LA BIBLIOTECA DEL GRAN NIGROMANTE

HeroQuest Reforged



REGLAMENTO

ÍNDICE

	PÁGINA
Introducción	3
Materiales del juego	5
Comenzando	7
Los héroes	9
Acciones de los héroes	11
Acciones especiales de los héroes	15
Daño y muerte	17
El turno del Malvado Brujo	17
Trampas	19
Mobiliario	23
Completando un reto	25
Armería	30
La tienda del alquimista	32
El cuartel	33
Los salones imperiales	34
Sumario de hechizos	37
Tesoros de reto	42
Bestiario del Malvado Brujo	44



HEROQUEST

GRANDES AVENTURAS EN UN MUNDO MÁGICO

Han pasado ya casi treinta años desde aquel anuncio en la televisión: "¡monstruos, brujas y demonios te persiguen!". HeroQuest es un juego clásico que marcó una época, e inició a mucha gente en el "mundillo" de las miniaturas. ¿Y por qué un HeroQuest Reforged? Todo surgió de una campaña de HeroQuest clásico que empezamos en mi grupo de juego. Como Malvado brujo me tocó revisar todos los manuales y suplementos, fácilmente accesibles hoy día gracias a la red de redes. E hice un descubrimiento: existieron dos versiones de HeroQuest. Una, la que conocemos. Y otra, la versión americana. Y tenían bastantes diferencias. Mientras que en la versión europea un sólo héroe puede terminar exitosamente todos los retos del manual básico, en la versión americana los cuatro héroes juntos tienen dificultades, y necesitan colaborar y pensar una estrategia. Me cautivó la versión americana, y decidimos usarla en nuestra campaña.

Poco a poco fuimos puliendo algunos conceptos y modernizando algunas cosas: ha pasado más de un cuarto de siglo, y en algunos aspectos el mundo de los juegos de *mazmorreo* ha avanzado mucho. A medida que los héroes completaban retos en nuestra campaña, comenzamos a añadir novedades de las cuatro expansiones (La torre de Kellar, El retorno del Lord Brujo, Contra la horda de ogros y Los hechiceros de Morcar), e incluso a añadir alguna regla de la casa. De ahí han surgido las reglas de Los Salones Imperiales, que son básicamente unas reglas muy sencillas de experiencia que permiten ir avanzando a los héroes a través de 10 niveles, ganando habilidades. También las reglas de las ciudades, y los "eventos en la ciudad", al estilo Warhammer Quest, que añaden un toque de color al tiempo entre un reto y el siguiente.

Poco a poco fui traduciendo y compilando el material, y el Niño Borracho me ayudó mucho en el aspecto gráfico: el resultado final lo puedes ver en este HeroQuest Reforged, que compila las reglas de la versión americana traducidas y pulidas. Este es el primer documento: el segundo, el libro de Retos, incluye todas las aventuras del HeroQuest clásico y sus ampliaciones, adaptadas a la versión americana; y el tercero, un documento imprimible con todo lo que necesitáis para jugar (¡excepto las miniaturas, los muebles y los dados!).

Por supuesto, no pretendo obtener ningún tipo de lucro o contraprestación por esto: HeroQuest y sus ampliaciones son marcas registradas de MB. Este trabajo es, sencillamente, un pequeño regalo a la comunidad. ¡Disfrutadlo!

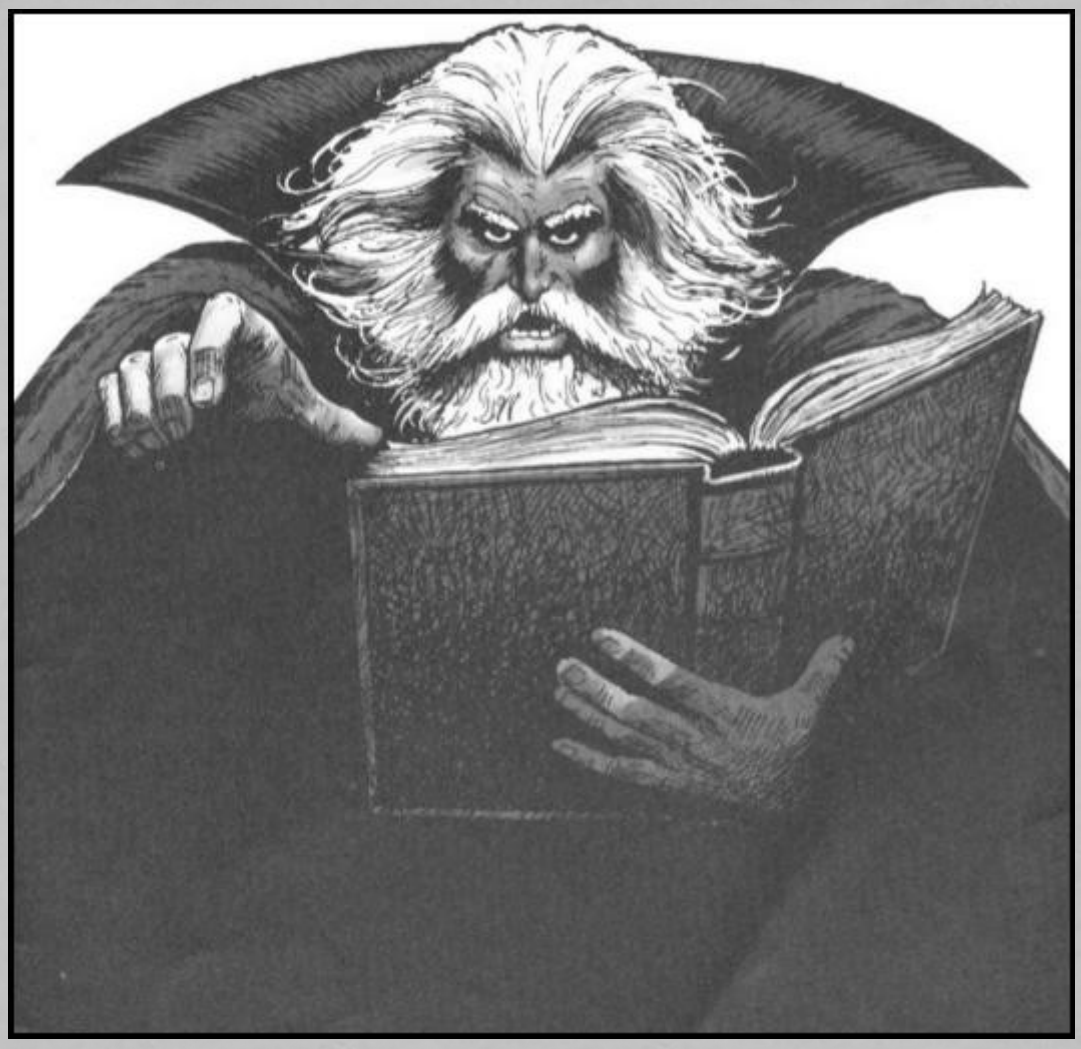
-Yibrael-

HeroQuest es un juego para entre dos y cinco jugadores. Uno de los jugadores siempre debe asumir el papel del Malvado Brujo (Morcar). Cada uno de los demás jugadores debe asumir el papel de uno de los cuatro Héroes: el Bárbaro, el Elfo, el Enano y el Mago.

Si menos de cinco personas están jugando la partida, los jugadores pueden controlar a más de un héroe, o pueden jugar la partida con tres o menos héroes. Reducir el número de héroes aumenta la dificultad de la partida.

Importante: El papel de Morcar, el Malvado Brujo, es muy importante. Actúa como director del juego y se sienta tras la pantalla del Malvado Brujo, controla los retos para disfrute y desafío de los demás jugadores, conoce dónde se encuentran los monstruos, trampas, tesoros y puertas secretas, y tiene acceso en solitario al Libro de Retos. Si hay alguna duda durante el juego, la palabra del Malvado Brujo siempre prevalecerá. Recordamos que, obligatoriamente, uno de los jugadores ha de tomar el papel del Malvado Brujo.

Como Malvado brujo debes leer todo el contenido de este reglamento y familiarizarte con los componentes hasta entender el funcionamiento de las mecánicas del juego. Una vez comprendas el sistema, echa un vistazo al Libro de Retos: en cada uno de los retos se explica cómo funciona. Poco a poco te irás familiarizando con la forma en la que se presentan los retos.



MATERIALES DEL JUEGO

DADOS

HeroQuest utiliza dos tipos de dados:

-Dados de 6 caras (D6), de los de toda la vida, marcados con números del 1 al 6. En ocasiones te dirán que tires 2D6, en cuyo caso debes tirar dos dados y sumar sus resultados, para obtener un resultado entre 2 y 12. También se pueden indicar tiradas de 1D3: como no existen dados de 3 caras, para representarlo tira 1D6: un resultado de 1-2 indica un 1; un resultado de 3-4 indica un 2; y un resultado de 5-6 indica un 3 (es decir, divide a la mitad el resultado del dado, redondeando hacia arriba).

-Dados de combate: HeroQuest también utiliza dados de combate, de seis caras, pero marcados con símbolos. Cada dado tiene 3 símbolos de Calavera, dos símbolos de Escudo blanco y un símbolo de Escudo negro. Más adelante se explica cómo se utilizan los dados de combate.

Repetir tiradas: Algunos efectos te permiten repetir algunas de las tiradas de dados que realices. Si repites un dado, debes quedarte con el segundo resultado, aunque sea peor que el primero. Además, la tirada de un dado nunca puede repetirse más de una vez.

MINIATURAS

Cada uno de los cuatro Héroes debe tomar la miniatura de su propio Héroe. Todas las demás miniaturas deben quedar a disposición del Malvado Brujo para cuando las necesite.

CARTAS

HeroQuest utiliza varios tipos de cartas diferentes, que se describen a continuación:

Hechizos: Los hechizos (también llamados conjuros) son una parte muy importante de HeroQuest. El Mago y el Elfo utilizan hechizos, así como algunos monstruos enemigos. Hay en total 8 tipos de hechizos:

-Hechizos básicos: Agua, Aire, Tierra y Fuego. Se trata de los hechizos de los que disponen al inicio el Mago y el Elfo. Cada uno de ellos tiene 9 cartas de hechizo.

-Hechizos avanzados: Protección, Detección y Oscuridad. Se trata de los hechizos que el Mago y el Elfo pueden aprender a medida que ganen rangos (ver el capítulo "Experiencia"). Cada uno de ellos tiene 6 cartas de hechizo.

-Hechizos de Magia del Caos: Estos hechizos son utilizados por el Malvado brujo. Contiene 20 cartas de hechizo.

Cartas de tesoro: Al inicio de cada aventura, barajea las cartas de Tesoro y ponlas boca abajo junto al tablero, al alcance de los Héroes. Más adelante se explica cómo se utilizan.

Tesoros de Reto: Estas cartas representan artefactos mágicos singulares de gran poder: un Héroe sólo podrá tomar una carta de Tesoro de Reto cuando se indique en un Reto.

TARJETAS DE HÉROE

Hay cuatro tarjetas de Héroe en HeroQuest, cada una correspondiente a uno de los cuatro Héroes (el Bárbaro, el Enano, el Elfo y el Mago). En ella encontrarás las características de cada uno de los héroes.

Movimiento: Indica los dados que tira para mover tu Héroe. Todos los Héroes tiran 2D6 para mover, aunque algunas condiciones y reglas especiales pueden variar esto.

Ataque: Indica los dados de ataque que debe tirar el personaje cuando ataca. Ten en cuenta que cuando un personaje ataca con un arma, usa los dados de ataque del arma en lugar de los que indica en su tarjeta.

Defensa: Indica los dados de combate que debe tirar el personaje cuando defiende. Algunas armaduras indican un valor fijo de dados de defensa, en cuyo caso sustituyen a los del personaje. Sin embargo, otras armaduras y objetos indican que debes tirar dados de defensa adicionales, en cuyo caso se suman a los del personaje o a los de su armadura.

Cuerpo: La medida del vigor físico del Héroe, y la cantidad de daño que puede resistir. Durante un reto perderás puntos de Cuerpo a medida que sufras daño, y también podrás recuperarlos mediante pociones o hechizos. Si tus puntos de Cuerpo llegan a cero, debes tumbar la miniatura de tu héroe, el cual no podrá hacer nada; al llegar el inicio del turno del Malvado Brujo, todos los héroes tumbados morirán.

Mente: La sabiduría, inteligencia y voluntad del Héroe, así como su capacidad de resistir la magia enemiga. Algunos efectos pueden hacerte perder puntos de Mente, o recuperarlos. Si tus puntos de Mente llegan a cero, debes tumbar la miniatura de tu héroe, el cual no podrá hacer nada hasta que sea sanado por otro Héroe; al llegar el inicio del turno del Malvado Brujo, todos los héroes tumbados morirán.

Equipo inicial: En la tarjeta de cada Héroe se indica el equipo inicial del personaje. En la sección "Armería" se describe el equipo.

Hechizos: Tanto el Mago como el Elfo utilizan la magia: las cartas de hechizo representan lo que pueden hacer con sus poderes mágicos. Al principio, el Mago y el Elfo deben escoger sus cartas de hechizo. Para ello, coloca los cuatro tacos de hechizos (aire, agua, tierra y fuego) boca abajo: primero el Mago elige uno de los 4 tacos; después el Elfo elige uno de los tacos 3 restantes, y por último el mago se queda los 2 tacos que restan.

Acciones: En la parte trasera de cada tarjeta de personaje se indican las acciones y acciones especiales que puede realizar. Estas se describen más adelante. Ten en cuenta que aunque la mayoría de acciones son comunes a los cuatro héroes, algunas de ellas cambian.

HOJA DE PERSONAJE

Al final de este reglamento se incluye un modelo de hoja de personaje: imprime una copia para cada uno de los Héroes. En ella los jugadores apuntarán con un lápiz las características y el equipo de su Héroe; además, contiene un espacio para llevar el recuento de los puntos de Cuerpo y de Mente. También pueden ponerle nombre a su personaje y dibujar su escudo de armas. La hoja de personaje también tiene espacio para apuntar el oro, las pociones y los demás objetos diversos que consigue tu Héroe a lo largo de los retos, y otras cosas que se irán describiendo más adelante.

TARJETAS DE MONSTRUO

El Malvado Brujo dispone de varias tarjetas de monstruo: en cada una de ellas se describe uno de los monstruos que pueden encontrarse los héroes en sus aventuras, así como sus características (del mismo modo que los personajes) y de sus reglas especiales (si es que disponen de alguna). Aunque los diversos monstruos se describen también en este reglamento, las tarjetas te serán útiles para indicar sobre ellas (con dados o marcadores) el daño que los jugadores han causado a dichos monstruos.

MARCADORES

Se incluye también un buen número de marcadores para representar las zonas bloqueadas del tablero, las trampas y los efectos de diversos hechizos. El Malvado brujo debe tener estos marcadores a mano para cuando los necesite durante cada reto.

PUERTAS Y MOBILIARIO

Las puertas y el mobiliario deben quedar a disposición del Malvado brujo, que las irá colocando sobre el tablero a medida que progrese la aventura, tal y como se indica en el Libro de Retos.

LIBRO DE RETOS

Ningún otro jugador tiene acceso al Libro de Retos excepto tú. Cada uno de los retos está dividido en 3 secciones: Texto en pergamino, Mapa del reto y Notas del reto.

Texto en pergamino: En cada uno de los retos aparece una sección en pergamino que debes leer en voz alta a los jugadores al comenzar el reto: en esa sección aparece el título del Reto y se describe la misión que deben completar los Héroes en ese reto.

Mapa del reto: El mapa del reto muestra el tablero al completo, indicando dónde comienzan los jugadores, y todo lo que irán encontrando a lo largo del reto. No debes mostrar el mapa a los Héroes. El mapa contiene símbolos que indican dónde se encuentran los diversos elementos del reto (monstruos, mobiliario, puertas, trampas, etc). Al inicio de un reto tan sólo debes colocar los elementos que se encuentren en la habitación de inicio de los Héroes, o a la vista del punto de inicio de los Héroes si comienzan el reto fuera de una habitación. Debes ir colocando los demás elementos tan sólo a medida que los héroes avancen y puedan ver la zona donde se encuentran los nuevos elementos de juego.

Notas del reto: Por último en esta sección se describen las condiciones especiales del reto, y las situaciones únicas a los que los Héroes deberán enfrentarse. Lee las notas antes de iniciar el reto: muchas de ellas aparecerán indicadas con letras, que también aparecerán en el mapa, indicando situaciones especiales que se dan en esos lugares (cuya explicación encontrarás en esta sección).

COMENZANDO

Una vez cada uno de los Héroes tiene su ficha, su tarjeta de personaje y sus cartas y el Malvado Brujo es hora de comenzar la aventura. Antes de empezar, lee a los jugadores la siguiente introducción:

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 tenéis que poner a prueba, pero primero dejadme contaros la historia de Morcar. Comenzó hace ya muchos siglos. Morcar era mi aprendiz. Trabajaba duro y aprendía deprisa, pero la impaciencia pudo con él y quiso aprender magia más poderosa. Le avisé de los peligros a los que se exponía, y le dije que debía tener paciencia, porque con esfuerzo y dedicación llegaría a ser 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 los hubo aprendido, Morcar huyó."

"Cuando lo alcancé, estaba muy cambiado. Había jurado fidelidad a los Grandes poderes del Caos. ¡Insensato! Vio la magia como el camino más corto hacia el poder, y no se dio cuenta del precio tan alto que tendría que pagar. Intenté razonar con él, pero fracasé. Se burló de mi 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 muy poderosos que acudieron en su ayuda. Al final, ambos quedamos debilitados por el duelo: Morcar huyó y buscó refugio en la inmensidad del Caos del norte. Allí curó sus heridas y perfeccionó sus destrezas, conjurando antiguos poderes con los que derrotar al Imperio."

"Aquellos días pasados fueron días oscuros, en los que el Imperio estuvo a punto de sucumbir, pero se salvó contra toda esperanza. Las tropas crueles de Morcar descendieron desde el norte e invadieron el Imperio. Sólo con ver a esta horda negra, hasta el más valiente de los héroes se atemorizaba. La tierra quedaba yerma, y los hombres se desesperaban. Pero llegó un gran guerrero, un príncipe de las tierras fronterizas. Le llamaban Rogar el Bárbaro. Llevaba un talismán de diamante en la frente -la Estrella de Occidente, que había sido portada por antiguos reyes de leyenda. Volvió la esperanza y los hombres acudían a su llamada, dejando sus escondites en las montañas y los bosques. Se unieron a él otros grandes héroes: Durgin, el guerrero enano de las montañas del Fin del Mundo; Ladril, el elfo luchador y mago del lejano Atelorn; y Telor, el mago cuya hechicería salvaría a Rogar en muchas ocasiones.

"Durante meses, Rogar entrenó a su ejército, teniendo cuidado de no entrar en batalla abierta contra Morcar y su horda hasta que todo estuviese preparado, pero asolaba sus líneas de suministros, aniquilando a un número sin fin de orcos y goblins. Por fin llegó el día esperado. Rogar tenía un ejército fuerte y diestro. Acampados en lo alto de la montaña, Ladril divisó la Horda Negra desde lejos, y Durgin llamó a las tropas con su trompeta. El ejército de Rogar bajó por ambos lados de la montaña, atacando en dos frentes. Perecieron muchas criaturas viles aquel día, pero también hombres valientes. Sin embargo, al atardecer fueron las tropas de la Horda negra las que huyeron del campo de batalla, aunque la victoria no fue completa."

"Morcar y su general escaparon más allá del Mar de Garra, y planearon su venganza. He de vigilar a Morcar y medir la fuerza de su magia. Esto puede hacerse con la ayuda del Manuscrito de Lortom, que fue escrito al inicio de los tiempos, y sus páginas contienen todo lo que fue, es y será. Ahora, Morcar nos amenaza de nuevo, y sus huestes ya han atacado las tierras fronterizas. El Imperio necesita de un nuevo Rogar, pero ¿dónde están los héroes que le igualan? Tenéis mucho que aprender si queréis ser como Rogar y sus compañeros. Con ese fin os he entrenado. Ahora ha llegado el momento de que pongáis a prueba todo lo que habéis aprendido."

LOS HÉROES

ORDEN DEL JUEGO

Los turnos de HeroQuest transcurren siempre en el mismo orden: comienza siempre el Héroe sentado a la izquierda del Malvado Brujo, y se sigue en el sentido de las agujas del reloj, hasta el Malvado brujo que siempre va en último lugar; tras ello se reanuda de nuevo el ciclo.

TURNO DE LOS HÉROES

Cada héroe, durante su turno, puede mover y realizar una acción, o realizar una acción y después mover; no puede mover, realizar una acción y después seguir moviendo. Además, durante su movimiento, un héroe puede realizar una acción especial.

Movimiento

Los héroes tiran 2D6 para mover: ese será el número de casillas que puede mover el Héroe durante ese turno. No tienes por qué mover el total obtenido en los dados: puedes mover menos si lo deseas. Recuerda que no se puede mover en diagonal. Lógicamente, tampoco podrás mover a través de los muros, ni pasar por casillas ocupadas por monstruos o mobiliario (hay algunas excepciones con respecto al mobiliario que se describen más adelante). Puedes pasar por casillas ocupadas por otros héroes, pero no terminar tu movimiento sobre ellas. Algunos efectos pueden reducir o aumentar el movimiento de tu héroe.

Acciones

Durante su turno, antes o después de mover, un Héroe puede llevar a cabo **una única acción** de entre las seis siguientes:

-Atacar
-Lanzar un hechizo (tan sólo el Elfo o el Mago)
-Buscar tesoro
-Buscar trampas y puertas secretas
-Utilizar un Pergamino mágico
-Desarmar trampas (sólo el Enano o un personaje con Herramientas)

Las acciones se describen más adelante.

Acciones especiales

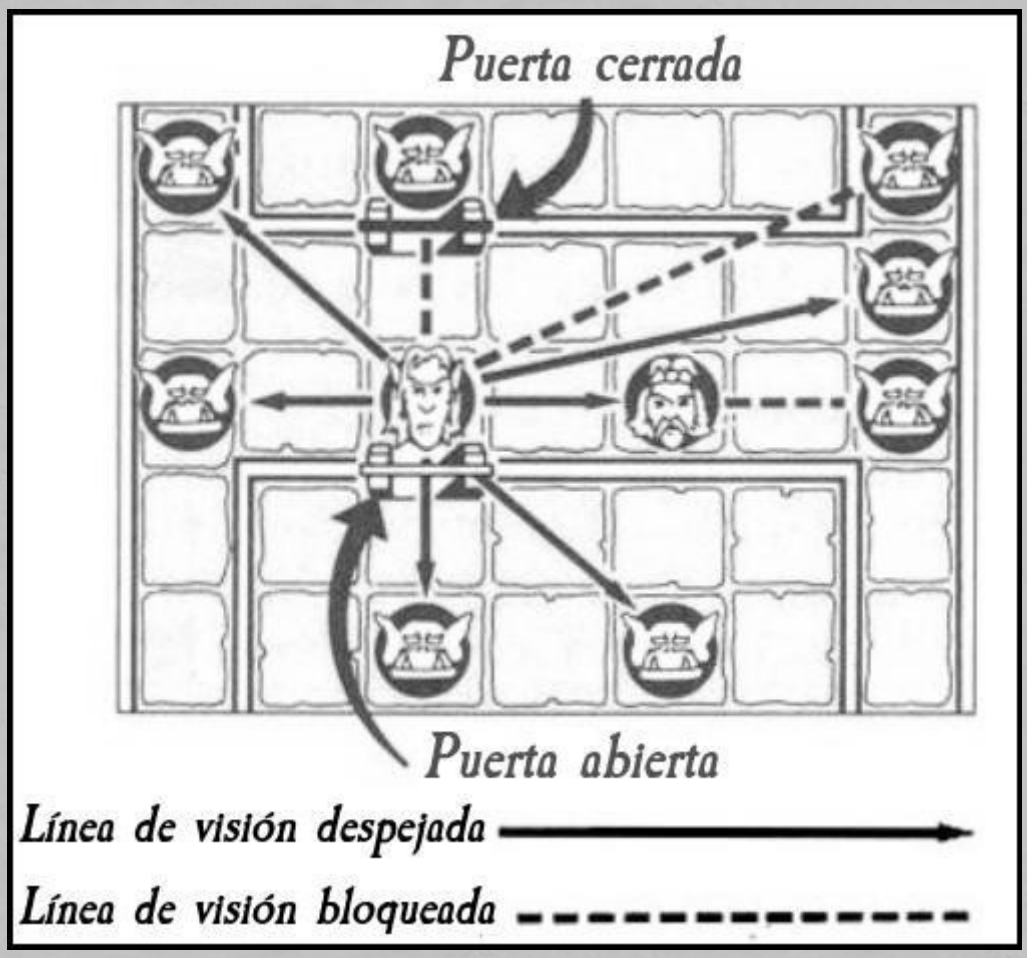
Durante su movimiento un Héroe puede realizar **una única acción especial** de entre las cinco siguientes:

-Beber una poción
-Dar una poción a otro héroe adyacente
-Abrir una puerta adyacente
-Revisar una pieza de mobiliario
-Pasar una pieza de equipo a otro héroe adyacente

Una acción especial se realiza durante el movimiento. Por ejemplo: si sacas un 7 en tu tirada de movimiento puedes mover 3 casillas, abrir una puerta y mover otras 4 casillas.

LÍNEA DE VISIÓN

Los héroes van descubriendo secciones nuevas a medida que avanzan: cuando una habitación o corredor queda dentro de su línea de visión, el Malvado brujo debe revelarlo y colocar su contenido sobre el tablero. Lógicamente, las paredes bloquean la línea de visión, así como parte del mobiliario (lo cual se indica en la sección de mobiliario) y las otras miniaturas. Las puertas cerradas bloquean la línea de visión, pero no las puertas abiertas. Las casillas con un marcador de roca (camino bloqueado) también bloquean la línea de visión.



Excepción: debido a su corta estatura, el Enano no bloquea la línea de visión de los Héroes y los monstruos.

CÓMO REACCIONA EL MALVADO BRUJO AL MOVIMIENTO DE LOS HÉROES

Cada vez que un héroe abra una puerta o queda dentro de su línea de visión una sección de pasillo, debes indicarle al héroe que espere para poder colocar sobre el tablero el mobiliario, las puertas y los monstruos indicados en el Libro de Retos. Una vez colocados los elementos, el héroe puede seguir moviendo (si le queda movimiento restante) y actuar (si no lo ha hecho ya). Ten en cuenta que no debes colocar las trampas ni las puertas secretas: los héroes tendrán que buscarlas específicamente para encontrarlas.

ACCIONES DE LOS HÉROES

En esta sección se describen en detalle los 6 tipos de acción que los héroes pueden llevar a cabo durante su turno.

ACCIÓN: ATACAR

Un héroe puede atacar a un monstruo en una casilla adyacente. Una casilla es adyacente si se encuentra al frente, detrás o a uno de los lados de la casilla en la que te encuentras: eso significa que las casillas en diagonal no se consideran adyacentes. Ten en cuenta que algunas armas tienen una propiedad especial que te permite atacar en diagonal.

La potencia de un ataque dependerá del arma que el héroe estará usando: en la armería encontrarás la descripción de las armas, que indicará con cuántos dados atacarás usando ese arma, así como sus otras propiedades. Cada héroe comienza con un arma inicial, indicada en su tarjeta de héroe. Cuando vayas a atacar, indica con cuál de tus armas lo estás haciendo, y tira el número de dados de combate indicado en la descripción del arma. Un héroe desarmado tan sólo atacará con un único dado.



El elfo se encuentra adyacente al orco (y puede atacarlo) si se encuentra en una de las casillas señaladas.



El bárbaro está adyacente al orco, y puede atacarlo incluso a través de la puerta. El Mago (que en este ejemplo va armado con un Bastón) puede también atacar en diagonal al orco gracias a la propiedad de su arma.

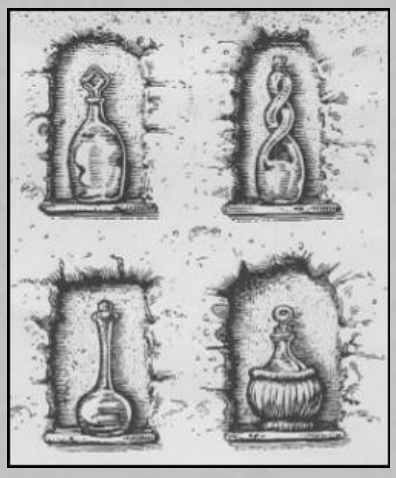
Al atacar, cada símbolo de Calavera que obtengas en tu tirada es un éxito; cualquier otro resultado (escudos blancos o negros) es un fallo. Si no obtienes ninguna calavera, el ataque es un fracaso. En caso contrario, a continuación, el monstruo debe tirar para Defenderse: la cantidad de dados de defensa que tira cada monstruo se indica en su descripción. Cada resultado de Escudo negro es un éxito, y cancela una de las calaveras obtenidas por el atacante; cualquier otro resultado es un fracaso. Por cada calavera no cancelada, el monstruo pierde un punto de Cuerpo. Puedes marcar los puntos de Cuerpo perdidos por los monstruos sobre sus tarjetas de monstruo con dados o marcadores para llevar la cuenta. Si los puntos de Cuerpo de un monstruo llegan a cero, este muere y debes retirar su miniatura.



Cada símbolo de Calavera obtenido en el ataque es un éxito. Cualquier otro resultado es un fallo.



Cada símbolo de Escudo negro obtenido por un monstruo en la defeensa es un éxito, y anula una de las calaveras del atacante. Cualquier otro resultado es un fallo.



Armas de proyectiles: Algunas armas permiten atacar a distancia, como el arco o la ballesta. Con estas armas puedes atacar a cualquier enemigo dentro de tu línea de visión, sin necesidad de estar en una casilla adyacente: es más, no puedes utilizar un arma de proyectiles si tienes un enemigo en una casilla adyacente a la tuya. El procedimiento para atacar con un arma de proyectiles es el mismo que en combate cuerpo a cuerpo: tira los dados de ataque que indique el arma, y cada símbolo de calavera obtenido representa un éxito. El monstruo entonces tirará sus dados de defensa, y cada escudo negro obtenido anulará una de las calaveras del ataque. Por cada calavera no cancelada, el monstruo pierde un punto de Cuerpo.

Algunas armas pueden arrojarse, como el hacha de mano, la daga o la lanza. En este caso funcionan como un arma de proyectiles, como un arco o una ballesta, pero se pierden una vez utilizadas para atacar una vez.

ACCIÓN: LANZAR UN HECHIZO

El Mago y el Elfo pueden usar su acción del turno para Lanzar un hechizo. Para ello, eligen de entre sus cartas de hechizo uno de ellos, eligen un objetivo y lo lanzan. Los hechizos normalmente toman como objetivo al propio lanzador, a otro héroe o a un monstruo, aunque en ocasiones el objetivo puede ser otra cosa.

Como se ha explicado, los hechizos están representados mediante cartas. En cada carta de hechizo se especifica cómo funciona ese hechizo concretamente. Por ejemplo, en *El agua que cura* se explica que el hechizo toma como objetivo a un héroe (que puede ser el lanzador) y recupera a ese héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente; mientras que la Bola de fuego causa a un enemigo la pérdida de 2 puntos de cuerpo; el cual puede tirar hasta dos dados de defensa, y reducir el daño en 1 punto por cada escudo que saque.

Para lanzar un hechizo necesitas ver al objetivo; es decir, poder trazar una línea de visión hasta el objetivo del hechizo. Si un hechizo no requiere línea de visión hacia su objetivo, esto vendrá indicado en la propia carta del hechizo.

Una vez lanzado, el hechizo se "gasta" y no puede emplearse más durante el presente reto, por lo que deberás ser muy cuidadoso a la hora de decidir si lanzar o no un hechizo. ¡Úsalos sabiamente!

ACCIÓN: BUSCAR TESOROS

Un héroe puede utilizar su acción para Buscar tesoros. Esta acción tan sólo puede realizarse en una habitación, y nunca en un corredor. Tampoco puede realizarse esta acción si hay algún monstruo en la misma habitación en la que se busca. Tan sólo puede realizarse una única acción de Buscar tesoros en cada habitación: una vez un héroe ha buscado tesoros en una habitación, los demás héroes ya no podrán Buscar tesoros en ella. Además, un héroe no podrá mover durante el mismo turno en el que busca tesoros: el héroe está rebuscando en todos los rincones de la habitación, tratando de encontrar oro, gemas o cualquier objeto valioso.

El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos: si en esa habitación hay algún tesoro indicado, debe comunicárselo a los jugadores, los cuales apuntarán en su hoja de personaje el tesoro encontrado. Ten en cuenta que puede tratarse de una gran variedad de tesoros diferentes: algunos pueden ser incluso Tesoros de Reto, o algún objeto concreto necesario para finalizar exitosamente el reto. También hay tesoros protegidos por trampas, o sencillamente trampas camufladas como tesoros: sus efectos se indicarán en el propio Libro de Retos.

En caso de que no haya ningún tesoro indicado en esa habitación en el Libro de Retos, el héroe debe tomar una carta de la pila de Cartas de Tesoro y leerla en voz alta. Si encuentra una cantidad de oro o un objeto, debe apuntarlo en su hoja de personaje y poner la carta debajo de la pila de cartas de tesoro. Sin embargo, hay algunas cartas de tesoro especiales:

-**Trampa:** Algunas cartas de tesoro contienen trampas, que se activan cuando el héroe está buscando tesoros. Aplica el efecto de la trampa descrito en la carta y devuélvela al fondo de la pila de cartas de tesoro.



-**Monstruo errante:** ¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos: en cada reto se indica cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual. Si no hay una casilla adyacente libre, el Malvado Brujo puede decidir que el monstruo errante desplace a otro héroe a otra casilla adyacente para poder colocarse y atacar al héroe que buscaba tesoros. En algunos retos avanzados del Libro de Retos se indica que aparece más de un monstruo errante (por ejemplo, 3 goblins o 2 Fimir): se sigue el mismo procedimiento, pero se colocan todos los monstruos indicados, y atacan inmediatamente todos ellos. Tras el ataque del monstruo errante, devuelve la carta al fondo de la pila de cartas de tesoro.

ACCIÓN: BUSCAR TRAMPAS Y PUERTAS SECRETAS

Un héroe puede utilizar su acción para Buscar trampas y puertas secretas: mecanismos ocultos en la zona en la que se encuentre. Esta acción no puede realizarse si hay algún monstruo en la línea de visión del héroe que realiza la acción. Además, un héroe no podrá mover durante el mismo turno en el que busca trampas y puertas secretas: el héroe está revisando a conciencia la zona en busca de peligros y accesos ocultos.

El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos, en el cual se indican las trampas y puertas secretas de cada reto concreto: a continuación, si el héroe se encuentra en una habitación, debe colocar todas las trampas y puertas secretas que se encuentren en esa habitación; sin embargo, si se encuentra en un corredor, debe colocar todas las trampas y puertas secretas que se encuentren en corredores y dentro de la línea de visión del héroe que busca. No puedes buscar trampas en una habitación desde fuera de esa misma habitación.

-**Trampas:** coloca un marcador en cada casilla con trampas, indicando el tipo de trampa del que se trata. En la sección "Trampas" se explica cómo funcionan las diversas trampas. Las trampas no bloquean la línea de visión, pero se activan si un héroe pisa la casilla en la que se encuentran.

-**Puertas secretas:** Coloca un marcador de puerta secreta en la casilla indicada. Una puerta secreta descubierta siempre está abierta, por lo que debes colocar el contenido de cualquier habitación a la que de acceso la puerta secreta, así como a cualquier zona de corredor que quede a la vista al descubrir la puerta secreta.

ACCIÓN: UILIZAR UN PERGAMINO MÁGICO

Los Pergaminos mágicos son un tipo especial de Tesoro de Reto que los héroes pueden conseguir a lo largo de sus aventuras. Se trata de poderosos hechizos grabados sobre pergaminos curtidos, que todos los héroes pueden utilizar (incluso el bárbaro y el enano). Un héroe puede utilizar uno de sus pergaminos mágicos durante su turno como una acción. Al igual que sucede con los hechizos, los efectos de los pergaminos vienen descritos en la propia carta de tesoro de reto del pergamino, aunque se incluye un listado en este reglamento por comodidad. Tras resolver el efecto mágico del pergamino, éste siempre se convierte en polvo, por lo que deberá borrarse de la ficha de personaje una vez utilizado. Se aplican las mismas condiciones que con los hechizos, aunque los pergaminos mágicos no se recuperan una vez ha concluido un reto.

ACCIÓN: DESARMAR TRAMPAS

Desarmar trampas es una acción que tan sólo puede llevar a cabo el enano, o un personaje con unas Herramientas (ver la armería). Desarmar una trampa requiere que la trampa haya sido revelada (bien por una acción previa de Buscar trampas y puertas secretas, bien por haber sido activada por un héroe que ha caído en ella), y que el héroe que intenta desarmarla se encuentre en una casilla adyacente a la de la propia trampa. Ten en cuenta que algunas trampas sólo funcionan una vez, como las trampas de lanza o de roca caída, por lo que si un héroe cae sobre ellas, tras resolver su efecto se desactivan solas. Ese tipo de trampas tan sólo pueden ser desarmadas héroe por un si han sido encontradas, pero no activadas.

El **Enano** tiene un talento natural para desarmar trampas, y no necesita Herramientas para hacerlo: para que el enano desarme una trampa tiene que colocarse en una casilla adyacente a la trampa y tirar un dado de combate. Si obtiene un resultado de Calavera o Escudo blanco, la trampa habrá sido desarmada con éxito, y el Malvado Brujo debe retirar del tablero el marcador de trampa. Sin embargo, si obtiene un Escudo negro, habrá fallado: activa la trampa (que afectará al enano como si estuviese en la propia casilla de la trampa), y tras eso el turno del enano termina.

Los demás héroes tan sólo pueden intentar desarmar una trampa si cuentan con unas **Herramientas** (ver la sección "Armería"). Para que un héroe con Herramientas desarme una trampa tiene que colocarse en una casilla adyacente a la trampa y tirar un dado de combate. Si obtiene un resultado de Escudo blanco o Escudo negro, la trampa habrá sido desarmada con éxito, y el Malvado Brujo debe retirar del tablero el marcador de trampa. Sin embargo, si obtiene una Calavera, habrá fallado: activa la trampa (que afectará al héroe como si estuviese en la propia casilla de la trampa), y tras eso el turno del héroe termina.



ACCIONES ESPECIALES

En esta sección se describen en detalle los 5 tipos de acción especial que los héroes pueden llevar a cabo durante el movimiento de su turno. Ten en cuenta que estas acciones especiales se realizan durante el movimiento del héroe, tan sólo se puede realizar una de ellas por turno, no cuentan como acción "normal" (es decir, puedes realizar una Acción y una Acción especial en cada turno) y no consumen capacidad de movimiento. Sin embargo, un héroe que no pueda realizar acciones (dormido, paralizado, etc) tampoco podrá realizar acciones especiales.

ACCIÓN ESPECIAL: BEBER UNA POCIÓN

Una de las acciones especiales que puede realizar un héroe es beber una poción. Para ello, obviamente, debe disponer de una poción que beber. Las pociones se describen en la sección "La tienda del alquimista". Al beber una poción, realiza el efecto indicado en la poción y tras ello bórrala de tu hoja de personaje.

Hay algunas pociones que no pueden tomarse usando esta acción especial, si no que se beben automáticamente en reacción a un evento. Se trata de la **Poción de Resistencia**, la **Poción de Batalla**, el **Antídoto** y la **Poción de Resistencia mágica**; estas cuatro pociones vienen descritas en la sección "La tienda del alquimista".

ACCIÓN ESPECIAL: DAR UNA POCIÓN A OTRO HÉROE ADYACENTE

Un héroe puede, como acción especial, dar una poción a otro héroe en una casilla adyacente. Para ello, obviamente, debe disponer de una poción que dar a tu compañero. Las pociones se describen en la sección "La tienda del alquimista". Al dar una poción a otro héroe, realiza el efecto indicado en la poción sobre tu compañero y tras ello bórrala de tu hoja de personaje.

Esto se puede hacer también sobre un compañero caído, restaurando así sus puntos de Cuerpo por encima de cero y evitando que muera (ver la sección "Daño y muerte").

Hay algunas pociones que no pueden darse a otro héroe usando esta acción especial, si no que se beben automáticamente en reacción a un evento. Se trata de la **Poción de Resistencia**, la **Poción de Batalla**, el **Antídoto** y la **Poción de Resistencia mágica**; estas cuatro pociones vienen descritas en la sección "La tienda del alquimista".



ACCIÓN ESPECIAL: ABRIR UNA PUERTA ADYACENTE

Durante su movimiento, un héroe puede abrir una puerta cerrada adyacente a su casilla. Las puertas no ocupan casillas, si no que están en el espacio entre una casilla y otra. Para abrir una puerta cerrada, simplemente declara que tu héroe abre la puerta: el Malvado Brujo debe sustituir la puerta cerrada por una puerta abierta, y colocar el contenido de la habitación o el contenido del corredor que quede a la vista. Una puerta no se puede volver a cerrar una vez se ha abierto.

Existen algunos tipos de puertas especiales:

-Puertas de hierro y madera: estas puertas se utilizan como puntos de entrada y salida en algunos retos, en lugar de la escalera en espiral. Estas puertas se considera que siempre están abiertas, pero no pueden ser atravesadas por los monstruos.

-Puertas de piedra: estas puertas son enormes losas de piedra que deben ser apartadas para poder pasar, usando la fuerza bruta. Una puerta de piedra no se abre automáticamente, si no que el héroe debe realizar una tirada para determinar si tiene éxito abriendo la puerta. Para abrir una puerta de piedra, un héroe debe colocarse en una casilla adyacente y tirará un número de dados de combate en función de su fuerza física: el bárbaro tira 3 dados; el enano o el elfo tiran 2 dados, y el mago sólo 1 dado. Un héroe debe obtener dos calaveras para abrir la puerta (por lo que el mago nunca podrá abrir una puerta de piedra). Tanto si falla como si tiene éxito, al intentar abrir una puerta de piedra el turno del personaje termina inmediatamente (aunque le quedase movimiento o una acción por realizar). Del mismo modo que las puertas normales, las puertas de piedra no pueden cerrarse una vez abiertas.

ACCIÓN ESPECIAL: REVISAR UNA PIEZA DE MOBILIARIO

Algunas piezas de mobiliario pueden ser revisadas por los héroes durante su movimiento como una acción especial. Para revisar una pieza de mobiliario, un héroe debe encontrarse en una casilla adyacente a dicha pieza de mobiliario, y no debe de haber ningún monstruo en la misma habitación (o ningún monstruo en su línea de visión si se encuentra en un corredor). El ejemplo más típico es un héroe abriendo un cofre, pero también se puede revisar una armería, una biblioteca, un armario, etc. En la sección de "Mobiliario" se describe cada una de las piezas, y se indica si puede ser revisado o no. Mientras que los cofres siempre contienen algo, y las armerías también suelen contener objetos, el resto del mobiliario no suele contener nada digno de mención. En el Libro de Retos se describe si alguna pieza de mobiliario contiene algún objeto concreto.

ACCIÓN ESPECIAL: PASAR UNA PIEZA DE EQUIPO A OTRO HÉROE ADYACENTE

Durante su movimiento, un héroe puede pasar una pieza de equipo a otro héroe en una casilla adyacente como acción especial. Sólo se puede pasar un objeto cada vez, el cual puede ser una pieza de equipo de batalla, una poción, un tesoro de reto o algunos objetos especiales que aparecen en diversos retos. Para hacerlo, simplemente borra el objeto de tu ficha de personaje: el héroe que recibe el objeto lo anota en su hoja de personaje.

DAÑO Y MUERTE

Cuando un personaje es reducido a cero puntos de Cuerpo (o a cero puntos de Mente), tumba su miniatura en la casilla en la que estaba: el héroe está gravemente herido, y morirá pronto si no recibe atención médica. Un héroe tumbado no puede realizar ninguna acción, pero no podrá ser atacado, y cualquier hechizo que tuviese activo sobre sí mismo cesará inmediatamente (tanto hechizos amigos como Valentía, como hechizos enemigos como Miedo). Ten en cuenta que no pueden reducirse los puntos de Cuerpo o Mente por debajo de cero: el daño en exceso se pierde.

Al inicio del turno del Malvado Brujo, todos los héroes tumbados mueren. Esto quiere decir que los compañeros de un héroe caído tienen muy poco tiempo para auxiliarlo, normalmente mediante algún hechizo o pergamino de curación o una poción que restablezca sus puntos de Cuerpo y/o Mente por encima de cero. Ten en cuenta que el propio héroe caído no puede tomar una poción: otro héroe debe usar la acción especial de Dar una poción a un héroe adyacente par salvarlo.

Las pertenencias (oro, equipo, etc) de un héroe muerto quedan en la casilla en la que murió el héroe. El primer héroe que pase por esa casilla podrá reclamarlas para sí. Sin embargo, si un monstruo pasa por esa casilla, destruirá o esparcirá las pertenencias del héroe difunto, destruyéndolas.

Los monstruos son retirados inmediatamente del tablero si sus puntos de Cuerpo o Mente llegan a cero o menos.

EL TURNO DEL MALVADO BRUJO

En cada ronda, el último jugador en llevar a cabo su turno es el Malvado Brujo. Durante su turno, el Malvado brujo puede mover y llevar a cabo una acción con cada uno de los monstruos que hay sobre el tablero. Una vez comienza con un monstruo, debe terminar todo lo que vaya a realizar con ese monstruo antes de pasar al siguiente (es decir, los monstruos no pueden intercalar acciones y movimiento entre ellos).

Del mismo modo que sucede con los héroes, los monstruos pueden mover y realizar una acción, o realizar una acción y después mover. Los monstruos no pueden realizar acciones especiales.

MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

Los monstruos no tiran dados para moverse, si no que siempre tienen una cantidad de movimiento fijo, indicada en sus tarjetas de monstruo. Un monstruo no tiene por qué mover siempre el total dela cantidad indicada: puede mover menos si lo deseas. Los monstruos no pueden abrir puertas ni pasar a través de casillas ocupadas por los héroes (pero sí por casillas ocupadas por otros monstruos), ni mover en diagonal. Los monstruos nunca activan las trampas al pasar por las casillas en las que estén.

ACCIONES DE LOS MONSTRUOS

Cada monstruo sobre el tablero pueden llevar a cabo una acción durante el turno del Malvado Brujo. La lista de acciones de los monstruos es mucho más reducida que la de los jugadores:

-Atacar

-Lanzar un hechizo (tan sólo algunos tipos de monstruo).

ACCIÓN: ATACAR

Los monstruos pueden atacar a los jugadores en casillas adyacentes. El número de dados de ataque que tira un monstruo para atacar viene indicado en su tarjeta de monstruo, así como en la sección "Bestiario" (más adelante).

Cuando un monstruo ataca, cada símbolo de Calavera que obtenga el Malvado Brujo en su tirada es un éxito; cualquier otro resultado (escudos blancos o negros) es un fallo. Si no obtiene ninguna calavera, el ataque del monstruo es un fracaso. En caso contrario, a continuación, el héroe debe tirar para Defenderse: la cantidad de dados de defensa que tira un héroe viene indicada en su tarjeta de héroe, y puede verse modificada por las piezas de armadura que lleve, los efectos de hechizos o pociones, etc. Cada resultado de Escudo blanco es un éxito, y cancela una de las calaveras obtenidas por el monstruo; cualquier otro resultado es un fracaso. Por cada calavera no cancelada, el héroe pierde un punto de Cuerpo. Anota los puntos de Cuerpo pedidos en la ficha de tu personaje. Si los puntos de Cuerpo de un héroe llegan a cero, consulta la sección "Daño y muerte" (más arriba).



Cada símbolo de Calavera obtenido en el ataque es un éxito. Cualquier otro resultado es un fallo.



Cada símbolo de Escudo blanco que un héroe obtenga al defender es un éxito, y anula una Calavera del atacante. Cualquier otro resultado es un fallo.

Algunos monstruos tienen reglas especiales o equipamiento que les permite atacar en diagonal, o atacar a distancia con arcos o ballestas. Esto se detalla en la tarjeta de cada monstruo. Con armas de proyectiles un monstruo puede atacar a cualquier héroe dentro de su línea de visión, sin necesidad de estar en una casilla adyacente: es más, no puede utilizar un arma de proyectiles si tiene un enemigo en una casilla adyacente a la suya. El procedimiento para atacar con un arma de proyectiles es el mismo que en combate cuerpo a cuerpo: tira los dados de ataque que indique la tarjeta de monstruo, y cada símbolo de calavera obtenido representa un éxito. El héroe entonces tirará sus dados de defensa, y cada escudo blanco obtenido anulará una de las calaveras del ataque. Por cada calavera no cancelada, el héroe pierde un punto de Cuerpo.

ACCIÓN: LANZAR UN HECHIZO

Algunos monstruos tienen poderes mágicos y pueden lanzar hechizos: esto se detalla en cada tarjeta de monstruo (se indica también el número de hechizos que posee cada monstruo con poderes mágicos). Los hechizos de los monstruos están representados con una pequeña baraja de 16 cartas de Hechizo del Caos. Normalmente debes escoger al azar los hechizos de los que dispone un monstruo, pero en ocasiones el Libro de Retos te puede indicar que escojas hechizos específicos para ciertos monstruos.

Para Lanzar un hechizo, el monstruo elige de entre sus cartas de hechizo uno de ellos, eligen un objetivo y lo lanza. Los hechizos normalmente toman como objetivo a un héroe, aunque en ocasiones el objetivo puede ser otra cosa. En cada carta de hechizo se especifica cómo funciona ese hechizo concretamente.

Para lanzar un hechizo un monstruo necesita ver al objetivo; es decir, poder trazar una línea de visión hasta el objetivo del hechizo. Si un hechizo no requiere línea de visión hacia su objetivo, esto vendrá indicado en la propia carta del hechizo.

Una vez lanzado, el hechizo se "gasta" y no puede emplearse más durante el reto.

TRAMPAS

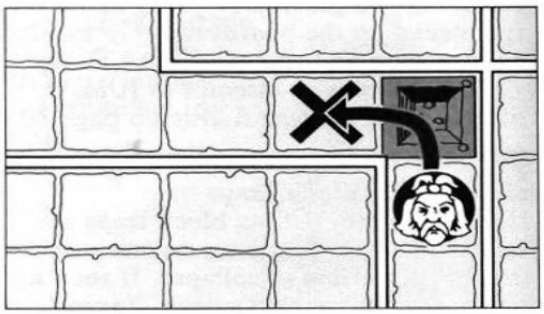
En HeroQuest existen diversos tipos de trampas que los esbirros del Malvado Brujo colocan en sus mazmorras para acabar con los héroes incautos que osen aventurarse en su interior. Las trampas pueden ser halladas por un personaje que busque trampas y puertas secretas, en cuyo caso se coloca el marcador sobre el tablero. Cualquier héroe que mueva sobre una casilla con una trampa la activará (esté descubierta o no; el Malvado brujo debe estar atento al Libro de Retos y al movimiento de los héroes para determinar si caen o no en alguna trampa). Al caer en una trampa, resuelve los efectos de esta, y el turno del héroe acaba inmediatamente: ya no puede ni seguir moviendo ni llevar a cabo acciones o acciones especiales durante ese turno. A continuación se describen los diversos tipos de trampas:

TRAMPA DEL FOSO



Se trata de un foso camuflado en el suelo. Si es localizada en una búsqueda o si un héroe cae en ella, el Malvado Brujo debe colocar la ficha de Foso en la casilla indicada en el Libro de Retos. Un héroe que cae en un foso pierde automáticamente un punto de Cuerpo. Mientras permanezca en un foso, un héroe tirará un dado menos de Ataque y Defensa, para representar su situación vulnerable. Lógicamente, un héroe en un foso no obstruye la línea de visión a héroes o a monstruos. Una trampa del foso puede ser desarmada de la forma habitual, aunque no mientras haya un héroe dentro del foso.

Los héroes pueden saltar un foso: para ello, debe alcanzarles su movimiento para llegar a una casilla adyacente a la del foso. Si su movimiento alcanza, el héroe debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo blanco o un Escudo negro, habrá logrado saltar exitosamente el foso: colócalo en la casilla a la que intentaba llegar, y puede continuar con su turno. Sin embargo, si obtiene una Calavera, el héroe cae al foso (colócalo en la casilla del foso), y sufre los efectos habituales de la trampa del foso (pierde automáticamente un punto de Cuerpo, su turno termina, y tirará un dado menos de Ataque y de Defensa mientras esté en el pozo).



El mago intenta saltar el foso para llegar a la casilla indicada. Para ello debe alcanzarle su movimiento para llegar a esa casilla. Tras comprobar que su movimiento alcanza, tira un dado de combate: Si obtiene un Escudo blanco o negro, logra saltar la trampa, y puede continuar su turno. Si obtiene una Calavera, cae en el foso, pierde un punto de Cuerpo y acaba su turno: el Mago estará en el foso (y tirará un dado menos de Ataque y de Defensa) hasta que mueva para salir.

TRAMPA DE LANZA



Una trampa de lanza está cuidadosamente oculta, preparada para disparar una afilada lanza contra el primer incauto que cruce. Las trampas de lanza sólo funcionan una vez, por lo que las fichas de Lanza tan sólo se colocan en el tablero si son encontradas al buscar trampas y puertas secretas. En el momento en el que un héroe cae en una trampa de lanza, esta se dispara: el héroe debe tirar inmediatamente un dado de combate: si obtiene un resultado de Escudo blanco o negro, habrá esquivado la lanza, y podrá continuar su turno. Sin embargo, si obtiene una Calavera, pierde automáticamente un punto de Cuerpo y su turno termina. Una trampa de lanza descubierta puede ser desarmada de la forma habitual.

TRAMPA DE ROCA CAYENDO



Estas trampas son terribles e insidiosas, pues desploman las rocas del techo sobre los héroes cuando pasan por debajo. No sólo eso: también bloquean permanentemente secciones del tablero. Si una trampa de roca cayendo es descubierta, coloca una ficha de roca cayendo en la casilla, tal y como se indica en el Libro de Retos. Si un héroe cae en la casilla con una trampa de roca cayendo, debe tirar tres dados de combate, y perderá automáticamente un punto de Cuerpo por cada símbolo de Calavera que obtenga en su tirada (no puede tirarse para Defender). A continuación, debes mover inmediatamente al héroe una casilla, y colocar una ficha de Camino bloqueado donde estaba la trampa de roca. Elige sabiamente la casilla a la que se mueve tu héroe, porque puede quedar aislado del resto de héroes (las fichas de Camino bloqueado no pueden atravesarse, salvo con el hechizo de *Pasar a través de la roca*). Las trampas de roca cayendo sólo funcionan una vez, y una vez lo hacen bloquean el camino permanentemente.

TRAMPA DE ROCA RODANTE



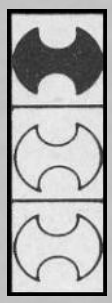
Se trata de una trampa terriblemente imaginativa, que deja caer una enorme roca rodante sobre cualquier incauto que pase por allí. Estas trampas se indican en el Libro de Retos con un símbolo de Roca rodante; además, siempre que aparece una trampa de roca rodante, se indica en el Libro de Retos cuál es el punto final de la trayectoria de la roca. Cuando un héroe encuentra una trampa de roca rodante, el Malvado Brujo debe indicarle al héroe en qué casilla inicia la roca su trayectoria. Tan sólo debes colocar el marcador de roca rodante si la trampa se activa. Un héroe que active la trampa de roca rodante debe tirar tres dados de combate, y perderá automáticamente un punto de Cuerpo por cada símbolo de Calavera que obtenga en su tirada (no puede tirarse para Defender). A continuación, debes mover inmediatamente al héroe una casilla, dejándolo en la trayectoria de la roca rodante.

Una roca rodante tan sólo puede activarse una vez, pero cuando se activa, mueve en cada turno del Malvado brujo por la trayectoria indicada en el Libro de Retos, 1D6 casillas cada turno, en la dirección indicada hasta el punto final de su trayectoria, donde la roca se hace pedazos y debes retirar el marcador. Cualquier héroe sobre el que se mueva la roca rodante debe tirar cinco dados de combate, y perderá automáticamente un punto de Cuerpo por cada símbolo de Calavera que obtenga en su tirada (no puede tirarse para Defender). Los monstruos sobre los que se mueva la roca rodante no resultan afectados, como es habitual.



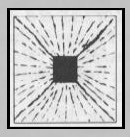
Una trampa de roca rodante tan sólo puede intentar desarmarse si ha sido descubierta, pero no activada: una vez la roca empieza a rodar, no puede tratar de desarmarse.

TRAMPA DEL HACHA



Esta trampa consiste en un enorme hacha que cuelga del techo: cuando la trampa se activa, el hacha desciende en un movimiento pendular. Una trampa de hacha está marcada en los mapas del Libro de Retos como un símbolo de hacha negro, y más símbolos de hacha blancos. El símbolo negro representa la casilla en la que está la trampa propiamente dicha, mientras que los símbolos blancos (y también el negro) representan el área que barre el hacha en su movimiento pendular. Cuando una trampa de hacha es detectada o un héroe cae en ella, coloca la ficha de trampa de hacha en la casilla marcada con el símbolo de hacha negro, pero no reveles las casillas con hachas blancos. Si la trampa se activa, todos los héroes en las casillas marcadas con hachas blancos y con el hacha negro son atacados inmediatamente con 3 dados de combate, contra los que pueden tirar para defenderse con normalidad. El turno del jugador termina inmediatamente aunque no resultase dañado por el hacha. Las trampas de hacha pueden ser desarmadas con normalidad.

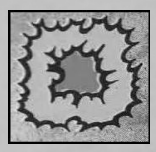
TRAMPA DE POZO DE TINIEBLAS



Estas trampas mágicas son terribles, pues se trata de pozos que llevan a un espacio mágico de oscuridad y terror. Si es localizada en una búsqueda o si un héroe cae en ella, el Malvado Brujo debe colocar la ficha de pozo de tinieblas en la casilla indicada en el Libro de Retos. Un héroe que cae en un pozo de tinieblas pierde automáticamente un punto de Cuerpo; y un punto de cuerpo adicional si viste una Cota de mallas; o dos puntos de cuerpo adicionales si viste la Armadura de placas o la Armadura de Borin. Mientras permanezca en un pozo de tinieblas, un héroe tirará un dado menos de Ataque y Defensa, para representar su situación vulnerable. Lógicamente, un héroe en un pozo de tinieblas no obstruye la línea de visión a héroes o a monstruos. Una trampa de pozo de tinieblas **no puede ser desarmada**.

Los héroes pueden saltar un pozo de tinieblas: para ello, debe alcanzarles su movimiento para llegar a una casilla adyacente a la del pozo de tinieblas. Si su movimiento alcanza, el héroe debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo blanco o un Escudo negro, habrá logrado saltar exitosamente el pozo de tinieblas: colócalo en la casilla a la que intentaba llegar, y puede continuar con su turno. Sin embargo, si obtiene una Calavera, el héroe cae al pozo de tinieblas (colócalo en la casilla del pozo de tinieblas), y sufre los efectos habituales de la trampa del pozo de tinieblas (como se ha explicado).

TRAMPA DE ESTALLIDO DE FUEGO



Se trata de una trampa mágica. Una trampa de estallido de fuego siempre se encuentra en una habitación, y no puede ser detectada mediante una acción de buscar trampas y puertas secretas. Se activa automáticamente cuando se abre una puerta o puerta secreta en una habitación: el Malvado Brujo debe colocar en la casilla indicada un marcador de trampa de estallido de fuego. Al comienzo del turno del Malvado Brujo, todos los marcadores de trampa de estallido de fuego explotarán: cada héroe en la habitación sufre un daño de dos puntos de cuerpo, y puede tirar dos dados de combate: cada Escudo blanco que saque anula uno de los daños. Tras eso, retira el marcador. El estallido no afecta a los monstruos. Una trampa de estallido de fuego no puede ser desarmada, pero un héroe puede utilizar un hechizo de Tempestad (o un pergamino con ese mismo hechizo) para quitar el marcador de la habitación antes de que estalle.

TRAMPA DE HURACÁN



Se trata de una trampa mágica. Una trampa de huracán siempre se encuentra en un pasillo, y no puede ser detectada. Se activa una única vez, en cuento un héroe pasa por la casilla indicada en el Libro de Retos: cuando esto sucede, **todos** los héroes en el pasillo son arrastrados en la dirección indicada en el símbolo del huracán 2D6 casillas, o hasta que topen con una pared o un monstruo o pisen una trampa. Tras ello,la trampa queda inactiva. Una trampa de huracán no puede ser desarmada, y no usa ningún tipo de ficha para indicar su posición en el tablero.

TRAMPA DE TELETRANSPORTE



Se trata de una trampa mágica. Una trampa de teletransporte viene indicada en el mapa con dos símbolos, uno con la letra A y otro con la letra B. La casilla de la trampa es siempre la casilla A. Cuando un héroe pisa la casilla marcada con la A, es inmediatamente transportado a la casilla B: tras eso está tan desorientado que su turno termina. Esta trampa no puede ser detectada ni desactivada. Pisar la casilla B no tiene ningún efecto. Esta trampa no usa ningún tipo de ficha para indicar su posición en el tablero.



MOBILIARIO

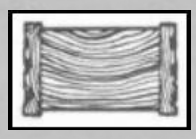
El mobiliario en HeroQuest cumple diversas funciones, además de decorar. En esta versión reforjada del HeroQuest clásico hemos querido darle una utilidad especial a determinadas piezas de mobiliario, por lo que hemos convertido el clásico "abrir un cofre" en la acción especial "revisar una pieza de mobiliario": no sólo los cofres pueden contener cosas interesantes. En cada pieza de mobiliario se explica cómo interactúan los héroes y monstruos con esa pieza en concreto, y si puede o no revisarse.

COFRE



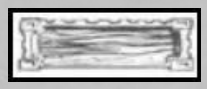
Un cofre siempre ocupa una única casilla. En el Libro de Retos siempre se indica lo que contienen los cofres cuando son revisados. Los cofres no obstruyen la línea de visión. ¡Cuidado! Algunos pueden contener trampas.

MESA



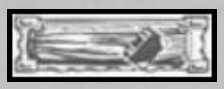
Una mesa ocupa un área de 2x3 casillas. Las mesas no pueden ser revisadas, y no obstruyen la línea de visión. Un héroe o monstruo puede subirse a una mesa, sencillamente moviendo sobre una de las casillas que ocupa la mesa. Tan sólo puede haber una única miniatura sobre una mesa, y se considera adyacente a todas las casillas adyacentes a las que ocupa la mesa. Además, un héroe o monstruo encima de una mesa tendrá línea de visión por encima de otras miniaturas y mobiliario.

ARMARIO



Un armario ocupa un área de 3x1 casillas. Los armarios obstruyen la línea de visión. En ocasiones, en el Libro de Retos se indica lo que un héroe encuentra si revisa un armario. Si no se indica nada, un héroe debe tirar 1D6 al revisar un armario: con un resultado de 5 ó 6, podrá tomar una Carta de Tesoro.

LIBRERÍA



Una librería ocupa un área de 3x1 casillas. Las librerías obstruyen la línea de visión. En ocasiones, en el Libro de Retos se indica lo que un héroe encuentra si revisa una librería. Si no se indica nada, un héroe debe tirar 1D6 al revisar un armario: con un resultado de 6, separa los Pergaminos mágicos del resto de Tesoros de Reto: el héroe podrá tomar uno de ellos al azar.

BANCO DEL ALQUIMISTA



Un banco del alquimista ocupa un área de 2x3 casillas. Debido a su escasa altura no obstruye la línea de visión. En ocasiones, en el Libro de Retos se indica lo que un héroe encuentra si revisa un banco del alquimista. Si no se indica nada, un héroe debe tirar 1D6 al revisar un banco del alquimista: con un resultado de 5 ó 6 habrás encontrado una Poción: tira de nuevo 1D6 para determinar el tipo de poción que encuentra el héroe. 1: Antídoto; 2: Poción de curación; 3: Poción de Resistencia; 4: Pócima de Fuerza; 5: Poción de batalla; 6: Agua de vida.

CHIMENEA



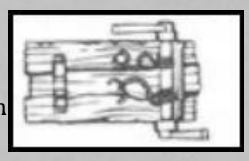
Una chimenea ocupa un área de 3x1 casillas. Las chimeneas obstruyen la línea de visión. Un héroe debe tirar 1D6 al revisar una chimenea: con un resultado de 5 ó 6, podrá tomar una Carta de Tesoro.

ARMERO



Un armero ocupa un área de 3x1 casillas. Los armeros no obstruyen la línea de visión. En ocasiones, en el Libro de Retos se indica lo que un héroe encuentra si revisa un armero. Si no se indica nada, un héroe debe tirar 1D6 al revisar un armero: con un resultado de 1 ó 2 no encuentra nada de valor (sólo armas oxidadas). Con un resultado de 3, encuentra una Daga; con un resultado de 4 encuentra un Hacha de mano; con un resultado de 5 encuentra un Escudo; y con un resultado de 6 encuentra una Lanza.

POTRO DE TORTURA



Un potro de tortura ocupa un área de 2x3 casillas. Los potro de tortura no pueden ser revisados, y no obstruyen la línea de visión. Un héroe o monstruo puede subirse a un potro de tortura, sencillamente moviendo sobre una de las casillas que ocupa el potro. Tan sólo puede haber una única miniatura sobre un potro de tortura, y se considera adyacente a todas las casillas adyacentes a las que ocupa el potro. Además, un héroe o monstruo encima de un potro tendrá línea de visión por encima de otras miniaturas y mobiliario.

MESA DEL BRUJO



Una mesa del brujo ocupa un área de 2x3 casillas. No obstruye la línea de visión. Una mesa del brujo tan sólo puede ser revisada por el Mago o el Elfo, en busca de conocimientos arcanos. Si el mago o el elfo revisan una mesa del brujo, tira 1D6: si obtienes un resultado de 4, 5 ó 6, el héroe podrá aprovechar los conocimientos hallados, y recuperará un hechizo gastado previamente en este reto (a su elección). Si obtiene un resultado de 2 ó 3, no halla nada de valor. Sin embargo, si obtiene un 1, la poderosa magia del Caos habrá dañado la cordura del personaje, que sufre inmediatamente 2 puntos de daño de Mente (no puede tirar para defender).

TRONO



Un trono ocupa una única casilla. Un trono no puede ser revisado. Un héroe o monstruo puede ocupar la casilla de un trono simplemente moviendo sobre ella. Tan sólo el respaldo (la parte trasera de un trono) obstruye la línea de visión e impide el movimiento. Una miniatura sobre un trono no puede ser atacada desde la casilla adyacente al respaldo del trono (es decir, se considera que el lateral de la casilla en el que se encuentre el respaldo de un trono es igual que un muro)

TUMBA



Una tumba ocupa un área de 2x3 casillas. No obstruye la línea de visión. En ocasiones, en el Libro de Retos se indica lo que un héroe encuentra si revisa una tumba. Si no se indica nada, un héroe debe tirar 1D6 al revisar una tumba: con un resultado de 5 ó 6, podrá tomar una Carta de Tesoro. Sin embargo, si obtiene un resultado de 1 ó 2, habrá encontrado un monstruo no muerto en la tumba: resuelve esto del mismo modo que una carta de tesoro de "monstruo errante", salvo que el monstruo es un no muerto a elección del Malvado Brujo.

COMPLETANDO UN RETO

Los héroes completan un reto cuando cumplen con el objetivo del reto (indicado en el texto en pergamino del propio reto) y regresan de vuelta a la escalera espiral por la que entraron (o salen de la mazmorra por otros medios, los cuales se indicarían en cada reto). Suele haber una recompensa al final de cada reto para los héroes por llevar a cabo la misión.

La forma más divertida de jugar a HeroQuest es como una campaña, una serie de retos encadenados: de ese modo, los héroes van consiguiendo nuevo equipamiento, mejoran sus habilidades y forjan poco a poco su leyenda.

Si estáis jugando una campaña, los héroes recuperan todos sus puntos perdidos de Cuerpo y de Mente al final de cada reto. Borrad de las fichas de personaje todo el daño, y anotad que habéis superado un reto.



Antes de comenzar el siguiente reto, los héroes pueden visitar una ciudad, una de las populosas urbes del Imperio donde poder aprovisionarse y descansar. La vida del aventurero es muy dura, y puede acabar de forma abrupta y violenta en cualquier momento, por lo que ningún aventurero rechazará entrar a descansar en una ciudad tras una aventura a menos que no pueda permitírselo.

En una ciudad cada héroe debe pagar 10 monedas de oro por su alojamiento y manutención: si no puede pagar, no puede entrar en la ciudad. Sin embargo, si entra en la ciudad, debe realizar una tirada con 1D66 (es decir, tira primero 1D6 para las decenas, y luego otro D6 para las unidades) en la tabla de eventos en la ciudad.

Después de efectuar la tirada de eventos, los personajes pueden comprar objetos en la **Armería** y en la **Tienda del alquimista**, y contratar mercenarios en el **Cuartel**. Si han completado suficientes retos, también pueden entrenar sus habilidades en los **Salones Imperiales**.

CÓMO USAR LA TABLA DE EVENTOS EN CIUDAD

Para tirar en esta tabla necesitas 1D66: tirar 1D66 consiste en tirar dos D6 en orden, o de diferente color, indicando previamente cuál de ellos representa las decenas y cuál las unidades. Esto permite obtener un resultado entre 11 y 66, excluyendo los números con cifras mayores que 6.

El Malvado brujo debe ser el único que mire la tabla, y lea el resultado al héroe. Algunos de los resultados implican que un héroe tome una decisión: no expliques las consecuencias de la decisión antes de que elija.

TABLA DE EVENTOS EN CIUDAD

D66	Tabla de eventos en ciudad
11	**¡Pelea!:** Te ves envuelto en una pelea con algún soldado borracho, un estibador portuario o un enano malhumorado. Es imposible evitar la trifulca. Debes combatir contra tu oponente hasta que uno de los dos llegue a cero puntos de cuerpo. Tu adversario ataca con 3 dados y defiende con 3 dados, y tiene 3 puntos de Cuerpo, y no puedes usar magia ni ataques a distancia. Si pierdes, te roban todo tu oro y equipo. Si ganas, puedes quedarte con su oro (50 monedas de oro).
12	**Cachorrito:** Encuentras un pequeño cachorrito, al que no puedes resistirte a adoptar. Sólo lo mejor es suficiente para tu cachorrito, por lo que debes pagar 10 monedas de oro por tu cachorrito cada vez que vayas a una ciudad. Si no puedes o no quieres pagar, tu cachorrito mimado morirá, y deberás gastar 200 monedas de oro en su entierro (deberás vender tu equipo si fuese necesario para pagar el entierro del perrito).
13	**Buhonero:** Un misterioso buhonero de Karak Varn te ofrece una lámpara que, según él, tiene un inmenso poder mágico. La lámpara cuesta 50 monedas de oro. Si la compras, la lámpara funciona exactamente igual que un Pergamino con el hechizo de aire "Genio".
14	**¡Robado!:** Un ladrón te roba tu dinero mientras paseas por la ciudad. Tira 2D6 y multiplica el resultado por 10: esa será la cantidad de dinero que te han robado. Si no tienes suficiente, todo tu oro será robado.
15	**Mercader de pociones:** Encuentras un mercader de pociones, un extraño anciano que te muestra sus brebajes de colores que él mismo fabrica. Te permite adquirir hasta 3 pociones a la mitad del precio indicado en la tabla de la Tienda del Alquimista.
16	**Vidente:** Encuentras una anciana hechicera capaz de leer el futuro en su bola de cristal. Puedes pagarla 20 piezas de oro para que lea tu futuro: si lo haces, podrás evitar un peligro. En el próximo reto, la primera vez que obtengas una carta de Trampa o de Monstruo errante de la pila de cartas de tesoro, puedes descartarla y coger otra carta de tesoro.
21	**El Bibliotecario:** Descubres a un grupo de matones que está atacando a un anciano. Acudes en su defensa, y espantas a los sicarios. El anciano te lo agradece: te cuenta que es el Gran Bibliotecario de Yorash, y que te recompensará por tu valentía. Te entrega un Pergamino con el hechizo Fuego de la Ira.
22	**Mapa del tesoro:** Un viajero de tierras lejanas te cuenta una historia sobre un fabuloso tesoro escondido en una mazmorra, no muy lejos de la ciudad. Te ofrece un mapa de dicho tesoro a cambio de 30 piezas de oro. Si aceptas, el próximo cofre que encuentres en un reto tendrá el doble de oro de lo indicado (recuerda que el doble de cero es cero).
23	**Antídoto milagroso:** Conoces a una anciana elfa que viaja en una caravana mercante. Tras una agradable conversación, la anciana te ofrece un trago de su elixir milagroso de Laurelorn por sólo 15 monedas de oro. Si aceptas, el elixir te hará inmune a todas las trampas de veneno durante el siguiente reto.
24	**Noche de vicios:** La animada vida nocturna de la ciudad te llama y no puedes resistirte. Gastas una pequeña fortuna en alcohol y prostitutas, y despiertas al día siguiente sin recordar demasiado. Tira 1D6 y multiplica el resultado por 15: ese será el dinero que has gastado en tu noche de juerga. Si no tienes suficiente, habrás gastado todo tu oro.

D66	Tabla de eventos en ciudad
25	**Combate de gladiadores:** Te ofrecen la posibilidad de participar en un combate de gladiadores, para lo cual deberás depositar una fianza de 100 monedas de oro. Si aceptas, coloca la miniatura de tu héroe y la de un ogro en una habitación de 5x6 casillas, sin puertas. Tú comienzas el combate, y el que llegue a 0 puntos de Cuerpo pierde. Si pierdes, pierdes la fianza; sin embargo, si ganas recuperas la fianza y ganas 250 monedas de oro adicionales.
26	**Buhonero:** Un misterioso buhonero de Karak Varn te ofrece una lámpara que, según él, tiene un inmenso poder mágico. La lámpara cuesta 50 monedas de oro. Si la compras, poco después descubres que es un trasto común sin valor alguno. ¡Has sido engañado!
31	**La sopa de la abuela:** Una anciana ciega te confunde con su hijo, un aventurero que marchó años atrás y no regresó. La anciana está tan contenta por recuperar a su hijo que remienda todas tus ropas y te da de comer en abundancia su sopa revitalizante. La sopa es tan buena que durante tu próximo reto comienzas con un punto de Cuerpo adicional; sin embargo, tu mala conciencia por engañar a una anciana ciega hace que durante tu próximo reto tengas un punto de Mente menos.
32	**Maestro armero:** Te metes sin quererlo en una pelea de taberna, de parte de un herrero tuerto. Tras dar su merecido a los tunantes que provocaron la pelea, tomas unas cervezas con el herrero. Como agradecimiento por tu ayuda, el herrero te ofrece un descuento en su armería. Puedes adquirir una pieza de equipo de batalla a mitad del precio indicado.
33	**Panadero enano:** Conoces un risueño panadero enano que te ofrece sus delicias traídas de Barak Varr: por sólo 10 monedas de oro, puedes degustar los sabrosos panes de piedra enanos. Si aceptas, te entrega 3 panes enanos. Cada uno de ellos puede tomarse como una poción, y recupera un punto de Cuerpo (o dos puntos de cuerpo si eres el enano).
34	**Justa:** Uno de los nobles Imperiales ha convocado una justa de caballería en la ciudad. Como plebeyo, no puedes participar en la justa (¡ni siquiera tienes un caballo!), pero puedes apostar por uno u otro caballero: dependerá de tu ojo crítico acertar o no. Puedes apostar hasta 100 monedas de oro: si ganas, te llevas el doble de lo apostado. Para determinar si ganas, tira 1D por cada punto de Mente que tengas: si obtienes al menos un 6, habrás ganado la apuesta y podrás reclamar tu premio.
35	**¡Matrimonio!:** Pasas la noche con la hija de un granjero, y éste os sorprende desnudos en su pajar al amanecer. ¡El granjero te obliga a casarte con su hija! Si aceptas, te casas y termina tu vida como aventurero: hazte un nuevo personaje. Si no, puedes pagar a tus contactos para que, con la ayuda de tus compañeros, te saquen de allí: tira 2D6 y multiplica el resultado por 10: esa será la cantidad de oro que deberás pagar para satisfacer a tus contactos y para poder sufragar el absurdamente complejo plan de huida de tus compañeros (¡aún sigues sin saber por qué era necesario que tus compañeros cenasen un asado en la taberna "el Jade esponjoso" a tu costa!). Si no tienes suficiente dinero, deberás pagar todo tu oro. Además, como sales apresuradamente de la ciudad, no puedes ir a la Armería, la Tienda del Alquimista o el Cuartel.
36	**Fabricante de ungüentos:** Conoces a un elfo de Laurelorn que fabrica ungüentos mágicos, y te ofrece un frasco de su fórmula especial por sólo 30 monedas de oro. Si aceptas, el ungüento funciona igual que un pergamino con el hechizo Pasar a través de la roca.
41	**Ataque pirata:** La ciudad es atacada por galeones de piratas orcos. Si queda algún jugador por tirar evento en la ciudad, no tirará (aunque se aplicarán los resultados de las tiradas de los jugadores que tiraron antes). El noble Imperial os recluta para defender la ciudad de los piratas orcos. Lucháis valerosamente, defendiendo a la población contra los orcos y arriesgando vuestra vida en el empeño. Tras la victoria, os licencian y os entregan una bolsa con 15 monedas de oro a cada uno. Os alegráis de ser aventureros y no soldados profesionales, y os dirigís con alegría a la siguiente mazmorra.

D66	Tabla de eventos en ciudad
42	**Librero ciego:** Encuentras en el mercado un colorido carromato lleno de libros y pergaminos. El dueño lleva una venda sobre los ojos, y te cuenta que desde que se quedó ciego vende sus libros y pergaminos. Puedes comprar un único pergamino por 25 monedas de oro. Si lo haces, tira 1D6 para ver qué hechizo contiene el pergamino: 1: Bola de fuego; 2: Tempestad; 3: Agua que cura; 4: Niebla; 5: Piel de piedra; 6: Cura corporal.
43	**Templo:** La ciudad tiene un antiguo templo dedicado a Rogar, el Paladín de Occidente, que derrotó a Morcar muchos siglos atrás. Entras a rezar al templo, y uno de los sacerdotes se acerca a ti con un cesto con monedas en él. Puedes hacer una donación al templo. Si donas oro, el sacerdote te lo agradecerá. Si donas al menos 25 monedas de oro, el sacerdote te entregará también un amuleto protector contra la brujería: anótalo en tu hoja de personaje. Cuando vayas a ser afectado por un hechizo de Magia del Caos, antes de tirar ningún dado, puedes rezar y activar el amuleto, el cual te protegerá de todos los efectos perniciosos del hechizo. Tras eso, el amuleto quedará inutilizado.
44	**¡Fuera!:** Te ves envuelto en una pelea con los guardias del Emperador. Aunque consigues tumbar a dos de ellos, finalmente te detienen y te expulsan de la ciudad. No puedes ir a la Armería, la Tienda del Alquimista o el Cuartel hasta que lleguéis a la siguiente ciudad.
45	**Pastelero elfo:** En el mercado de la ciudad encuentras un pastelero elfo de Laurelorn que te ofrece su pan del viajero: por sólo 10 monedas de oro, puedes degustar los deliciosos bollos élficos. Si aceptas, te entrega 3 panes del viajero. Cada uno de ellos puede tomarse como una poción, y recupera un punto de Cuerpo (o dos puntos de cuerpo si eres el elfo).
46	**Cachivaches arcanos:** En un oscuro callejón encuentras un pequeño comercio propiedad de un viejo mago. Te ofrece por sólo 25 monedas de oro una pequeña piedra mágica. Si aceptas, la piedra puede arrojarse y, con una palabra mágica (que el mago te revela), la piedra se transforma en un resistente muro de piedra. La piedra funciona igual que un pergamino con el hechizo Muro de piedra (Hechizo de Protección).
51	**Cerveza enana:** Una caravana mercante enana ha llegado a la ciudad, y traen gran cantidad de cerveza. Decides gastar algo de tu oro en la deliciosa y refrescante cerveza de Barak Varr, y se te va de las manos. Tira 1D6 y multiplica el resultado por 10: ese será el dinero que has gastado en cerveza enana. Si no tienes suficiente, habrás gastado todo tu dinero. Sin embargo, la nutritiva cerveza te revitaliza, y durante el próximo reto tendrás un punto de Cuerpo adicional.
52	**Desvalijado:** Por fin estás cómodamente instalado en una posada, y decides darte un baño. Te llevas tu oro, tu arma y algunas cosas valiosas contigo a la tinaja, pero eso no detiene a los ladrones: Te roban todas las piezas de armadura que poseas (incluyendo cascos, escudos, muñequeras y capas mágicas).
53	**Juegos de azar:** Tras tomar unos vinos, te envalentonas a jugar a las cartas con unos tipos en la taberna. Dependerá de tu habilidad y de tu suerte derrotarlos. Puedes apostar hasta 50 monedas de oro: si ganas, te llevas el doble de lo apostado. Para determinar si ganas, tira 1D6 por cada punto de Mente que tengas: si obtienes al menos un 6, habrás ganado la apuesta y podrás reclamar tu premio.
54	**Mago de la Oscuridad:** Conoces a uno de los legendarios Magos de la Oscuridad, una misteriosa orden de hechiceros que juró acabar con la plaga de los muertos vivientes. Te ofrece por 50 monedas de oro una antorcha consagrada contra estos seres. Si aceptas, añade la antorcha a tu hoja de personaje. Puedes usarla durante cualquiera de tus turnos, en lugar de tomar una poción o abrir una puerta o cofre. Tira 1D6: ese será el número de turnos que brillará la antorcha, creando un círculo de luz de dos casillas de radio centrado en el personaje. Todos los No muertos en ese radio tirarán un dado menos de ataque.
55	**Compañía mercenaria:** Ha llegado un grupo de mercenarios a la ciudad, y están deseosos de conseguir trabajo. Puedes contratar hasta dos mercenarios por la mitad de su coste habitual para el próximo reto.

D66	Tabla de eventos en ciudad
56	**Sacerdote:** Encuentras un sacerdote errante predicando en una plaza. El hombre parece recto y justo, y su sermón te cautiva: habla de cómo solamente unidos podemos hacer frente a las fuerzas de la oscuridad. Puedes hacer una donación en monedas de oro al sacerdote: si lo haces, éste quedará agradecido. Si donas al menos 20 monedas de oro, el sacerdote te bendecirá la armadura. Durante el próximo reto puedes usar la bendición una sola vez, cuando vayas tirar para defender contra un ataque, antes de tirar los dados: considera que obtienes un escudo en cada dado en lugar de tirar.
61	**Heraldo Imperial:** Uno de los emisarios del mismo Emperador llega a la ciudad, anunciando que el Imperio tendrá una enorme gratitud con quien complete cierta gesta. Cada jugador que complete el próximo reto obtendrá una recompensa de 100 monedas de oro adicionales a lo que indique el propio reto.
62	**Mapa de la mazmorra:** Encuentras a un viejo y lisiado aventurero que te ofrece un mugriento mapa de una mazmorra a cambio de 15 piezas de oro para echar unos tragos. Casualmente, es de la mazmorra a la que os dirigís. Si aceptas, durante el próximo reto podrás realizar una sola vez una acción de Buscar trampas y puertas secretas o de Buscar tesoros de forma gratuita durante tu turno (además de tus acciones normales durante ese turno).
63	**Tratante de arte:** Encuentras un noble adinerado que te ofrece una recompensa por recuperar una escultura que se encuentra, casualmente, en la mazmorra hacia la que os dirigís. En el siguiente reto, la escultura se encontrará en la primera habitación que visitéis (el Malvado Brujo colocará un marcador). La escultura puede ser llevada por un personaje, pero sólo tirará un dado para mover mientras la lleve. Durante su movimiento, un personaje se la puede pasar a otro. Si completas el reto con la estatua, el noble te pagará 300 monedas de oro.
64	**Licor de Troll:** Un enano borracho te enseña una petaca de cristal en cuyo interior hay un líquido verdoso, y te cuenta que es licor de troll, elaborado por su pueblo en las profundidades de la tierra. Te ofrece la petaca por tan sólo 50 monedas de oro. Si aceptas, puedes añadir el licor de troll a tu lista de pociones: se trata de una poción que restablece 1D6 puntos de Cuerpo cuando se bebe.
65	**Sacerdote:** Encuentras un sacerdote errante predicando en una plaza. El hombre parece recto y justo, y su sermón te cautiva: habla de cómo solamente unidos podemos hacer frente a las fuerzas de la oscuridad. Puedes hacer una donación en monedas de oro al sacerdote: si lo haces, éste quedará agradecido. Si donas al menos 20 monedas de oro, el sacerdote te bendecirá el arma. Durante el próximo reto puedes usar la bendición una sola vez, cuando vayas a atacar, antes de tirar los dados: considera que obtienes una calavera en cada dado en lugar de tirar.
66	**Herencia familiar:** Esta vez habéis llegado a la ciudad en la que viviste tu infancia, y algunos familiares todavía habitan aquí. Vas a visitar a tu vieja tía, la cual te hace entrega de una antigua reliquia familiar que ha pasado de generación en generación: se trata de un brazal plateado con un grabado de dos serpientes enroscadas en torno a un bastón alado. El Brazal sanador es un Tesoro de Reto, que se activa automáticamente cuando el personaje llega a 0 puntos de Cuerpo, sanándole inmediatamente 2 puntos de Cuerpo. Tras ello, queda descargado de poder y no podrá usarse de nuevo hasta que se recargue. Para recargarlo, debes ir a la Tienda del Alquimista y pagar 50 monedas de oro.

La armería

En la armería los héroes pueden encontrar diversos objetos de equipo de batalla que pueden adquirir con el oro obtenido en sus aventuras. En cada elemento de equipo se especifica su precio y sus reglas especiales.



Espada corta

Arma. La espada corta te permite atacar con 2 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No utilizable por el mago. **Coste: 150 monedas de oro.**

Herramientas

Las herramientas te permiten desarmar trampas en contacto. Tira un dado de combate: si obtienes una calavera, la trampa se dispara y te afecta; si no, desarmas la trampa exitosamente. **Coste: 250 monedas de oro.**

Casco

Armadura. El Casco te permite tirar un dado de combate adicional para defenderte. No utilizable por el mago. **Coste: 175 monedas de oro.**

Daga

Arma. La espada corta te permite atacar con 1 dado de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. **Coste: 25 monedas de oro.**

Espada de doble filo

Arma. La espada de doble filo te permite atacar con 3 dados de combate. No utilizable por el mago. **Coste: 250 monedas de oro.**

Escudo

Armadura. El Escudo te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. No puede usarse con una Alabarda, un Bastón o un Hacha de batalla. No utilizable por el mago. **Coste: 150 monedas de oro.**

Hacha de mano

Arma. El Hacha de mano te permite atacar con 2 dados de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. No utilizable por el mago. **Coste: 150 monedas de oro.**

Alabarda

Arma. La Alabarda te permite atacar con 3 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No puede usarse con un Escudo. No utilizable por el mago. **Coste: 300 monedas de oro.**

Bastón

Arma. El Bastón te permite atacar con 2 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No puede usarse con un Escudo. **Coste: 175 monedas de oro.**

Cota de Malla

Armadura. La Cota de Malla te permite tirar 3 dados de combate para defender. Puede combinarse con un escudo y/o un casco. No utilizable por el mago. **Coste: 500 monedas de oro.**

Ballesta

Arma. La ballesta te permite atacar a distancia con 3 dados. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. No utilizable por el mago. **Coste: 350 monedas de oro.**

Hacha de Batalla

Arma. El Hacha de Batalla te permite atacar con 4 dados de combate. No puede usarse con un Escudo. No utilizable por el mago. **Coste: 500 monedas de oro.**

Armadura de Placas

Armadura. La Armadura de Placas te permite tirar 4 dados de combate para defender, pero mientras la lleves puesta sólo podrás tirar 1D6 para moverte. Puede combinarse con un escudo y/o un casco. No utilizable por el mago. **Coste: 850 monedas de oro.**

Arco

Arma. El arco te permite atacar a distancia con 2 dados. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. No utilizable por el mago. **Coste: 250 monedas de oro.**

Muñequeras

Armadura. Las muñequeras te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. Sólo utilizable por el mago. **Coste: 350 monedas de oro.**

Capa mágica

Armadura. La capa mágica te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. Sólo utilizable por el mago. **Coste: 400 monedas de oro.**

Lanza

Arma. La lanza te permite atacar con 2 dados de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. También te permite atacar en diagonal. No utilizable por el mago. **Coste: 175 monedas de oro.**

LA TIENDA DEL ALQUIMISTA

Aquí puedes adquirir pociones para tus aventuras. Todas las pociones se gastan una vez usadas. Recuerda que un personaje no puede llevar más de 8 pociones en total.

Pócima de Fuerza: Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: tirarás dos dados de combate adicionales en ese ataque. Coste: 30 monedas de oro

Pócima de Héroes: Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: ese turno podrás realizar dos ataques en lugar de sólo uno. Coste: 60 monedas de oro

Poción de Resistencia: Puedes utilizarla en el turno del Malvado Brujo, antes de realizar una tirada de defensa: tirarás dos dados de combate adicionales para defenderte de ese único ataque. Coste: 35 monedas de oro

Poción de Curación: Al tomarla, recuperas 2 puntos de Cuerpo perdidos previamente.
Coste: 50 monedas de oro

Agua de Vida: Al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.
Coste: 100 monedas de oro

Poción de Restauración: Al tomarla, recuperas 2 puntos de Cuerpo y 2 puntos de Mente perdidos previamente.
Coste: 100 monedas de oro

Pócima de Destreza: Puedes utilizarla para añadir 5 a tu tirada de movimiento del turno, o para saltar un Foso sin necesidad de realizar tiradas. Coste: 25 monedas de oro

Poción de Batalla: Puedes utilizarla tras realizar una tirada de ataque, pero antes de que tu oponente defienda. Puedes repetir todos los dados de tu tirada de ataque. Coste: 20 monedas de oro

Antídoto: Puedes tomar el antídoto cuando sufras daño por causa de una trampa envenenada: reduce en 2 puntos el daño que te causa la trampa. Coste: 20 monedas de oro

Poción de Resistencia mágica: Puedes tomar esta poción cuando tu héroe sea afectado por un hechizo de Magia del Caos u otro hechizo especial del Malvado Brujo. La poción evita el efecto del hechizo sobre el héroe. Sin embargo, si el hechizo afecta a más de un héroe, la poción tan sólo protegerá al héroe que la tome. Coste: 50 monedas de oro

Pócima de Velocidad: Puedes tomarla como una acción especial: la próxima vez que tu héroe tire para mover, tirará el doble de dados (normalmente 4D6). Coste: 35 monedas de oro



EL CUARTEL

Los héroes, a medida que van siendo renombrados y reconocidos, pueden contratar Mercenarios para que les acompañen en sus aventuras. Los héroes tan sólo pueden contratar mercenarios si tienen al menos Rango 3 (ver "Los Salones Imperiales", más adelante). Cada héroe puede contratar un máximo de 4 mercenarios. Para contratar a un mercenario, un héroe debe pagar la cantidad de oro indicada en su carta de mercenario ("Salario"). El mercenario se quedará con el héroe y luchará por él hasta la muerte (del héroe o del mercenario), mientras se le paguen 10 monedas de oro adicionales al final de cada reto. Si el héroe no puede pagar esas 10 monedas de oro a cada mercenario al final de cada reto, estos se irán.

Los mercenarios mueven y luchan en el turno del héroe que les ha contratado. El héroe siempre mueve y actúa en primer lugar, y luego sus mercenarios, en orden. No puedes intercalar acciones y movimientos entre tu héroe y los mercenarios, o entre los propios mercenarios.

Los mercenarios pueden moverse y luchar como los héroes. Los mercenarios defienden con Escudos blancos, del mismo modo que los héroes.

Los mercenarios pueden abrir puertas (incluso puertas de piedra, para lo que tiran 2 dados) y saltar fosos y pozos de tinieblas.

Los mercenarios no pueden buscar tesoros, ni utilizar pergaminos, tesoros de reto o equipo dela Armería además del que lleven. Tampoco pueden pasar una pieza de equipo, salvo una poción.

Un héroe puede usar una acción de pasar una pieza de equipo para darle una poción a uno de sus mercenarios. Un mercenario no puede tener más de una poción a la vez. Un mercenario puede tomar su poción, o dársela a un héroe adyacente.

Tan sólo el Explorador puede Buscar trampas y puertas secretas, Desarmar trampas (con sus herramientas) y Revisar una pieza de mobiliario. Cualquier elemento de equipo, oro u objeto distinto de una poción pasa inmediatamente al héroe que le ha contratado. Los demás tipos de mercenario no pueden realizar nunca estas acciones.

Explorador



Mueve 9 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2
Salario: 100 monedas de oro
Lleva Herramientas

Ballestero



Mueve 6 casillas
*Ataca con 2 dados**
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2
Salario: 125 monedas de oro
**Puede atacar a distancia con 3 dados*

Alabardero



Mueve 6 casillas
*Ataca con 3 dados**
Defiende con 3 dados
Cuerpo 2
Mente 2
Salario: 125 monedas de oro
**Puede atacar en diagonal*

Espadachín



Mueve 4 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 2
Salario: 150 monedas de oro

LOS SALONES IMPERIALES

A medida que los héroes van completando retos, se hacen más experimentados y veteranos, más duros, fuertes y rápidos. Esto se representa mediante el sistema de Rangos.



Cuando un héroe completa cinco retos ha acumulado experiencia suficiente, y puede acudir en una ciudad a los Salones Imperiales para entrenarse. Para ello, el héroe deberá pagan 100 monedas de oro. Cada héroe sólo puede entrenarse una vez por cada 5 retos que complete.

Cada vez que un héroe entrene, aumentará un Rango. Todos los héroes comienzan en el rango 1, por lo que la primera vez que entrenen subirán a rango 2; la segunda vez, a rango 3, y así sucesivamente hasta que lleguen a rango 10, que ya no podrán prosperar más.

Todos los beneficios obtenidos por subir de rango son acumulativos.

RANGOS DEL BÁRBARO

RANGO	Habilidades obtenidas
1: Aprendiz	Ninguna: todos los héroes comienzan en Rango 1.
2: Aventurero	Gana un punto de Cuerpo adicional.
3: Campeón	Cada vez que ataca puede repetir la tirada de uno de los dados de ataque.
4: Defensor	Gana un punto de Mente adicional.
5: Renombrado	Gana un punto de Cuerpo adicional.
6: Inspirador	Cada vez que defiende puede repetir la tirada de uno de los dados de defensa.
7: Icónico	Gana un punto de Mente adicional.
8: Héroe	Cada vez que ataca puede tirar un dado de ataque adicional.
9: Leyenda	Gana un punto de Cuerpo adicional.
10: Mito	Cada vez que ataca, se considera que obtiene siempre un resultado de Calavera además de los que obtenga en la tirada.

RANGOS DEL ENANO

RANGO	Habilidades obtenidas
1: Aprendiz	Ninguna: todos los héroes comienzan en Rango 1.
2: Aventurero	Gana un punto de Cuerpo adicional.
3: Campeón	Cada vez que defiende puede tirar un dado de defensa adicional.
4: Defensor	Gana un punto de Mente adicional.
5: Renombrado	Gana un punto de Cuerpo adicional.
6: Inspirador	Cada vez que defiende puede repetir la tirada de uno de los dados de defensa.
7: Icónico	Gana un punto de Mente adicional.
8: Héroe	Cada vez que ataca puede repetir la tirada de uno de los dados de ataque.
9: Leyenda	Gana un punto de Cuerpo adicional.
10: Mito	Cada vez que ataca puede tirar un dado de ataque adicional.



RANGOS DEL ELFO

RANGO	Habilidades obtenidas
1: Aprendiz	Ninguna: todos los héroes comienzan en Rango 1.
2: Aventurero	Gana un punto de Cuerpo adicional.
3: Campeón	Cada vez que tire para mover, puede repetir la tirada.
4: Defensor	Gana un punto de Mente adicional.
5: Renombrado	Obtiene uno de los tacos de Hechizos avanzados (Protección, Oscuridad o Detección)
6: Inspirador	Gana un punto de Cuerpo adicional.
7: Icónico	Cada vez que ataca puede repetir la tirada de uno de los dados de ataque.
8: Héroe	Gana un punto de Mente adicional.
9: Leyenda	Cada vez que defiende puede repetir la tirada de uno de los dados de defensa.
10: Mito	Cada vez que ataca puede tirar un dado de ataque adicional.

RANGOS DEL MAGO

RANGO	Habilidades obtenidas
1: Aprendiz	Ninguna: todos los héroes comienzan en Rango 1.
2: Aventurero	Gana un punto de Cuerpo adicional.
3: Campeón	Obtiene uno de los tacos de Hechizos avanzados (Protección, Oscuridad o Detección)
4: Defensor	Gana un punto de Mente adicional.
5: Renombrado	Cada vez que defiende puede repetir la tirada de uno de los dados de defensa.
6: Inspirador	Gana un punto de Cuerpo adicional.
7: Icónico	Gana un punto de Mente adicional.
8: Héroe	Obtiene uno de los tacos de Hechizos avanzados (Protección, Oscuridad o Detección)
9: Leyenda	Gana un punto de Mente adicional
10: Mito	Gana un punto de Cuerpo adicional.



SUMARIO DE HECHIZOS

En esta sección se describen todos los hechizos del juego; todos los hechizos tienen su equivalente en carta en el documento de material adicional.

HECHIZOS DE AGUA

El agua que cura

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos. Los hechizos de Agua contienen 3 conjuros de El agua que cura.

Dormir

Este hechizo puede hacer dormir a un monstruo al que puedas ver. El monstruo debe tirar un dado de combate por cada punto de Mente que posea: si obtiene un escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si no, se dormirá, y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos o defenderse. Si un monstruo dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del Malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un 6, el monstruo despierta y puede actuar ese turno. Este hechizo no afecta a monstruos No muertos. Los hechizos de Aire contienen 3 conjuros de Dormir.

Niebla

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos la siguiente vez que mueva. Los hechizos de Aire contienen 3 conjuros de Niebla.

HECHIZOS DE AIRE

Tempestad

Se crea una pequeña tempestad que envuelve a un monstruo al que puedas ver. Ese monstruo pierde su siguiente turno. Los hechizos de Aire contienen 3 conjuros de Tempestad.

Genio

Este hechizo conjura a un genio que hará una de las dos siguientes cosas por ti: abrir cualquier puerta cerrada sobre el tablero (el Malvado brujo debe revelar el contenido de la habitación); o atacar a cualquier monstruo sobre el tablero (no es necesaria la línea de visión) con 5 dados de ataque. Los hechizos de Aire contienen 3 conjuros de Genio.

Ráfaga

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar el doble de dados (4D6) para mover la próxima vez que mueva. Los hechizos de Aire contienen 3 conjuros de Ráfaga.

HECHIZOS DE TIERRA

Cura corporal

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos. Los hechizos de Tierra contienen 3 conjuros de Cura corporal.

Piel de piedra

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de defensa adicionales cada vez que tire para defender, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando el héroe sufre uno o más puntos de daño de Cuerpo. Los hechizos de Tierra contienen 3 conjuros de Piel de piedra.

Pasar a través de la roca

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá moverse a través de muros la próxima vez que mueva. Puede mover a través de zonas de roca, pero si termina su movimiento en una casilla bloqueada, muere inmediatamente. Los hechizos de Tierra contienen 3 conjuros de Pasar a través de la roca.

HECHIZOS DE FUEGO

Valentía

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de ataque adicionales cada vez que tire para atacar, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando no quedan monstruos en la línea de visión del héroe. Los hechizos de Fuego contienen 3 conjuros de Valentía.

Fuego de la ira

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo sobre el tablero; no es necesaria la línea de visión. El monstruo debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si obtiene otro resultado, causa al monstruo un punto de daño de Cuerpo automático (no puede tirar para defender). Los hechizos de Fuego contienen 3 conjuros de Fuego de la ira.

Bola de fuego

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo al que el lanzador pueda ver. El monstruo sufre dos puntos de daño de Cuerpo; en lugar de tirar a defender de la forma habitual el monstruo sólo defenderá con 2 dados contra una bola de fuego. Los hechizos de Fuego contienen 3 conjuros de Bola de fuego.

HECHIZOS DE PROTECCIÓN

Dispersión

Un hechizo de dispersión puede usarse de dos maneras: para terminar el efecto de cualquier hechizo de Magia del Caos que afecten a un héroe (Miedo, Paralizar, etc) o para obligar a descartar uno de sus hechizos sin utilizar a un monstruo con hechizos. Los hechizos de protección contienen 2 conjuros de Dispersión.

Invisibilidad

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El héroe afectado se volverá invisible hasta el inicio del siguiente turno del lanzador: mientras sea invisible podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos, y no podrá ser atacado (aunque se verá afectado por las trampas con normalidad). Los hechizos de protección contienen 2 conjuros de Invisibilidad.

Muro de piedra

Este hechizo crea un muro de piedra en un lugar que pueda ver el lanzador. Utiliza la ficha del Muro de piedra para indicar la posición del muro: éste ocupa 2 casillas. El muro no podrá ser atravesado (excepto por monstruos que atraviesen paredes), pero podrá ser atacado: el muro de piedra defiende con 6 dados y tiene 2 puntos de Cuerpo. Si queda reducido a 0 puntos de Cuerpo se desmorona: retira la ficha del muro. Los hechizos de protección contienen 2 conjuros de Muro de piedra.

HECHIZOS DE DETECCIÓN

Clarividencia

Este hechizo te permite elegir cualquier habitación del tablero: el Malvado brujo deberá revelar su contenido y abrir las puertas. Si la habitación estaba vacía, el hechizo se pierde. Los hechizos de detección contienen 2 conjuros de Clarividencia.

Visión de futuro

Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Durante su próximo turno, el héroe afectado podrá tirar el doble de dados para mover y el doble de dados para atacar. Los hechizos de detección contienen 2 conjuros de Visión de futuro.

Rastro del oro

El lanzador sólo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo. La próxima vez que vaya a robar una carta de Tesoro, en lugar de eso roba 3 cartas (y aplica las 3). Mientras no hayas robado cartas de tesoro no puedes lanzar un segundo rastro del oro. Los hechizos de detección contienen 2 conjuros de Rastro del oro.

HECHIZOS DE OSCURIDAD

Flechas de la noche

Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. El hechizo ataca al monstruo con dos dados de combate; el monstruo tira un dado de defensa por cada punto de Mente que tenga. Los hechizos de oscuridad contienen 2 conjuros de Flechas de la noche.

Cadenas de oscuridad

Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. Ese monstruo no podrá mover ni atacar durante el siguiente turno del Malvado brujo (aunque podrá defender con normalidad y lanzar hechizos). Los hechizos de oscuridad contienen 2 conjuros de Cadenas de oscuridad.

Nube de sombras

Coloca la plantilla especial de Nube de sombras (de 2x3 casillas) en una zona de la habitación en la que te encuentres (no puede lanzarse en un pasillo). La plantilla permanece toda la aventura. Ninguna miniatura dentro de la plantilla podrá atacar, lanzar hechizos o ser atacada. Los hechizos de oscuridad contienen 2 conjuros de Nube de sombras.

LA MAGIA DEL CAOS

Los hechizos de Magia del Caos sólo están disponibles para el Malvado Brujo: los héroes no pueden utilizarlos.

Bola de llamas
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Causa dos puntos de daño de Cuerpo al héroe; el héroe podrá tirar para defender con un máximo de 2 dados. Los hechizos del Caos contienen 2 conjuros de Bola de llamas.

Dominar
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda bajo el control del Malvado Brujo hasta que el hechizo se rompa. Un héroe dominado será controlado por el Malvado brujo durante el correspondiente turno del héroe. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Dominar.

Escape
El lanzador puede lanzar este hechizo sólo sobre sí mismo. El hechizo teletransporta al lanzador a la casilla que desee del tablero: si la casilla está en una habitación, el Malvado Brujo abre las puertas y revela su contenido. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Escape.

Invocar no muertos
Este hechizo convoca monstruos no muertos, que aparecerán en cualquier casilla a la vista del lanzador, y podrán mover y actuar en el turno en que aparecen. Tira 1D6 para ver los monstruos que aparecen: con un resultado de 1 ó 2 aparecen cuatro esqueletos; con un resultado de 3 ó 4 aparecen tres esqueletos y dos zombis; y con un resultado de 5 ó 6 aparecen dos zombis y dos momias. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Invocar no muertos.

Invocar orcos
Este hechizo convoca orcos, que aparecerán en cualquier casilla a la vista del lanzador, y podrán mover y actuar en el turno en que aparecen. Tira 1D6 para ver el número de orcos que aparecen: con un resultado de 1, 2 ó 3 aparecen cuatro orcos; con un resultado de 4 ó 5 aparecen cinco orcos; y con un resultado de 6 aparecen seis orcos. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Invocar orcos.

Miedo
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda aterrorizado y no podrá tirar más de un dado de ataque hasta que el hechizo se rompa. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe. Los hechizos del Caos contienen 2 conjuros de Miedo.

Nube del Caos
Este hechizo paraliza a todos los héroes a los que el lanzador pueda ver. Un héroe paralizado no puede mover, atacar, lanzar hechizos o llevar a cabo acciones o acciones especiales de ningún tipo; tan sólo podrá defenderse. Al inicio del turno de cada héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, deja de estar paralizado. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Nube del Caos.

Oxidar
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Elige una pieza de equipo de batalla (de la armería; no afecta a pociones o tesoros de reto) que porte el héroe: esa pieza de equipo se oxida y se considera destruida (el héroe debe borrarla de su ficha de personaje). Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Oxidar.

Relámpago
Este hechizo utiliza la plantilla especial de relámpago (de 5x1 casillas). Colócala en contacto con el lanzador. Puedes colocar la plantilla aunque atraviese un muro, pero se considera que acaba en el muro. Cualquier miniatura (héroe o monstruo) bajo la plantilla sufre dos puntos de daño de Cuerpo, contra los que podrá tirar para defender de la forma habitual. Los hechizos del Caos contienen 2 conjuros de Relámpago.

Sueño
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste se duerme y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos, llevar a cabo acciones o acciones especiales o defenderse. Si un héroe dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, despierta. Los hechizos del Caos contienen 2 conjuros de Sueño.

Tempestad
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda envuelto en una pequeña tempestad y no puede mover, realizar acciones ni acciones especiales durante su próximo turno. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Tempestad.

Tormenta de fuego
Este hechizo tan sólo puede lanzarse si el lanzador está en una habitación. Causa a todos los héroes y monstruos en la habitación dos puntos de daño de Cuerpo: cada miniatura afectada puede tirar un máximo de 2 dados para defenderse. El lanzador no es afectado por el hechizo. Los hechizos del Caos contienen 1 conjuro de Tormenta de fuego.

Aniquilar
Este hechizo afecta a un héroe al que el lanzador pueda ver. Tanto el lanzador como el héroe tiran un dado de combate por cada punto de Mente que tengan, y cuentan las Calaveras obtenidas. Si el lanzador obtiene más Calaveras que el héroe, le hace un punto de daño de Mente automático por cada Calavera de más que obtenga. Si obtienen las mismas o si el héroe obtiene más, el hechizo no hace nada. Los hechizos del Caos contienen 2 conjuros de Aniquilar.

Aura del Caos
Este hechizo puede lanzarse sobre el propio brujo: inmediatamente se cura todos los puntos de Cuerpo que hubiese perdido. Además, podrá tirar dos dados adicionales de defensa hasta que el hechizo se rompa; el hechizo se rompe cuando el brujo sufre daño.

Robar vida
Este hechizo afecta a todos los héroes a los que el lanzador pueda ver. Cada héroe tira un dado de combate: si saca una Calavera, pierde un punto de Cuerpo y el lanzador se cura un punto de Cuerpo.

TESOROS DE RETO

En esta sección se incluye, por comodidad, una descripción de todos los Tesoros de Reto

El Talismán de Lortom

Este antiguo amuleto aumenta en 2 los puntos de Mente de cualquier héroe que lo porte.

La Armadura de Borin

Armadura. Esta armadura hecha por los enanos te permite tirar cuatro dados de combate para defender. No puede ser usada por el Mago.

La Vara Mágica

La Vara tan sólo puede ser utilizada por el Mago o el Elfo. Un héroe con la Vara mágica podrá lanzar dos hechizos usando una única acción de Lanzar hechizo durante su turno.

La Ruina del orco

Arma. Esta espada encantada te permite tirar tres dados de combate para atacar. Además, esta espada te permite hacer una acción adicional de Atacar por turno, pero tan sólo si atacas a un orco (incluyendo orcos negros y grandes jefes orcos). No puede ser usada por el Mago.

El Filo del Espíritu

Arma. Esta espada embrujada te permite tirar tres dados de combate para atacar, o cuatro dados si estás atacando a un monstruo No muerto. No puede ser usada por el Mago.

Anillo del fuego

Este anillo hace al portador inmune al daño causado por los hechizos del Caos "Bola de llamas" y "Tormenta de fuego", así como a las trampas de estallido de fuego y otros efectos de fuego.

Daga mágica arrojadiza

Arma. Esta pequeña daga funciona como una Daga normal (ver la Armería); además, puede lanzarse contra un monstruo al que el héroe pueda ver, causándole un punto de daño de Cuerpo automático (el monstruo no puede tirar a defender). Si se lanza, la daga se pierde.

Botas de liebre de Laurelorn

Estas botas mágicas permiten al héroe saltar con facilidad. Cuando el héroe salte un pozo o un foso de tinieblas, tan sólo fallará y caerá en el pozo o foso con un resultado de Escudo negro.

Brazalete de sanación

Este brazal contiene una poderosa magia curativa. Puede emplearse una única vez en cada reto. Si el héroe es reducido a cero puntos de Cuerpo, la magia del brazalete se activará, sanando al héroe inmediatamente 2 puntos de cuerpo. Una vez utilizado, queda descargado: el héroe puede pagar 100 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen el Brazalete para el siguiente reto.

Bolsa de polvo de desaparición

Esta bolsa mágica contiene un polvo que puede hacer invisible a su portador. Una vez por reto, el héroe puede usar el polvo en su turno (tan sólo es necesario que lo declare: usar el polvo no es una acción ni una acción especial). Durante ese turno podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos. La bolsa queda vacía tras usarse, pero el héroe puede pagar 50 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen con polvo la bolsa para el siguiente reto.

Anillo de retorno

El poder de este anillo puede utilizarse tan sólo una vez por reto. Cuando su poder es invocado, el anillo teletransporta al portador y a todos los demás héroes a los que pueda ver al punto de entrada de la mazmorra. Esto no requiere el uso de una acción o acción especial, basta con que el héroe que lo porta lo declare durante su turno. Una vez utilizado, queda descargado: el héroe puede pagar 200 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen el Anillo de retorno para el siguiente reto.

Anillo de hechicería

Este anillo mágico tan sólo puede ser utilizado por el Mago o el Elfo. Al inicio de cada reto, el héroe escoge uno de sus hechizos y lo guarda en el anillo: durante el reto, el héroe puede utilizar una ese hechizo desde el anillo, y tras usarlo, lo pone junto al resto de sus hechizos sin usar (es decir, que puede lanzar una vez más durante el reto el hechizo que elija al inicio de la aventura).

El elixir de la vida

Este tesoro de reto es una poción, y como el resto de pociones, sólo puede usarse una vez. Restaura todos los puntos de Cuerpo y de Mente que hubiese perdido el héroe.

Espada del Poder

Arma. Esta poderosa espada está encantada contra las fuerzas del mal, y te permite tirar cuatro dados de combate para atacar. No puede ser usada por el Mago.

Pergaminos mágicos

En HeroQuest se incluyen 9 pergaminos mágicos como Tesoros de Reto. Puedes generarlos aleatoriamente utilizando esta tabla:

2D6	Pergaminos mágicos
2-3	**Pergamino de Valentía:** Contiene el hechizo de Valentía (Hechizos de fuego).
4	**Pergamino de Cura corporal:** Contiene el hechizo de Cura corporal (Hechizos de tierra).
5	**Pergamino de Fuego de la ira:** Contiene el hechizo de Fuego de la ira (Hechizos de fuego).
6	**Pergamino de Tempestad:** Contiene el hechizo de Tempestad (Hechizos de aire).
7	**Pergamino de Sueño:** Contiene el hechizo de Sueño (Hechizos de agua).
8	**Pergamino de Piel de piedra:** Contiene el hechizo de Piel de piedra (Hechizos de tierra).
9	**Pergamino de Bola de fuego:** Contiene el hechizo de Bola de fuego (Hechizos de fuego).
10	**Pergamino de Genio:** Contiene el hechizo de Genio (Hechizos de aire).
11-12	**Pergamino de Pasar a través de la roca:** Contiene el hechizo de Pasar a través de la roca (Hechizos de tierra).

BESTIARIO DEL MALVADO BRUJO

Esta sección contiene las reglas de los monstruos de HeroQuest: además de los monstruos aparecidos en el HeroQuest clásico y las expansiones, incluimos otros monstruos para poblar vuestras mazmorras.

GOBLIN

Estas criaturas de piel verdosa son pequeñas y crueles. Pese a su pequeño tamaño y falta de fuerza bruta, los goblins son adversarios peligrosos. Algunos orcos esclavizan tribus de goblins, por lo que se les suele ver juntos en muchas ocasiones.



Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 1
Especial: Debido a su pequeño tamaño, los goblins son capaces de atacar en diagonal.
Algunos goblins llevan Arcos, con lo que pueden atacar a distancia con 2 dados.

ORCO

Los orcos son parientes de los goblins, pero son más altos y mucho más fuertes. Componen el grueso principal de las fuerzas de Morcar, y se deleitan en la crueldad y la matanza. Adversarios salvajes y viciosos, los orcos nunca deben ser subestimados.



Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2
Especial: Algunos orcos están armados con ballesta, con lo que pueden atacar a distancia con 3 dados.

ESQUELETO

Se trata de los restos animados de guerreros muertos mucho tiempo atrás. Los esqueletos conforman el grueso de las fuerzas no muertas de la oscuridad. Son lentos pero implacables,controlados por la magia del Caos.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 0
Especial: Los esqueletos son No muertos.
Los esqueletos van armados con guadañas que les permiten atacar en diagonal.

ZOMBI

Como los esqueletos, los zombis son cadáveres animados por la magia oscura. Al contrario que los esqueletos, sus cuerpos tienen restos de carne putrefacta. Se mueven de forma lenta y tambaleante, y llevan siempre con ellos el hedor de la tumba.



Movimiento: 5 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 0
Especial: Los zombis son No muertos.

Los zombis son peligrosos si atacan en gran número. Si dos o más zombis atacan a un mismo héroe en un mismo turno, cada uno de ellos tira un dado de ataque adicional (para un total de 3 dados).

FIMIR

Estas criaturas reptiloides de un solo ojo son aún más grandes y fuertes que los orcos. Aunque a menudo están al mando de bandas de orcos y goblins, los fimir son también peligrosos si se encuentran en solitario. Se dice que su ojo tiene poderes de brujería.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 3
Especial: Algunos fimir tienen capacidades mágicas, y conocen un único Hechizo del Caos.

GUERRERO DEL CAOS

Se trata de hombres que se han convertido en monstruos, los esclavos de la oscuridad. Siempre llevan pesadas armaduras, y a menudo llevan armas embrujadas por el Caos. Estos terroríficos guerreros atemorizan incluso a los más osados oponentes.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 3
Mente 3
Especial: Algunos Guerreros del Caos llevan armas embrujadas; en ese caso, atacarán con un dado de combate adicional (para un total de 5).

MOMIA

Embalsamadas y preservadas por artes mágicas secretas, las momias son cadáveres andantes mucho más poderosos que los zombis y esqueletos. Son muy resistentes, y oponentes temibles muy difíciles de superar en combate.



Movimiento: 4 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 0
Especial: Las momias son No muertos.
La magia que reanima a las momias es muy potente, por lo que al inicio de cada turno del Malvado Brujo, cada momia herida recupera uno de los puntos de Cuerpo que hubiese perdido.

GÁRGOLA

Estas impías criaturas han sido creadas por la magia del Caos. En esencia, son estatuas de piedra de grandes monstruos, traídas a la vida por medio de rituales arcanos. Su piel de piedra hace muy difícil herirlas en combate.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 4
Mente 4
Especial: En vez de atacar, una Gárgola en una habitación puede usar su Aliento venenoso. Todos los héroes en la misma habitación pierden automáticamente un punto de Cuerpo (puede tomarse un Antídoto para evitar el daño).

OGRO

Como enemigos, los ogros son terribles y no muestran ninguna piedad. Cualquiera lo suficientemente valiente como para batallar contra un ogro ha de estar seguro de su coraje, o acabará convertido en el almuerzo de la criatura.



Movimiento: 5 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 4
Mente 2
Especial: Los ogros son tan grandes y fuertes que sus golpes no pueden pararse, por lo que ningún héroe podrá usar un Escudo para defender contra el ataque de un ogro.

TUMULARIO

Los tumularios son grandes guerreros de antaño, reanimados por la vil magia del Caos para servir a sus oscuros amos incluso más allá de la muerte. Se protegen con pesadas armaduras, y blanden armas embrujadas capaces de matar con un sólo roce.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 0
Especial: Los tumularios son No muertos.
Los tumularios llevan armas embrujadas: cada vez que un tumulario ataque, añade una Calavera al resultado de su tirada de ataque.

ORCO NEGRO

En las tribus orcas, los más grandes y fuertes de entre ellos son los orcos negros. Ellos tienen el mejor entrenamiento, y acceso a armas y armaduras de mayor calidad.



Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 2
Especial: Cuando el Malvado Brujo coloque un orco negro en el tablero, elige si tiene mejor armamento o mejor armadura. Si elige mejor armamento, el orco negro tira un dado adicional de ataque. Si elige mejor armadura, el orco negro tira un dado adicional de defensa.

REPTADOR CARROÑERO

Estas repugnantes criaturas vermiformes habitan en zonas subterráneas, y los siervos de Morcar las alimentan y usan como guardianes. Sus tentáculos exudan un limo maloliente capaz de paralizar a sus enemigos.



Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 2
Mente 1
Especial: Un personaje que pierda al menos un punto de Cuerpo por el ataque de un reptador carroñero queda paralizado. Un héroe paralizado no puede mover, atacar, lanzar hechizos o llevar a cabo acciones o acciones especiales de ningún tipo; tan sólo podrá defenderse. Al inicio del turno de cada héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, deja de estar paralizado.

FANTASMA

Almas en pena, atadas al mundo por terribles conjuros del Caos. Tan sólo la magia puede dañarlos, pues son insustanciales, y ninguna armadura protege contra su toque gélido.



Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 0
Especial: Los fantasmas son No muertos.
Son inmunes a todos los ataques y hechizos excepto a la Magia del Fuego y a los ataques realizados con armas que sean Tesoros de Reto.
Los héroes sólo pueden defender con un máximo de 2 dados contra los ataques de un fantasma.
Los fantasmas pueden atravesar muros y paredes.

HOMBRE BESTIA

Terribles criaturas mutantes del Caos, los hombres bestia son feroces e indisciplinados. Acechan en la oscuridad, surgiendo de repente de entre las sombras y atacando con sus toscas armas.



Movimiento: 7 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 1
Especial: Los hombres bestia emboscan a sus enemigos: la primera vez que cada hombre bestia ataque, podrá atacar dos veces con una única acción de Atacar.

TROLL

Los trolls son enormes y feroces criaturas que las fuerzas de Morcar usan contra el Imperio. La fuerza de los trolls es legendaria, así como su capacidad de regenerar las heridas que sufren.



Movimiento: 5 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 6
Mente 1
Especial: Al inicio del turno del Malvado Brujo, cada troll herido recupera 1D3 puntos de Cuerpo que hubiese perdido.

GRAN JEFE ORCO

Se trata de los más grandes y favorecidos orcos de los ejércitos de la oscuridad. Dirigen las huestes orcas en batalla contra el Imperio, y los poderes oscuros en ocasiones los recompensan con poderes mágicos.



Movimiento: 8 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 3
Especial: Un Gran jefe orco conoce 3 hechizos del Caos.

BRUJO DEL CAOS

Los brujos del Caos son los lugartenientes de Morcar, hechiceros que han vendido sus almas a la oscuridad a cambio de poder mágico. Son oponentes terribles, versados en las artes de la brujería.



Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 5
Especial: Un Brujo del Caos conoce 8 hechizos del Caos.

SEÑOR DE LOS OGROS

Enormes e imponentes, estas criaturas llegan a dominar sobre las tribus de ogros gracias a su fuerza y astucia. Son adversarios terribles, muy difíciles de derrotar.



Movimiento: 5 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 7 dados
Cuerpo 6
Mente 3
Especial: Los ogros son tan grandes y fuertes que sus golpes no pueden pararse, por lo que ningún héroe podrá usar un Escudo para defender contra el ataque de un ogro.

LICHE

Brujos malignos que han alcanzado el estado de la no muerte. Sus formas físicas son casi imposibles de destruir, y sus poderes mágicos no tienen parangón. Además, son capaces de reanimar a los muertos vivientes para que hagan su voluntad.



Movimiento: 7 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 4
Mente 5
Especial: Un Liche es un No muerto.
Un Liche conoce 8 hechizos del Caos.
Al inicio de cada turno del Malvado Brujo, un Liche recupera un punto de Cuerpo que hubiese perdido.
Al inicio de cada turno del Malvado Brujo coloca un esqueleto o zombi en una casilla vacía que el Liche pueda ver: ese esqueleto o zombi podrá mover y actuar ese turno.

CAMPEÓN DEL CAOS

Estos poderosos guerreros del Caos dirigen en batalla las huestes de Morcar. Cada uno de ellos es un adversario formidable y casi imposible de derrotar.



Movimiento: 6 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 5
Mente 4
Especial: Un Campeón del Caos puede repetir la tirada de hasta dos dados de combate cuando ataca o defiende. Conoce 3 hechizos del Caos.

DRAGÓN

Según se cuenta, estas bestias de la antigüedad están extintas, o aletargadas bajo las montañas. Son criaturas descomunales y feroces capaces de acabar con un ejército. ¡Ay de aquellos insensatos que se atrevan a despertar a un dragón!



Movimiento: 7 casillas
Ataca con 8 dados
Defiende con 10 dados
Cuerpo 25
Mente 6
Especial: Un dragón ocupa un área de 2x3 casillas. Puede atacar y ser atacado desde cualquier casilla adyacente. No puede atravesar puertas ni pasillos de una sola casilla de ancho.
La primera vez que un héroe ve a un dragón se verá afectado por el hechizo de Miedo (Magia del Caos).
En lugar de atacar, un dragón puede usar su aliento de fuego. Esto se resuelve igual que el hechizo Tormenta de fuego (Magia del Caos).

HEROQUEST

FICHA DE HÉROE

NOMBRE

PERSONAJE

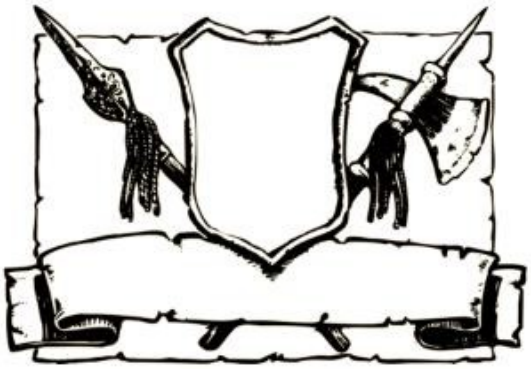
Dados de Movimiento	Dados de Ataque	Dados de Defensa	PUNTUACIÓN INICIAL	
			Cuerpo	Mente

Recuento de puntos de Cuerpo

Recuento de puntos de Mente

EFECTOS TEMPORALES

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente



ARMAS, ARMADURA Y EQUIPO DE BATALLA

POCIONES Y PERGAMINOS



NOTAS

MONEDAS DE ORO



RETOS COMPLETADOS:

MERCENARIOS	Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente	Salario por reto

