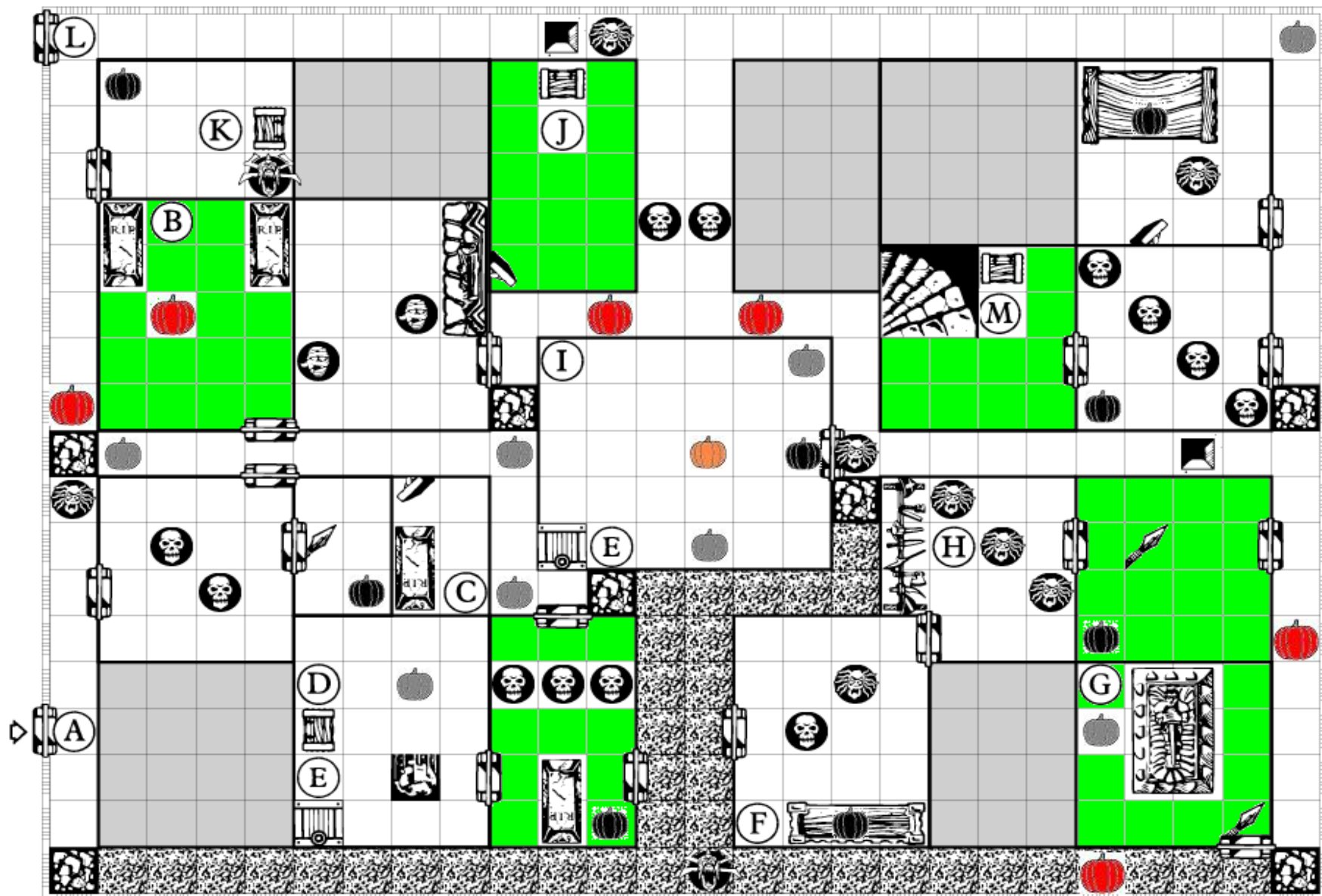


COSECHA MALDITA



Armiger Reg's

©1997, Eric Knight Holbrook



Hace una decena de años, una bruja vivió en las cercanías de los feraces campos de Graffburg. Cuando comenzaron a abundar las desapariciones, el campesinado consiguió reunir los redaños suficientes para levantarse y acabar con la malvada hechicera, especialmente hábil en el cultivo de insólitas plantas, entre ellas la Raíz Sangre, traída de tierras lejanas. Aún se puede hallar parte de esta planta en las ruinosas estancias de la bruja. Vuestro objetivo es encontrar al menos cinco muestras de Raíz Sangre, recibiréis 100 monedas de oro por cada una de ellas. Además podéis quedaros con cualquier tesoro que encontréis en tal lugar,



Reglas especiales: cuando un Héroe penetre en una habitación de color verde encontrará una ración de Raíz Sangre buscando Tesoro. No indiques a los Héroes en qué habitaciones se puede hallar, es algo que deben descubrir ellos. Una vez encontrada la planta en esa sala no se puede volver a buscar. Los héroes necesitan cinco raciones y salir con ellas para acabar con éxito el reto aunque pueden optar por explorar todo el mapa para hallar tesoros.

Los pasillos ocupados por niebla, sólo se ve la casilla adyacente, por tanto los enemigos no podrán ser descubiertos (y por tanto atacados) si no se está al lado de ellos,

A- Esta es la puerta de entrada de los Héroes. Aquí empiezan.

B-En esta tumba se encuentra una pócima de resistencia.

C-En esta tumba se encuentra un tesoro de 75 monedas de oro. Al abrir la tumba surge un gas malsano que quita 1 PC a todo el que esté en la sala.

D-Este cofre tiene 30 monedas de oro así como una pócima curativa que restaura 4 PC. Asimismo contiene una trampa de flecha que quita 1PC.

E-Estas trampillas comunican ambas habitaciones por un túnel subterráneo.

F-El armario contiene una pócima de restauración menor y un pergamino de piel de hierro.

G-En el interior del sarcófago se halla la Trompeta Sacra.

H-En la armería sólo se puede sacar provecho de un hacha de mano y un casco.

I-Esta es la sala de la Calabaza Líder. Una vez que un Héroe la descubre quedará activada y podrá atacar con sus raíces en cualquier parte del tablero hasta que sea eliminada (Características más abajo)

J-En este cofre se encuentra el Anillo del Espectro Interesado así como una pócima de fuerza.

K- Este cofre tiene un pergamino de piel de roca y 50 monedas de oro.

L-Esta puerta es una ilusión, cuando un Héroe intente usarla desaparecerá.

M-En este cofre se encuentra el Talismán de la Bruja y 100 monedas de oro. Las escaleras sirven para salir de la mazmorra al exterior.

Monstruo Errante: tira un dado 1-2 calabaza-centinela

3-4 calabaza-araña
5-6 calabaza-murciélago



Calabaza-centinela:



Mueve 2 espacios (rodando)
Ataque 2 dados (a distancia, rayo hasta 4 casillas)
3 dados (cuerpo a cuerpo)
Defensa 4 dados
Cuerpo 1
Mente 1



Calabaza-araña:



Mueve 6 espacios Puede atravesar Héroes
Ataque 3 dados. En caso de que durante el ataque saque una calavera negra atrapa al héroe el próximo turno, no pudiendo moverse
Defensa 3 dados
Cuerpo 1
Mente 1



Calabaza-murciélago:



Mueve 8 espacios (vuela) Puede atravesar a los Héroes y colocarse en la misma casilla que ellos

Ataque 3 dados (Su naturaleza vampírica hace que las calaveras negras valgan el doble)

Defensa 3 dados. Antes de lanzar los dados de combate para defenderse lanza un dado numérico. Si saca 4 ó 5 esquiva el ataque gracias a la agilidad que le proporcionan sus alas

Cuerpo 1
Mente1



Calabaza líder:

Mueve 0 espacios

Ataque cuerpo a cuerpo (ocupa dos casillas) 4 dados

Una vez activada sus raíces pueden salir y atacar en cualquier punto del tablero (incluyendo la baldosa en las que estén los héroes)

Al principio del turno de la calabaza líder, el MB tira un dado numérico. Ese será el número de veces que puede atacar la calabaza con sus raíces. Una vez que la raíz ataca vuelve a introducirse en el subsuelo. Para matar a la calabaza líder sólo se puede atacar a su testa.

Defensa 5 dados

Cuerpo 4

Mente 2



Trompeta Sacra

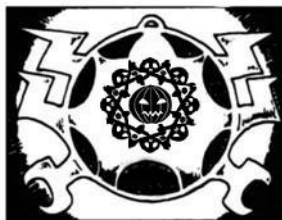


Cuando utilizas la Trompeta Sacra todas las criaturas muertas vivientes que se encuentren a ocho casillas de distancia tiran un dado, si sacan alguna calavera son destruidas

Una vez por Reto

www.heroquest.es

Talismán de la Bruja



Este talismán te permite convocar un curioso aliado.
Tira un dado
1-2 Calabaza centinela
3-4 Calabaza araña
5-6 Calabaza murciélago
Una vez por reto

www.heroquest.es

Anillo del Espectro Interesado



Trato y truco: podrás convocar a un espectro al que cada vez que le pagues 100 monedas de oro realizará uno de los hechizos básicos de Tierra, Aire, Agua y Fuego.

No podrá repetir hechizo durante el reto.

www.heroquest.es