



Aventuras

*Recopilación de Aventuras
no Oficiales*

Agosto 2005

Contenidos

■ 1	Introducción.....	1
-----	--------------------------	----------

■ 2	Aventura 1: Encuentro de Campeones	2
2.1	Notas a la aventura	2
2.2	Epílogo de la aventura.....	3
2.3	Monstruo Errante.....	4

■ 3	Aventura 2: Gloria o Muerte.....	5
3.1	Notas a la aventura	5
3.2	Monstruo Errante.....	6

■ 4	Aventura 3: Goklash, el Rey Goblin.....	7
4.1	Notas a la aventura	7
4.2	Monstruo Errante.....	9

■ 5	Aventura 4: La Biblioteca de Baltor.....	10
5.1	Notas a la aventura	10
5.2	Monstruo Errante.....	11

■ 6	El día de los muertos	12
6.1	Notas a la aventura	13
6.2	Monstruo Errante.....	13

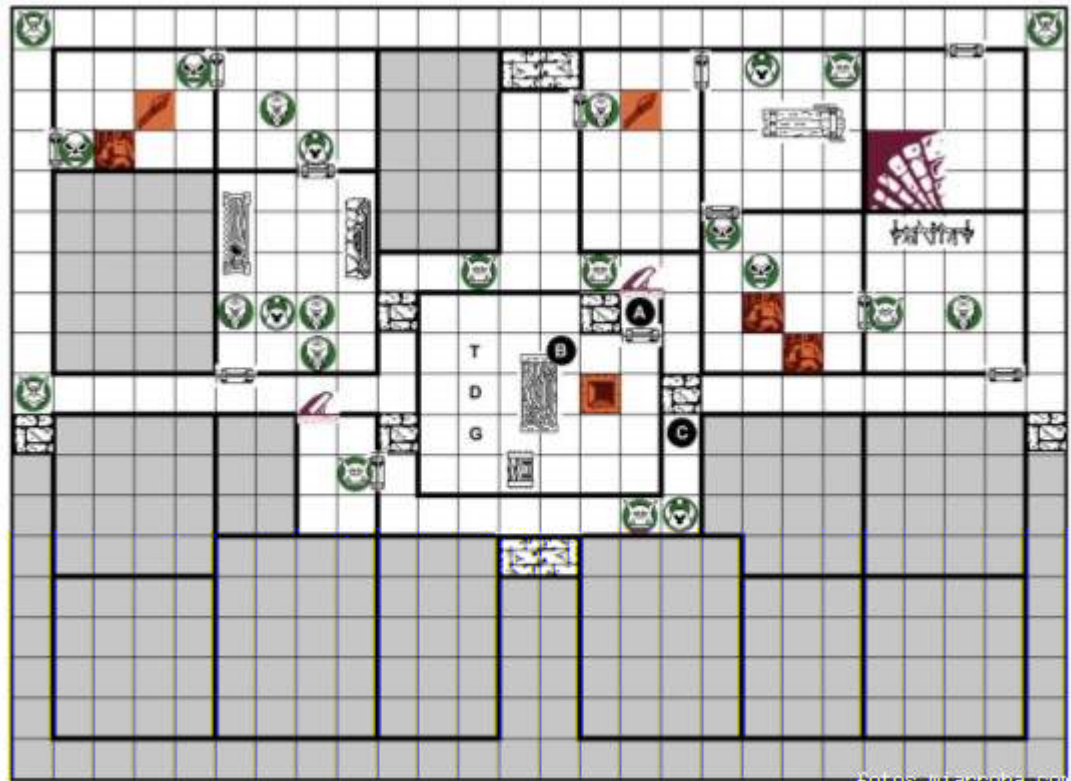
■ 7	La Torre del Maestro de la Tormenta	14
7.1	Notas a la aventura	15
7.2	Monstruo errante.....	15

1 Introducción

Este documento presenta cuatro aventuras para Heroquest elaboradas originalmente por HojaOscura (hoscuro@hotmail.com) y recopiladas en formato PDF para una mayor comodidad.

2

Aventura 1: Encuentro de Campeones



Tres poderosos campeones del mal conocidos como Destrucción, Gargayle y Traxtor están dirigiendo un ejército imparable. Las fuerzas del mal, liderados por sus campeones, han destruido a todos los ejércitos que se les han enfrentado, representando un serio peligro para el Imperio. Destrucción es un Hechicero Negro maestro en la Magia del Caos. Gargayle es un monstruoso Semi Dragón surgido de las tierras del Este. Es uno de los guerreros mas poderosos que han existido jamás. Siempre va armado con su poderosa espada de dos puños Drakusnile . Traxor es un Campeón de las Deidades del Caos. No existe ningún Guerrero del Caos que le supere en habilidad con las armas. Dicen que es un oponente difícil de golpear debido a sus excelentes técnicas defensivas. El ejército liderado por los tres Campeones del mal han entrado en la Fortaleza de las tierras del Norte. Si toman el control de la ciudadela, tendrán el paso libre hacia el Imperio. Debéis dirigirlos al norte y expulsar a los invasores. Volver a las escaleras para que pueda traerlos de regreso al Reino. Luchad con astucia y coraje amigos míos.

Mentor

2.1

Notas a la aventura

- ❑ Los héroes comienzan la aventura en las escaleras.
- ❑ Traxtor. Está marcado en el mapa con una (T). Usa una figura de Guerrero del Caos para representarlo.
- ❑ Destrucción. Está marcado en el mapa con una (D). Usa la figura del Hechicero del Caos para representarlo.

- ❑ Gargayle. Está marcado en el mapa con una (G). Usa la figura de Gárgola para representarlo.

A. Esta puerta está cerrada con llave, y solo puede ser abierta con ella. La casilla es considerada como una habitación. Los héroes pueden buscar trampas, tesoros y puertas secretas.

B. El pozo es visible por los héroes. Colócalo en el tablero cuando el primer héroe entre en la habitación. Cuando entre el primero lee lo siguiente:

Has entrado en la habitación secreta donde vuestros mortales enemigos están planeando el próximo ataque al Imperio."

Destrucción dice: *Dejad vuestras armas, héroes: he capturado a Mentor. Está en una esfera mágica dentro del cofre. ¡Tirad vuestras armas al foso si no queréis que Mentor sea destruido!*

Deja a los héroes decidir que hacer. Cada jugador debe declarar si deja las armas o no. Dejar las armas no cuenta como una acción. Continúa con el siguiente turno de héroe o con el turno de monstruo como es normal.

En el primer turno de Gargayle, dice: *¡Eso no es suficiente, los destruiré!* y destroza con su espada la mesa. Retírala del tablero. Esto no cuenta como una acción.

Traxtor:

Mov-7; Atq-3; Def-3*; Cuerpo-5; Mente-3

*Defiende con Escudos blancos como los Héroes.

Gargayle:

Mov-8; Atq-6; Def-2; Cuerpo-5; Mente-5

Destrucción:

Mov-10; Atq-2; Def-4; Cuerpo-4; Mente-6

Conoce los siguientes Hechizos: Rush, Tormenta de Fuego y Ordenar.

C. Cuando un Héroe tenga una línea de visión clara podrá ver una llave en el suelo, en la casilla marcada con una (C). El primer héroe que entre en la zona coge la llave. En ese momento el muro que cierra el corredor se desplaza hacia la derecha dejándolo libre. Coger la llave no cuenta como una acción.

2.2

Epílogo de la aventura

Lee esto a los héroes cuando terminen la misión.

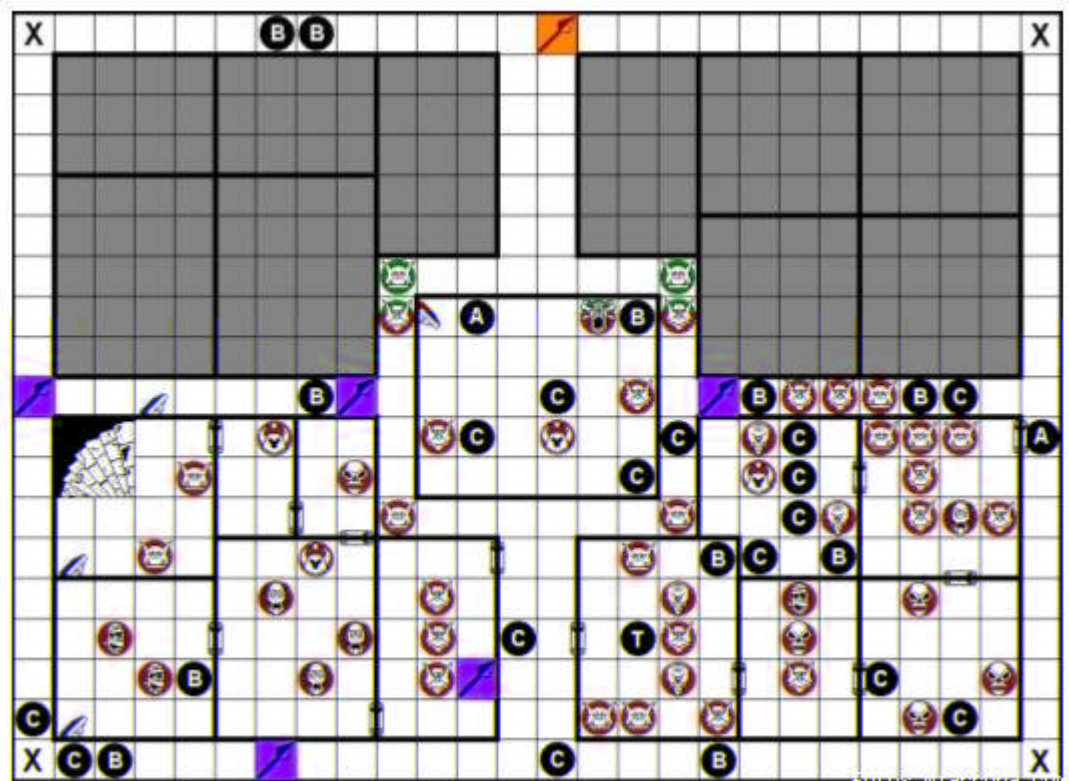
Cuando el último de los campeones del mal cae, el cofre se abre revelando una esfera mágica que flota hacia vosotros. La esfera desaparece en un estallido de luz, cegándoos un momento. Cuando volvéis a ver, ante vosotros se encuentra Mentor.

Gracias bravos héroes. Destrucción me cogió por sorpresa. Habéis salvado al Imperio una vez más, demostrando vuestro honor y valor.

2.3 Monstruo Errante

Orco

3 Aventura 2: Gloria o Muerte



Un malvado Semi Infernal prepara un ritual mágico para abrir un portal al abismo y desatar el Caos en la tierra. Vosotros, bravos aventureros, debéis detenerlo antes de que lo consiga. Tenéis 60 minutos para intentarlo, antes de que concluya el ritual. No es una tarea fácil. Se encuentra en una habitación en el centro de su guarida, pero para entrar primero debéis hallar la llave que da acceso a la sala. El primero que consiga destruir a este ser demoníaco recibirá 600 monedas de oro y otras 400 al primero que regrese a las escaleras. Daos prisa sino queréis morir antes de tiempo”.

Mentor

3.1 Notas a la aventura

A. En esta casilla se encuentra la llave necesaria para abrir la puerta secreta de la Sala de Invocación. (Marcada con la letra "A"). Para representar al Semi-Infernal usa la miniatura de la Gárgola y sus características.

B. El primero en entrar en esta casilla gana 200 monedas de oro.

C. Cuando un Héroe cruza sobre esta casilla gana un punto de cuerpo. Cada casilla funciona sólo una vez.

X. Cuando un Héroe pasa sobre una de estas casillas lanza de nuevo el dado de movimiento en ese turno.

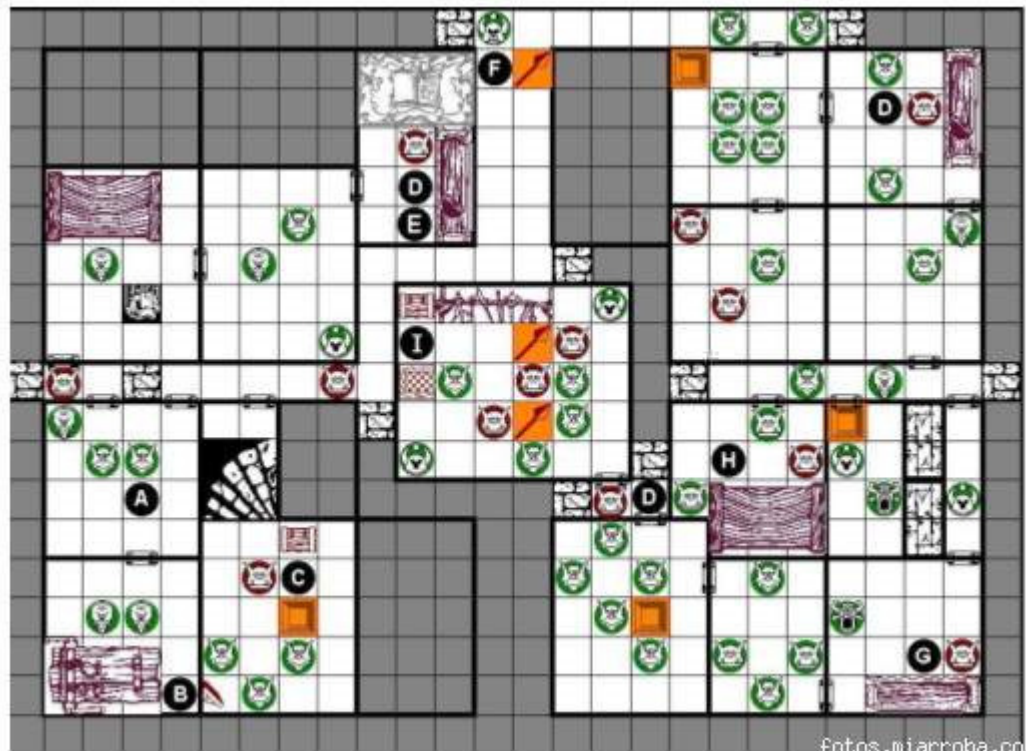
T. Cuando un Héroe pasa sobre esta casilla se añaden 10 minutos al tiempo restante para que finalice el ritual.

3.2 Monstruo Errante

Goblin

4

Aventura 3: Goklash, el Rey Goblin



“Desde hace poco tiempo, las rutas comerciales imperiales del oeste han sido cerradas por los ataques de una tribu de Orcos. Parece no importarles tanto el saqueo de los suministros que transportan las caravanas como el derramamiento de sangre que provocan sus asaltos. Mis exploradores han localizado una cueva en las montañas, donde pensamos que puede encontrarse la entrada a la guarida de estos monstruos. También hay indicios que apuntan al uso de magia caótica en los pillajes.

El Emperador cree que estos inmundos demonios, que infestan las montañas, deben tener un poderoso líder. Debéis destruirlo a toda costa para poder abrir de nuevo las rutas comerciales del oeste.

Tenéis sobrada experiencia en misiones como esta por eso acudo a vosotros. El Emperador ofrece a cada uno de vosotros, antes de vuestra partida, una armadura y un arma que podréis elegir de la armería imperial, así como cualquier tesoro que encontréis en la caverna de los orcos si conseguís eliminar a su líder.

Mentor

4.1

Notas a la aventura

Esta misión tiene una dificultad media-alta, por lo que se aconseja que el mago comience con la Capa Mágica y el Bastón y el resto de héroes deberían llevar objetos o artefactos que eleven sus dados de ataque y defensa a un mínimo de 3.

Algunos Orcos (Orcos Grandotes) en esta aventura son mas fuertes que los orcos normales por lo que atacan con 4 dados y tienen 3 puntos de cuerpo (pero siguen

defendiendo con 2). Estos Grandes Orcos están representados en el mapa con un símbolo rojo.

Los héroes comienzan en las escaleras.

A. Dile a los héroes que después de acabar con los monstruos de esta habitación, pueden oír gemidos de dolor procedentes de la próxima sala, pero no tienen ni idea que los produce, aunque no parecen humanos.

B. Hay un Gran Orco atado en el potro de torturas. No atacara a los Héroes una vez estos acaben con los dos Fimir. El Orco suplica clemencia. Explica que estaba siendo torturado por intentar derrocar al Rey Goblin Goklash. Os dice que el lider orco está en trato con demonios del averno. El prisionero esta débil y solo tiene un punto de cuerpo. Los héroes pueden elegir entre matar al orco o liberarlo del potro. Si acaban con él, no pasa nada, pero si lo liberan y se muestran clementes con el orco, este les muestra la puerta secreta y luchará con ellos hasta que muera. (Uno de los jugadores deberá hacerse cargo del orco. Acturá una vez concluya el turno de los héroes, usando un movimiento de 8). El Orco puede ser curado por los héroes con magia, pero no puede usar pociones de curación, ya que son un veneno para el que lo mataría. No puede buscar tesoros, trampas o puertas secretas. La puerta secreta de esta habitación no puede ser descubierta de otra manera.

C. Este cofre activa una trampa de dardos envenenados que infligen 2 puntos de cuerpo de daño al primer héroe que busque tesoro antes de desactivarla. Dentro del cofre hay una redoma que contiene "El Elixir de la Vida" (Artefacto).

D. Este Gran Orco es un Chamán del Caos y puede usar un hechizo del Caos al azar por turno en lugar de atacar. Representalo con la figura del orco con la espada mellada.

E. Cuando el héroe busque tesoros. encuentra un libro de hechizos el escritorio abierto por un pasaje que pone: "Dejad al Brujo en paz, o vuestro camino se transformará en un lago de fuego". Hay también una poción de curación que recupera 4 puntos de cuerpo.

F. Este Brujo está quieto como una estatua. Si los héroes no lo golpean, no ocurre nada. Pero si un héroe lo ataca, su arma se rompe, volviéndose inservible a menos que fuese un artefacto. (Esto sólo ocurre con armas de corto alcance, si un héroe ataca con una ballesta, por ejemplo, se rompería el proyectil pero el arma permanecería intacta). El Brujo volvería entonces a la vida, y tres guerreros del caos aparecerían rodeando al héroe y lo atacarían inmediatamente. El Brujo ataca con 2 dados y defiende con 5. Tiene 6 puntos de cuerpo y 7 de mente. El Brujo puede usar dos hechizos del caos aleatorios por turno.

G. El primer héroe que busque tesoro encuentra una poción de curación que restaura 4 puntos de cuerpo.

H. Cuando un héroe busque tesoro, encontrará una gran jarra con algún tipo de cerveza Goblin en la mesa. Esta caliente, es muy espumosa y su olor es desagradable. No debes decirles a los héroes que es peligroso que ellos beban. Si uno de ellos decide hacerlo, pierde inmediatamente 1 punto de mente debido a la embriaguez que produce. Durante los siguientes 3 turnos, no podrá atacar y sólo podrá mover usando un dado rojo.

I. Goklash el Rey Goblin está sentado en su trono. Es de baja estatura pero posee una gran fuerza. Puede atacar con 5 dados y defiende con 4. Tiene 8 puntos de cuerpo y 5 de mente. Es muy inteligente y conoce el hechizo del Caos "Llamada a los Orcos".

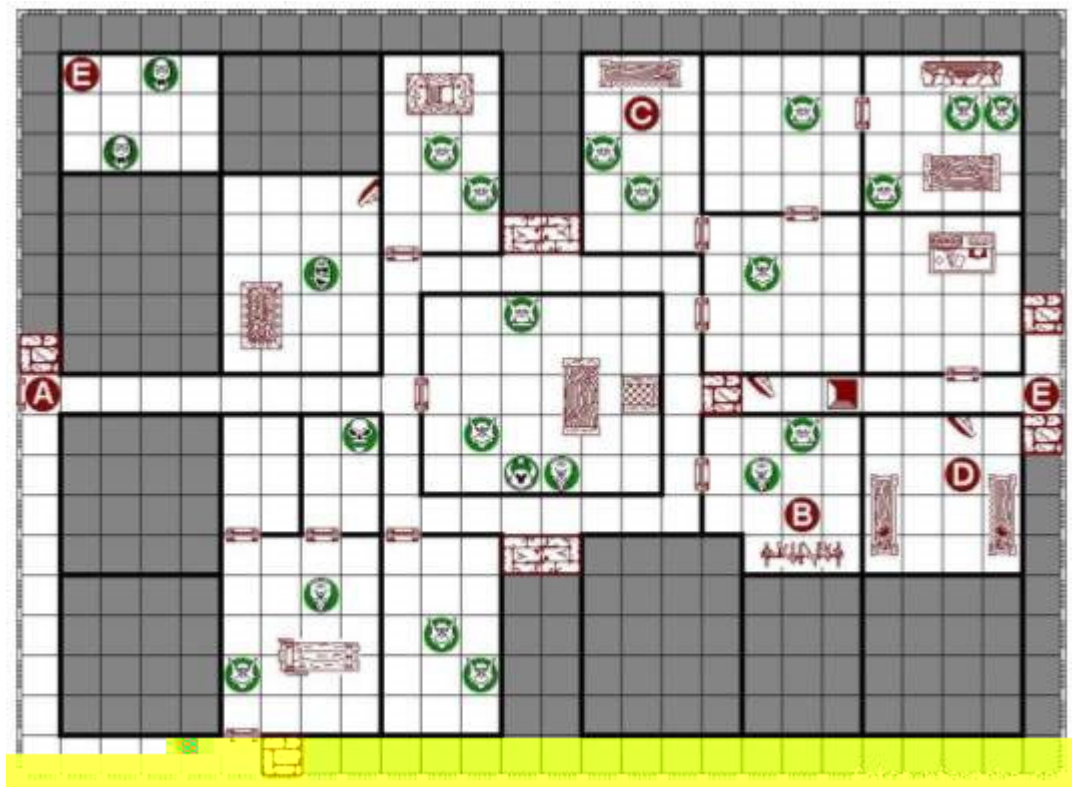
Después de ser vencido el primer héroe que busque tesoro encuentra un cofre con 400 monedas de oro, que puede dividir entre el resto como quiera..

4.2 Monstruo Errante

Orco Grandote

5

Aventura 4: La Biblioteca de Baltor



“Hace siglos un malvado y poderoso brujo llamado Baltor regía en gran parte del viejo mundo. Según el Tomo del Saber, guardó todos sus poderosos libros de magia en la biblioteca de su fortaleza. Este antiguo poder aguarda todavía ser descubierto, pero solo Baltor conocía su localización exacta. Las fuerzas de Morcar han entrado recientemente en la zona donde la fortaleza de este perverso hechicero estaba situada. Si encuentran la Biblioteca....., temo que el Imperio sea vencido. Por tanto, mis amigos, os envío a localizar la Biblioteca de Baltor el Hechicero y destruir su maléfico contenido.”

Mentor

5.1

Notas a la aventura

- A. Los jugadores entran en la Fortaleza a través de esta puerta.
- B. La mayoría de estas armas están viejas e inservibles. El único objeto útil es un bastón. El jugador que lo encuentre toma la carta correspondiente de equipo o anota el objeto y sus propiedades en el reverso de su hoja de personaje.
- C. El armario contiene una Poción de Fuerza. Puede utilizarse en cualquier momento de la aventura. Cuando se use, el jugador, tendrá dos dados de ataque extras en el siguiente ataque. El jugador que encontró la poción debe anotar esto en el reverso de su hoja de personaje.
- D. Esta es la Biblioteca de Baltor. El personaje más próximo a una de las librerías puede elegir empuñar una antorcha e incendiar los estantes. Los libros se consideraran destruidos. No se puede incendiar la biblioteca y atacar en el mismo

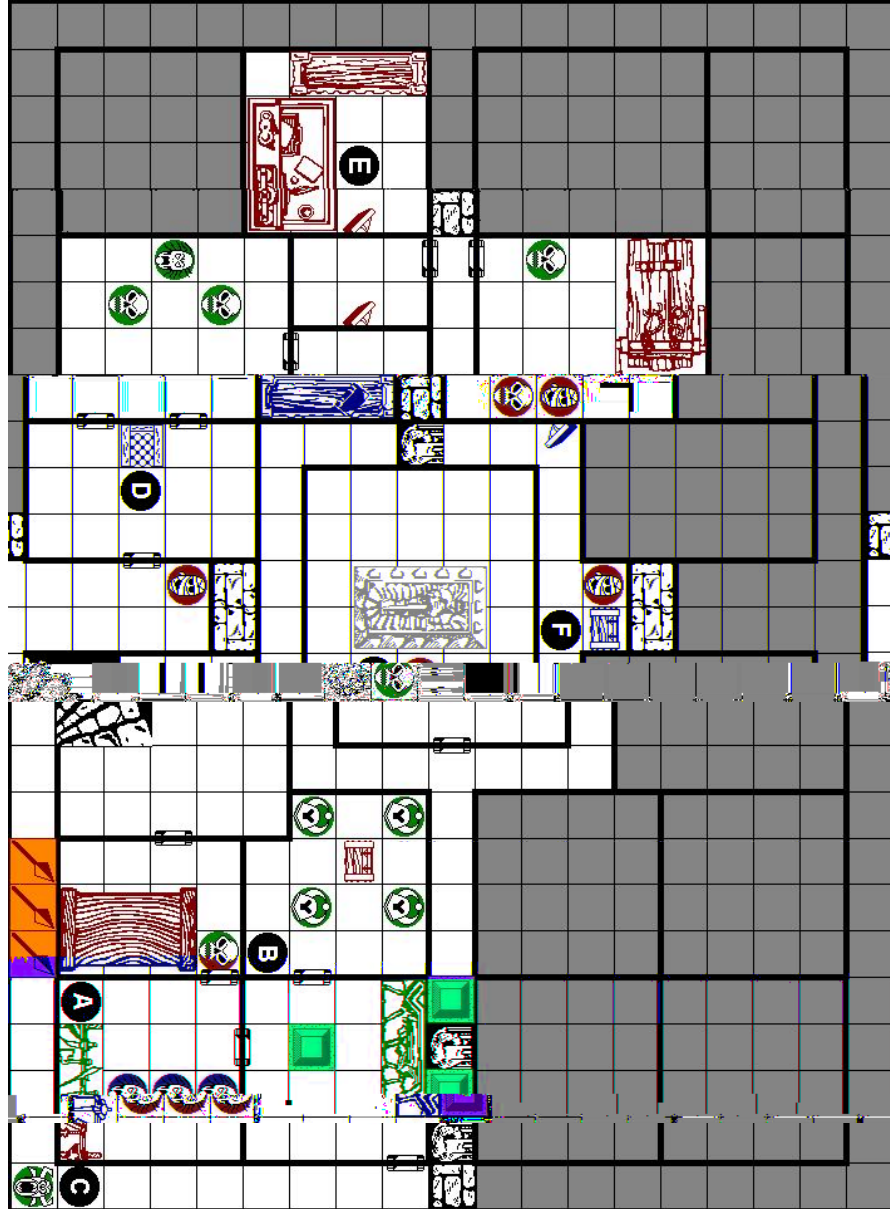
turno. Cuando ambos estantes sean destruidos, los jugadores habrán completado esta búsqueda.

E. Estas dos casillas contienen una trampa de teletransporte invisible. Fue diseñada por Baltor para deshacerse de aquellos que intentasen encontrar su biblioteca. es una trampa mágica por lo que no puede ser descubierta buscando trampas. Solamente el Mago puede sentir la existencia de la trampa. Si algún jugador mueve dentro de una de las dos casillas, es teletransportado inmediatamente a la otra. Para regresar solo hay que entrar nuevamente en la casilla en que ha aparecido. Pero esto no debes decírselo a los jugadores. Deben descubrirlo por ellos mismos. La trampa de Teletransporte no se puede desarmar debido a su naturaleza mágica.

5.2 Monstruo Errante

Orco

6 El día de los muertos



El día ha comenzado con los muertos levantándose de sus tumbas. Cada cuatrocientos años tiene lugar este macabro acontecimiento. Se alzan de sus sepulturas durante un día y lo destruyen todo a su paso. Os ruego que nos ayudéis. Preparaos para la batalla y detened a los No Muertos.

La causa de todo esto es la apertura de una tumba en las profundidades de una gran caverna. La única manera de detener a las criaturas para siempre es cerrar la tumba, destruyendo a su guardián para que nunca más vuelva a alzarse. Obtendréis 500 monedas de oro si lo conseguís, pero daros prisa el día acaba de empezar.

Mentor

6.1 Notas a la aventura

- A. Las armas de esta armería están herrumbrosas e inservibles. Solo se mantiene en buen estado una ballesta (Carta de Equipo).
- B. Hay cuatro Guerreros del Caos alrededor del cofre del tesoro, que están charlando entre sí. Cuando la puerta es abierta se lanza un hechizo contra el héroe que se encuentra en la entrada ocasionándole la pérdida de un punto de cuerpo. El cofre contiene El Elixir de la Vida (Artefacto) y una poción de curación que restituye 2 puntos de cuerpo cuando es consumida.
- C. Esta Gárgola tiene dos dados extras de ataque y dos puntos de cuerpo. Cuando es destruida los héroes reciben una Poción de Fuerza (Carta de Tesoro).
- D. Cuando las puertas son abiertas comienza a sonar una alarma y el trono cae hacia delante activando una trampa que lanza dos dardos hacia las puertas, Cualquiera que este delante de una de ellas pierde 1 punto de cuerpo.
- E. El armario contiene 100 monedas de oro y una Poción de Curación que recupera 4 puntos de cuerpo.
- F. Este cofre contiene 50 monedas de oro.
- G. Este esqueleto es el Guardián de la Tumba. Cuando el esqueleto es destruido la tumba se cierra y la aventura termina. Los Héroes vuelven a la superficie y reciben 500 monedas de oro.

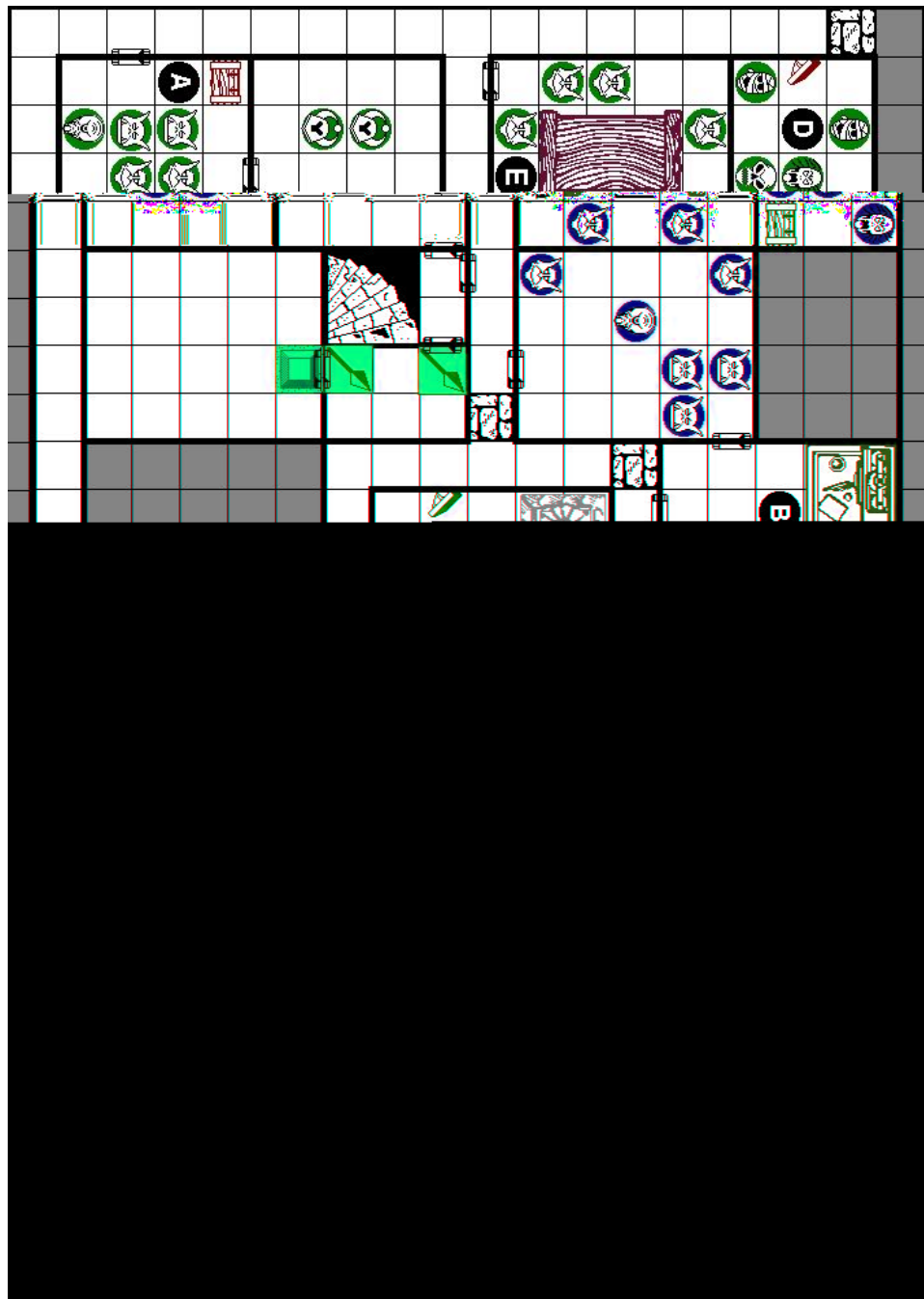
Monstruo	Mov	Ataque	Def	Cuerpo	Mente
Guardián de la Tumba	4	4	4	4	4

6.2 Monstruo Errante

Esqueleto

7

La Torre del Maestro de la Tormenta



El temido Señor de la Tormenta, Gandolf, ha estado usando su oscura magia haciendo inhabitable la villa de Tukask. El Emperador ha ordenado que sea destruido, ofreciendo una recompensa de 300 monedas de oro. Vosotros, mis héroes, debéis viajar hasta Tukask y entrar en la torre del mago. Buena suerte, que los dioses os acompañen....

Mentor

7.1 Notas a la aventura

Los Héroes no pueden usar la salida hasta que Gandolf sea destruido.

- A. El cofre del contiene un cinturón, tres pares de pantalones de Orco y 20 monedas de oro.
- B. El estudio del hechicero. El primer Héroe que busque en la habitación encuentra un pergamino con el Hechizo del Caos "Dormir". Este puede ser usado por el Mago o el Elfo.
- C. La armería de los Orcos. Si buscan encuentran dos espadas bastardas y una espada larga. (Estas pueden ser dadas a otros héroes entre aventuras).
- D. Antiguos Guerreros. El cofre contiene un escudo y 100 monedas de oro.
- E. Comedor Goblin. Si se busca en la habitación, se encuentran restos de comida difíciles de identificar sobre la mesa.
- F. El armario contiene un bastón.
- G. El cofre contiene la fortuna del mago: 250 monedas de oro.
- H. El pasadizo secreto sólo puede ser descubierto cuando se busca desde dentro de la habitación.
- X. Gandolf, Maestro de la Tormenta. (Usa el hechicero del Caos para representarlo). Tiene los siguientes hechizos: "Cadena de Rayos", "Nube del Caos", "Tempestad" y "Tormenta de Fuego".

Monstruo	Mov	Ataque	Def	Cuerpo	Mente
Gandolf	7	6	5	5	6

Cuando el hechicero muere, el altar se desplaza revelando un pasaje secreto. Si se busca algún tesoro en la habitación, un esqueleto surge de la tumba. Colócalo junto al Héroe. También encuentran un pergamino con el hechizo "Bola de Fuego" en el altar. Puede usarlo el Mago o el Elfo.

7.2 Monstruo errante

Orco o Fimir (Alternan entre los dos).