



HEROQUEST

LIBRO DE RETOS

Estas soberbias criaturas han sido decoradas por Mike McVey de Games Workshop, tú también puedes hacerlo siguiendo estos pasos:

- 1) Pinta la figura con una fina capa blanca.
- 2) Pinta las zonas principales de color, como la piel y la ropa. Por ejemplo, un Orc se pintaría piel verde, ropas marrones y armadura plateada.
- 3) Mezcla los colores básicos con pintura negra para oscurecerlos. Utilízalos en los dobles, arrugas de la ropa y armadura para simular las sombras.
- 4) Mezcla unas gotas de blanco con los colores básicos para producir colores más claros, que se aplican a las zonas levantadas.
- 5) Por último, añade los detalles de los toques finales con un pincel muy fino. Con la práctica podrás decorar figuras tan llamativas como estas!.



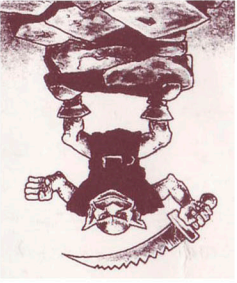
MB
JUEGOS

©1990 MB España, S.A.
Avda. Real Monasterio Sta.Ma. Poblet, 22,
46930 Quart de Poblet, Valencia, España.,
N.I.F. A-46156444; R.I.6170
4271E590
Depósito Legal V-2361-1989

Desarrollo con

GAMES WORKSHOP

Goblins
Estas criaturas de piel verde son pequeñas y crueles. A pesar de su tamaño y falta de fuerza bruta, son un enemigo peligroso. Los Orcs han esclavizado a muchas tribus de Goblins, y a menudo encontrarás a los dos juntos.



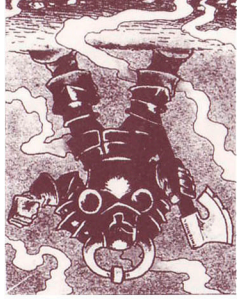
Orcs
Los Orcs se parecen a los Goblins pero son más grandes y más poderosos. Componen la masa del ejército de Morcar y les encanta cometer actos de crueldad y masacre. Son guerreros perversos, no hay que desestimar a un Orc.



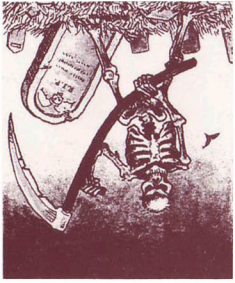
Fimir
Estas criaturas en forma de lagarto con un solo ojo, son aún más fuertes que los Orcs. A veces les encuentras mandando pequeñas bandas de Orcs y Goblins, pero son peligrosos incluso si les encuentras solos.



Guerreros de Caos
Estos son hombres convertidos en monstruos, esclavos de la oscuridad. Siempre llevan una fuerte armadura y a menudo llevan armas encantadas con magia negra. Estos temibles guerreros aterroizan hasta a los más valientes (o más tontos) oponentes.



Esqueletos
Los restos animados de los guerreros muertos, los esqueletos forman la parte principal del Ejército de los Muertos Vivientes. Son lentos pero sin piedad y son controlados por la magia negra.



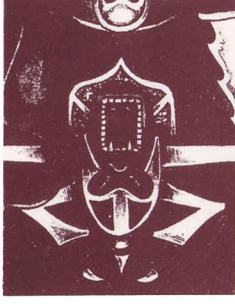
Los Zombis
Como los Esqueletos, los Zombis son cadáveres vivientes animados por arte de brujería. A diferencia de los Esqueletos, algunos llevan restos de carne putrefacta en su terrible cuerpo. Sus movimientos son lentos y torpes, y huelan a sepulcro por donde pasan.



Las Momias
Embalzamadas y conservadas por conjuros secretos, las Momias son controladas por una clase de magia más potente que los Esqueletos y los Zombis. Son difíciles de combatir en lucha cuerpo a cuerpo.



Las Gargolas
Estas horripilantes criaturas también son producto de la magia de Caos. En esencia son estatuas de piedra de grandes monstruos, traídos a la vida por ritos arcáicos. Su piel de "piedra" hace difícil herirlos.



"Has actuado bien, y sin embargo tu tarea apenas ha comenzado. Hay nubarrones en las tierras fronterizas del Emperador..."

"El Emperador conducía a su ejército hacia el Desfiladero del Fuego Negro, que une el Imperio con las Tierras Fronterizas. Nunca hubo un ejército tan poderoso. Mayor aún fué que el de Rogar. Se juntaron las tropas en las llanuras al pie de la montaña y esperaron. Al anochecer el cielo oscureció y se levantó el viento. Se oían chillidos y gritos escalofriantes desde las montañas que asustaban a los caballos y llenaban de miedo a hombres y bestias."

"Después llegó el primer asalto. Cayendo desde la montaña, invadiendo todo, el ejército de Morcar atacó a las defensas del Emperador. Vinieron como una ola negra: pero las defensas resistieron y parecía que podrían ganar ese día."

"Pero yo no había contado con la magia de Morcar. Allí de pie, en la cima de la montaña mirando el campo de batalla estaba Morcar y soltó la colera de su brujería. Salían relámpagos de la puntas de sus dedos y lanzaba llamas al campo de batalla entre las tropas de los defensores. Abrió brechas en nuestras líneas y el enemigo gritó de alegría."

"Después llegó la Guardia de la Muerte, las fuerzas de élite de los Caballeros de Morcar. Nuestro ejército huyó. Sólo la guardia personal del Emperador aguantó y muchos se sacrificaron para asegurar la retirada del Emperador."

"Los restos del ejército ahora están en Karak Varn - la antigua fortaleza de los Trolls. No tienen suministros para una larga batalla, por ello hemos de actuar rápidamente si queremos salvar al Emperador y a sus tropas."

"Aún así, hay otro mal que afrontar. El Lord Brujo vive. El también tiene una magia con la cual yo no contaba, y fue protegido del Filo del Espíritu. Estaba malherido y huyó a su antiguo refugio en las Montañas Negras. Pero pronto estará restablecido de sus heridas para poder conducir a sus malditas tropas de nuevo."

"El Imperio te necesita. Yo no puedo actuar en contra de estos peligros, pues tengo que ir en contra de Morcar para intentar debilitar su poder. Hasta que nos veamos de nuevo, cuidado amigos míos. Adios"



"En la chimenea del estudio de Mentor el fuego arde de manera cálida pero ilumina poco. El brillo de su luz mortecina da poca idea de la cantidad de libros y pergaminos que llenan las estanterías. Lentamente Mentor se acerca al fuego."

"Bueno, amigos míos, ya ha finalizado vuestro entrenamiento. Aún no sois héroes y os teneis que poner a prueba, pero primero, dejadme contaros la historia de Morcar..."

"Erase una vez hace muchos siglos, Morcar era aprendiz mío. Trabajaba duro y aprendía deprisa, pero la impaciencia pudo con él y quiso aprender magia más poderosa. Le avisé de los peligros a que se exponía, y que debía tener paciencia, porque con el tiempo sería un gran mago, pero Morcar no quiso esperar: cada noche en secreto entraba en mi estudio y leía mis libros de conjuros. Los secretos allí contenidos eran poderosos, y una vez que los hubo aprendido, Morcar huyó."

"Cuando le alcancé, le encontré muy cambiado. Había jurado su fidelidad a los Grandes Poderes del Caos, ¡el insensato! Vió la magia como el camino más corto hacia el poder, y no se dió cuenta del precio tan alto que tendría que pagar. Intenté razonar con él, pero fracasé. Se burló de mí y me atacó con un hechizo el cual me las vi y me las deseé para deshacer. Durante muchos días luchamos, pero Morcar tenía aliados más fuertes que yo y no le pude derrotar. Al final, los dos quedamos debilitados: él huyó y buscó refugio en la Inmensidad del Caos del Norte. Allí curó sus heridas y perfeccionó sus destrezas, conjurando antiguos poderes con que vencer al Imperio. No sabe lo que hace, porque le servirán mientras le necesiten, pero le destruirán con el tiempo."

"He de vigilar a Morcar y medir la fuerza de su magia. Esto se puede hacer con la ayuda del Manuscrito de Lortom. Los poderes que Morcar ha conjurado nos destruirán a todos si me descuido. El ejército de Morcar nos amenazó en el pasado. Entonces fué Rogar quien me ayudó a derrotarlos. Ahora vienen de nuevo: ya han atacado las Tierras Fronterizas. El Imperio tiene que buscar héroes otra vez y con este fin os he entrenado."

Cada uno de vosotros ha de cumplir tres tareas. Si lo haceis, sereis Campeones del Reino y nombrados Caballeros Imperiales. entonces estareis en camino de ser héroes. Hablaré con vosotros a la vuelta - si volveis....

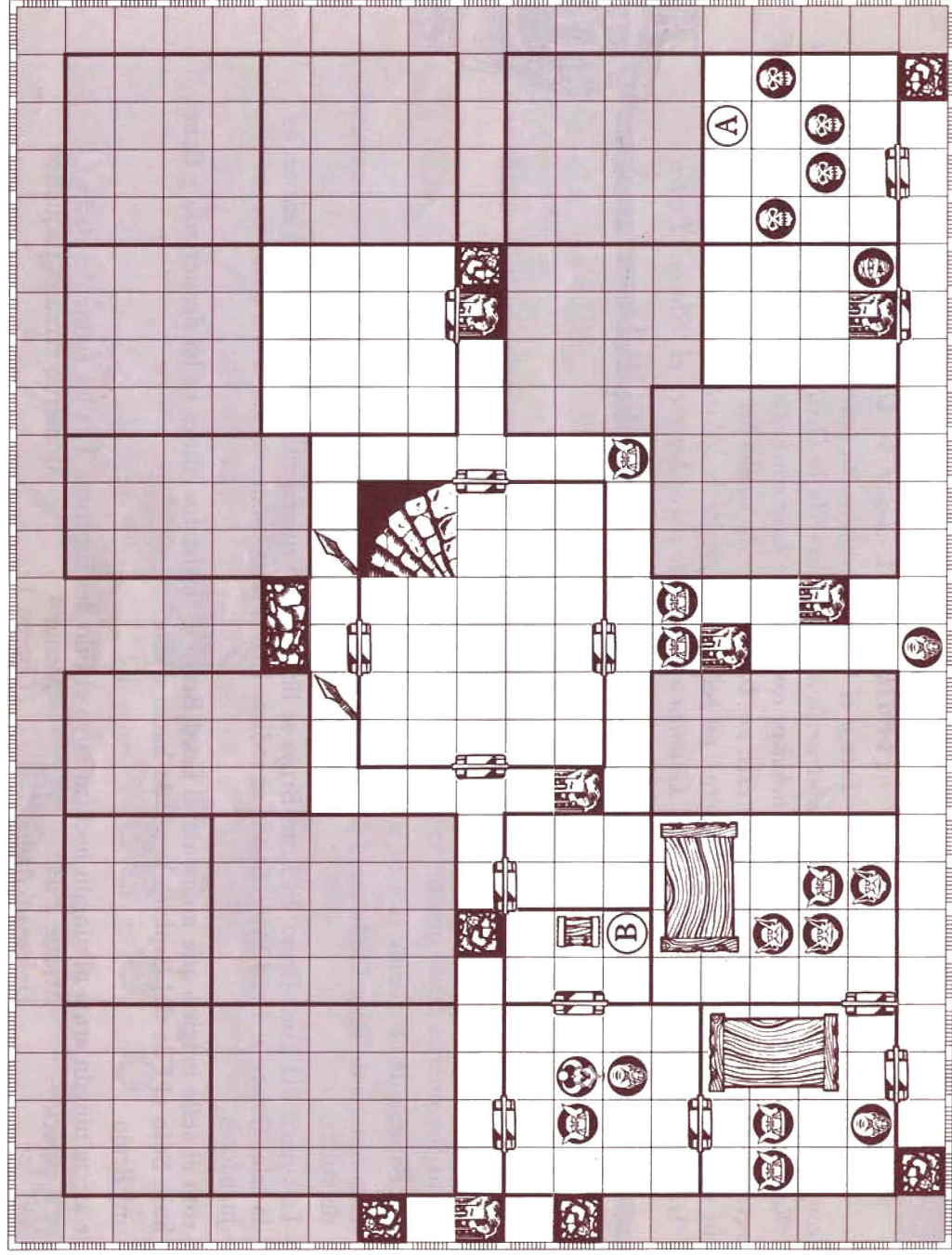




Has despertado al Lord Brujo. Será una gran amenaza para el Emperador en la próxima guerra. Has destruido al Lord Brujo antes de que tratara a su ejército de muertos vivientes a atacar a las fuerzas del Emperador. Primero busca el Fílo del Espíritu que fue forjado por los enanos de las Montañas del Fin del Mundo y enfriado en las Once Fuentes de Leblin. La espada ahora está en el antiguo templo en ruinas y la tienes que recuperar.

Los espacios marcados con rocas caídas muestran donde es peligroso el techo. Cualquier jugador que caiga en uno de los espacios, tira un dado. Si saca un 5 o un 6, pierde un Punto Corporal con la roca caída. Si el jugador lleva casco, y tiene carta de Casco, pierde sólo un Punto Corporal si saca un 6. A los monstruos no les afectan las rocas caídas, pues conocen bien los pasillos. No coloques los cartones de roca caída en el tablero.

B - El cofre tiene 200 monedas de oro.
Monstruo errante: Guerrero de Caos.



El Rescate de Sir Ragnar

"Sir Ragnar, uno de los Caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero de Lord Orc llamado 'Ullag. Tu misión es la de encontrar a Sir Ragnar y llevarle a un sitio seguro. El Príncipe Magnus pagará 200 monedas de oro al personaje que rescate a Sir Ragnar. La recompensa se puede compartir entre varios aventureros, pero no hay recompensa ninguna si matan a Sir Ragnar al intentar escapar."



NOTAS

A – El cofre es una trampa. Cualquier jugador que abra el cofre sin haber buscado antes pierde un punto Corporal.
El cofre está vacío.

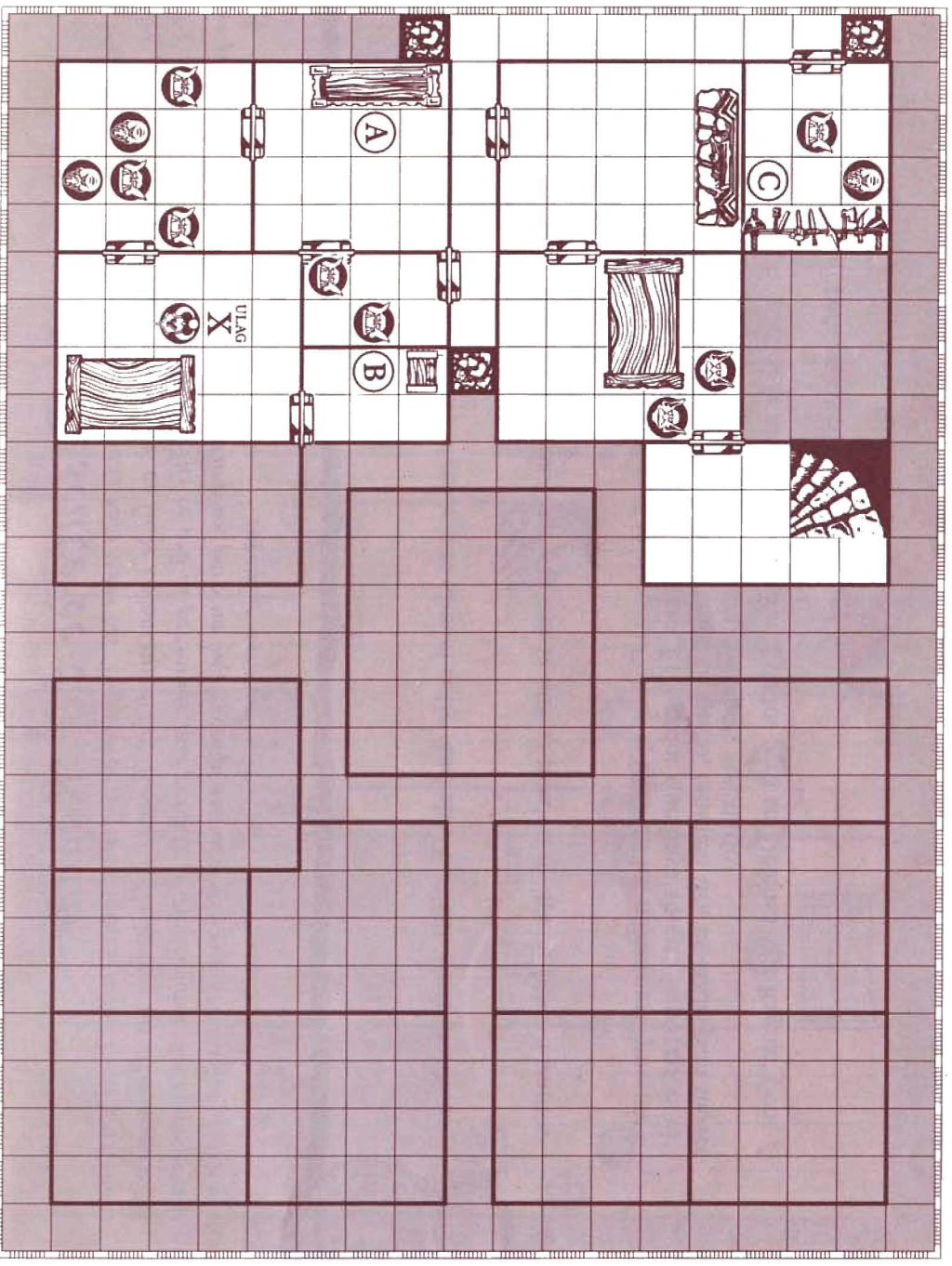
B – El Arca del Tesoro contiene la Pócima Curativa, con la que se pueden recuperar hasta 4 puntos Corporales y 50 monedas de oro.

ENCONTRANDO A SIR RAGNAR

Cuando alguien encuentre a Sir Ragnar, sonará la alarma. Coloca a TODOS los monstruos, puertas y muebles en el tablero. Todas las puertas están ya abiertas. El jugador que haya abierto la puerta es el que deberá mover a Sir Ragnar. Cuando este jugador tenga su turno, también tira un dado para mover a Sir Ragnar. Ha de llevarlo al recuadro de la salida para conseguir rescatarlo.

Sir Ragnar no puede atacar, pero si le atacan, puede tirar 2 dados para su Defensa. Sir Ragnar tiene 2 puntos Corporales.

Utilizar la figura del Brujo para representar a Sir Ragnar.



'Barak Tor - La Tumba del Lord de los Brujos

'Hay una guerra con los Orcs del Este y el Emperador necesita unir los reinos menores para el conflicto. Para hacerla, tiene que encontrar la antigua Estrella de Occidente como la que llevaban los Reyes de Legenda y 'Rogar cuando luchaban con Morcar hace muchos años. El que encuentre la joya recibirá 200 monedas de oro. La joya está en 'Barak Tor - la tumba del Lord de los Brujos. También fue conocido como el 'Rey de los Muertos, un poderoso sirviente de Morcar, y fue destruido por el 'Filo del Espíritu hace muchos años. La única arma que le puede herir es el 'Filo del Espíritu.'

NOTAS

- X - Utiliza el Brujo de Caos como figura del Lord Brujo. Colócala en el espacio con la X cuando se libere el Lord Brujo.
- A - Estas son puertas falsas que no se pueden abrir nunca.
- B - La Estrella de Occidente está en la mano del Zombi.
- C - Esta trampa de Roca Caída caerá después de pasar el último personaje, bloqueando así el camino de vuelta.
- D - La tumba del Lord Brujo. El Lord Brujo se libera de su tumba cuando los jugadores entran en la sala. Coloca al Lord Brujo donde se indica. Lee la letra oscura en voz alta a todos los jugadores.

Has roto el sello mágico que mantenía al Lord Brujo esclavizado. Ahora se ha despertado y tienes que huir. Solo el Filo del Espíritu le puede hacer daño.

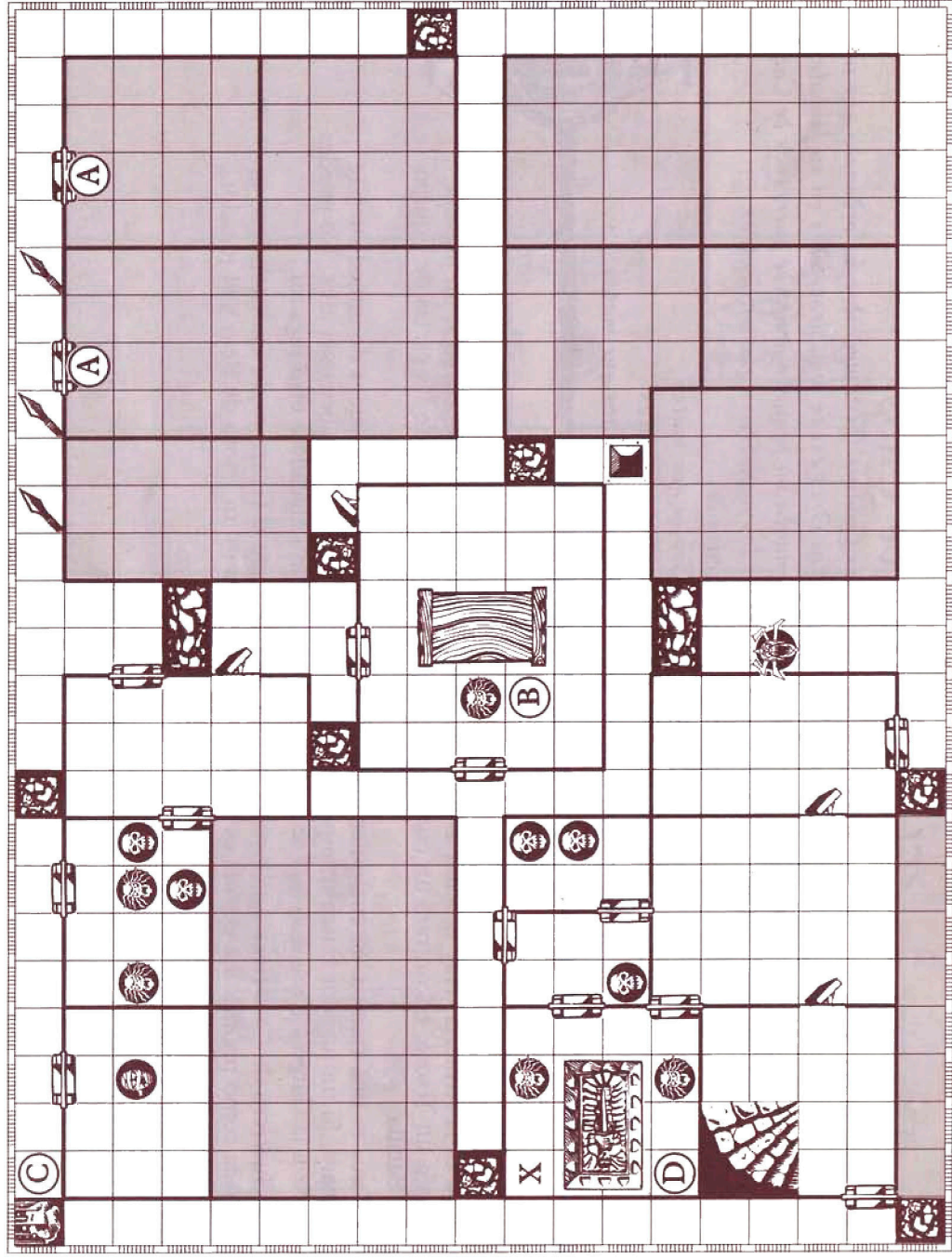
El Lord Brujo

No le afecta ningún arma ni ningún hechizo salvo el Filo del Espíritu. Tira los siguientes dados:
 Mueve 1 espacio Ataque 2 dados Mente 4 Monstruo errante: Esqueleto

Defensa 6 dados

Cuerpo 1





La Guardia del Lord Orc

"El Príncipe Magnus ha ordenado que el Lord Orc Ulag, responsable del secuestro de Sir Ragnar, sea buscado y eliminado. El que mate a Ulag recibirá la recompensa de 100 monedas de oro. También puede quedarse con cualquier tesoro encontrado en la fortaleza de Ulag."



NOTAS

- A – El armario contiene 30 monedas de oro y una Pócima Curativa, que repone hasta 4 puntos Corporales.
- B – El Arca de Tesoro contiene una trampa. Cualquier jugador que abra el arca sin haber buscado las trampas antes, pierde un Punto Corporal. El arca contiene 100 monedas de oro.
- C – Esta es la armería. Si algún jugador busca un tesoro, encontrará una lanza. El jugador puede coger una carta de lanza de las cartas de Equipo de Batalla.

ULAG

Utiliza la figura Orc con la espada de doble filo para representar a Ulag. Ulag tira los siguientes dados:

Ataque 4 dados

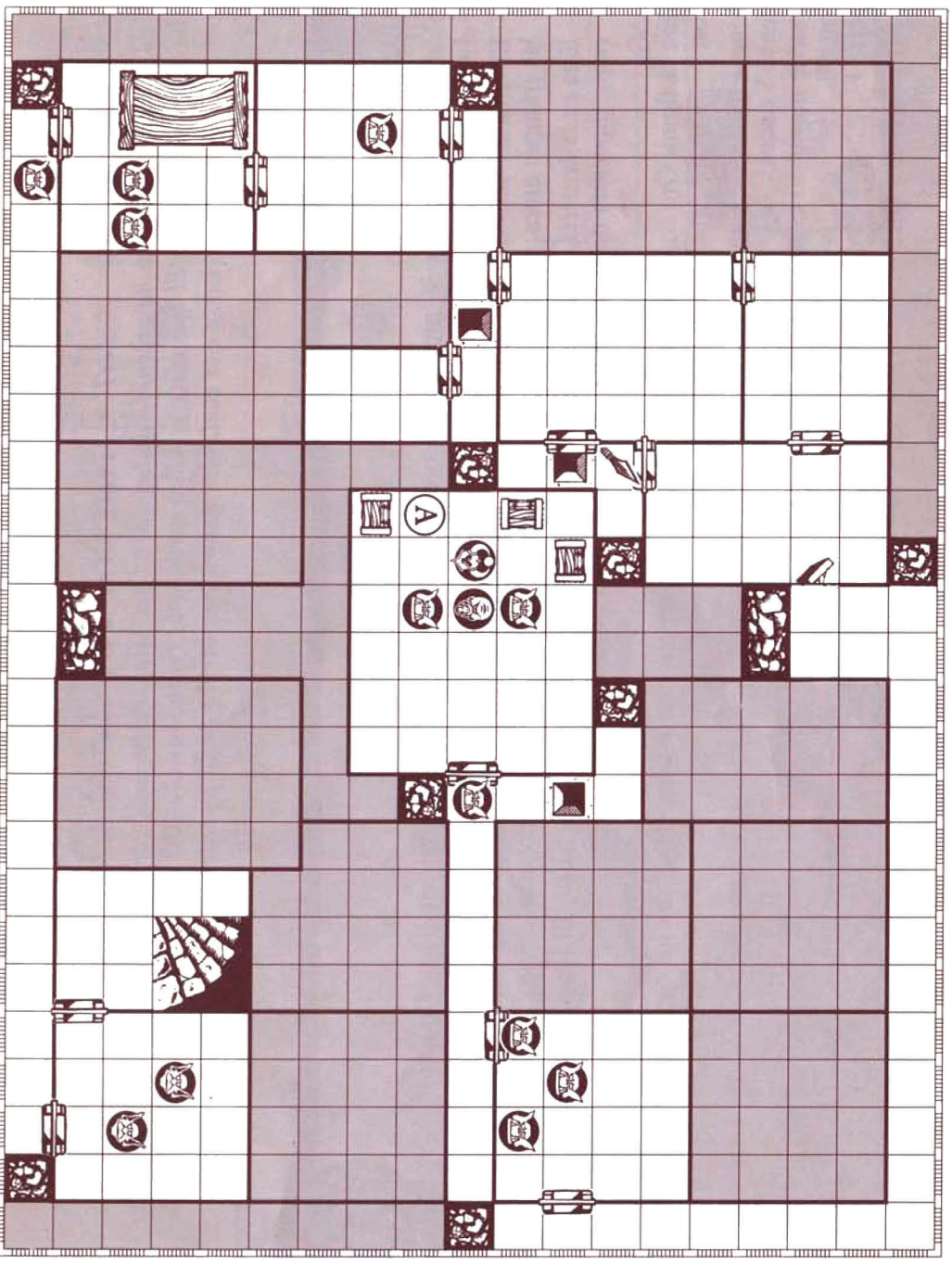
Defensa 5 dados

Se puede mover 10 espacios

Mente 3

Cuerpo 1

Monstruo errante: Orc.



El Baluarte de Caos

Las tierras del Este han sido invadidas por los Orcs y los Goblins. El Emperador ha ordenado que un grupo de valientes héroes sean enviados para destruirlos. Los Orcs están muy protegidos en su fortaleza subterránea conocida como "El Baluarte de Caos". Les comanda un pequeño grupo de guerreros de Caos.

Tienes que entrar luchando y matar a todos los monstruos que encuentres.

Cobrarás la recompensa de

10 monedas de oro por cada Goblin que mates

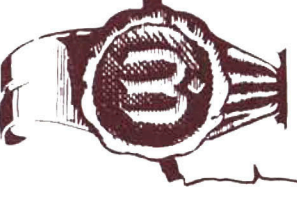
20 monedas de oro por cada Orc que mates

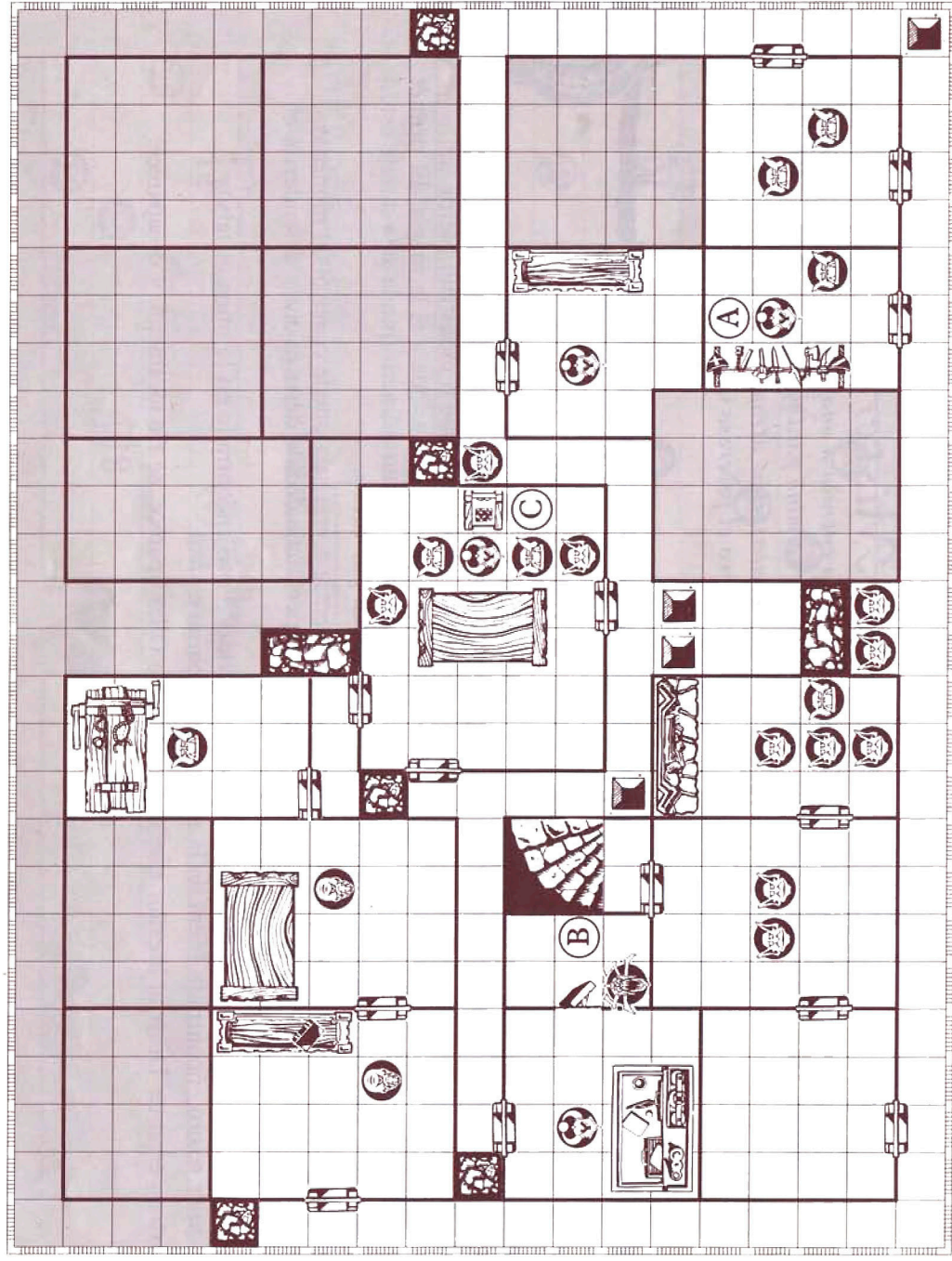
30 monedas de oro por cada Fimir o Guerrero de Caos que mates.

NOTAS

- A - Esta es la Armería. Hay muchas armas aquí, pero son inútiles. Sin embargo si un jugador busca un Tesoro, encontrará un escudo. Ese jugador coge el escudo de las cartas de Equipo de Batalla.
- B - El arca es una trampa. Si cualquier jugador abre el arca, la Gárgola saldrá de inmediato y le atacará. Si un jugador busca trampas descubrirá lo que le pasará si abriera el arca. No puedes herir a la Gárgola hasta que ésta se haya movido o que haya atacado a otro jugador.
- C - El Guerrero de Caos tiene una espada mágica. El que mate al Guerrero de Caos consigue la espada como premio. La espada es la Ruina de Orc. Esta es un tesoro de Reto y el jugador deberá coger la carta correspondiente.

Monstruo errante: Fimir





El Oro del Príncipe Magnus

Al Emperador le han robado tres cofres de tesoro. Ofrece una recompensa de 200 monedas de oro al que le devuelva un cofre y 1000 el oro. Se sabe que los Ladrones son una banda de Orcs escondida en las Montañas Negras. Su líder es Gultor, un Guerrero de Caos.



NOTAS

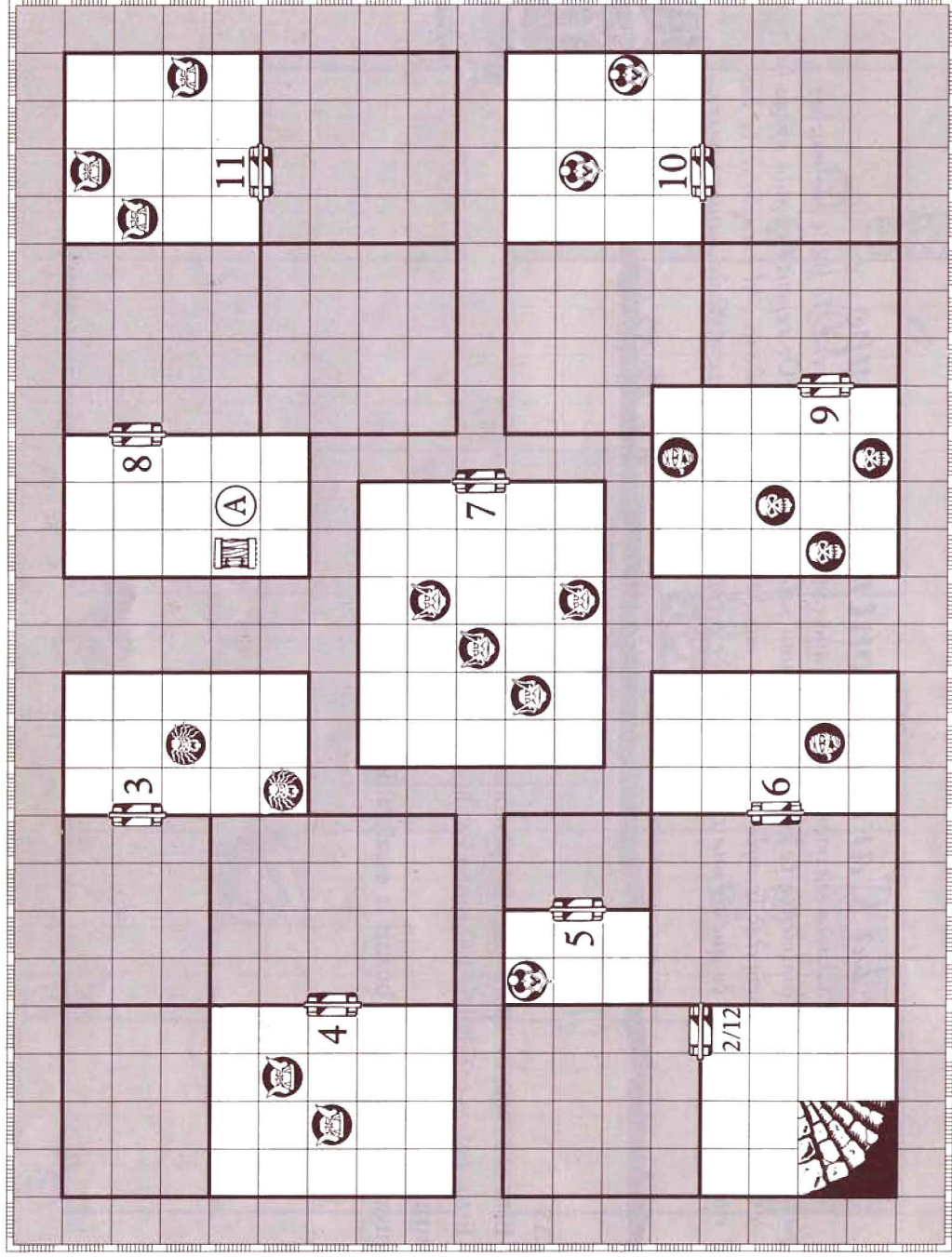
A - Estos son 3 cofres con 250 monedas de oro cada uno. Cada personaje puede llevar un cofre a la vez. Cuando tengas un cofre en tu poder sólo puedes tirar un dado para moverte. Si el personaje decide quedarse con el dinero del Príncipe y no devolverlo, será un forajido y nunca podrá ser Campeón.

Monstruo errante: Fimir

—Hace mucho tiempo, un mago llamado Ollar descubrió la entrada a una mina de oro. Utilizando sus grandes poderes construyó un castillo mágico encima de la mina para protegerla. El castillo tenía muchos portales mágicos y lo vigilaba una cantidad de monstruos atrapados en el túnel del tiempo. ¿Puedes encontrar la entrada? Otros lo han intentado, pero el poderoso Castillo lo ha impedido una vez tras otra.

Esta es la entrada a la mina. Cualquier jugador que entre a esta sala puede coger 5000 monedas de oro, pero no puede ni atacar ni defenderse. Si el personaje decide dejar el oro y defenderse, el oro regresa de nuevo a la mina.

Monstruo errante: Decir al jugador que el fantasma de Ollar aparece, se ríe locamente y desaparece.



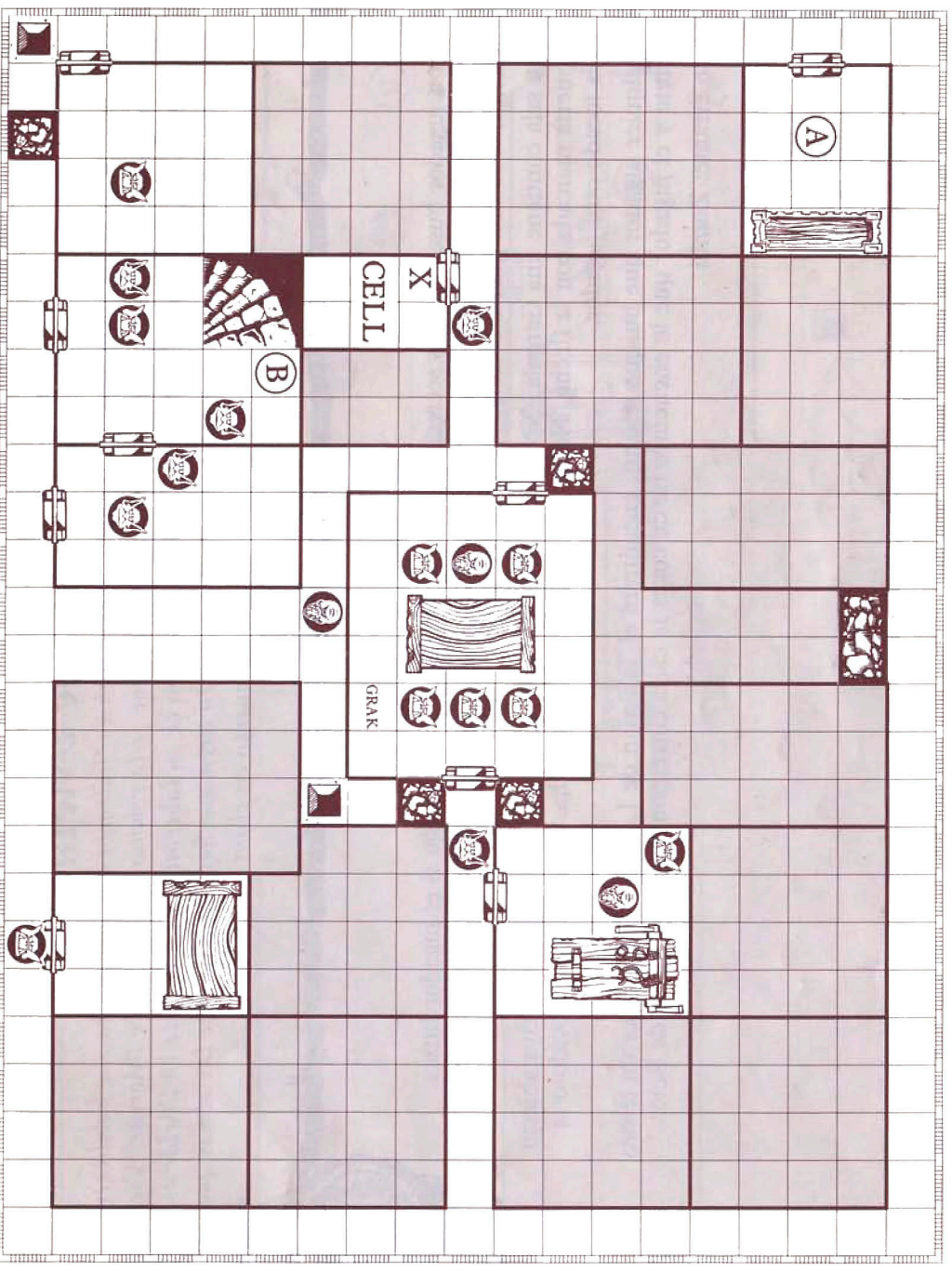
El Laberinto de Melar

Hace muchos años, un mago poderoso llamado Melar creó un Talismán que aumentaba sus habilidades mágicas. Llevaba el talismán siempre encima por miedo a que se lo robaran los aliados de Morcar. Dicen que dejó el Talismán en su laboratorio situado en el corazón de su laberinto. El laberinto de Melar está protegido con unas trampas y guardianes mágicos. También dicen que hay fantasmas de las almas que han buscado el Talismán y han muerto en el intento.



NOTAS

- A – Si un jugador busca puertas secretas no encontrará **nada**. Sin embargo si el jugador busca tesoros, encontrará la llave de Melar. Al tocarla, la llave desaparecerá y el trono se moverá, descubriendo una puerta secreta.
 - B – Esta sala contiene una Gárgola. No se puede mover hasta que uno de los jugadores haya abierto la puerta marcada con la flecha. No se puede herir a la Gárgola hasta que la haya movido o la haya tocado otro jugador.
 - C – Cualquier jugador que busque tesoros, encontrará el Talismán de Lore. El Talismán es un tesoro de reto y el jugador que lo encuentre ha de coger la carta correspondiente de Tesoro de Reto.
- Monstruo errante: Zombi



La Carrera Contra el Tiempo

"Un guía te llevará a una mazmorra que dicen que contiene un gran secreto. Te lleva por muchos pasadizos oscuros y finalmente te encuentras en una sala con 3 puertas. De repente el guía apaga la antorcha y en la oscuridad le oyes decir: '¡Adios, mis heroes!'. Dice burlándose. Al escaparse, te das cuenta horrorizado de que es una trampa. Has de escapar o morir en este olvidado agujero negro."

NOTAS

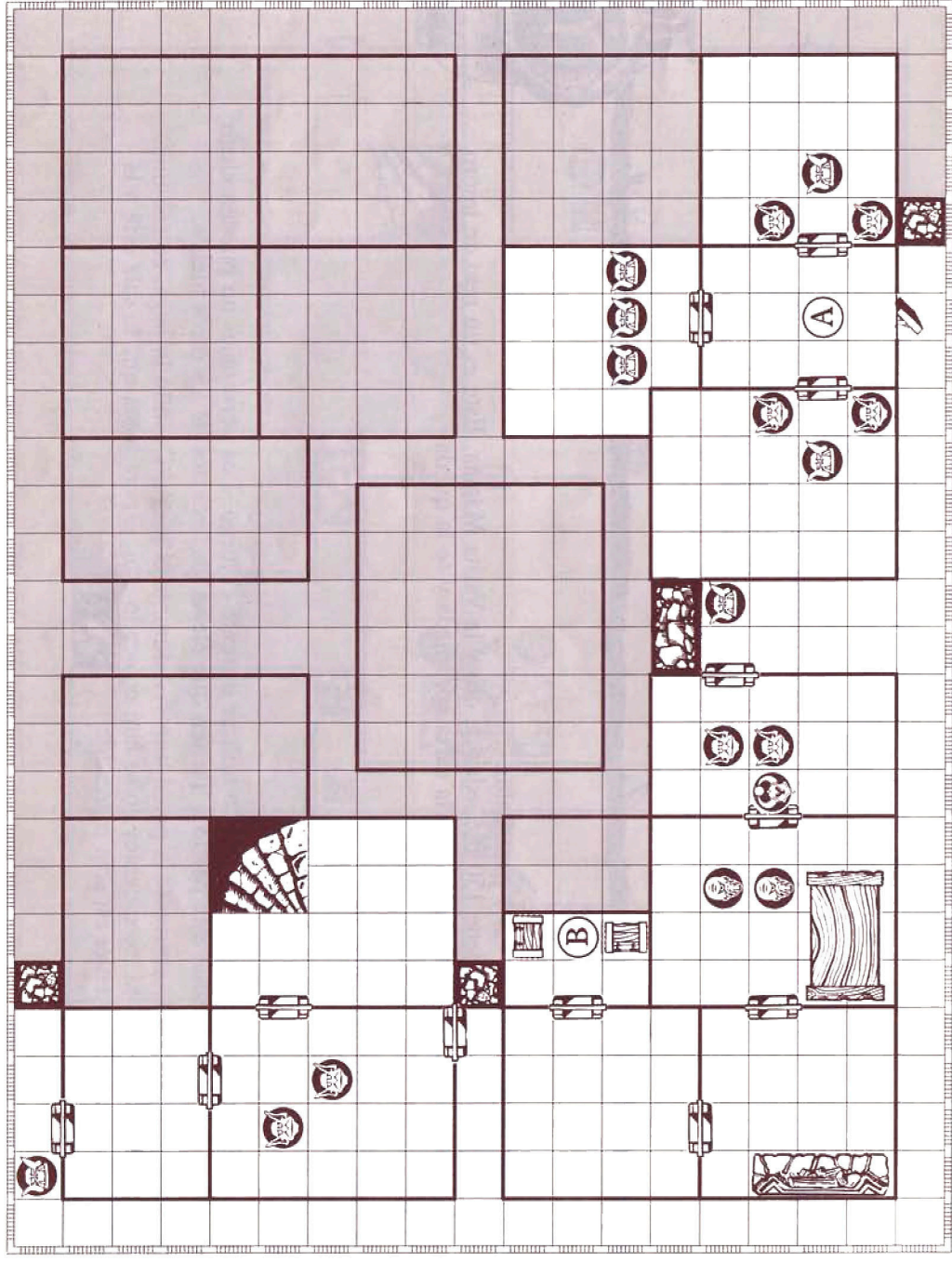
A – Esta es la sala de salida para los personajes.

B – Estos cofres contienen 100 monedas de oro cada uno.

Monstruo errante: Fimir

Los jugadores tienen que buscar la escalera de salida para escapar.





El Legado de Lord Orc

“El vil descendiente de Ullaq, llamado Grak, ha jurado vengar la muerte de su padre. Aunque ha tardado unos meses en hacerlo, por fin te ha pillado y te ha capturado en una emboscada. Ahora eres prisionero en sus mazmorras. Se deviana los sesos buscando un castigo lo suficientemente terrible para ti. Sin embargo, mientras el guardia duerme, logras abrir la celda con un hueso de rata. Tienes que encontrar tu equipo de batalla y escapar.”



NOTAS

Grak ha quitado el equipo de batalla a todos los personajes, no pueden utilizar nada del equipo de batalla logrado de previos juegos. Ni el Mago ni el Enano pueden hechizar a nadie hasta que encuentren sus “armas” donde está almacenado todo el equipo de batalla.

X De aquí salen los personajes.

A – Aquí se almacena el equipo confiscado de los personajes. Cuando un jugador abre la puerta, tiene que encontrar donde están los equipos, cuando un jugador entra en la sala, puede recuperar todos los equipos, cartas de tesoro, de Reto y cartas de Hechizo. Otros jugadores pueden recuperar su hechizo estando en la misma sala o pasillo que el jugador que ha recogido todo el equipo. Este jugador **puede** decidir quedarse algo o todo el equipo para sí mismo, pero no puede quedarse con los hechizos a menos que sea el Mago o el Enano.

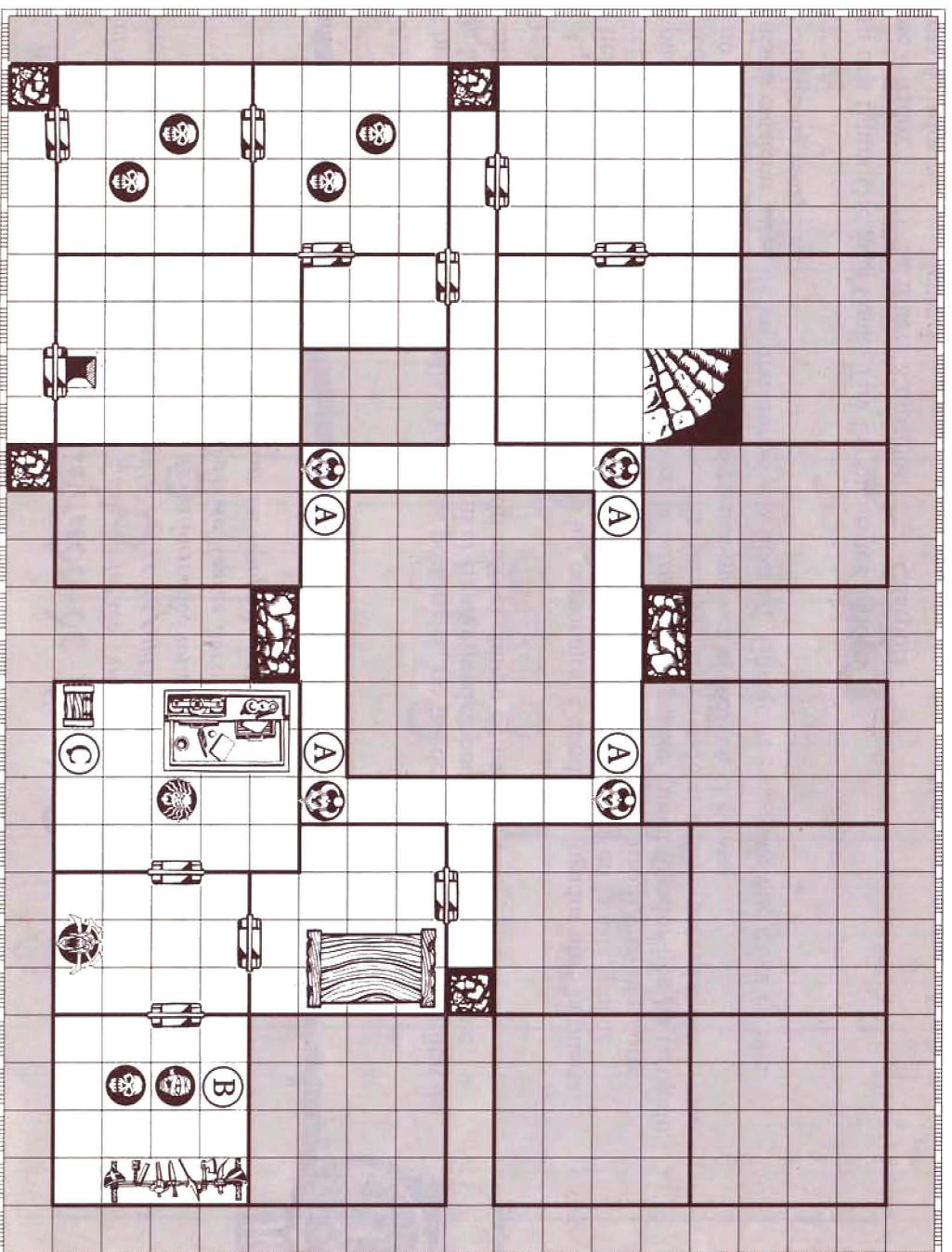
B – Estas escaleras salen de las mazmorras a la libertad. Cualquier personaje que caiga en este espacio ha escapado.

GRAK

Utiliza una figura Orc para Grak. Tira los siguientes dados:

Ataque 4 dados	Se mueve 8 espacios	Cuerpo 1
Defensa 4 dados	Mente 3	

Monstruo errante: Fimir



La Magia del Fuego

Los Orcs de las montañas negras han estado usando la magia del fuego en sus ataques. 'Balur', el brujo del fuego, es el responsable de la ayuda a los Orcs. 'Ningún hechizo de fuego le hace daño y los magos del 'Emperador no tienen poderes contra sus conjuros. 'Por eso te han elegido para entrar en su guarida situada en las profundidades bajo el 'Risco del fuego. El 'Emperador recompensará con 150 monedas de oro a cada uno por la destrucción de 'Balur'.

NOTAS

Utiliza la figura del brujo de Caos para Balur.

A – El cofre del tesoro contiene 150 monedas de oro y la Varita Mágica. Este es un reto de tesoro, el personaje que lo encuentre, toma la carta apropiada y se la queda.

BALUR

Balur tiene los siguientes valores:

Mueve 8 espacios

Ataque 2 dados

Defensa 5 dados

Mente 7

Cuerpo 1

Balur tiene 3 hechizos de fuego, que puede utilizar durante el juego. Los personajes no pueden elegir los hechizos de fuego durante esta partida. Tienen que elegir los hechizos de los otros juegos.

Balur tiene la habilidad de atravesar la pared **una vez** durante el juego. Cuando lo haga, coloca una “x” en medio de la sala. Si los muebles no se han colocado aún, espera hasta que la sala esté a la vista para colocar a Balur en el espacio marcado.

Monstruo errante: Fimir



El Cazador de Piedra

"El mago personal del Emperador, 'Karlen, ha desaparecido. 'El Emperador teme que haya sido asesinado o que esté bajo un conjuro de la magia de Caos. 'Descubre lo que le ha pasado a 'Karlen y, si está vivo, llévale a un sitio seguro. 'Pagarán 100 monedas de oro a cada personaje a su regreso."

NOTAS

A - Todos los guerreros de Caos en esta aventura están hechos de piedra y pueden tirar un dado de más en defensa.

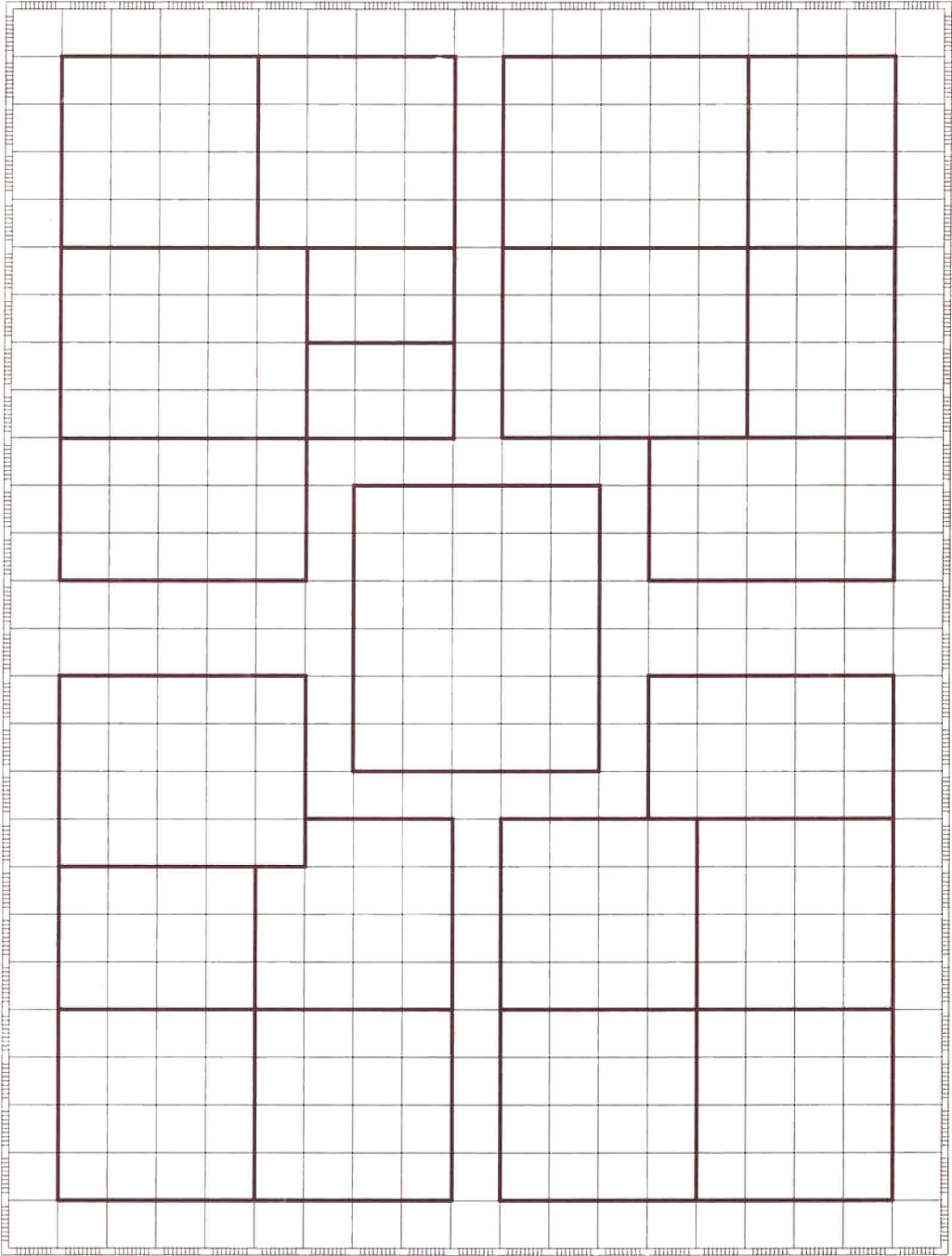
B - Esta es la clase de armas. Cualquier jugador que busque tesoro encontrará la armadura de Dorán.

Llévale a un sitio seguro. Pagarán 100 monedas de oro a cada persona a su regreso.

A – Todos los guerreros de Caos en esta aventura están hechos de piedra y pueden tirar un dado de más en defensa.

Esto es un tesoro de Reto. El jugador coge la carta apropiada, y se la podrá quedar.

Monstruo errante: Momia



NOTAS

Al crear tu propia aventura, asegúrate de no colocar más muebles en el plano de los que hay en el juego. La forma más sencilla es sacar los muebles de tu mazmorra al planearla. Después marca en el mapa donde colocar los monstruos, escribe un párrafo corto para explicar la aventura y estás listo para jugar.

Saca fotocopias del mapa en blanco para diseñar tus propios juegos en el futuro.



Scanned by: The Spanish Inquisition

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.

All Rights Reserved

A Division of Hasbro, Inc.

Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.