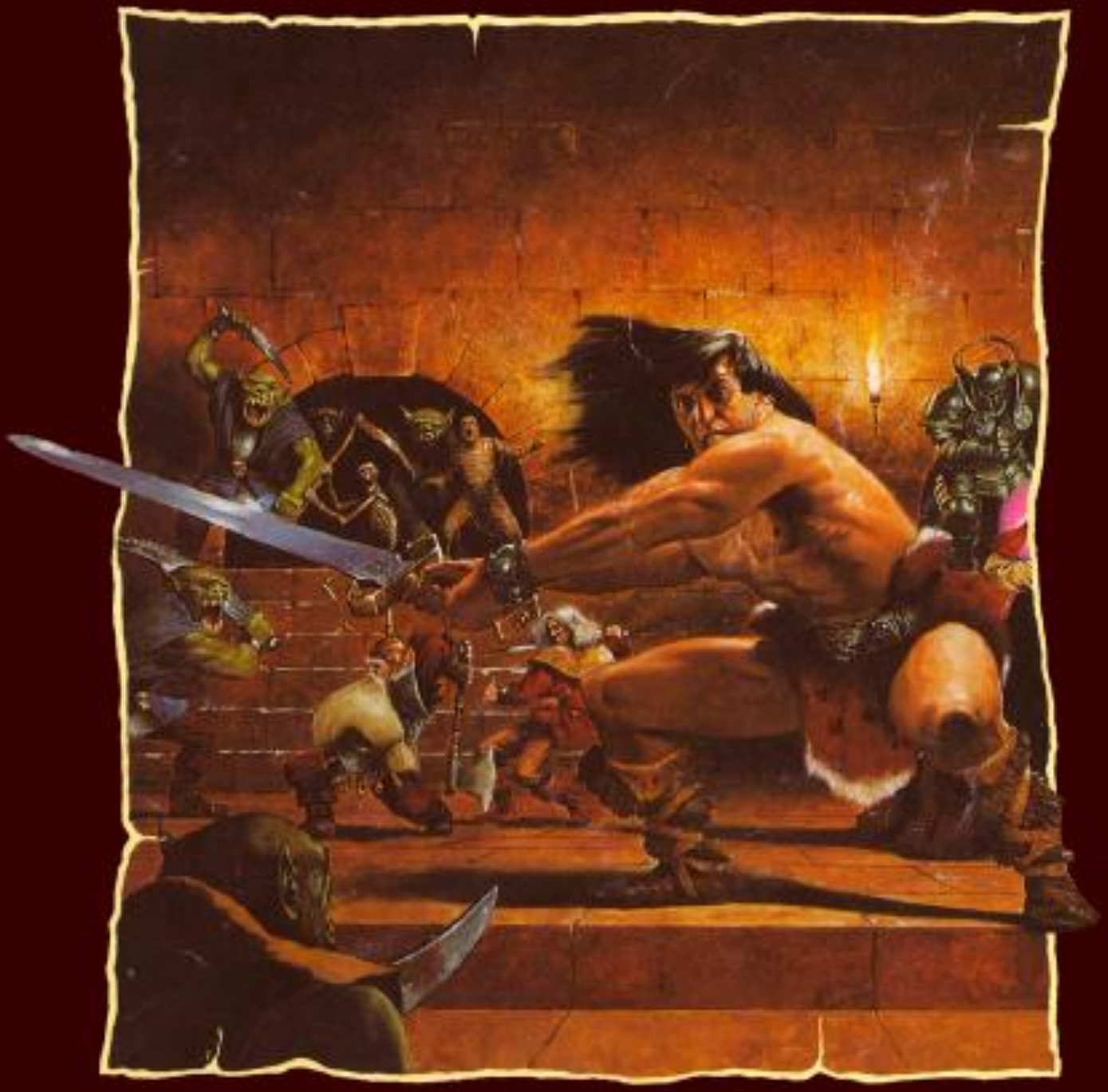
HeroQuest

GRANDES AVENTURAS EN UN MUNDO MÁGICO



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.

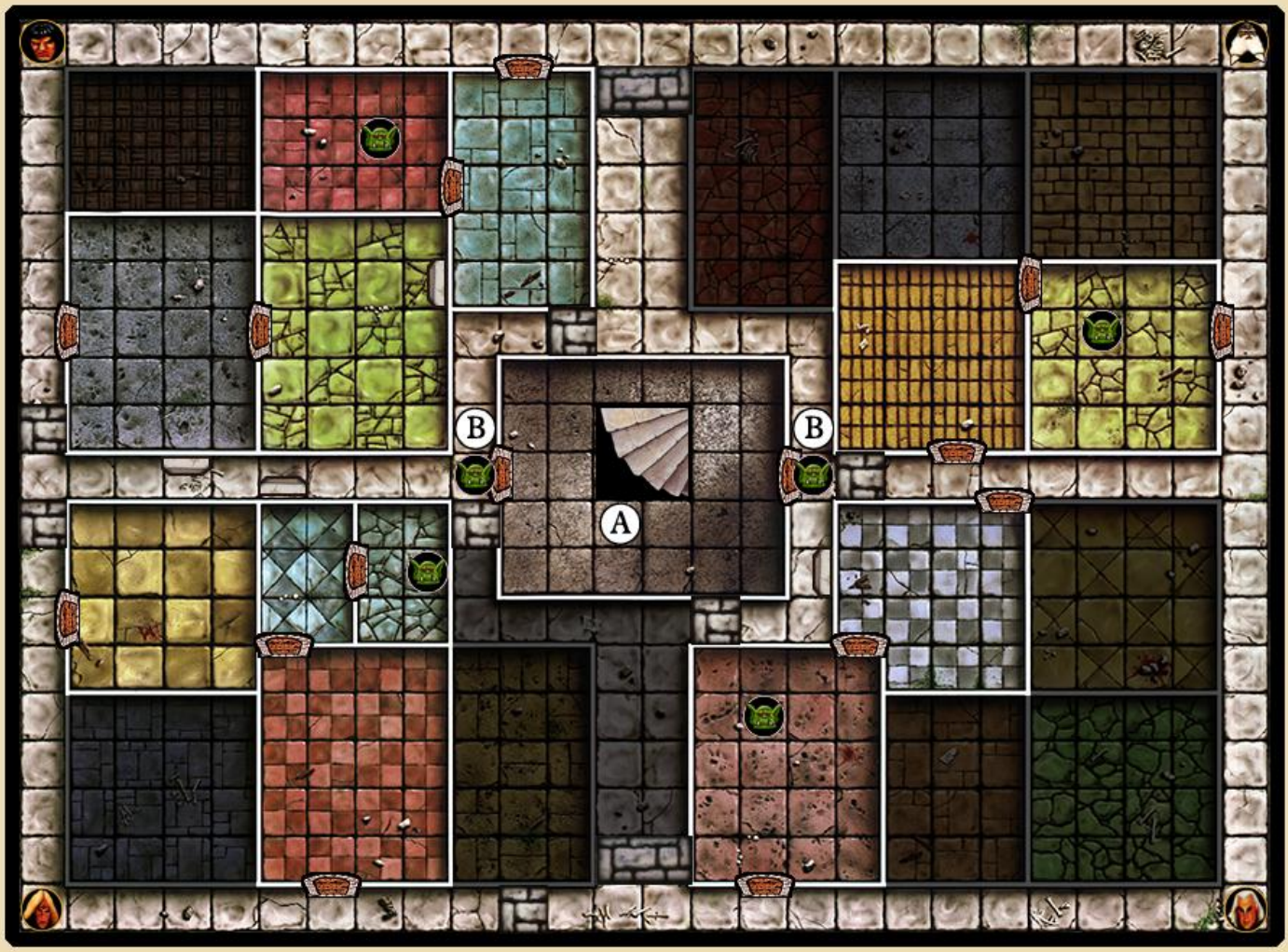
Bueno, amigos míos, ya ha finalizado vuestro entrenamiento. Aun no sois Héroes y os tenéis que poner a prueba, pero primero, dejadme contaros la historia de Morcar... Erase una vez hace muchos siglos, Morcar era aprendiz mío, trabajaba duro y aprendía deprisa, pero la impaciencia pudo con él y quiso aprender magias más poderosa. Le avisé de los peligros a que se exponía, y que debía tener paciencia, porque con el tiempo sería un gran mago, pero Morcar no quiso esperar, cada noche en secreto entraba en mi estudio y leía mis libros de conjuros. Los secretos allí contenidos eran poderosos, y una vez que los hubo aprendido, Morcar huyó.

Cuando le alcancé, le encontré muy cambiado. Había jurado su fidelidad a los Grandes Poderosos del Caos. ¡el 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. Intente razonar con el, pero fracase. Se burlo de mí y me ataco con un hechizo el cual me las vi y me las desee para deshacer. Durante muchos días luchamos pero Morcar tenía aliados más fuertes que yo y no le pude derrotar. Al final, los dos quedamos debilitados: él huyó y buscó refugio en la Inmensidad del Caos del Norte. Allí curó sus heridas y perfecciono sus destrezas, conjurando antiguos poderes con que vencer al Imperio. No sabe lo que hace, porque le servirán mientras le necesiten, pero le destruirán con el tiempo.

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

Cada uno de vosotros ha de cumplir tres tareas. Si lo hacéis, seréis Campeones del Reino y nombrados Caballeros Imperiales, entonces estaréis en camino de ser Héroes. Hablaré con vosotros a la vuelta... si volvéis...





Laberinto

Esta será vuestra primera prueba antes de comenzar con los retos que os harán Héroes. Para ello deberéis encontrar la salida. No será una tarea fácil, pues algunos monstruos aguardan en el laberinto e intentarán obstaculizar vuestra labor. El primero en llegar a la salida, recibirá 100 monedas de oro.

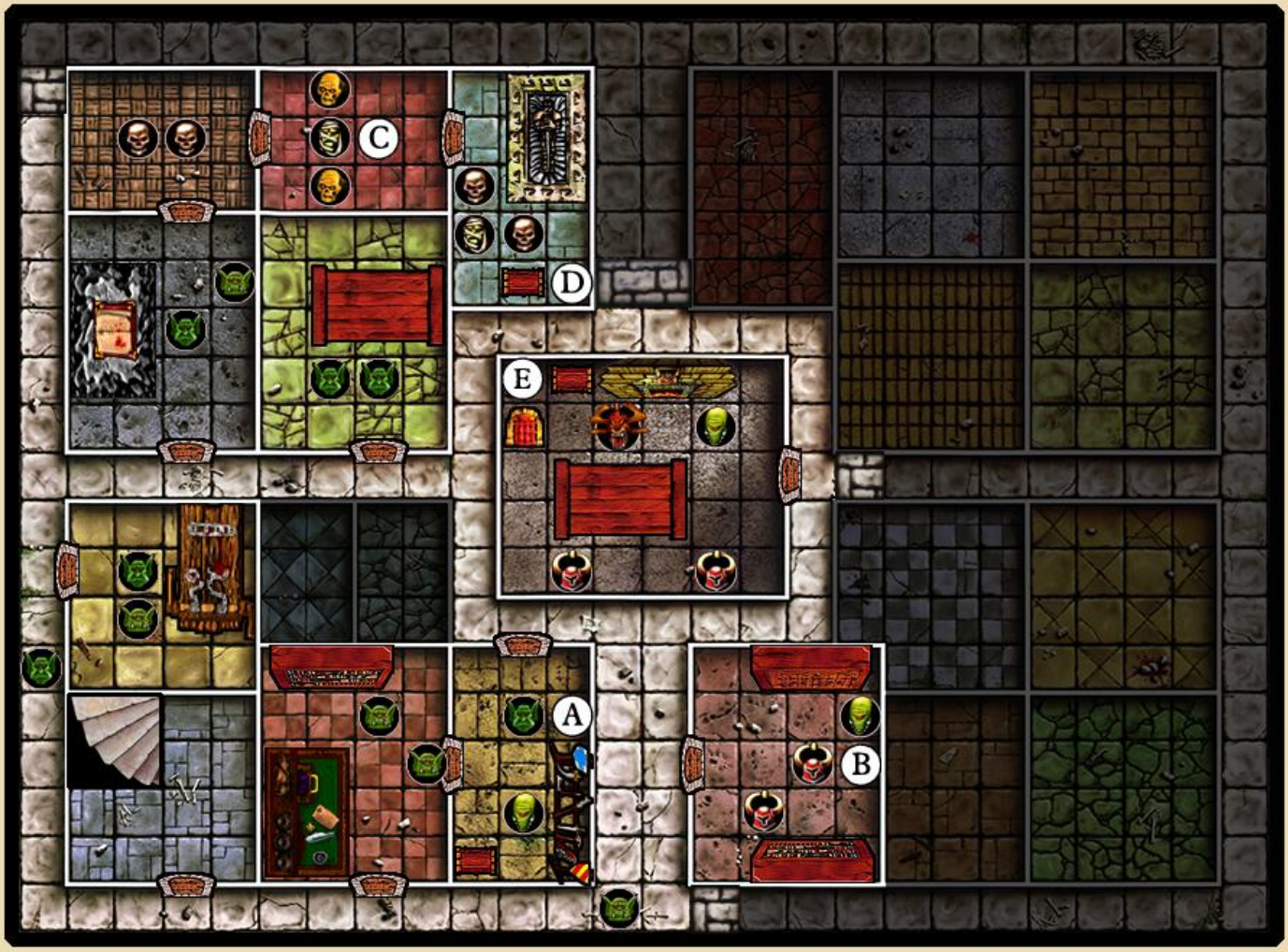
NOTAS

Al principio del juego, deberás colocar todo lo que el jugador puede ver. Recuerda que no puedes mostrar todas las puertas secretas, hasta que los jugadores las busquen. Cuando sea tu turno, podrás mover todos los monstruos que hayan sido colocados en el tablero. No podrás moverlos hasta que hayan aparecido en la partida.

A En caso de que lleguen a la salida en el mismo turno varios Héroes, el premio de 100 monedas de oro será repartido entre la cantidad de Héroes que hubieran coincidido.

B Este orco ha sido protegido con un hechizo que le permite ser inmune a todo hechizo de ataque que puedan lanzar los Héroes.

Monstruo errante: Orco



Prueba Final

Habéis aprendido bien, queridos amigos. No obstante, debo comunicaros que deberéis realizar la última prueba, ésta vez de valor. Dirigios al Este y penetrar en las Catacumbas de que contienen la tumba de Fellmarg. Dentro aguarda Verag, una gárgola inmunda. Vuestra misión es acabar con ella. El reto no es fácil y algunos no volverán. Quienes sobrevivan continuaran su entrenamiento. Es vuestro primer paso para convertiros en Héroes...

NOTAS

A Las armas en este Armero están oxidadas e inservibles. No hay nada interesante aquí.

B Este Cofre de Tesoro está vacío.

C Esta momia, que una vez fue un poderoso guerrero, es la Guardiana de la tumba de Fellmarg. Podrá tirar cuatro dados, en vez de tres, cuando ataque.

D El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 75 monedas de oro.

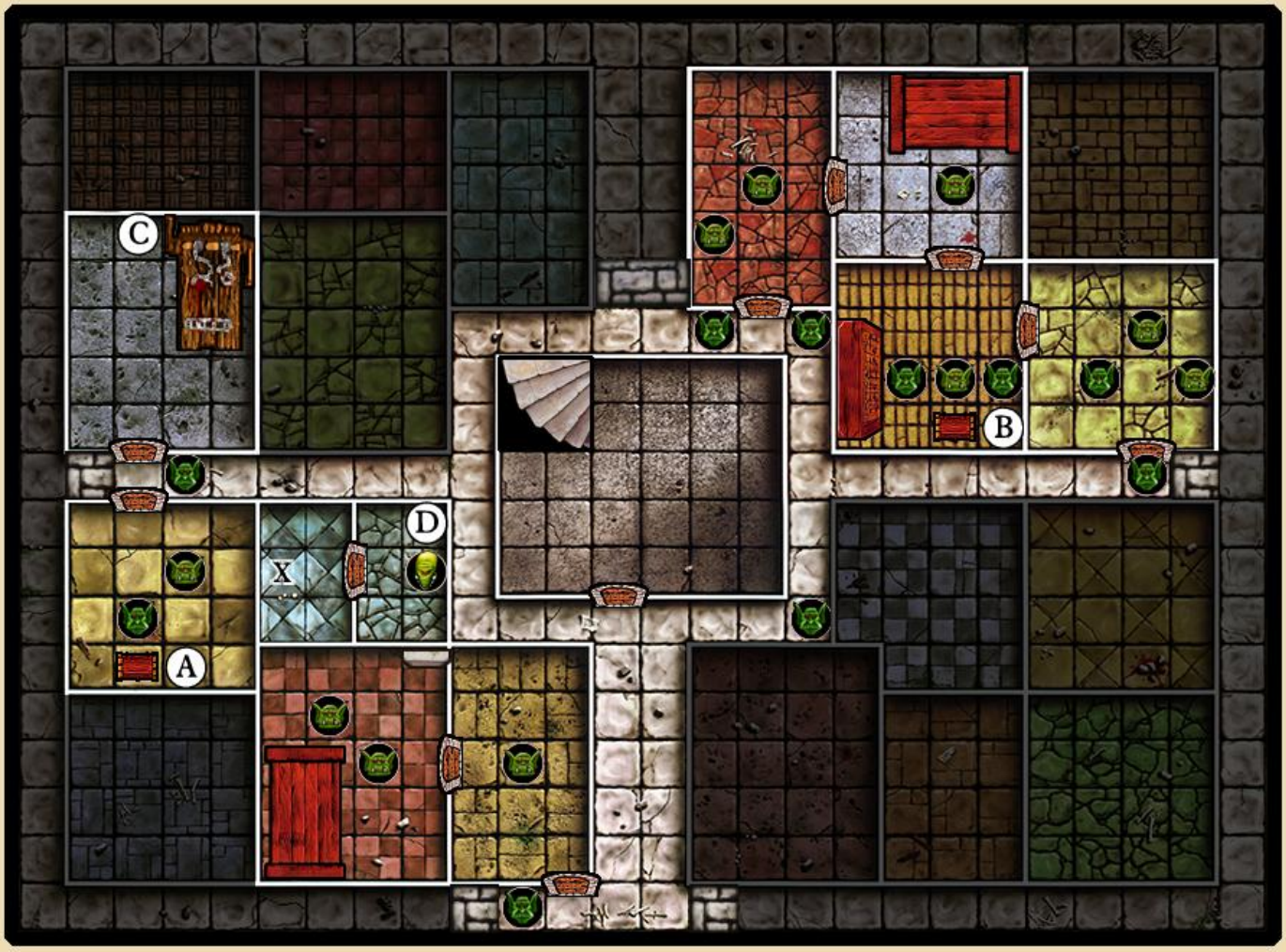
E El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 100 monedas de oro.

VERAG

Es una gárgola poco poderosa, sólo posee un ataque y sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	2	4

Monstruo errante: Orco



Rescate de Sir Ragnar

Sir Ragnar, uno de los Caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero de Ulag, el Señor de la Guerra Orco. Tu misión es la de encontrar a Sir Ragnar y llevar a un sitio seguro. El príncipe Magnus pagará 200 monedas de oro al personaje que rescate a Sir Ragnar. La recompensa se puede compartir entre varios aventureros, pero no hay recompensa ninguna si matan a Sir Ragnar al intentar escapar.

NOTAS

Deben evitar que Sir Ragnar muera. Si muere no podrán repetir el Reto, ni buscar tesoros en habitaciones, tendrán sólo tres turnos para escapar, a partir del tercer turno, podrás colocar un Fimir y cuatro Orcos en la habitación central en cada turno del Malvado Brujo.

SIR RAGNAR

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	0	2	2	4

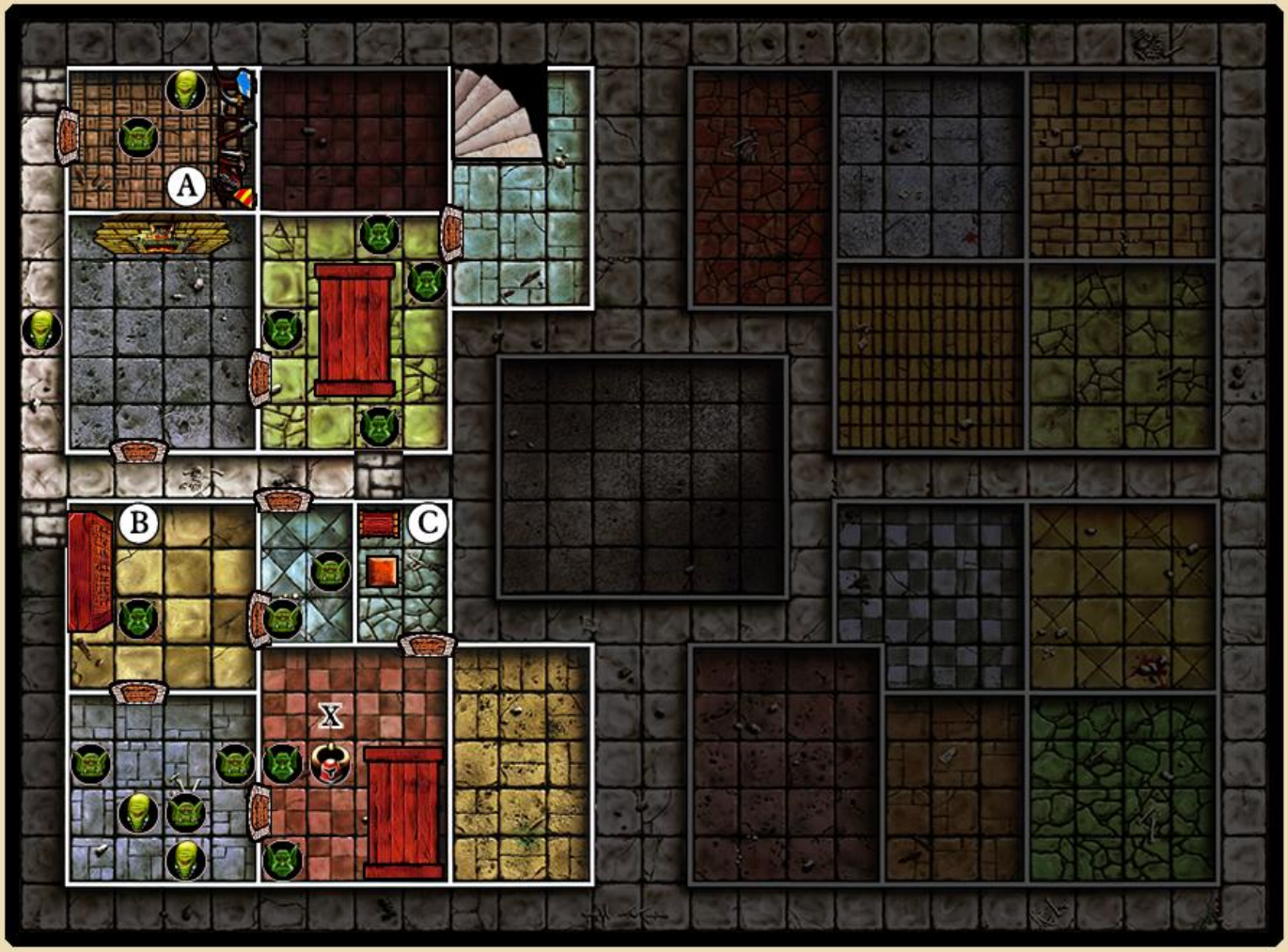
A El Cofre de Tesoro es una trampa. Cualquier jugador que abra el cofre sin haber buscado antes por trampas, perderá 1 Punto de Cuerpo. El Cofre de Tesoro está vacío.

B El Cofre de Tesoro contiene 1 Pócima Curativa y 50 monedas de oro.

C El potro de tortura ha sido usado recientemente, hay restos de lo que podía ser un humano.

D Cuando alguien encuentre a Sir Ragnar, sonará la alarma. Coloca a todos los monstruos, puertas y muebles en el tablero. Todas las puertas están abiertas ya. Podrás colocar también en la habitación central, un Fimir y dos Orcos. El jugador que haya abierto la puerta de la celda de Sir Ragnar, será quien lo controle. Deberá moverlo después de su propio Héroe y llevarlo a las escaleras para salvarle.

Monstruo errante: Orco



Guarida del Señor de la Guerra Orco

El Príncipe Magnus ha ordenado que Ulag, el Señor de la Guerra Orco, responsable del secuestro de Sir Ragnar, sea buscado y eliminado. El que mate a Ulag recibirá la recompensa de 100 monedas de oro y podrá quedarse con cualquier Tesoro de la Guarida de Ulag.

NOTAS

Cuando los jugadores encuentren a Ulag, tu deber como Malvado Brujo será intentar que Ulag escape por todos los medios hasta la escalera, si consigues huir, los jugadores perderán el reto y podrán volver a jugarlo. Cualquier reto ganado con anterioridad no se contabiliza para llegar a ser Campeón del Imperio. Para representar a Ulag, utiliza la figura del Orco con la espada grande.

A El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Bastón en la Armería.

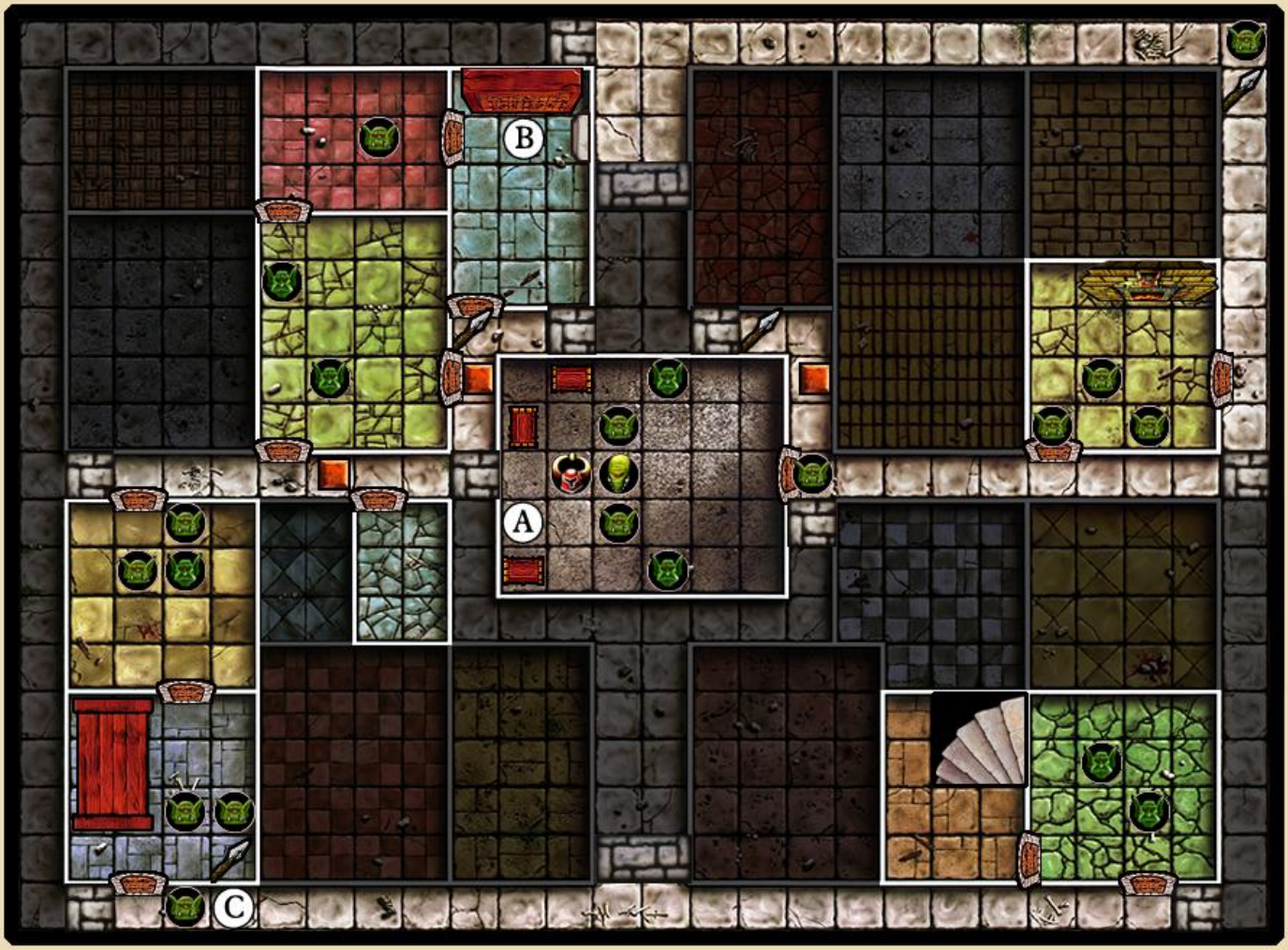
B El primer Héroe que busque tesoro, encontrará dentro del armario, una bolsa con 25 monedas de oro y una Poción Curativa, que permite recuperar hasta 4 Puntos de Cuerpo.

C Este Cofre de Tesoro contiene 100 monedas de oro.

ULAG

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	4	5	2	3

Monstruo errante: Orco



Oro del Príncipe Magnus

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

NOTAS

Si los jugadores deciden quedarse con el dinero del Príncipe Magnus y no devolverlo (da igual la cantidad) se convertirán en forajidos y nunca se les otorgará el titulo de Campeón del Imperio.

A Estos son los tres cofres del Príncipe Magnus marcados con el Sello Real. Cada uno contiene 250 monedas de oro. Cada personaje puede llevar un Cofre a la vez, mientras lo transportes no podrás moverte más de 5 casillas por turno.

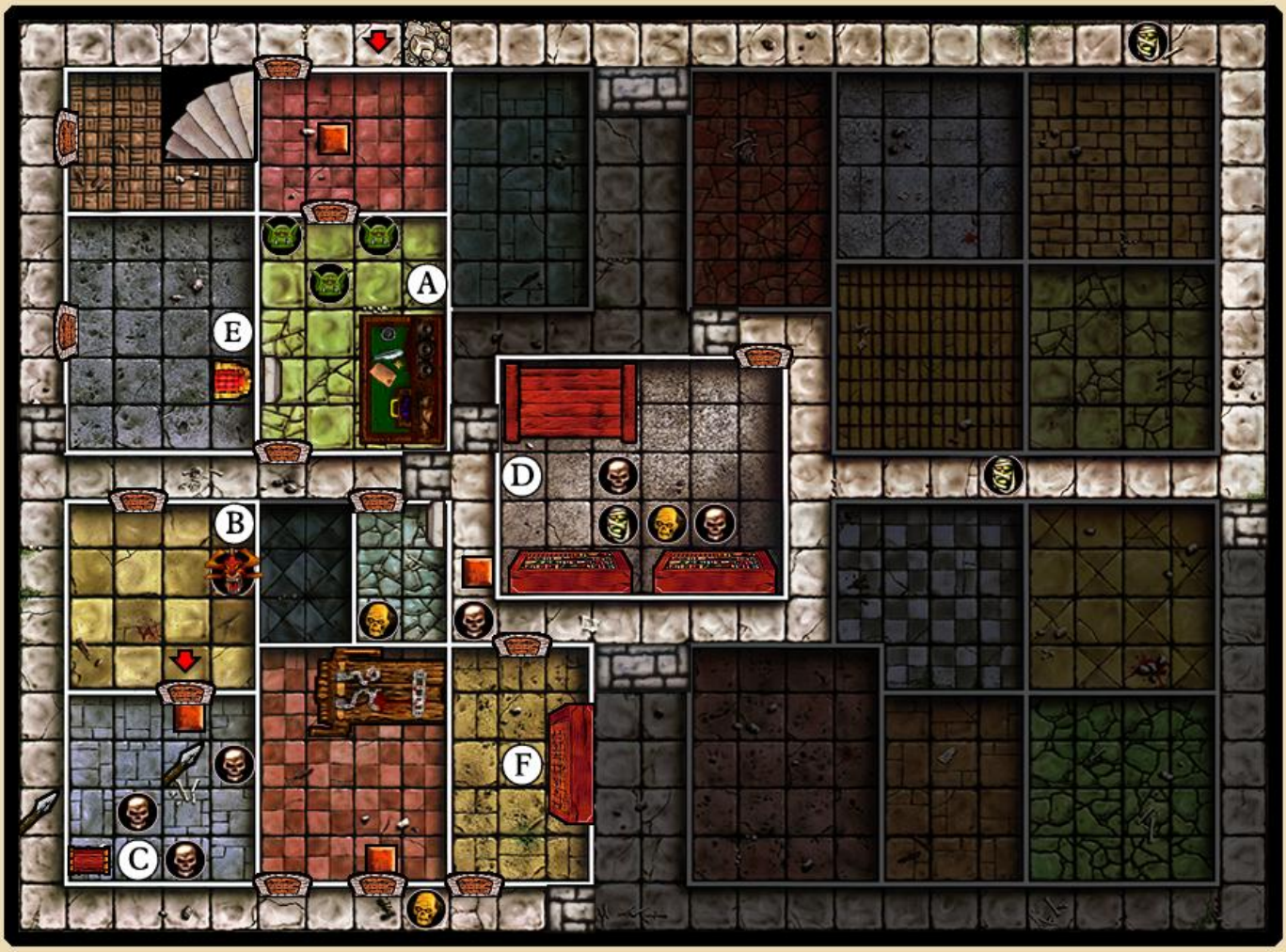
B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del armario una Poción Curativa, que recupera hasta 2 Puntos de Cuerpo.

C Estos orcos están equipados con arcos, podrán atacar a distancia con dos dados de combate. En combate cuerpo a cuerpo poseen los atributos normales.

GULTHOR

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	4	3

Monstruo errante: Orco



Laberinto de Melar

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

NOTAS

A El primer Héroe que busque tesoro, encontrará encima de la mesa del alquimista un frasco medio lleno. Es una Poción Curativa que restaura hasta 2 Puntos de Cuerpo.

B Esta habitación contiene una gárgola que al parecer está petrificada, no podrá sufrir ningún daño, hasta que recobre la vida. Volverá a la vida cuando un Héroe abra la otra puerta de la habitación.

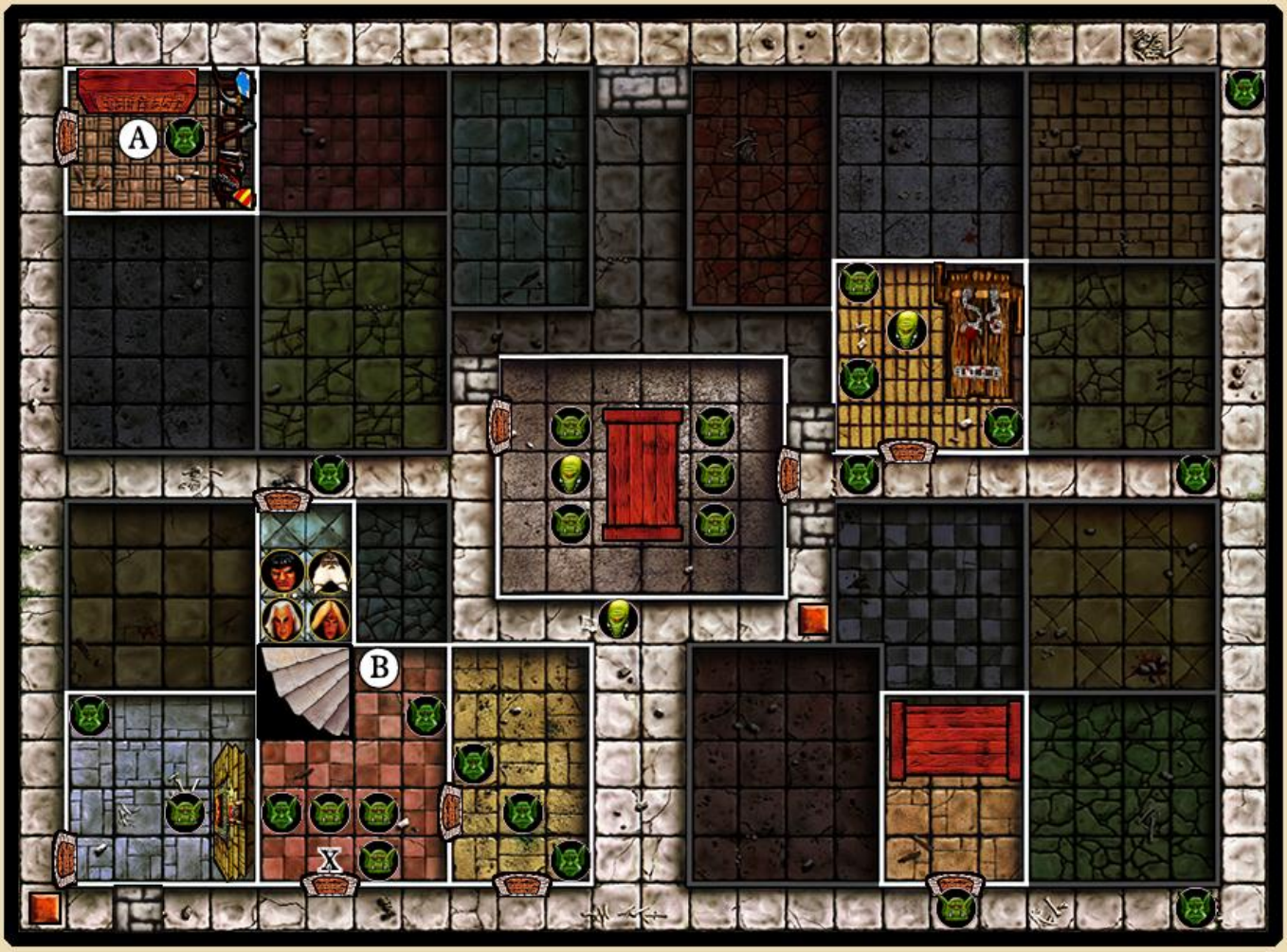
C Este Cofre de Tesoro está repleto de un gas venenoso, cualquier Héroe que haya buscado tesoro antes de trampas, perderá 2 Puntos de Cuerpo por el envenenamiento. El cofre contiene 150 monedas de oro, no obstante nadie más podrá buscar tesoros en esta habitación.

D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará el Talismán de Sabiduría, como Tesoro de Reto.

E Si un Héroe busca puertas secretas, no encontrará nada. Sin embargo, si el jugador busca tesoros, encontrará la Llave de Melar. AL tocarla, la llave desaparecerá y el trono se moverá descubriendo una puerta secreta.

F El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Daga como Equipo de Batalla.

Monstruo errante: Zombi



Legado del Señor de la Guerra Orco

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

NOTAS

Grak ha quitado el equipo de batalla a todos los personajes, no pueden utilizar nada. Ni el Mago ni el Elfo pueden hechizar a nadie hasta que encuentren sus "armas" donde está almacenado todo el Equipo de Batalla.

A Todo el equipo de los Héroes se encuentra almacenado en el armario. Cada Héroe deberá entrar en la habitación y buscar tesoros para recuperar todo su equipo y hechizos (en caso del Mago y el Elfo). No se podrán quedar con el equipo de otros jugadores.

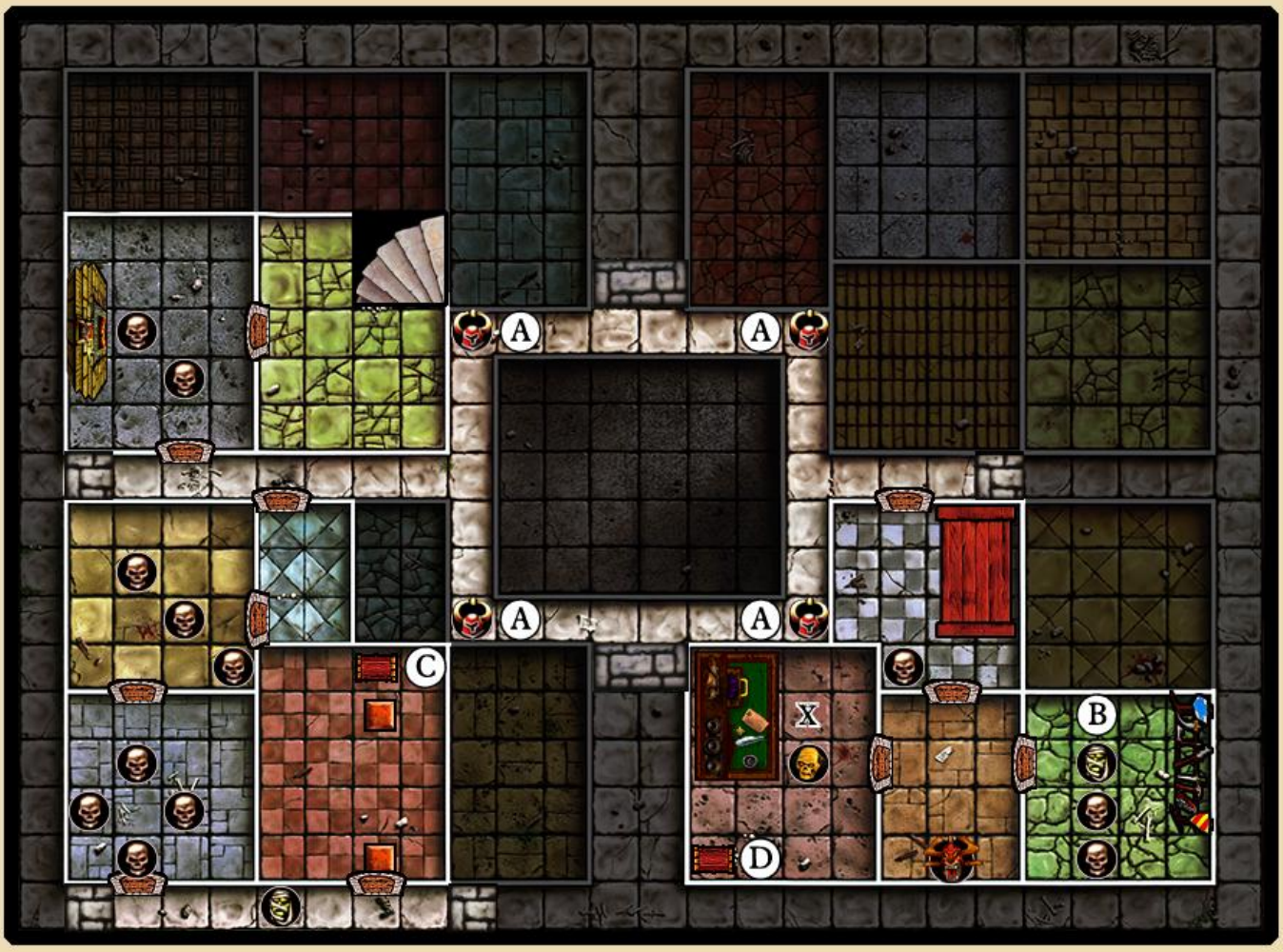
B Estas escaleras conducen a la salida de las mazmorras, cada Héroe debe conseguir terminar su movimiento en ellas para poder escapar y ser libres. Grak lleva puesta la Capa de Archimago.

C En esta habitación, un grupo de orcos estaban festejando con un banquete la captura de los Héroes. Si los Héroes consiguen eliminar a todas las criaturas de la sala, podrán comer y beber para recuperar fuerzas. Cada turno que pasen dentro de la sala, comiendo, recuperarán 1 Punto de Cuerpo.

GRAK, conoce los hechizos (Miedo, Dormir, Tempestad). Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	3	3

Monstruo errante: Fimir



Mago Perdido

El Mago personal del Emperador, Wardoz, ha desaparecido. El Emperador teme que haya sido asesinado o que haya sucumbido a un conjuro del Poder del Caos. Descubre lo que le ha pasado a Wardoz y si está vivo, llévale a un sitio seguro, recibiréis como recompensa 600 monedas de oro. Si sólo entregáis información de su paradero, se os pagará 100 monedas de oro a vuestro regreso.

NOTAS

A En este reto los Guerreros del Caos son de piedra y tienen un dado más de defensa.

B Este es el Armero de Wardoz, el Héroe que busque tesoros, encontrará Armadura de Borin.

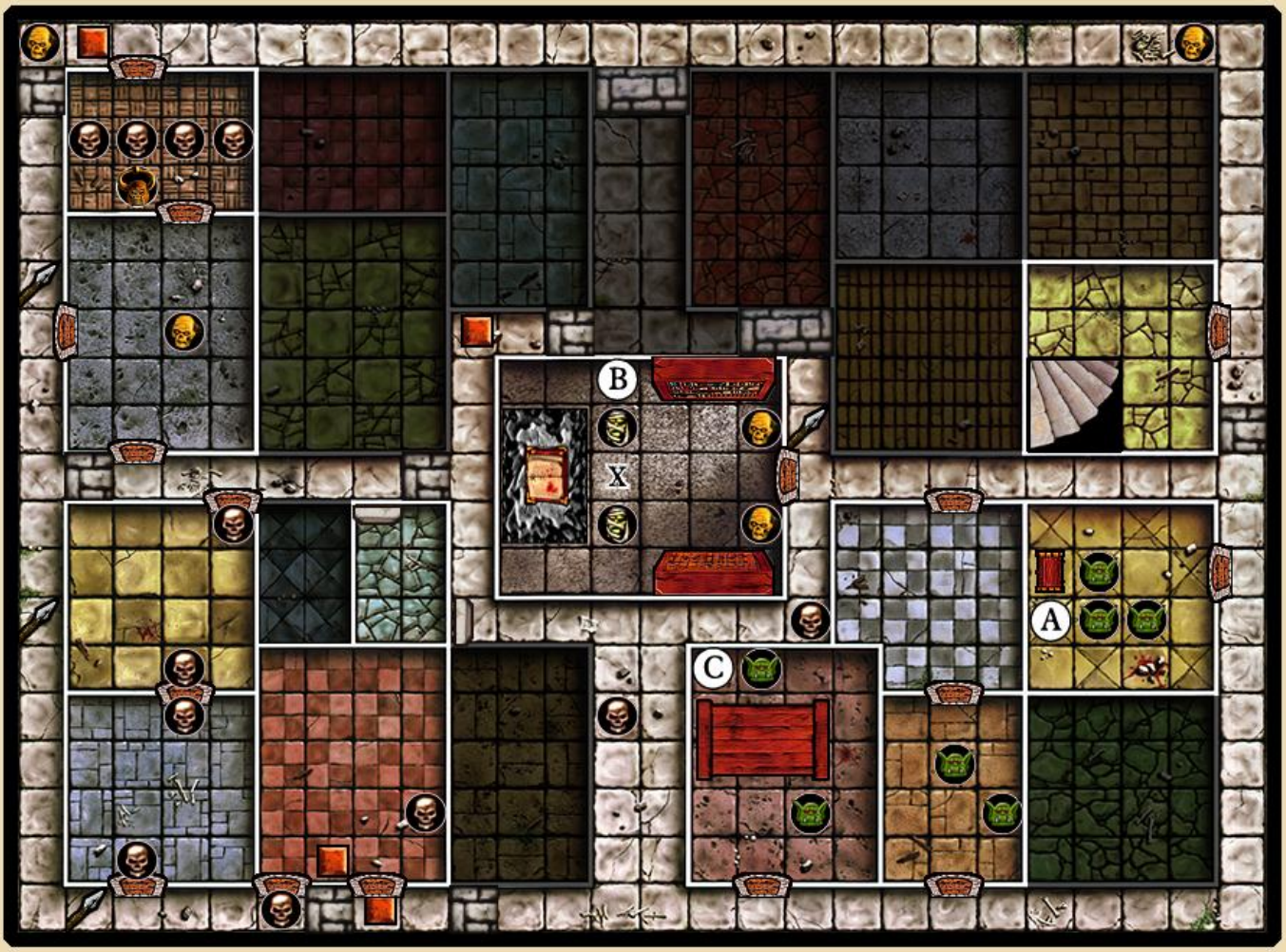
C Este Cofre de Tesoro contiene una trampa. Si un Héroe busca tesoro sin antes buscar trampas, al se desprenderá un gas venenoso que le causará 2 Puntos de Cuerpo de daño. En el interior hay un pequeño frasco de color púrpura, no sabrá qué tipo de efectos provoca, si decide beberse la poción, deberás decirle que sufre dolores hasta convertirse en piedra, se quedará inmóvil sin poder hacer nada durante 5 turnos de juego, en estos turnos no podrá sufrir daño alguno. Tras los 5 turnos vuelve a la normalidad.

D El zombi de la sala que está vestido con ropajes de mago, es Wardoz. Después de destruir a Wardoz, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará 150 monedas de oro en el interior del cofre y papeles sueltos encima de la mesa, que prueba que Wardoz se convirtió en zombi por la magia oscura.

WARDOZ

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	3	3	2	0

Monstruo errante: Momia



Mago del Fuego

Los orcos de las Montañas Negras han estado usando la magia del fuego en sus incursiones. He averiguado que reciben la ayuda de un poderoso mago llamado Balur, el cual domina la magia del fuego. Ningún hechizo de fuego puede hacerle daño y los magos del Emperador no son capaces de hacerle frente. Por eso os he llamado, deberéis infiltraros en su guarida situada en las profundidades del Risco del Fuego. El Emperador os recompensará con 150 monedas de oro a cada uno si conseguís acabar con él.

NOTAS

La X en el mapa marca el lugar donde Balur se teletransportará si utiliza su hechizo de Huída Fugaz, no deberás colocarlo en esa casilla, ni mostrar ningún contenido de la habitación, quitarás la figura del tablero hasta que los Héroes vuelvan a encontrarlo.

A Este Cofre de Tesoro contiene 150 monedas de oro y Varita de Celeridad.

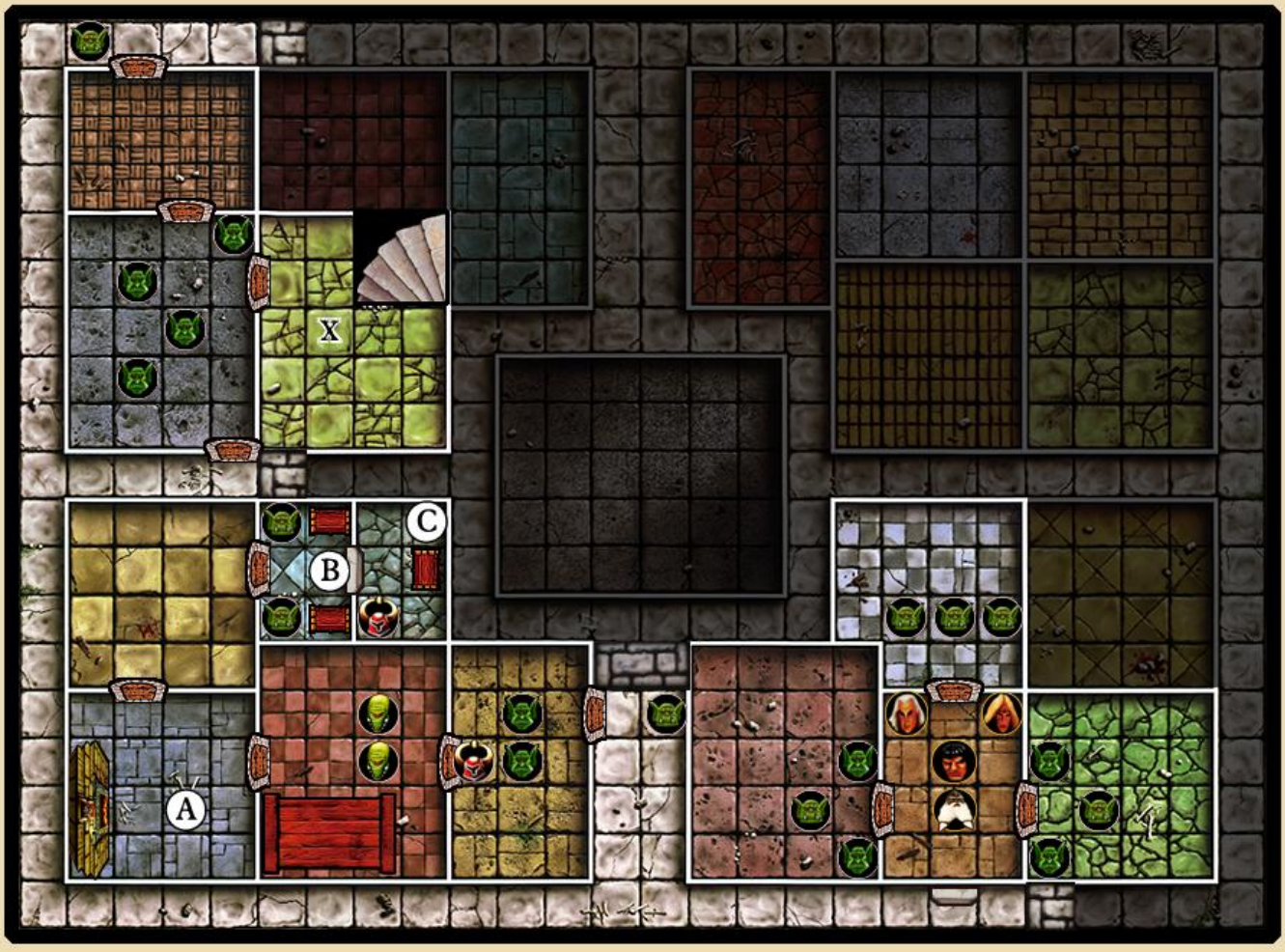
B El primer Héroe que busque tesoros encontrará entre libros una Poción Curativa, que permite recuperar hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe.

C Este orco está equipado con arco, puede atacar a distancia lanzando dos dados de combate, en ataque cuerpo a cuerpo tiene los valores normales.

BALUR, conoce 6 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Tormenta de Fuego, Tempestad, Llamada a Orcos, Miedo y Huida Fugaz). Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	3	3	2	0

Monstruo errante: Fimir



Misión a Contrarreloj

Un guía os llevara a una mazmorra donde dicen que hay un gran secreto... Os lleva por muchos pasadizos oscuros hasta que finalmente os hayáis en una sala con tres puertas. De pronto, el guía apaga la antorcha y la oscuridad se cierne sobre vosotros mientras oís carcajadas de fondo alejándose. ¡Adiós mis Héroes! Dice burlándose. Al escaparse os dais cuenta horrorizados de que todo era una trampa. Tenéis que escapar o morir en este lugar.

NOTAS

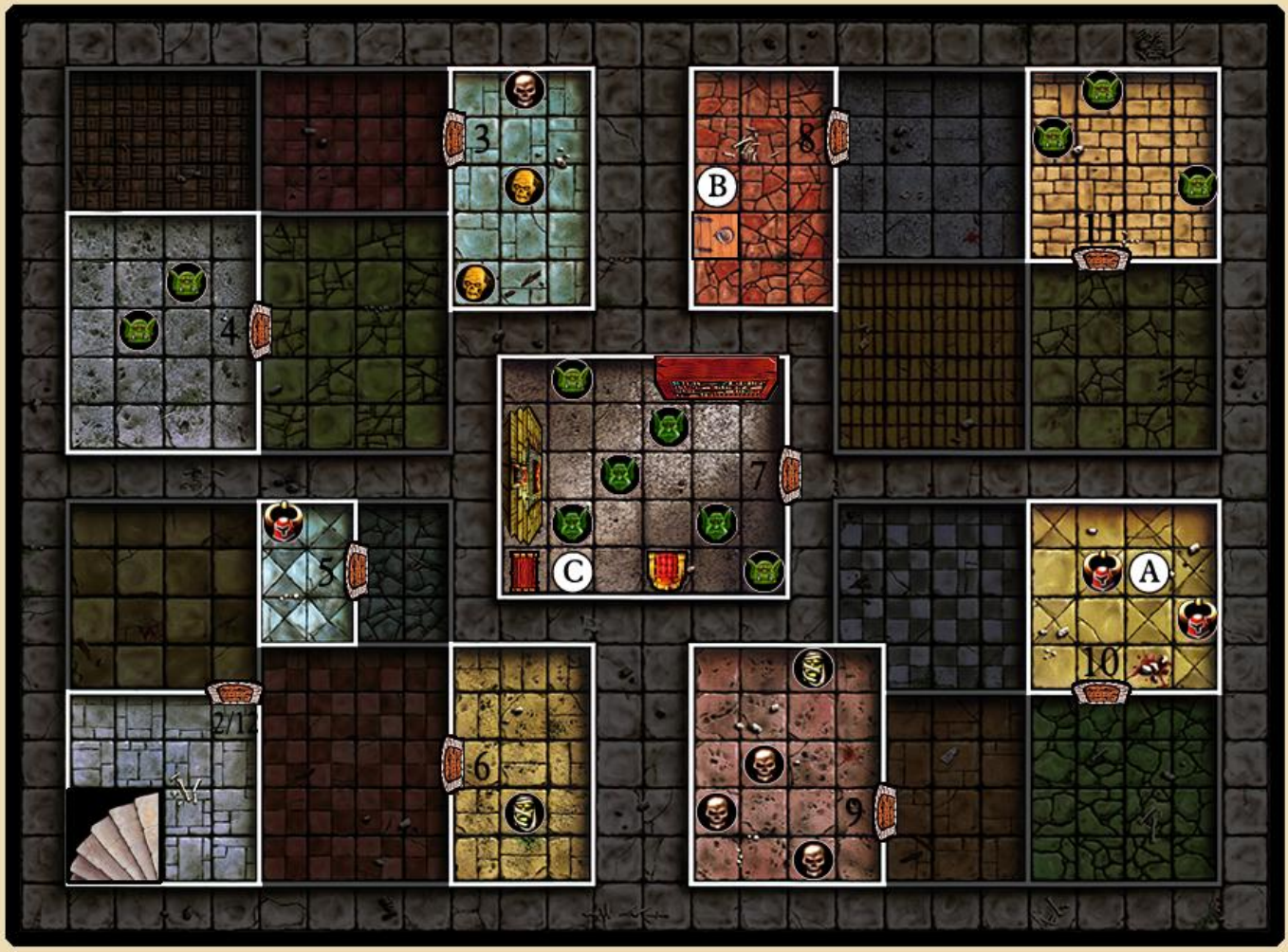
Los jugadores dispondrán de 20 turnos para escapar con éxito dirigiéndose a la escalera, una vez Transcurran estos turnos, aparecerán refuerzos en la marca X del mapa. (2 Fimirs y 6 Orcos).

A En esta sala el fuego de la chimenea es mágico, el calor es insoportable, cualquier personaje que entre en ella deberá tirar un dado de combate, perderá un Punto de Cuerpo si saca una calavera. Por cada turno que se pase en esta habitación, se debe tirar el dado.

B Estos Cofres de Tesoro contiene 100 monedas de oro cada uno.

C Este cofre contiene una trampa de gas venenoso. Cualquier Héroe que busque tesoro antes de buscar trampas, perderá 3 Puntos de Cuerpo. Dentro del cofre se encuentra un Elixir de la Vida.

Monstruo errante: Fimir



Castillo del Misterio

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

NOTAS

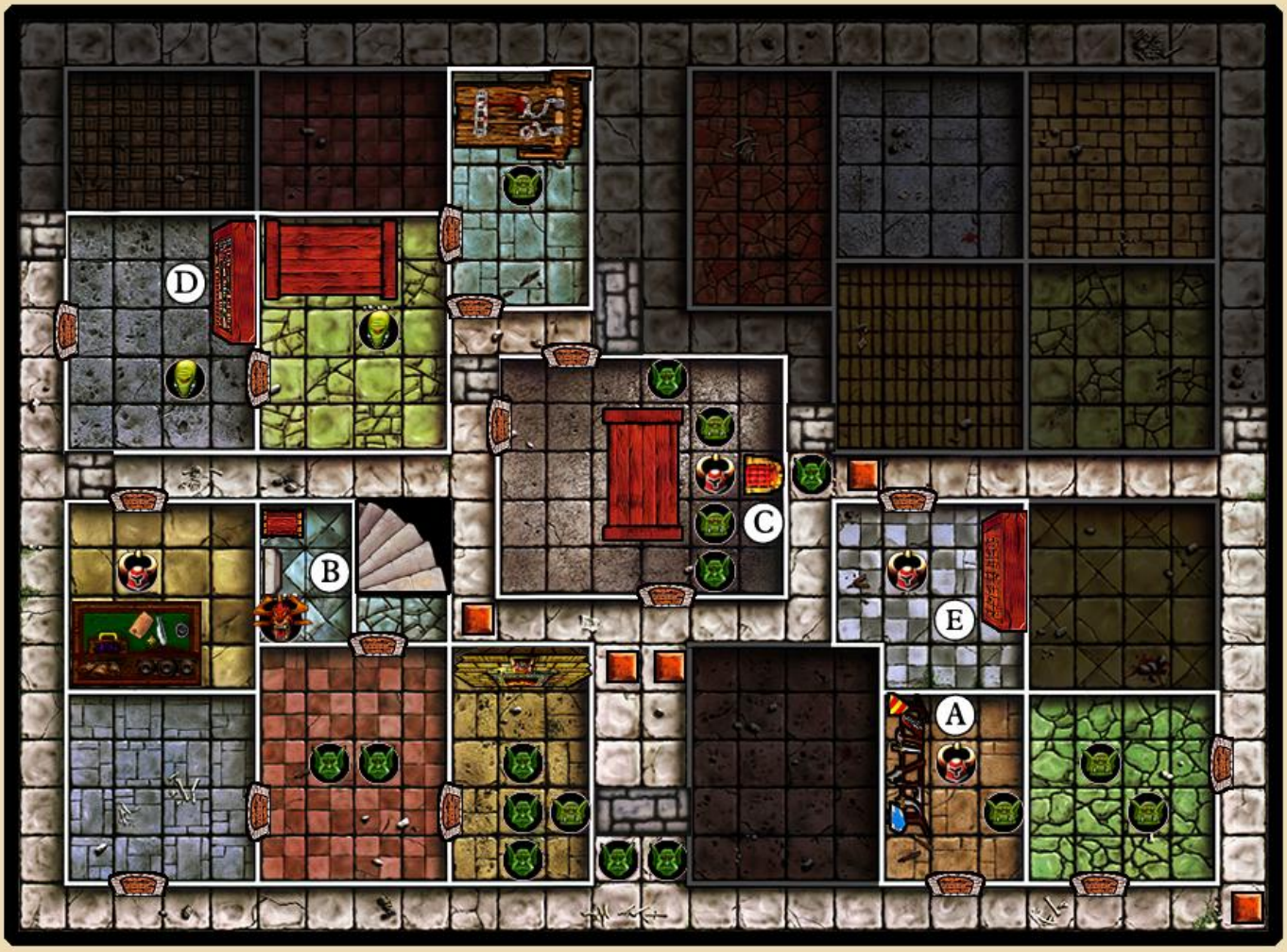
Cuando un personaje atraviesa una puerta debe tirar dos dados rojos. Se trasladará a la sala con el mismo valor del resultado obtenido. Si la casilla adyacente está ocupada, el personaje caerá encima del Héroe o monstruo, la criatura o personaje que estuviera ya en la sala perderá 1 Punto de Cuerpo, y deberá lanzar los dados para saber donde ha sido teletransportado de forma violenta (sin poder volver a caer en la misma habitación). Los jugadores solo pueden atravesar un portal por turno. El Reto finaliza cuando no haya más monstruos o los Héroes hayan regresado a la ficha de escaleras. Informa a los Héroes de que el oro de la Mina de Ollag, es falso.

A Cuando ambos Guerreros del Caos hayan sido destruidos, el primer Héroe que busque tesoros encontrará en el cuerpo de uno de ellos el Anillo de Retorno.

B La casilla donde se encuentra la trampilla es la entrada a la mina, cualquier Héroe que entre en la habitación y busque tesoros, encontrará un cofre con 5.000 monedas de oro, tendrás que darle un cofre del mobiliario. Mientras tenga este cofre, no podrá atacar, defenderse ni realizar cualquier otra acción. Si decide hacer alguna de estas acciones, deberá soltar el cofre y este volverá a su lugar de inicio.

C Esta era la sala principal del casillo de Ollar, el cofre tiene una trampa de flecha, cualquier jugador que busque tesoros sin antes buscar trampas perderá 1 Punto Cuerpo. En el interior del cofre se encuentran 100 monedas de oro y la Varita de Poder.

Monstruo errante: El Fantasma de Ollar se aparece para burlarse de los Héroes y se desvanece.



Baluarte del Caos

Las Tierras del Este han sido invadidas por Orcos y Goblins. El Emperador ha ordenado que un grupo de valientes héroes sean enviados para destruirlos. Los Orcos y Goblins se refugian en una Fortaleza Subterránea conocida como El Baluarte del Caos. Les comanda un pequeño grupo de Guerreros del Caos. El Emperador recompensará con 10 monedas de oro por Goblin muerto. 20 por Orco muerto y 30 por cada Fimir y 50 por cada Guerrero del Caos.

NOTAS

Deberás anotar en una hoja a parte, las muertes de monstruos causadas por los Héroes, también se contabilizarán las posibles muertes de monstruos errantes. No obstante, si la gárgola cobra vida, aunque la maten no se contabilizará. Un personaje se adjudicará la muerte del monstruo cuando en el ataque de éste consigue eliminarlo (no importa si otro personaje había reducido Puntos Cuerpo de ese monstruo).

A Aquí se encuentra el Armero. El primer Héroe que busque tesoros aquí, encontrará un Escudo.

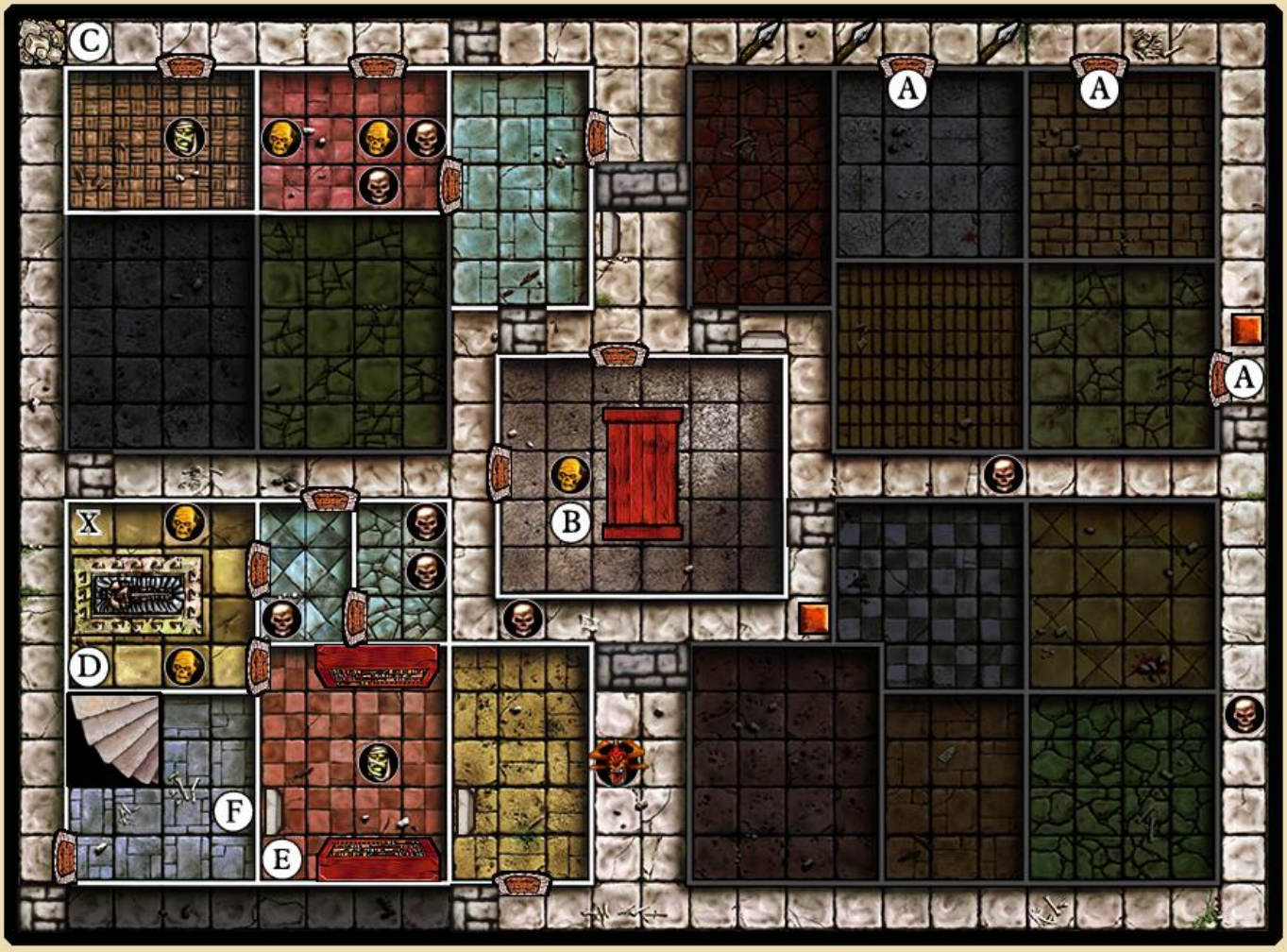
B Está gárgola es una estatua de piedra, no puede ser herida. El cofre de tesoro es una trampa, si un jugador busca tesoros ante de buscar trampas, la gárgola cobrara vida y atacara a los Héroes (entonces ya podrá ser atacada por los jugadores). Si descubren la trampa y consiguen desactivarla, podrás contar a los jugadores que es lo que hubiera ocurrido. El Cofre está vacío.

C Este Guerrero del Caos lleva una espada mágica conocida como el Azote de Orcos, una vez acaben con el guerrero, el jugador más cercano a él podrá reclamar de inmediato para si mismo esta espada, sin necesidad de haber acabado con todas las criaturas de la habitación aun.

D El Héroe que busque tesoros en la librería encontrará un Pergamino de Hechizo “Piel de Hierro”.

E El Héroe que busque tesoros encontrará una Poción Curativa dentro del armario para recuperar hasta 2 Puntos de Cuerpo.

Monstruo errante: Fimir



Barak Tor – Tumba del Señor de los Brujos

Ahora que el Cetro de los Reyes Glaciales ha sido destruido, el Horror Congelado es vulnerable. ¡Es la hora de acabar con él!. Buscad la escalera en espiral que os conducirá a las Catacumbas de Hielo, donde yace la Llave de Cristal. Está llave abrirá la puerta final que os conduce a la Sala del Trono del Poder, donde aguarda el Horror Congelado junto a sus mejores Esbirros. ¡Asegúrate de contratar los mercenarios necesarios!

NOTAS

Cuando aparezca el Lord Brujo, hay que advertir a los jugadores que lo único que puede herir al Lord Brujo es el Filo del Espíritu, así pues, deben huir, no obstante el Lord Brujo no tiene todos Sus poderes y fuerza, pues acaba de despertar de un largo sueño y está debilitado. El Lord Brujo **LORD BRUJO,** conoce 4 Hechizos del Caos; Bola en Llamas, Miedo, Muertos Vivientes y Dominación. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
1	2	6	1	4

A Estas puertas están cerradas, tienen un sello mágico con símbolos arcanos que ni siquiera el Mago puede descifrar, ningún Héroe podrá abrirlas.

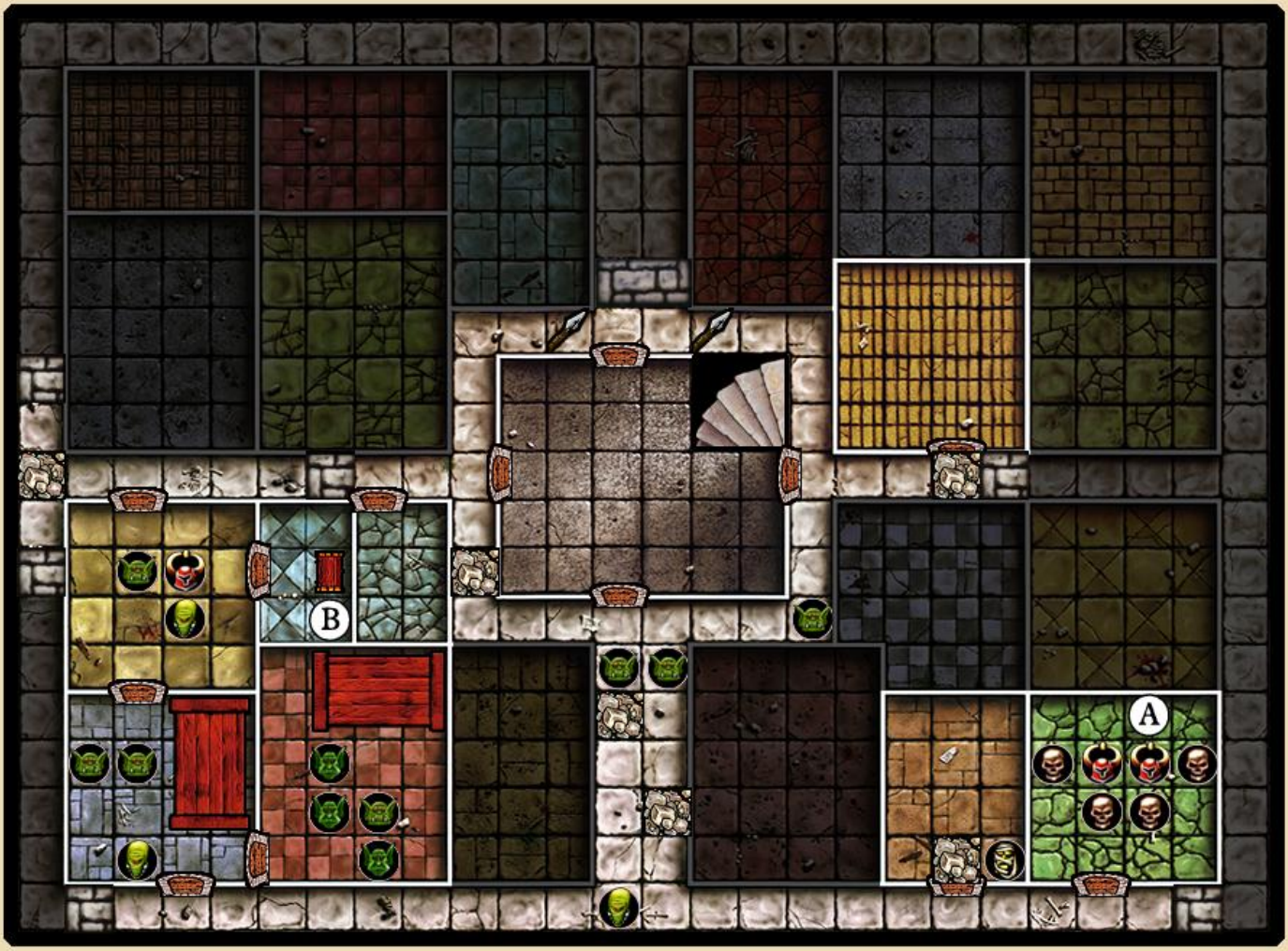
B La Estrella de Occidente se encuentra en la mano del zombi.

C Es una trampa mágica de roca caída, no puede ser descubierta. Cuando el último Héroe haya cruzado esta casilla, el techo se desprenderá bloqueando el regreso.

D Cuando un Héroe abra una puerta de esta habitación, despertará al Lord Brujo. Deberás leer en voz alta… "Habéis roto el sello mágico que mantenía a Lord Brujo prisionero. Ahora se ha despertado del eterno sueño y deberéis huir, pues solo el Filo del Espíritu puede dañarlo".

E El primer Héroe que busque tesoros encontrará el Bastón Mágico oculto en una de las librerías. Desde la habitación de la escalera no se puede encontrar esta puerta secreta.

Monstruo errante: Esqueleto



En Busca del Filo del Espíritu

Insensatos, habéis despertado al Lord brujo. Será una gran amenaza para el Imperio. Debéis destruirlo antes de que traiga a su ejército de Muertos Vivientes a atacar las fuerzas del Emperador. Ahora lo primero será encontrará el Filo del Espíritu, está espada mágica forjada por los enanos de las Montañas del Fin del Mundo y enfriada en las Once Fuentes de Lebin. La espada se encuentra en el antiguo templo en ruinas cerca de Karak Varn.

NOTAS

En este Reto las trampas de Roca Caída son diferentes, indicar donde el techo es peligroso. Cada Vez que un jugador pase por una de estas casilla de Roca Caída, deberá lanzar un dado rojo, si saca 5 o 6 perderá un punto de Cuerpo, si el personaje lleva algún casco, sólo perderá un punto de cuerpo si saca un 6. A los monstruos no les afecta estas casillas, pues conocen bien los pasillos. No debes colocar la ficha de Roca Caída, pues no bloquen el espacio. Has de tener en cuenta de que como no son trampas, no pueden ser encontradas (los jugadores deberán acordarse en que casillas había desprendimientos).

A Este Guerrero del Caos tiene el Filo del Espíritu, al ser destruido, el Héroe más cercano podrá reclamar esta espada mágica. El Guerrero del Caos puede tirar un dado de combate adicional en ataque.

B Cualquier Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del Cofre de Tesoro 200 monedas de oro.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Regreso a Barak Tor

Ahora que habéis encontrado el Filo del Espíritu debéis volver a Barak Tor y derrotar para siempre a Lord Brujo. El Emperador con sus ejércitos ha salido al encuentro de los orcos del Este en el Desfiladero del Fuego Negro. Si falláis el Lord Brujo lanzará sus huestes contra el Emperador desde la retaguardia. Entonces no habrá nadie capaz de evitar que las Fuerzas del Mal caigan sobre todos nosotros siendo el fin de todo lo que conocemos hasta ahora.

NOTAS

En este Reto el Lord Brujo ha recuperado toda su fuerza, pero no debes decirlo hasta que se Encuentren cara a cara con él. Si los jugadores terminan con éxito está misión, el Emperador les Nombrará Campeones del Imperio y les recompensará con 300 monedas de oro a cada uno.

LORD BRUJO, conoce 5 Hechizos del Caos; Bola en Llamas, Miedo, Muertos Vivientes, Dominación y Tempestad. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	6	4	6

A El Lord Brujo ya no se encuentra aquí. Cualquier Héroe que busque tesoros, encontrará dentro de la Tumba de Lord Brujo, una corona de oro valorada en 150 monedas de oro, la Tumba de Lord Brujo aun posee energía maligna del mismo brujo, deberás tirar un dado de combate y si sale una calavera perderás 1 Punto de Mente. Nadie más podrá buscar tesoros en la habitación.

B El Cofre de Tesoro contiene una trampa de flechas venenosas, cualquier Héroe que busque tesoros sin antes buscar trampas, perderás automáticamente 2 Puntos de Cuerpo. El Cofre de Tesoro está vacío.

C Este esqueleto es un antiguo y poderoso guerrero que estaba al servicio del Lord Brujo. Tira el doble de dados para Ataque y Defensa, y tiene 3 Puntos de Cuerpo.

Monstruo errante: Momia.

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

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

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

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

"Después llegó la Guardia de la Muerte, las fuerzas de elite de los Caballeros de Morcar. Nuestro ejército huyo. Solo la guardia personal del Emperador resistió y mucho se sacrificaron para asegurar la retirada del Emperador."

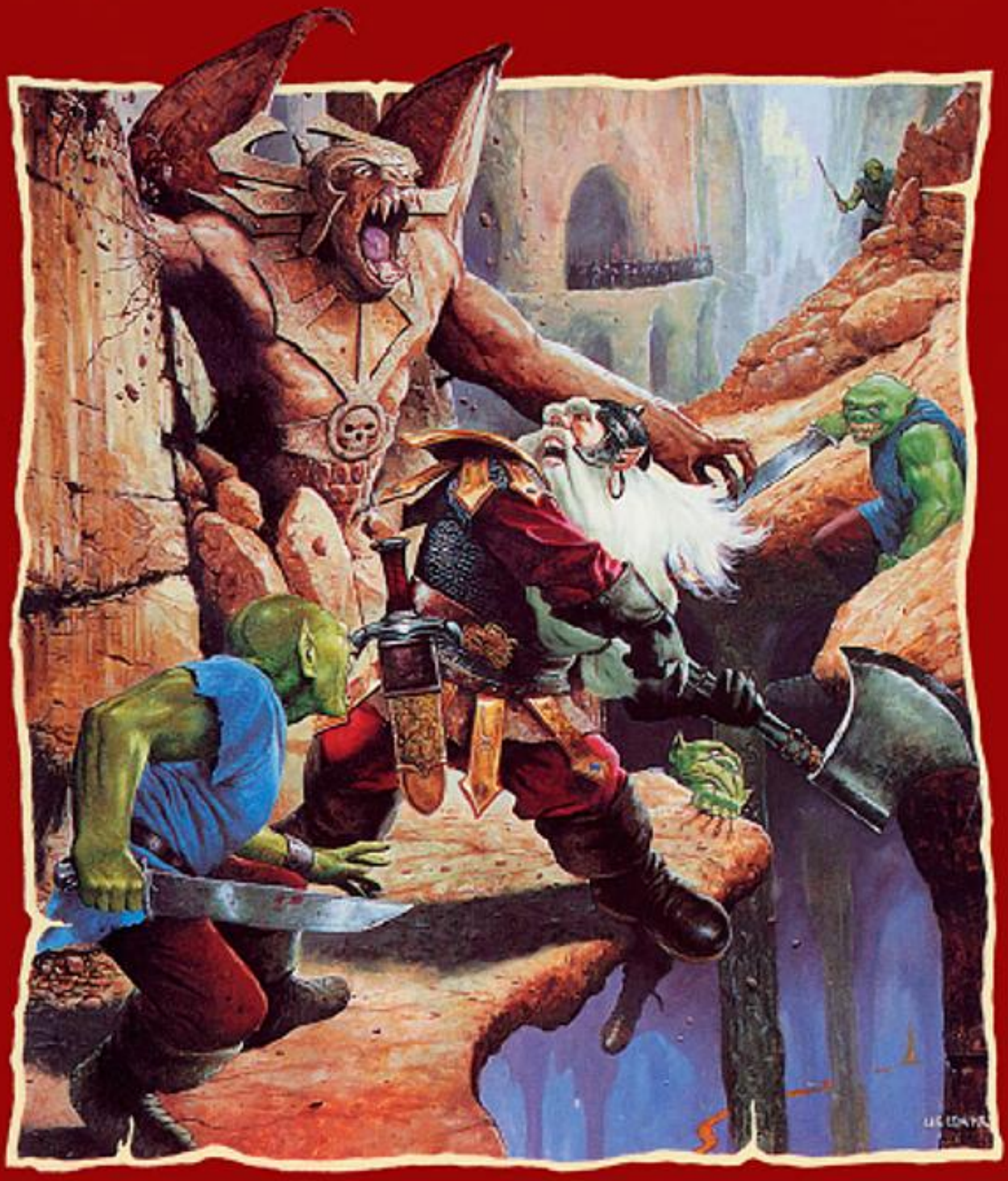
"Los restos del ejercito ahora están en Karak Barn – la antigua fortaleza de los Trolls. No tienen suministros para una larga batalla, por ello hemos de actuar rápidamente si queremos salvar al Emperador y a sus tropas."

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

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

HeroQuest

LA TORRE DE KELLAR



Amigos, como sabéis el Emperador está sitiado en la Torre de Kellar, el bastión interior de la fortaleza de Karak Varn. La plaza está bien defendida, pero temo que el tiempo actúa contra nosotros. El destacamento se debilita por hambre, mientras el enemigo se fortalece día a día."

"Hay una forma en la que podemos ayudar. El gran libro del Tomo de Sabiduría me ha revelado la existencia de un pasadizo secreto ya olvidado. Será vuestro empeño encontrar este pasadizo secreto y rescatar al Emperador llevándolo a lugar seguro. El pasadizo es conocido como el Escarpado de Grin y fue llamado así en honor al Enano que lo descubrió. Grin era un solitario. Toda su vida la dedicó a buscar una veta de oro, pero jamás la encontró. Sin embargo, en su búsqueda descubrió un estrecho pasadizo que recorría la orilla de un abismo. Exploró más allá y se encontró en las cavernas inferiores de la Torre de Kellar, el bastión de la fortaleza de Karak Varn (la gran fortaleza de los Enanos que queda en el corazón de las Montañas del Fin del Mundo). Grin grabó un mapa en una piedra para poder encontrar de nuevo la senda descubierta. Este mapa se lo dio a su señor, Belorn.

"Las Montañas del Fin del Mundo recorren la frontera oriental del Imperio. Hace muchos miles de años los Enanos hicieron de estas montañas su hogar. Con su destreza y talento como ingenieros construyeron grandes ciudades excavadas de la roca viva. Las ciudades se comunicaban por túneles que se extendían por muchos kilómetros bajo las montañas. En la ladera este de las montañas, los Enanos construyeron grandes fortalezas para vigilar la Tierra de las Tinieblas. La mayor de estas fortalezas era Karak Varn."

"Los Enanos vivieron muchos años en paz, pues los orcos y los goblins no se atrevían a molestarlos después de su terrible derrota en el Tor de Keloth. Pero durante este tiempo de paz los Enanos descuidaron sus fortalezas. Los destacamentos se hicieron más y más pequeños, y las guardias menos vigilantes. Entonces llegó Morcar. Durante años había reclutado pacientemente un nuevo ejército de orcos y goblins. Cuando atacó lo hizo por sorpresa. Los Enanos lucharon con gran valor pero sus enemigos eran demasiados."

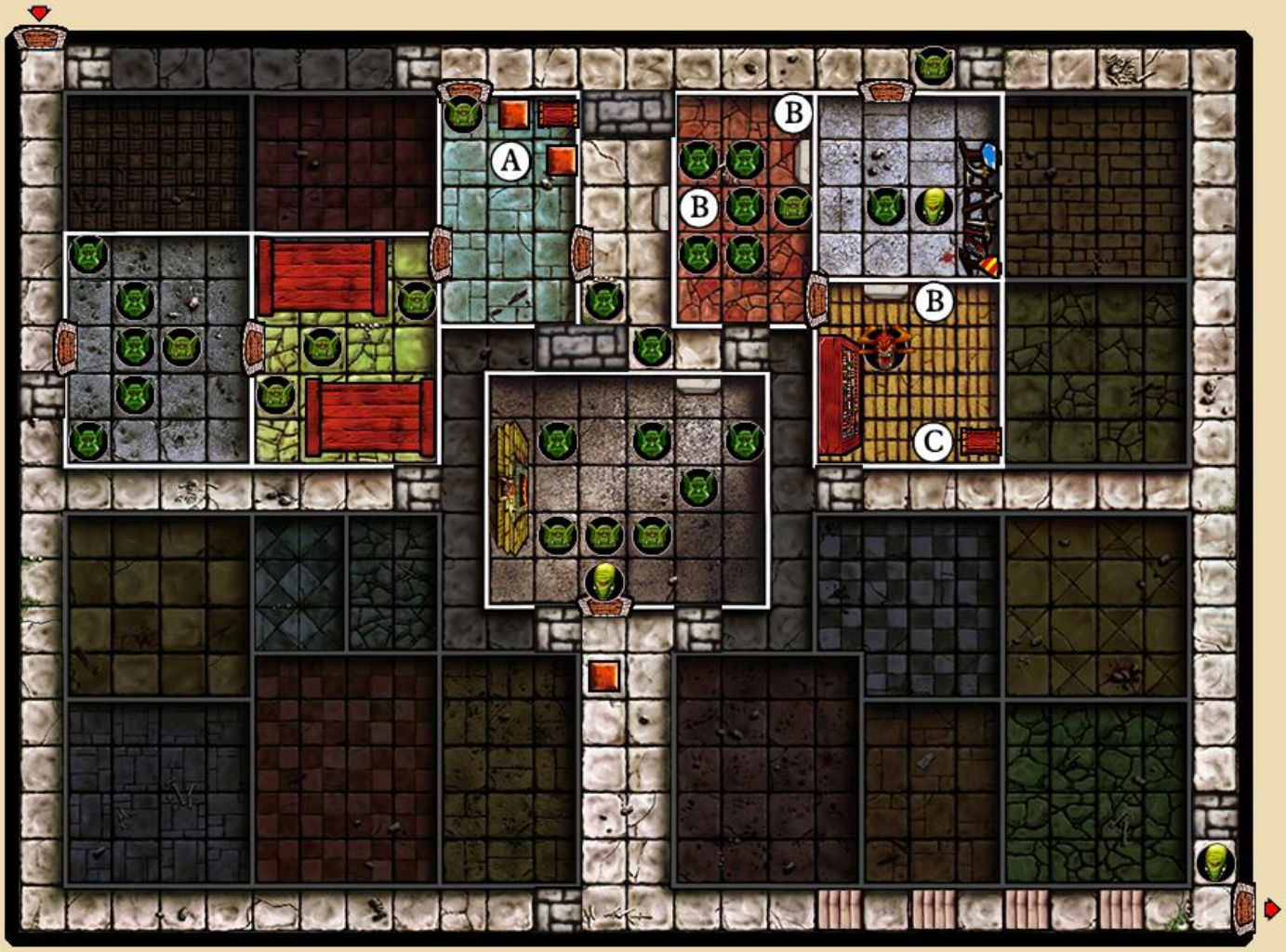
"Una a una cayeron sus ciudades. Solo Karak Varn se mantuvo."

"Tendréis que viajar a través de los Aposentos de Belorn, por pasadizos antiquísimos que se extienden en las profundidades de las Montañas del Fin del Mundo. Los aposentos de Belorn son ahora ruinas. Han sido despojados de las riquezas que un día adornaron los distintos salones y pasadizos. Ahora solo viven allí los orcos y los goblins. Deberéis hacerles pagar cara su transgresión."

"Ni siquiera el Tomo de Sabiduría ha podido mostrarme exactamente dónde está la senda secreta. Tendréis que encontrar los cuatro trozos del mapa de Grin que están dispersos por las habitaciones para hallar el camino a la Torre de Kellar. No podéis fallar, pues significaría la perdición de nuestra causa. Yo os conduciré a La Gran Puerta, pero desde allí tendréis que seguir solos."

"Preparaos, pues salimos al amanecer."





La Gran Puerta

No puedo ir más lejos con vosotros. una vez sobrepaséis esta puerta dependeréis solamente de vosotros mismos. Esta puerta os llevará a los Aposentos de Belorn. Yo vigilaré vuestro progreso y os ayudaré si puedo. Llevad estos cristales con vosotros siempre. Si el cristal que lleváis brilla de un color rojo intenso, mirad fijamente en sus profundidades, así será como yo contactaré con vosotros cuando me necesité

NOTAS

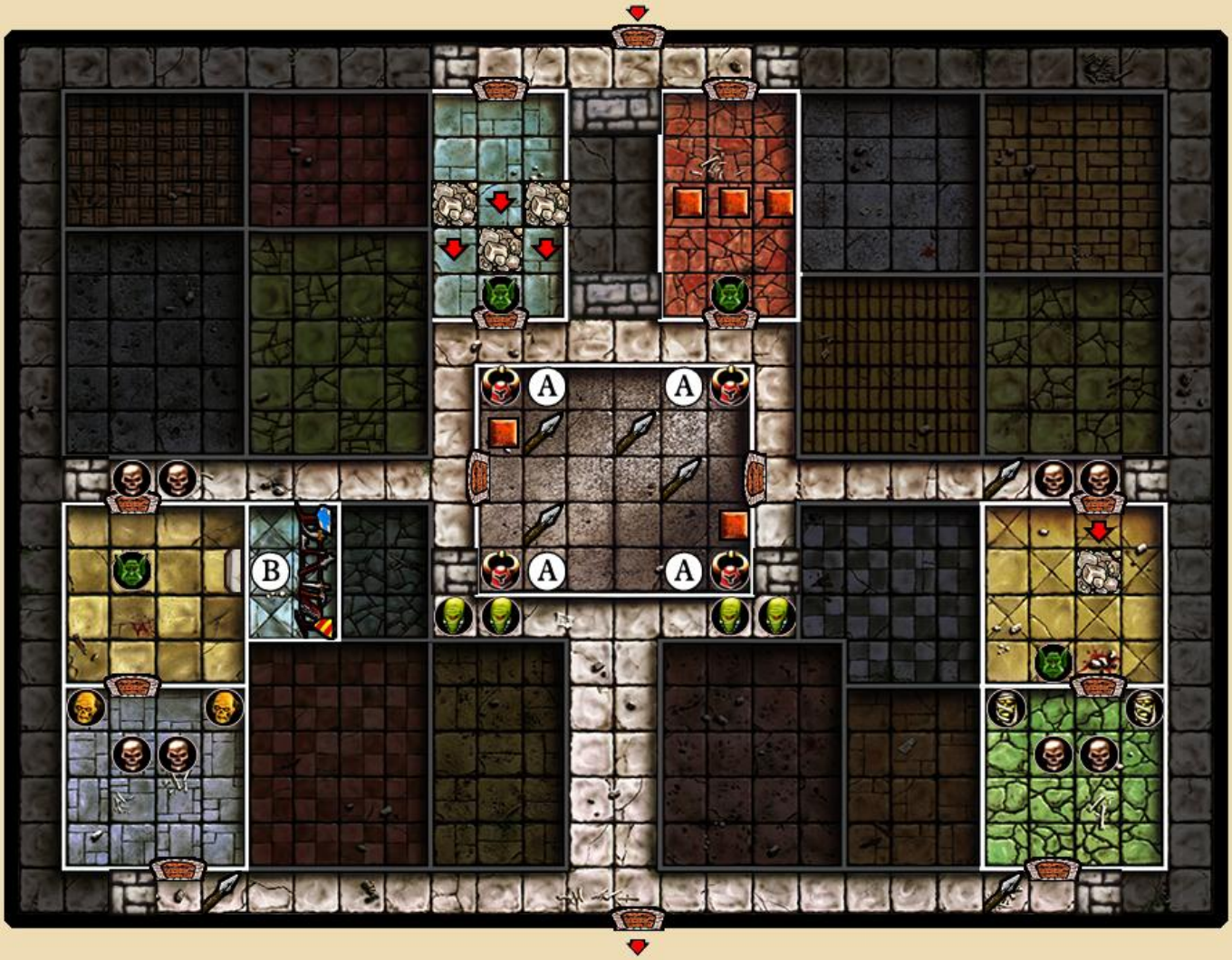
Los Héroes comienzan por la puerta superior que se encuentra en el borde del tablero. En este reto sólo tendrán que llegar a la puerta inferior izquierda para seguir avanzando.

A Este cofre de tesoro está vacío.

B Estas tres puertas secretas están controladas mágicamente y no podrán ser encontradas realizando una búsqueda de puertas secretas. Tú, como "Malvado Brujo" podrás colocar una o más de estas puertas sobre el tablero en cualquiera de tus turnos. Cuando lo hagas, deberás declarar inmediatamente que se ha abierto una puerta. Coloca la habitación o habitaciones. Podrás mover estos monstruos durante el mismo turno.

C Dile a los jugadores que la gárgola parece una estatua. Esta gárgola no se moverá. En el cofre se encuentran 200 monedas de oro, no obstante también contiene una trampa. Si alguien busca tesoros sin antes encontrar y desactivar la trampa, la gárgola cobrará vida. Si los héroes desactivan la trampa, cuéntales lo que hubiera ocurrido sino lo hubieran hecho. La gárgola no podrá ser herida hasta que haya cobrado vida y movido o atacado a un héroe.

Monstruo errante: Orco



Sala de los Guerreros

El cristal que os dio Mentor brilla con una luz roja intensa. Lo observáis y veis como Mentor os dice: "Delante se encuentran las Salas de los Guerreros, salas antiguas en las que se honraban a los grandes guerreros de los Enanos. Los hechos de cada uno han sido grabados en las paredes para que jamás sea olvidado su valor. Pisad con cuidado. Estas salas fueron diseñadas para probar a los guerreros Enanos, llenas de trampas y enemigos mágicos".

NOTAS
Todos los monstruos de estas salas son ilusiones creadas por la magia de los Enanos. Los jugadores, sin embargo, tendrán que luchar contra ellos como si fuesen reales.

A Estos cuatro guerreros del Caos, son en realidad armaduras encantadas utilizadas para probar la destreza en la lucha de los guerreros Enanos. Luchan como guerreros del Caos, tienen las mismas características.

B Esta es la armería secreta de los Enanos. El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará dos Dagas Mágicas (son Artefactos).

Monstruo errante: Fimir



Pasaje en Espiral

La Gran Ciudadela queda profundamente enterrada en las montañas. A la serie de escaleras que llevan a la Ciudadela se les conoce como el Pasaje Espiral. Aquellos que las atraviesen les parece que bajan para siempre, girando, hasta el mismo corazón de la montaña. El viaje descendente a las habitaciones principales es largo. Tened cuidado, pues los orcos han colocado muchas trampas para protegerse contra posibles ataques.

NOTAS

En este reto se incorpora una nueva trampa, los jugadores deberán correr delante de una gran bola de piedra, esta trampa es muy poderosa y podrá incluso matar a un Héroe.

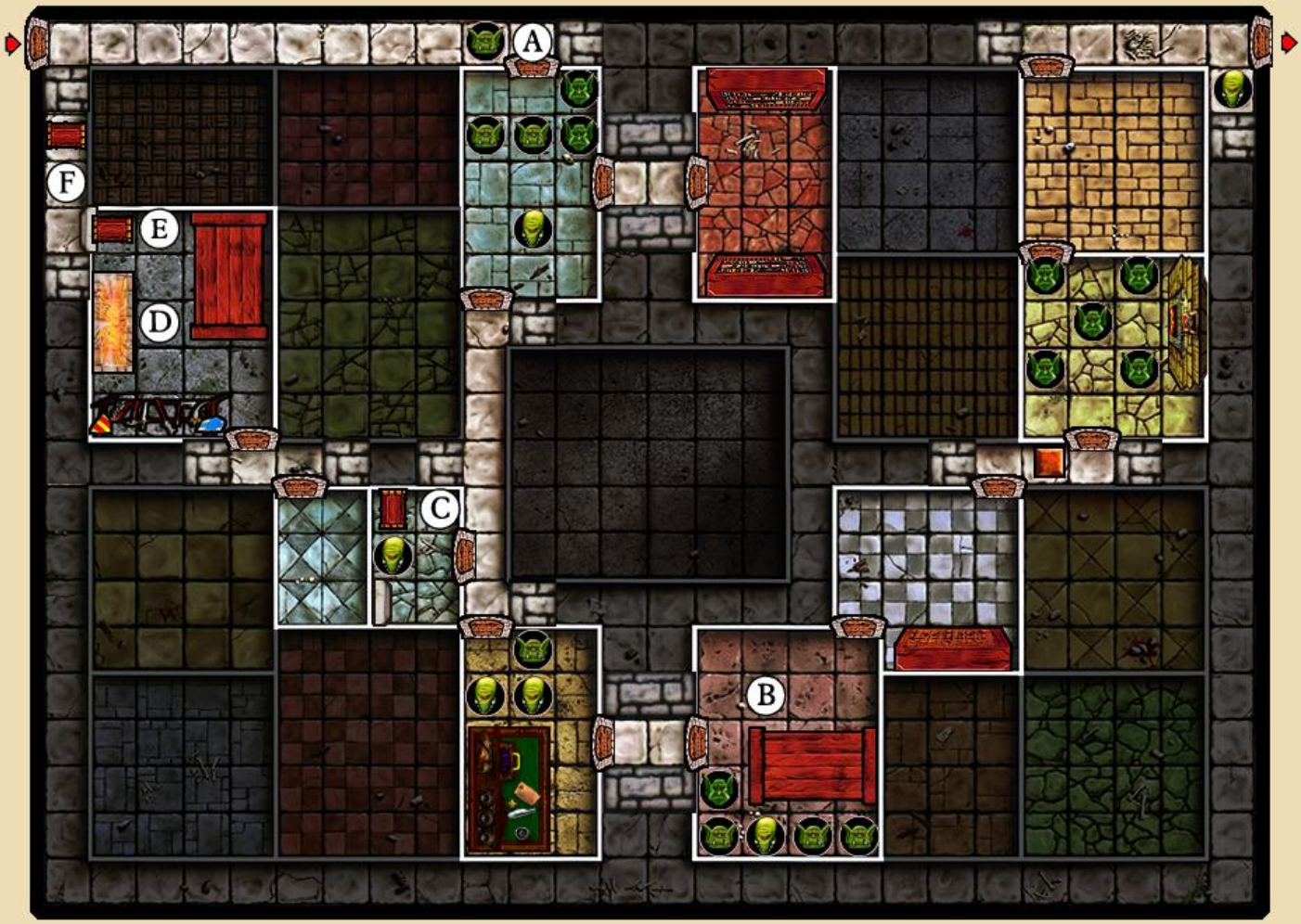
A Cuando el último Héroe haya pasado por la casilla marcada con la "A", una gran bola de piedra caerá desde el techo. Se debe colocar la ficha de Gran Bola de Piedra en la casilla marcada con la "A". En los turnos del Malvado Brujo, deberás lanzar dos dados rojos y sumar 4 para ver cuántas casillas recorre. Esta bola golpeará el muro rompiéndose y bloqueando la casilla marcada con un símbolo de explosión. Si una de estas bolas alcanza a un Héroe, esta pasará por encima de él provocando 5 dados de combate de daño, el Héroe no podrá tirar por defensa. No es una trampa que pueda encontrarse.

B Todas las trampas que se encuentran en los pasillos marcados con la "B" han sido muy bien ocultadas, con lo cual, cualquier Héroe que busque trampas sólo encontrará la primera trampa (la más cercana a él). Si se desactiva esta trampa, el Héroe podrá encontrar la siguiente trampa si vuelve a realizar una búsqueda de trampas.

C Coloca la puerta de salida de madera aquí, así los jugadores creen que es la salida.

D Cuando los Héroes consigan llegar hasta las escaleras, deberás indicarles que han escapado.

Monstruo errante: Orco



Forja de los Enanos

El mayor talento de los Enanos se manifestó en sus trabajos con el metal. Pocos son los que se pueden comparar con los Enanos en su destreza y comprensión del metal elaborado. Las armas que forjaron en el amanecer de los tiempos son legendarias. La belleza de sus joyas es codiciada por reyes. Se dice que aunque los orcos han vivido en los Aposentos de Belorn, aún no han podido encontrar la Forja de los Enanos. "Parte del mapa de piedra de Grin se encuentra aquí".

NOTAS

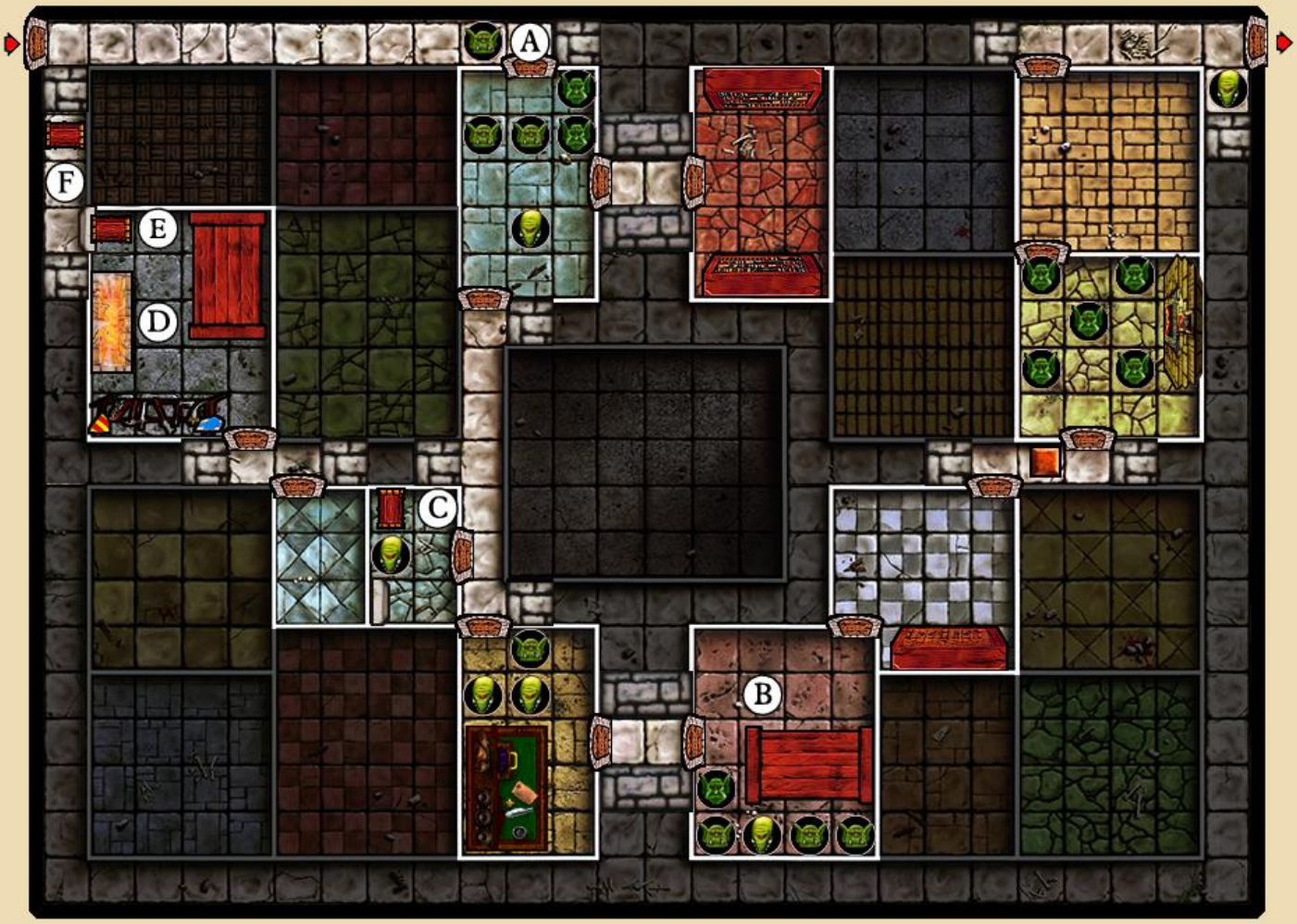
Cuando los Héroes encuentren parte del mapa de piedra de Grín, deberás darles una de estas fichas. Este mapa está compuesto de cuatro trozos.

A Cuando este orco muera, en su último gruñido de dolor alertará a los que se encuentran en el interior de la habitación. Deberás abrir la puerta y colocar el contenido de la habitación.

B El Fimir que se encuentra en esta habitación conoce el Hechizo del Caos Oxidación. Podrá lanzarlo tres veces. Si lanza el hechizo no podrá atacar. El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una preciosa gema valorada en 100 monedas de oro.

C El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará el Anillo de Fuego.

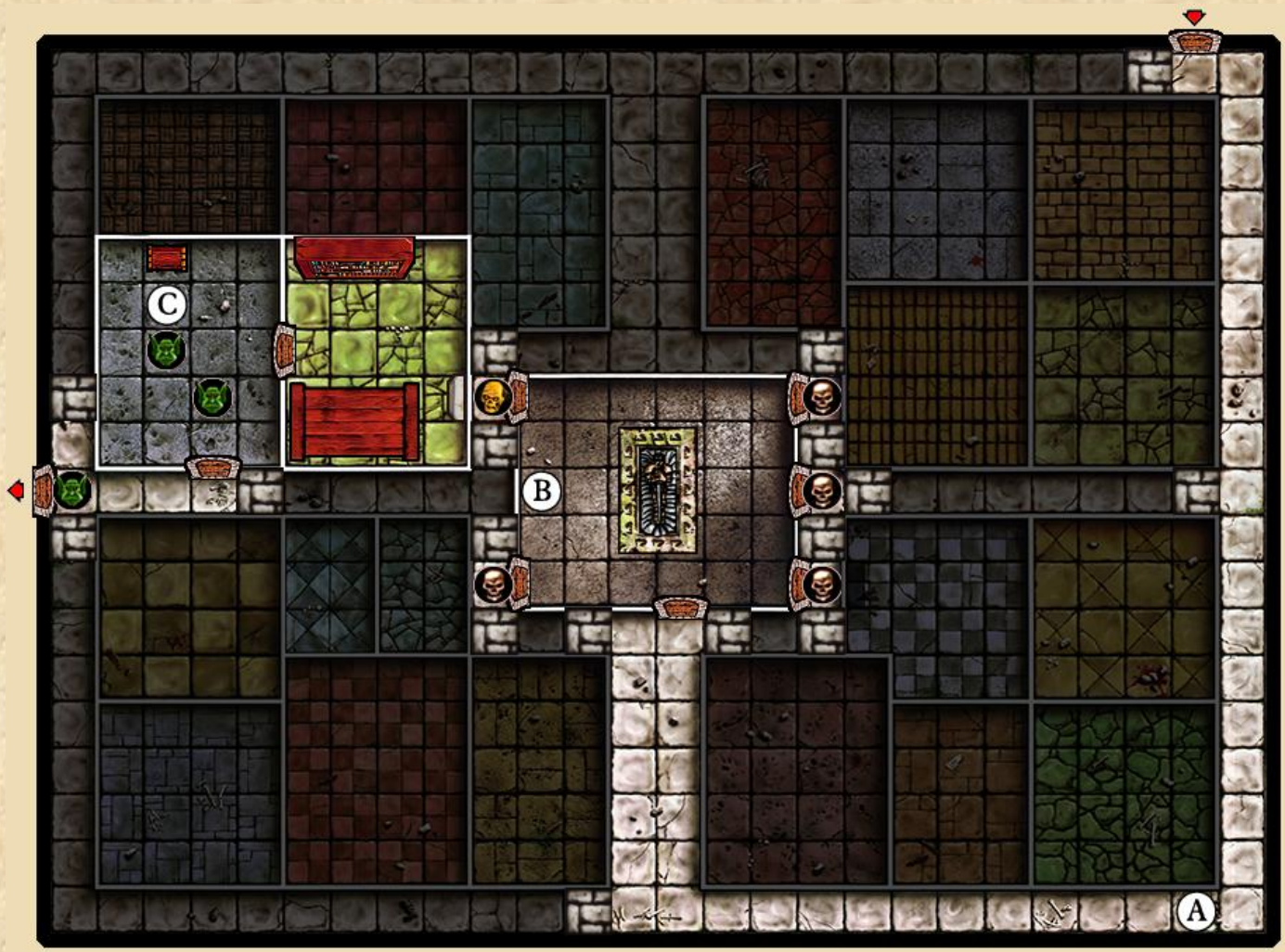
D Esta es la Forja de los Enanos. El calor de la forja es muy intenso pues sus rescoldos siguen encendidos por un fuego mágico traído desde las mismas entrañas de la Tierra. En cada turno saltarán chispas que quemarán a cada uno de los presentes de la habitación exceptuando al Enano. Todos los demás "personajes" y monstruos deberán tirar un dado de combate. Cualquier jugador que saque una calavera, su Héroe o criatura perderá un Punto de Cuerpo.



E Este cofre contiene una trampa de dardo envenenada. Si el Héroe busca tesoros sin que antes esta trampa haya sido desarmada, perderá dos Puntos de Cuerpo. El cofre contiene una de las partes del mapa de piedra de Grín.

F El primer Héroe que busque tesoros en este pasadizo especial, descubrirá 300 monedas de oro en el interior de este cofre.

Monstruo errante: Fimir



Panteón de los Reyes Enanos

Los Enanos tuvieron muchos y muy grandes Reyes. Belorn construyó La Gran Ciudadela y fue honrado con un gran panteón funerario. Sus descendientes que demostraron ser todos dignos de su linaje, fueron enterrados allí, junto a sus progenitores. Reyes como Holgar, quien comandó a sus guerreros en las batallas de las Colinas de Keloth, y Garin quien luchó hasta morir, junto a sus hermanos, cuando las legiones de Morcar atacaron los Aposentos. Aquí encontraréis otra parte del mapa de piedra de Grin.

NOTAS

ESQUELETOS DE LOS REYES ENANOS, poseen los siguientes atributos:

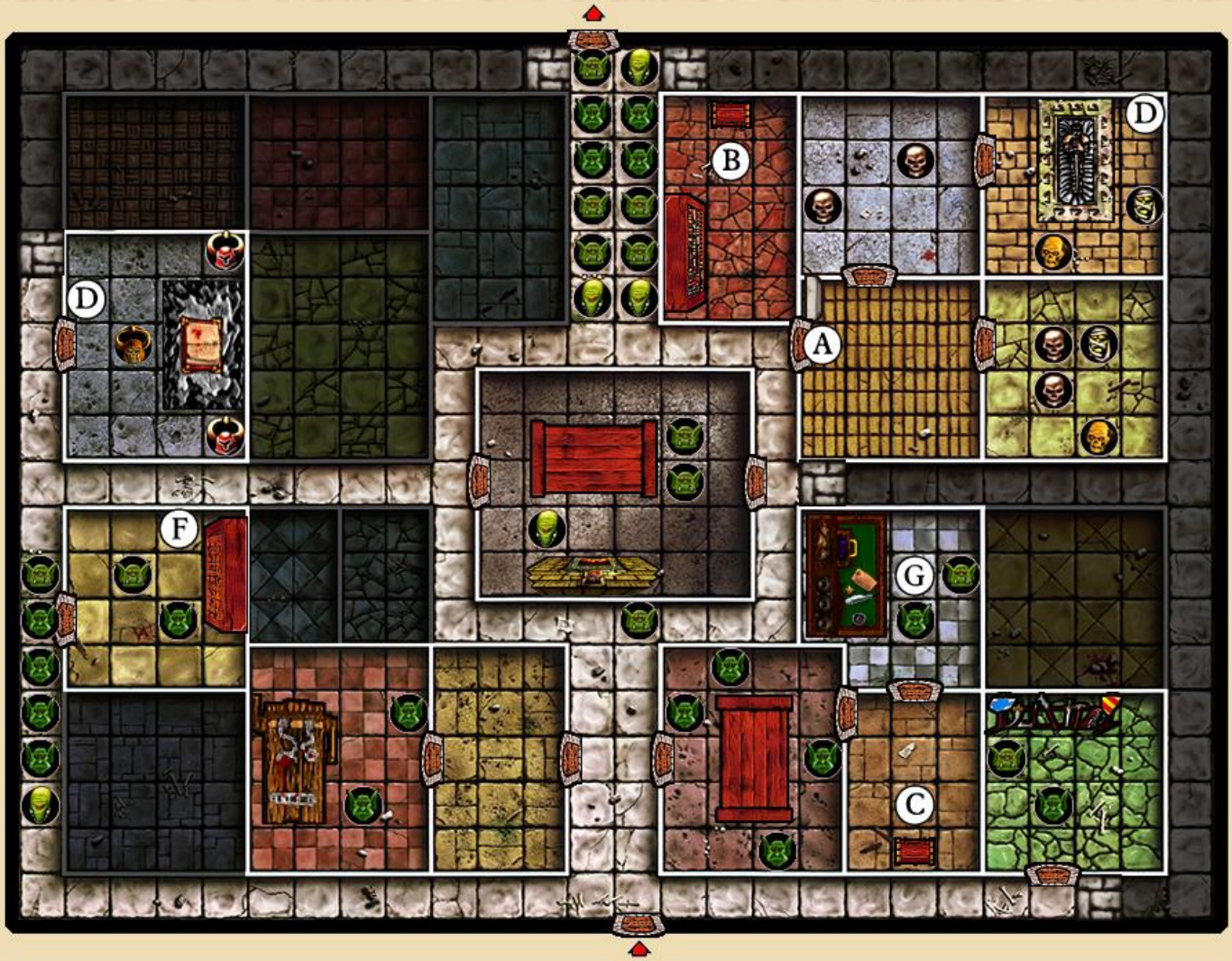
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	3	4	2	0

A Cuando el primer Héroe pise la casilla marcada, deberás leer en voz alta lo siguiente: "El sonido distante de guerreros resuena por el pasillo. No hay duda de que un destacamento ha sido enviado a interceptaros. Apresuraros. Hay poco tiempo." En tu próximo turno, tira un dado rojo para ver cuántos monstruos entran en el pasillo en de cada turno. Sólo usarás fimirs, orcos, goblins y guerreros del Caos.

B Cuando una de las puertas (con un esqueleto detrás de ella) sea abierta todas las demás puertas de la habitación se abrirán a la vez. Estos esqueletos son los Reyes de los Enanos de otros tiempos. Los esqueletos no se moverán ni atacarán hasta que sea atacado uno de ellos. El zombi podrá atacar normal.

C El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará la segunda parte del mapa de piedra de Grín. Deberás darle al jugador uno de los símbolos del mapa.

Monstruo errante: Fimir



Gran Ciudadela

Situada en el centro de los aposentos de Belorn. Es aquí donde viven la mayoría de las criaturas oscuras de Morcar. Encontrarás grandes cantidades de orcos, goblins y fimirs, pues se están congregando para realizar un ataque contra el Imperio. Los lidera un malvado brujo llamado Gragor. Quedáis advertidos. La batalla pronto estallará. Esta victoria no está asegurada. La tercera parte del mapa de piedra de Grín, debe estar escondida...

NOTAS

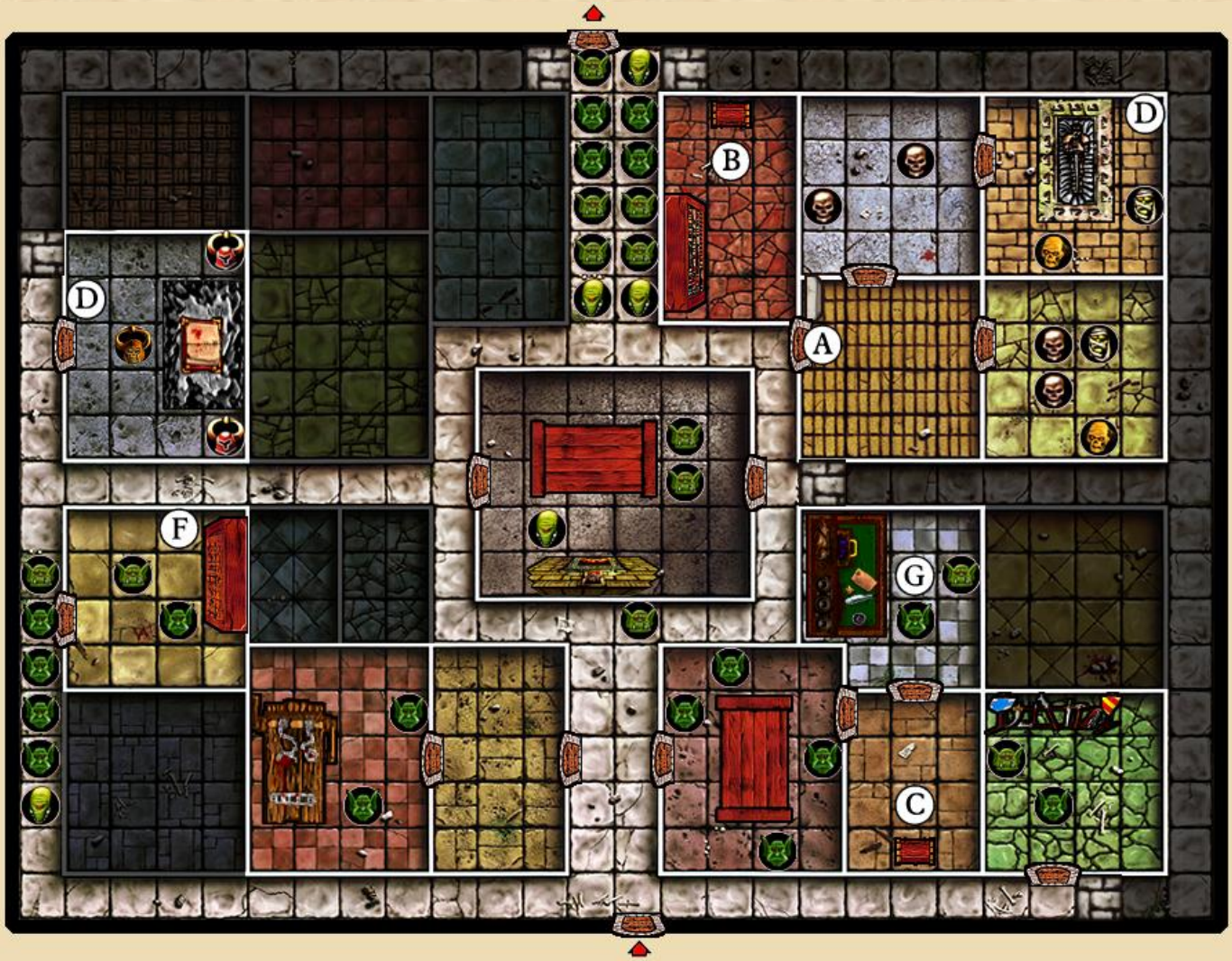
Si los jugadores alcanzan la puerta de salida antes de encontrar la tercera parte del mapa de Grín, deberás advertirles que no pueden abandonar las estancias sin él, pues es extremadamente necesario para proseguir la Aventura, y como Héroes que son, no pueden abandonar el lugar sin él, ya que sería un autentico fracaso. Si insisten en abandonar, el reto ha fracasado y empiezan de nuevo.

A Para abrir esta puerta, se debe hacer una tirada para forcejearla. Se lanzan los dos dados rojos y se debe sacar un número igual o inferior a los Puntos de Cuerpo de ese héroe. Si no lo logra, acaba turno.

B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará 2 Pociones Curativas.

C El primer Héroe que busque tesoros, encontrará el Mapa de piedra de Grín dentro del Cofre de Tesoro. También encontrará una Daga Mágica y un Pergamino de Hechizo “Valentía”.

D Esta tumba contiene restos del esqueleto de un gran héroe. El primer Héroe que busque tesoro encontrará una Ballesta llena de polvo.



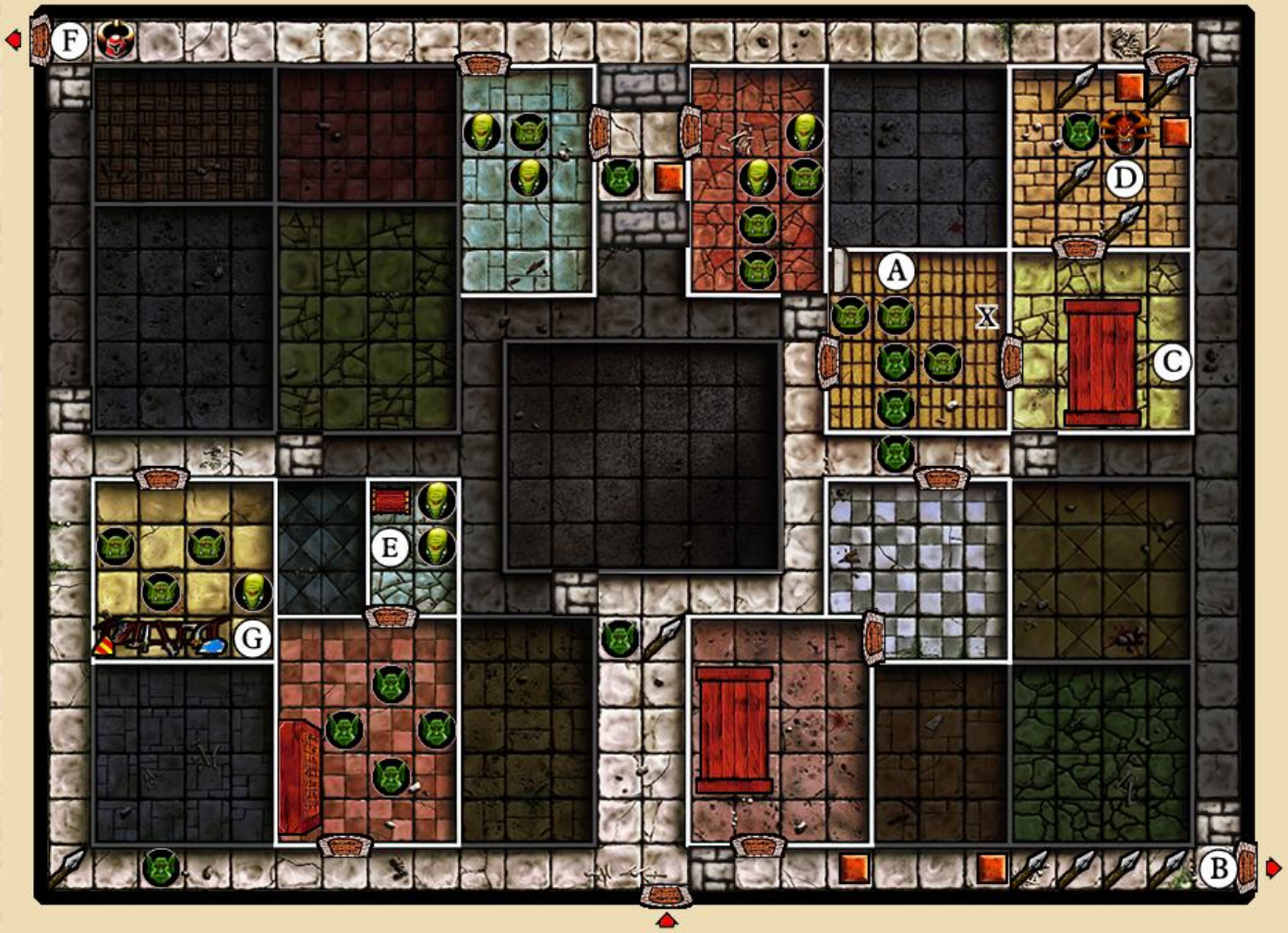
E **GRAGOR**, el malvado brujo del Caos está aquí. Conoce 5 hechizos del Caos (Llamada a los Orcos, Miedo, Oxidación, Bola en Llamas, Rayo Mortífero). Los atributos que posee, son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	3	4	3	6

F El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un botín de 250 monedas de oro. Si no desactiva la trampa que tiene el cofre, se dispararán flechas y perderá 2 Puntos de Cuerpo.

G El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un pequeño frasco que contiene un líquido verdoso. No reveles los efectos del brebaje. Si un Héroe se atreve a tomarlo, dile que empieza a sentirse mal, y cae al suelo retorciéndose de dolor. Lanza un dado rojo, el resultado será los turnos que el Héroe se siente indispuesto y no puede moverse. No obstante, al finalizar los dolores, recuperará sus valores de Cuerpo y Mente que había perdido. Si no se usa en este reto, dile que la Pócima cae al suelo y se rompe.

Monstruo errante: Fimir



Corredor Este

Portón del Este es el final de los aposentos de Belorn. Pero para llegar hasta ella tendréis que franquear el pasillo. Este corredor está bien guarnecido. Los enemigos serán numerosos. Tendréis que luchar durante todo el recorrido hasta llegar al Portón del Este. Deberéis penetrar en el corredor a través de la puerta Sur. La última parte del mapa de piedra de Grín, debe encontrarse aquí.

NOTAS

La puerta de acceso a las estancias del Portón del Este, está bloqueada. Deben hallar una ruta alternativa que les conduce a las Minas de Belorn. No pueden terminar sin la pieza del mapa.

A El líder de estos orcos es **OGRAK**, infame capitán orco que dirige a las malvadas criaturas por las fronteras de las provincias del Imperio, saqueando las aldeas. Los atributos que posee, son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	3	3

En cualquier turno del Malvado Brujo, puedes mostrar la puerta secreta y el contenido de ambas salas.

B La puerta está atrancada, por más que se intente, no se abrirá.

C El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará un Elixir de Vida.

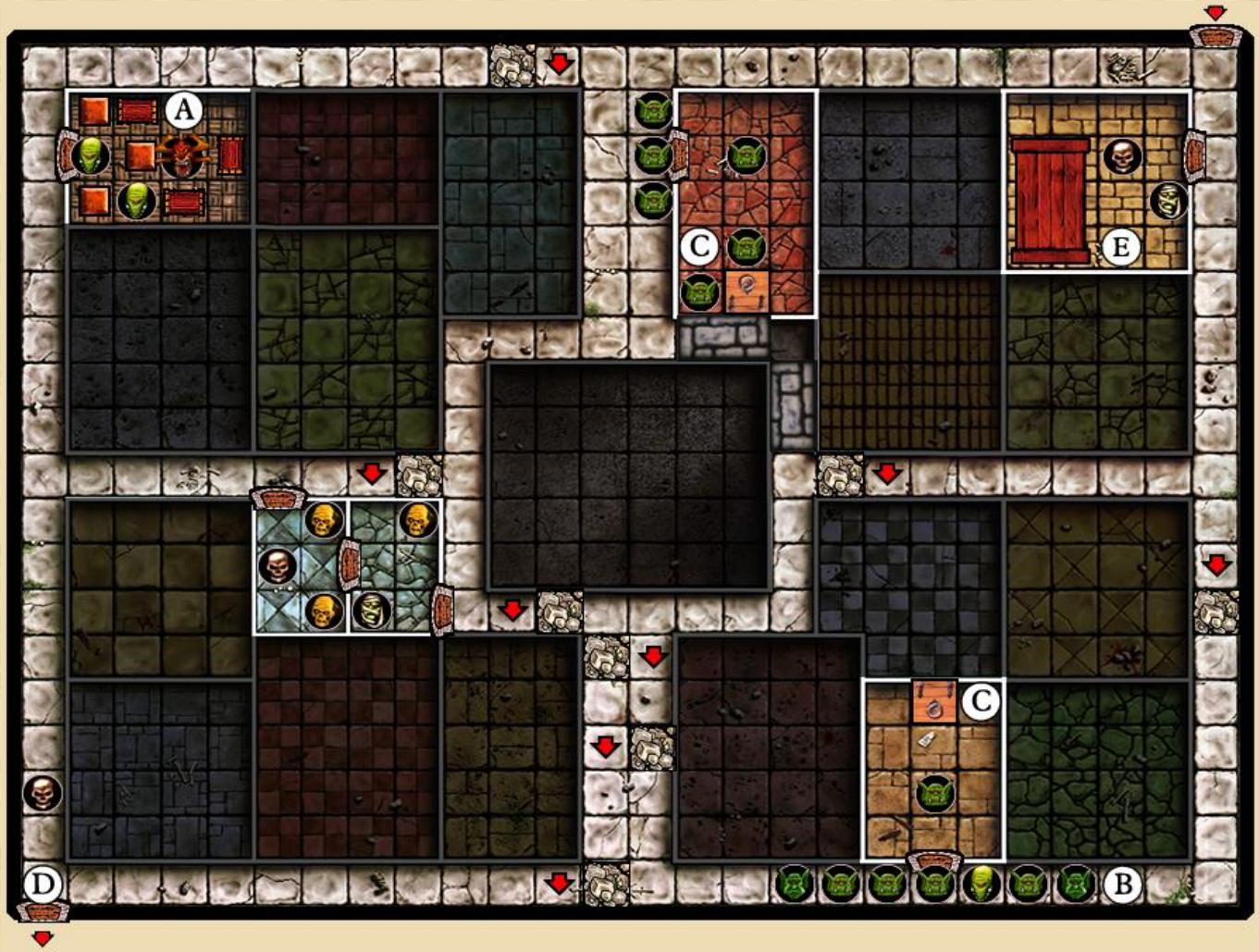
D La Gárgola en esta habitación, es una estatua de piedra, no podrá ser herida por ninguna arma ni magia. Esta información no se revelará hasta que hayan malgastado los Héroes un turno en atacarla.

E El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará la última parte del Mapa de Grín con 100 monedas de oro en el Cofre de Tesoro.

F Esta puerta de madera, es la entrada a las Minas de Belorn. Diles a los Héroes que se encuentran símbolos de los enanos de peligro inscritos en la puerta.

G El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Lanza y un Escudo.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Mina de Belorn

Los Enanos eran expertos mineros, capaces de perforar las rocas más. Los Reinos de los Enanos de antaño, se construyeron sobre valiosos metales. Dentro de los aposentos, se encuentra la Mina de Belorn, una antiquísima mina que una vez fue la más rica de todas. Tened cuidado, la mina ha sido abandonada desde hace siglos y los túneles pueden derrumbarse. Los orcos habitan las minas esperando encontrar el oro que las leyendas cuentan...

NOTAS

Advierte a los jugadores que deben ser cautelosos a la hora de caminar por el interior de la mina, pues el aspecto de la misma deja entrever que puede venirse abajo en cualquier momento.

A La Gárgola de esta habitación está viva y lista para la batalla. Cada cofre tiene una trampa de Gas venenoso, si abren cualquier cofre sin haber desactivado las tres trampas, todos los Héroes en esta habitación perderán 1 Punto de Cuerpo automáticamente. Cada cofre tiene 200 monedas de oro.

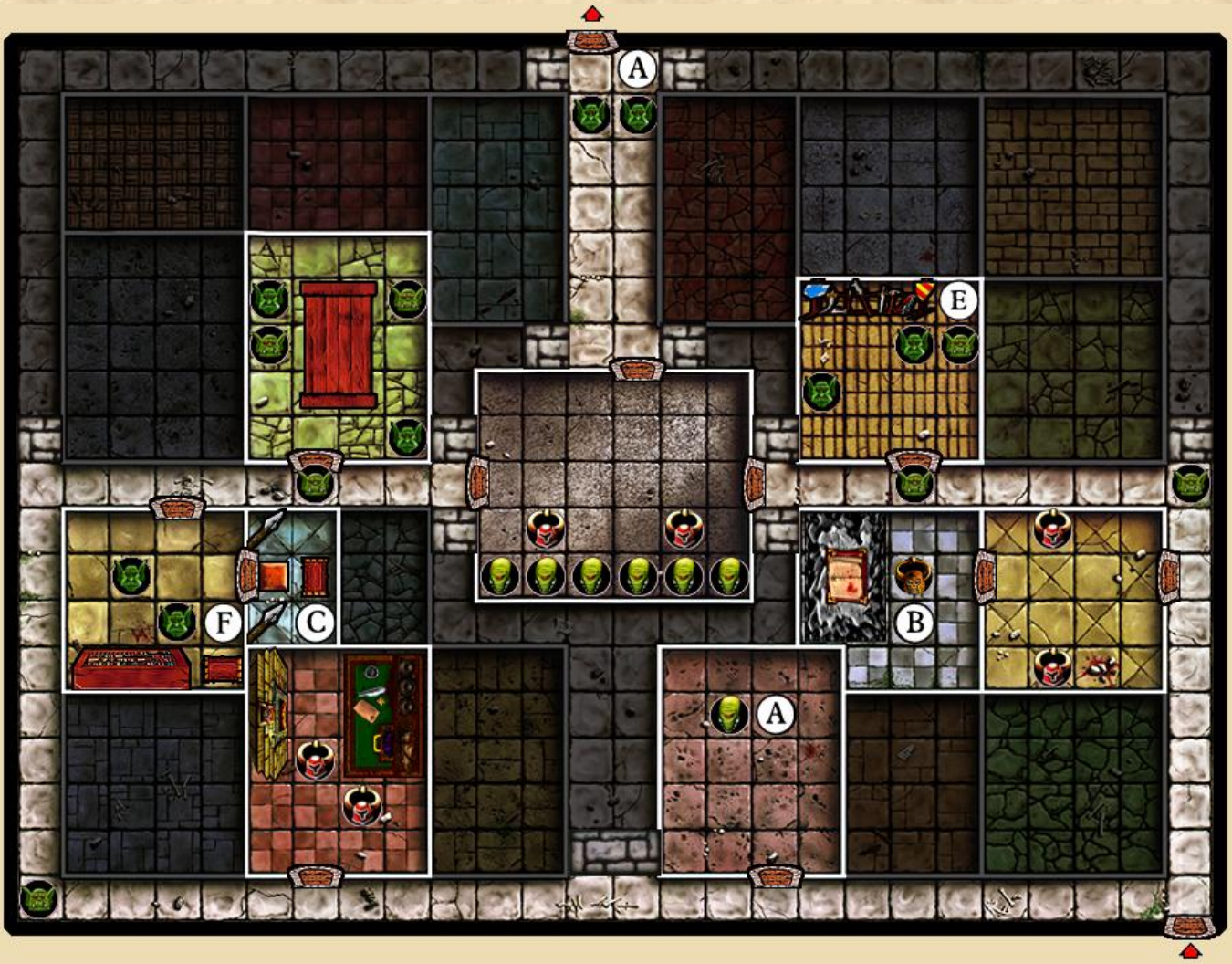
B Este grupo de Orcos y Goblins se encuentran buscando oro.

C Estas trampillas están unidas por un túnel. Se finaliza el turno al aparecerá por la otra trampilla, y el Héroe o Monstruo que lo atraviese deberán tirar un dado y si sale una calavera, perderá 1 Punto de Cuerpo.

D En esta puerta se encuentran símbolos de los Enanos, que indican que es el camino hacia el Portón del Este.

E El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará sobre la mesa una Poción Curativa.

Monstruo errante: 2 Orcos



Portón del Este

Habéis recorrido un largo camino para llegar hasta aquí. Deberéis franquear el Portón del Este para llegar hasta el Pico de Grín y rescatar a nuestro Emperador. El Portón del Este indudablemente estará bien vigilado, pues estáis más cerca de las Tierras de las Tinieblas de lo que jamás habéis llegado a estar.

NOTAS

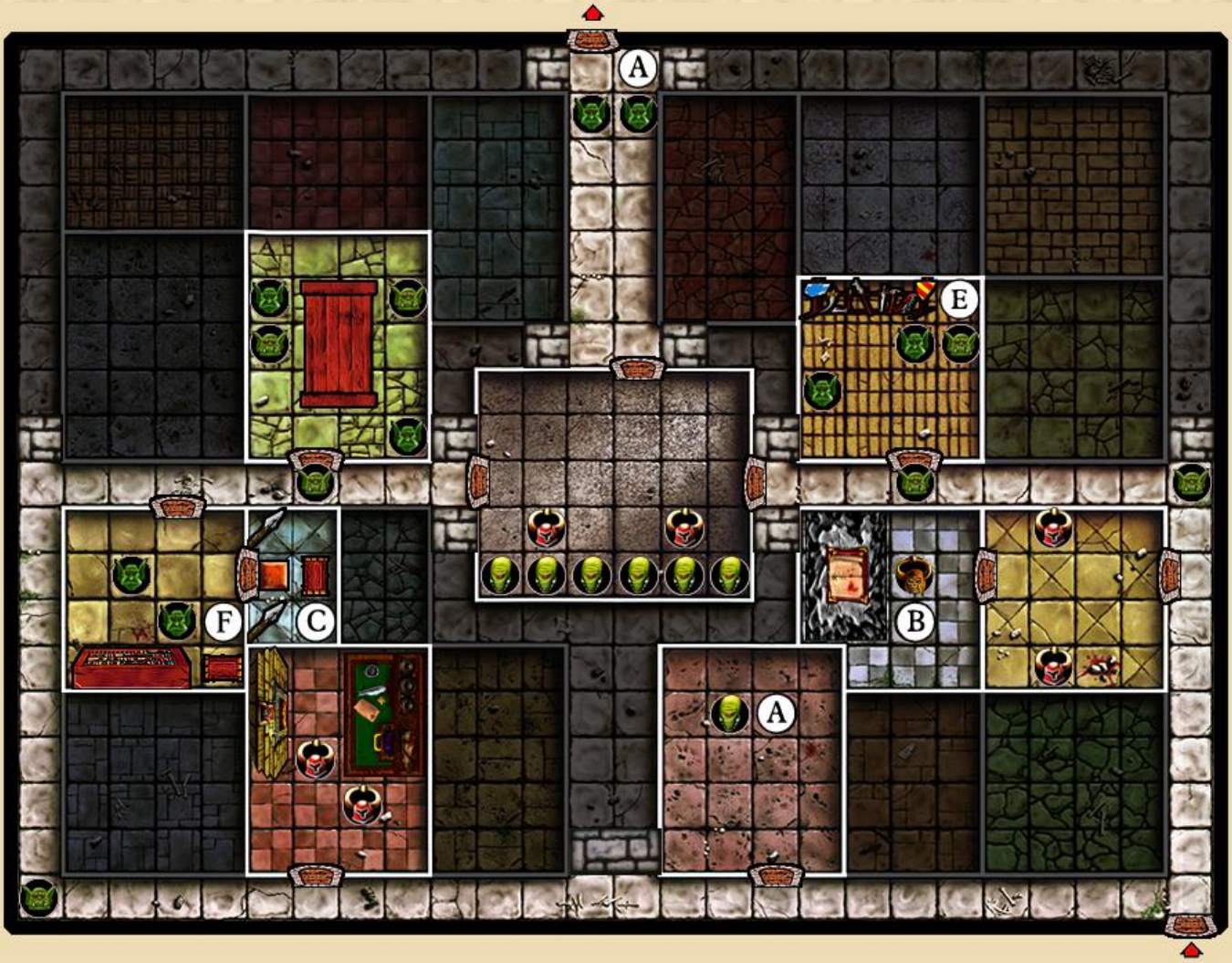
Debes indicar que para abrir el Portón del Este, el Héroe necesita el mapa de piedra de Grín.

A Este monstruo es un cambia formas. Actualmente tiene la apariencia de un Fimir. Cada vez que sea eliminado, saca una carta al azar de Monstruos. La criatura que salga será la nueva forma que adoptará este cambia formas. Si la carta que sale es del mismo tipo que antes, morirá definitivamente. Si un Héroe busca tesoros, encontrará en la librería dos Pergaminos de Hechizos, "Piel de Roca" y "Genio".

B Sala privada de **BOROKK**, Malvado Brujo del Caos. Para atacar la mente, podrá tirar dos dados de combate, por cada calavera que saque el Héroe perderá un Punto de Mente. Los atributos que posee son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	3	6

C El primer Héroe que busque tesoros, encontrará 150 monedas de oro en el Cofre de Tesoro.

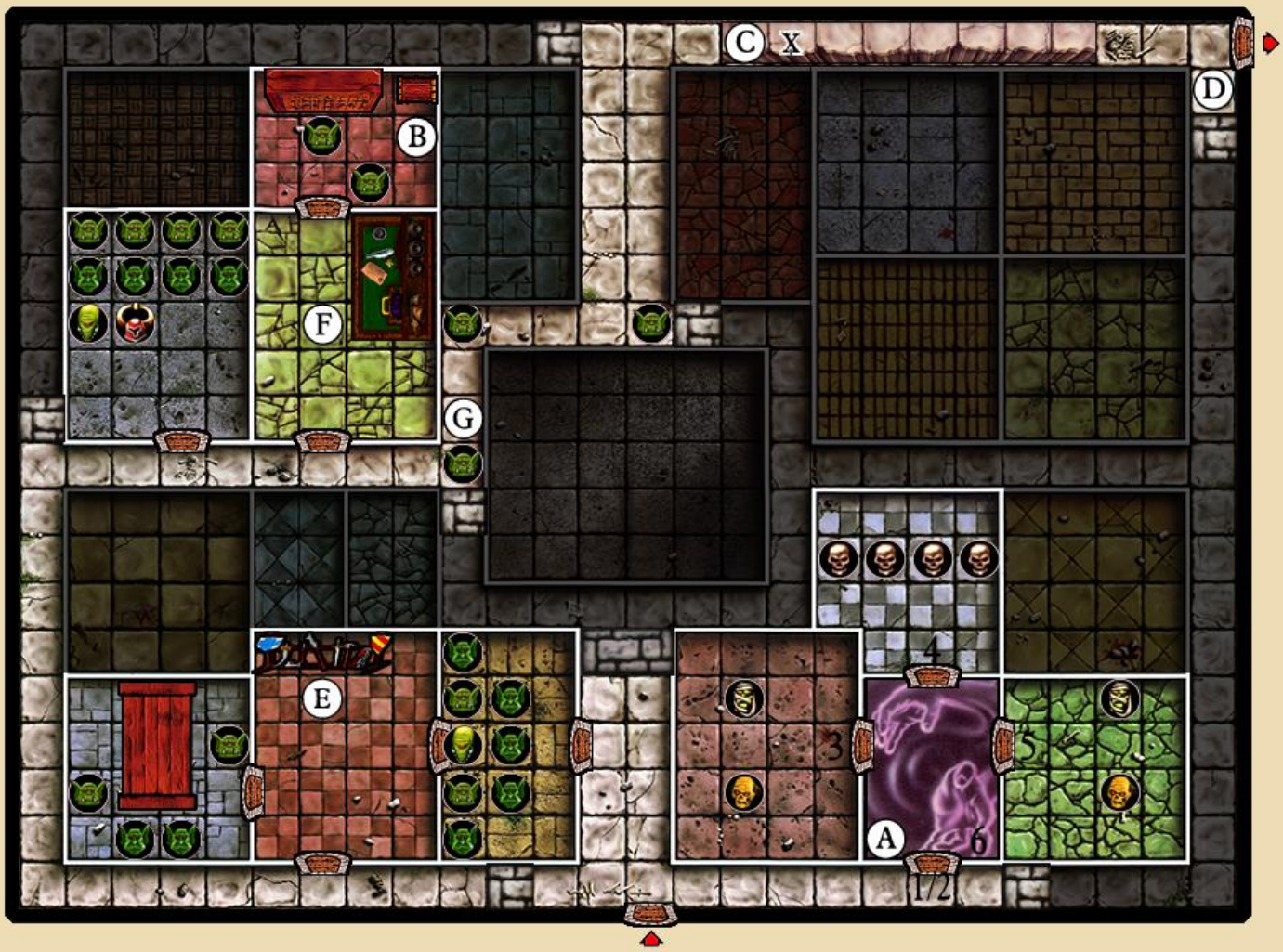


D El Portón del Este lleva muchos años cerrado por una magia especial enana, y no será fácil de abrir. Se debe realizar una tirada de destreza, cualquier personaje que no sea enano, deberá lanzar dos dados rojos, y sacar un resultado igual o menor al valor actual de sus puntos de Mente. El Enano sólo tirará un dado rojo, pues los símbolos le son mas familiares.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Daga Mágica entre armas oxidadas.

F El Cofre de Tesoro está vacío.

Monstruo errante: Fimir



Escarpado de Grín

Ahora que tenéis el mapa de Grín, podréis encontrar la senda del Escarpado de Grín. Recordad vuestro deber. No os desviéis de él, pues los enemigos son muchos y muy peligrosos. La hora de la victoria está muy cercana. Una vez pasada la senda del Escarpado de Grín, podréis conducir al destacamento de Karak Varn a un lugar seguro. La senda es estrecha. Deberéis pisar cuidadosamente o caeréis al abismo.

NOTAS

Una vez los Héroes finalicen con éxito el reto, deberás leerlos el relato final de la Aventura. Siendo premiados con 500 monedas de oro, cada uno, por el Emperador.

A Cualquier Héroe que entre en la habitación lanzará un dado rojo. La neblina no permite ver ni Puertas ni nada. Hasta que el Héroe no saque un número superior al de la puerta no podrá verla. Si obtiene un 6, luego deberá lanzar un dado de combate, en caso de calavera perderán 1 Punto de Cuerpo. Los monstruos no pueden entrar en esta sala.

B Estos Cofres de Tesoro contiene 250 monedas de oro.

C Este es el Escarpado de Grín. El primer Héroe que entre en la casilla marcada con la "C" activará una trampa mágica indetectable que hará aparecer al Guardián del Escarpado de Grín. Deberás colocar una gárgola en la casilla marcada con X. Esta gárgola es inmune a los hechizos.

D Esta puerta de madera es la salida del escarpado. Esta sellada con una magia que solo se romperá cuando muera la gárgola. Cuando el ultimo Héroe que haya atravesado esta puerta, deberás indicarles que han terminado con éxito la campaña.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrara un Casco en la Armería.

F El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Pócima de Curación.

G Estos orcos poseen arcos y pueden atacar a distancia con dos dados de combate.

Monstruo errante: Fimir

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

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

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

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

"Después llegó la Guardia de la Muerte, las fuerzas de elite de los Caballeros de Morcar. Nuestro ejército huyo. Solo la guardia personal del Emperador resistió y mucho se sacrificaron para asegurar la retirada del Emperador."

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

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

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

HeroQuest

EL RETORNO DEL LORD BRUJO

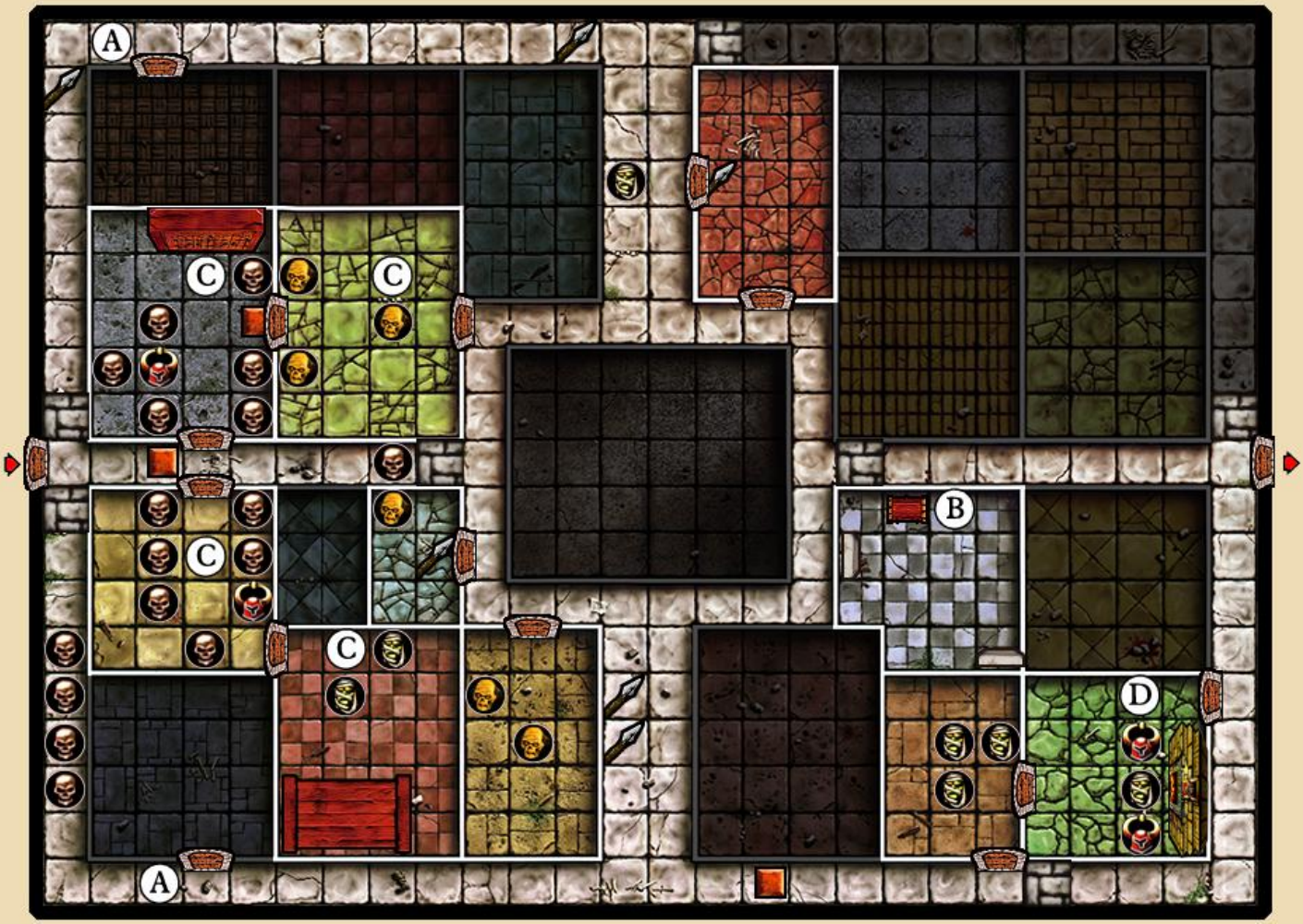


Mentor entró en la habitación cabizbajo. Habló con gran tristeza. "Bueno compañeros, el Lord Brujo no está muerto. Debemos actuar con rapidez, pues su poder crece cada día. No tardara mucho en recuperarse totalmente. Una vez su poder haya despertado del todo, se levantará de nuevo con las Legiones de los Muertos. Estos guerreros son unos enemigos temibles. Solo hombres con gran coraje, o aquellos con poderosa magia pueden enfrentarse a ellos." "No conocen el miedo y luchan sin tregua hasta ser destruidos"

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

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

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



Puerta Fatídica

No es difícil encontrar la puerta de la Fortaleza, pues nada se ha hecho para ocultarla. Las puertas de la entrada, permanecen abiertas y podéis ver las huellas de las muchas criaturas que la han franqueado en estos últimos días. Tendréis que esforzaros para atravesar los temibles subterráneos y encontrar la Puerta Fatídica. Vuestro objetivo es franquearla. Cuidado, amigos míos. Nuestro enemigo ha tenido muchos días para preparar vuestra "bienvenida".

NOTAS

Has de comunicarles a los jugadores, que comienzan una nueva campaña de mayor dificultad, por ello deben extremar la cautela. Se enfrentan a una cantidad ingente de No Muertos.

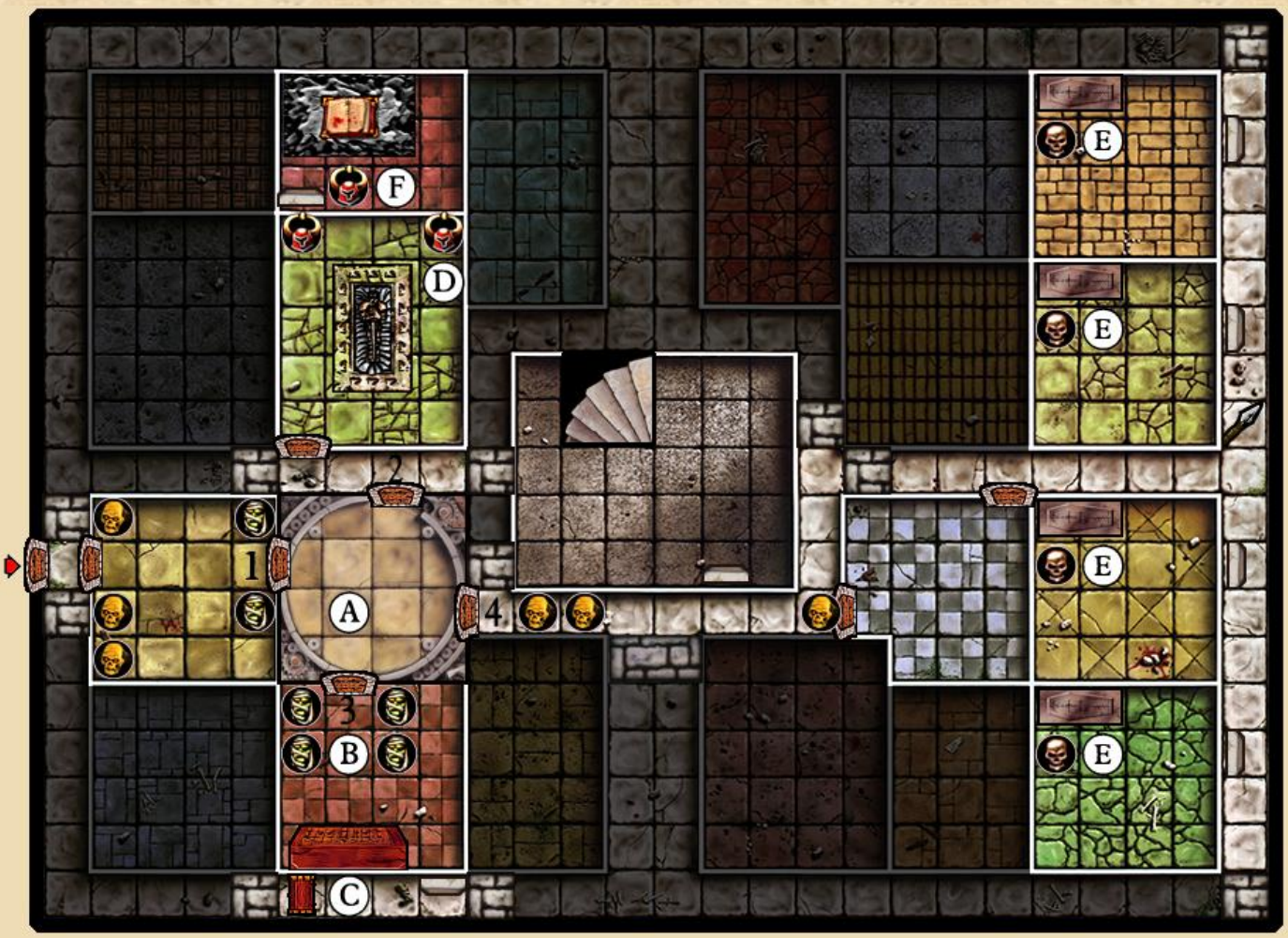
A Estas dos puertas marcadas con el símbolo de "A", son falsas y no pueden abrirse. Permíteles que realicen alguna tirada de Fuerza (nivel medio) con dos dados rojos, si sacan un resultado igual o menor que su valor actual de Cuerpo, les podrás decir que detrás sólo hay muro y que su utilidad es sólo para distraer a los Héroes durante un tiempo.

B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del cofre 200 monedas de oro.

C Estos monstruos que se encuentran en estas cuatro habitaciones, han sido advertidos de vuestra llegada y han preparado una emboscada. El primer Héroe que abra una de las puertas que da a una de estas habitaciones, hará que las demás puertas en las habitaciones con el símbolo "C", se abran a la vez.

D El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará dos bolsitas de tela encima de la repisa de la chimenea, cada bolsita está llena de unos polvos, estos son Polvos de la Invisibilidad (son Artefactos), el Héroe que las encuentre, podrá quedarse con ambos artefactos.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Salas Gélidas

En estas salas reposan los espíritus de los temibles jinetes que mandaban la caballería de esqueletos del Lord Brujo en las batallas. Ahora yacen soñando con sus pasadas glorias, a la espera de ser convocados de nuevo por su Señor, para comandar de nuevo a sus huestes de la Bandera Negra. Deberéis encontrar las escaleras espirales que os permitan continuar avanzando, para poder acercaros más a vuestro objetivo, derrotar al Lord Brujo.

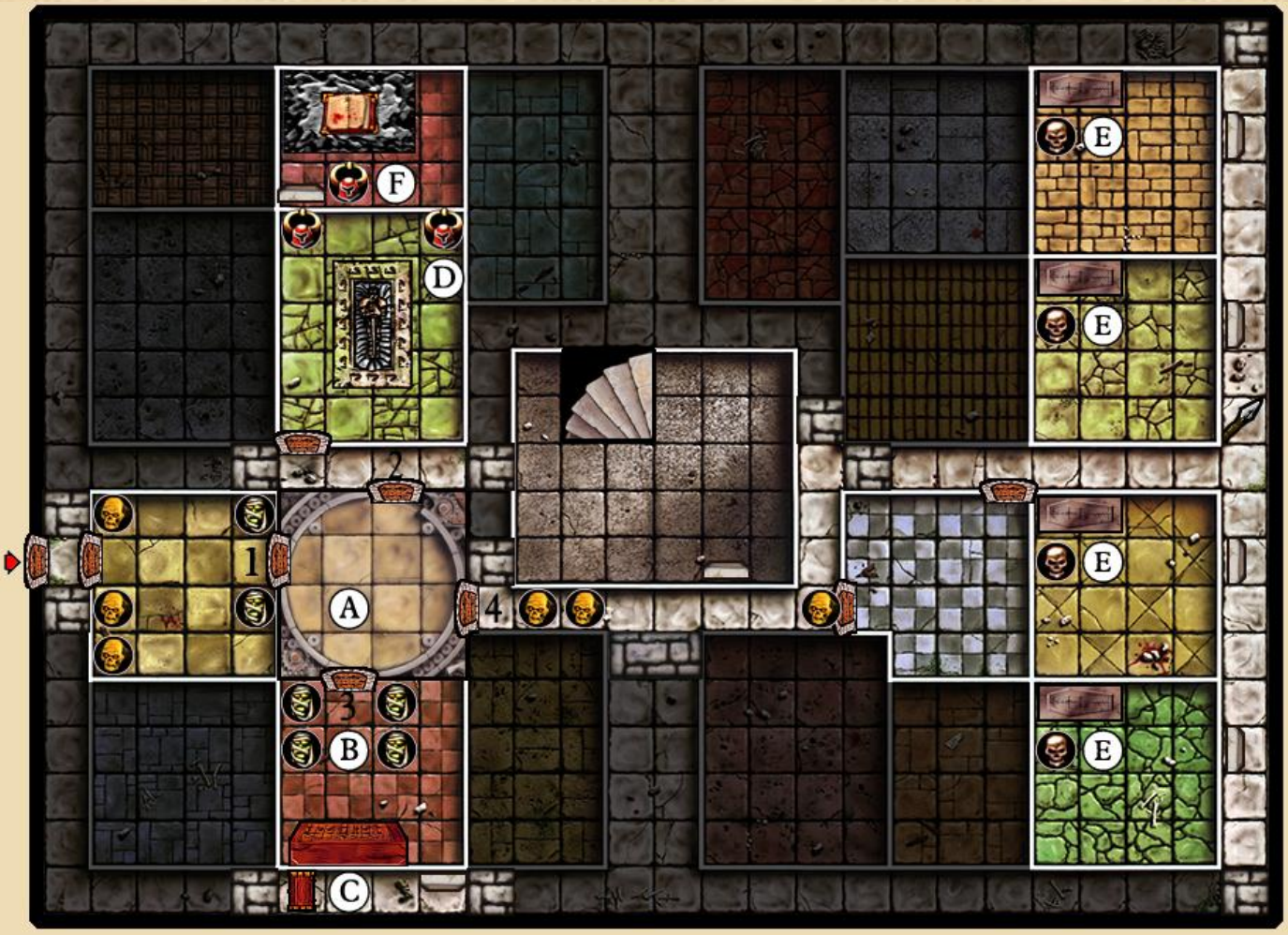
NOTAS

En este reto se utiliza una habitación especial llamada Habitación Giratoria. Coloca la Habitación Giratoria en el tablero de juego tan pronto como una de las habitaciones numeradas del 1 al 4 sea abierta. Esta sala cubre dos habitaciones pequeñas y parte de una grande, no debes preocuparte por ello, pues debe encajar perfectamente en el tablero.

JINETES ESPIRITUS, poseen los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	3	0

A Esta sala es una habitación especial. Cualquier Héroe podrá entrar en ella sin ningún problema, pero cuando intente salir, el jugador deberá tirar un dado rojo. Si el resultado es 1 ó 2, saldrá por la puerta 1. Si el resultado es 3, saldrá por la puerta 2. Si el resultado es 4 ó 5, el Héroe saldrá por la puerta 3. Si el resultado es 6, saldrá por la puerta 4. En esta sala no se puede buscar trampas, puertas secretas ni tesoros.



B El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una frasco de Agua Sagrada oculta detrás de un gran objeto inservible dentro del armario. Este líquido que contiene el frasco, puede ser utilizada para destruir a un esqueleto normal, un zombi o una momia.

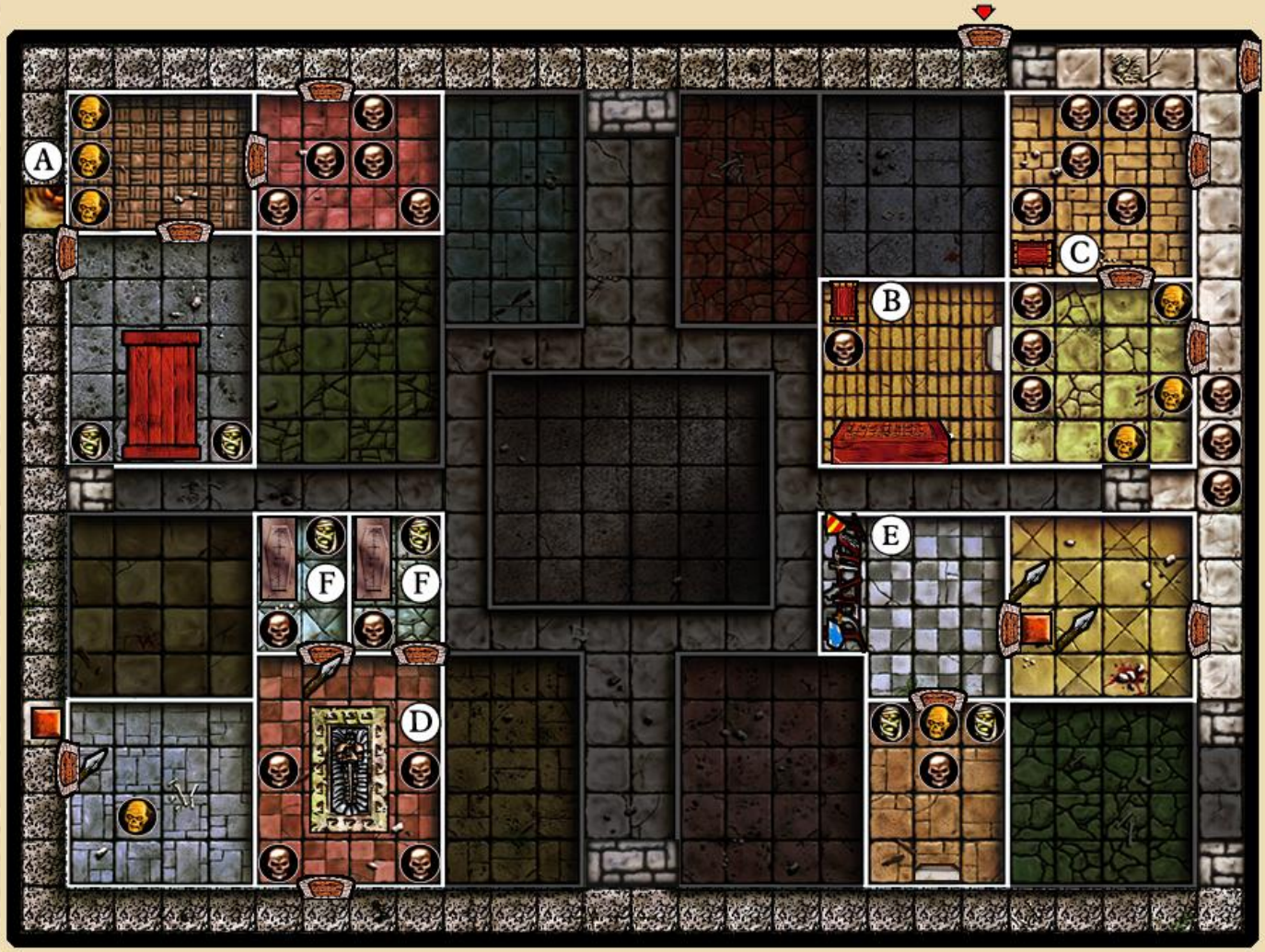
C Este pasillo es una habitación especial. El cofre contiene 300 monedas de oro, también contiene una trampa de gas venenoso. Si un Héroe busca tesoros antes de haber encontrado la trampa y haberla desactivado, perderá dos Puntos de Cuerpo.

D Si un Héroe busca tesoros en esta habitación, pregúntale si desea abrir la tumba de un gran guerrero. Si la respuesta es sí, cuando se abra la tumba, una neblina brillante llenará toda la sala, esta neblina no causará daño físico a los Héroes, pero convertirá en polvo un objeto (Equipo de Batalla, Pócimas, Pergaminos, Artefactos...) por turno que un Héroe se encuentre en la sala, los Tesoros de Reto no son afectados por esta neblina. El jugador deberá escoger de que objeto se desprende. En la habitación no hay tesoros, las siguientes búsquedas serán infructuosas.

E En estas salas se encontraban reposando, los cuerpos esqueléticos de los Jinetes Espíritu. Cuando un Héroe abra una puerta secreta que da a una sala, este se reanimará y podrá atacar en el próximo turno del Malvado Brujo, estos Jinetes Espíritus tienen la capacidad de volverse a regenerar, cuando sus Puntos de Cuerpo son reducidos a cero, en vez de ser destruidos tendrás que tirar un dado de combate, si sale una calavera blanca, volverá a reanimarse y volverá a la vida con los valores iniciales. El primer Héroe que busca tesoros en la habitación, encontrará en el interior del nicho, 150 monedas de oro. Esto es igual para las cuatro salas que hospedan a los Jinetes Espíritu.

F El guerrero del Caos de esta sala, ha sido mejorado con un hechizo que le ha fortalecido aún más, podrá tirar un dado extra de combate en el ataque y en la defensa.

Monstruo errante: Zombi



Salas del Silencio

Estas salas han permanecido en silencio más de mil años. Las últimas voces que se escucharon aquí fueron las del Rey Agrain y sus súbditos cuando se apresuraban a defender la ciudad. Se dice que una antigua y terrible magia funciona aquí. Andar con cuidado, amigos míos, debéis encontrar la salida cuanto antes.

NOTAS

En este reto tendrás que utilizar la Neblina de la Muerte, colócala en el pasillo sombreado.

A Esta neblina es el mismo aliento del Caos, puede herir a cualquiera que no tenga un alma maligna. Para mover la Neblina de la Muerte, en cada turno el Malvado Brujo deberá tirar dos dados, el resultado será el número de casillas que podrá mover, y sólo se podrá mover por el corredor sombreado. No podrá entrar en ninguna habitación. Para atacar a los Héroes, tendrá que pasar a través de ellos, una vez atraviesa a un personaje, este perderá automáticamente un Punto de Cuerpo. Esta neblina no podrá pasar por la mismas casillas en el mismo turno. Puede atravesar a tantos Héroes como su movimiento le permita, pero deberá poder quedarse en una casilla libre. Sólo el hechizo de Tempestad podrá destruirla, pero esto no debes decírselo a los jugadores. Un Héroe podrá atravesar la neblina de forma voluntaria, pero perderá un Punto de Cuerpo, podrá continuar con su movimiento.

B Este cofre contiene una trampa. Si un Héroe no la desactiva, perderá un Punto de Cuerpo por un dardo disparado desde la pared que le impactará. Este cofre contiene dos Dagas Mágicas.

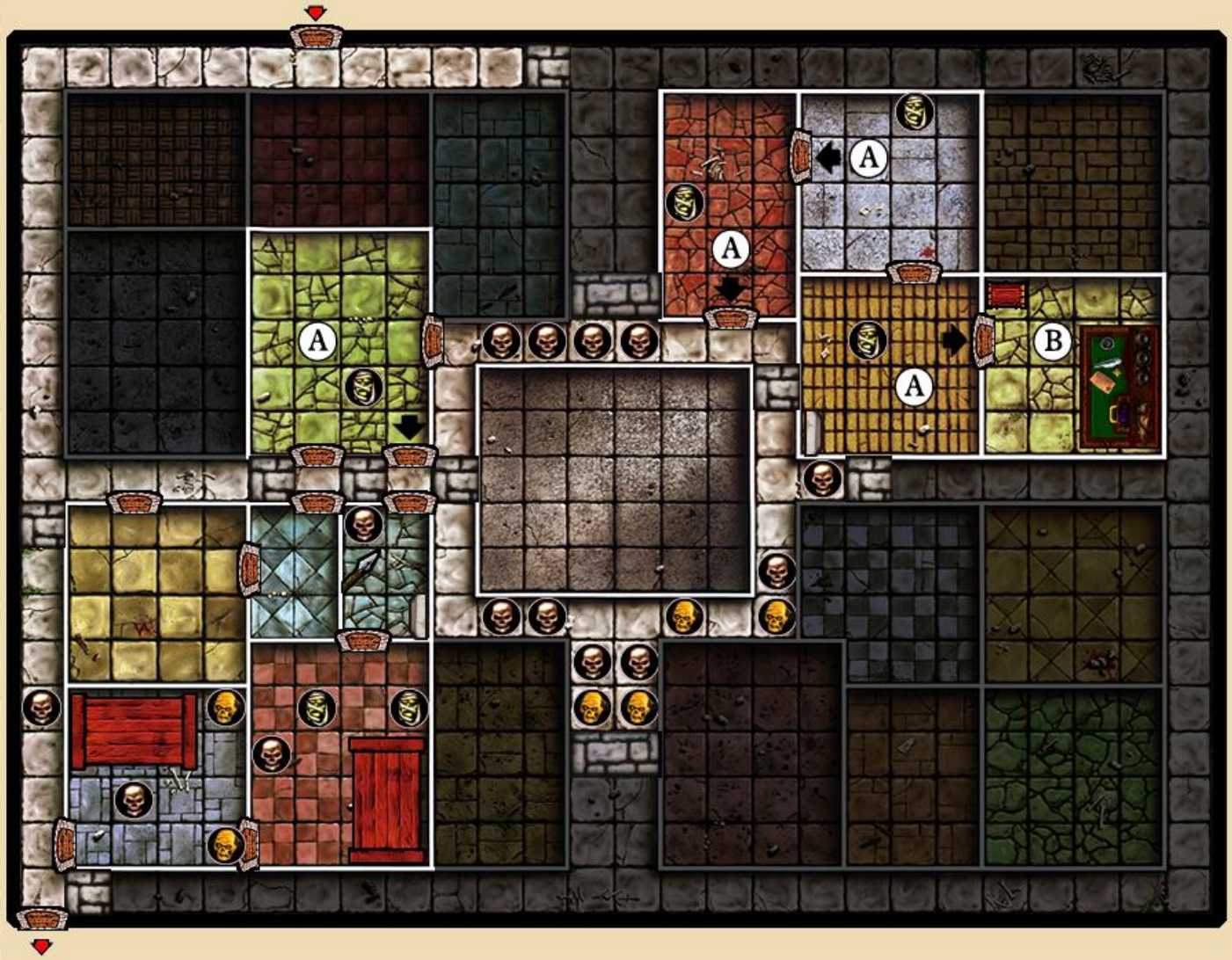
C El primer Héroe que busque tesoros encontrará 100 monedas de oro y una Pócima Curativa.

D Si el Filo del Espíritu fue perdido en un anterior reto, podrá encontrarse en el interior de la tumba.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armero una Espada.

F Estas momias son antiguos guerreros de élite, podrán tirar un dado más para atacar y para defender.

Monstruo errante: Esqueleto



Vestíbulo de la Visión

El Rey Agraín fue uno de los grandes monarcas en los tiempos anteriores al Caos. Guerrero excepcional y con forma de gobernar justa. Agraín también estaba muy interesado en la magia, el cual hizo crear los Salones de la Visión, un laberinto de habitaciones mágicas. En este laberinto debe estar escondida la Llave Mágica de Agraín. Recuperad esta llave, pues sin ella lo más probable es que os quedéis atrapados por siempre. Hallar la salida.

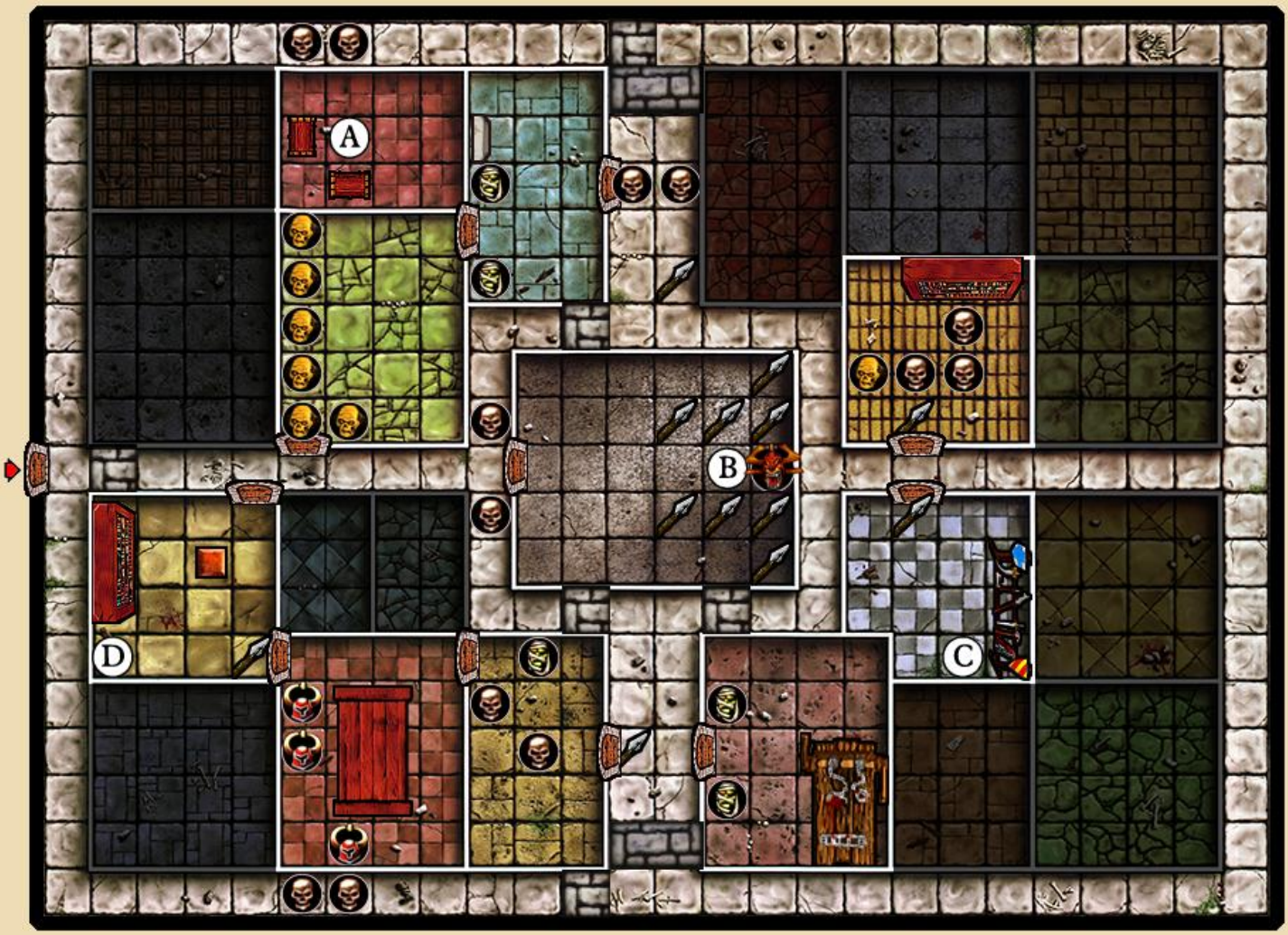
NOTAS

En este reto los Héroes pueden quedar atrapados en una parte del mapa, sin poder avanzar.
Si no disponen de forma para atravesar las paredes, la misión fracasará y empezar de nuevo.

A Estas cuatro habitaciones mágicas marcadas con el símbolo de "A", son las que construyó el Rey Agraín para proteger su laboratorio secreto. Cada habitación de estas, está protegida por una momia, estas momias son especiales y tirarán un dado extra de combate en el ataque. Si una de estas momias es eliminada en una habitación, inmediatamente deberás quitar la puerta marcada con una flecha negra, correspondiente a la misma habitación donde se eliminó la momia.

B Esta habitación es el laboratorio secreto del Rey Agraín. El primer Héroe que busque tesoros en ella, encontrará dos Hechizos de Pergamino: Bola de Fuego y Fuego de Ira (son Artefactos) sobre la mesa de alquimista. También se encuentra en el interior del cofre la Llave de Agraín, el siguiente Héroe que busque tesoros la hallará. Es una llave mágica de oro que permitirá hacer aparecer todas las puertas que fueron eliminadas con anterioridad, esta llave tiene un valor de 250 monedas de oro. Cualquier Héroe que posea esta llave, no será atacado por ninguna momia, las demás criaturas si le podrán atacar. Al finalizar el reto, el personaje que poseía la llave podrá anotarse la cantidad de 250 monedas de oro.

Monstruo errante: Momia



Puerta de Bellthor

Aquí comienza verdaderamente el reino del Lord Brujo. En estas cavernas profundas ha creado su propia fortaleza subterránea, desde la que trama la destrucción total del Imperio. El Libro de Sabiduría me ha advertido de un terrible guardián, Bellthor, que guarda la puerta. Deberéis enfrentaros a Bellthor, para ello deberéis luchar más unidos que nunca para salir victoriosos de esta batalla.

NOTAS

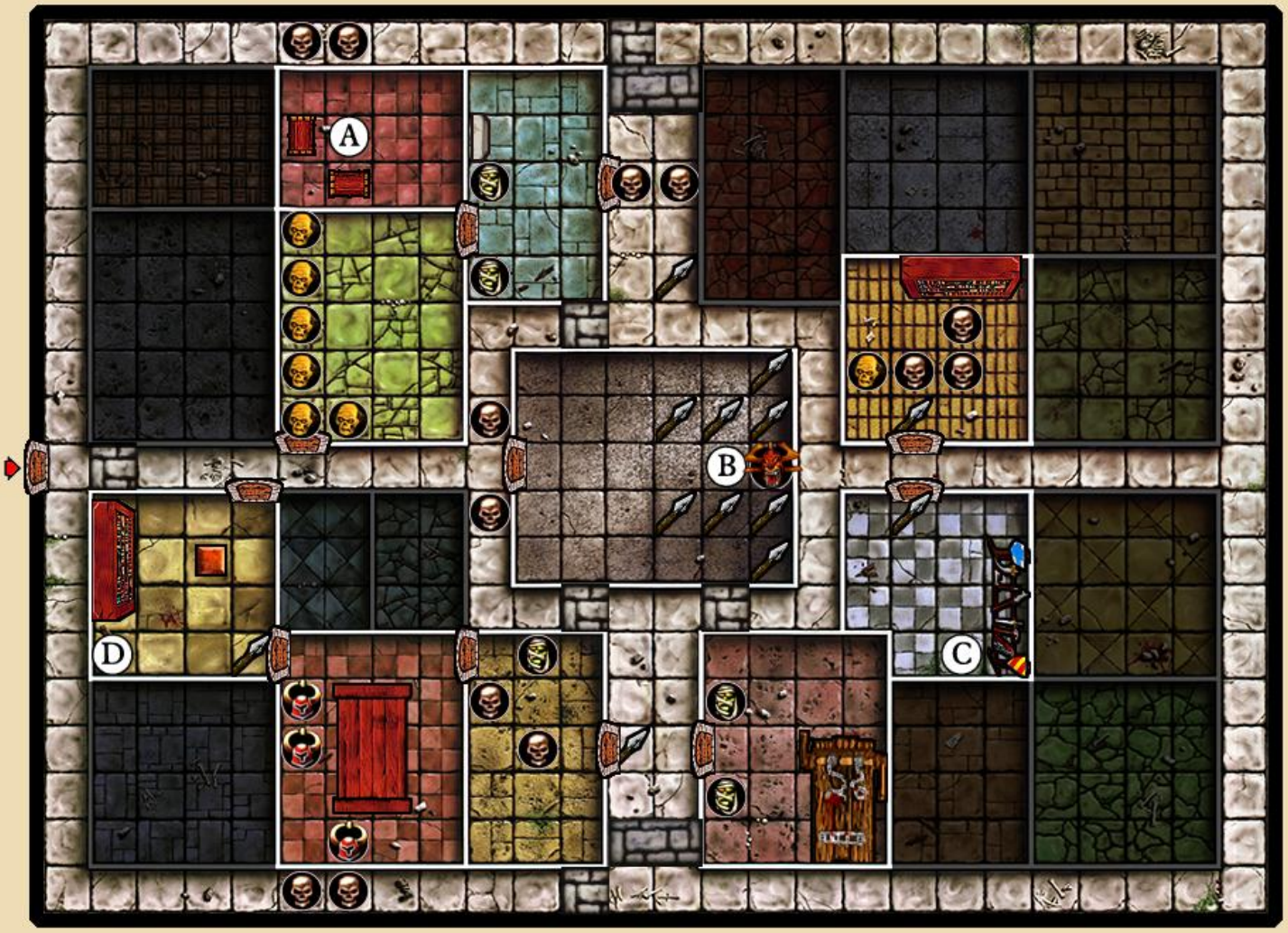
Como Malvado Brujo, deberás saber que en este reto los Héroes serán capturados sin que Puedan hacer nada para evitarlo, pero esto no debes hacérselo saber hasta que ocurra. Este reto no podrá ser contabilizado como éxito. El Anillo de Retorno no podrá ser utilizado.

BELLTHOR, posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	3	3

A En cada cofre hay 500 monedas de oro. El primer Héroe que busque tesoros, hallará el botín de uno de los cofres. El siguiente Héroe en buscar tesoros, encontrará para sí mismo el botín del otro cofre.

B Una vez todos los Héroes hayan entrado en esta habitación, la puerta desaparecerá atrapando al grupo de Héroes en la sala con Bellthor, una terrible gárgola. Bellthor no se moverá ni atacará hasta que todos los Héroes se encuentren juntos en esta habitación. Bellthor no podrá ser herida hasta que ataque por primera vez. Bellthor tiene un ataque especial, aliento venenoso, que podrá lanzarlo (una vez por turno), en vez de atacar de forma normal, a cualquier Héroe que se encuentre en línea de visión con él.

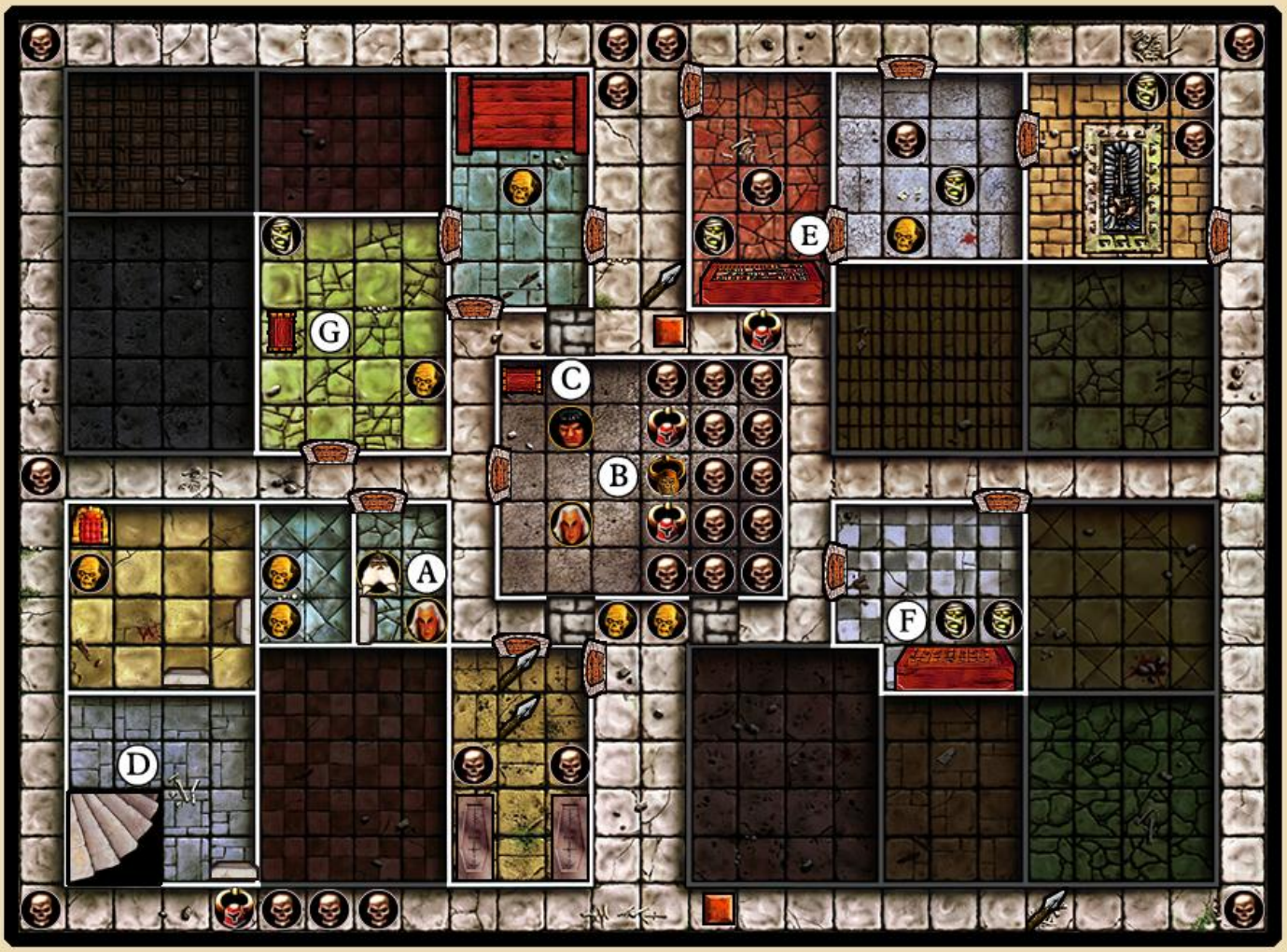


Este ataque le permite tirar seis dados de combate, por cada calavera que se saque, la víctima perderá un Punto de Mente sin poder defenderse. Si los Puntos de Mente del personaje llegan a cero, este caerá inconsciente. La miniatura deberá ser retirada del tablero. Si Bellthor resulta muerto, explotará llenando la sala con un gas venenoso que hará caer a todos los Héroes que se encuentren en la sala en un estado de inconsciencia. Deberás entonces decirles a los jugadores que todos ellos han sido capturados por el Lord Brujo.

C El primer Héroe que busque tesoros, hallará en la armería dos Dagas (son Equipo de Batalla). Todas las demás armas se encuentras inservibles.

D En la biblioteca se encuentra un Pergamino de Hechizos Piel de Roca. El primer Héroe que busque tesoros, hallará dicho Pergamino Mágico.

Monstruo errante: Esqueleto



Panteones

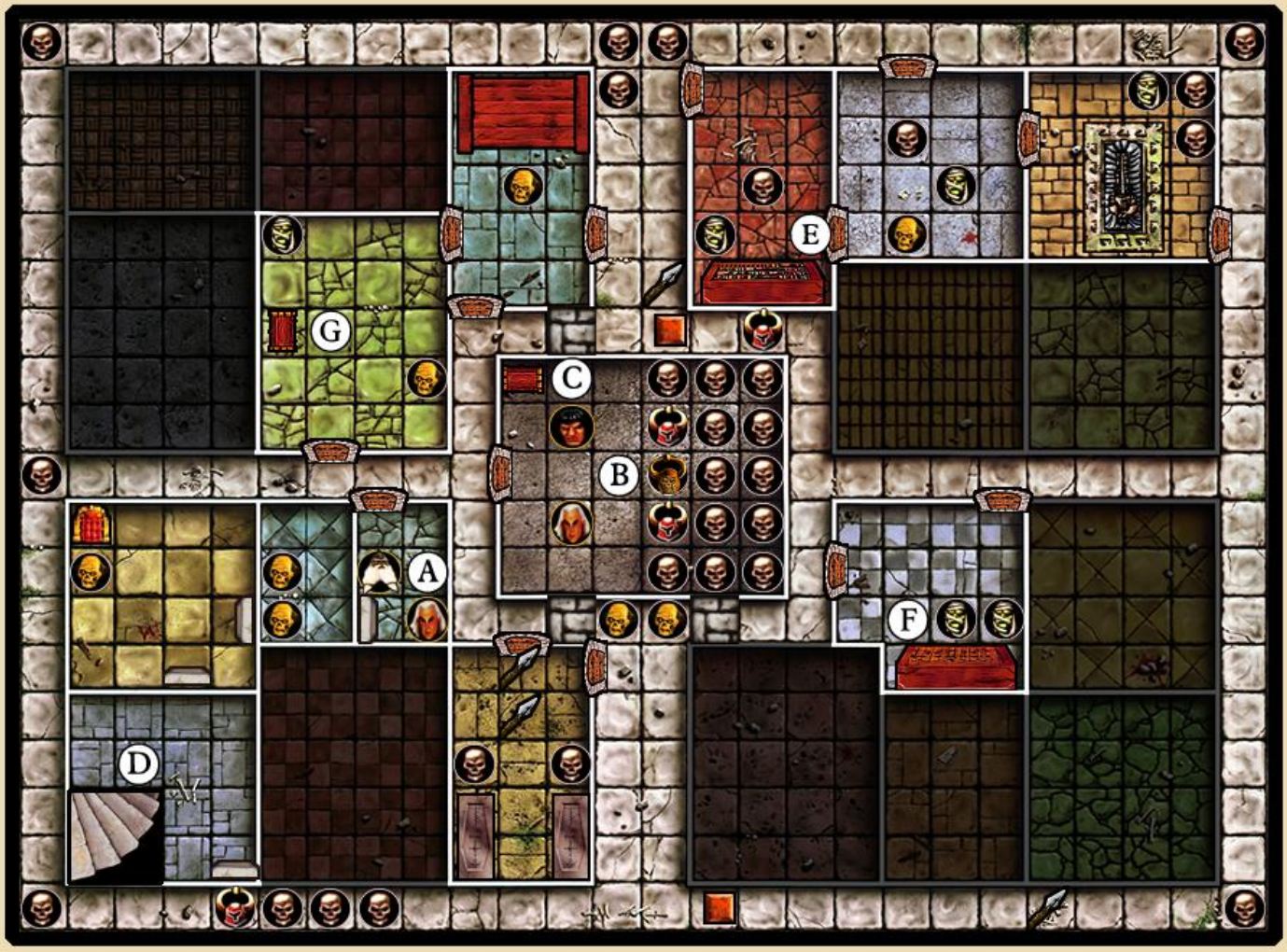
Vosotros, Mago y Enano os habéis despertado en una fría celda. El gas venenoso, que os hizo caer en un estado de inconsciencia, va perdiendo su efecto. De repente escucháis una voz profunda. ¡Es la voz de Mentor! "Un terrible destino os ha ocurrido, acabáis de ser hechos prisioneros por el Lord Brujo. Vuestros compañeros, el Bárbaro y el Elfo, han sido llevados a un lugar secreto donde el Lord Brujo planea ejecutarlos. Rescatarlos y huir juntos."

NOTAS

Todo el oro de los Héroes ha sido robado, no obstante lo podrán recuperar, pero esto no debes decírselo hasta que lo encuentren, pero debes anotarte esas cantidades. Debes decir a los jugadores que sólo el Mago y el Enano podrán realizar sus turnos y moverse por el tablero hasta que el Bárbaro y el Elfo sean encontrados. No debes colocar las miniaturas del Bárbaro y el Elfo hasta que entren en la habitación central.

A Desde aquí empieza el Mago y el Enano al comienzo del reto. Coloca la puerta cerrada donde se muestra. Explica a los dos Héroes que se encuentran encerrados en una celda. Diles que Mentor utiliza uno de sus poderosos hechizos haciendo que la cerradura de la puerta se abra, substituye la puerta cerrada por una abierta. Comenta a los dos Héroes que tienen sus equipos y el Mago todos sus hechizos, pues su equipo se encontraba justo al lado de la puerta en el pasillo. Pero todo su oro ha sido sustraído.

B Esta es la sala del Lord Brujo. El Bárbaro y el Elfo se encuentran aquí encadenados. No debes colocarlos hasta que el Mago o el Enano descubran la sala. El Bárbaro y el Elfo conseguirán liberarse tan pronto el Mago o el Enano entren en la sala. Pero no dispondrán de ningún equipo, aunque el Elfo tendrá sus hechizos. Cuando el Mago o el Enano entren en la sala, el Lord Brujo les maldice y desaparece entre el estruendo de una tormenta. El Bárbaro y el Elfo podrán mover con normalidad.



C En este cofre se encuentran las pertenencias del Bárbaro y el Elfo, sólo estos personajes podrán reclamar para sí sus objetos.

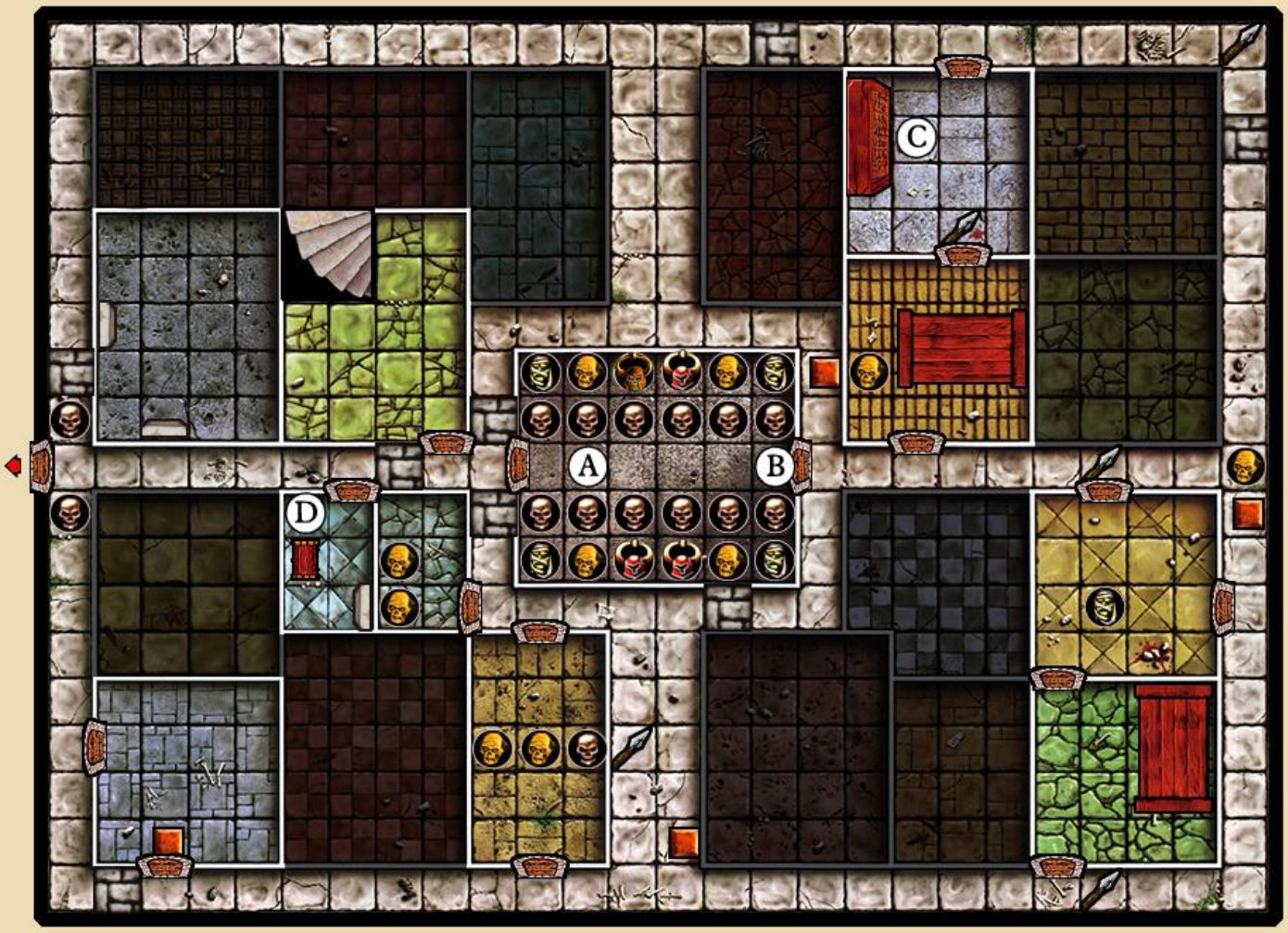
D Esta habitación, es la sala por donde deben escapar los Héroes, no debes colocar la escalera de espiral hasta que la encuentren.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la librería un Hechizo de Pergamino Cura Corporal, escondido entre varios libros rotos.

F Dentro del armario hay una Pócima Mágica que permite recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe. El primer Héroe que buque tesoros la encontrará.

G En este cofre se encuentra todo el oro de los Héroes, cada personaje, podrá recuperar su oro realizando una búsqueda en la habitación.

Monstruo errante: Esqueleto



Legión Olvidada

Habéis escapado de Lord Brujo, pero no tardará en perseguiros. Los pasadizos y estancias por las que debéis pasar, guardan a la Legión Olvidada. Esta legión son las tropas de élite de Lord Brujo. Los comanda Skulmar. Son temibles en combate. Cada uno de ellos lleva cicatrices de mil batallas, todas ellas victorias del Caos. Para poder estar a salvo, deberéis alcanzar la puerta de salida de madera.

NOTAS

Debes evitar que maten a Skulmar, por ello si ves que empiezas a perder, tu prioridad será hacer escapar por las escaleras de caracol a Skulmar. Si Skulmar escapa, los Héroes no podrán conseguir varios tesoros. Esto se lo podrás contar a los Héroes una vez termine el reto. No obstante, si consiguen acabar con Skulmar, el Héroe que está más cerca del cuerpo de Skulmar, podrá reclamar para si mismo las Botas de Conejo y un pergamino de Hechizos A Través de la Roca.

SKULMAR posee los siguientes atributos que son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	5	6	3	4

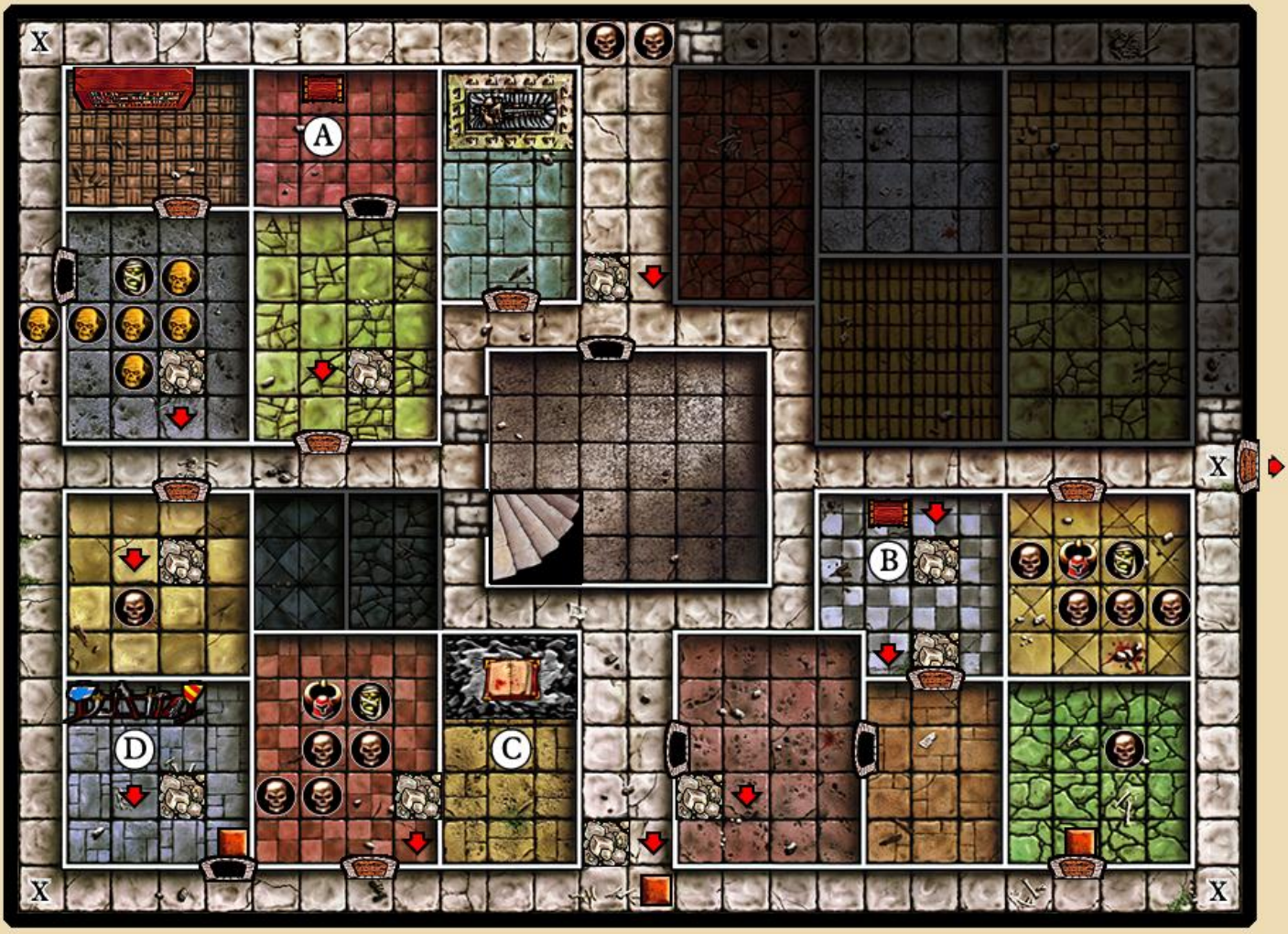
A Cuando un Héroe abra esta puerta, coloca todas las criaturas que se encuentran en la habitación central. Explica a los jugadores que aquí yace la Legión Olvidada, cubierta por un hielo mágico que no puede ser roto por ningún tipo de arma ni hechizo.

B Cuando un Héroe abra esta puerta, el hielo mágico se romperá y la Legión Olvidada quedará liberada y podrá atacar en el próximo turno del Malvado Brujo. (No digas nada).

C El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará una Pócima de Curación.

D Si un Héroe busca tesoros en esta habitación, encontrará 150 monedas de oro en el cofre.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Ciudad Prohibida

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

NOTAS

Los Héroes empiezan en la habitación central donde se encuentra la escalera de caracol. Al principio de cada turno del Malvado Brujo, podrás escoger a dos de los muertos vivientes (esqueletos, zombis o momias) de entre la variedad de miniaturas disponibles, y colocarlos en cualquiera de los cuatro espacios de "salida" marcados con una "X".

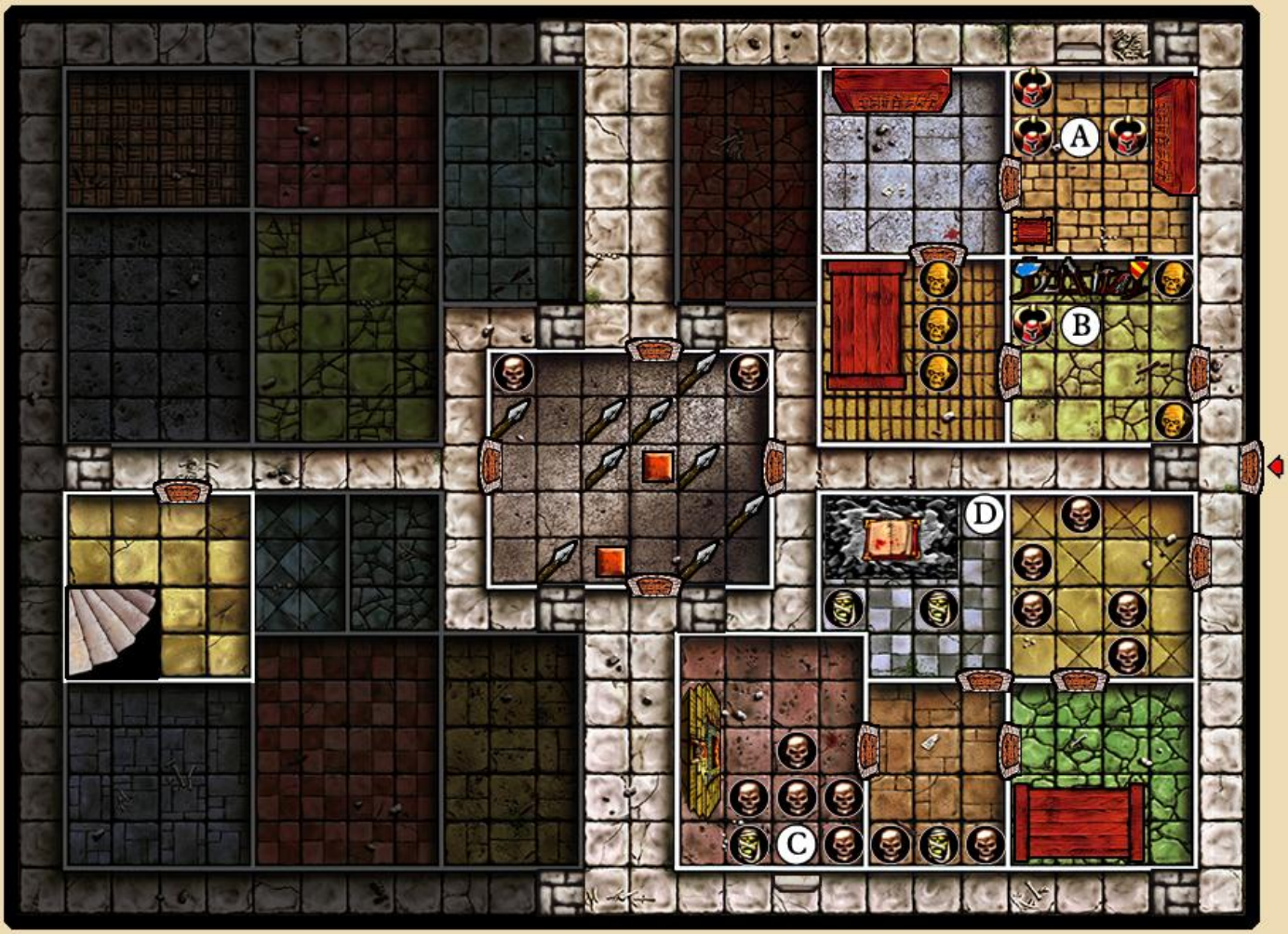
A El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará 360 monedas de oro dentro del cofre. También encontrará dentro del cofre dos Antídotos (son Artefactos).

B Este cofre contiene una trampa de veneno. Si el Héroe busca tesoros en la habitación antes de buscar trampas y desarmarla, perderá 3 Puntos de Cuerpo. El cofre está vacío.

C El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará encima de la mesa del hechicero, los Pergaminos de Hechizo Cura Corporal y Valentía.

D En el armero hay dos Espadas Cortas y dos Espadas Largas (son Equipo de Batalla).

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Última Puerta

Amigos míos, esta es la última puerta antes de llegar a la Corte del Lord Brujo. Los pasadizos delante de la puerta están guardados por los guerreros del Caos de la Guardia Fatídica. Cuidad, son más poderosos que cualquier otro guerrero del Caos que hayáis luchado hasta ahora. Buscar la salida que conduce a la Corte del Lord Brujo y alcanzarla cuanto antes.

NOTAS

GUERREROS DEL CAOS DE LA GUARDIA FATIDICA. Sus características son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	6	3	3

REINA BRUJA KESSANDRIA conoce 5 Hechizos del Caos (Rayo Mortífero, Tempestad, Miedo, Dormir y Nube del Caos) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	3	4

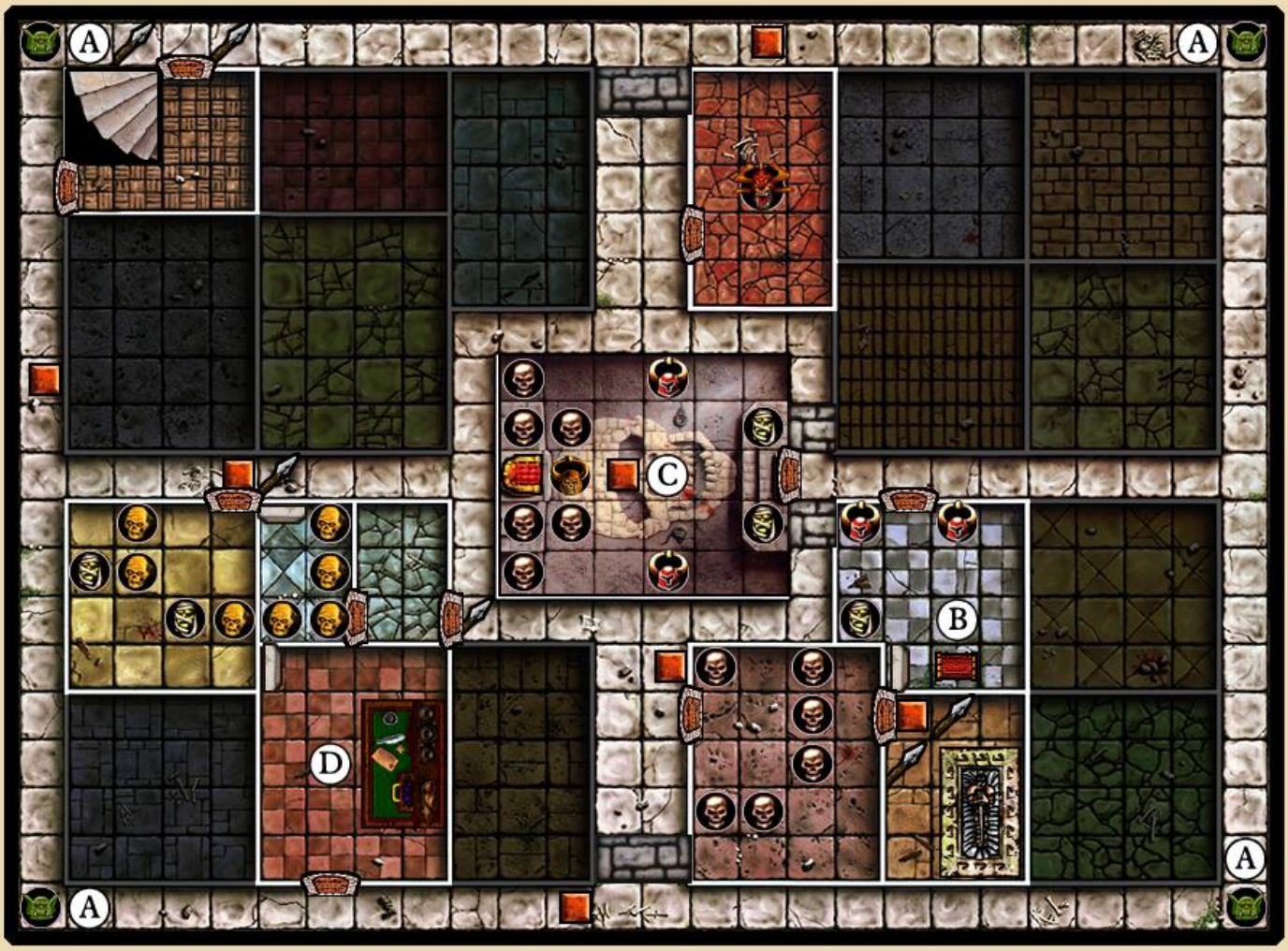
A Esta es la morada de la Guardia Fatídica. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del cofre 250 monedas de oro y el Brazalete Curativo (es un Tesoro de Reto)

B Este guerrero del Caos tiene las mismas características que la Guardia Fatídica. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armero dos Magas Mágicas (son Artefactos).

C Esta es la sala de Kessandria, la Reina Bruja. Debes colocarla en la casilla marcada con "C". Kessandria es inmune a todos los hechizos salvo a los Hechizos de Fuego. Si sufre muchos daños, Kessandria intentará escapar, para ello podrá abrir las puertas secretas y puertas normales, su objetivo será alcanzar la escalera de caracol.

D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergamino de Hechizos Fuego de Ira.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



La Corte de Lord Brujo

El Lord Brujo ha observado todo vuestro progreso. Ha intentado destruiros durante vuestro camino, pero habéis frustrado una y otra vez sus planes. Ahora se ha refugiado en su salón del trono donde tendréis que luchar contra él. Esta vez no podrá escapar.

NOTAS

LORD BRUJO conoce 6 Hechizos del Caos (Muertos Vivientes, Tormenta de Fuego, Rayo Mortífero, Tempestad, Miedo y Dominación) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar.

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	6	4	5

A Estos cuatro Orcos son estatuas mágicas y no pueden ser dañadas de ninguna manera. Estas estatuas bloquean completamente el pasillo y no podrán ser atravesadas. Si un Héroe ataca a una de estas estatuas su arma se destruirá, incluso si atacan con armas a distancia. Las únicas armas que no se destruirán serán las que sean Tesoros de Reto, aunque de todos modos estas tampoco podrán dañarlas.

B El Primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará dos Pócimas de Curación.

C Esta es la sala de tronos. Aquí aguarda el Lord Brujo para la batalla final. Debes colocar la habitación central de la sala de tronos cuando el primer Héroe abra la puerta de esta habitación. Los dos guerreros del Caos pertenecen a la Guardia Fatídica, sus valores se encuentran indicados en el reto anterior. El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, hallará 500 monedas de oro. Una vez el Lord Brujo y su séquito haya sido destruido, la campaña habrá sido completada con éxito.

D Si la Reina Bruja Kessandria consiguió escapar en el anterior reto, se encontrará aquí con sus valores que se indican en el reto anterior totalmente recuperados. El primer Héroe que busque tesoros, hallará un Pergamino de Hechizos Valentía sobre la mesa del Alquimista.

Monstruo errante: Momia

El Lord Brujo ha sido vencido y sus huestes de los muertos yacen bajo tierra. La magia que les activó ha sido debilitada. Sin embargo, esta victoria podría trocarse en derrota si nos relajamos en nuestra lucha. Ahora es el momento para renovar nuestros esfuerzos. Ahora que el enemigo es más débil, nuestro golpe debe ser más fuerte.

Los sicarios de Lord Brujo que han escapado permanecen activos y seguramente traman vengarse de aquellos que derrotaron a su amo. En verdad, el Tomo de Sabiduría me ha revelado que Skulmar, a quien creíamos muerto, ha escapado de las Ruinas de Kalos con muchos de los libros de hechizos más poderosos de Lord brujo.

Fue ayudado por el traidor, Sir Ragnar, a quien una vez rescatasteis de las fuerzas del Caos, pero que fue corrompido por su influencia. Tempo que pronto tendréis que enfrentaros a Skullmar para intentar eliminarle para siempre, aunque Sir Ragnar ha sido capturado y ejecutado. De momento os habéis ganado un descanso.

Venid amigos, el Emperador os espera en el Gran palacio. Esta noche seréis honrados ante la nobleza de todo el Imperio por vuestras increíbles y heroicas hazañas.



HeroQuest

LA COMPAÑIA TENEBROSA



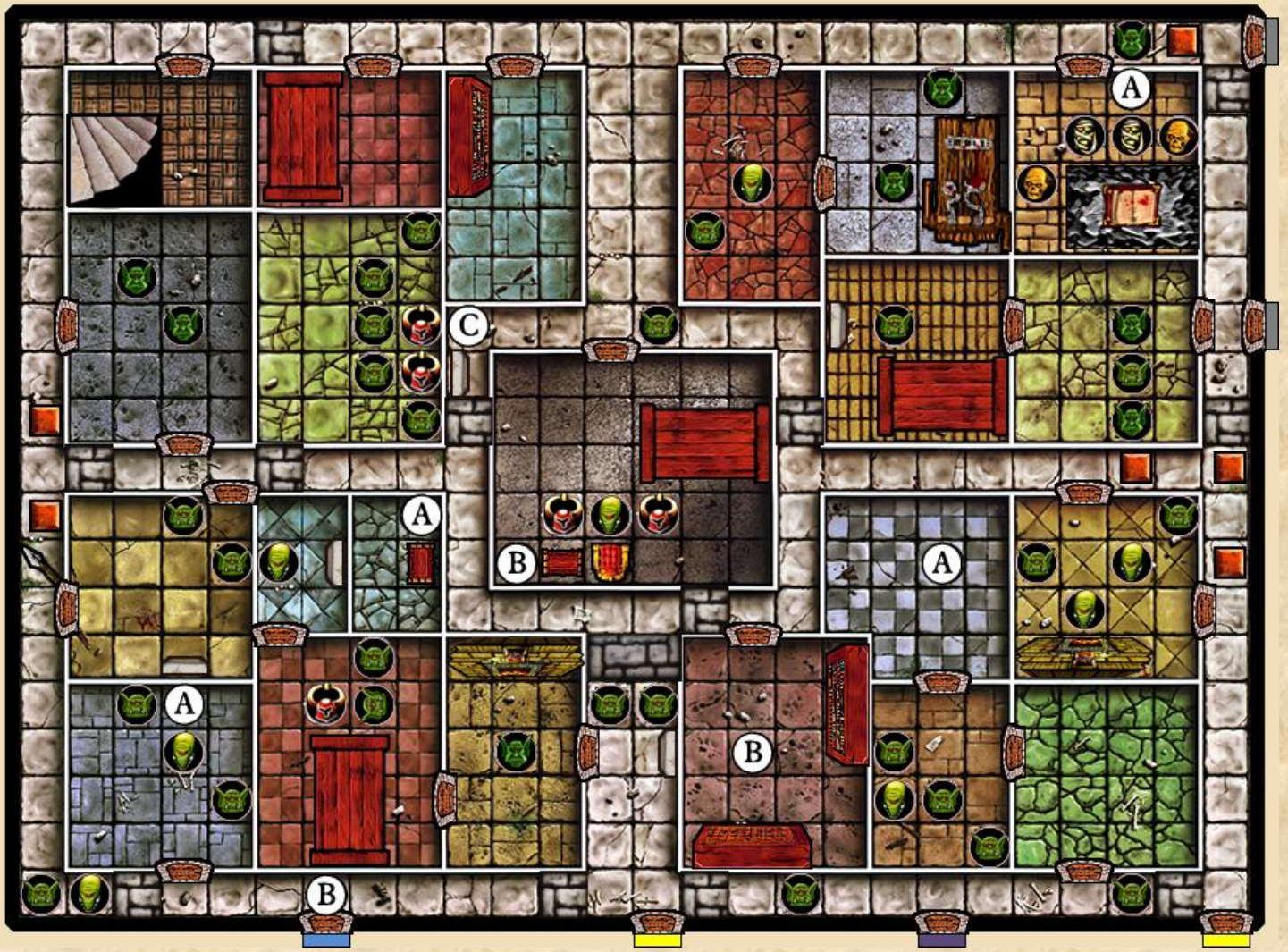
"El Emperador miraba a los Lords reunidos mientras escuchaba al hombre que estaba de rodillas ante él. Ellos aguardaban impacientes, observando a la frágil figura, sus ojos se llenaban de ira a medida que la historia era narrada. Estaban inquietos escuchando semejante traición."

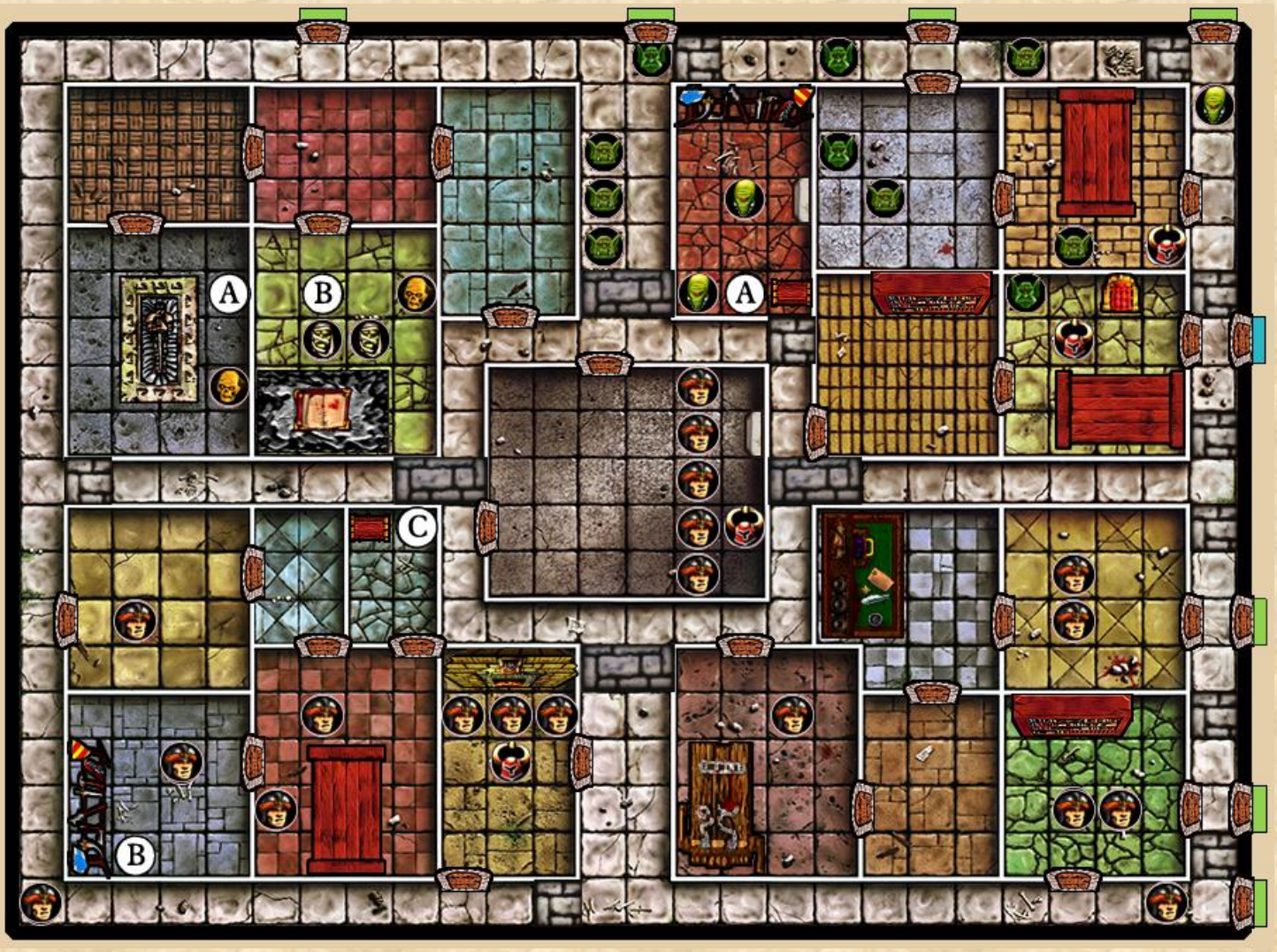
"¡No escuchéis esta sarta de mentiras mi Lord!" "¡Silencio! La voz del Emperador se dejó oír por toda la sala." "Teor, a pesar de que esto puede herir nuestros sentimientos, debe ser escuchado. El Emperador dio la vuelta y se dirigió al hombre que tenía frente a él. Por favor, continuad." "Eshil le miró con un gesto nervioso. Volvió a mirar al Emperador antes de continuar con voz baja e incierta."

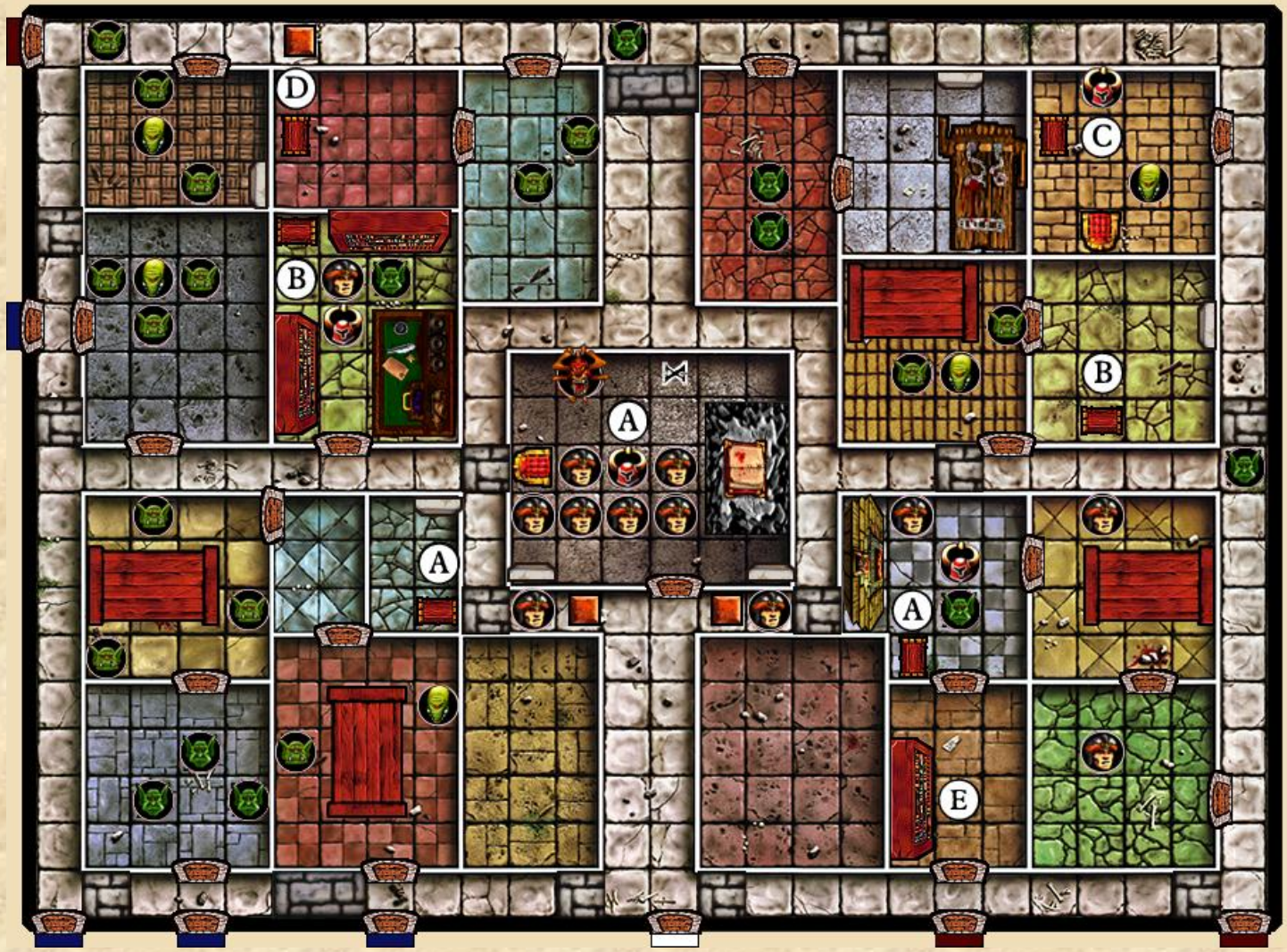
"De este modo yo servi con Hinsgrim. He estado en las filas de la Compañía Tenebrosa, y no cabe duda alguna. Hinsgrim ha sucumbido al poder oscuro. Él y sus hombres han jurado lealtad al Caos. El Capitán de vuestra Guardia de Élite podría ser ahora vuestro asesino." "Nadie se atrevía a hablar. Muchos deseaban ejecutar a Eshil, pensando que esto haría que su compañero refutara esta mentira. Tampoco las palabras del espía parecían ciertas. El Emperador recogió su toga y esperó un momento antes de pronunciarse."

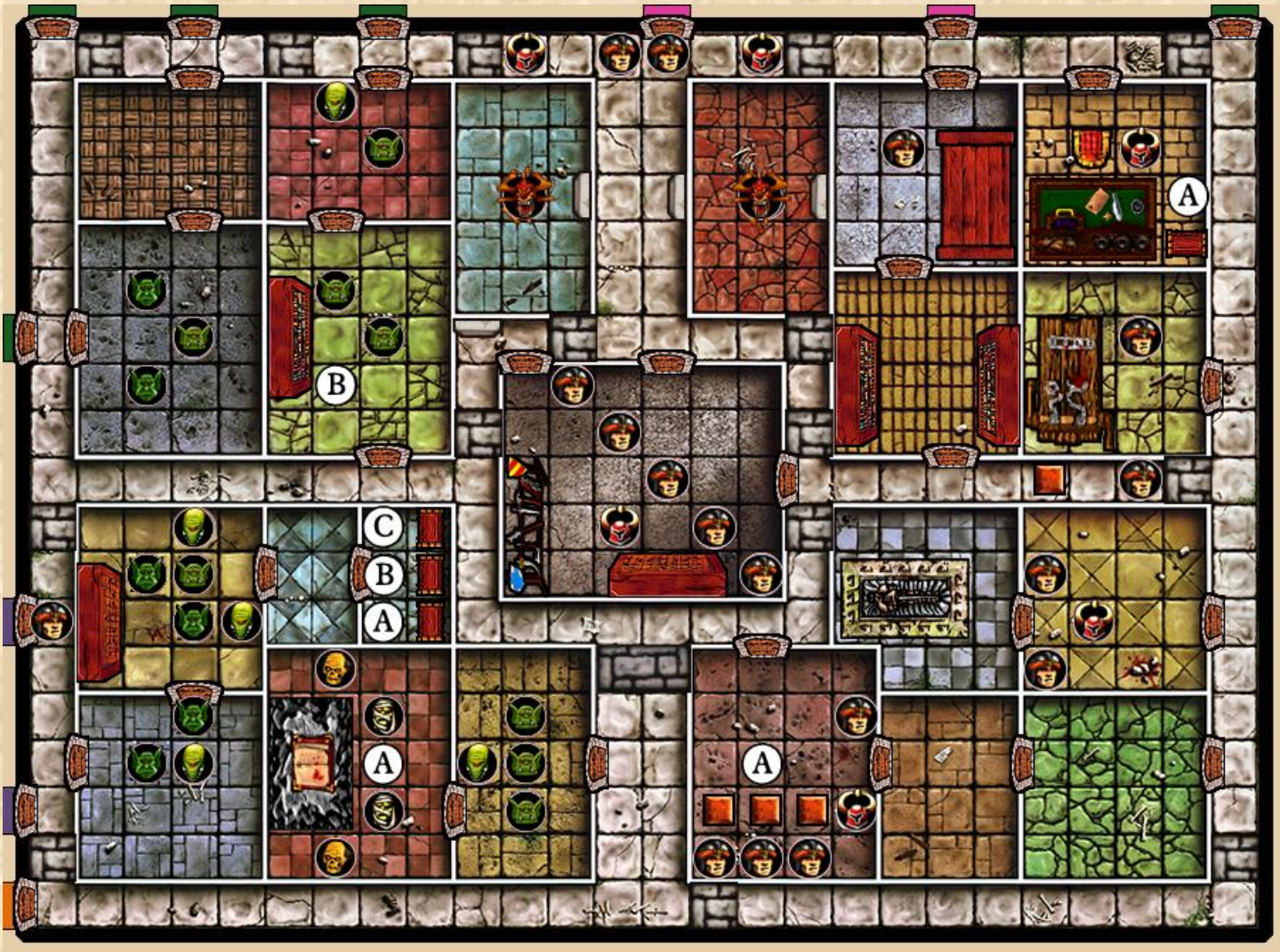
"Es un día triste para todos nosotros. He visto caer el honor de Hinsgrim. Mentor nos avisó de esto, pero hemos sido demasiado lentos. Hinsgrim se ha refugiado con la Compañía Tenebrosa en la vieja ciudad. El deber recae en vosotros, mis Lords, de encontrar héroes que puedan librarnos de este diablo."

"¡Con vuestro permiso mi Lord! Dadme tan solo una legión y organizaré un ataque que os libre para siempre de esta escoria." "¡No quiero que ninguno más de mis Lords se vuelva contra m´. Lorric! Sois un bravo caballero, pero de ninguna manera podríais vencer a este diablo. Encontrad los hombres que necesito, traedme guerreros, hombres valientes. ¡Campeones! La Compañía Tenebrosa debe ser destruida. ¡Quiero a Hinsgram, y lo quiero muerto!"


A
C
A
B
A
A
B
A
B


A
B
A
C
B


D
B
A
A
C
B
A
E


A
B
C
B
A
A
A

La Compañía Tenebrosa

Habéis sido elegidos entre todos los campeones. El Emperador os ha seleccionado. Entrar en las profundas catacumbas de la Vieja Ciudadela, encontrad a Hinsgrim y matadlo. Si lo conseguís seréis recompensados con un Anillo de Valor.



NOTAS

A Esta puerta secreta puede ser abierta por el Malvado Brujo durante su turno.
Los monstruos de la sala se colocan sobre el tablero y pueden atacar directamente.
B Cuando se abre esta puerta, Mentor se aparece en forma de espectro a los jugadores y dice lo siguiente antes de desaparecer: "Tened cuidado con el fantasma de Vadim Gorfell. No luchéis contra él."

A Este Cofre del Tesoro contiene dos Hachas de Mano. Las armas de la panoplia son de baja calidad y sin valor para los personajes.
B Un jugador que busque tesoros encontrará una ballesta en la panoplia de armas. Sin embargo, sólo hay seis flechas. Cada vez que el personaje dispare la ballesta se pone una marca en el reverso de la Hoja de Personaje. Si se queda sin flechas no podrá usar la ballesta mientras.
C Este Cofre del Tesoro contiene una Poción Curativa que repone hasta 4 Puntos de Cuerpo.

A Esta Cofre del Tesoro contiene 50 monedas de oro.
B Un personaje que se encuentre en esta sala buscando tesoros encontrará un pergamino de hechizos. Si son el Elfo o el Mago los que lo encuentran, podrán escoger perder turno y leer el pergamino. Una vez que el pergamino ha sido leído, desaparece. El lector puede entonces recuperar todos los hechizos que tenia al comienzo de la aventura.

A Cualquier personaje que se encuentre en esta sala advertirá su temperatura. Un personaje que termine su movimiento en esta sala debe tirar una vez el dado. Si obtiene una puntuación igual o superior a la puntuación de Mente que le queda, cae en un sueño debilitador y pierde un Punto de Cuerpo. En su siguiente turno, deberá intentar obtener una puntuación igual o menor a sus puntos de Mente en un dado o permanecer dormido y perder otro Punto de Cuerpo. Si despierta, continuará su jugada de forma normal.

A Este Cofre del Tesoro contiene una trampa que será encontrada por un personaje que busque trampas y puertas secretas. Si el personaje abre el cofre, perderá un Punto de Cuerpo.
B Este Cofre del Tesoro contiene 100 monedas de oro.
C Este Cofre del Tesoro es una trampa. Incluso si el personaje busca trampas y puertas secretas no lo encontrará. Si cualquier personaje abre el Cofre del Tesoro, perderá un Punto de Cuerpo.

A Todos los Guerreros Tenebrosos de esta sala están armados con ballestas.
B Si un personaje busca tesoros en esta sala encontrará una Poción Curativa escondida en una librería. Recuperará hasta 4 Puntos de Cuerpo al usarla.

A Esta sala es un Templo del Saber. Una vez haya sido vencidos todos los monstruos de la sala, el Elfo o el Mago podrán intentar adquirir hechizos a través de la meditación. En su próximo turno, el personaje tirará el dado. Si obtiene una puntuación igual o menor a la puntuación de Mente que le quede recuperará todos los hechizos que tenia al principio de la aventura. Pero si obtiene un número mayor perderá un Punto de Cuerpo. Cuando un personaje se encuentra meditando, no puede realizar otro movimiento en su turno.

A Esta es la Tumba de Vadim Gorfell. El Zombi que representa su espíritu no puede ser vencido en combate. Si un personaje ataca al Zombi, tira los dados de defensa de forma normal, pero haz saber al jugador que el Zombi ha sobrevivido. La única forma de matar al Zombi es por medio de un hechizo que produce una pérdida de un Punto de Cuerpo.

B Si un personaje busca tesoros en esta sala lee lo siguiente: "Ves sobre el Altar un libro mágico de Runa. A medida que lees las páginas sientes que una fuerza entra en ti. Tu fuerza crece y ves hechizos ante ti. ¡Un movimiento! ¡Una sombra que va creciendo! La Gárgola te golpea cuando emerge del libro. Pierdes un Punto de Cuerpo." Coloca la Gárgola en cualquier punto de la sala. La Gárgola hace un nuevo ataque inmediatamente.

A Este Cofre del Tesoro contiene 100 monedas de oro y una Poción Curativa.

B Este Cofre del Tesoro está vacío.

C Este Cofre del Tesoro contiene una flecha de ballesta mágica. Cuando es lanzada a un monstruo, hace que pierda un Punto de Cuerpo. Hay también un número ilimitado de flechas convencionales para ballestas.

D Este Cofre del Tesoro está vacío.

E Si un Héroe busca Tesoros, hayrá una Poción Curativa que restablecerá 4 puntos de Cuerpo.

A Si un personaje abre este arca, la puerta comenzará a llenar de gas de color verde. El jugador deberá tirar un dado de combate y obtener un escudo blanco, para conseguir que la puerta se abra. Solo podrá intentar una tirada por turno. Si no obtiene el escudo blanco perderá un Punto de Cuerpo. Los personajes que estén fuera de la sala no podrán abrir la puerta.

B Este Cofre del Tesoro está vacío. Si un personaje busca tesoros en esta sala, encontrará un Elixir de la Vida sobre la mesa. Si lo administra a un personaje muerto este volverá a la vida. El personaje revivido podrá ponerse en cualquier punto de la sala y solo tendrá un Punto de Cuerpo.

A Este es el Templo de la Fuerza. Una vez hayan sido derrotados todos los monstruos de la sala, los personajes podrán intentar recuperar toda su fuerza a través de la meditación. En el el próximo turno, el jugador tira el dado y si obtiene una puntuación igual o menor que los puntos de Cuerpo que le queden podrá recuperar toda la fuerza que tenía al comienzo de la aventura. Si no obtiene esta puntuación el personaje perderá un Punto de Cuerpo. Cuando un personaje medita no puede realizar nada más durante su turno.

B Este Cofre del Tesoro contiene 100 monedas de oro.

C Esta puerta secreta podrá ser abierta por el Malvado brujo durante su turno. Los monstruos de la sala contigua podrán ser colocados en el tablero y atacar inmediatamente.

A Este Cofre del Tesoro es una trampa. Al abrir el Cofre, se disparan tres dardos de la tapa. Tira tres veces el dado de combate y por cada calavera perderá un punto de cuerpo.

A Este es **HINSGRIM**, el Guerrero del Caos. Tira el mismo número de dados que un Guerrero de la Guardia de Doom, pero tiene 5 Puntos de Cuerpo. La X marca la posición de Delzarron, un Brujo del Caos. Cuenta con los mismo dados que un Guerrero del Caos en combate, pero tiene tres Puntos de Cuerpo. Anota sus Puntos de Cuerpo perdidos en el casillero de abajo, cuando se complete la última casilla, Delzarron habrá sido vencido. Delzarron puede también conjurar hechizos, uno por turno. Este Hechizo invocará a una criatura inmortal (Zombi, Esqueleto o Momia), que podrá ser colocada en cualquier punto de la sala y atacar inmediatamente. Una vez Hinsgrim y todos los monstruos de esta etapa hayan sido vencidos, lee lo siguient: Hay un pequeño rayo azul en una esquina de la sala y Mentor se os aparece. "Lo habéis hecho muy bien, Campeones. Cada uno de vosotros será recompensado con un Anillo del Valor. ¡Adelante! Os llevaré ante el Emperador."

Aparece un resplandor cegador y eres empujado a través de una puerta de teletransportación. El Emperador recompensa a cada uno de vosotros con un Anillo del Valor.

Monstruo errante: Guerrero Tenebroso.

HeroQuest

CONTRA LA
HORDA DE OGROS



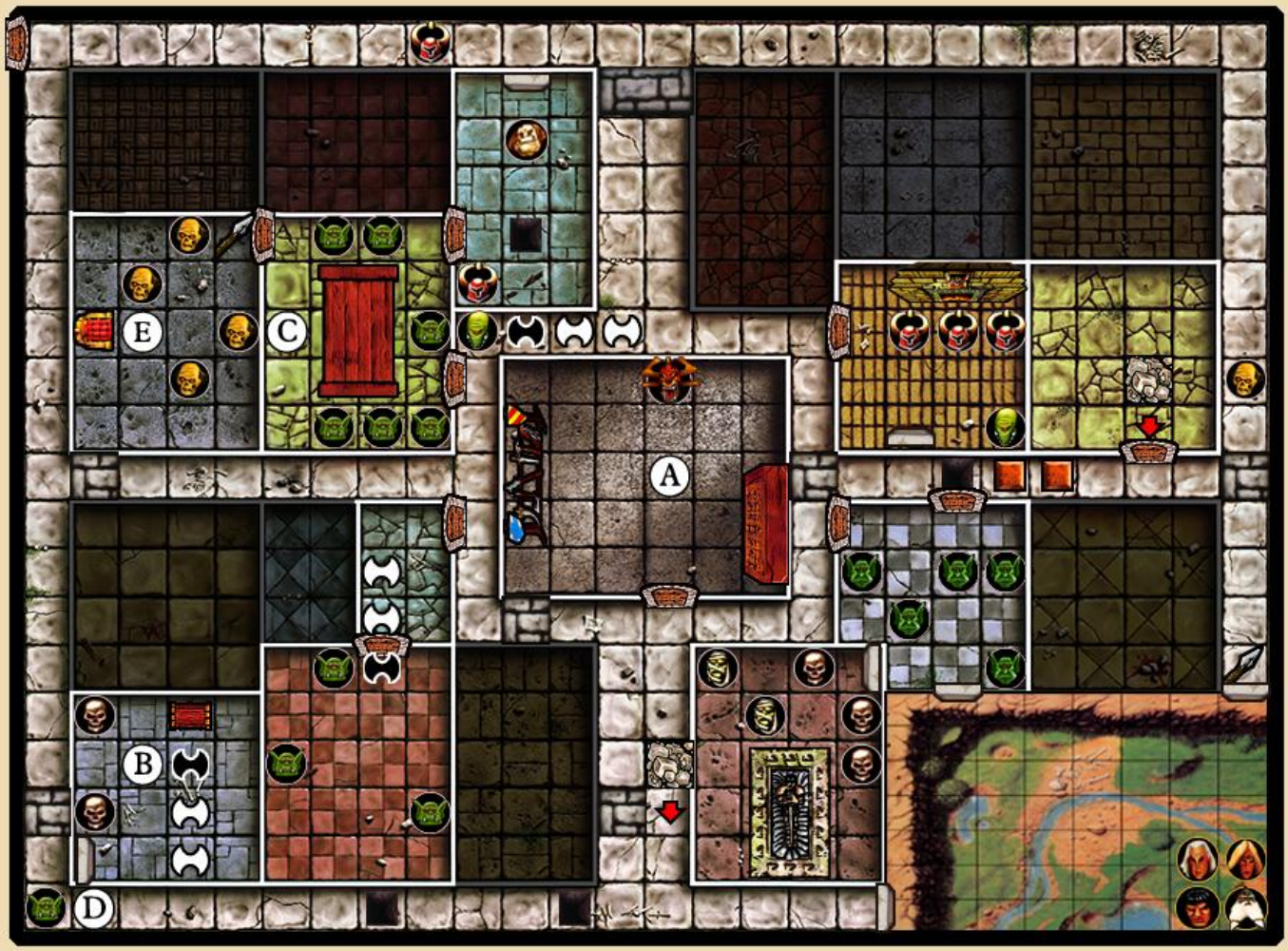
"Morcar quedó sentado inmóvil en su trono de azabache, sumido en sus pensamientos. Sus ojos escrutaban las tierras del Emperador que había conjurado con su magia. Había estado muy cerca de vencer, muy cerca de atrapar y destruir al Emperador y sus ejércitos en la antigua fortaleza de Karnak Varn. Pero en el último momento los malditos campeones del Emperador lo habían frustrado. El mismo destino había tenido su poderoso aliado el Lord Brujo, cuyas huestes de muertos se habían derrumbado al morir su señor."

"Morcar necesitaba un nuevo y sutil medio de atacar al Imperio y debilitar las fuerzas imperiales antes de poder llevar su ejército contra ellos de nuevo. De pronto su mirada quedó congelada y una sonrisa se trazó en las líneas de su viejísima cara. Había concebido un plan."

"Un mes después, Morcar se reclinó a examinar los planes que había puesto en marcha. Nunca anteriormente había considerado a la antigua raza de Ogros como una herramienta en potencia. Su naturaleza indisciplinada e imprevisible los hacía sirvientes poco fiables y peligrosos aliados. Sin embargo, utilizando la magia de que dispone, Morcar había infiltrado a uno de sus Brujos del Caos.

Festral, en la fortaleza subterránea del Clan Dirgrusht de Ogros. Proveyéndose de un depósito de poder de Caos. Festral ha logrado tomar control del clan de Ogros y les ha lanzado en una serie de incursiones sobre las tierras de labor del Emperador. Era sólo el principio, pues conforme se sucedieron las incursiones se unieron otros clanes de Ogros y tribus de Orcos aumentando las filas de su nuevo ejército."





Búsqueda de la Fortaleza de los Ogros

Vosotros, mis Héroes, deberéis encontrar la entrada a la Fortaleza de los Ogros que está escondida entre las espirales del sistema de cavernas. Pero pisad cuidadosamente pues los moradores de esta Fortaleza, seguramente habrán emplazado guardias y trampas para defender sus dominios. Os enfrentáis a unos enemigos que hasta ahora os eran desconocidos.

NOTAS

Debéis indicar a los jugadores que en este reto pueden aparecer ogros, nuevas criaturas que Desconocen, y que el poder de uno solo de ellos es superior al de una gárgola.

A Todas las armas del Armero están inservibles. El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará una Daga Mágica dentro del armario.

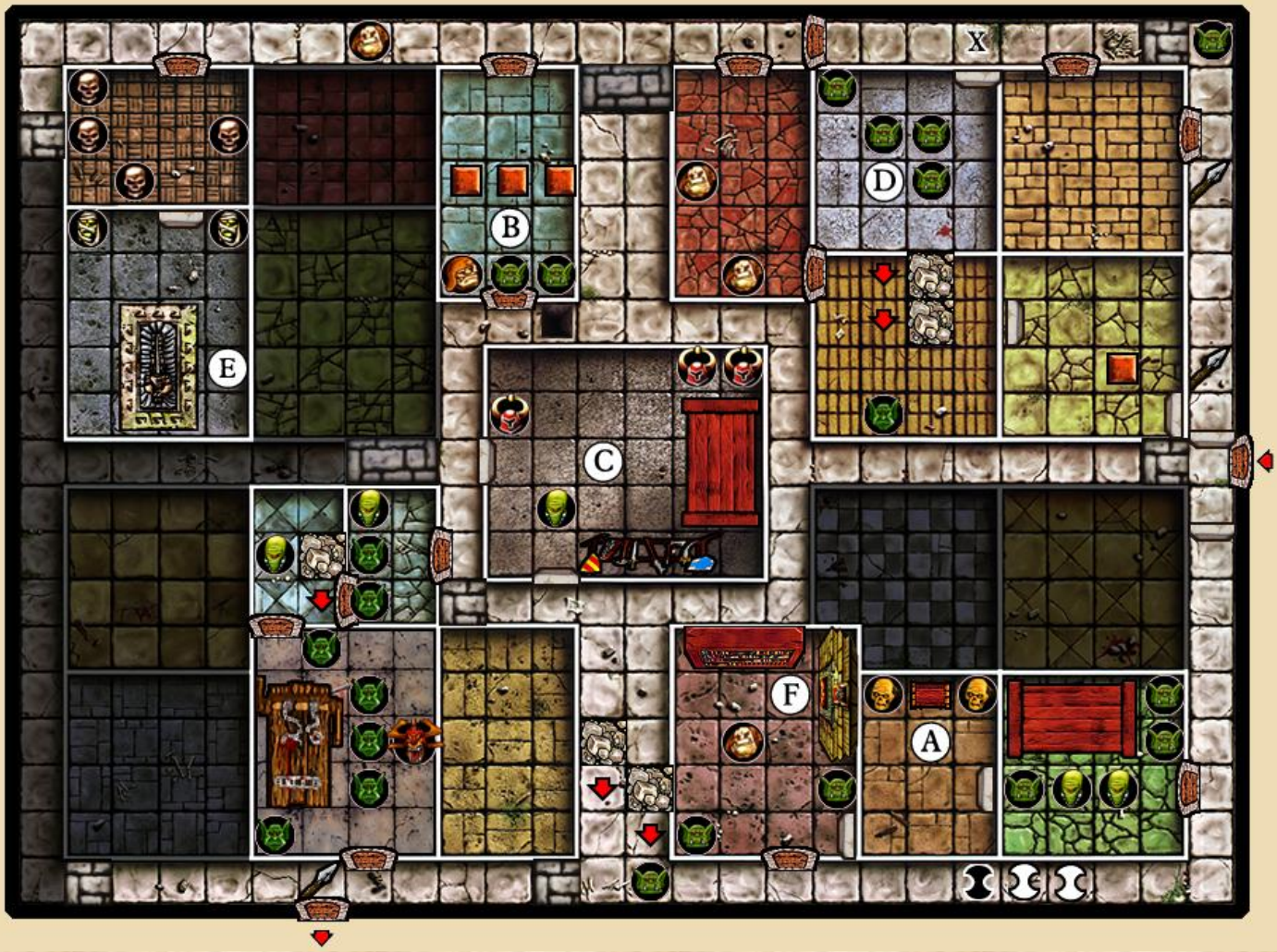
B La trampa de Hacha afectará también al primer Héroe que busque tesoros sin buscar antes por trampas. Para acceder al Cofre de Tesoro debe desactivarse dicha trampa, contiene 50 monedas de oro.

C Todos los orcos de esta habitación están equipados con lanzas, podrán atacar en diagonal con sus dados normales de ataque.

D Este orco es una estatua mágica capaz de lanzar una Bola de Fuego de 3 dados de combate en cada turno. Tiene 5 dados de defensa y 2 Puntos de Cuerpo. Es incapaz de desplazarse y es inmune a todos los hechizos, los jugadores solo podrán atravesarla cuando haya sido destruida.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará debajo del trono una gema por un valor de 100 monedas de oro.

Monstruo errante: 4 Goblin



Cuevas Exteriores

Habéis encontrado la entrada a la Fortaleza de los Ogros. Ahora deberéis atacar a sus incursores y destruir el puesto de mando subterráneo donde se gestan sus correrías. Ser cautos, pues aun os esperan más peligros, el enemigo es poderoso.

NOTAS
Todos los Muertos son creaciones especiales de Fanrax, poseen un punto más de cuerpo.

A Este Cofre de Tesoro contiene esmeraldas por valor de 300 monedas de oro.

B Los orcos que se encuentren en esta habitación tienen ballestas. Podrán disparar sobre los Héroes con dos dados de combate o cuerpo a cuerpo con el mismo valor de ataque de sus características.

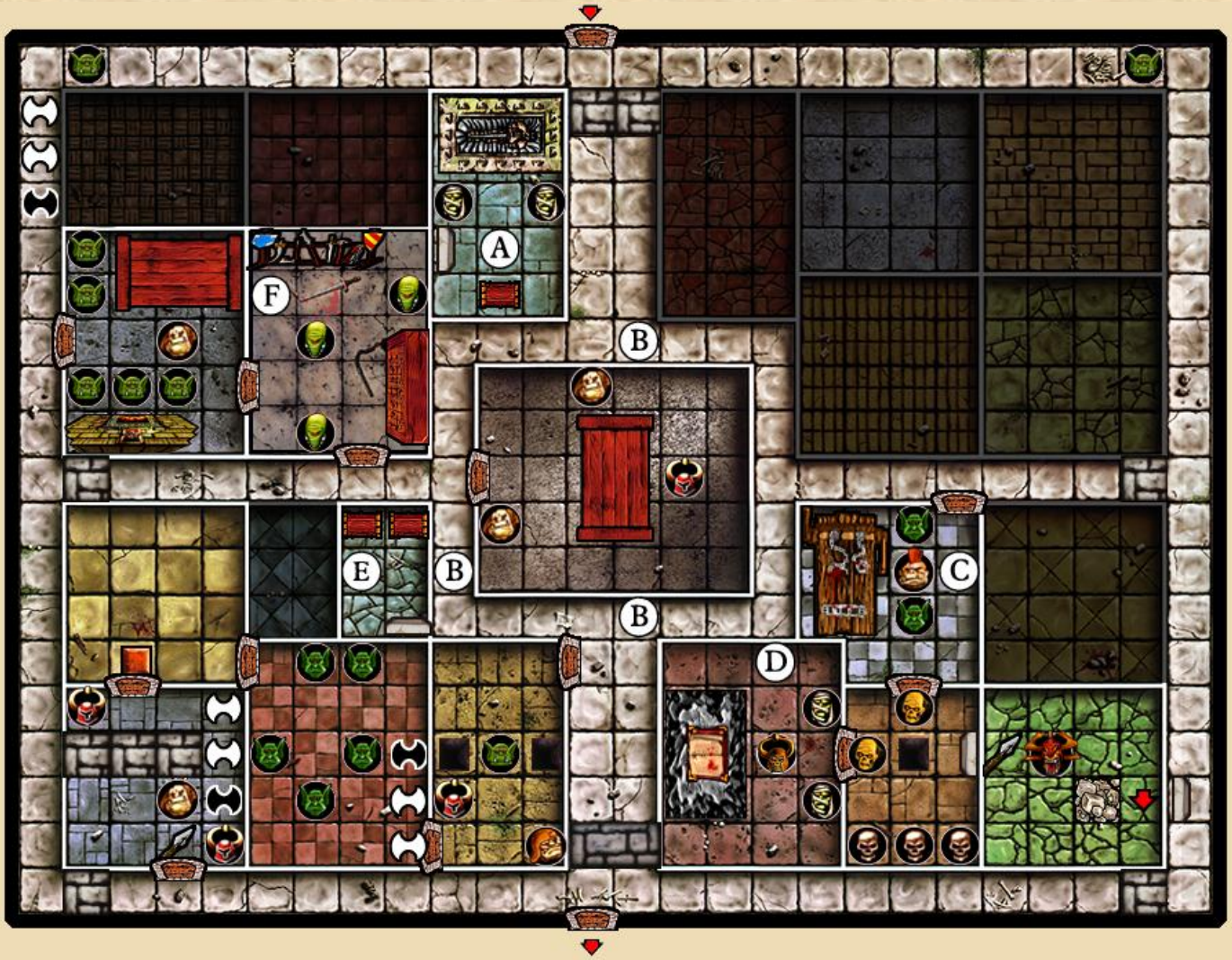
C Este es el Puesto de Mando, sobre la mesa se encuentra el botín de la última incursión de los Ogros, un total de 400 monedas de oro y una Pócima Curativa que restaura hasta cuatro Puntos de Cuerpo. El Armero contiene una lanza.

D Cuando cualquier personaje caiga sobre la casilla marcada con una "X", se abrirá la puerta secreta y se activarán los ocupantes de esta habitación.

E Esta tumba ya ha sido profanada, dentro se encuentran despojos sin valor alguno.

F El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la librería un Pergamino de Hechizo "Dormir".

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos



Madriguera de la Horda de los Ogros

Para lograr alcanzar el corazón de la Fortaleza deberéis hacer camino a través de la madriguera que abriga el poderío de la Horda de Ogros. Tened cuidado de no alertar a estas fuerzas con vuestra presencia, pues hasta vosotros encontrareis difícil derrotar a esta hueste de criaturas.

NOTAS

NEXRAEL

Conoce 6 Hechizos del Caos, (Bola en Llamas, Aniquilador, Muertos Vivientes y Tempestad). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	4	2	5

A Este Cofre de Tesoro contiene 200 monedas de oro.

B Cuando haya Héroes en cualquiera de estos pasillos durante el turno del Malvado Brujo, deberá tirar un dado. Si el resultado es 1 o 2, se abre la puerta central y los monstruos mueven de inmediato.

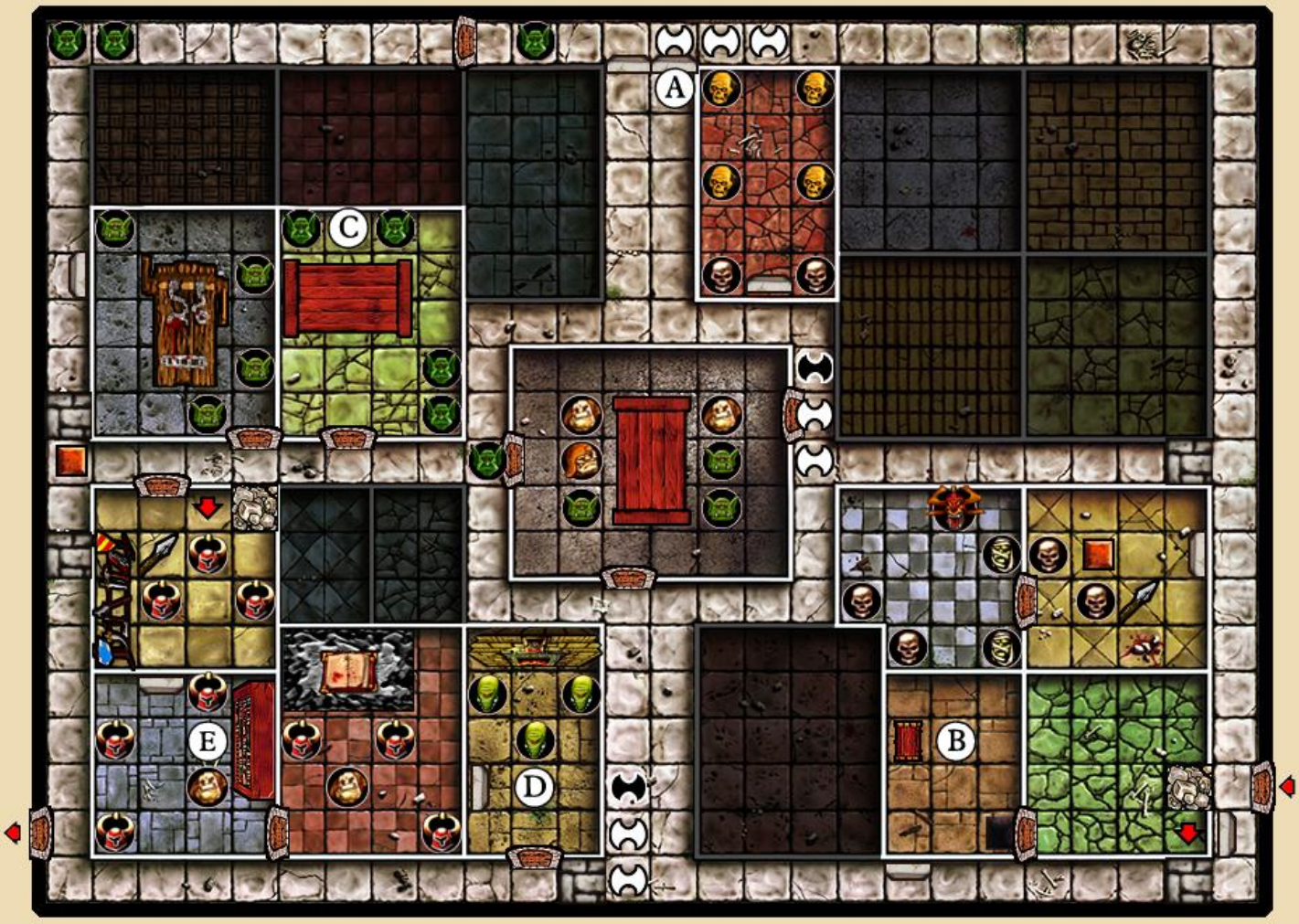
C En esta sala se encuentra Tograk, Jefe Ogro de atributos normales.

D En esta sala se encuentra Nexrael, aprendiz de Hechicero del Caos. El primer Héroe que busque tesoros encontrará un Pergamino de Hechizo "Dormir".

E En esta habitación se encuentra el botín de la Horda. Hay 400 monedas de oro en el primer cofre. El segundo cofre contiene una trampa de flechas (daño de 1 Punto de Cuerpo) y 500 monedas de oro. La trampa de flechas causará de daño un Punto de Cuerpo si no se desactiva anteriormente.

F El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Lanza en el Armero.

Monstruo errante: 3 Orcos



Salas de la Carroña

Estáis entrando en las profundidades de la Fortaleza. Antes de que podáis alcanzar vuestros objetivos tendréis que pasar a través de las salas donde los ogros practican una de sus actividades favoritas, el comer. Andar con cuidado, pues si no sois cautelosos, acabareis en el estomago de un ogro.

NOTAS

En este reto los Guerreros del Coa son miembros de la Guardia Personal de Festral, podrán atacar y defender con un dado extra de combate. Cuando un Héroe se convierta en un siervo del Caos, el control lo podrá tener el mismo jugador, no obstante su objetivo será destruir a los demás Héroes, este estado es irreversible, no importa si los demás Héroes ganan o pierden, ese personaje estará muerto al finalizar el reto.

A Si los Héroes abren la puerta de piedra de la derecha, activarán la trampa de hacha marcada en el tablero. Esta trampa no puede ser encontrada, ni activada de otra manera.

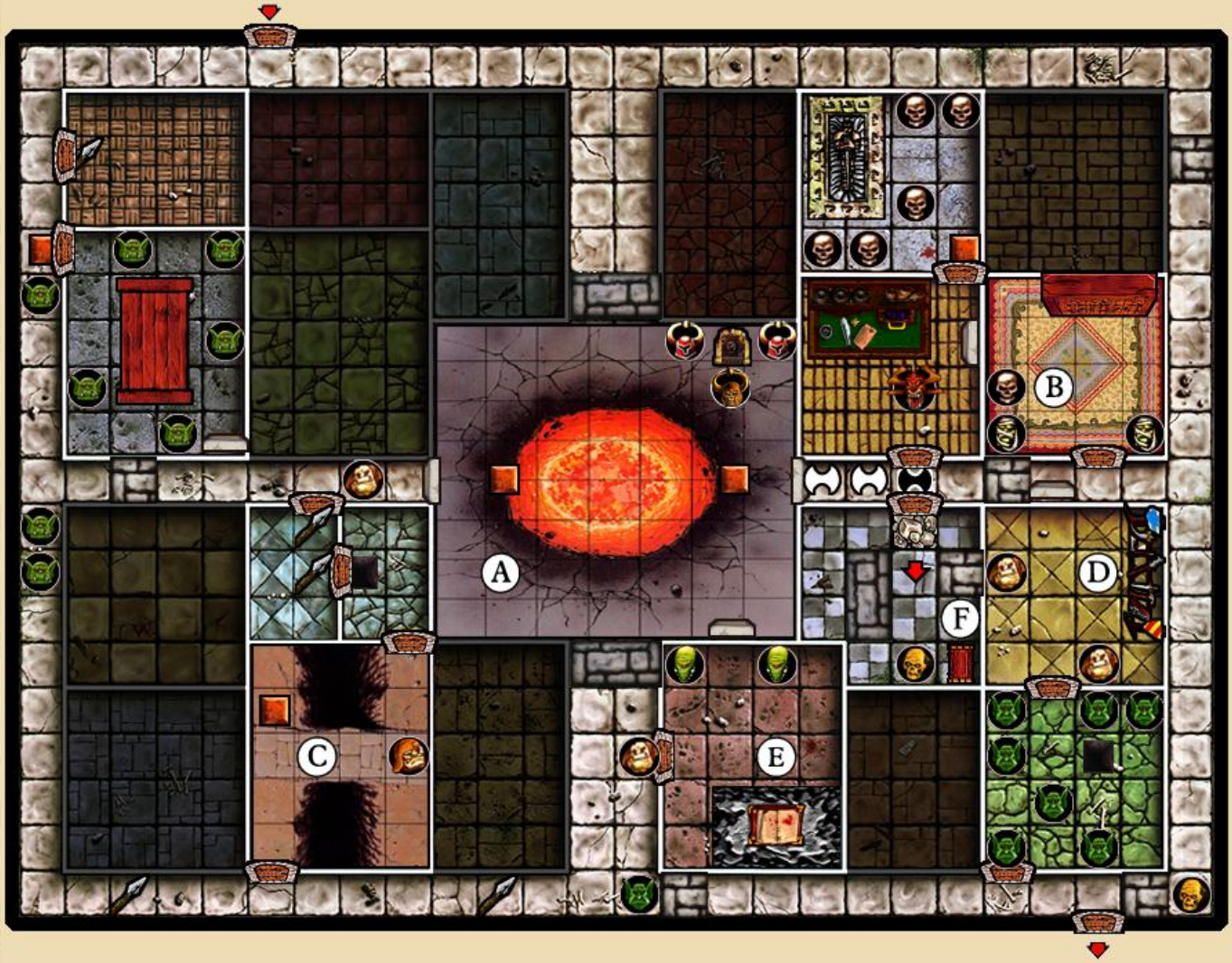
B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará 200 monedas de oro en el interior del cofre.

C Estos Goblins están equipados con cerbatanas, podrán disparar a distancia con un dado de daño.

D Cuando todos los monstruos hayan sido destruidos, una búsqueda de tesoros revelará un escondrijo detrás de la chimenea con 5 diamantes que valen 100 monedas de oro cada uno.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará libros viejos y rotos, dos Pergaminos de Hechizos, “Valentía” y “Piel de Roca”.

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos



Pozo del Caos

Tened cuidado de no alertar las Fuerzas del Caos, pues hasta vosotros encontrareis difícil derrotar a esta hueste de criaturas. Caminad con cuidado Héroes, siento que os aproximáis a la Fuente de Poder del Caos. Deberéis destruir esta fuente encontrando el Anillo de Fuerza de Festral y arrojándolo al mismísimo Pozo del Caos. No será nada fácil, pues su dueño es poderoso y hará todo lo imposible por evitar que llevéis a cabo la misión.

NOTAS

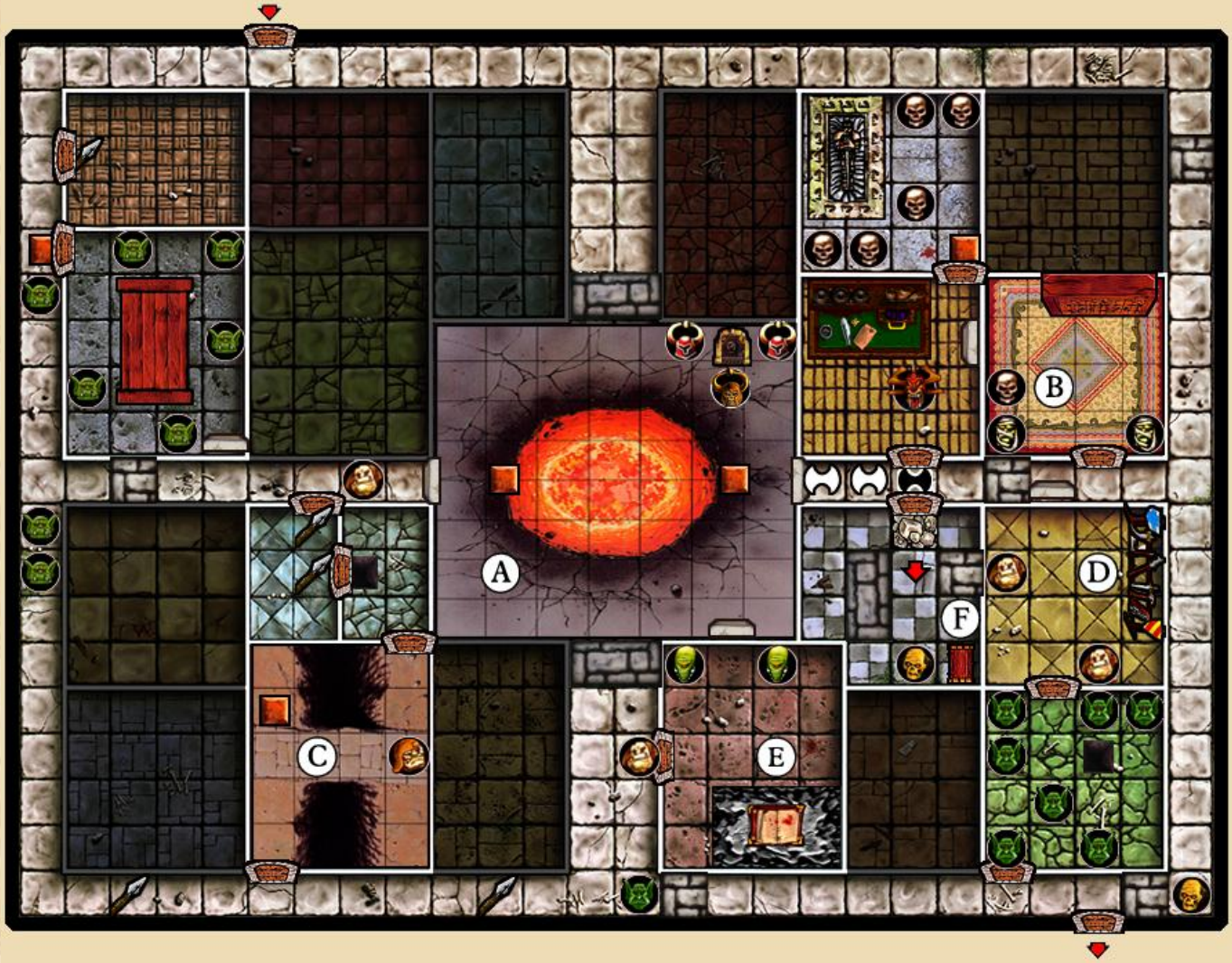
Debéis indicar a los Héroes que su misión es encontrar la salida lo antes posible, pues cuando más anden por las entrañas de estas salas, más ponen en peligro sus vidas. Los ogros son criaturas despiadadas, y en este lugar se encuentran muchos con un hambre feroz.

FESTRAL

Conoce 6 Hechizos del Caos, (Dominador, Aniquilador, Paralizador, brutalidad, Nube del Caos y Dormir). Sus atributos son los siguientes:

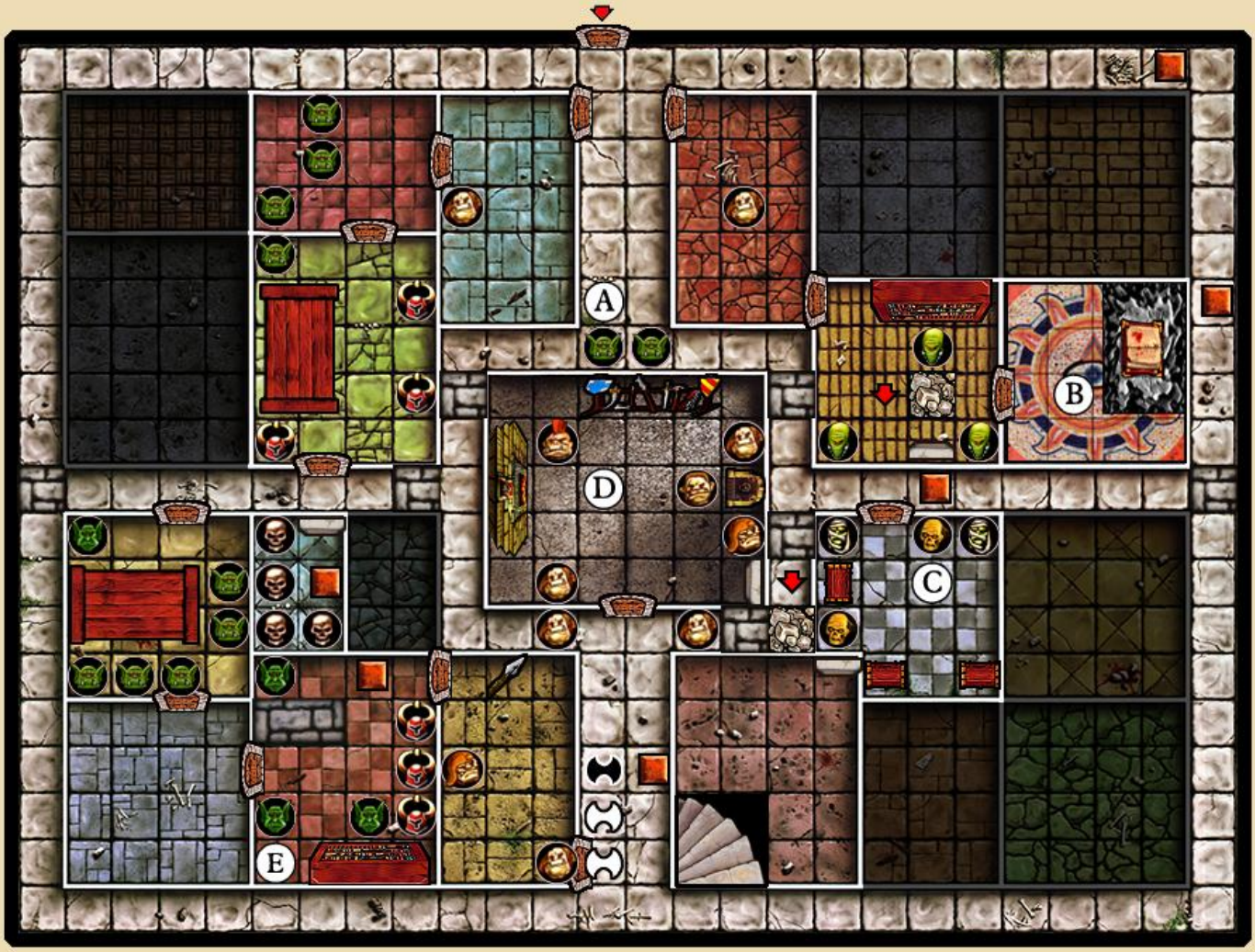
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	3	8

A En el centro de esta habitación se encuentra el Pozo del Caos. Cualquier Héroe que caiga dentro de este pozo se convertirá para siempre en un siervo del Caos. Se pueden dar dos casos para caer en el Pozo del Caos, el primero es que caigan en las trampas pozo. El segundo es estando bajo control del Malvado Brujo, este decida tirarlos al Pozo, en este caso deberán tirar tantos dados como Puntos Mente tengan y sacar al menos un escudo blanco, si lo consiguen, podrá resistirse a esta orden del mal (pero continuaran bajo poder del MB).



B Escondido en el armario hay un libro hueco que contiene el Anillo de Poder de Festral y 10 diamantes que valen 50 monedas de oro cada uno.
C Cualquier jugador que caiga en la trampa del pozo caerá al abismo sin fondo y morirá.
D El primer Héroe que busque tesoros en la habitación encontrará una Daga Mágica en el Armero.
E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergaminos de Hechizos, "Genio".
F El Cofre de Tesoro contiene 400 monedas de oro y una Poción Curativa que restaura hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos por los jugadores.

Monstruo errante: 2 Fimirs



Fortaleza del Gran Señor Ogro

Al fin habéis llegado al corazón de la Fortaleza de los ogros donde el Gran Señor de los Ogros dirige a su Clan. Si conseguís matarlo romperéis la unidad de la Horda de Ogros y conseguiréis salvar al Imperio de las fauces de dichas criaturas y de los planes de Morcar.

NOTAS

Para superar el reto, los jugadores deberán derrotar al Gran Señor Ogro y abandonar el mapa por las escaleras. La puerta que da la entrada ala Sala del Gran Señor Ogro es un Porticón, una vez abierta la puerta puede ser cruzada por las dos casillas adyacentes.

XENLOTH

Conoce 4 Hechizos del Caos, (Bola en Llamas, Aniquilador, Paralizador y Rayo Mortífero).
Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	2	4	3	4

A Los dos orcos están equipados con ballestas, pueden atacar con tres dados de combate a distancia.

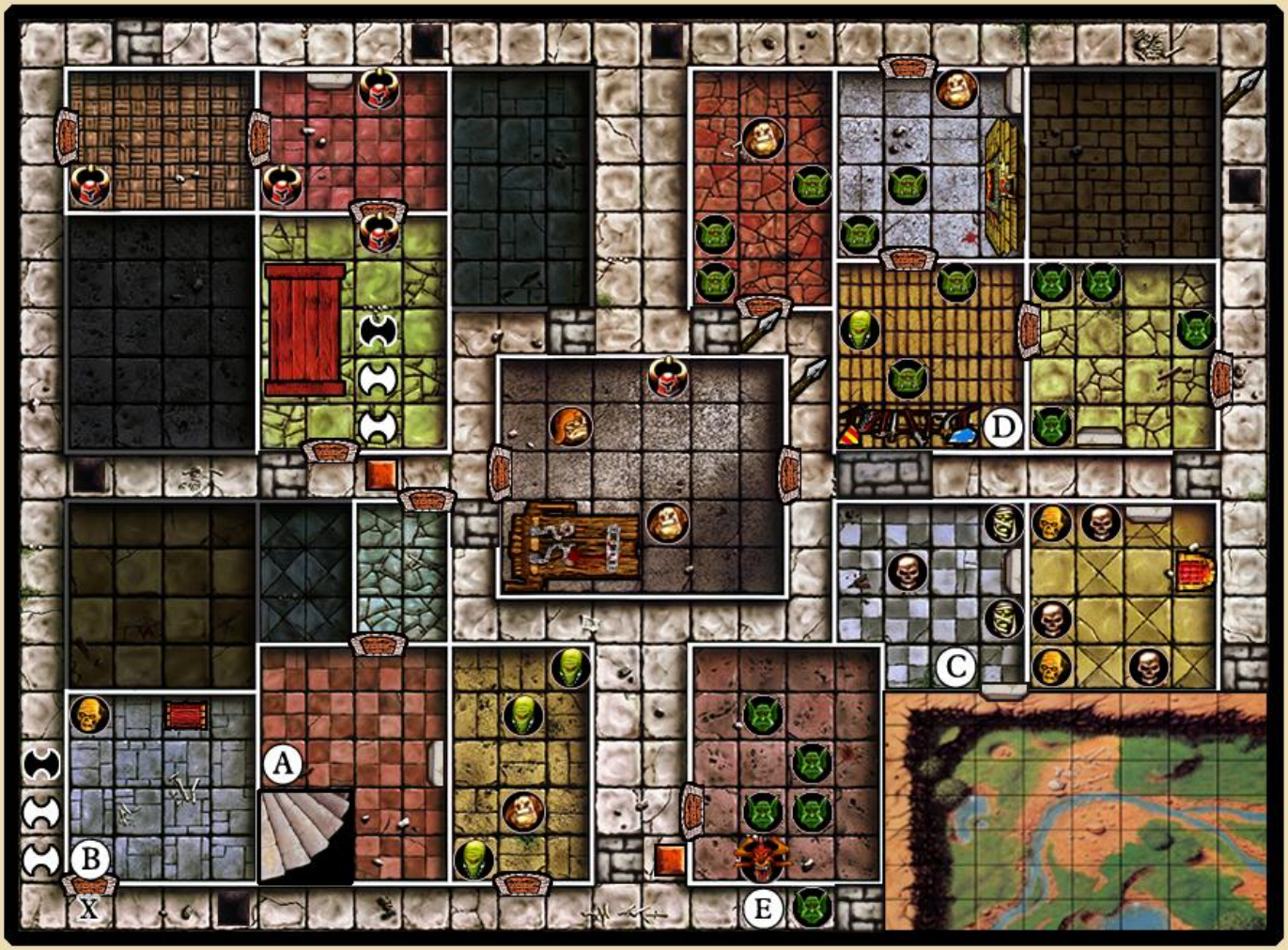
B Esta habitación es la sala de Xenloth, Brujo del Caos. Una vez derrotado, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará dos Pergaminos de Hechizo "Piel de Roca" y "Fuego de Ira".

C Aquí está el Cofre de Tesoro del Gran Señor Ogro que contiene 700 monedas de oro. Todos los cofres tienen trampa, si no son desactivadas, se perderá 1 Punto de Cuerpo por cada uno.

D Una vez hayan sido derrotados, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará debajo del trono una corona con gemas valorada en 450 monedas de oro.

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergamino de Hechizo "Curación Corporal".

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos



Huida a la Superficie

¡Mil alabanzas, mis Héroes!. Habéis acabado con el Gran Señor Ogro y quebrantado el poder de la Horda de Ogros, librando al Imperio de un terrible y desbastador enemigo. Sin embargo, no podréis abandonaros al regocijo aún. Todavía estáis en las profundidades de la Fortaleza de los ogros y ya han sido alertados. Debéis escapar y si podéis alcanzar la superficie podréis guiar las Fuerzas del Emperador contra los ogros que queden.

NOTAS

En cada uno de tus turnos, podrás tener la posibilidad de activar a todos los monstruos de una o dos habitaciones del mapa. Tira un dado rojo, si sacas de 3 a 5 activarás una habitación, si el resultado es 6 podrás activar dos habitaciones. Podrás mover en el mismo turno.

A En cada turno después que los Héroes hayan abandonado esta habitación, el Malvado Brujo podrá colocar hasta tres orcos en las baldosas adyacentes de la escalera o un Fimir y dos Goblins, pudiendo moverse de inmediato.

B El primer Héroe que abra la puerta, activará una trampa de roca caída, está caerá encima. El Cofre de Tesoro contiene un Pergamino de Hechizo “A Través de la Roca” y 250 monedas de oro.

C Una vez los jugadores hayan conseguido pasar por la puerta de piedra, estarán a salvo y habrán completado con éxito la misión. El Emperador les gratificará con 500 monedas de oro a cada Héroe que haya escapado con éxito.

D Todas las armas de este Armero están oxidadas e inservibles, pero si se rocía una Pócima de Curación sobre el armero, aparecerá una Daga Mágica.

E Este Goblin está equipado con un arco, pudiendo atacar con dos dados de combate a distancia.

Monstruo errante: El Malvado Brujo podrá activar una habitación del mapa.

HeroQuest

LOS HECHICEROS DE MORCAR



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

"Mi señor Morcar, traemos malas noticias. Debemos informar que vuestro plan de alzar la Horda de Ogros contra el Imperio ha fracasado. Una vez más fuimos derrotados por los malditos Campeones y una vez más fuimos forzados a huir." "La figura en el trono se movió y una voz de muerte rompió el silencio."

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

"Permitidme presentar a Zanrath, el Gran Mago de Sarako." "Un hombre anciano con barba, coronado con un sombrero puntiagudo y portando un báculo con la insignia de una luna creciente, hizo una reverencia a Festral y sus compañeros."

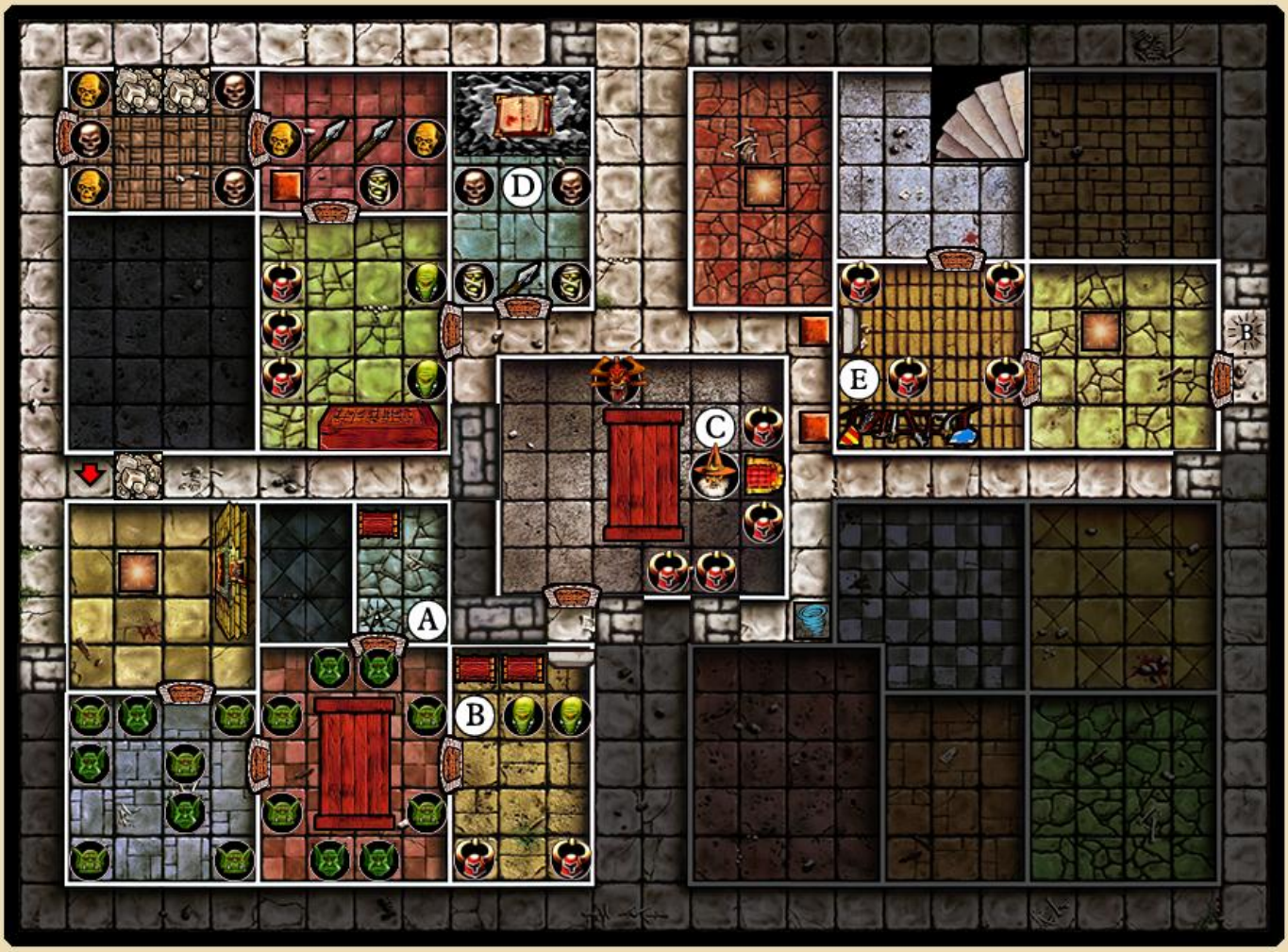
"Fanrax, el Malicioso." "Al oír su nombre, un hombre mal-encarado, adornado con símbolos de cráneos y jugando con un puñal endiabladamente afilado, sonrió con desprecio al grupo."

"Boroush, el Señor de las Tormentas." "Una figura con barba y andrajosa saludó a los refugiados con un movimiento de su báculo de roble."

"Y finalmente, Grawshak, Shamán de los Orcos del Norte." "El último de los cuatro lugartenientes, un orco adornado con pieles, plumas y calaveras, que llevaba una vara-tótem enorme, gruñó algo que podría interpretarse como un saludo o maldición a los presentes."

"Creo que estos cuatro hechiceros tendrán éxito donde vosotros habéis fracasado tan miserablemente. Y son ellos quienes os castigarán por vuestro fracaso." "Con esta última palabra, Morcar desapareció en las sombras desde donde observó con gran satisfacción cómo sus cuatro lugartenientes hechiceros destruyeron todo vestigio de Festral y sus seguidores."

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



Torre del Gran Mago

El primero de los Lugartenientes Hechiceros de Morcar que debéis destruir es Zanrath, el Gran Mago de Sarako. Vive en una torre alta y mágica en los picos de las Montañas Tarak donde le protegen sus fuerzas de Guerreros del Caos. Preparaos bien. Héroes del Emperador, para una terrible batalla contra el acero y la magia.

NOTAS

Todos los Guerreros del Caos, forman parte de las Fuerzas de la Elite del Caos de Zanrath, podrán tirar un dado de combate adicional en el ataque.

ZANRATH

Conoce 6 Hechizos del Gran Mago, (Ataduras, Desvanecer, Escape, Derrumbe, Locura y Muro de Fuego). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	5	5	5	8

A El Cofre de Tesoro está vacío.

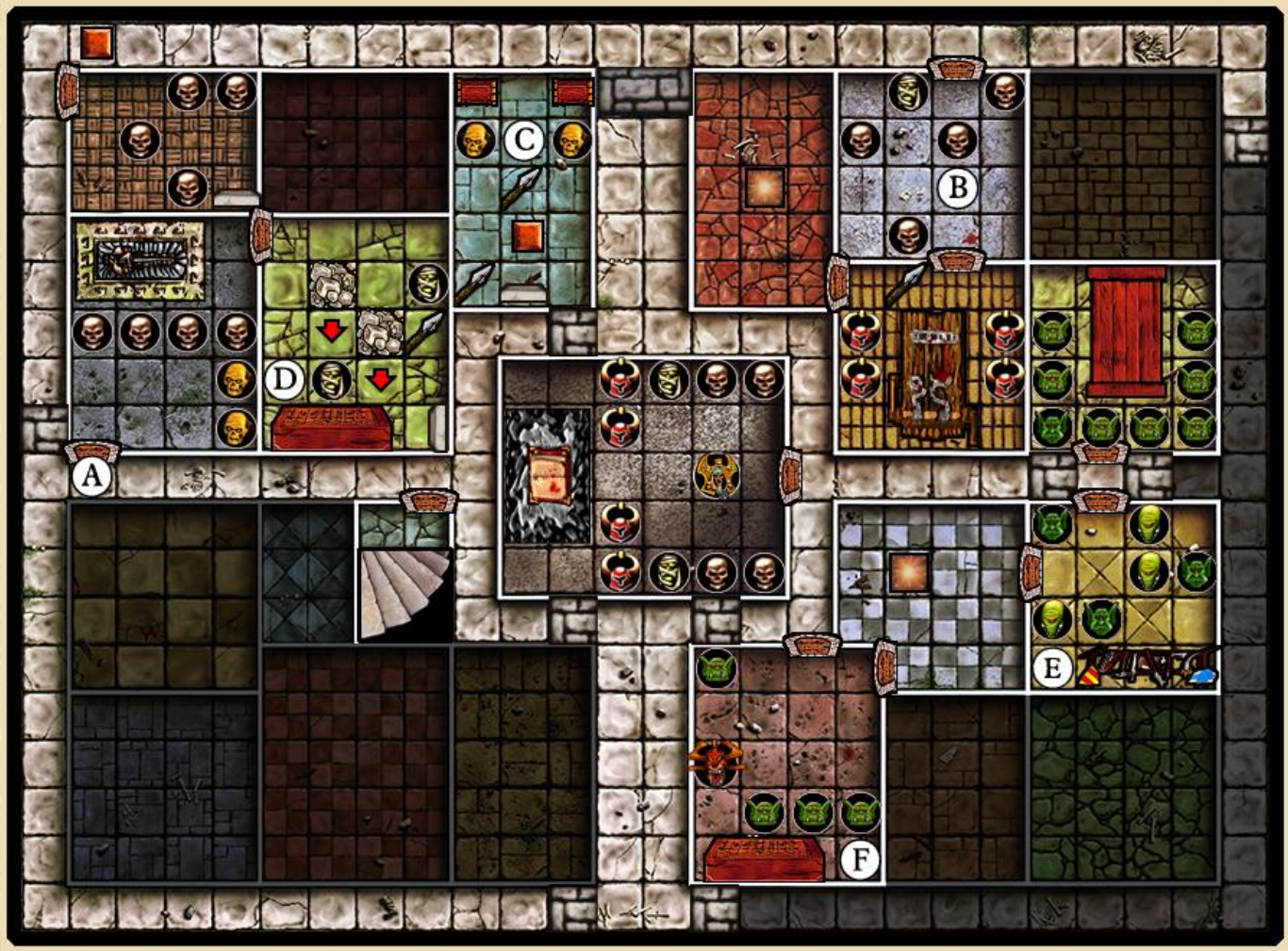
B En uno de los cofres se encuentran 300 monedas de oro y una Poción Curativa, esta poción recuperara hasta 2 Puntos de Cuerpo. El segundo Cofre de Tesoro está vacío.

C El primer Héroe que busque tesoros en la sala, encontrará 400 monedas de oro bajo el trono.

D El primer Héroe que busque tesoros en la sala, encontrará en el altar dos pergaminos de hechizos, Dormir y Bola de Fuego (son Artefactos).

E En este Armero se encuentra una Lanza, el resto de armas están oxidadas e inservibles.

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos



Cripta del Nigromante

Haced acopio de vuestro valor, Héroes del Emperador. Deberéis viajar a un lugar sombrío y terrorífico para encontraros con vuestro próximo enemigo. Fanrax el Malicioso. Se resguarda en una antigua cripta en una ciénaga de muertos sin nombre, más allá de los Bosques Tenebrosos. Tendréis que ser doblemente cautelosos, pues Fanrax lucha con fuerzas de los vivos y de los muertos...

NOTAS

Todos los Muertos son creaciones especiales de Fanrax, poseen un punto más de cuerpo.

FANRAX

Conoce 6 Hechizos Nigrománticos, (Rayo Mortífero, Calavera de la Muerte, Llamada a las Momias, Llamada a los Esqueletos, Resurrección y Temor). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	5	7

A Es una estatua mágica de un Hechicero del Caos. Dicha estatua podrá lanzar un Rayo Mortífero por el corredor que atacará a todos los que estén con dos dados de combate, no obstante todos podrán tirar por defensa. Si un jugador intenta atacar a la figura, es cuando se informa que es una estatua.

B Está habitación está infestada de Tinieblas Mágicas. Cualquier personaje que no sea esqueleto, zombi o momia, atacará y defenderá con dos dados menos. No puede realizarse ataques a distancia.

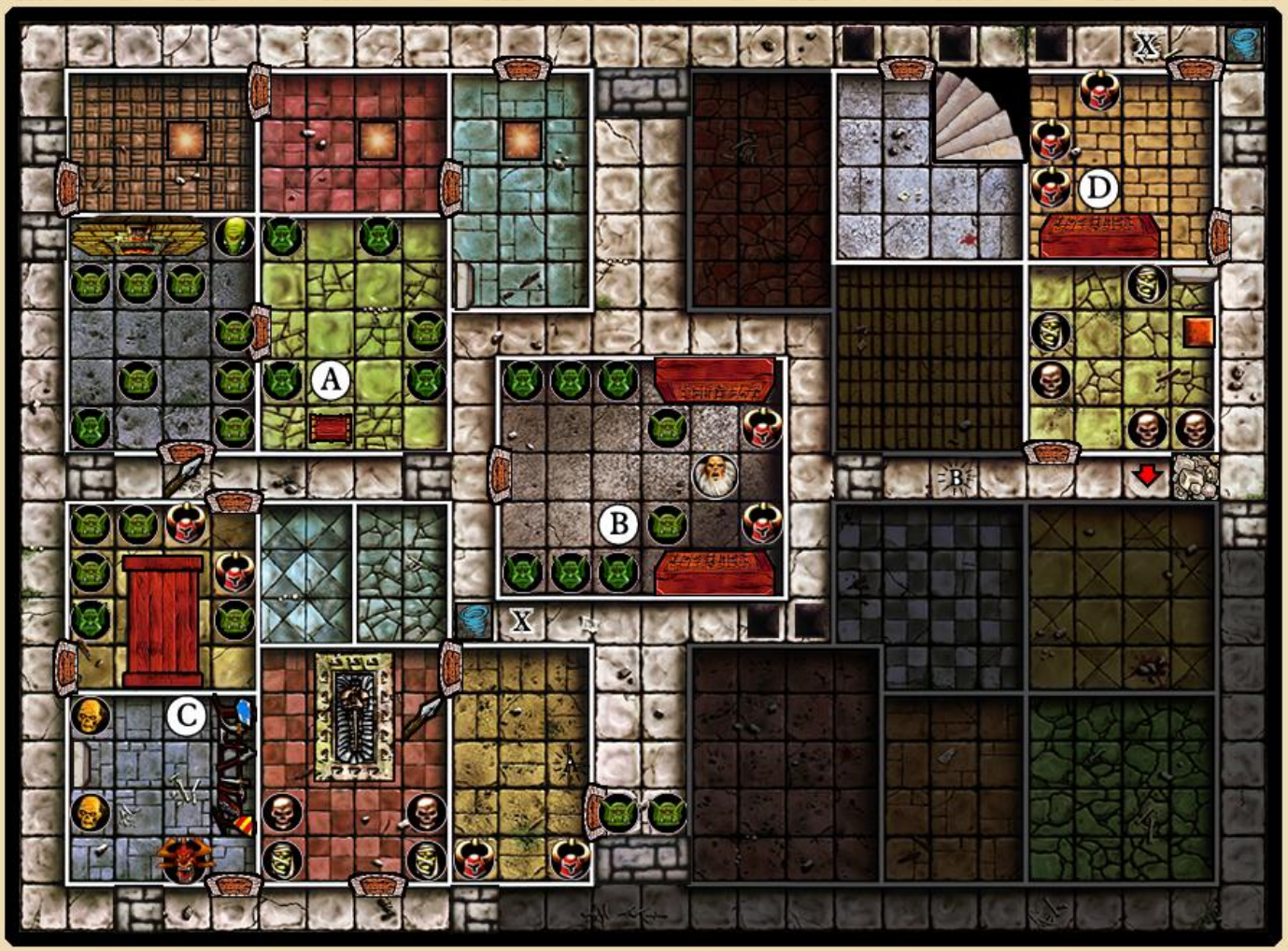
C Cada cofre contiene 150 monedas de oro, el Héroe deberá buscar dos veces por tesoros.

D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del armario una Poción Curativa.

E En este Armero todas las armas están oxidadas e inservibles.

F El Armario posee una trampa de lanzas. Si el Héroe no busca primero por trampas, perderá un Punto de Cuerpo. El Armario contiene un Pergamino de Hechizo "A Través de la Roca".

Monstruo errante: 2 Esqueletos



Nido de Águilas del Señor de las Tormentas

En el pico más alto de las Montañas Oscuras, se encuentra el Nido de Águilas de Boroush, el Señor de las Tormentas. El es el próximo de los lugartenientes de Morcar a quien deberéis derrotar. Habéis tenido que escalar las escarpadas montañas para llegar a su Nido de Águilas. Ahora tendréis que moveros rápidamente pues Boroush manda grandes fuerzas de elementos con las que fácilmente puede acabar con cualquier intruso no deseado.

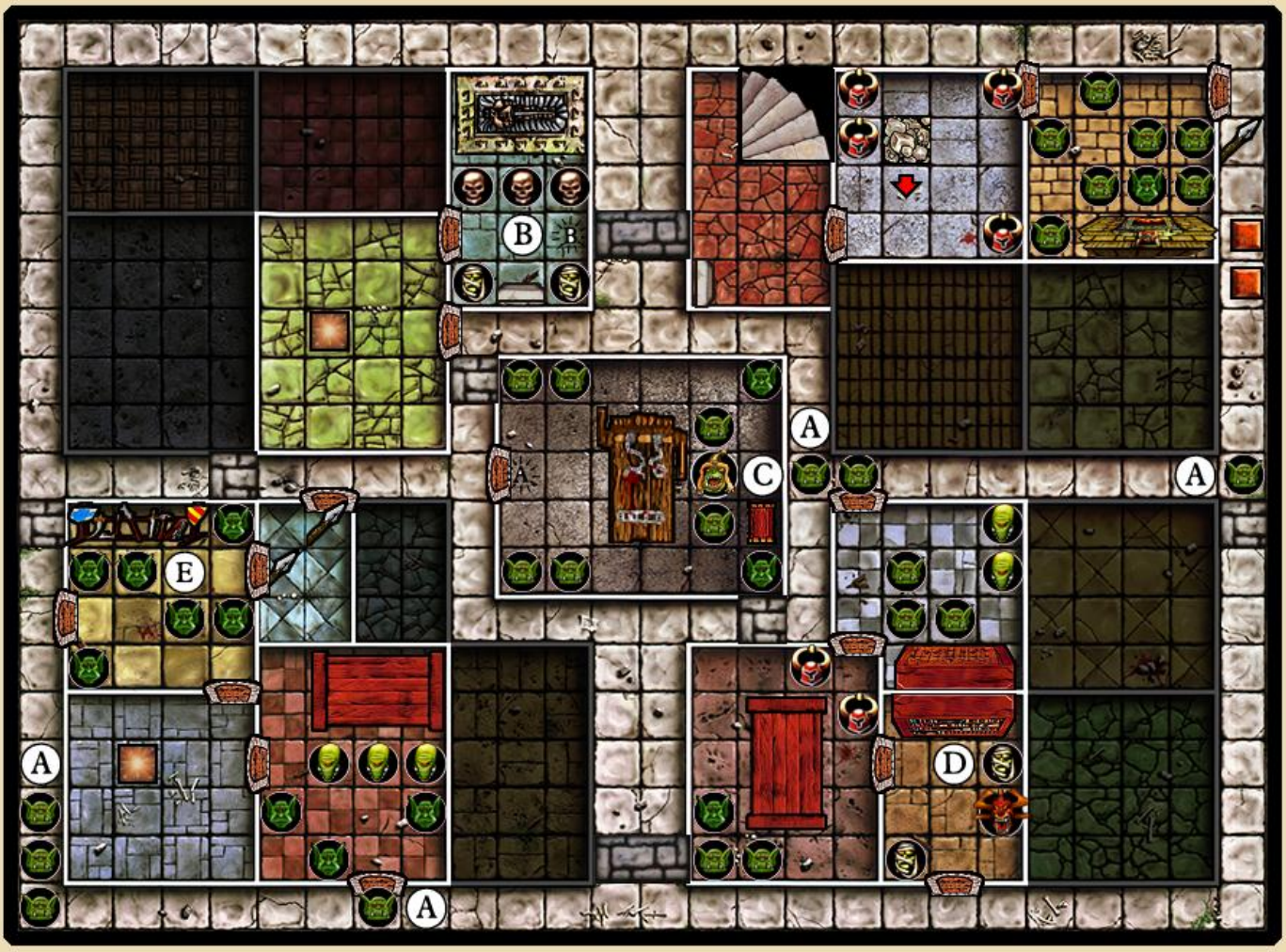
NOTAS
Boroush posee tal poder, que los Hechizos de Aire, no le afectan. Informa a los Héroes.

BOROUSH
Conoce 6 Hechizos de Tormentas, (Huracán, Muro de Hielo, Rayo Luminoso, Terremoto, Tormenta de Nieve y Viento Ladrón). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	6	5	5	6

A El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará 250 monedas de oro.
B El primer Héroe que busque tesoros en una de las dos librerías encontrará un libro antiguo y lleno de polvo que al abrirlo deja caer dos Pergaminos de Hechizos, Tempestad y Genio.
C En este Armero, sólo hay una Daga Arrojadiza para el primer Héroe que busque tesoros.
D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del armario 50 monedas de oro.

Monstruo errante: 2 Fimirs



Guarida del Shamán de los Orcos

Aquella cueva oscura en la ladera de la montaña es la entrada a la Guarida del temible Grawshak. Shamán de los Orcos del Norte. Para llegar hasta él, necesitareis contar con decenas de valientes guerreros, pues se encuentra rodeado de su Guardia Personal de Élite y fanáticamente leal. Lucharán hasta morir antes de permitir que alguien alcance a su líder.

NOTAS

Todos los orcos en este reto tienen un dado de combate adicional en el ataque.

GRAWSHAK

Conoce 6 Hechizos del Shamán, (Escudo Protector, Espíritu Vengador, Filos Cortantes, Llamada a los Goblins, Llamada a los Orcos y Orco Furioso). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	5	5	7

A Estos orcos están equipados con arcos, pueden atacar a distancia con dos dados de combate.

B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dos coronas de oro bajo la tumba. Cada una tiene un valor de 200 monedas de oro.

C El primer Héroe que busque tesoros encontrará 400 monedas de oro en el interior del cofre.

D El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergamino de Hechizo "Valentía".

E El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Maza de Estrellas bastante oxidada, para que pueda ser utilizada, deberán derramar el Agua Milagrosa sobre ella (Si no dispone de este hechizos, se podrá realizar en el siguiente reto, pero si se intenta utilizar el arma sin aplicarle el Agua Milagrosa, funcionará sólo en el primer ataque pero luego se romperá y quedará inservible).

Monstruo errante: 2 Fimirs



Combate Final

¡Maldición! Morcar nos engañó y salvó a sus cuatro lugartenientes de las fauces de la muerte. Ahora los ha reunido en su Ciudadela de las Tinieblas para que se repongan de las heridas sufridas. Esto le ha costado gran esfuerzo y deberéis tomar ventaja de este momento de debilidad para asaltar su Ciudadela y derrotar para siempre a sus malvados lugartenientes antes de que recuperen todas sus fuerzas y su unión los haga invencibles.

NOTAS

Los Héroes entrarán por la puerta al borde del tablero. En el primer turno del Malvado Brujo, Expondrá el contenido de la habitación central. Los hechiceros podrán moverse y abrir puertas y puertas secretas. Se mostrará cada pasillo por el cual se desplacen y los monstruos también se moverán pero no podrán abrir puertas.

ZANRATH, al estar debilitado tiene 3 Hechizos del Gran Mago, (Ataduras, Derrumbe y Muro de Fuego). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	4	6

FANRAX, al estar debilitado tiene 3 Hechizos Nigrománticos, (Rayo Mortífero, Calavera de la Muerte, Llamada a los Esqueletos). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	3	5	4	6



BOROUSH, al estar debilitado tiene 3 Hechizos de Tormentas, (Huracán, Muro de Hielo y Terremoto). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	4	4	5

GRAWSHAK, al estar debilitado tiene 3 Hechizos de Shaman, (Filos Cortantes, Llamada a los Goblins, Llamada a los Orcos). Sus atributos son los siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	4	6

A En uno de los cofres se encuentra un Anillo de Retorno, el otro Cofre de Tesoro contiene 150 monedas de oro.

B El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Yelmo en el Armero, no hay armas.

C El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergamino de Hechizo "Fuego de Ira".

D Al morir la Gárgola, dejará el tesoro "Anillo de Fuego".

HeroQuest

EL HORROR CONGELADO



Bienvenido, poderoso Bárbaro, a la tierra de tu juventud. Parece que fue ayer cuando los ancianos de la tribu te dieron permiso para salir a explorar las muchas maravillas de las cálidas tierras del sur. Ahora has regresado como un guerrero de renombre, alto y poderoso, versado en las artes de la guerra.

A pesar de tu feliz regreso a casa, noticias amargas están en las mentes de los ancianos de la tribu. Ellos, fatigados, te dicen por qué te han convocado de nuevo a la ayuda de tu pueblo en estos momentos de necesidad.

Un antiguo mal, un lejano pensamiento desterrado, ha surgido y amenaza las Tierras del Norte una vez más. El Horror Congelado ha salido de la tumba de hielo donde ha descansado estos últimos siglos. Ha recuperado su fuerza a la espera de la señal de Morcar. Por fin, su maestro le ha llamado.

El Horror Congelado ha vuelto a su antiguo Trono. Oculto en la Montaña de Hielo. Ha recuperado el Cetro de la Majestad de los Glaciares, un artefacto del mal de gran poder. Mientras hablamos, el Horror Congelado revive y promulga a sus sirvientes sus planes para cubrir a las Tierras del Norte y al Imperio en un sudario de hielo mortal.

Tu gente ve en ti a un campeón que puede oponerse a la maldad del Horror Congelado. Has sido llamado en espera de que puedas resultar campeón. Para determinar tu valentía, Los Ancianos te han fijado antes tres misiones peligrosas. Estas deben ser completadas por ti solo. Si superas esta prueba, conducirás a tus compañeros en las Profundidades de la Montaña de Hielo.

Allí, debes encontrar y destruir el Cetro de los Reyes de los Glaciares antes de que logre su plena potencia. Sólo cuando el Cetro se destruya, te podrás enfrentar al Horror Congelado y destruirlo para siempre. ¡Debes llamar a todos los de tu valor y habilidad, Bárbaro!

El más grande de los peligros a los que te has enfrentado jamás, espera dentro de la Montaña de Hielo. Al lograr tus objetivos, entre las muchas riquezas que se encuentran, está el Amuleto del Norte. Será para ti, un antiguo amuleto del que se dice que a su portador le otorga poderes maravillosos. Buena búsqueda, fabuloso guerrero.

¡El destino de muchos depende de ti!



Paso de Xanon

¡Bárbaro, buena suerte en esta, la primera de tres pruebas! Esbirros del Horror Congelado han ocupado la fortaleza que protege el Paso de Xanon. Este es el único camino que puedes tomar para llegar a la Montaña de Hielo. Una puerta de hierro es la entrada al interior de la fortaleza. Debes encontrar la puerta de madera, salida que conduce a la parte más alejada del Paso.

NOTAS

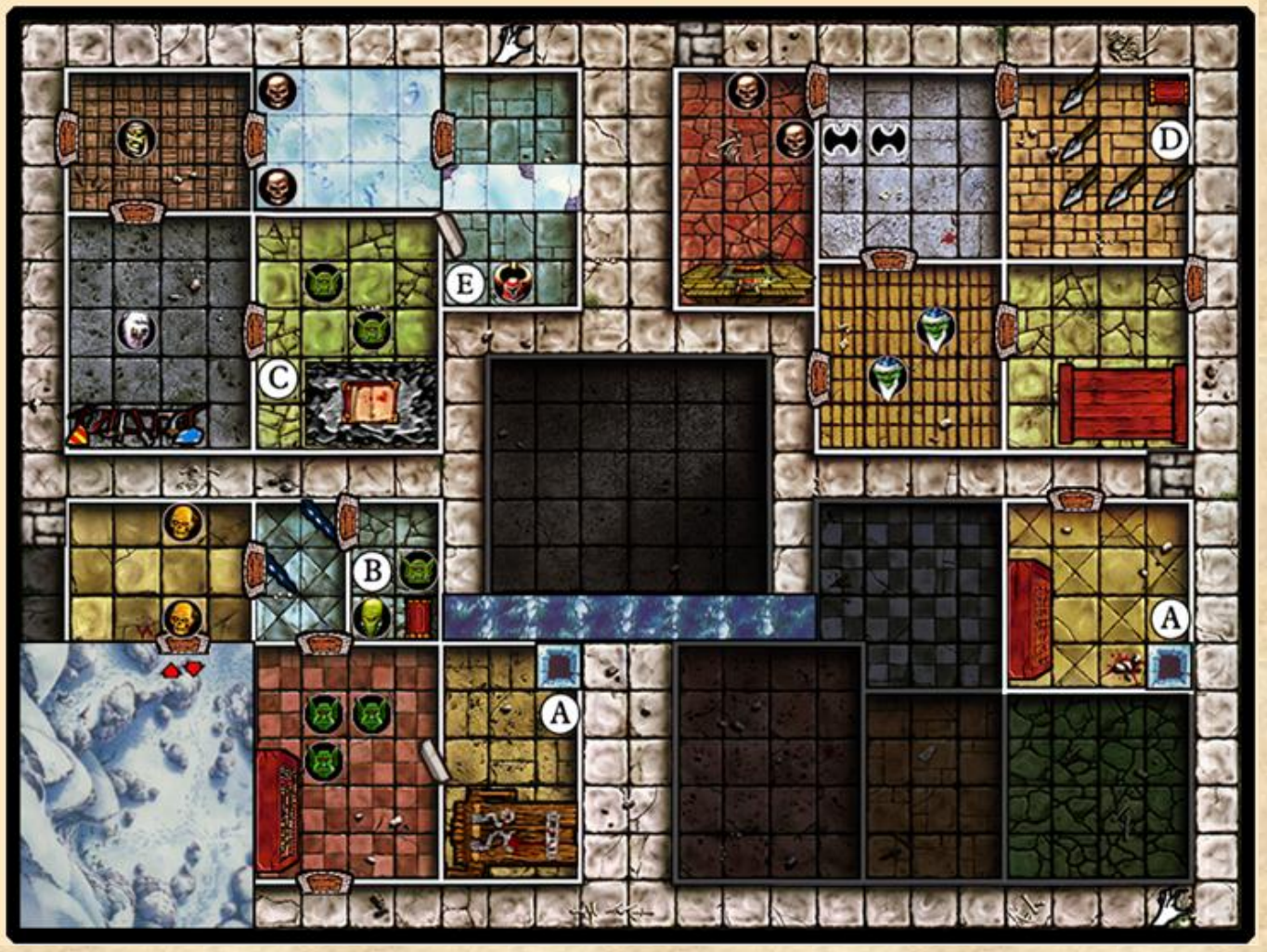
A Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, el cofre contiene 75 monedas de oro.

B El mercenario ballestero no se mueve, pero dispara su ballesta cada turno del Malvado Brujo hasta que es atacado por el Bárbaro. Este se rendirá automáticamente, ofreciendo su ballesta a cambio de su vida. Entonces se marchará corriendo. El Bárbaro puede anotar la ballesta en su hoja de Personaje. Mira la carta de Equipo de Batalla correspondiente para más información.

C Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, encontrará un Escudo en la tumba. Entrégale la carta de Equipo de Batalla correspondiente.

D Si se buscan tesoros en esta habitación se encontrará una espada larga en la armería. Entrégale la carta de Equipo de Batalla correspondiente.

Monstruo vagabundo: 2 Esqueletos



Prueba de Hielo

El Paso de Xanon lleva a un puesto de mando subterráneo en las Tierras Siberianas. Este puesto es una base de operaciones para los Esbirros del Horror Congelado. Desde allí amenazan a cuantas aldeas cercanas existen. Debes adentrarte y derrotar a un Guerrero del Caos llamado Krag, lugarteniente del Horror Congelado. El único acceso es a través de la caverna de entrada. Tu misión empieza y termina allí.

NOTAS

A Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "A". El Bárbaro o cualquier monstruo que llegue a una de esas casillas, se desplazará al otro extremo del túnel.

B El cofre de tesoro se encuentra vacio.

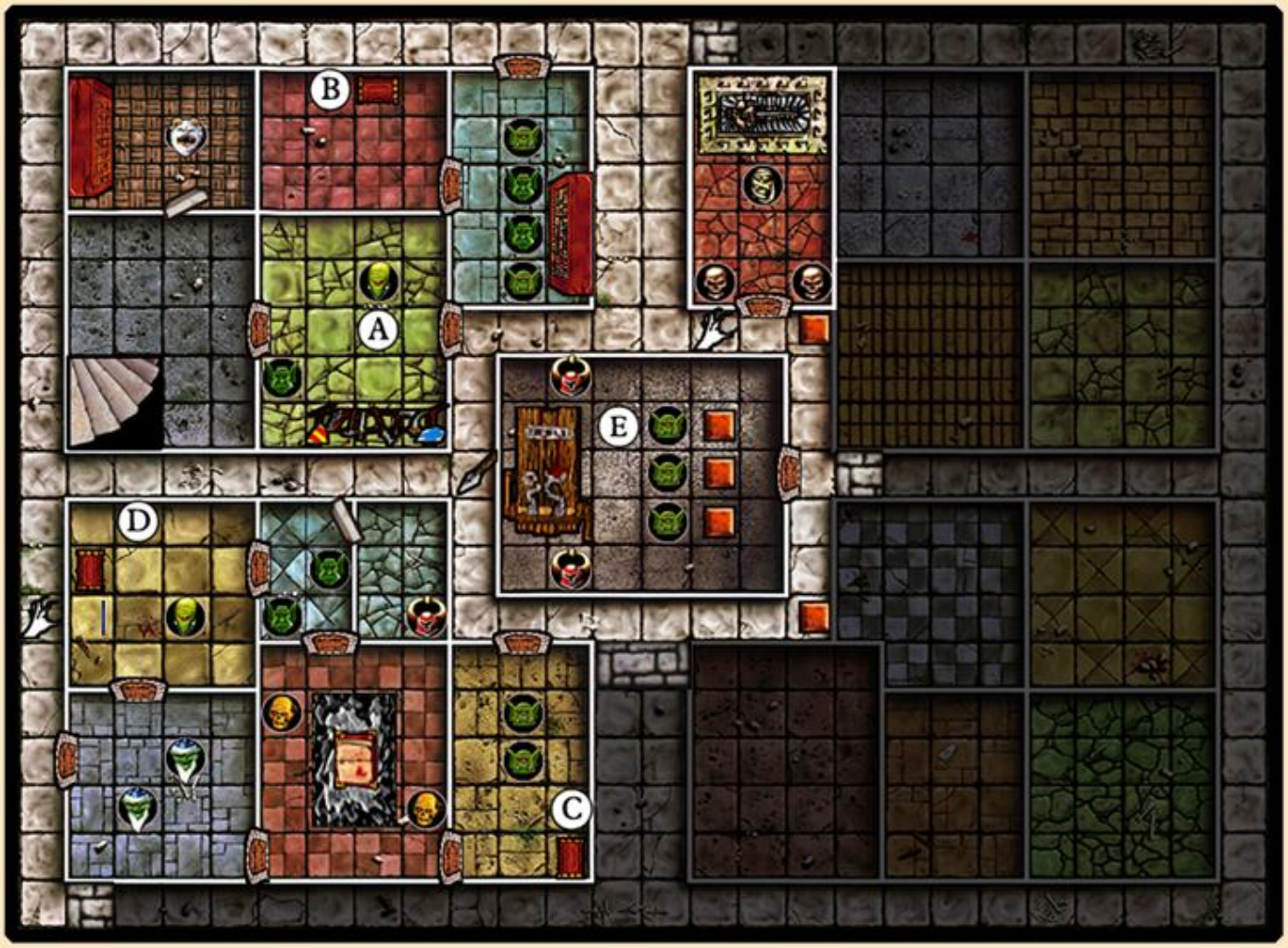
C Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, encontrará una Poción de Calidez encima de la mesa del hechicero. Entrégale la carta de Tesoro correspondiente.

D Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, el cofre contiene 120 monedas de oro.

E **GUERRERO DEL CAOS KRAG**, posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	5	4	3

Monstruo vagabundo: 2 Goblin



Rescate

Los Esbirros del Horror Congelado han capturado a Gothar, gran anciano de la tribu de los Bárbaros. Lo han llevado prisionero a una fortaleza del Caos cerca de la Montaña Helada. Gothar posee gran sabiduría, pero es viejo y frágil. No sobrevivirá demasiado en las crueles manos de las criaturas del Caos. Tu última prueba, consiste en adentrarte en la fortaleza y traer sano y salvo a Gothar. Comienza y acaba en la escalera en espiral.

NOTAS

A Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, encontrará un Hacha en la armería. Entrégale la carta de Equipo de Batalla correspondiente.

B Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, el cofre contiene 70 monedas de oro.

C Si el Bárbaro busca tesoros en esta habitación, encontrará un Casco en el cofre. Entrégale la carta de Equipo de Batalla correspondiente.

D Este cofre contiene una trampa. Al abrirlo, un gas venenoso afecta al héroe, le resta un punto de cuerpo, pero encontrará 150 monas de oro.

E Los dos Guerreros del Caos atacarán al Bárbaro olvidándose de Gothar. Si el Bárbaro mata a ambos, Gothar será liberado y seguirá al Bárbaro. **GOTHAR** posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	1	2	4	2

Al ir acompañado de Gothar, cualquier monstruo atacará solo al Bárbaro pues tienen órdenes de capturar vivo a Gothar. Si el Bárbaro muere, Gothar volverá a ser capturado.

Monstruo vagabundo: 2 Orcos



Puerta Glacial

¡Lo has hecho bien Bárbaro!. La tribu te aclama como el Campeón que debe poner fin a la tiranía del Horror Congelado y sus Esbirros. Ahora debes prepararte junto a tus compañeros para el primer asalto a la Montaña Helada. Una puerta de hierro es vuestra entrada a las cámaras exteriores de la fortaleza subterránea del Horror Congelado. Encontrar la puerta de madera de salida, para adentraros en las profundidades de la montaña.

NOTAS

A El primer héroe que busque tesoros en la tumba, encontrará Raquetas de Nieve de Velocidad. Entrégale la carta de Tesoro del Reto correspondiente.

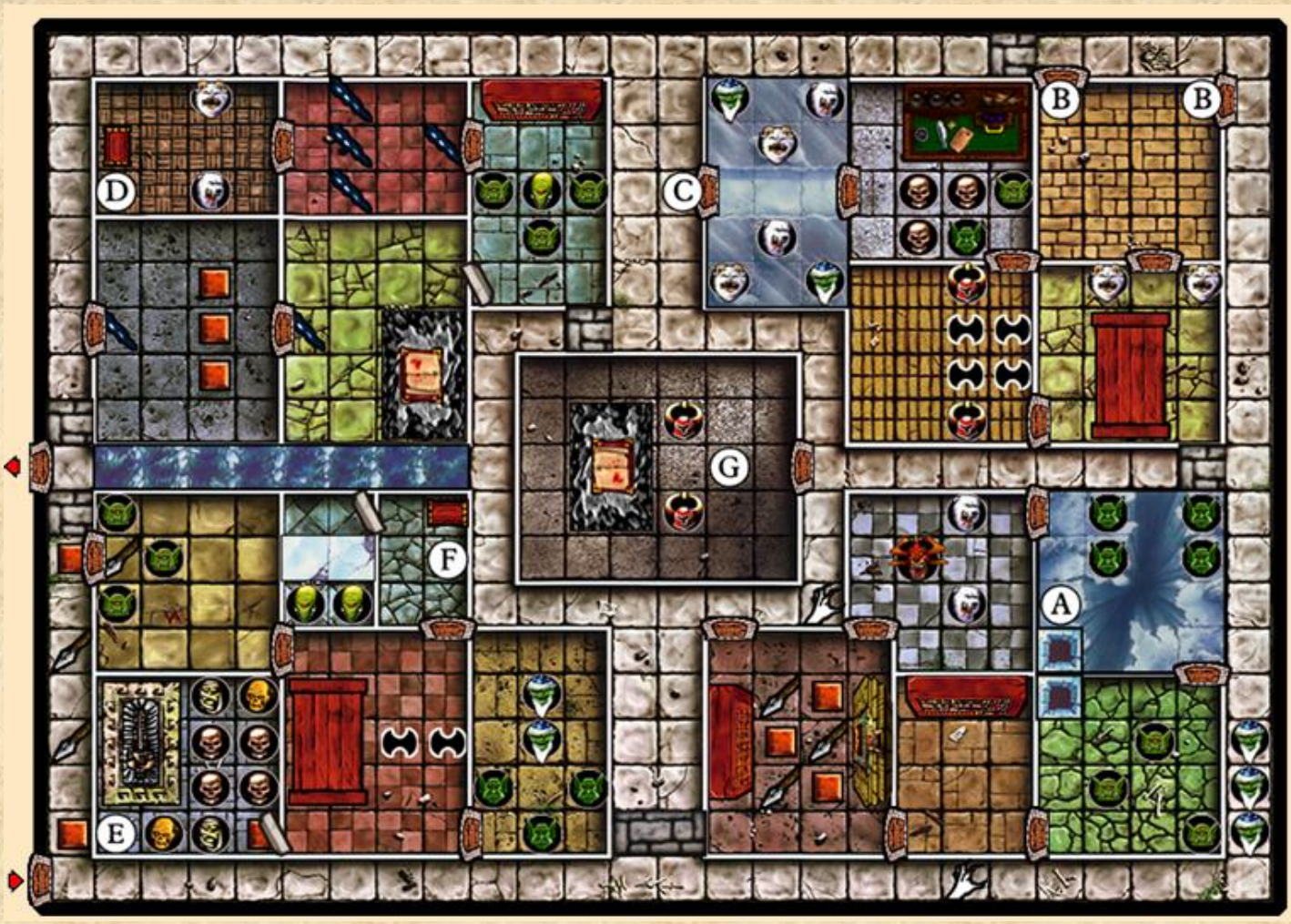
B Hay una jaula con un Gremlin de Hielo suplicando que lo liberen para vengarse del Horror Congelado que lo retuvo. El héroe que decida liberarlo y se coloque en la casilla adyacente a la jaula, será derribado y le robará el objeto que este desee. No podrá robarle el arma, escudo o armadura que lleve. El Gremlin desaparecerá a través de un agujero que hay en la pared.

C El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo oculto en la estantería. Escogerá una carta al azar y la añadirá a su Hoja de Personaje.

D Este cofre contiene un mecanismo explosivo. Si antes de abrir el cofre no se desactiva la trampa, explotará y todos los personajes de la sala, pierden 2 puntos de cuerpo. Contiene 600 monedas de oro.

E El hielo que rodea la grieta es resbaladizo. Al pisar la primera casilla de esta habitación, se tirará el dado de combate. Una calavera o escudo blanco supone mantener el equilibro. El escudo negro implica resbalar y un punto de cuerpo menos y volver a tirar dado, un escudo negro más, implica caer por la grita y morir. Cada turno en esta sala se tirará dados para ver si se resbala.

Monstruo vagabundo: 2 Fimir



Profundidades Infernales

Desde el interior de la Montaña Helada, las alarmas no paran de sonar y los malvados Esbirros del Horror Congelado resurgen. Tu camino hacia las profundidades se hará más difícil. Vilor, un Brujo del Caos, te aguarda en esta etapa. Entra por la puerta de hierro y busca la de madera para salir. Aun queda mucho camino para derrotar al Horror Congelado. Sopesa la posibilidad de contratar mercenarios pues toda ayuda será necesaria.

NOTAS

A Este túnel conecta inmediatamente para héroes o monstruos con el extremo con "A".

B Tan pronto el último héroe entre en esta habitación, las puertas se cerrarán. Procede a quitar las puertas del tablero de juego.

C Esta puerta no aparecerá hasta que las puertas con B hayan desaparecido al cerrarse. Una vez el héroe abra la puerta, el hielo se rompe y las criaturas son libres en el siguiente turno.

D El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 400 monedas de oro y un Pergamino de Hechizo.

E El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará Anillo de Calidez como Tesoro de Reto.

F El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 2 Pociones de Curación. Cada Poción restaura un máximo de 4 Puntos de Cuerpo perdidos.

G El Brujo del Caos, **VILOR**, protege esta habitación. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	3	4	5

Monstruo vagabundo: 2 Momias



Camino Congelado

La puerta de hierro os conduce a salas deshabitadas desde hace siglos. Ahora, estás habitaciones han sido invadidas por las hordas de las Criaturas del Caos. Los Esbirros del Horror Congelado intentarán que no crucéis la puerta de madera de salida. Pero vuestra misión es encontrarla y continuar hasta las profundidades de la Montaña Helada para poder derrotar al Horror Congelado.

NOTAS

A El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 120 monedas de oro, una Espada Larga y un Pergamino de Hechizo al azar, junto a los objetos que el Gremlin robó.

B El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una Cota de Malla.

C El cofre de tesoro contiene 250 monedas de oro y una Poción de Curación.

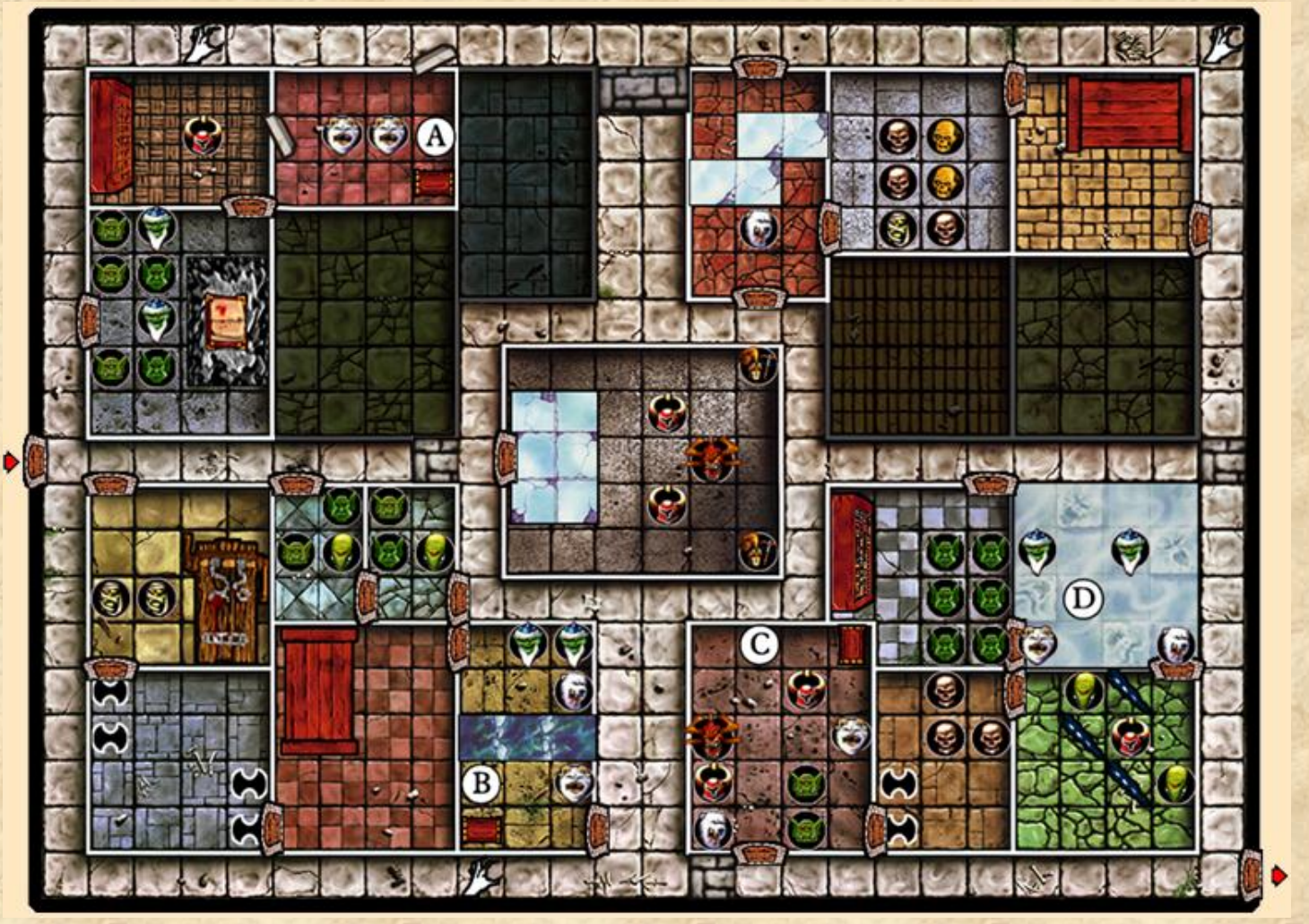
D El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una Ballesta y una Gema valorada en 300 monedas de oro.

E El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 2 Pergaminos de Hechizo al azar.

F El cofre de tesoro contiene una trampa de gas venenoso. Todos pierden 2 Puntos de Cuerpo en la sala, si al abrir no se buscó antes por trampas. Está vacío.

G El hielo que rodea la grieta es resbaladizo. Al pisar la primera casilla de esta habitación, se tirará el dado de combate. Una calavera o escudo blanco supone mantener el equilibrio. El escudo negro implica resbalar y un punto de cuerpo menos y volver a tirar dado, un escudo negro más, implica caer por la grita y morir. Cada turno en esta sala se tirará dados para ver si se resbala.

Monstruo vagabundo: 2 Guerreros del Caos



Vestíbulos de Kelvinos

Saber, valerosos héroes, que Kelvinos, fue un Bárbaro de gran poder y fama. Siglos atrás, fue él quien hizo retroceder al Horror Congelado terminando con su reinado de terror. Tristemente, Kelvinos nunca volvió de esa batalla final, su cuerpo nunca fue encontrado. Algunos dicen que ha vuelto a caminar, pero como no muerto al servicio de las fuerzas del Caos. Buscad la puerta de salida de madera para continuar vuestra aventura.

NOTAS

A El cofre de tesoro contiene 500 monedas de oro.

B El cofre de tesoro contiene 2 Pociones de Curación.

C El cofre de tesoro contiene el Amuleto del Norte como Tesoro de Reto.

El héroe Bárbaro, **KELVINOS**, es ahora un monstruo, un esclavo no muerto del Horror Congelado. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	4	4	4	0

D En la habitación de la Niebla Viviente nada es lo que parece. Cuándo el héroe ataque a un monstruo, primero debe tirar un dado. Si sale un escudo negro o cualquier calavera, el héroe ataca a un monstruo creado por la niebla. Sólo un escudo blanco permite realizar el ataque al monstruo real. Los monstruos no se ven afectados por la niebla.

Monstruo vagabundo: 2 Yeti



Búsqueda del Cetro

Habéis llegado lejos, amigos míos, pero aun queda lo más difícil por superar. Cerca de estos pasajes se encuentra el Cetro de los Señores de los Glaciares, el origen del poder del Horror Congelado. Debéis haceros con él y destruirlo. Mientras este artefacto exista, será imposible derrotar al Horror Congelado. Una vez lo hayáis encontrado, buscar la puerta de madera de salida y preparos para la batalla final contra el Horror Congelado.

NOTAS

A Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "A".

B El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo.

C El cofre de tesoro contiene una trampa de gas venenoso. Todos pierden 2 Puntos de Cuerpo en la sala, si no se buscó trampas. Contiene 200 monedas de oro y 2 Pociones de Curación.

D Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "D".

E Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "E".

F El hielo que rodea la grieta es resbaladizo. Al pisar la primera casilla de esta habitación, se tirará el dado de combate. Una calavera o escudo blanco supone mantener el equilibro. El escudo negro implica resbalar y un punto de cuerpo menos y volver a tirar dado, un escudo negro más, implica caer por la grita y morir. Cada turno en esta sala se tirará dados para ver si se resbala.

G El Cetro de los Reyes Glaciales reposa en la esquina superior derecha. El cetro permanece congelado, por lo que algún héroe debe golpearlo y obtener una calavera al lanzar el dado. Este explotará causando 2 puntos de daño. No podrán cogerlo ni usarlo.

Monstruo vagabundo: 3 Gremlin de Hielo



Corazón de Hielo I

Ahora que el Cetro de los Reyes Glaciales ha sido destruido, el Horror Congelado es vulnerable. ¡Es la hora de acabar con él!. Buscad la escalera en espiral que os conducirá a las Catacumbas de Hielo, donde yace la Llave de Cristal. Está llave abrirá la puerta final que os conduce a la Sala del Trono del Poder, donde aguarda el Horror Congelado junto a sus mejores Esbirros. ¡Asegúrate de contratar los mercenarios necesarios!

NOTAS

Los retos 9 y 10 conforman un único reto, pero de doble tamaño. Las notas de la "A" a la "F" Corresponden al mapa del reto 9, las notas de la "G" a la "M" corresponden al mapa del Reto 10.

A Escalera en espiral que conecta con el reto 10. Cuando un héroe llegue quita su figura. Hasta que todos los héroes no lleguen no pasarán al reto 10. Una vez que los héroes vuelvan al reto 9, muestra sólo la habitación "A".

B En la habitación de la Niebla Viviente nada es lo que parece. Cuándo el héroe ataque a un monstruo, primero debe tirar un dado. Si sale un escudo negro o cualquier calavera, el héroe ataca a un monstruo creado por la niebla. Sólo un escudo blanco permite realizar el ataque al monstruo real. Los monstruos no se ven afectados por la niebla.

C Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "C".

D El cofre de tesoro contiene una trampa. Perderá 1 Punto de Cuerpo si al abrir no buscó antes por trampas. Contiene 400 monedas de oro y 2 Pociones de Curación.

E El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo y una Poción de Curación.

F La puerta hacia el Trono del Poder no se abrirá sin la Llave de Cristal.



Corazón de Hielo II

Ahora que el Cetro de los Reyes Glaciales ha sido destruido, el Horror Congelado es vulnerable. ¡Es la hora de acabar con él!. Buscad la escalera en espiral que os conducirá a las Catacumbas de Hielo, donde yace la Llave de Cristal. Está llave abrirá la puerta final que os conduce a la Sala del Trono del Poder, donde aguarda el Horror Congelado junto a sus mejores Esbirros. ¡Asegúrate de contratar los mercenarios necesarios!

NOTAS

Los retos 9 y 10 conforman un único reto, pero de doble tamaño. Las notas de la "A" a la "F" Corresponden al mapa del reto 9, las notas de la "G" a la "M" corresponden al mapa del Reto 10.

G Escalera en espiral que conecta con el reto 9. Cuando los héroes posean la Llave de Cristal deberán volver para derrotar al Horror Congelado.

H Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "H".

I Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "I".

J El héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo y 2 Pociones de Curación.

K La habitación de los Gremlin de Hielo se colocará encima de las dos pequeñas. Si la Llave de Cristal fue robada por algún Gremlin, los héroes podrán recuperarla en está habitación.

L Túnel de hielo conectado con la otra salida del túnel marcada con una "L".

M El cofre de tesoro contiene una trampa venenosa. Perderá 2 Puntos de Cuerpo si al abrir no buscó antes por trampas. Contiene la Llave de Cristal y 1 Poción de Curación.

Monstruo vagabundo: 2 Osos de Guerra Polar.

Felicidades, poderoso Bárbaro. Tú y tus compañeros habéis destruido al Horror Congelado, salvando al Imperio de su frío destino envuelto en hielo. Los planes de Morcar en las tierras del norte han sido desbaratados gracias a tu astucia, bravura y habilidad.

En agradecimiento por tu heroísmo, .los ancianos de la tribu os han compensado a ti y a tus compañeros con 1.000 monedas de oro a cada uno. Hemos ganado esta batalla, pero debemos seguir vigilando. Las fuerzas de Morcar aun siguen creciendo. El Horror Congelado resurgirá antes de que las Fuerzas del Bien piensen que murió, esto bien podría suceder. Aunque por ahora, el peligro ha pasado.

¡La gente cantará tus gestas para siempre Bárbaro! Dentro de centurias, nuestros descendientes deberán buscar otro campeón para derrotar a las fuerzas del Caos. Espero que ellos encuentren a un Héroe tan digno como tú has sido.

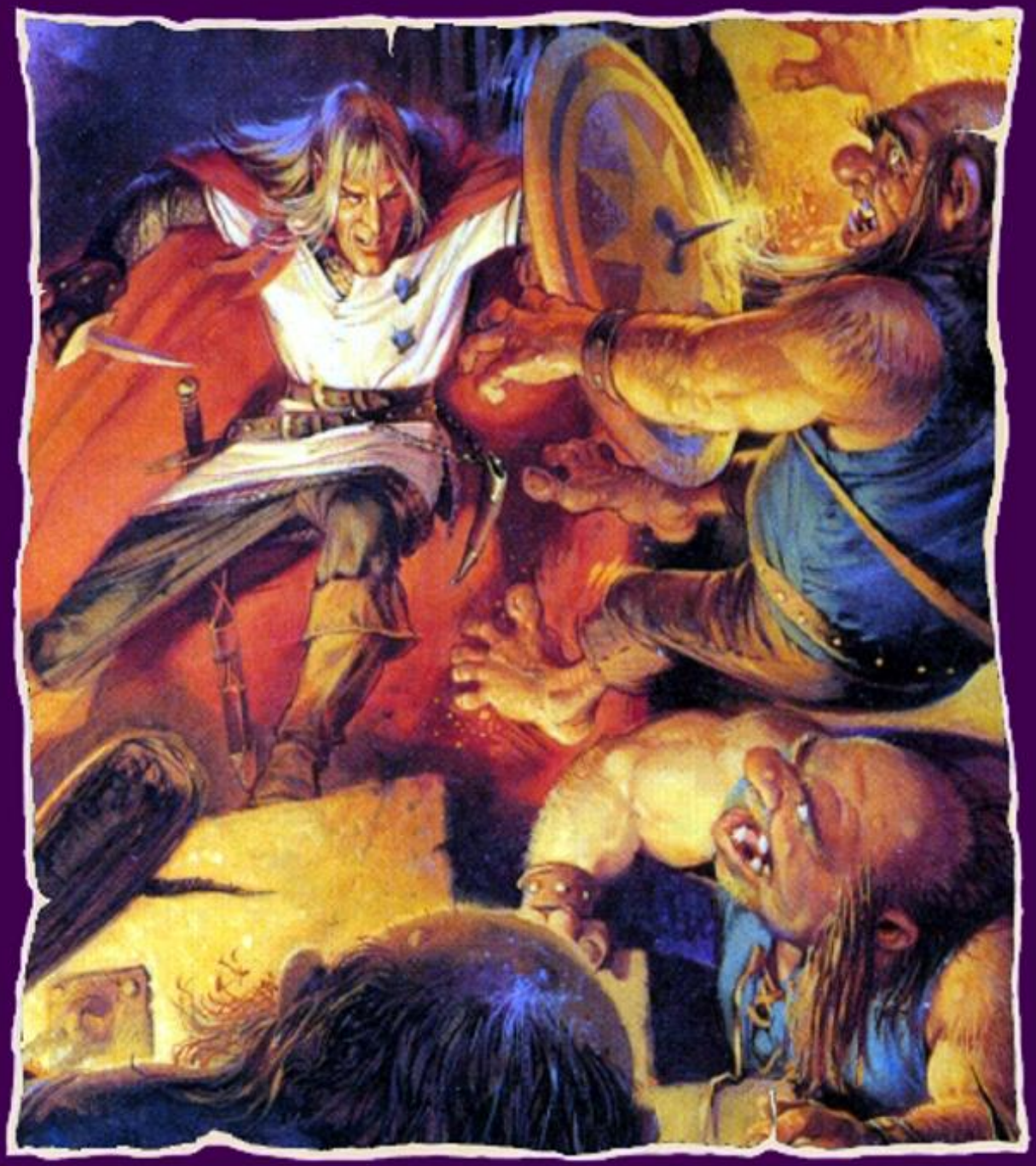
Los planes de Morcar en otras regiones permanecen en la sombra. El Imperio está duramente presionado por otros frentes. Pronto tus servicios serán requeridos de nuevo. Me temo que aún quedan tareas peligrosas por realizar.

Pero esta noche, tú y tus compañeros sois invitados de honor en este gran festejo. Historias de valor serán contadas y habrá mucho regocijo. Entrad y recibir el agradecimiento de vuestros allegados.



HeroQuest

EL MAGO DEL ESPEJO



Ah, aquí estás por fin, amigo Elfo. Nuestro encuentro debe ser breve, ya que tus habilidades son necesarias con urgencia. El Reino Élfico está sumido en el Caos, como ya sabrás. La hija de cinco años de la Reina Terrellia, Millandriell, ha sido secuestrada. La Reina en secreto, me ha informado que ha recibido una nota de rescate de su perversa hermana, la archimaga Sinestra. Sinestra siempre fue vana y orgullosa, prestando más atención a sus espejos que al consejo de los Sabios. Su vanidad la condujo a elaborar un plan diabólico. La nota exige que la Reina abdique el trono y traspase todo el poder a Sinestra. Sólo entonces Millandriell será devuelta ilesa.

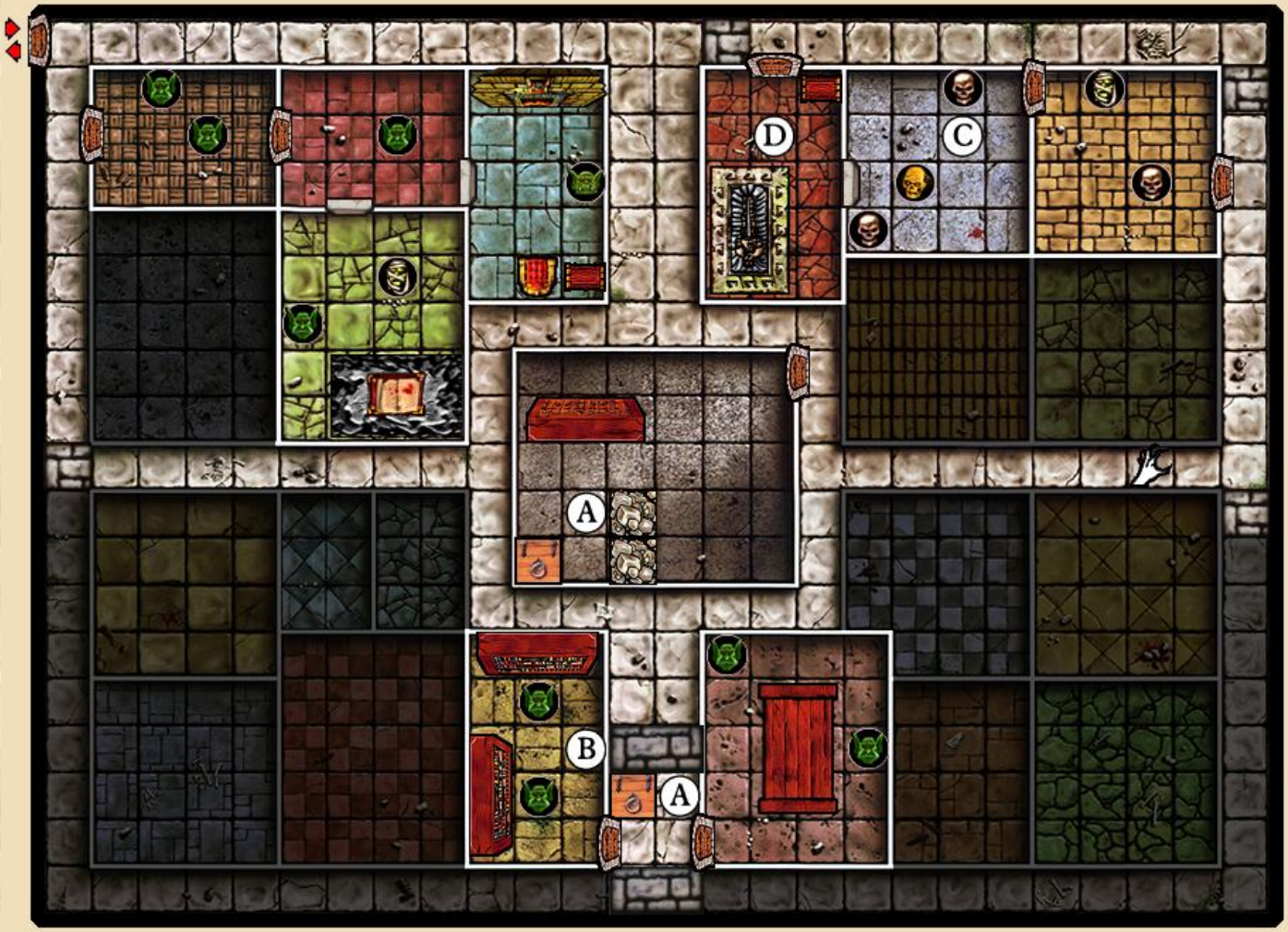
La Reina me ha pedido que encuentre a un héroe elfo que tenga la fuerza y el coraje suficiente para conducir una pequeña expedición de héroes a la fortaleza de Sinestra y rescatar a Millandriell. Como la vida de la muchacha sería el precio de una misión de rescate fallida, la Reina Terrellia insiste en que el héroe escogido demuestre primero su valor. La Reina ha escogido tres pruebas las cuales debes superar. Sólo después, accederá a una tentativa de rescate.

Te he escogido para dirigir la misión de rescate. Si sobrevives en solitario a las tres pruebas que la Reina propone, tus heroicos compañeros se volverán a juntar y emprenderás la misión de rescatar a la Princesa Millandriell. Debes tener éxito en esta misión, ya que tu raza entera está en peligro si Sinestra se hiciera con el trono. La seguridad del Imperio está también en juego, si lo que temo es cierto, sospecho que Morcar está al acecho detrás de los planes de Sinestra. Como una criada dispuesta de Morcar, ella puede apelar las fuerzas del Caos para frustrar tu misión.

No subestimes la importancia de las pruebas que se te han propuesto Elfos. Si fallas el Emperador perderá el poder y la fuerza de la gente del Reino Élfico pasaran a ser de Morcar.

¡Seguramente significaría el final del Imperio!





Retorno del Vengador

Como prueba de tus aptitudes, la Reina Terrellia quiere recuperar una herencia de familia que fue robada hace poco. No se trata de una herencia ordinaria, sino de la espada de un legendario conocido como El Vengador. La espada fue robada por los secuaces de Morcar y llevada a una pequeña fortaleza en la frontera del sur del Imperio. La puerta de hierro es la única forma de entrada y salida. Una vez hayas encontrad la espada regresa.

NOTAS

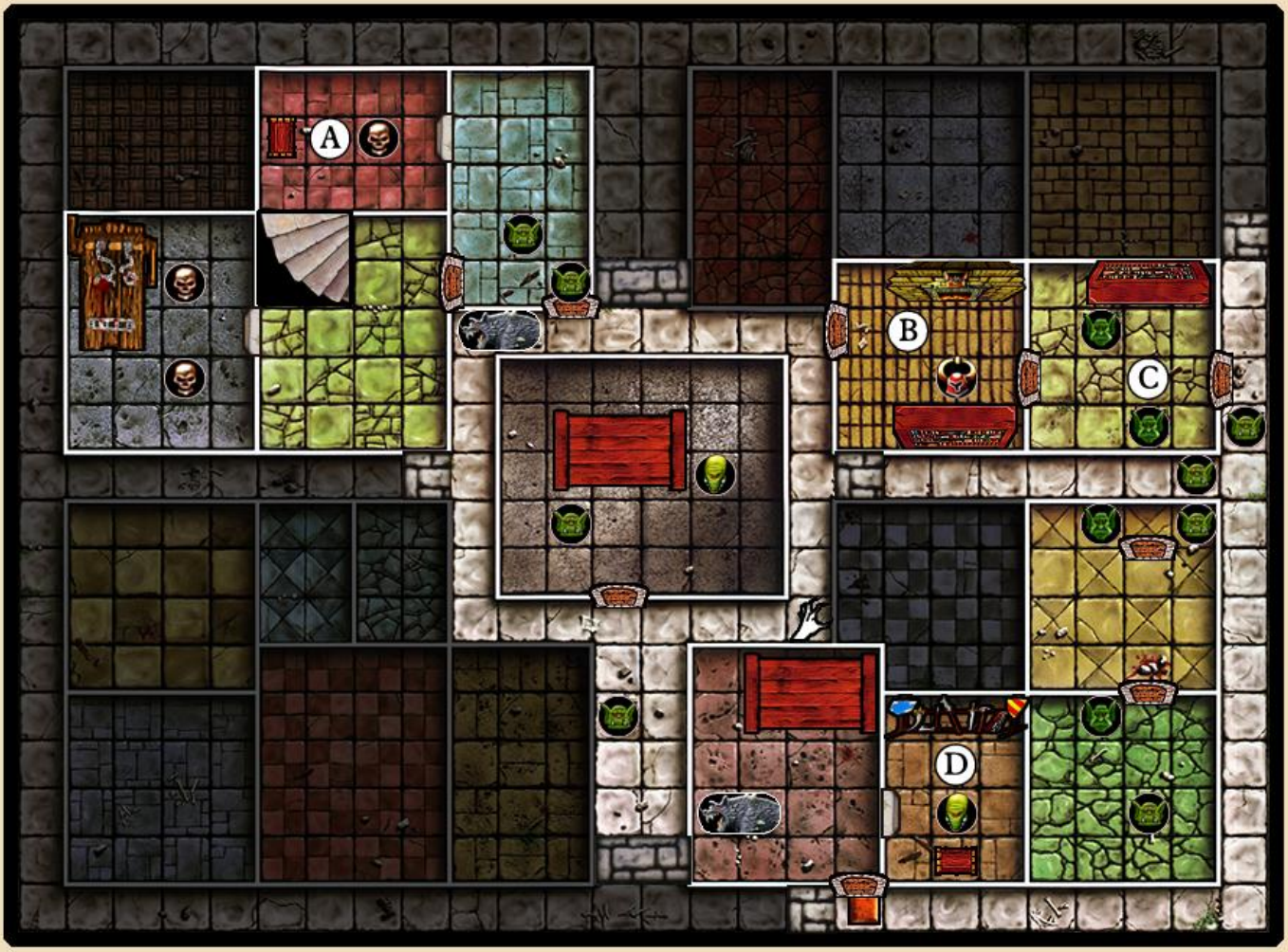
A Estas trampillas están unidas, moviéndose inmediatamente de una a otra. El camino que resguardan es peligroso, por lo que se debe tirar un dado después de haberse desplazado, si sale calavera, se pierde un Punto de Cuerpo. El turno finaliza nada más moverse de un extremo a otro tanto como para héroes como monstruos.

B Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará un Elixir de Vida oculto.

C Cuando el Elfo entre en esta habitación, los monstruos están inactivos. Puede buscar tesoros mientras no estén activados. Mirar nota "D".

D Este cofre contiene una trampa. Si el Elfo busca un tesoro antes de que sea desactivada, aparecen los monstruos de la habitación C y pueden entrar en la habitación D en el turno del Malvado Brujo. Si busca tesoros después de desactivar trampa o que los monstruos hayan sido derrotados, el contenido está vacío, pero sobre la tumba está la espada del Vengador. Dile al Elfo que ha encontrado lo que buscaba, y que puede volver en presencia de la Reina Terrellia. Como recompensa la Reina Terrellia, te recompensa con unos Brazaletes Élficos que añaden 2 Puntos de Cuerpo y 1 Punto de Mente adicional.

Monstruo errante: Momia



Tierra Sagrada

Tu segunda prueba requiere que rescates a dos de los asistentes de la Reina que fueron secuestradas recientemente. Acabas con las criaturas del Caos que han raptado a estas dos mujeres en una caverna subterránea al sur del Reino Élfico. La única entrada a esta fortaleza del Caos es una escalera en espiral que desciende hasta las profundidades. Rescátalas y vuelve por la misma entrada

NOTAS

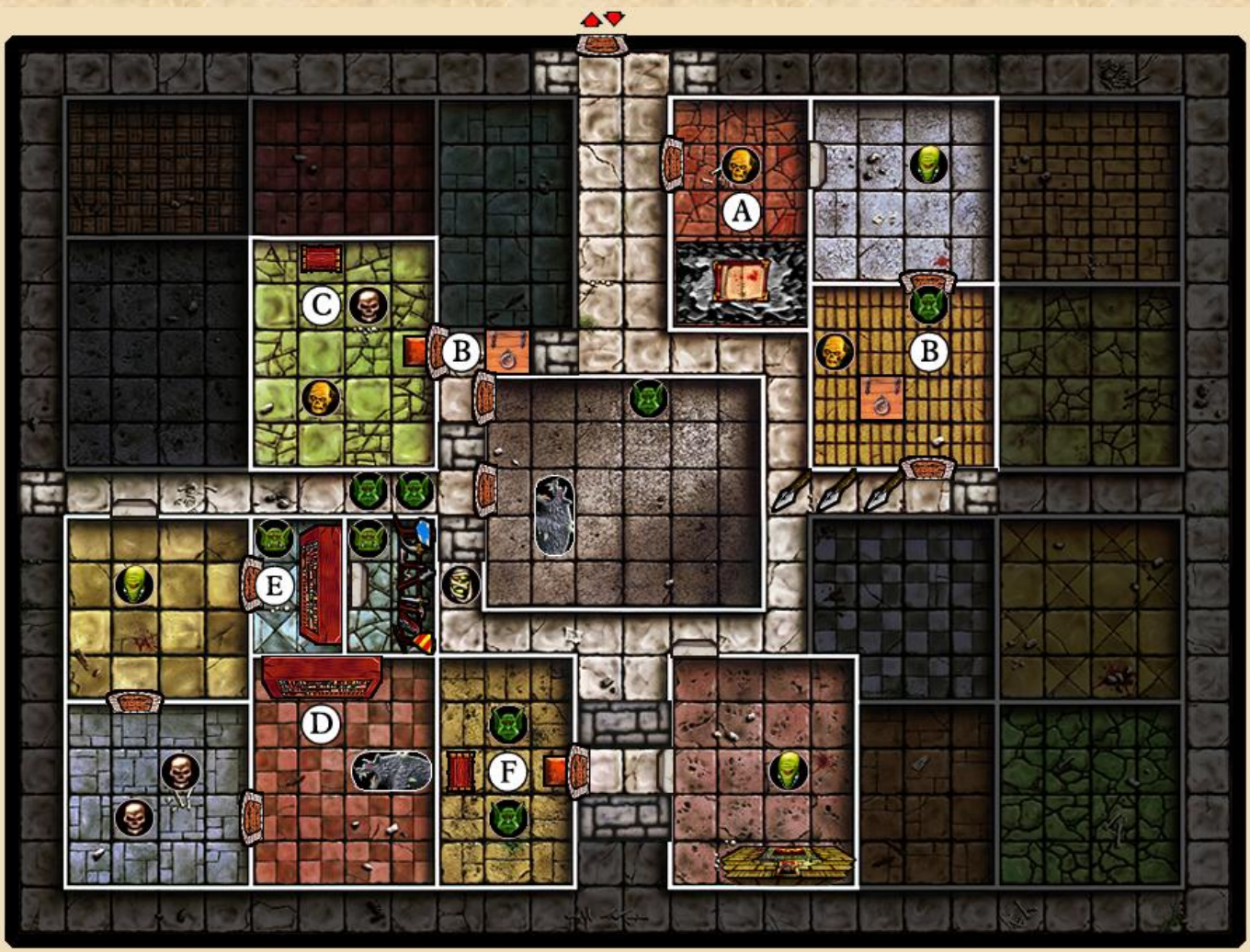
A Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará 300 monedas de oro en el cofre. Dile al Elfo que varios vestidos y los restos de joyas están esparcidos sobre el suelo. Ni los vestidos ni la joyería tienen ningún valor.

B Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará un Casco.

C Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará Poción de Curación. Restaura hasta 4 Puntos de Cuerpo máximo.

D El Elfo encuentra a las dos asistentas en esta habitación. Después de vencer al monstruo de la sala, puede conducir a las mujeres a la escalera en espiral. La recompensa por rescatarlas son 150 moneas de oro que la Reina Terrelllia te entrega.

Monstruo errante: 2 Orcos



Laberinto de Terrellia

Como prueba final, Terrellia ha decretado que debes atravesar un laberinto de su creación. Ha situado monstruos capturados dentro de este laberinto, prometiéndoles su libertad si logran matarle. Pasaras la prueba sólo si encuentras un libro de oro y sales del laberinto para contarlo. Los guardias de Terrellia te llevarán a la puerta de hierro que conduce al laberinto. Vuelve a la puerta de hierro para abandonar el laberinto y finalizar la prueba.

NOTAS

A Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará una nota en la mesa del Hechicero donde pone "Aquí dentro, no todo es lo que parece".

B Estas trampillas están unidas, moviéndose inmediatamente de una a otra. El camino que resguardan es peligroso, por lo que se debe tirar un dado después de haberse desplazado, si sale calavera, se pierde un Punto de Cuerpo. El turno finaliza nada más moverse de un extremo a otro tanto como para héroes como monstruos.

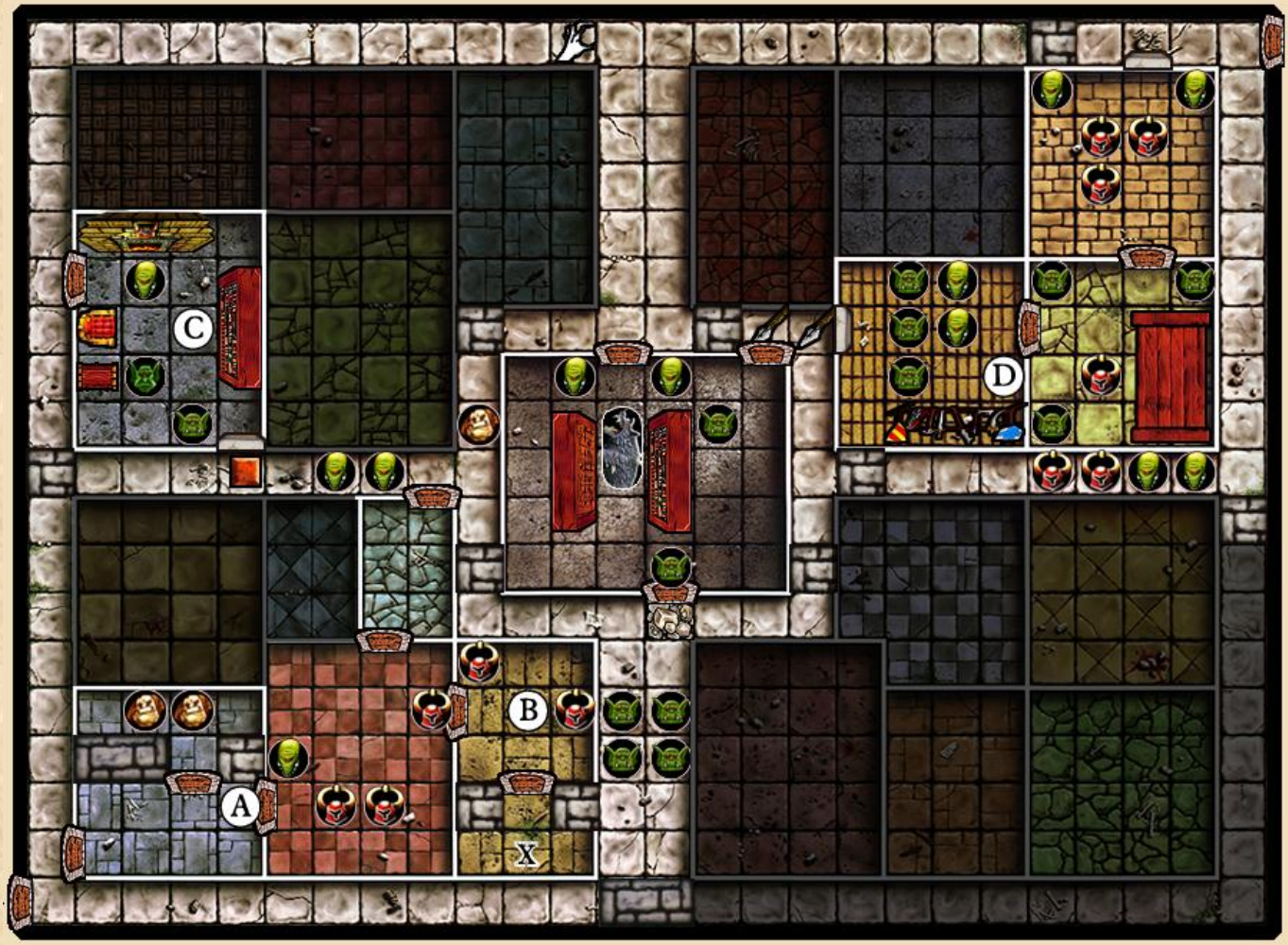
C El cofre contiene una trampa de lanza envenenada. Si el Elfo busca tesoros sin haber desactivado la trampa, pierde 1 Punto de Cuerpo. El cofre contiene 200 monedas de oro.

D Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará 1 Poción de Curación en los estantes.

E Si el Elfo busca tesoros en esta habitación, encontrará el Libro de Oro en los estantes. Al abrir el libro para cogerlo, se activa un mecanismo y aparece una puerta secreta. Al fondo se puede ver una panoplia de armas. Si decide acercarse, podrá escoger un arma del Arsenal del Juego Básico.

F Este cofre contiene una trampa explosiva. Perderá 2 Puntos de Cuerpo si no desactiva trampas al buscar tesoros. El cofre contiene 300 monedas de oro.

Monstruo errante: Ninguno



Elfo Explorador

Junto a tus compañeros, deberéis encontrar a la Princesa Millandriell. Para ello, la Reina necesita que liberes al Explorador real, que ha sido encarcelado en los viejos calabozos por los guerreros de Morcar. Sólo este Explorador puede identificar la Luna de Plata, sustancia mágica que es crítica para rescatar a la Princesa. Debéis escapar con el Explorador, por la puerta de madera de salida.

NOTAS

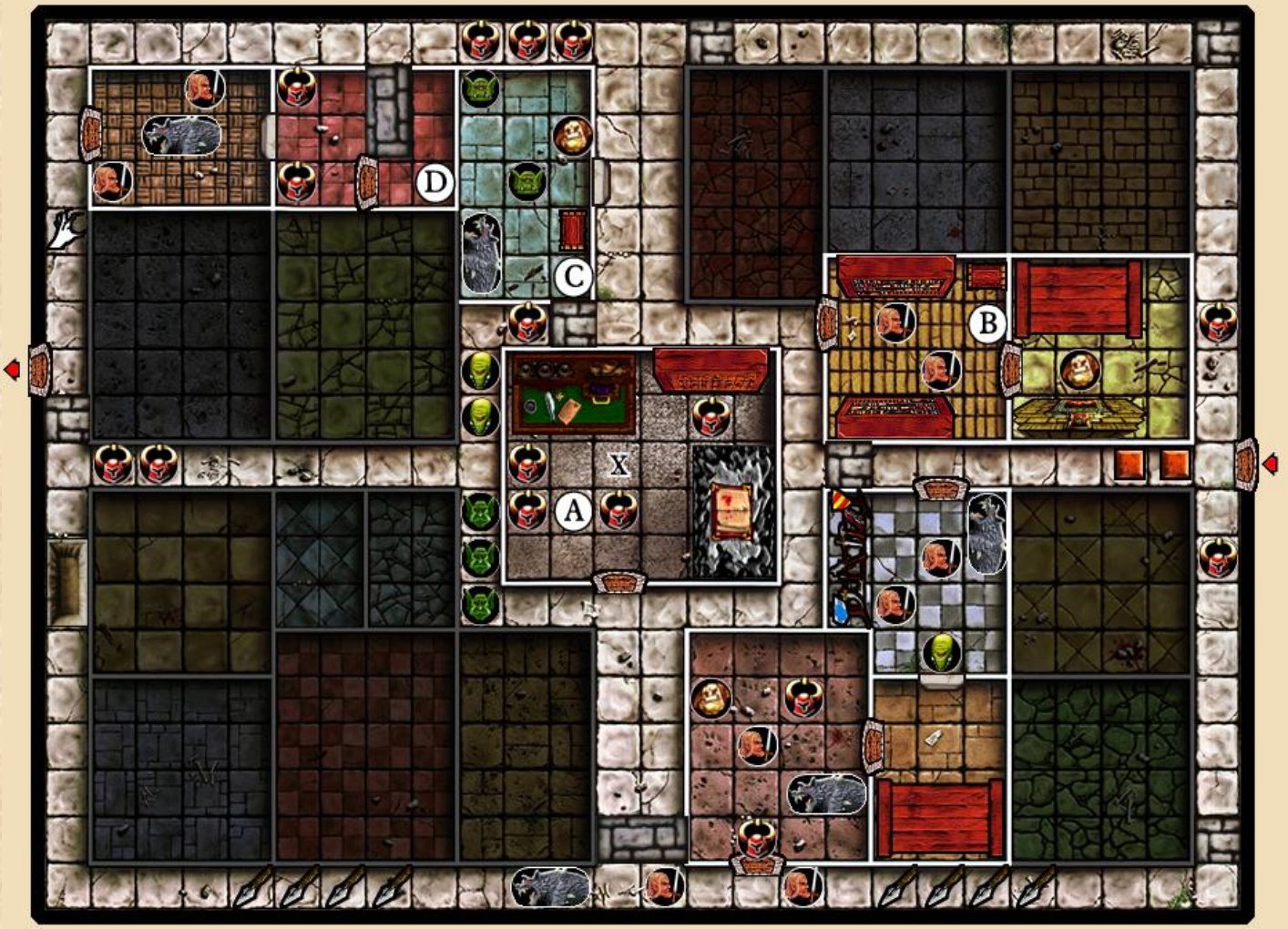
A La puerta marcada con "A" tiene una trampa. Si un Héroe abre esta puerta sin Desactivar trampas, la puerta se abrirá automáticamente y los Ogros podrán atacar en el turno del Malvado Brujo.

B Coloca la ficha del Explorador en la "X". Dice a los héroes que necesitan la Llave de Cobre para poder liberarlo. Una vez vuelvas con la llave, la ficha del explorador se entrega a quien tuviera la ficha de la llave. Si ese héroe muere, tanto el explorador como la llave, serán devueltos a su posición original. Si los héroes tienen que recuperar al Explorador, dos Guerreros del Caos más lo vigilan.

C El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo (Tesoro sin fatalidad), una llave de cobre y 800 monedas de oro.

D Las armas están oxidadas, no hay nada útil para los héroes.

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos



Laboratorio del Alquimista

Dicho laboratorio del poderoso alquimista en la frontera occidental de las tierras de los Elfos, contiene el único suministro llamado "Luna de Plata". Debéis adentraros con el explorador y encontrar el frasco. Sólo la Luna de Plata puede abrir una entrada al Reino Reflejo, donde la Princesa se haya cautiva. Debéis encontrar la puerta de salida de madera una vez tengáis el frasco en vuestro poder.

NOTAS

Si fallece el héroe con el Explorador, los monstruos capturaran al Explorador en la habitación "D". No digas esta anotación si no sucede.

A El Poderoso Alquimista está en la habitación. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	3	3	4	4

El Poderoso Alquimista, puede usar los siguientes Hechizos del Caos:

Ráfaga de Mente – Restauración del Caos – Invocación a los Lobos – Maldición de los Lobos.

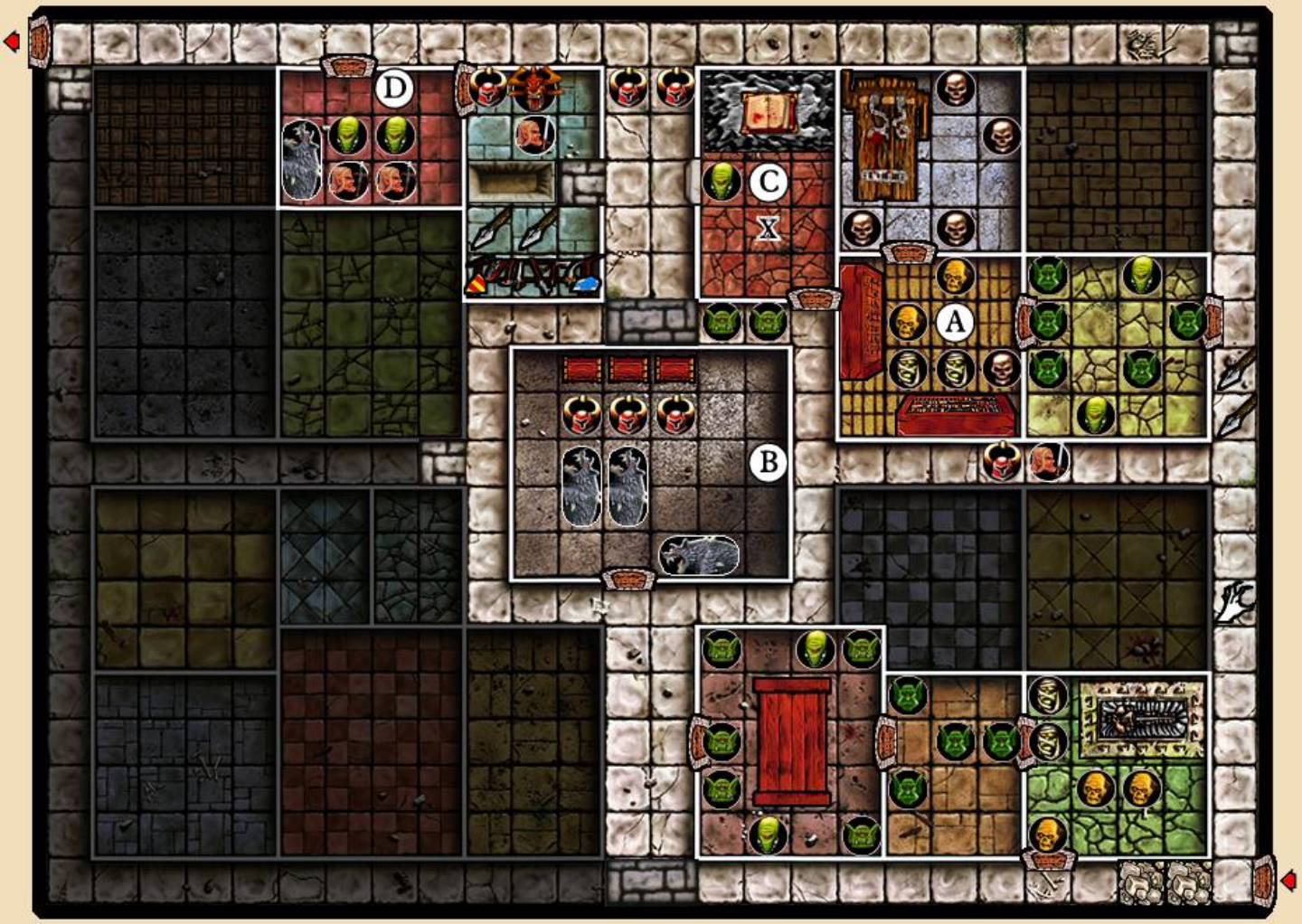
El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará cientos de botellas con Liquido de Plata, sólo la encontrará el héroe que lleve al Explorador con él.

B El cofre tiene una trampa de dardo venenoso. Si no se desactiva, el héroe pierde 2 Puntos de Cuerpo. Contiene una Llave de Cobre y Botas Élficas.

C El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 2 Pociones de Curación y 750 monedas de oro.

D Si el Explorador es capturado, se encerrará aquí con 2 nuevos Guerreros de Caos como guardias.

Monstruo errante: 3 Zombis



Huéspedes de Tormuk

¡Sinestra ha atacad de nuevo! Uno de sus seguidores, Tormuk el Nigromante, ha lanzado un hechizo a los Guardaespaldas de la Reina Terrellia, los Arqueros Elfos más preparados del Reino. La Reina os pide que encontréis a dichos Arqueros, una vez estén con vosotros, el hechizo puede ser roto. Los exploradores dicen que la base de Tormuk está en un viejo castillo al sur del Reino Élfico. Después, buscad la puerta de madera de salida.

NOTAS

A El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará 2 Pociones Curativas en el armario. Cada poción restaura hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos.

B Cada cofre de esta habitación tiene una trampa. Si un Héroe busca un tesoro en esta sala Antes de que las tres trampas sean desactivadas, el Héroe pierde 2 Puntos de Cuerpo por cada Trampa que no ha sido desactivada. El primer Héroe que busque un tesoro encuentra 1.000 monedas de oro y el Bastón Ancestral.

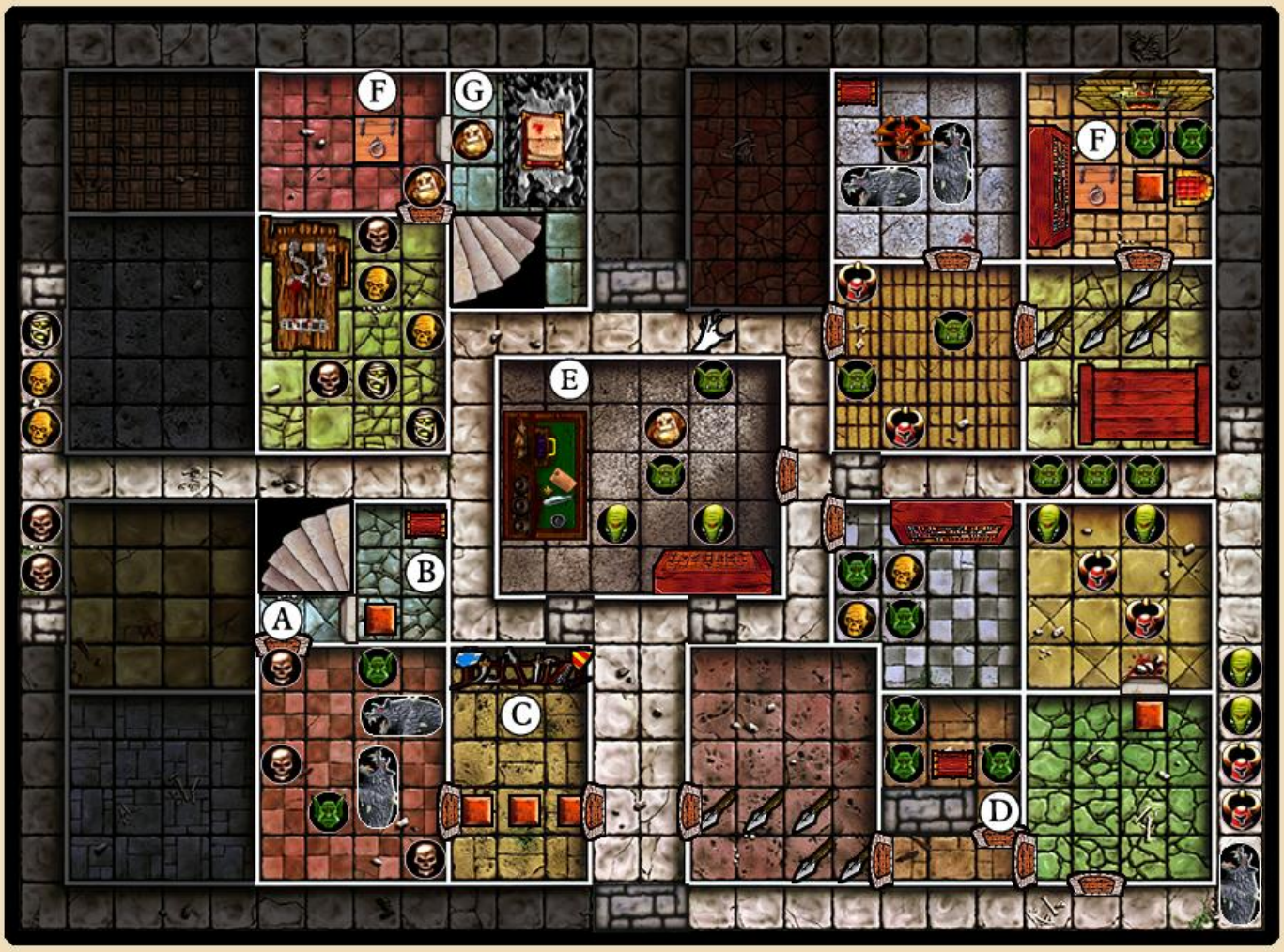
C **TORMUK** está en esta habitación. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	6	6

Tormuk, puede usar los siguientes Hechizos del Caos: Anulación – Espejo Mágico – Explosión Mental – Reanimación – Invocación a los Lobos – Maldición de los Lobos.

El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un Pergamino de Hechizo sobre la mesa al azar. Los Arqueros Elfos luchan contra los Héroes mientras haya monstruos vivos en esta habitación. Luego, el hechizo Tormuk se romperá. Luego los arqueros serán controlados por el jugador.

Monstruo errante: Fimir



Pantano de Gliness

Es hora de asaltar la Fortaleza de Sinestra. Vive en las profundidades de la Ciénaga, el Pantano Gliness. Debéis adentraros y buscar a la Princesa Millandriell. Nuestros espías informan que la entrada al Reino Reflejo, está en la mazmorra más profunda del Castillo. Os encontráis en la entrada de la Fortaleza. Buscad otra escalera en espiral para alcanzar el nivel inferior. La vida de Millandriell depende de vosotros.

NOTAS

A Los Héroes comienzan el reto en esta escalera en espiral.

B Este cofre tiene una trampa de gas venenoso. Si la trampa no es desactivada primero, el Héroe pierde 1 Puntos de Cuerpo. Contiene 650 monedas de oro.

C El Héroe que busque un tesoro en esta habitación, encuentra un Kit de Herramientas en la Armería, una Llave de cobre. Entrega la ficha correspondiente

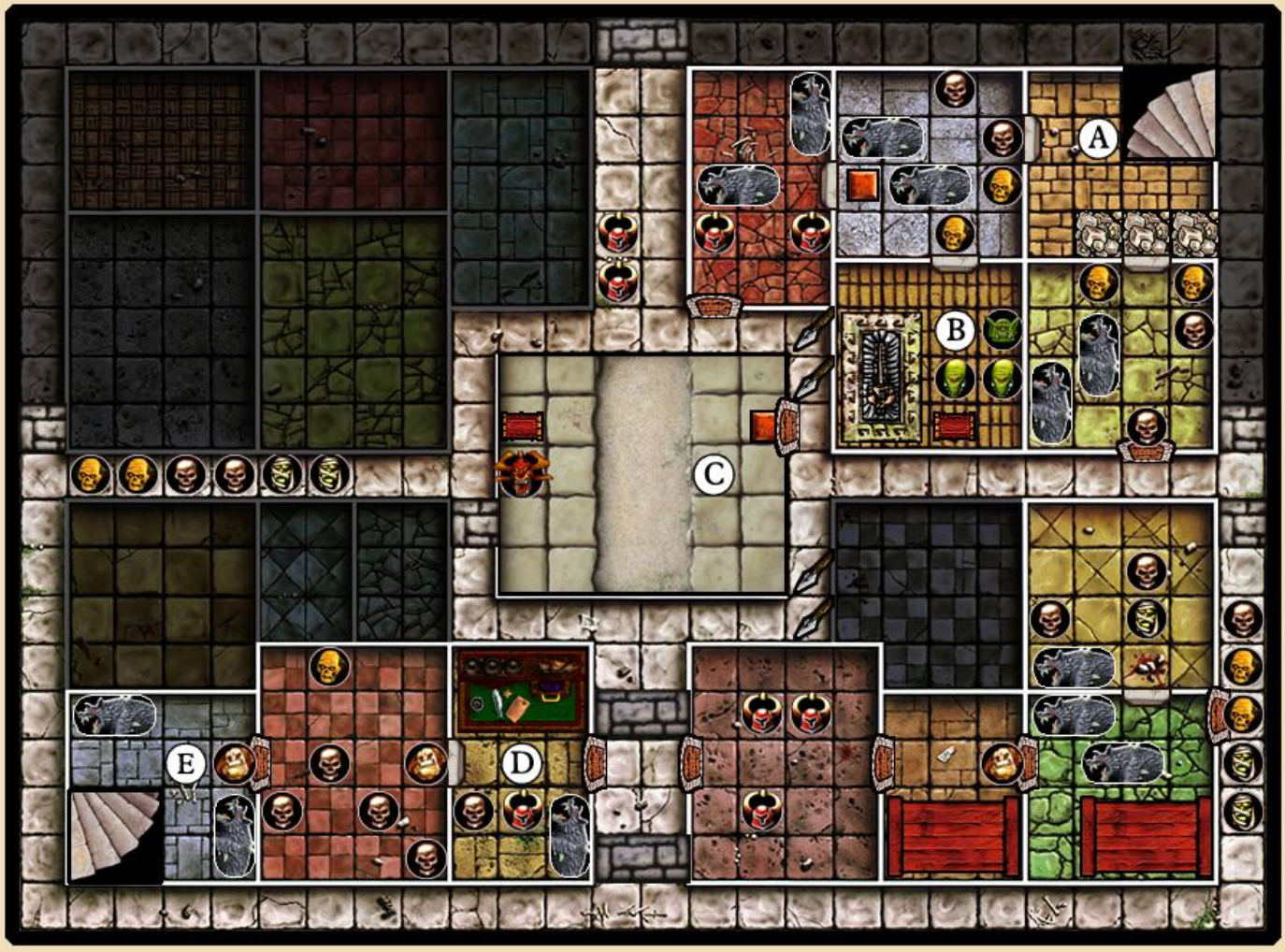
D La puerta no se abrirá sin la Llave de Cobre. Hay tesoros con 2 Pociones de Curación.

E Los tesoros de esta habitación contienen 2 Pociones Mágicas “Anulación de lobos”.

F Estas trampillas están unidas, moviéndose inmediatamente de una a otra. El camino que resguardan es peligroso, por lo que se debe tirar un dado después de haberse desplazado, si sale calavera, se pierde un Punto de Cuerpo. El turno finaliza nada más moverse de un extremo a otro tanto como para héroes como monstruos.

G El primer héroe que busque un tesoro en esta habitación encuentra el Orbe Celeste bajo la mesa. Entrega la Carta de Artefacto “Bola Celestial al Héroe” y las fichas de Orbe Celeste y Orbe de Estrellas. La escalera conduce al segundo nivel del castillo.

Monstruo errante: Lobo Gigante



Se avecina la Tormenta

Sinestra conoce vuestra misión. Está reuniendo a sus huestes para haceros frente. Debéis apresuraros a pesar de sus esfuerzos. Cuanto más os acercáis a los niveles inferiores, mayor es el peligro para Millandriell. La velocidad es ahora vuestro único aliado. Debéis localizar la siguiente escalera para descender a las profundidades.

NOTAS

A Los Héroes comienzan el reto en esta escalera en espiral, lee en alto "Entráis en un nivel subterráneo, vuestros pies se hunden ligeramente en el barro, sentís un olor viciado y mohoso.

B El Héroe que busque un tesoro en esta habitación, encuentra una Varita Mágica de Hueso y 500 monedas de oro en el cofre.

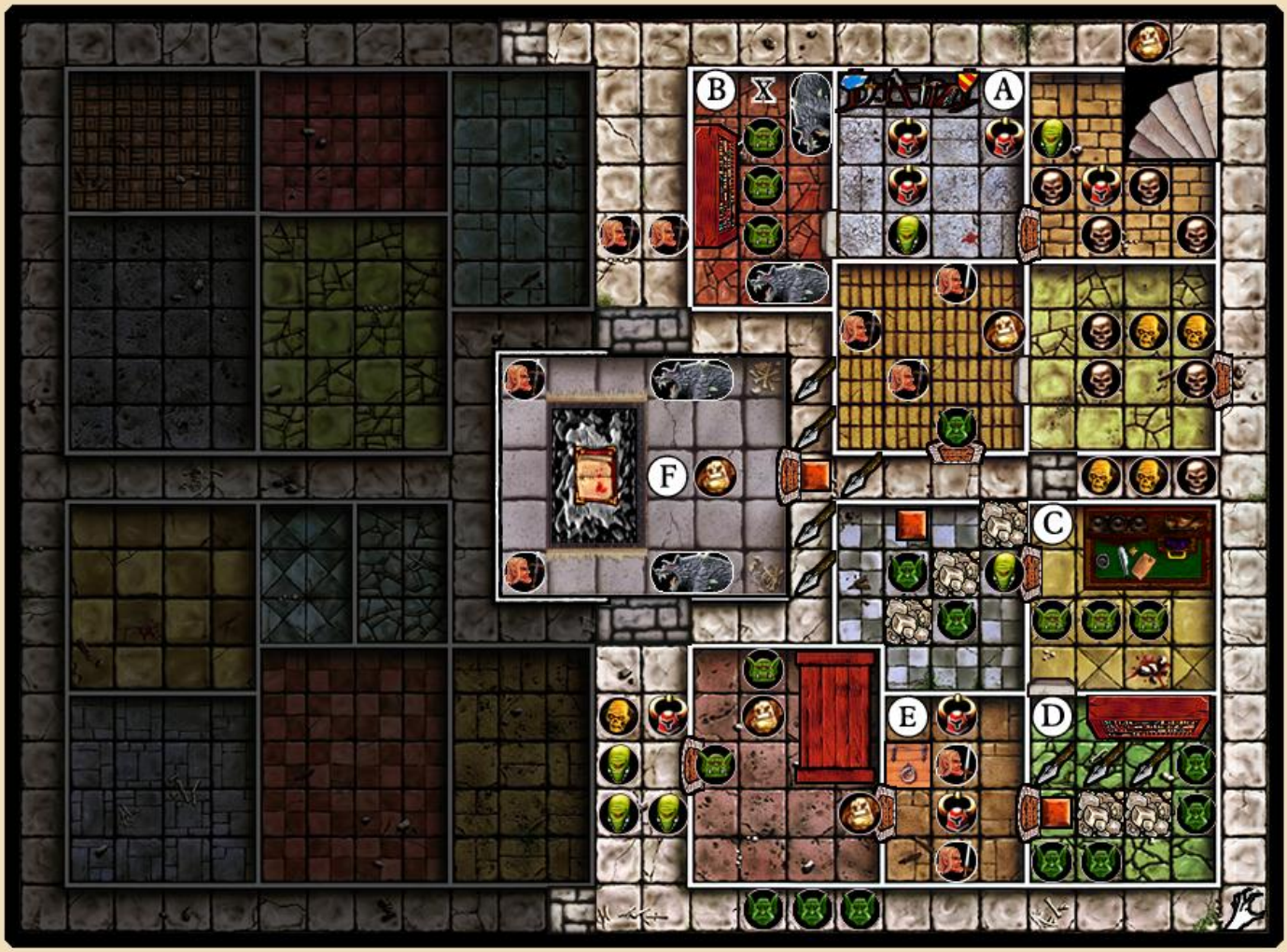
C La Gárgola puede usar las magias: Dominación – Tormenta de Fuego.

D Esta sala está divida en dos partes por una zona de arenas movedizas que pueden absorber a cualquier Héroe. Para saltar de un lado a otro, el héroe debe disponer de al menos 3 espacios restantes de movimiento al encontrarse al borde de las arenas. Tirar el dado y sólo tendrá éxito con una calavera negra. Si cae en las arenas movedizas, deberá descartarse de dos objetos para poder sobrevivir. Una vez termina su turno, luego podrá escalar y volver a la casilla donde intento saltar acabando su turno. El cofre contiene una gema valorada en 900 monedas de oro.

E El Héroe que busque un tesoro en esta habitación, encuentra una Pócima de Héroe.

F Esta escalera en espiral conduce al siguiente nivel inferior.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Reinos Ocultos I

Habéis alcanzado las profundidades de la Fortaleza. Buscad un espejo grande. Esa es la entrada al Reino Reflejo donde Millandriell está cautiva. Frotar la Luna de Plata sobre la superficie del espejo para conseguir entrar. Adentraos en el Reino Oculto para rescatar a Millandriell. Encontrad el Arco Élfico del Razonamiento, arma mágica que os ayudará a destruirla. Empezáis en la escalera en espiral, buscar a Millandrell y Sinestra.

NOTAS

Este reto y el siguiente, son uno mismo doble.

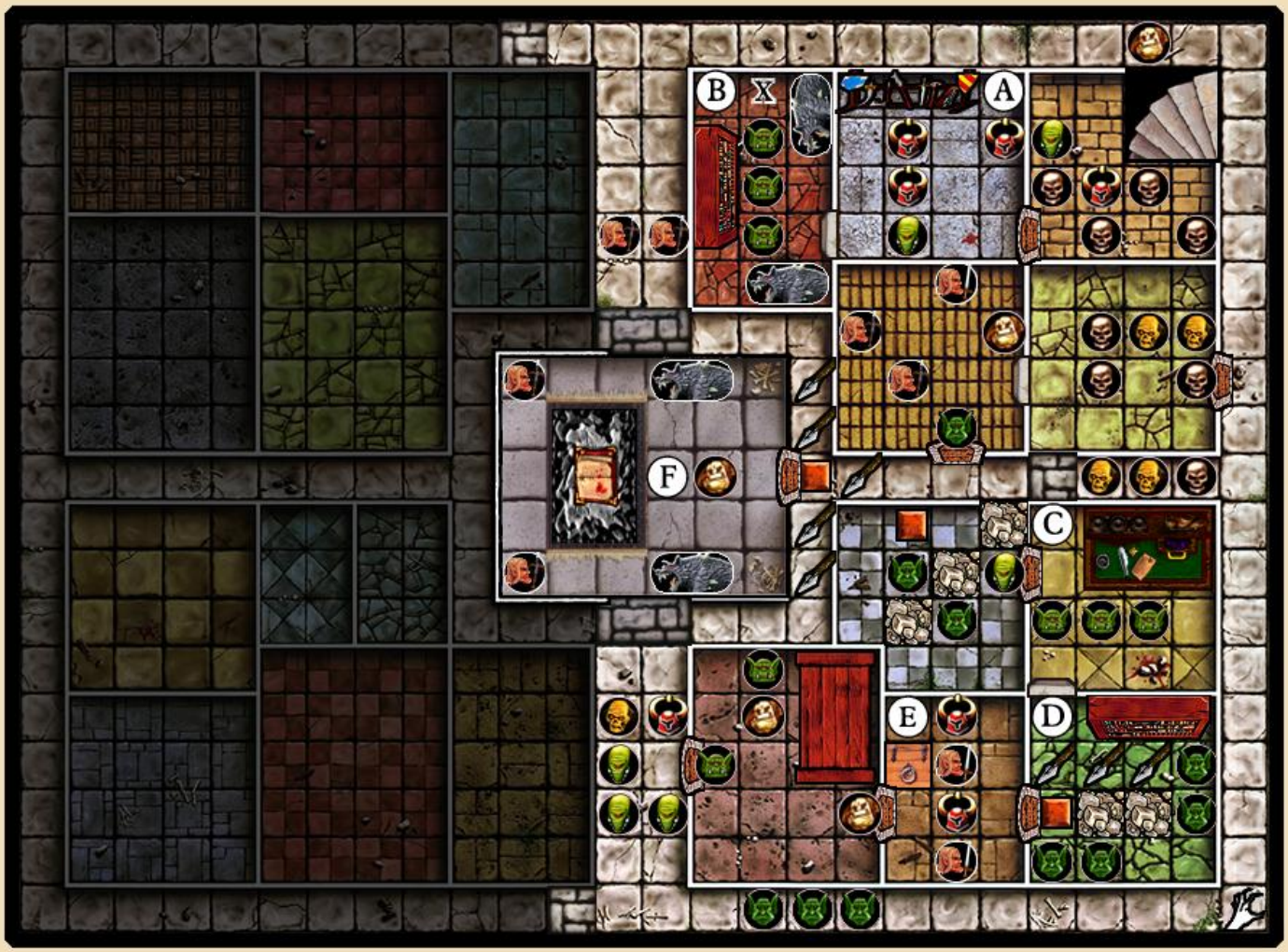
A El Héroe que busque tesoros en esta habitación, encuentra una llave de cobre entre las Armas de la Armería. Entrega al jugador la ficha correspondiente (para usarla en habitación G).

B Coloca el espejo con la imagen de Millandriell en la casilla marcada con MIR, con el lado de Millandriell mirando a los Héroes. Si el héroe con la Luna de Plata se sitúa adyacente al espejo, este se volverá negro. Convirtiéndose en un portal hacia el Reino Reflejo. Aparecerán en la habitación G del siguiente reto. No pueden volver a la habitación anterior.

C El Héroe que busque tesoros en esta habitación, encuentra una Poción de Velocidad.

D El Héroe que busque tesoros en esta habitación, encuentra una Poción Mágica de Visión Élfica oculta en el estante. Esta poción permite al Elfo ver todas las puertas secretas y trampas en su campo de visión. Este efecto dura hasta que el Elfo recibe un daño de 1 Punto de Cuerpo.

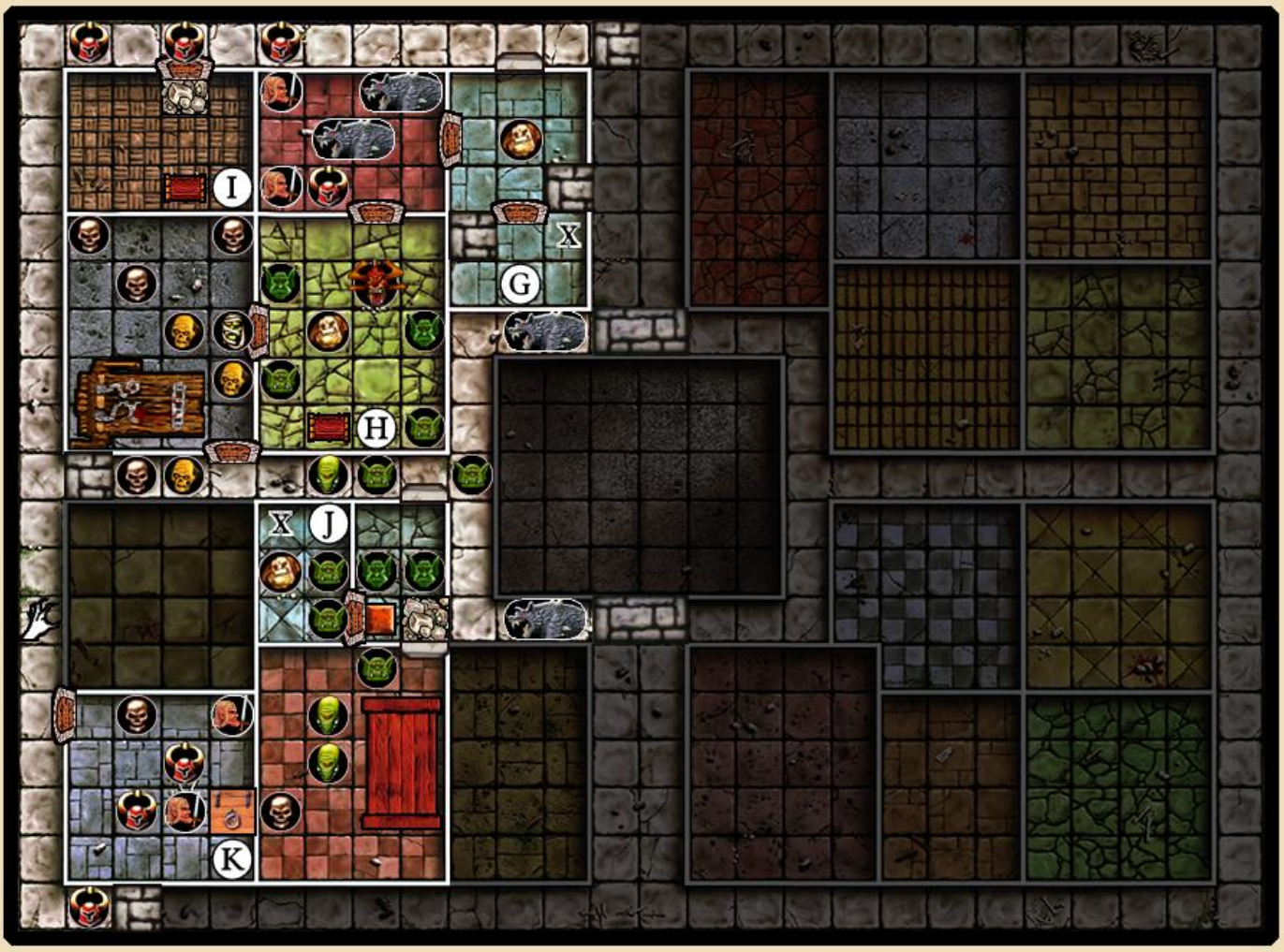
D Trampilla enlazada con la habitación K del siguiente reto. El camino que resguardan es peligroso, por lo que se debe tirar un dado después de haberse desplazado, si sale calavera, se pierde un Punto de Cuerpo. El turno finaliza nada más moverse de un extremo a otro, héroes y monstruos.



F SINESTRA está en esta habitación. Domina los Hechizos del Caos Anulación, Tormenta de Fuego, Espejo Mágico, Explosión Mental, Reanimación, Restauración del Caos, Invocación a los Lobos y Maldición de Lobos. Usa la figura de la Archimaga Elfa y colócalo en la X. Monta también la base de la habitación y sus paredes de atrezo. Posee los siguientes atributos:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	4	9

Una vez derrotada y habiendo sido Millandriell rescatada, el reto se dará por finalizado asique ves a la conclusión de la última página.



Reinos Ocultos II

Habéis alcanzado las profundidades de la Fortaleza. Buscad un espejo grande. Esa es la entrada al Reino Reflejo donde Millandriell está cautiva. Frotar la Luna de Plata sobre la superficie del espejo para conseguir entrar. Adentraos en el Reino Oculto para rescatar a Millandriell. Encontrad el Arco Élfico del Razonamiento, arma mágica que os ayudará a destruirla. Empezáis en la escalera en espiral, buscar a Millandrell y Sinestra.

NOTAS

G Millandriell está en esta celda. Entrega la ficha de Millandriell al primer Héroe que entre en la celda. Como cabría esperar, ella se llena de alegría al ver a los Héroes. La llave de cobre abrirá el porticón, pero si los Héroes no tienen la llave, un Héroe debe sacar menos que sus puntos de cuerpo con 2 dados rojos para forzarlo. Pueden intentarlo una vez por turno.

H El Héroe que busque tesoro en esta habitación, encuentra un rubí valorado en 800 monedas de oro.

I Este Cofre de Tesoro tiene una trampa de dardos envenenados. Si un Héroe abre el cofre sin buscar antes por tramas, perderá 3 Puntos de Cuerpo. El Cofre contiene una Poción de velocidad.

J El espejo en esta habitación tiene la imagen del Arco Élfco del Razonamiento. Si el Héroe con la ficha de la Luna de Plata se sitúa al lado del espejo, el Héroe puede atravesarlo y cogerlo. Al final del reto, la Reina Terrellia tomará el Arco como tesoro del Reino Élfico.

K Trampilla enlazada con la habitación E del anterior reto. El camino que resguardan es peligroso, por lo que se debe tirar un dado después de haberse desplazado, si sale calavera, se pierde un Punto de Cuerpo. El turno finaliza nada más moverse de un extremo a otro, héroes y monstruos.

Monstruo errante en ambos retos: 2 Guerreros del Caos

"Intrépidos héroes, una gran celebración está a punto de ser festejada en vuestro honor. La Reina Terrellia desea agradeceros el haber rescatado a la Princesa y al Reino Élfico de un horrible el destino.

Gracias a vuestros valientes esfuerzos, paz y orden han sido restablecidos en el reino. Habéis acabado con una horrible amenaza sobre el Reino, corriendo un gran riesgo para vosotros. Luchasteis en una feroz batalla contra las fuerzas de Caos y os alzasteis victoriosos.

La Reina Terrellia ha decretado que vuestros nombres sean escritos en el Libro Antiguo de los Héroes Elfos, ya que vuestros actos han ganado un lugar entre los más famosos de su larga historia. Vuestros nombres serán sinónimos de heroísmo y justicia. Las leyendas y canciones de alabanza serán proclamadas mientras los Elfos tengan voz para contar vuestras gestas.

La Reina, también está agradecida por haberle devuelto el Sagrado Arco Élfico del Razonamiento. Como señal de la gratitud de su reino, me ha pedido daros este antiguo cofre. Dentro, encontrareis 2.000 monedas de oro. Tomar este tesoro y dividirlo entre vosotros.

Ir ahora, y participar en la celebración. Hasta nos encontremos otra vez, tened cuidado mis amigos."

