EL EJÉRCITO DE ESQUELETOS

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.
4234E890

Desarollo con
GAMES WORKSHOP

HEROQUEST

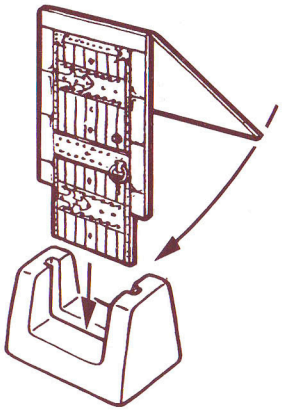
EL RETORNO DEL LORD BRUJO

El Lord Brujo ha sido vencido y sus huestes de los muertos yacen bajo tierra. La magia que las activó ha sido debilitada. Sin embargo, esta victoria podría trocarse en derrota si nos relajamos en nuestra lucha. Ahora es el momento para renovar nuestros esfuerzos. Ahora que el enemigo es más débil nuestro golpe debe ser más fuerte. Los sicarios del Lord Brujo que han escapado permanecen activos y seguramente traman vengarse de aquellos que derrotaron a su amo. En verdad, el Tomo Lore me ha revelado que Skulmar, a quien creíamos muerto, ha escapado de las ruinas de Kalos con muchos de los libros de hechizos más poderosos del Lord Brujo. Fue ayudado por el traidor, Sir Ragnar, a quien una vez rescatastéis de las fuerzas de Caos, pero que fue corrompido por su influencia. Temo que pronto tendréis que enfrentaros a Skulkmar para intentar eliminarle para siempre, aunque Sir Ragnar ha sido capturado y ejecutado.

De momento os habéis ganado un descanso. Venid amigos, el Emperador os espera en el Gran Palacio. Esta noche seréis honrados ante la nobleza de todo el Imperio por vuestras increíbles y heróicas hazañas.

EL RETORNO DEL LORD BRUJO

Montaje



Antes de comenzar a jugar las aventuras del Retorno del Lord Brujo deberás separar los componentes de cartón de la hoja troquelada. Toma dos de las puertas abiertas del juego original Hero Quest y quítales el cartón, pero no desheches el cartón. Las puertas nuevas deberán ser plegadas y colocadas en las dos bases de plástico de las puertas originales, como se indica.

El Juego del Retorno de Lord Brujo

Las aventuras del Retorno del Lord Brujo se juegan de la misma forma que las otras aventuras del juego original. Sin embargo, notarás dos diferencias importantes:

Primero: Los personajes no comienzan las aventuras en la Escalera, sino que entran por una puerta del extremo del tablero de juego. La puerta por la que penetran en el tablero de juego está marcada por una flecha blanca.

Los jugadores sólamente podrán abandonar el tablero de juego encontrando otra puerta en el extremo del tablero o llegando a la Escalera.

El Malvado Brujo deberá utilizar las nuevas puertas al colocar la puerta en el extremo del tablero.

Segundo: Como sucede en las tres últimas aventuras del Libro de Retos original, las aventuras del Retorno del Lord Brujo son secuencias. Podrás jugar varias aventuras, una tras otra si lo deseas. Los personajes recuperan la plenitud de facultades y podrás escoger nuevos hechizos entre aventuras.

Tu principal objetivo en cada aventura es encontrar la forma de llegar a la próxima etapa de la Aventura, y así por útimo llegar a la Corte del Lord Brujo y enfrentarte a él en un combate final.

Mentor entró en la habitación cabizbajo. Habló con gran tristeza:

"Buenos compañeros, el Lord Brujo no está muerto. Debemos actuar con rapidez, pues su poder crece cada día. No tardará mucho en recuperarse totalmente. Una vez su poder haya despertado del todo, se levantará de nuevo con las Legiones de los Muertos. Estos guerreros son unos enemigos temibles. Solo hombres de gran coraje, o aquellos con poderosa magia pueden enfrentarse a ellos.

No conocen el miedo y luchan sin tregua hasta ser destruidos.

El Tomo Lore me ha mostrado que el Lord Brujo se ha trasladado desde Barak Tor a la ciudad caída de Kalos. Hace mucho la ciudad fue destruida por Morcar y entregada como vasalla al Lord Brujo. Bajo sus ruinas el Lord Brujo ha construido una gran fortaleza subterránea, pues la luz del día es demasiado pura para sus viles criaturas. Cuando fue derrotado, las puertas de la fortaleza se cerraron y nadie ha vuelto franquearlas. Ahora el Lord Brujo retorna.

Sentado en el Trono Alto de Kalos el Lord Brujo vigila la Llanura de la Muerte y puede ver a cualquiera que se aproxime. Nadie escapa a su escrutinio. El Trono Alto es uno de los tres tronos que esperan a aquellos que también quisieran presidir la Corte de los Muertos. Si el Lord Brujo no es detenido pronto, los otros tronos serán tomados, uno por Skulmar, Capitán de las Huestes de los Muertos, y el otro por Kessandria, la Reina Bruja. Se dice que los guerreros muertos serán convocados de nuevo bajo la Bandera Negra cuando Kessandria y Skulmar se siente franqueando al Lord Brujo.

La Corte del Lord Brujo

El Lord Brujo ha vigilado vuestro progreso. Ha intentado destruiros pero lo habeis evitado cada vez. Ahora ha huido a su salón del trono donde tendréis que luchar contra él. Esta vez no podrá escapar.

Notas

A Aquí espera el Lord Brujo el conflicto final. Usa la habitación de la Corte de la hoja troquelada para esta aventura. Los dos guerreos del caos en la habitación son miembros de la Guardia Fatidica y actúan como guerreros del caos normales salvo que tiran 4 dados ataque y 6 dados defensa. Si se registra la habitación se encontrarán 600 monedas de oro en un compartimento secreto bajo el trono.

El Lord Brujo ataca y defiende como sigue:

Movimiento: 10	Defensa: 6 dados	Puntos Mente: 5
Ataque: 5 dados	Puntos Cuerpo: 1	

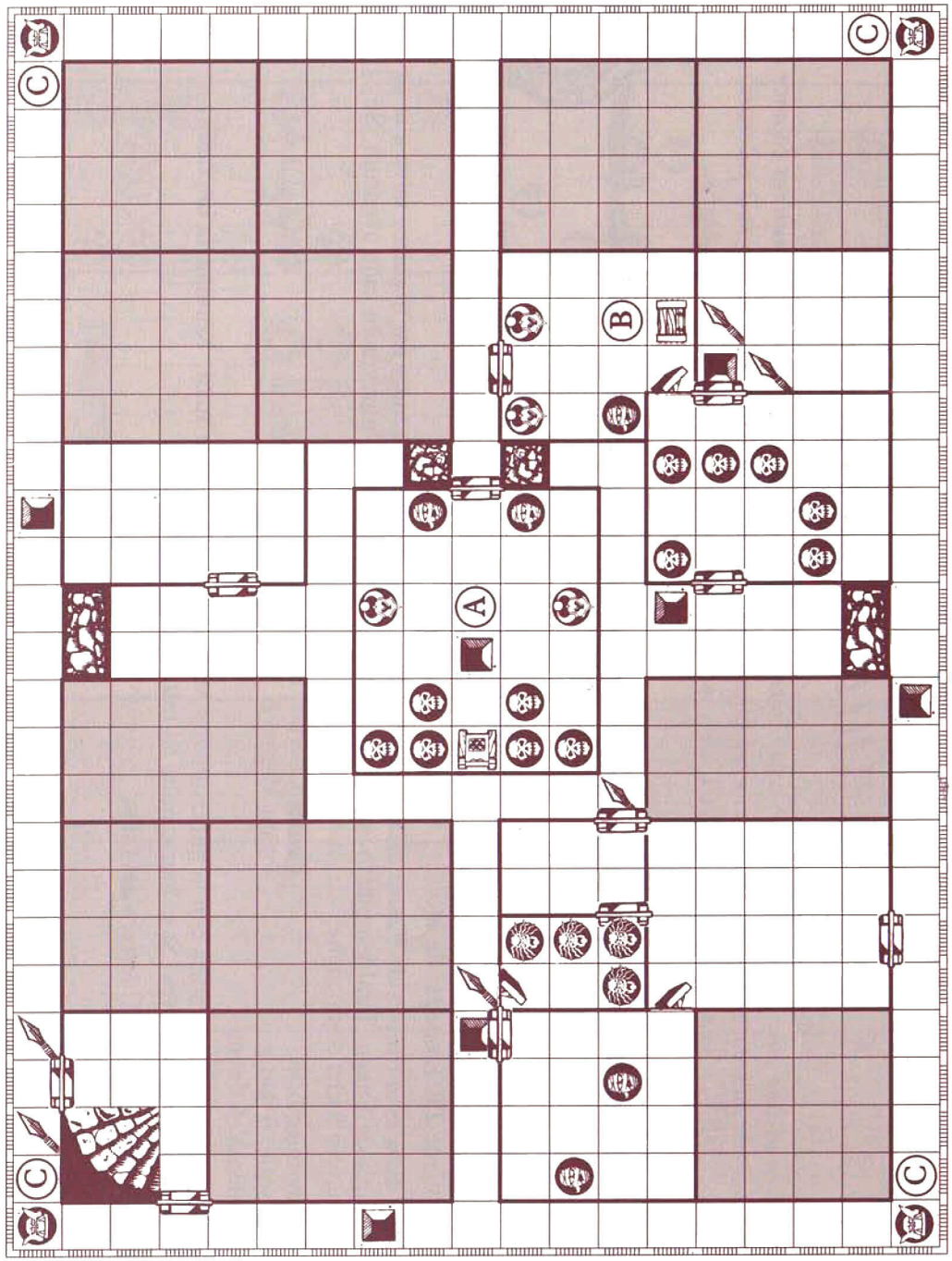
El Lord Brujo solamente podrá ser dañado por dos cosas: La Espada del Espiritu y la Magia del Fuego.

Además de luchar es capaz de convocar a una criatura malvada UNA VEZ en cada turno. En cada turno deberá escoger, al azar, una carta Monstruo para saber qué tipo de criatura convoca. Si no hay piezas de juego de ese monstruo disponibles, no se convoca nada en ese turno. El monstruo convocado se coloca junto al Lord Brujo y puede moverse y atacar normalmente en ese mismo turno.

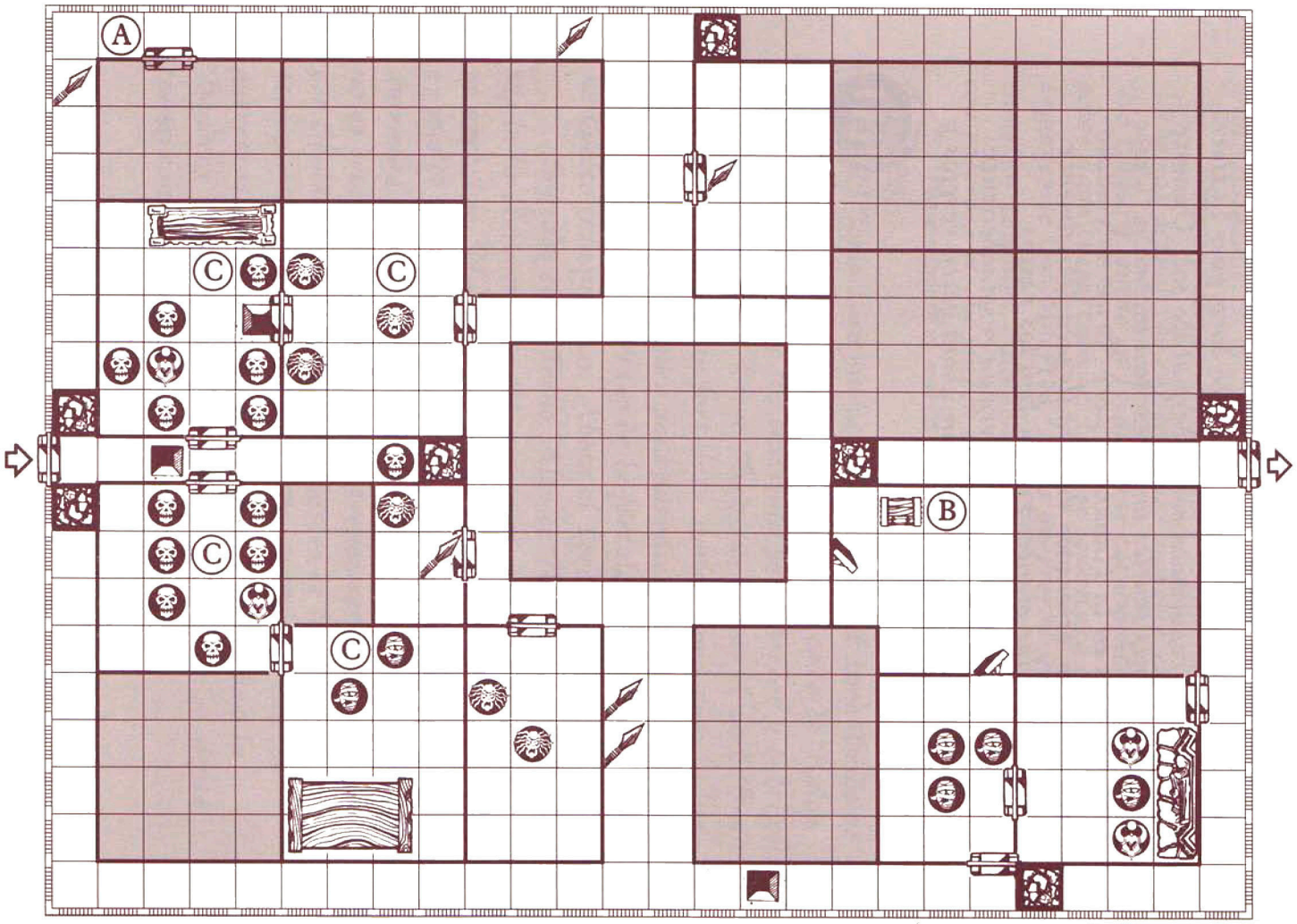
B Este cofre contiene dos pocimas sanadoras, cada una de las cuales, al ser bebidas, restaurará hasta cuatro puntos Cuerpo.

C Estos Orcs son estatuas mágicas que no atacan ni pueden ser dañadas. Sin embargo, si uno de los jugadores les ataca, las armas del jugador se rompen y deben ser descartadas de la carta de equipos. Esto sucede con cualquier arma, incluso con las mágicas.

Monstruo errante: Momia.



Después de muchos días de viaje, habéis atravesado la Llanura de la Muerte. El viaje ha sido duro, pues la tierra estaba yerma y requemada por el despiadado sol. Durante todo el viaje habéis sentido una presencia incómoda. Desde que penetrastéis en la Llanura, el Lord Brujo ha vigilado vuestro progreso, esperando vuestra llegada. Finalmente, habéis llegado a las grandes ruinas. Son los restos, esqueléticos, de una ciudad que se erguía resplandeciente sobre una tierra rica y fértil, y que ahora yacen resecos y cubiertos de polvo.



La Ultima Puerta

Esta es la ultima puerta antes de llegar a la Corte del Lord Brujo, amigos mios. Los pasadizos delante de la puerta están guardados por los Guerreros del Caos de la Guardia Fatídica. Cuidado. Son más poderosos que los otros Guerreros del Caos contra quienes habéis luchado hasta ahora.

Notas

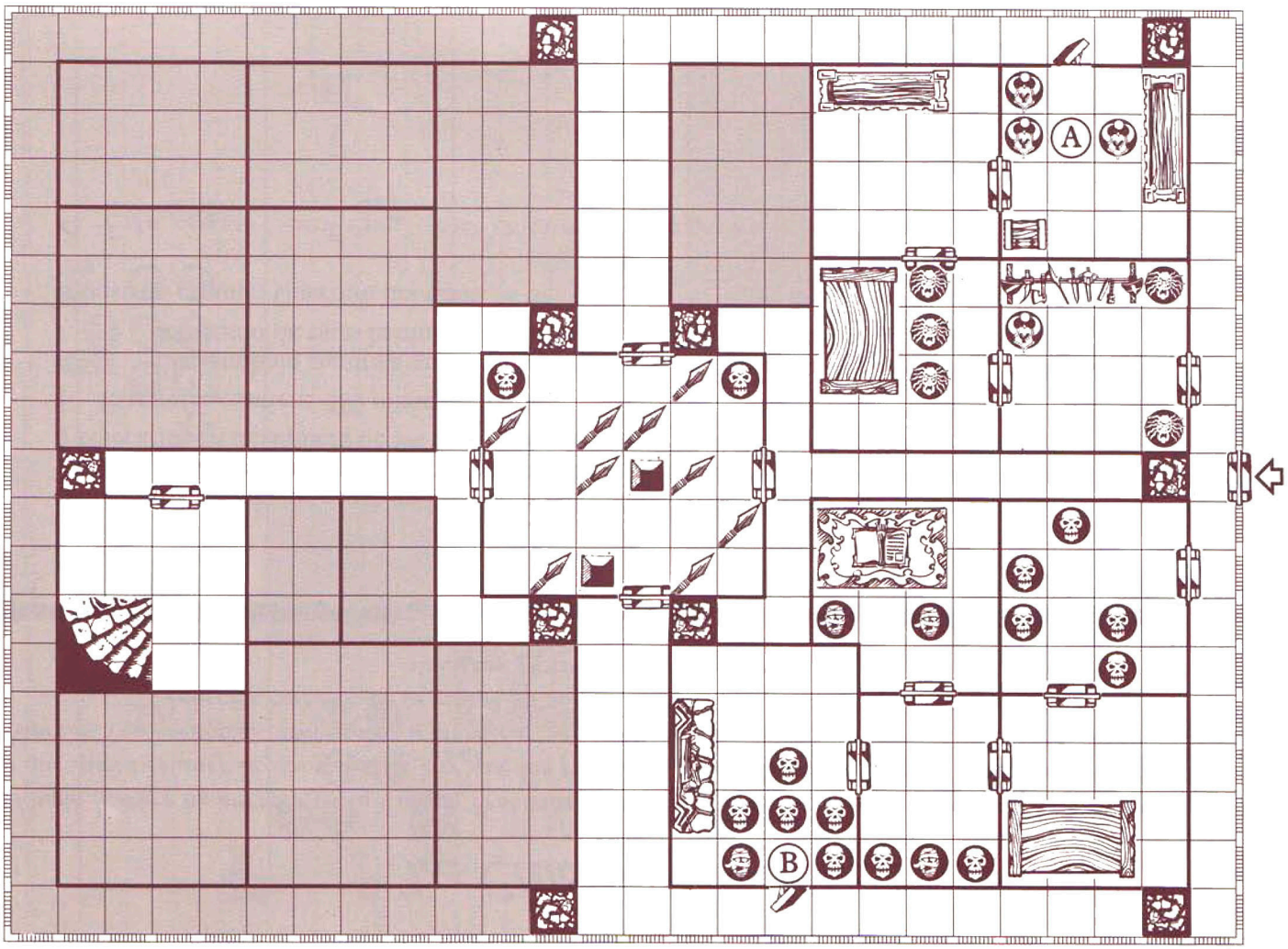
A Esta es la habitación de tres guerreros de la Guardia Fatídica que son iguales a los guerreros del caos normales salvo que tiran 4 dados al atacar, y 6 al defender. El cofre en ésta habitación contiene 250 monedas de oro.

B Esta es la cámara de Kessandria, la Reina Bruja. Ella es inmune a todos los hechizos salvo a la Magia de Fuego. También puede lanzar un hechizo de Viento Raudo una vez en cada aventura. Se mueve y lucha como sigue:

Movimiento: 6	Puntos Cuerpo: 1
Ataque: 6 dados	Punto Mente: 6
Defensa: 6 dados	

Representa a Kessandria con la miniatura del Malvado Brujo. Si se le ataca, Kessandria intentará escapar por la escalera. Si lo logra, quita su miniatura del tablero.

Monstruo errante: Guerrero del Caos.



La Puerta Fatídica

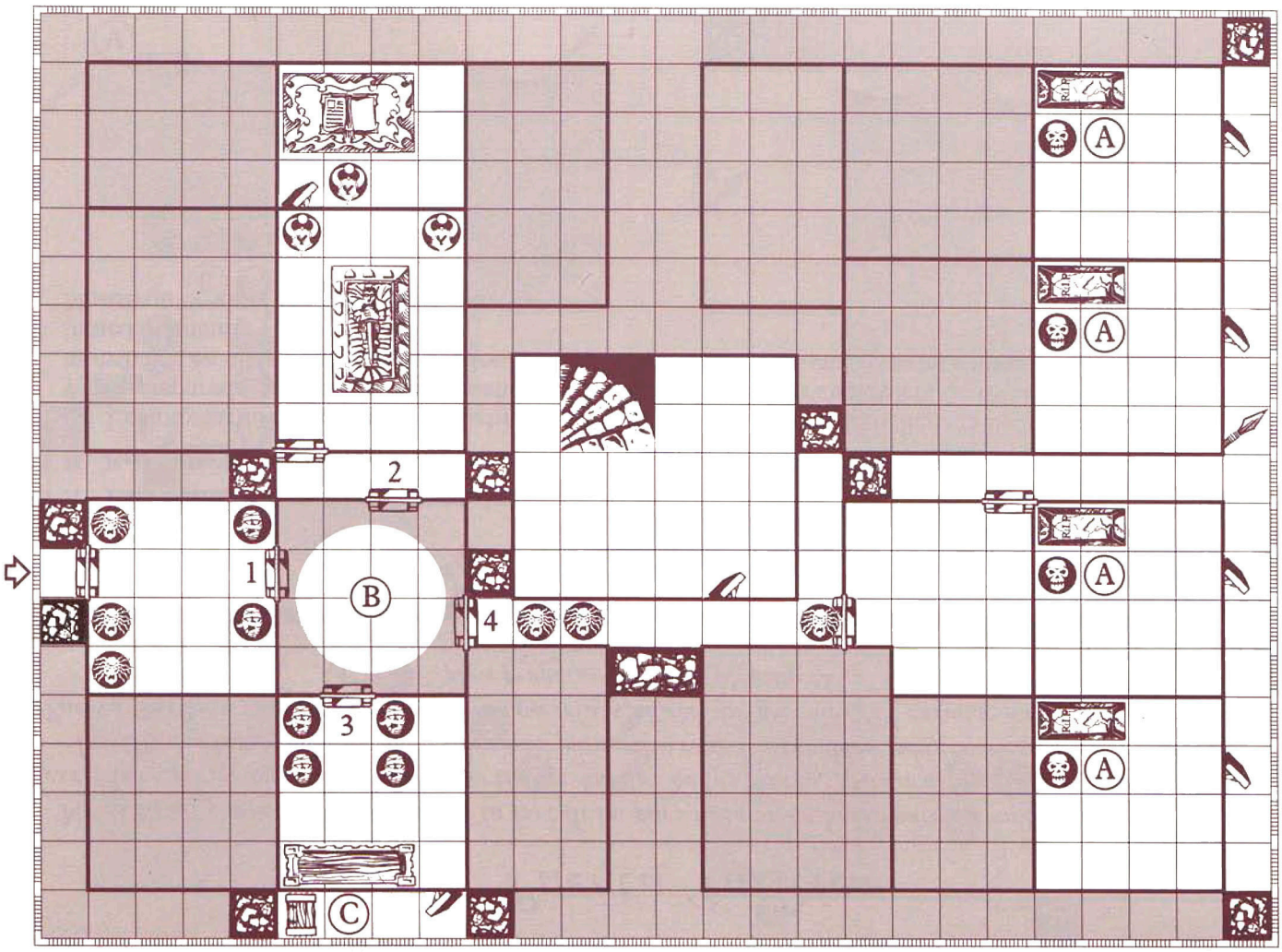
No es difícil encontrar la puerta de la fortaleza, pues nada se ha hecho para disimularla. Las puertas exteriores permanecen abiertas y podréis ver huellas de las muchas criaturas que la han franqueado en los últimos días. Tendréis que esforzaros para atravesar los temibles subterráneos y encontrar la Puerta Fatídica: vuestro destino es franquearla. Cuidado, amigos míos. El enemigo ha tenido muchos días para preparar vuestra "bienvenida".

Notas

A Esta es una puerta falsa. No puede abrirse.

B Este cofre del tesoro contiene 200 monedas de oro.

C Los monstruos en estas cuatro habitaciones han sido advertidos de la llegada de los Personajes y han preparado una emboscada. Cuando los jugadores entren en cualquiera de estas habitaciones, los monstruos en ellas quedarán activados, y todas las puertas en las cuatro habitaciones se abrirán inmediatamente.
Monstruo errante: Guerrero del Caos.



La Ciudad Prohibida

Ningún hombre ha entrado en la Ciudad Prohibida hasta ahora. Ni siquiera el Tomo Lore puede contar algo de lo que queda delante de vosotros. Se dice que los pasadizos están llenos de muertos vivientes, los sirvientes de Morcar, descerebrados, condenados a merodear por los pasadizos de la Ciudad Prohibida para siempre. También deberéis cuidaros de la ciudad en sí ya que está en ruinas y puede caer sobre vosotros en cualquier momento.

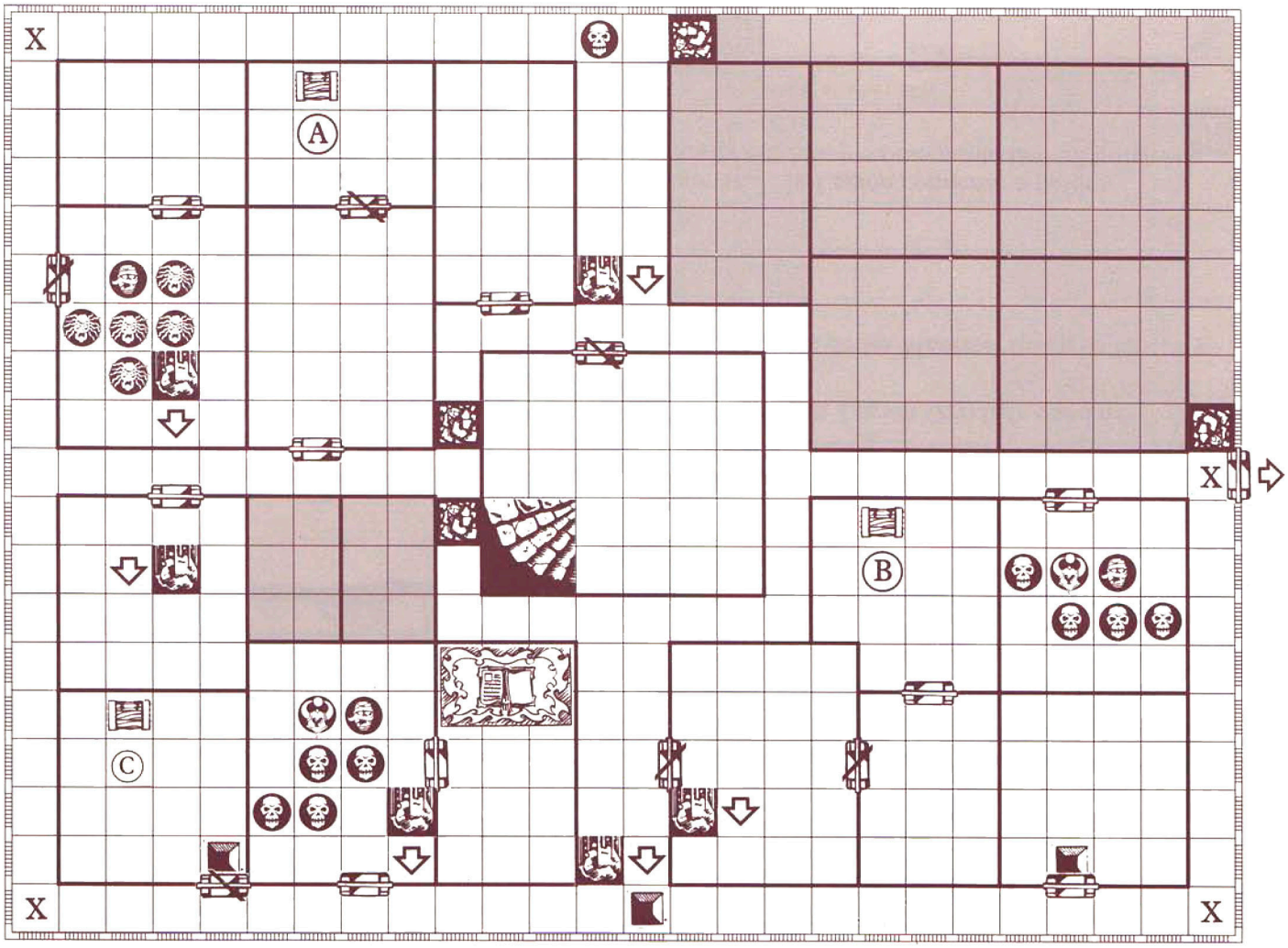
Notas

A Al principio de cada uno de los turnos del Mago Malvado, él podrá escoger a dos de los muertos vivientes (esqueletos, zombies o momias) de entre la variedad de miniaturas disponibles, y colocarlos en cualquiera de los cuatro espacios de "salida" marcados con una "X".

B Este cofre contiene 350 monedas de oro.

: Este símbolo significa que el juego comienza con estas puertas abiertas. Coloca sobre el tablero el contenido de estas habitaciones, salvo las trampas, en el tablero al principio del juego.

Monstruo errante: Guerrero del Caos.



Las Salas Gélidas

En estas gélidas salas reposan los espíritus de los temibles Jinetes que mandaban la caballería de esqueletos del Lord Brujo en las batallas. Ahora yacen soñando con sus pasadas glorias, a la espera de ser convocados de nuevo a las huestes de la Bandera Negra.

Notas

A Los esqueletos en estas habitaciones son Jinetes-Espíritus Cada uno mueve y lucha de la siguiente manera:

Movimiento: 8	Puntos Cuerpo: 1
Ataque: 4 dados	Puntos Mente: 3
Defensa: 3 dados	

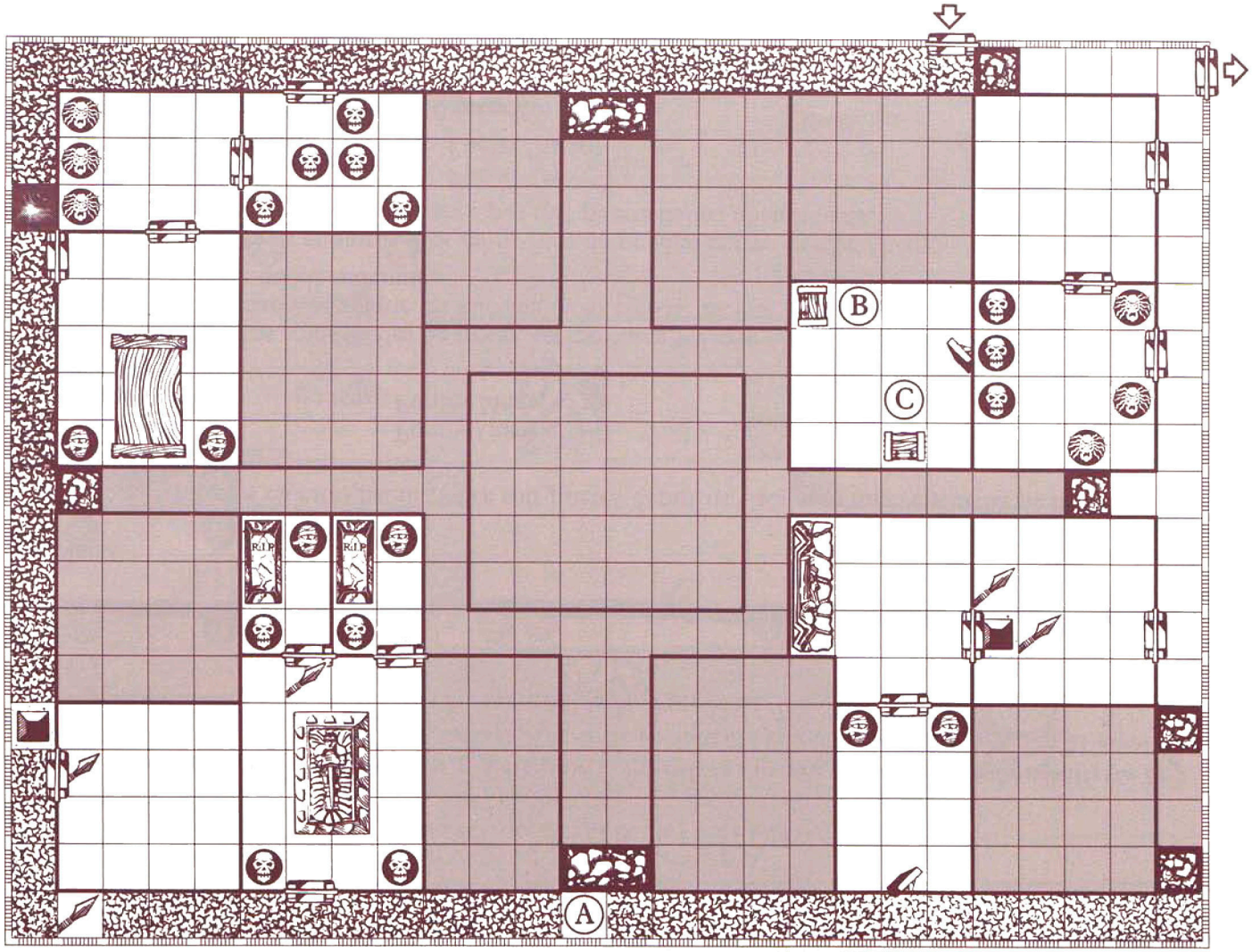
Ls Jinetes-Espíritus son difíciles de matar, así que cada vez que no se defiendan contra un ataque, deberán tirar un dado de ataque. Si sale cualquier tipo de escudo, el Jinete morirá, pero si sale una calavera, el Jinete queda indemne.

B Esta habitación es giratoria. Los monstruos no pueden entrar en ella. Cuando los jugadores intentan salir, deberán tirar un dado para saber por qué puerta deben abandonarla.

1-2: Puerta Uno	4-5: Puerta Tres
3 Puerta Dos	6 Puerta Cuatro

C El cofre del tesoro contiene 300 monedas de oro.

Monstruo errante: Zombi.



La Legion Olvidada

Habéis escapado al Lord Brujo, pero él no tardará en seguiros. Los pasadizos por los que pasaréis guardan a la Legión Olvidada, las tropas de élite del ejército del Lord Brujo. Los comanda Skulmar. Son temibles en combate. Cada uno de ellos lleva cicatrices de mil batallas, todas victorias de Caos.

Notas

A Aquí yace la Legión Olvidada, cubiertos por un hielo mágico que no puede ser roto por medios normales.

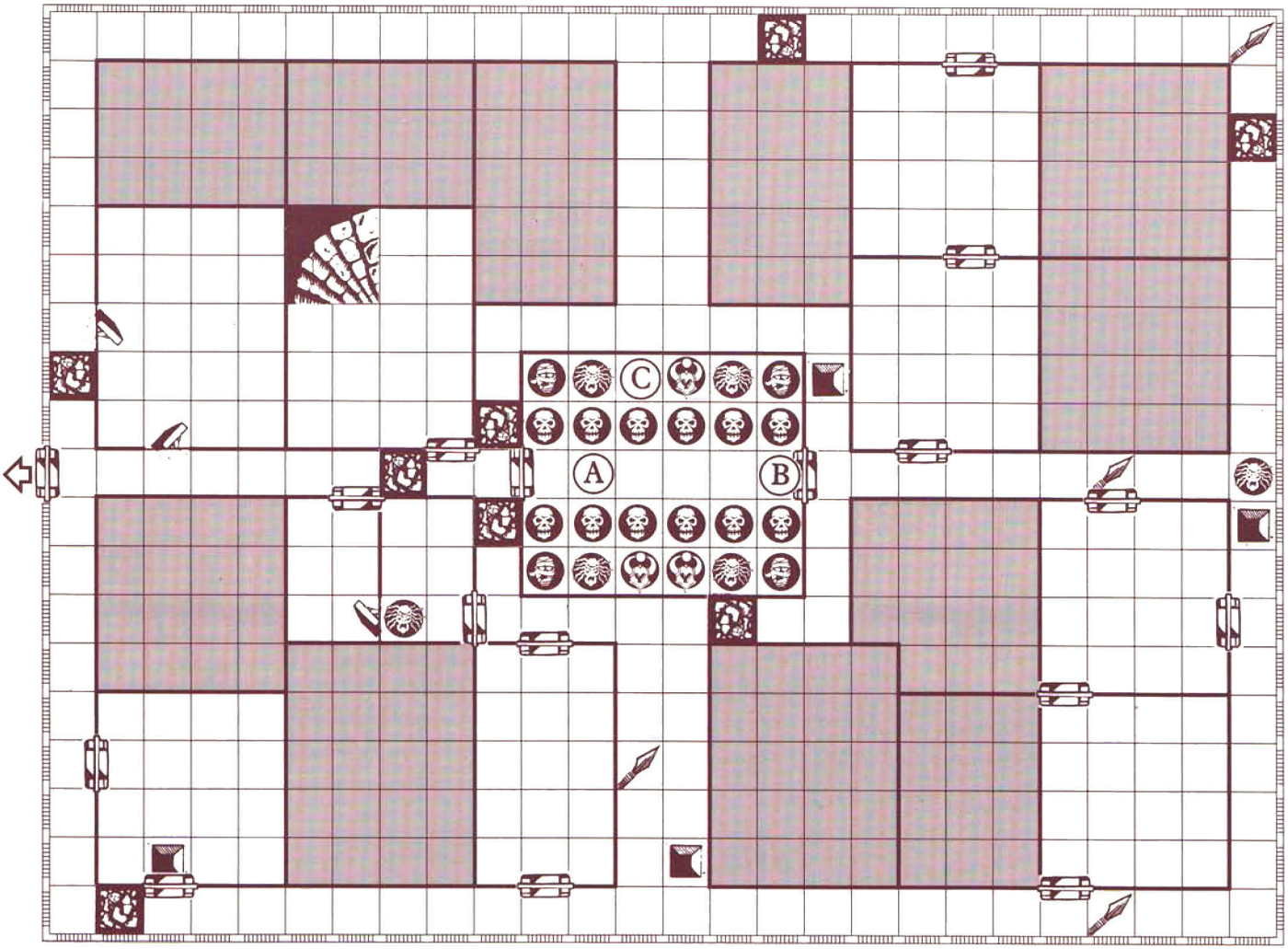
B Cuando un jugador abre esta puerta, el hielo mágico se rompe y la Legión Olvidada quedará preparada para atacar en el próximo turno del jugador Malvado.

C La Legión está comandada por Skulmar, el Capitán de la Huestes de los Muertos, quien se mueve y lucha como sigue:

Movimiento: 8	Puntos Cuerpo: 1
Ataque: 5 dados	Puntos Mente: 5
Defensa: 6 dados	

Usa la miniatura del Brujo de Caos para representar a Skulmar. Si la Legión comienza a perder, Skulmar debe intentar escapar. Para hacerlo deberá alcanzar la escalera y en ese punto deberá quitársele del tablero.

Monstruo errante: Guerrero del Caos.



Las Salas del Silencio

Estas salas han permanecido en silencio más de mil años. Las últimas voces que se escucharon aquí fueron las del Rey Agrain y su gente cuando se apresuraban a defender la ciudad. Se dice que una antigua y terrible magia funciona aquí. Cuidado, amigos míos.

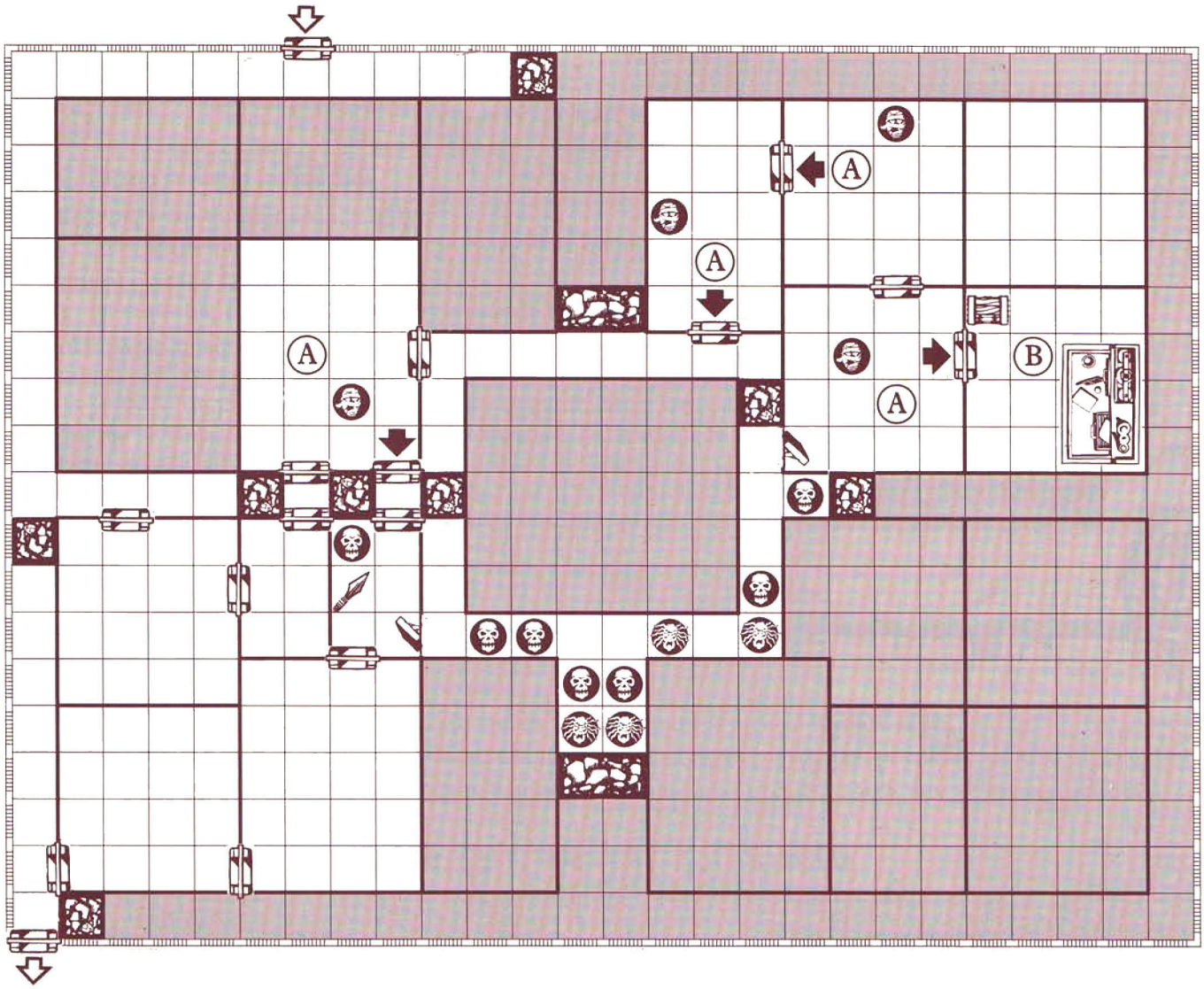
Notas

A El corredor sombreado está hechizado por una Neblina de la Muerte, el aliento de Caos que destruye todos aquellos que no son malvados. La Neblina no puede ser atacada y solo puede ser destruida con un hechizo de Tempestad o por la Espada del Espíritu. La Neblina de la Muerte puede atacar a varios personajes envolviéndoles y causándoles daño por valor de un Punto Cuerpo. La Neblina de la Muerte puede también dañar a varios personajes en un solo turno. No afectará a los monstruos. La Neblina de la Muerte no sale nunca del corredor sombreado. Se mueve 6 casillas por turno y no puede terminar su turno en la misma casilla que ocupe otra miniatura.

B El cofre del tesoro contiene 100 monedas de oro y una Pócima Sanadora que restaurará hasta 4 Puntos Cuerpo perdidos.

C Este cofre del tesoro está trucado. Cualquier personaje que lo abra perderá un Punto Cuerpo al dispararse un dardo desde la pared.

Monstruo errante: Esqueleto.



Los Panteones

Un horrible destino os ha tocado en suerte. Sois prisioneros del Lord Brujo. El Elfo y el Bárbaro ya han sido llevados a la sala donde el Lord Brujo piensa hacerlos devorar por sus mascotas. He conjurado un poderoso hechizo para ayudaros, pero también tendréis que valeros por vosotros mismos. Buena suerte. Tenéis que liberar a vuestros compañeros y escapar.

Notas

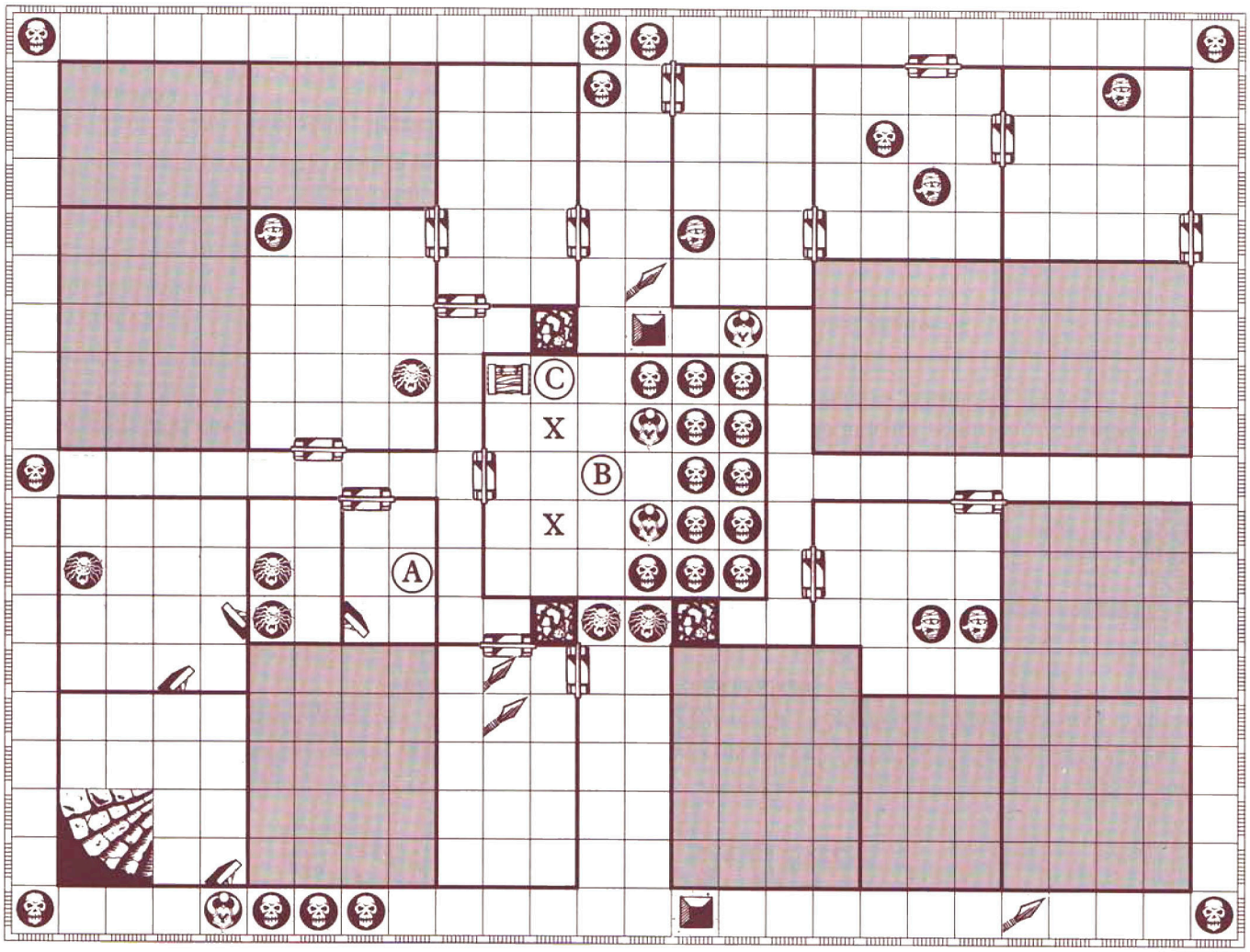
A El Enano y el Mago están prisioneros en ésta sala. La ventana se abre gracias al hechizo de Mentor. Ambos personajes podrán recoger su equipo. Sin embargo, los carceleros han robado su oro. Ambos personajes deberán tachar cualquier cantidad de oro que puedan haber anotado en su tarjeta. El Mago vuelve a tener sus hechizos.

B Esta es la sala del Lord Brujo. El Bárbaro y el Elfo comienzan aqui en los espacios marcados "X". Están encadenados y todo su equipo y oro ha sido robado. El Bárbaro y el Elfo no deberán colocarse en el tablero hasta que entren en la habitación el Enano o el Mago, y después podrán moverse con normalidad.

Cuando entran, el Lord Brujo les maldice y desaparece entre el estruendo de una tormenta.

C El oro y el equipo del Bárbaro y del Elfo están en este cofre.

Monstruo errante: Esqueleto.



Los Salones de la Visión

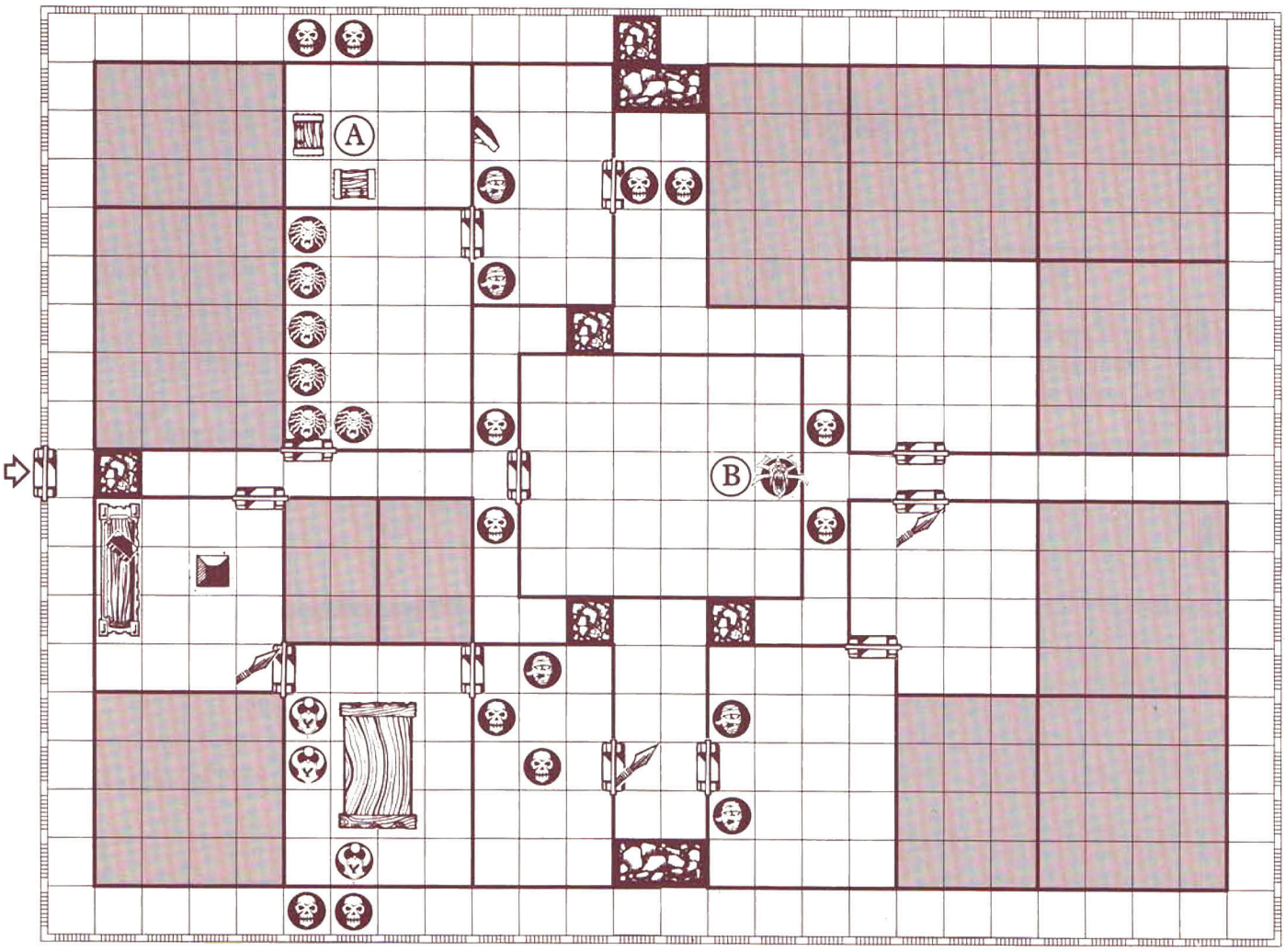
El Rey Agrain fue uno de los grandes monarcas en los tiempos anteriores al Caos. Fue un guerrero temido y sus leyes eran justas. Agrain también fue un mago y creó los Salones de la Visión, un laberinto de habitaciones mágicas en las que están las Claves de Agrain.

Notas

A Todas estas habitaciones son mágicas, construidas para proteger el taller de magia, secreto del Rey Agrain. Cada habitación está guardada por una momia. Si matas a la momia podrás quitar inmediatamente la puerta indicada por una flecha negra.

B Este es el taller de magia del Rey Agrain. Sobre su mesa descansan cuatro grandes joyas. Son las Claves de Agrain, que permiten a aquel que las posea atravesar con seguridad las habitaciones mágicas y poder reemplazar cualquiera de las puertas que falten. Las momias no atacarán a nadie que tenga una de las joyas. Cada una de las joyas vale 100 monedas de oro.

Monstruo erante: Momia.



La Puerta de Bellthor

Aquí comienza verdaderamente el reino del Lord Brujo. En estas cavernas profundas, ha creado su propia fortaleza subterránea, desde la que trama la destrucción del Imperio. El Tomo Lore me ha advertido de un terrible guardián, Bellthor, que guarda la puerta. Deberéis enfrentaros a Bellthor juntos si habéis de salir victoriosos.

Notas

A Ambos de estos cofres contienen 200 monedas de oro.

B Una vez todos los jugadores hayan penetrado en la habitación, la puerta desaparecerá, atrapando a los jugadores en la habitación con Bellthor, la gárgola, que atacará solamente cuando todos los jugadores estén juntos. Hasta que ataque, Bellthor no se moverá ni podrá ser atacado.

Bellthor se mueve y lucha como sigue:

Movimiento: 6	Defensa: 6 dados	Puntos Mente: 4
Ataque: 4 dados	Puntos Cuerpo: 1	

Bellthor tiene un aliento venenoso y puede lanzarlo, en cada turno, sobre uno cualquiera de los personajes en la habitación, una vez haya sido atacado. Para hacer esto, tira SEIS dados de combate. Por cada calavera que saca, el personaje atacado pierde un Punto Mente. Si los Puntos Mente del personaje quedan reducidos a cero no resulta muerto sino inconsciente. Se deberá ahora quitar al personaje del tablero.

Si Bellthor muere, explotará, llenando la habitación de un gas venenoso que sumirá a todos en la inconsciencia.

Todos los personajes serán entonces capturados por el Lord Brujo.

Monstruo errante: Esqueleto.

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.