

HEROQUEST

CRÓNICAS DEL TRONO LUNA

SURGIERON DE LA CIÉNAGA



Expansión realizada por JCGLP

<https://tronoluna.wordpress.com>

tronoluna@gmail.com

©2023 JCGLP. Todos Los derechos reservados. Ver.1.1.17112023



SURGIERON DE LA CIÉNAGA

Introducción

Este libro de retos pretende ser un “one-shot” para ser jugado en una sesión y consta de tres retos.

La idea surge de crear una aventura para usar los mandamalos que vienen como gadget del fascículo nº2 de la colección Warhammer Stormbringer de Salvat.

Esta aventura se juega de la misma forma que las otras aventuras del juego original.

Se recomienda que los personajes hayan completado al menos el primer libro de retos.

Los mandamalos se pueden sustituir por orcos (si tienen lanzas mejor) en caso de no tener las figuras, con las mismas características de los mandamalos.

Como Malvado Brujo eres libre de modificar el reto para añadir o quitar dificultad si así lo consideras.

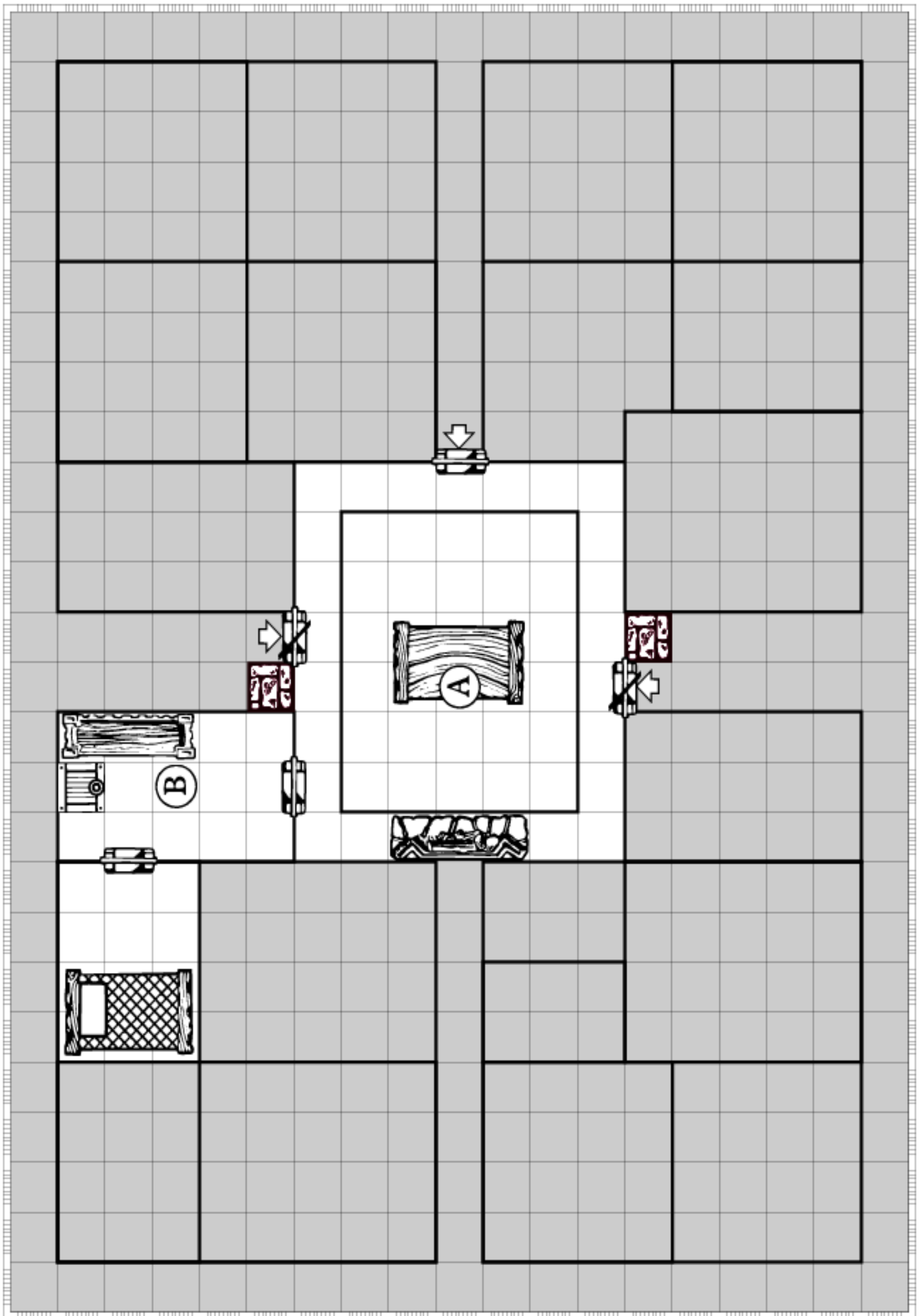
La marca HeroQuest y todo lo que se asocia con la presente expansión “Surgieron de la ciénaga” en ningún caso se venderá, en parte o enteramente, sin el permiso de los propietarios exclusivos del copyright. Esta expansión está reservada a un uso exclusivamente privado.

Introducción

Después de un largo día de viaje, habéis tomado la decisión de pasar la noche en una acogedora casa de postas. Disfrutáis de un delicioso plato casero junto al cálido fuego de la chimenea, mientras deliberáis sobre vuestros siguientes pasos.

Sin daros cuenta el resto de los viajeros se han retirado a sus habitaciones y hace tiempo que el muchacho que ayuda al posadero retiró vuestras comidas. Sólo quedáis vosotros en el salón, mientras que el tabernero y su hijo, cansados de trabajar todo el día se afanan en recoger.

Finalmente decidís levantaros y dirigios a vuestros aposentos, cuando de repente, las ventanas estallan y la puerta principal se abre de golpe...



La cena interrumpida

Mientras os disponíais a ir a descansar, la posada sufre el asalto de horda de goblins. A través de la ventana veis decenas de pequeños pielverdes y entre las sombras, figuras más altas y amenazantes. Vuestro principal objetivo es aguantar el ataque y salir con vida.



NOTAS:

Las puertas marcadas como abiertas en el mapa, son las ventanas de la posada.

En este reto los enemigos aparecen por oleadas por las ventanas y puertas marcadas con una flecha.

El turno empieza para el malvado brujo que mueve a los goblins e inicia el ataque. Luego según el número de turno, otra oleada aparece. Sino hay sitio disponible, para ubicar a los enemigos, la horda verde desplaza a los jugadores **siempre** hacia B

Cuando el último de los jugadores entre en B, una última oleada con 4 Mandamaliz entra en la sala, será lo último que vea antes de cerrar la puerta.

Turno	Oleada	Enemigos
1	1 ^a	6 Goblins
2	2 ^a	4 Goblins
3	3 ^a	2 Goblins y 2 Orcos
4	4 ^a	6 Orcos
El objetivo de las oleadas es llevar a los jugadores hasta B, si en el turno 5 aún no están en B sigue añadiendo enemigos hasta que huyan.		



Los jugadores empiezan en cualquier casilla adyacente a la mesa.

“Al entrar en el almacén, veis al tabernero que está abriendo una trampilla en el suelo y ayudando a bajar a su hijo, mientras os grita, rápido por aquí ...”

Cuando el último PJ baje por la trampilla lee lo siguiente

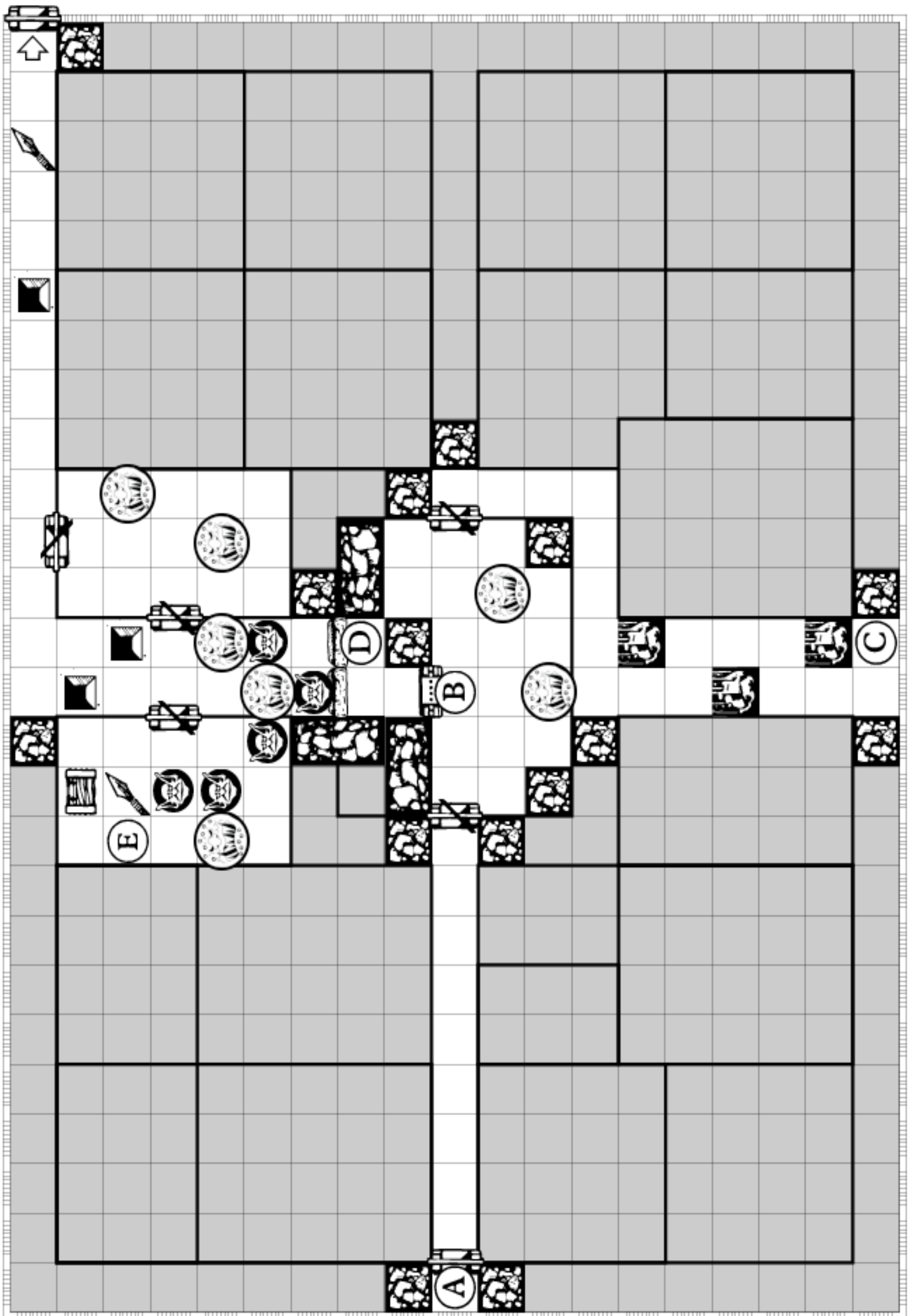


“El tabernero tira de unas cuerdas que hay junto la escalera de bajada y la trampilla queda oculta. Oís como la horda verde rompe la puerta y entra en el almacén destruyéndolo todo.

- *Psssssss, - os dice el tabernero con un dedo en la boca mientras con la otra mano os indica un túnel que se adentra en la oscuridad – este pasillo nos llevará a las afueras del pueblo, no hagáis ruido y seguirme “*



Monstruo Errante: ORCO



Escapada en la Oscuridad

El tabernero ha encendido una antorcha que os ilumina el camino y os guía hasta la salida. Aunque deberéis tener cuidado y estar alertas por los peligros que pudiera haber hasta llegar al final del camino.



NOTAS:

Sino se dispone de otra figura, puedes usar la de malvado brujo para representar al tabernero y su hijo, que siempre van juntos.

El tabernero lo lleva el malvado brujo y siempre moverá evitando el peligro para el y su hijo

Tabernero				
MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
6	1	1	2	3

- A** Inicio del reto. Los jugadores deciden el orden de marcha incluyendo donde va el tabernero.
- Una vez han acabado con los enemigos
- B** *“Con los mandamalos muertos, examináis la estancia y veis una reja, bloqueada con cadenas y candados oxidados por el tiempo. También unas viejas tablas cruzadas cierran el camino.*
- *No, por ahí no. Ese camino es peligroso y se cerró hace años. El mal habita en esos pasillos, continuemos ...- y señala hacia delante”*
- C** El pasillo en este punto está cerrado. No hay salida, parece que va a haber que ir por el camino cerrado de la puerta enrejada.
- D** Dos enormes puertas de piedra bloquean el camino (ver notas).
- E** El cofre contiene 2 pócimas de curación y 2 botes de antídotos contra venenos.



Monstruo Errante. 2 Goblins

Epílogo Reto 2

Apartáis unas ramas de maleza y salís a un pequeño claro. El sol ya empieza a despuntar y sus rayos os calientan cuando iniciáis el camino de vuelta

De vuelta al pequeño poblado, la incursión ha terminado, algunas casas están ardiendo y los vecinos se afanan en apagar el fuego de las calles.

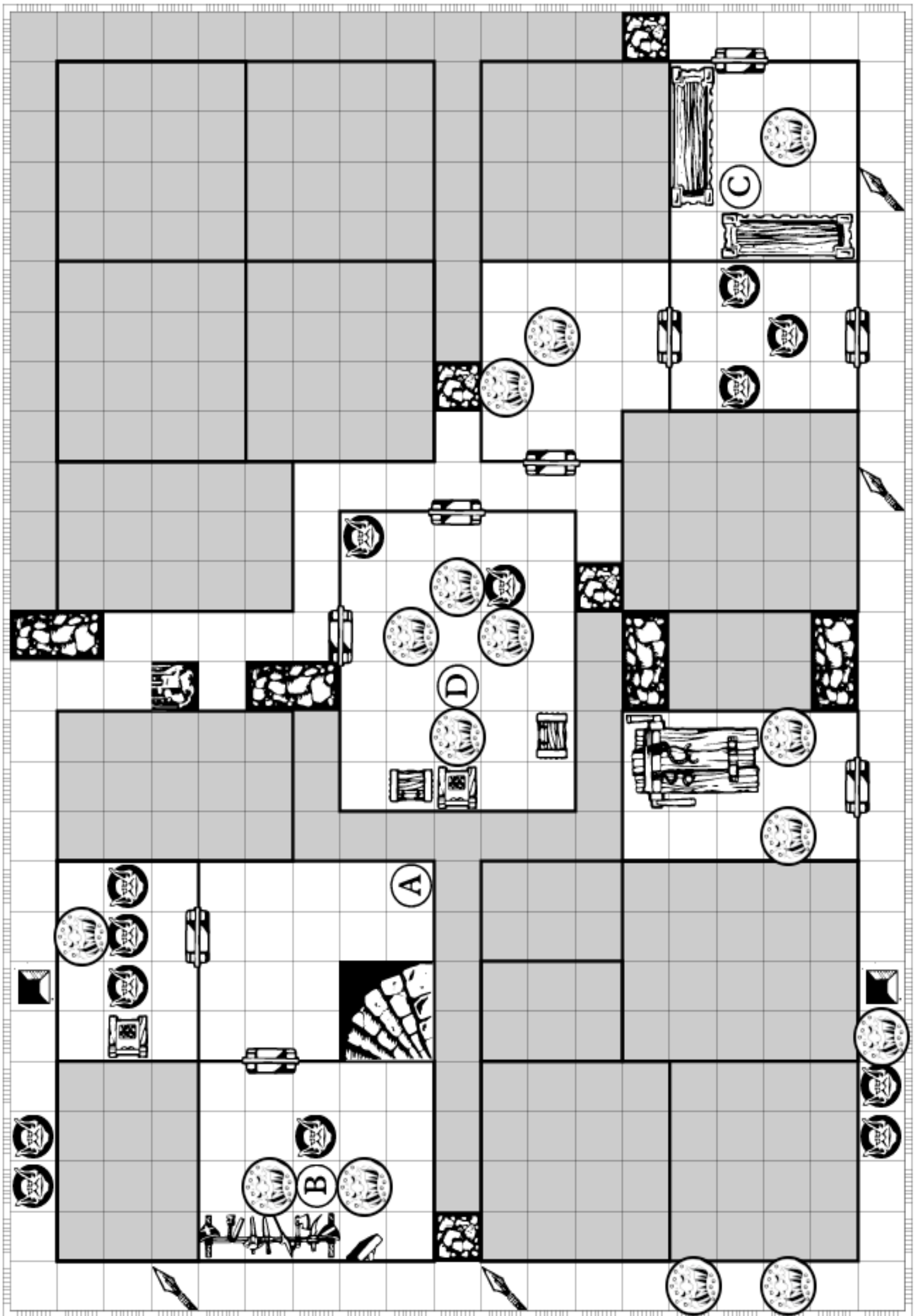
...

A mediodía llega a la aldea del corregidor de la comarca con una pequeña compañía de soldados, que inmediatamente se ponen manos a la obra para ayudar a los aldeanos.

El corregidor tiene orden de limpiar la comarca de cualquier amenaza, y para ello está autorizado a contratar a cualquiera que esté dispuesto a internarse en territorio de los orruks para acabar con su asentamiento.

¿Estáis dispuestos a internaros en una ciénaga peligrosa infectada de orruks en una misión de caza de bichos o bien preferís seguir vuestro camino y qué se encarguen los soldados?

En caso de aceptar la misión, en el pueblo existen mercenarios que los héroes pueden contratar para acompañarlos en la misión.



De caza en la ciénaga

Habéis aceptado la misión de caza en los pantanos. A menos de un día de viaje os internáis en una ciénaga y encontráis el rastro de la partida que os atacó la noche anterior y la seguís hasta unas cuevas que parecen ser su guarida.



NOTAS:

Las recompensas son las siguiente 10 monedas por cada goblin, 20 por cada mandamlaoz y 50mo si acaban con el líder de los mandamaloz. Se pueden quedar con cualquier tesoro que encuentren.

(A) Inicio

(B) Carta de equipo al azar y un frasco de antídoto

Unas estanterías donde se amontonan restos de pillaje, tras un búsqueda de tesoro tirar un dado de movimiento en la siguiente tabla

(C)

1 - 2	Dos cartas de componente de alquimia (ver notas)
3 - 4	Una gema por valor de 30 monedas de oro
5	Un mapa del tesoro (ver notas).
6	Un pergamino de hechizo. Bola de fuego

(D)

JEFE MANDAMLOZ				
MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
8	4	3	3	3

En los cofres hay 200 monedas de oro y joyas robadas valoradas en 100mo, entre las joyas os llama la atención una baratija sin valor, un colgante con el emblema de dos plumas de pavo real entrelazadas formando un marco sobre una bola de fuego.



Monstruo Errante: MANDAMALLOZ

Epílogo

Recogéis vuestra recompensa y pasáis un par de días más en la casa de posta recuperando vuestras heridas y recibiendo los halagos de los vecinos, agradecidos por llevar seguridad a su pueblo.

La posada esta llena de nuevos viajeros, el Mago juguetea con el medallón cuando un mercader se le acerca y señalando al medallón le dice

- *Veo que tu también conoces a alguien de la Casa Usher, menudos pájaros están hechos, pero entre tu y yo si las cosas salen bien, hacer negocios con ellos suele ser muy rentable, tú ya me entiendes....*

Componentes



Mandamaloz



Veneno.

Después de un ataque exitoso, se tira un dado de combate. Con una calavera, inyecta veneno al personaje, cada turno ha de tirar un dado y si saca una calavera pierde un punto de vida.

Cualquier hechizo de curación elimina el veneno del jugador.

Tokens de veneno



Reto 2. Puertas de Piedra



Las puertas de Piedra son grandes losas de piedra que deben ser apartadas del camino empujando, usando la fuerza bruta. Para abrir una de estas puertas, un personaje debe tirar unos dados de combate y sacar dos calaveras. El número de dados que tire depende del tipo de personaje que sea: ambos, el Enano y el Elfo tiran dos dados; el Bárbaro tira tres dados. El Mago no puede abrir una Puerta de Piedra. Una vez una Puerta de Piedra ha sido abierta, permanece abierta el resto de la aventura.

Referencia: *Contra la horda de Ogros*

Reto 3. Cartas de alquimia

Las cartas de alquimia son cartas de tesoro que vienen en la expansión “*La luna del terror*”, y sirven para que el Mago cree pócimas en bancos de alquimista. Sino se tienen esas cartas, sustituir por una poción de curación.

Reto 4. Mapa del tesoro

Esto es un gancho para futuras aventuras, incluso para darte la posibilidad de crear tu propio reto ☺