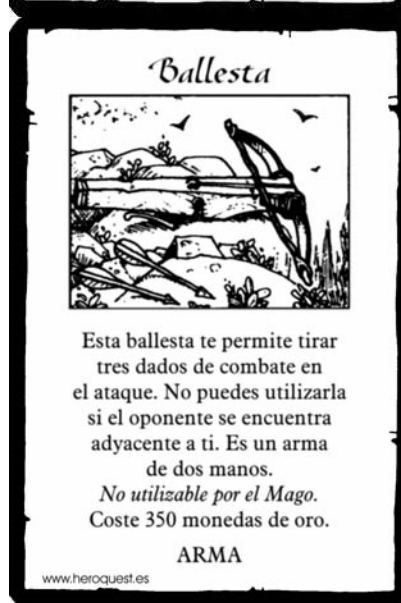
“Cuentan las gentes de este lugar que en aquella casa, la que se encuentra quemada en la cima de aquel pequeño cerro, vivía una hermosa mujer. Todos los habitantes del pueblo se encontraban bajo los efectos de la belleza de aquella mujer. Eso no les gustó nada a las esposas de los hombres y como castigo, incendiaron la casa cuando ella y sus sirvientes se encontraban en el interior. El sirviente, el cuidador de los perros de la señora, salió del caserón con graves quemaduras, pero pudo huir del lugar antes de que la multitud pudiera acabar con su vida. Esa suerte no la tuvo su señora, ni el ama de llaves, quien esperó en el interior de la casa a que las llamas engulleran su cuerpo. A través de una de las ventanas observó a las mujeres, que habían prendido fuego a la casa, y a sus maridos, los mismos que habían soñado más de una vez con ella y que ahora se escudaban detrás de sus esposas”

-Dicen que maldijo a todos ellos y que aseguró que los niños de este lugar pagarían por aquel acto.

-¿Maldiciones dices? –preguntáis-. ¿Se ha cumplido alguna?

-Desde aquella noche, hace ya más de cien años, cada seis o siete años, varios niños con edades comprendidas entre los dos y los diez años, desaparecen en esta localidad. Ella estaba embarazada.

En esta aventura, los héroes encontrarán:



Órdenes de Lobo
(Gracias a la Web heroquest.es)



¡ A mí !



A esta llamada, un lobo surgirá de la oscuridad de la sala interponiéndose entre el adiestrador y su enemigo. La bestia atacará inmediatamente.

ORDEN

www.heroquest.es

¡ Sin piedad !



El lobo escogido por el adiestrador, atacará durante el siguiente turno con dos dados extras. Defenderá con un dado menos.

ORDEN

www.heroquest.es

¡ Emboscada !



A este mandato, uno de los lobos del Adiestrador cerrará la puerta de la sala. Un mecanismo secreto la sellará desde fuera. Solamente la llave del adiestrador puede volver a abrirla.

ORDEN

www.heroquest.es

¡ Protección !



Ante este mandato uno de los lobos se colocará ante el Adiestrador justo antes de que este sea herido. La bestia morirá al instante, mas el domador no sufrirá daño alguno con este ataque.

ORDEN

www.heroquest.es

¡ Acudid !



A esta orden, cuatro lobos acudirán rápidamente a la llamada del adiestrador. Colócalos a su lado, ya a disposición para comenzar su turno.

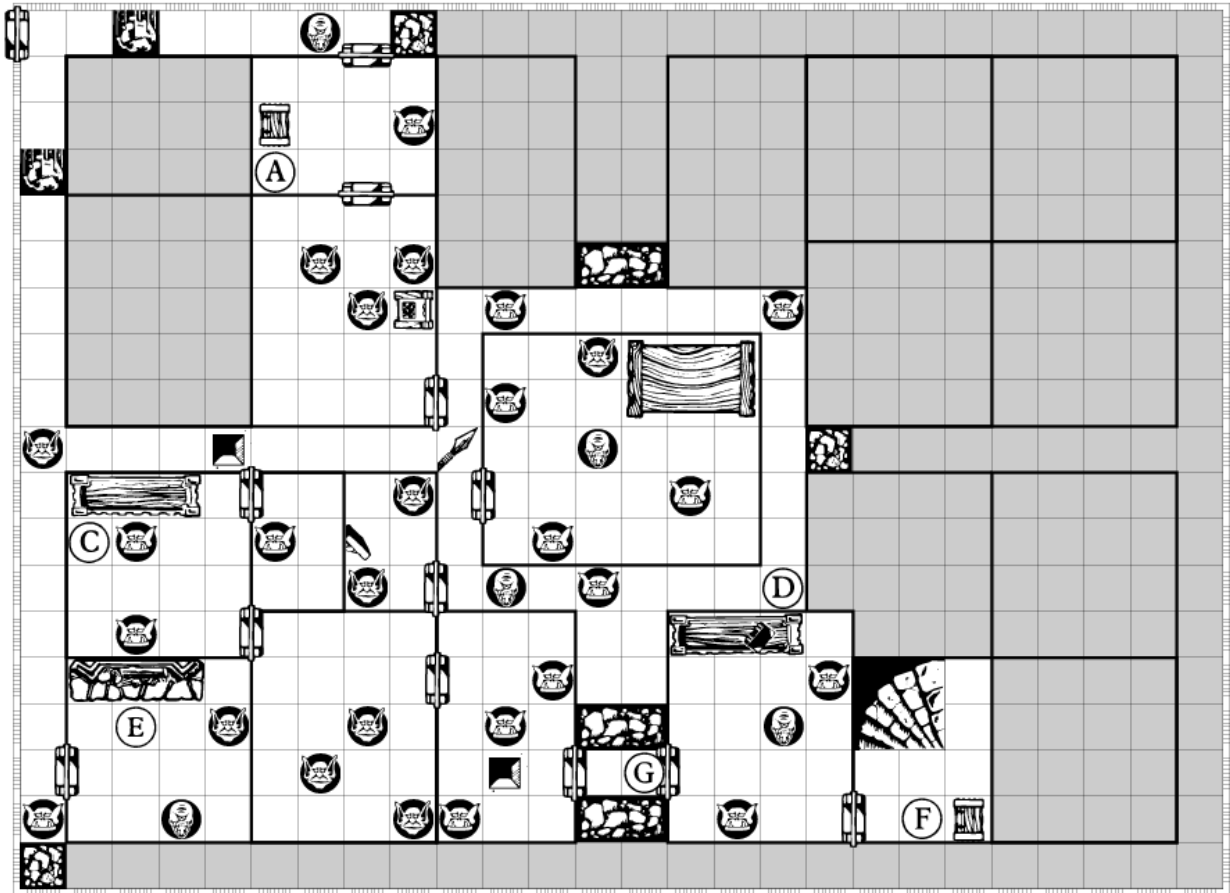
ORDEN

www.heroquest.es

RETO 1 – LA MANSIÓN ENCANTADA

-Así que todo eso nos lleva hasta la mansión quemada ¿no es verdad?

El hombre os mira preocupado, sin saber lo que decir. Como tantas otras veces os ha ocurrido, sabéis cuál es la manera de terminar con la maldición. Dejáis a la pequeña bajo el cuidado del hombre y os dirigís hacia el cerro, donde se encuentra la mansión quemada. Por experiencia sabéis que os espera algo en el interior de la mansión, por esa razón os preparáis para una probable lucha.



A: Si algún héroe coge el cofre sin haber buscado trampas antes, del cofre saldrá una flecha. El héroe deberá tirar un dado de combate para defenderse. Contiene 100 monedas de oro.

C: En el armario se encuentra una ballesta. Coge la carta de Ballesta del mazo de equipo de batalla.

D: Si algún héroe busca puertas secretas, la librería de la sala contigua se moverá y se podrá pasar (poner una puerta secreta)

E: En la chimenea se encuentra el arma “Espada de fuego”. Coge la carta correspondiente del mazo de Tesoro de Reto.

F: El baúl contiene 150 monedas de oro.

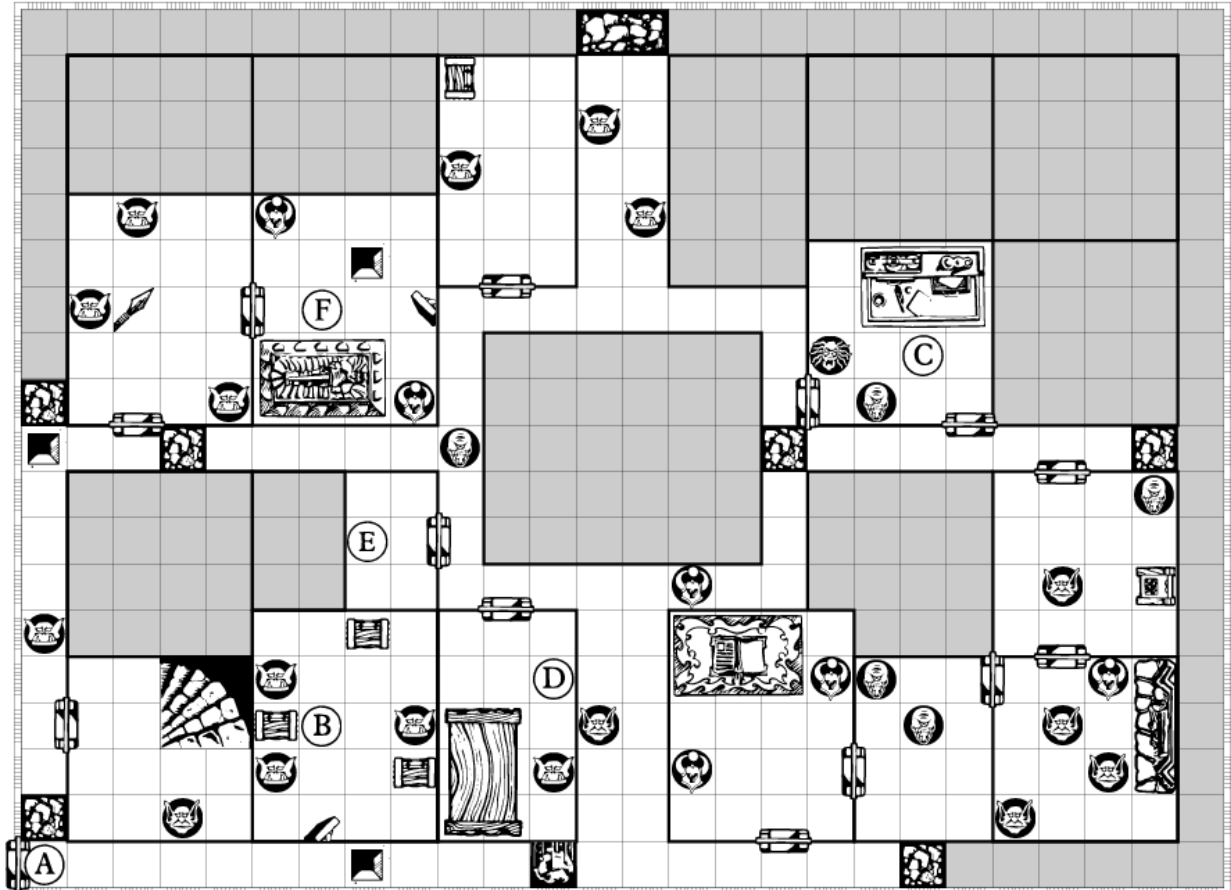
G: El primer héroe que pase por este pasillo, conectará una trampa que la hará un punto de daño. Tirará un dado para defenderse.

Monstruo Errante: Goblin

RETO 2 – LOS APOSENTOS DE LA DUEÑA

Bajáis las escaleras y os adentráis en una planta llena de lujo, pero también de misterio. Allí era donde los hombres de la aldea pasaban algunas noches con la dueña de la mansión.

Aunque parezca imposible, aquella parte de la casa se encuentra perfectamente, sin signos del incendio que acabó con la vida de Odeth. Parece como si alguien siguiera viviendo entre aquellas paredes. Os preparáis para la lucha, pues voces se escuchan en la cercanía.



A: De aquí salen los personajes

B: Por cada cofre, se toma una carta de tesoro. Se multiplica por dos si la carta es de monedas de oro.

C: El zombi es la antigua llama de llaves de la mansión. Quien acabe con ella obtendrá la llave para abrir la puerta del sótano.

D: Si algún héroe busca algo, encontrará una pócima curativa bajo la mesa.

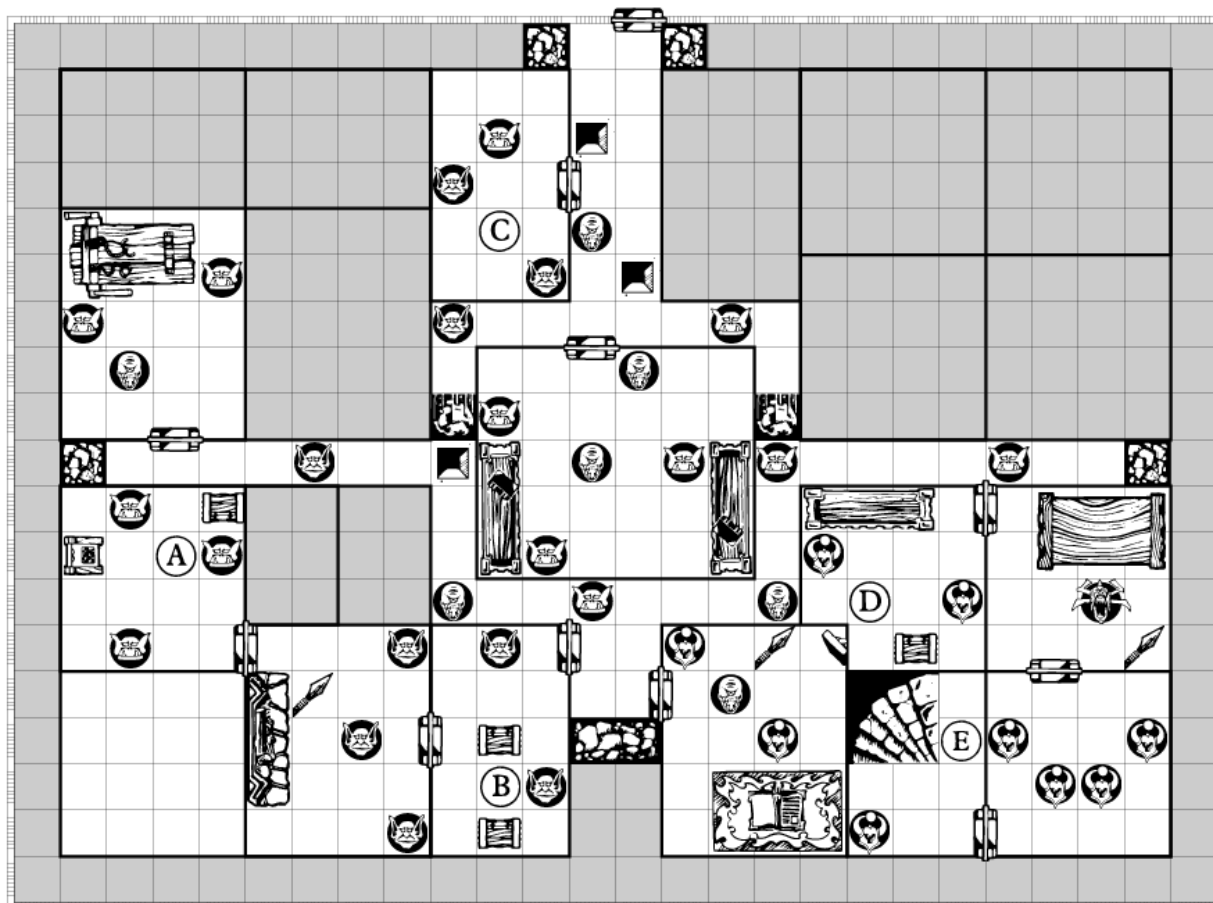
E: Cuando un héroe entre en esta habitación, la puerta se cerrará y aparecerá ante él una gárgola.

F: Bajo la tumba tiene 100 monedas de oro.

Monstruo Errante: Fimir

RETO 3 – EL CAMINO HACIA EL SÓTANO

Los gritos de los niños llegan hasta vuestros oídos. No pueden esperar. Sus vidas están en peligro y vosotros sois los únicos que habéis osado entrar en aquella mansión después de que ésta se quemara. ¡Corred, pues hay prisa!



A: Este es el salón del trono de Odeth, pero ésta no se encuentra en él. En el cofre hay 200 monedas de oro.

B: En cada cofre se encuentran 150 monedas de oro.

C: En esta sala, la densidad del aire impide que se pueda luchar con facilidad. Los héroes y monstruos pierden un dado de combate en la defensa.

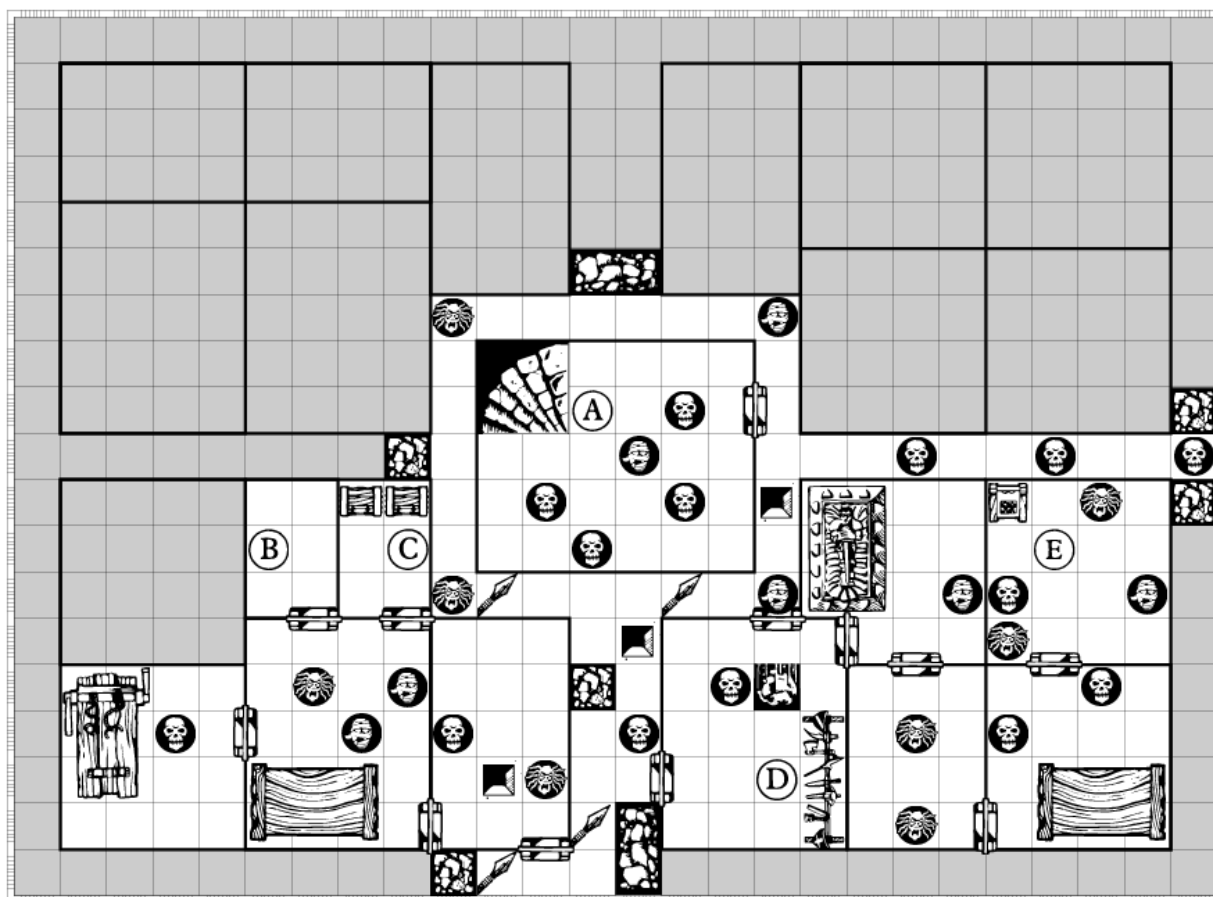
D: En el cofre se encuentran 300 monedas de oro.

E: El héroe que tenga la llave que tenía el Ama de llaves, podrá abrir la puerta hacia el sótano. Este héroe recibirá 400 monedas de oro.

Monstruo Errante: 2 Orcos

RETO 4 – EL SÓTANO MALDITO

Tras la puerta que os ha llevado hasta el sótano en el que os encontráis, habéis luchado con un grupo de Orcos en las escaleras. Tras haber sido vencidos por vuestra fuerza y determinación, os han confesado que los niños se encuentran allá abajo, en el sótano de la mansión, bajo el cerro. Odeth no se encuentra en la casa, pero el antiguo adiestrador de perros se halla allí y guarda a los niños para que sirvan de comida a sus lobos hambrientos.



A: De aquí salen los personajes. Como Morcar, debes decirles que deben buscar a los niños para después sacarles por la misma entrada.

B: Los niños se encuentran aquí. Debes llevarlos hasta la salida sanos y salvos y sus características son:

Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
4	0	1	2	2

Son cinco niños que se moverán por turnos, moviéndolos el jugador como desee.

C: Cada cofre contiene 300 monedas de oro.

D: En la armería no hay ningún arma en buen estado, por lo que te das la vuelta y te vas.

E: Aquí se encuentra el Adiestrador (Utiliza la figura del Brujo del Caos) Tiene 4 órdenes de lobos (ver hojas adjuntas) y sus características son:

ADIESTRADOR DE LOBOS				
Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	3	3	3	4

Junto al Adiestrador de lobos se encuentran tres lobos. Las características de los lobos son:

LOBOS				
Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	3	3	2

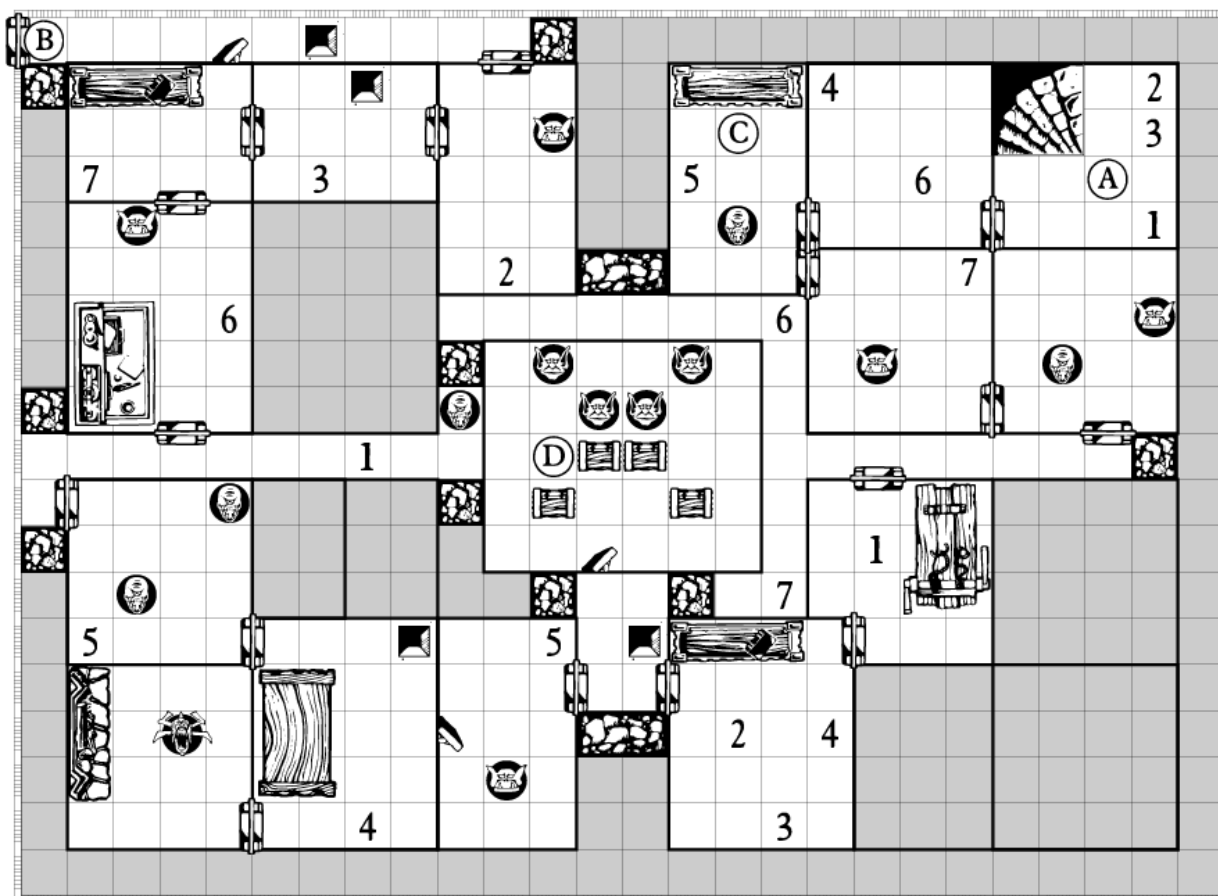
Cuando se encuentren en una habitación, pueden atacar a cualquiera que se encuentre en la habitación, aunque la distancia sea mayor a los diez movimientos.

Cuando acabes con el adiestrador de lobos, aparecerán tres lobos más, ayudándolo a escapar.

Monstruo Errante: Momia

RETO 5 – ¡SALID!

Tambores de guerra suenan en las entrañas del cerro en el que aún os encontráis. No deseéis conocer lo que se está preparando ahí dentro. Salid rápido de esa casa y poned a salvo a los niños. Las fuerzas del caos se están agrupando para atacar la superficie. Aquella casa ha estado siendo durante mucho tiempo un lugar de reunión. Salid y quemad la casa para que jamás puedan encontrar el camino hacia la superficie.



Nota de reto 1: Los niños se encuentran aún junto a los héroes y sus características son:

Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
4	0	1	2	2

Si algún niño ha caído en el reto anterior, ya no puede jugar en este. Se moverán por turnos, moviéndolos el jugador como desee.

Nota de reto 2: Antes de realizar estas acciones, el Malvado Brujo debe esperar dos turnos. Después de esa espera, en cada turno, tirará una vez un dado normal para conocer el tipo de monstruo que debe sacar. Acto seguido, volverá a tirar un dado normal para conocer cuántos monstruos saca (la mitad redondeando hacia arriba)

1	2	3	4	5	6
Guerrero del Caos	Goblin	Esqueleto	Fimir	Orco	Momia / Zombie

Los números se encuentran repartidos por todo el tablero. Si las habitaciones donde se encuentran los números no están abiertas, no pueden salir. Cuando se pueda elegir la salida de los monstruos, se deja a elección del Malvado Brujo

Nota de Reto 3: Los muebles pueden moverse para tapar las puertas. Para moverlos, se debe sacar 1 seis con el dado normal para hacerlo mover una casilla. Para apartarlo, se debe sacar otro seis. Sólo se puede hacer una tirada por turno y cuenta como un movimiento del héroe. Los monstruos solamente pueden apartarlo, no moverlo para bloquear.

Cuando quede bloqueada la puerta, el malvado brujo solamente dejará 2 monstruos en la zona que haya quedado cerrada siempre que así lo desee. Si quiere quitarlos todos, puede hacerlo, pero no podrá intentar abrir la puerta.

A: De aquí salen los personajes.

B: Esta es la salida. Por cada niño rescatado, cada héroe recibe 100 monedas de oro.

Si los cinco niños han sido rescatados, cada héroe recibirá 1000 monedas de oro.

Para acabar el reto, uno de los héroes debe tener la antorcha encendida, si no fuera así, deberá buscar una fuente de calor para encenderla o utilizar un hechizo de fuego.

C: En el armario se encuentra la Antorcha (Tesoro de Reto) Si uno de los héroes ya la tiene en su poder, no se le entrega una Antorcha, sino 200 monedas de oro.

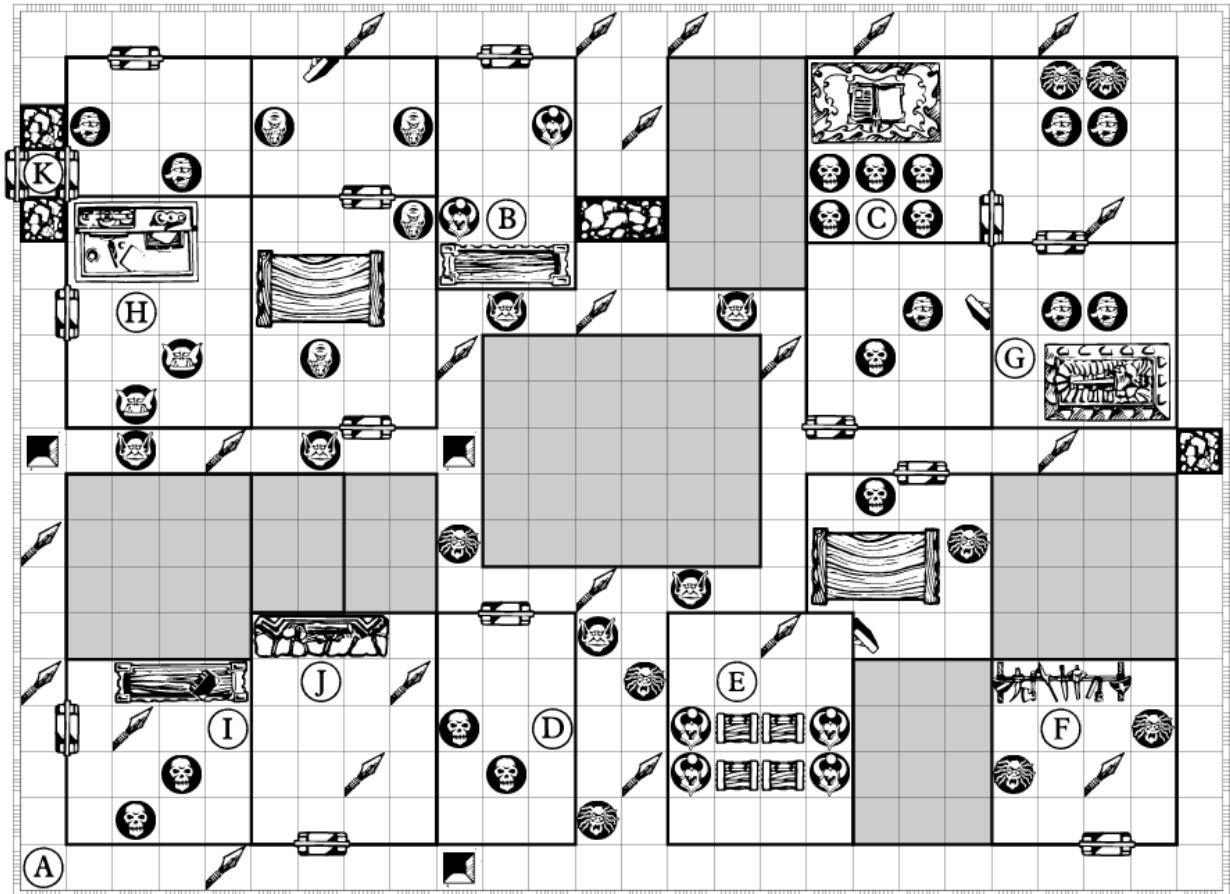
D: En estos cofres hay 1000 monedas de oro en cada uno. Si los quieren cobrar, deben llevarlos hasta la salida, pero entonces solamente se moverán la mitad de espacios. Solamente se podrá llevar un cofre por héroe.

Si algún héroe piensa en dejar a los niños fuera de la casa y volver a por el oro, decirles que el oro desaparecerá si no toman la decisión en el momento de encontrarlo.

Monstruo Errante: Tirar los dados como para hacer salir a los monstruos (Nota de Reto 2)

RETO 6 – EN EL PUEBLO - ODETH

El mismo hombre que os dio la bienvenida a su lugar de nacimiento, se acerca a vosotros y os pide que hagáis un último trabajo, mientras él se queda con los pequeños. En el pueblo, desde que vosotros os adentrasteis en la mansión de Odeth, han pasado cosas imposibles. El muro del cementerio cayó y de él salieron multitud de criaturas que no deberían siquiera permanecer en pie. El hombre os hace saber que la gente ha huido, pues algunos aseguraron ver a Odeth caminar por las calles empedradas, buscando nuevos varones.



A: De aquí salen los personajes.

B: En el armario hay 250 monedas de oro y el héroe además coge una carta de tesoro.

C: En esta habitación se encuentra Odeth.

ODETH				
Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	4	5	7
Odeth no puede ser dañada por armas de fuego o hechizos de fuego. Tiene los tres hechizos de fuego además de los cinco hechizos referidos en la hoja adjunta de hechizos. Solamente los puede utilizar una vez por reto.				

D: En esta habitación se encuentra el adiestrador de lobos. Se encuentra herido por vuestra anterior lucha, pero a su lado se encuentran esta vez cinco lobos.

ADIESTRADOR DE LOBOS				
Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	3	4	2	4
Tiene 4 órdenes de lobos (¡Sin piedad!, ¡Acudid!, ¡A mí!, Máscara de Luna)				

Las características de los lobos son:

LOBOS				
Mueve	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	3	3	2

Cuando se encuentren en una habitación, pueden atacar a cualquiera que se encuentre en la habitación, aunque la distancia sea mayor a los diez movimientos.

E: En cada cofre se encuentran 200 monedas de oro y una trampa que quita un punto corporal. Si algún héroe los abre sin haber buscado antes trampas, perderá un punto de cuerpo.

F: Esta es la armería del pueblo. Si lo deseas, puedes comprar equipo de batalla.

G: Esta es la entrada al cementerio. La tumba perteneció a un gran noble de aquel lugar. Quien busque tesoro, recibirá un dado extra en el ataque mientras se encuentre en aquel pueblo.

H: Esta era la antigua casa del alquimista. El primer héroe que entre en ella, recobrará todos sus puntos de cuerpo, a no ser que se lo deje a un compañero, el cual deberá ser el siguiente en entrar en la casa.

I: La casa prohibida, donde muchos de los habitantes no deseaban entrar, pues decían que los libros volaban. No era más que la sensación de corriente. En el armario se encuentra una pócima de héroes (carta de tesoro)

J: Frente al fuego, comprobáis que alguien ha estado ahí hace poco.

Decir a los héroes que se escuchan aullidos cerca. Que se preparen, pues un viejo conocido les espera para saldar cuentas.

K: Por aquí se sale del reto.

HECHIZOS DE ODETH

Lujuria.

Con este hechizo, el ataque realizado por un héroe queda anulado.

Habitación en llamas.

Todas criaturas que se encuentren en la misma habitación que Odeth mueren al instante. El aire se vuelve irrespirable y el calor es asfixiante. Cada héroe que se encuentre en el lugar debe lanzar dos dados de combate para defenderse del calor.

Espíritu de Fuego

Odeth se queda quieta y de ella sale una nebulosa llameante que ataca a un héroe con dos dados de combate.

Por Odeth.

Odeth toma el control de uno de los héroes, pudiéndole lanzar hacia alguna trampa (sin Salir de la habitación o pasillo) o atacando a uno de sus compañeros. Para volver a tener el control del héroe, debe sacar una calavera negra o que pierda 1 punto corporal, ya sea por las trampas o porque le haya atacado un compañero para librarle del hechizo.

La fuerza del fuego

Del suelo de la aldea comienza a manar calor, que acaba introduciéndose en el cuerpo de Odeth.

En el próximo turno, Odeth atacará con cinco dados de combate. Y defenderá con otros 5.

Para evitar que eso ocurra, cada héroe puede lanzar un dado de combate. Si saca un escudo negro, se le restará un dado de ataque a Odeth.

Abandonáis la aldea cansados, heridos, pero alegres. Habéis realizado una buena acción. El pueblo ha perdido el miedo a la bruja por que habéis acabado con ella. Ahora todos los habitantes pueden volver a sus casas.

Uno de vosotros se da la vuelta para verificar el trabajo, pero su grito de rabia os hace a todos daros la vuelta. Donde habíais dejado los cuerpos de las criaturas que flanqueaban a la bruja Odeth, desperdigados por el suelo del lugar, ahora se hallaban cuerpos de personas.

*Mujeres y hombres pueblan el suelo y su sangre riega las calles.
Por ello, os dejáis caer al suelo, presas de la desilusión.*

Un aplauso lento os da la bienvenida a la realidad. Ante vosotros aparece quien había sido mi mejor alumno. Ahora se encuentra ante vosotros el responsable de que el Imperio os haya llamado.

Morcar ríe, mientras que a sus pies podéis observar los cuerpos de unos niños, muertos, mutilados por la acción de unas armas que no podéis llegar siquiera a entender.

-Habéis hecho un buen trabajo –os dice el malvado-. Llevaba tiempo deseando acabar con esa maldita bruja y gracias a vosotros, me lo he ahorrado. Odeth no era más que una bruja sin poder, solamente era capaz de hacer soñar a los simples mortales.

Uno de vosotros se levanta del suelo e intenta atacar al brujo, pero su brazo queda a un palmo escaso de la cabeza de Morcar. Su fuerza es tal que solamente con la mirada ha parado el ataque de vuestro compañero.

-Sabía que si hechizaba el pueblo, vosotros os encargarías de limpiarlo. Ahora solamente debo abrir de nuevo la puerta de la casa. Y entonces, todo el Imperio se postrará ante su nuevo líder. No merecéis que acabe con vosotros ahora mismo.

Caéis al suelo sin sentido mientras el brujo se encamina hacia la aldea. Sabéis que pronto volveréis a enfrentaros a sus hordas, pero ya no conocéis el lugar donde matasteis a Odeth. Morcar ha borrado la ubicación de aquella aldea de vuestra mente.

*No os preocupéis, mis valientes héroes.
La lucha es larga y Morcar tardará en abrir esa puerta que tanto anhela.
Acabaremos encontrando aquella aldea.*

MELAR