4231E891

©1991 Hasbro International Inc.
All rights reserved.
Distribuido en España por
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

Desarrollado con
GAMES WORKSHOP

Citadel Miniatures es una marca
perteneciente a Games Workshop Ltd.
Todos los derechos reservados.

LOS HECHICEROS DE MORCAR

Azotaba la lluvia y los truenos retumbaban en el cielo, cuando un rayo iluminó brevemente a un grupo de viajeros cansados. Su lenta escalada por las faldas escarpadas hacia la torre tenebrosa en la cima de la montaña parecía durar una eternidad. Al fin, las figuras escaparon a la tormenta adentrándose en un vestíbulo oscuro. Mirando en las sombras vislumbraron una figura siniestra en un trono de piedra.

Un viajero solitario se separó del grupo avanzando, y se dirigió a la presencia en el trono.

Mi Señor Morcar, traemos graves noticias. Debemos informar que vuestro plan de alzar a la Horda de Ogros contra el Imperio ha fracasado. Una vez más fuimos derrotados por los malditos Campeones y una vez más fuimos forzados a huir.

La figura en el trono se movió y una voz de muerte rompió el silencio.

Soy consciente de tu fracaso, Festral. Pero como en todas las cosas, he aprendido de mis fracasos. En primer lugar, he aprendido a no subestimar a los Héroes del Emperador. En segundo lugar he aprendido a no confiar en tontos. Por tanto he concebido una nueva estratagema para destruir a los Héroes del Emperador para siempre. He escogido a cuatro Lugartenientes para llevarla a cabo. ¡Mostraros, mis Lugartenientes!

Obedeciendo la orden, cuatro siluetas salieron de las sombras.

"Permitidme presentar a Zanrath, el Gran Mago de Sarakh."

Un hombre anciano con barba, coronado con un sombrero puntiagudo y portando un báculo con la insignia de una luna creciente, hizo una reverencia a Fetral y sus compañeros.

"Fanrax, el Malicioso".

Al oír mencionar su nombre un hombre mal-encarado, adornado con símbolos de cráneos y jugando con un puñal enormemente afilado, sonrió con desprecio al grupo.

"Boroush, el Señor de las tormentas."

Una figura con barba y andrajosa saludó a los refugiados con un movimiento de su báculo de roble.

"Y, finalmente, Grawshak, Shamán de los Ogros del Norte".

El último de los cuatro Lugartenientes, un Ogro adornado con pieles, plumas y calaveras, que llevaba una vara-totem enorme, gruñó algo que podría interpretarse como un saludo o maldición a los presentes.

El Combate Final

¡Desgracia! Morcar os engañó y salvó a sus cuatro Lugartenientes de las fauces de la muerte. Ahora los ha reunido en su ciudadela de tinieblas. Esto le ha costado gran esfuerzo y deberéis tomar ventaja de este momento de debilidad para asaltar su ciudadela y derrotar para siempre a sus malvados Lugartenientes.

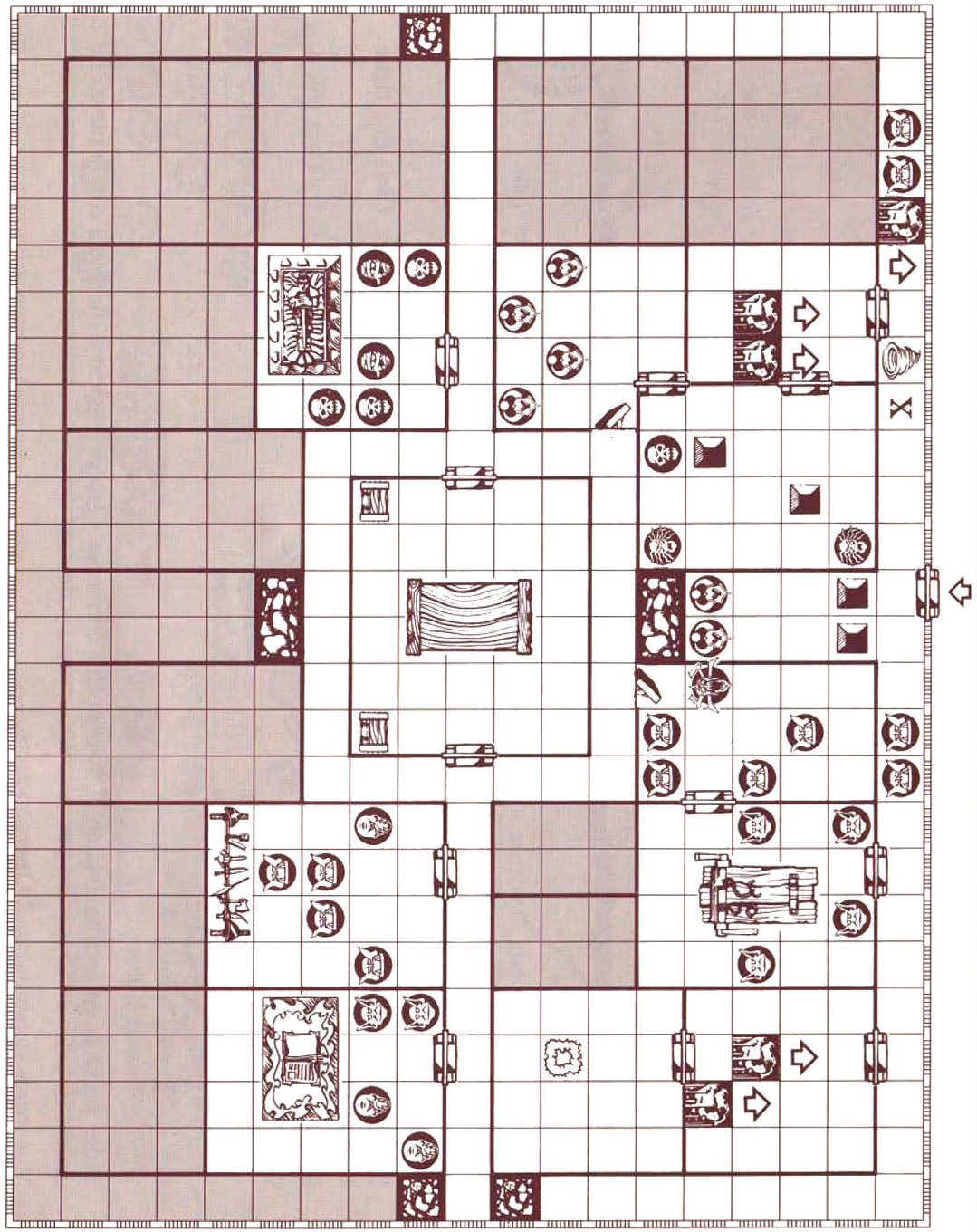
NOTAS

En su primer turno, el jugador Malvado Hechicero, debe exponer el contenido de la cámara central.

Las figuras de los cuatro hechiceros comienzan desde la cámara central. Pueden abrir y atravesar puertas y puertas secretas. Exponer el contenido de cualquier habitación en la que entren. Los cuatro Hechiceros tienen, cada uno, sus 6 cartas de hechizos y las mismas características especificadas en las Aventuras anteriores.

Zanrath			☠
Fanrax			☠
Boroush			☠
Grawshak			☠

Monstruo vagabundo: 1 de los hechiceros.



"Creo que estos cuatro Hechiceros tendrán éxito donde vosotros habéis fracasado tan miserablemente. Y son ellos quienes os castigarán por vuestro fracaso."

Con esta última palabra, Morcar desapareció en las sombras desde donde vió con gran satisfacción cómo sus cuatro lugartenientes hechiceros destruyeron todo vestigio de Festral y sus seguidores.

Morcar sonrió. Estos verdaderamente eran los que destruirían a los héroes del Emperador definitivamente.

Introduccion

Los Hechiceros de Morcar introduce dos nuevos elementos al juego de HEROQUEST. En primer lugar esta ampliación brinda al jugador Malvado Brujo cuatro nuevos hechiceros, cada uno de los cuales tiene nuevas cartas de hechizos que se usarán contra los jugadores de Personajes.

En segundo lugar, para asegurar que los Héroes puedan oponer una resistencia efectiva contra los nuevos e impresionantes hechizos, la caja introduce Mercenarios – guerreros que se unirán a los Héroes en sus aventuras por una participación del botín.

Contenido

16 miniaturas con todo detalle, incluyendo:

4 nuevas figuras de hechiceros

12 figuras de Mercenarios

24 armas

1 hoja troquelada que incluye:
1 Carta de referencia de magia
3 Piezas de barreras mágicas (Piedra, Fuego y Hielo)
1 Baldosa "Terremoto"
1 Baldosa "Rayo"
4 Baldosas "Barrera rota"
1 Baldosa "Manto de Oscuridad"
4 Simbolos de Estallido de fuego.
6 Simbolos de casillas bloqueadas.
24 Cartas de Hechizos del Malvado Brujo.
9 Nuevas cartas de Hechizos de Magos y Elfos.
23 Cartas de Mercenarios.
8 Nuevas cartas de Tesoro.

Instrucciones de Montaje

Quita las miniaturas de plástico de sus guías así como las distintas piezas de armamento. Toma las 12 figuras de Mercenarios y coloca un arma en cada uno, insertando la pestaña del arma en la ranura en la parte delantera de cada figura, como se muestra en la figura 1.

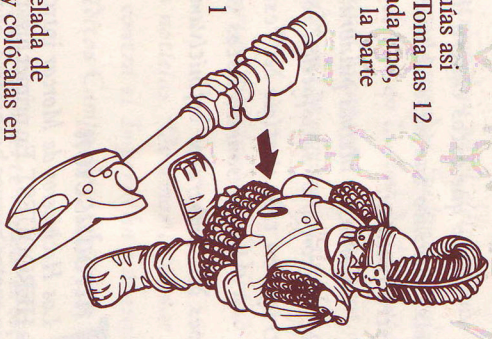


Figura 1

Separa con cuidado las cartas de la hoja troquelada de cartas. Toma las 3 piezas de barreras mágicas y colócalas en su base de plástico, como muestra la figura 2.

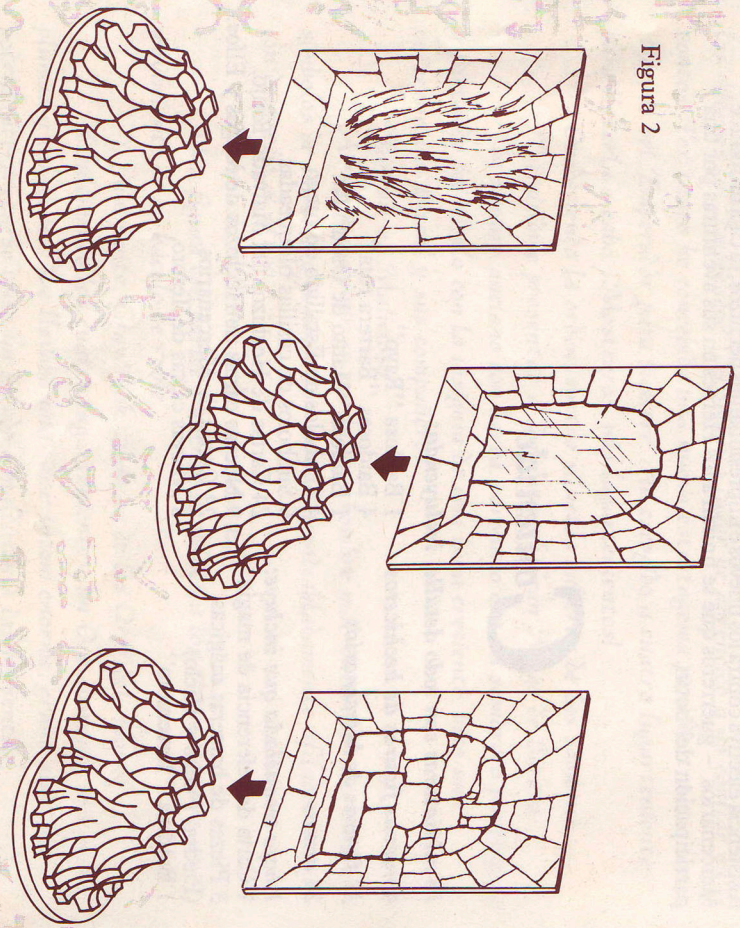


Figura 2

La Guarida del Shaman de los Orcs

Aquella cueva oscura en la ladera es la entrada de la guarida de Grawshak, el Shamán de los Orcs del Norte. Para llegar hasta él necesitaréis decenas de valientes, pues se ha rodeado de su cuerpo de guardia personal, de élite y fanáticamente leal. Lucharán hasta morir antes de permitir que nadie alcance a su amo.

NOTAS

Todos los Orcs en esta Aventura son miembros de la guardia personal de élite de Grawshak. Atacan con cuatro dados y se defienden con tres.

A Todos los Orcs en estos pasillos están armados con arcos y pueden atacar a distancia con la fuerza de 2 dados.

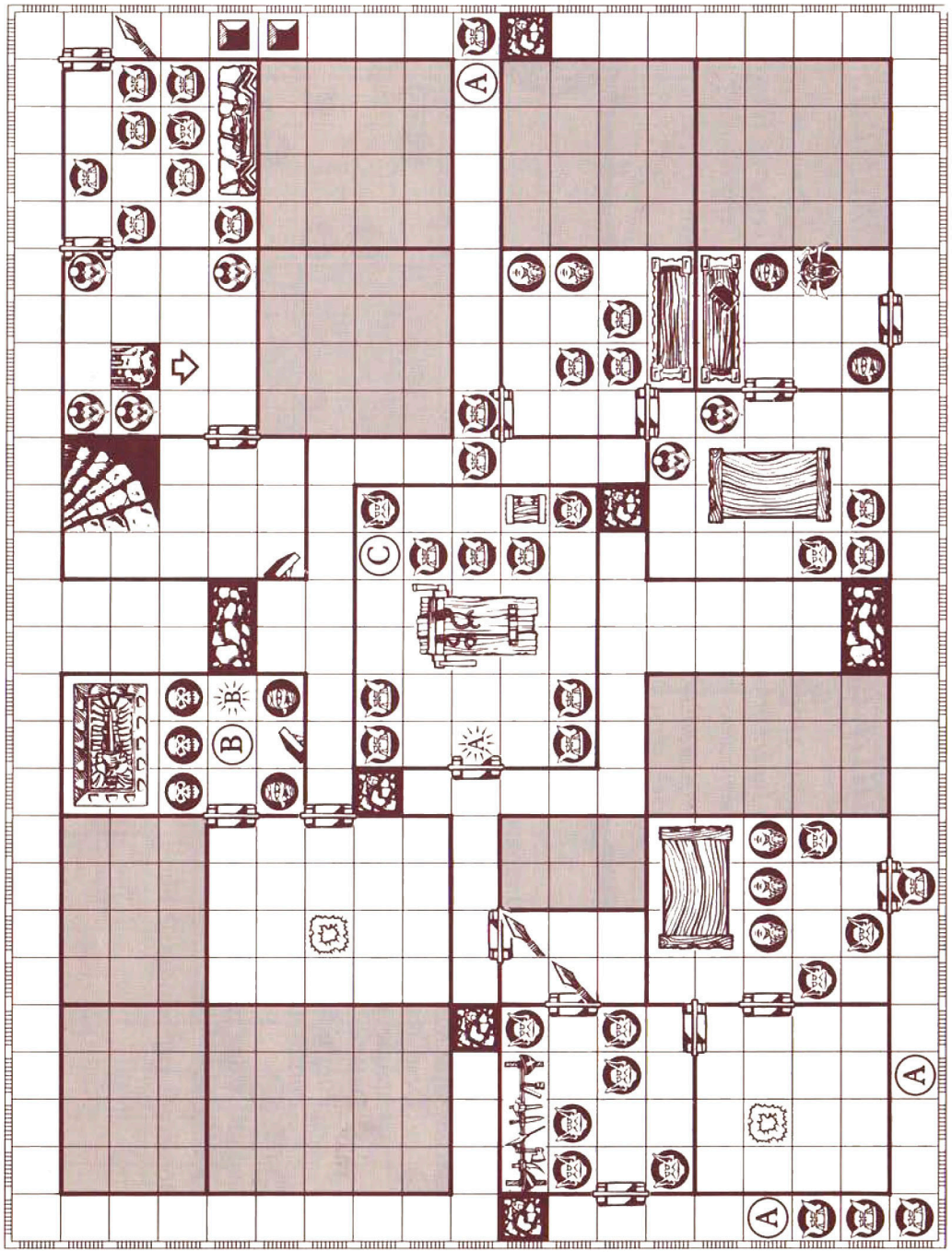
B Cualquiera que registre esta habitación encontrará 2 coronas de oro bajo la tumba. Cada una tiene el valor de 200 monedas de oro.

C Esta es la guarida del Shamán de los Orcs. Tiene todos sus hechizos de Shamán de los Orcs (6). Sus características son:

Desplazamiento: 7 casillas
Ataque: 5 dados
Defensa: 5 dados
Puntos Mente: 7
Puntos Cuerpo: ☐☐☐☐☠

Todos los Orcs en esta habitación están armados con arcos y pueden atacar a distancia con la fuerza de 2 dados. El cofre en la esquina contiene 400 monedas de oro.

Monstruos vagabundos: 2 Orcs con arcos.



Nueva Magia

Las Fuerzas de Morcar

Los Hechiceros de Morcar introduce cuatro nuevos y poderosos adversarios de los Héroes. Cada uno de estos nuevos oponentes tiene su propio repertorio de hechizos que puede usar de igual forma que el Mago y el Elfo.

Cada Hechicero tiene su propio juego de seis hechizos que sólo él puede usar. Por ejemplo, sólo el Nigromante puede usar los hechizos nigrománticos y sólo el Shamán de los Orcs puede usar los hechizos del Shamán de los Orcs.

Cada hechicero puede lanzar un hechizo en cada turno, en vez de atacar. Cada hechizo puede ser usado solo una vez en cada aventura.

Cada nueva Aventura comienza con un juego completo de seis hechizos por hechicero, para esa aventura.

Nuevos Hechizos para los Héroes del Emperador

También hay tres nuevos juegos de hechizos para el Mago y el Elfo: Hechizos de Protección, de Detección y de Tinieblas. Estos pueden añadirse a cualquier juego de hechizos existente disponible para el Elfo y Mago, pero éstos podrán escoger solamente UNO y TRES juegos de hechizos respectivamente. En el periodo entre aventuras, podrán cambiar sus hechizos.

Efectos Especiales de los Hechizos

Varios de los nuevos hechizos producen efectos especiales que pueden exponerse en el tablero utilizando distintas fichas de la hoja de cartas. Los detalles de cada hechizo se describen en cada una de las cartas de hechizos, mientras que las reglas generales de los efectos de los hechizos se exponen abajo.

Barreras Magicas

Los hechizos de Barrera de Hielo, Barrera de Fuego y Barrera de Piedra permiten a quien lanza el hechizo construir una barrera sólida que figurará en el tablero como una pieza de cartón colocada sobre una base de plástico. Esta barrera podrá colocarse sobre dos casillas en el tablero de juego, formando una barrera sólida e infranqueable que permanecerá sobre el tablero hasta que sea destruida. La Barrera resistirá el ataque tirando el número de dados defensivos que muestre la carta del hechizo específico, contando el número de escudos blancos. Si la Barrera sufre daño por valor de un punto cuerpo, o más, queda destruida y se aparta del tablero.

Rayos y Terremotos

Cuando un jugador lanza cualquiera de estos dos hechizos, toma la carta adecuada y coloca un extremo en la casilla delante del hechicero y sitúa la pieza en línea recta a partir de ahí. El hechizo afecta a cualquiera en esa línea a menos que una pared cierre el paso, en cuyo caso, el efecto del rayo se detendrá allí, atacando sólo a aquellos que se encuentren delante de la pared.

La baldosa Terremoto cubre 6 casillas, cada una de las cuales cuenta como una trampa de pozo salvo que estén, todas juntas. Los jugadores podrán desplazarse de forma normal en el fondo de la grieta, pero solo pueden salir de ella escalando a una

casilla adyacente que esté libre. Los personajes dentro del área del terremoto podrán luchar y lanzar hechizos de la manera usual, pero sólo contra otros que también estén dentro de la zona de la grieta.

Si un terremoto encuentra una pared, la derriba y se coloca allí un símbolo de Barrera rota. Cualquier figura puede pasar a través de una Barrera rota. Si una habitacion que no ha sido explorada queda rota, el contenido de la misma deberá ser expuesto de inmediato. Si un terremoto encuentra una muralla mágica, ambos hechizos se cancelan y se quitan del tablero.

Trampas Mágicas

Cuando un personaje entra en una habitación que según las notas de la Aventura contiene una trampa mágica, el jugador del Malvado Brujo deberá consultar la Carta de Referencia de Magia para determinar el efecto de esa trampa en particular.

Las trampas mágicas no pueden ser localizadas a través de registros. Sólo pueden ser desactivadas con ciertos hechizos especificados en la Carta de Referencia de Magia. Las trampas mágicas solo podrán activarse una vez.

Una vez que la trampa mágica haya sido activada, los jugadores podrán transitar a través de esa habitación o corredor.

El Nido de Aguila del Señor de Las Tormentas

En el pico más alto de las montañas oscuras está el nido de águilas de Boroush, el Señor de las tormentas. El es el próximo de los lugartenientes de Morcar a quien tendréis que derrotar. Habéis tenido que escalar Las escarpadas montañas para llegar a su nido de águila. Ahora deberéis moveros rápidamente pues Boroush manda grandes fuerzas de elementos con las que fácilmente puede deschacerse de intrusos descuidados.

NOTAS

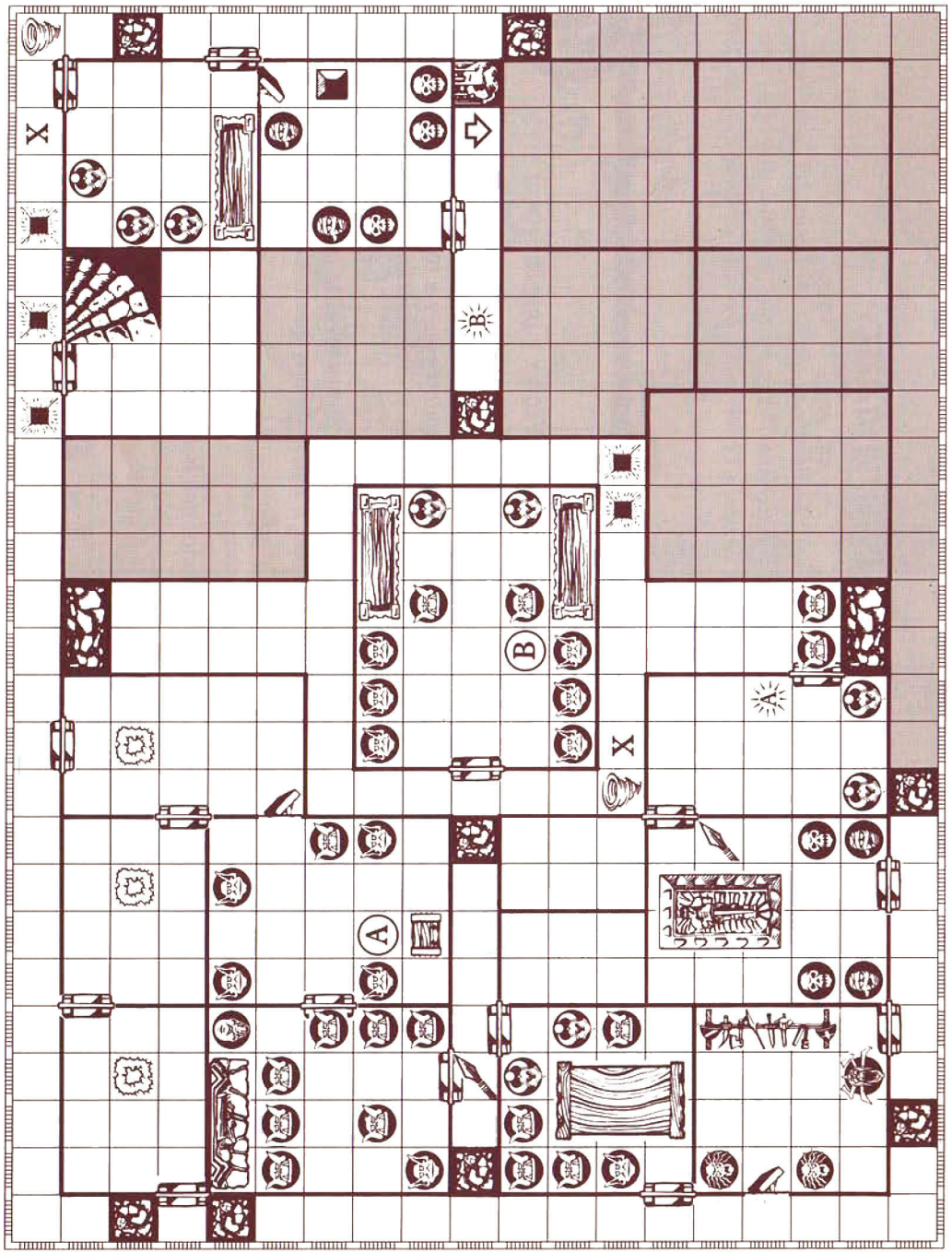
A Este cofre contiene 250 monedas de oro.

B Este es el hogar de Boroush. Tiene todos sus hechizos de Señor de las Tormentas (6). Sus características son:

Desplazamiento: 7 casillas
Ataque: 6 dados
Defensa: 5 dados
Puntos Mente: 6
Puntos Cuerpo: ☐☐☐☠

Cualquiera que registre esta habitación encontrará tres grandes gemas con un valor de 150 monedas de oro cada una.

Monstruos vagabundos: 2 Fimir.



Mercenarios

Una vez un Héroe ha llegado a ser un Campeón y sus hechos se pregonan por las tabernas y se cuentan a lo largo de los campos de batalla en todo el país, querrá tener una banda de seguidores para ayudarle a perpetrar hechos aún más heróicos.

Estos hombres se encuentran en pueblos y ciudades a través del país. Son hombres dispuestos a seguir a un Campeón y luchar por él siempre que los mantenga.

Hay cuatro tipos de Mercenarios. Cada uno tiene sus puntos fuertes y puntos débiles y cada uno tiene su precio.

El Ballestero

El ballestero tiene un número de dados de ataque bajo, pero tiene la posibilidad de hacer ataques a distancia. Esto le permite disparar a monstruos que esperan detrás de trampas escondidas, o que están demasiado lejos para combatir cuerpo a cuerpo.

El Espadachin

El hombre de la espada es un gran luchador ofensivo, capaz de hacer frente a las criaturas más poderosas, como Momias o Gárgolas o Guerreros de Caos. Sin embargo, es lento y no puede participar en acciones rápidas, aunque su gran capacidad defensiva lo hace muy útil en ataques masivos.

El Explorador

Los pocos dados de ataque del Explorador reducen sus posibilidades de producir grandes daños a monstruos, pero se mueve rápidamente y tiene la habilidad de buscar y desarmar trampas.

El Hombre de la Pica

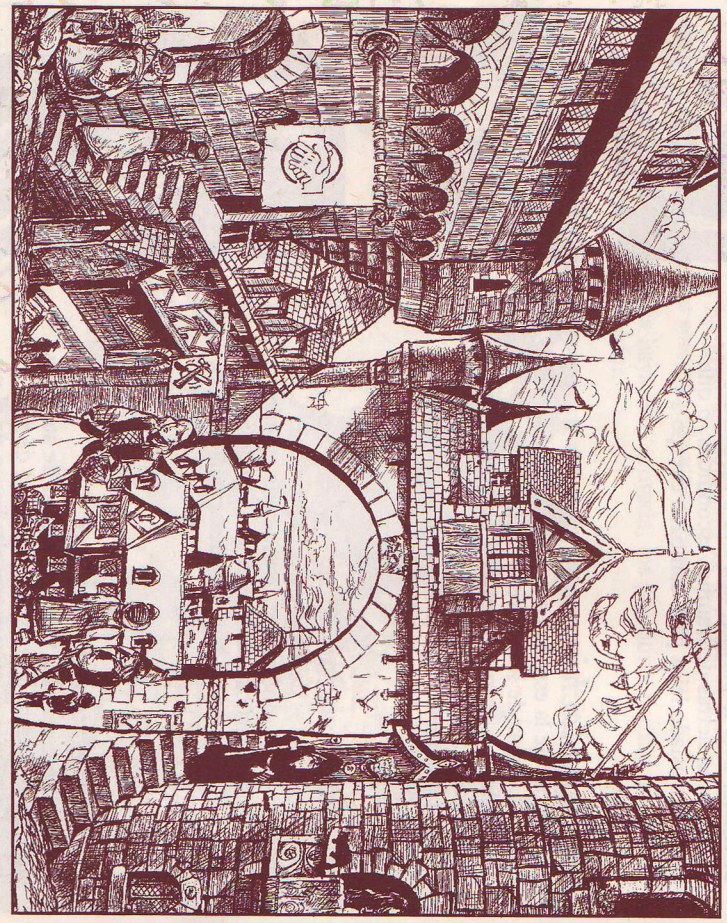
El hombre de la pica tiene capacidad de ataque y defensa por igual. Esto y su capacidad de desplazamiento relativamente alta hacen de él un compañero versátil en cualquier aventura.

Contratando Mercenarios

Cada Aventurero puede contratar hasta cuatro seguidores en cualquier momento entre Aventuras. Estos seguidores podrán ser de cualquiera de los cuatro tipos de Mercenarios. Para contratar un Mercenario, un aventurero debe pagar el precio de contrato inicial que aparece en la carta de Mercenario. Ese Mercenario se quedará con ese Campeón y luchará por él hasta que muera el Mercenario, y mientras al final de cada Aventura se le paguen 10 monedas de oro. Si no se remuneran sus servicios, se irá y para ser contratado nuevamente tendrá que ser satisfecho el precio de contrato en su totalidad.

El jugador tomará la figura del Mercenario y las armas indicadas en su carta. En cada carta se detallan las características de cada tipo de Mercenario. (NOTA: Se adjuntan varias cartas de más para reemplazar las que se puedan perder o estropear).

Cuando muere un Aventurero, el jugador puede elegir entre seguir la aventura con sus mercenarios o retirarse sacándolos del tablero de juego.



Ejemplo: Thorgrin el Enano decide contratar dos mercenarios para que le ayuden en sus Aventuras: Un ballestero para disparar a los blancos que no pueda alcanzar a pie, y un hombre de la Pica para actuar como refuerzo en general. Esto le ha supuesto a Thorgrin 125 monedas de oro antes de salir de aventura, pero también le costaría 20 monedas de oro al final de cada Aventura, en el supuesto de que sus dos mercenarios sobrevivan.

La Cripta del Nigromante

Haced acopio de vuestro valor, Héroes del Emperador. Deberéis viajar a un lugar terrible para encontraros con vuestro próximo enemigo, Fanrax el Malicioso. Vive en una antigua cripta de un enorme pantano-cementerio sin nombre más allá de los bosques tenebrosos. Sed doblemente cautos, pues Fanrax lucha tanto con fuerzas de los vivos como de los muertos.

NOTAS

Todos los esqueletos en esta Aventura son creaciones especiales de Fanrax y pueden atacar y defender con 3 dados.

A Esta es una estatua mágica de un Hechicero de Caos. Al principio de cada turno del Malvado Brujo, disparará un rayo de muerte por el corredor que atacará a cualquiera, y a todas, las figuras en el corredor con la fuerza de 2 dados de ataque, de los que los demás se defenderán de la forma normal. Esta estatua no puede ser dañada de ninguna forma.

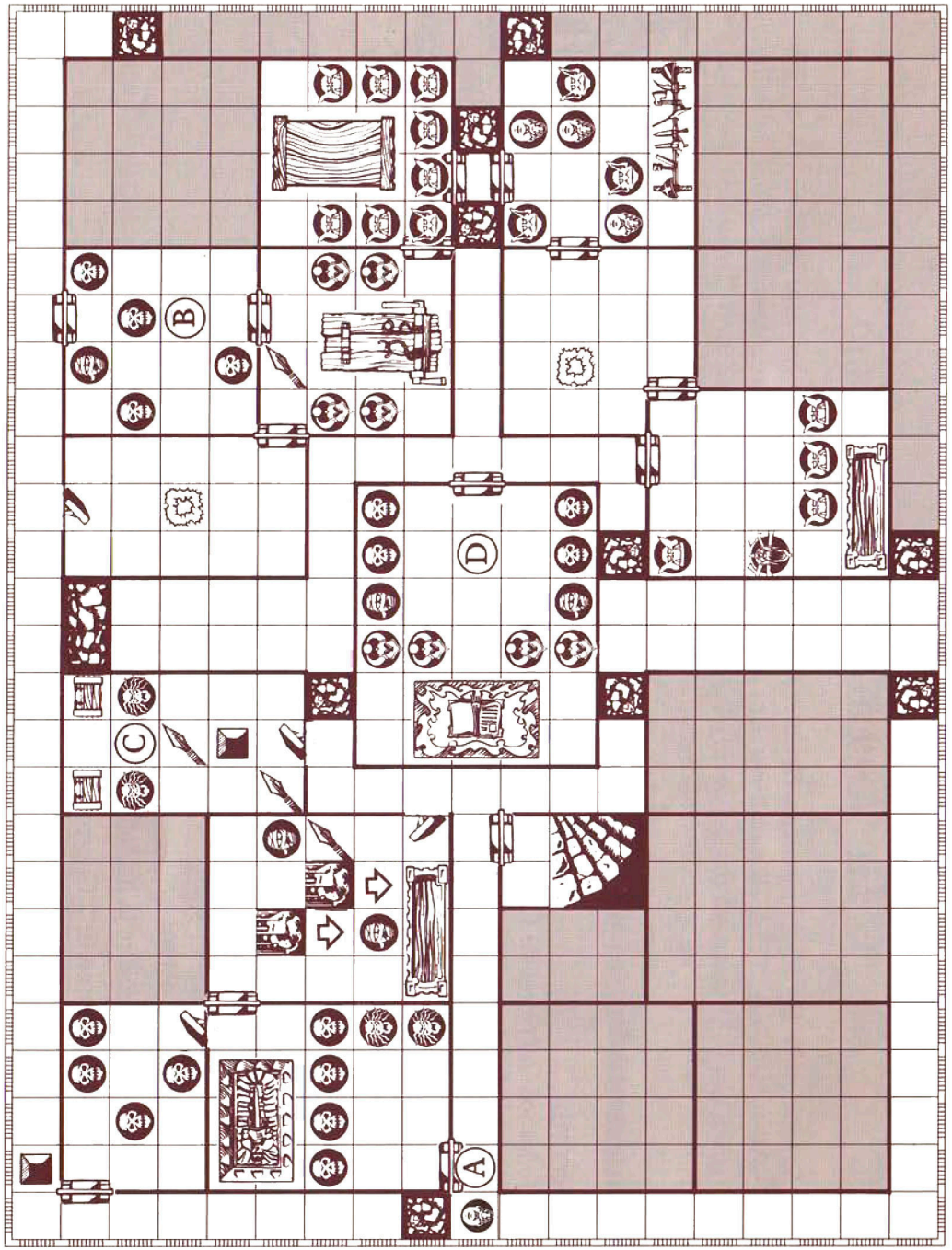
B Esta habitación está llena de unas tinieblas mágicas. Cualquier figura en ella, que no sean esqueletos, zombies o momias, atacarán, y defenderán con 2 dados menos que normalmente. No podrán hacerse ataques a distancia en absoluto.

C Cada uno de estos cofres contiene 150 monedas de oro.

D Esta es la cripta de Fanrax el Nigromante. Tiene todos sus hechizos nigrománticos (6). Sus características son:

Desplazamiento: 6 casillas
Ataque: 4 dados Puntos Mente: 7 dados
Defensa: 6 dados Puntos Cuerpo: ☐☐☐☐☠

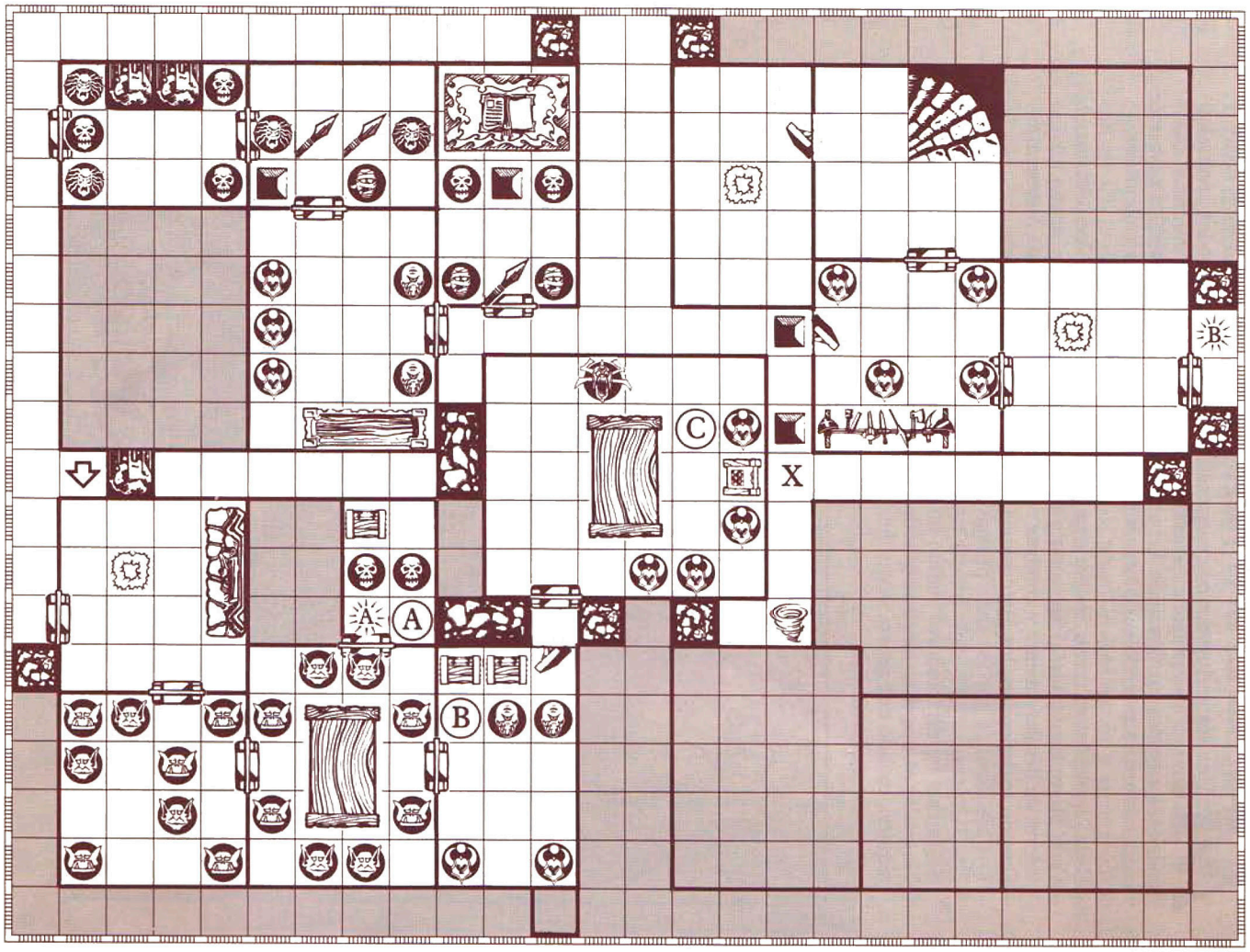
Monstruos vagabundos: 2 esqueletos.



Mercenarios en el Juego

Una vez un jugador ha contratado algún mercenario, podrá llevárselos consigo a su próxima Aventura. Cuando comienza una aventura, cada jugador coloca todas sus figuras en la baldosa de escalera o en las casillas adyacentes, y juega su turno moviendo sus piezas antes que el próximo jugador coloque las suyas.

- Cada jugador en su turno, mueve a su héroe y luego a todos sus Mercenarios.
- Cada Mercenario podrá desplazarse y luchar igual que los héroes, según los valores de desplazamiento y combate especificados en las cartas de Mercenario.
- Cuando se defienden, los Mercenarios cuentan los escudos blancos.
- Los Mercenarios pueden abrir puertas cerradas y saltar sobre trampas pozo.
- Los Mercenarios no podrán buscar tesoros, ni usar cartas de equipos ni de tesoro. Solamente los exploradores podrán buscar trampas e intentar desactivarlas.
- No podrá recuperarse ninguna cantidad de dinero entregada a un Mercenario, ni siquiera cuando éste muera.



La Torre del Gran Mago

El primero de los Lugartenientes Hechiceros de Morcar que deberás derrotar es Zanrath, el Gran Mago de Sarako. Vive en una torre alta y mágica en los picos de las Montañas Tarak donde le custodian las tropas de élite de Guerreros de Caos. Prepararos, Héroes del Emperador, para una temible batalla contra el acero y la magia.

NOTAS

Todos los Guerreros de Caos en esta aventura forman parte de las fuerzas de Elite de Zanrath. Atacan y defienden con 5 dados.

A Este cofre está vacío.

B El cofre a la izquierda contiene 300 monedas de oro y una pócima de sanar que devolverá dos Puntos Cuerpo a la primera figura que lo beba. El segundo cofre está vacío.

C Esta es la cámara de Zanrath. El tiene todos sus hechizos (seis). Sus características son las siguientes:

Desplazamiento: 5 casillas
Ataque: 5 dados
Defensa: 5 dados
Puntos Mente: 8
Puntos Cuerpo: ☐☐☐☐☠

Cualquiera que registre la habitación encontrará 400 monedas de oro en un cajón secreto de la mesa.

Monstruos vagabundos: 2 Guerreros de Caos de élite.

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.