



INSTRUCCIONES DE JUEGO

"Escuchad bien las palabras de Mentor. Guardián de Lortom. Y os hablaré de días pasados. de días oscuros cuando el Imperio se salvió contra toda esperanza, pues me temo que la oscuridad está a punto de volver."

Las Tropas crueles de Morcar. Lord Caos, habían invadido la Tierra. Solo con ver a esta horde negra, hasta el guerrero más valiente del Emperador había huido. La Tierra se quedaba yerma y los hombres se desesperaban. "Pero llegó un gran guerrero. Príncipe de las Tierras Fronterizas - le llamaban 'Rogar el Bárbaro'. Elevaba un valioso diamante en la frente- La Estrella de Occidente- también llevado por los antiguos reyes de la leyenda. Volvió la esperanza y los hombres acudían a su llamada, dejando sus escondites de las colinas y los bosques. Se unieron a él otros grandes héroes: 'Qurjin, el pequeño guerrero de las Montañas del Fin del Mundo. Ladril el duende luchador y mago del lejano Atelorn y Telor, el mago cuya hechicería salvaría a Rogar en muchas ocasiones.' Durante muchos años. Rogar entrenó a su ejército, teniendo cuidado de no entrar en batalla abierta contra el general de Morcar hasta que todo estuviera preparado, pero asolaba sus líneas de suministros, aniquilando un número sin fin de Orcs y Goblins".

"Por fin llegó el día esperado. Rogar tenía un ejército fuerte y diestro. Acampados en lo alto de la montaña. Ladril vió el Ejército Negro desde lejos y mandó a Qurjin que hiciera el llamamiento a las armas con su trompeta. El ejército de Rogar bajó por ambos lados de la montaña atacando en dos frentes. Perseguieron muchas criaturas vilas aquél día pero también hombres valientes. Sin embargo al atardecer, fueron las Tropas Negras las que huyeron del campo de batalla. La Victoria no fue completa.

Morcar y su general escaparon más allá del Mar de Garra. Y todavía hoy planean su venganza. Pronto estará lista su conspiración y el Imperio necesitará de un Nuevo 'Rogar'. Pero, ¿dónde están los héroes que le igualan? Tienes mucho que aprender si has de ser tan grande como Rogar y sus compañeros. Te ayudaré cuanto pueda. El libro que poseo de Lortom-fue escrito cuando empezó el mundo, y todo lo que fué y lo que será, está escrito en sus páginas. A través de Lortom te guiaré, pero no puedo intervenir, salvo que un mal mayor domine el Mundo y el Caos triunfe para siempre".

HERO QUEST

Contenido

1 Tablero de juego

1 Libro de reyes

1 Separador

35 figuras:

4 cartas de Personajes:

3 Hechizos de Fuego, 3 Hechizos de Tierra, 3 Hechizos de Agua, 3 Hechizos de Aire, 5 Tesoros de Reto, 25 cartas de Tesoro, 14 cartas de Equipo de Batalla, 8 cartas de Monstruos.

3 Hechizos de Fuego, 3 Hechizos de

Tierra, 3 Hechizos de Agua, 3 Hechizos de Aire, 5 Tesoros de Reto,

25 cartas de Tesoro, 14 cartas de Equipo de Batalla, 8 cartas de Monstruos.

15 muebles:

8 Orcs, 6 Goblins, 3 Fimirs, 4 Guerreros de Caos, 1 Brujo de Caos, 1 Gárgola, 4 Esqueletos, 2 Zombies, 2 Momias, 1 Mago, 1 Barbaro, 1 Enano, 1 Elfo. 4 dados especiales de combate 2 mesas, 1 trono, 1 banco de alquimista, 3 cofres de tesoro, 1 tumba, 1 mesa de brujo, 2 libreras, 1 pozo de tortura, 1 chimenea, 1 panoplia de armas y 1 alacena.

6 símbolos de Trampa del Abismo

1 símbolo de escalera

2 símbolos de Roca Caída Dobles

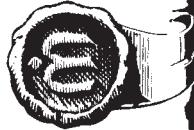
4 símbolos de puerta secreta

1 bloc de Hojas de Personajes.

Las miniaturas de plástico de los monstruos y los héroes han sido especialmente diseñadas por Citadel Miniatures.

Montaje

Antes de comenzar a jugar a HERO QUEST hay varias piezas de juego que precisan montaje. Encuentrarás instrucciones de montaje detalladas en la parte interior de la tapa de la caja.



Introducción

Hero Quest es una aventura en una tierra atacada por las fuerzas de Caos. Mentor, un viejo y misterioso mago-sabio ha convocado a cuatro valientes aventureros para aceptar el reto de convertirse en héroes y salvar la Tierra.

Para Empezar

Las reglas han sido divididas en dos partes: un juego introductorio y un juego completo. El juego introductorio ha sido diseñado para permitirte jugar sin tener que tener en cuenta TODAS las reglas. Una vez hayas jugado tu primer Reto estarás preparado para aprender el resto de las reglas y para jugar los otros retos.

Esquema del Juego

El juego para 2 a 5 jugadores. Un jugador tiene que actuar como Morcar, el Malvado Brujo, y controlar su fuerza de monstruos. A este jugador se le denomina "Malvado Brujo". Los otros jugadores controlan a los otros aspirantes a héroes: el Elf o, el Enano, el Mago y el Bárbaro. A estos jugadores se les denominan "personajes".

Cada juego representa un nuevo reto para los jugadores de personajes. Al principio el jugador "Malvado Brujo" escoge uno de los retos del libro de retos y lee el texto del pergaminio. Esto informará a los jugadores "personajes" sobre lo que deberán hacer. El jugador "Malvado Brujo" mira el mapa del reto y prepara la primera habitación. Esta es la habitación que contiene la escalera. SOLO esta habitación está montada sobre el tablero al principio del juego. Las otras habitaciones y pasadizos se colocan conforme los héroes se mueven por el tablero.

El juego comienza por el jugador de la izquierda del "Malvado Brujo" y sigue en el sentido de las agujas del reloj. Durante el turno de un jugador "personaje", él puede desplazarse y llevar a cabo alguna otra acción, que puede ser cualquiera de las cuatro siguientes:

- I. Atacar a otro personaje o monstruo
- II. Lanzar un hechizo
- III. Buscar puertas secretas o trampas
- IV. Buscar el tesoro.

El jugador puede escoger desplazarse antes o después de llevar a cabo cualquiera de las acciones anteriores. (En el juego introductorio los jugadores solamente podrán desplazarse y atacar.)

Conforme se mueven por el tablero los "personajes" descubren más del tablero. El jugador "Malvado Brujo" colocará sobre el tablero cualquier cosa que los otros "jugadores" puedan ver. Por tanto, cuando un jugador "personaje" abre una puerta cerrada debe esperar para dar al "Malvado Brujo" la oportunidad de consultar el mapa de retos y colocar sobre el tablero lo que se muestra en esa habitación.

Durante el turno del "Malvado Brujo" puede moverse y atacar con cada uno de los monstruos que tiene en el tablero. Cada monstruo puede moverse y luego atacar o atacar y luego moverse en la misma forma que los "personajes".

El juego continúa hasta que o todos los "personajes" han sido derrotados o todos los héroes supervivientes han vuelto a la escalera y escapado.

Escogiendo Papel

Etirar un dado cada uno para decidir quien escoge su rol primero. Un jugador tiene que ser el "Malvado Brujo". El último en escoger su

"rol" deberá tomar el papel del "Malvado Brujo" si nadie ha escogido serlo anteriormente.

Si hay menos de cinco jugadores, podréis decidir si jugar con más de un personaje cada uno o utilizar menos personajes que los cuatro del juego. Esto hará más difícil el juego para los personajes, pero las recompensas serán mayores.

Montando el Juego

Cada uno de los "personajes" deberá tomar lo siguiente:

la miniatura de plástico apropiada y su correspondiente tablero de personaje, más una hoja del bloc de personajes.

El jugador "Malvado Brujo" toma:

el separador, el libro de retos y las cartas de juego; deberá también tener todas las figuras de monstruos y los muebles a mano.

El "Malvado Brujo" se coloca el separador delante, y coloca el tablero de manera que las palabras **HERO QUEST** estén cara a él.

Clasifica las cartas en sus varias categorías: Tesoro, Monstruo, Equipo de Batalla, Hechizos y Tesoros de Reto. Las cartas de Tesoro, barajadas, deberán ser colocadas, cara abajo, al alcance de los "personajes". Las cartas monstruos deberán mantenerse, cara arriba, detrás del separador.

El Libro de Retos y las otras cartas de juego tendrán su explicación más adelante. Por el momento, déjalas de lado. Finalmente, los personajes completan sus hojas de personaje de acuerdo con los detalles que figuran en sus tarjetas de personaje.

Tarjetas y Hojas de Personajes

Los tarjetas de personajes indican a los jugadores cuántos dados tirar. Las hojas de personajes se utilizan para registrar el progreso de cada personaje durante el juego. Cada tablero tiene el dibujo del personaje, más los siguientes detalles:

Tipo de personaje:

Anota en la casilla apropiada en la hoja de personaje el tipo, es decir: "Mago", "Bárbaro", "Elf o" "Enano".

Cuerpo:

Esto es la medida de la fuerza física de tu personaje. Anota el valor de Cuerpo en la hoja del personaje. Durante el juego podrá ganar o perder puntos de Cuerpo. Mantén al tanto de tus puntos en cada momento. Si alguna vez llega el total a cero, tu personaje ha sido eliminado. Puntos de Cuerpo perdidos podrán ser restaurados por magia (hechizos y pócimas), sin poder sobrepasar la fuerza, original indicada en la tarjeta.

Mente:

Esta es la medida de la sabiduría del personaje. Cópia el número indicado en la casilla "Mente". Durante el juego podrás ganar o perder puntos Mente. Contabiliza tus puntos Mente en tu hoja de personaje. Si el total llega a cero, tu personaje estará muerto.

Los Puntos Mente no se utilizan en los primeros retos. Serán importantes en futuros Retos de Hero Quest.

Notas

Ahora deberás elegir un nombre para tu personaje y escribirlo en la casilla correspondiente de las hoja. Por ejemplo, el Elf o puede llamarse Ladril, el Enano podría ser Gungi, el Mago podría ser Zoltan, el Bárbaro Sigmar, etc. Utiliza el nombre que creas apropiado.

Finalmente, hay un escudo en cada hoja de personaje para que puedas diseñar tu propio escudo de armas y lema.

El Libro de Retos

El Libro de Retos se usa por el Malvado Brujo y contiene un número

de retos. Hay tres partes principales de cada reto.

Texto del pergamo

El texto del pergamo define el reto que espera a los héroes y la recompensa que recibirán si tienen éxito. Este texto lo lee en voz alta el Malvado Brujo al principio del juego.

Mapa de Reto

El mapa del reto muestra como ha de montarse el tablero. Los símbolos utilizados en los mapas para definir los muebles están identificados en la parte interior del separador. Los símbolos de monstruos están identificados en las cartas monstruo.

Solamente la habitación de la escalera está montada sobre el tablero al principio. Cuando los jugadores personaje se muevan por el tablero, el Malvado Brujo deberá consultar el mapa de reto para saber qué debe ser colocado en cada habitación o pasadizo.

Cartas Monstruo

Estas cartas son utilizadas por el Malvado Brujo. Hay una carta para cada tipo de monstruo. Indican cuantos dados tirar durante el juego.

El separador

Los mapas del libro de reto utilizan símbolos para representar los distintos muebles monstruos o trampas. Estos símbolos se muestran en el interior del separador. También en el interior del separador están las reglas correspondientes a los distintos tipos de trampas. Las trampas no se usan en el juego básico, y serán tratadas en las reglas del juego completo.

Juego Introductorio

Este juego introductorio te permite jugar tu primera aventura. Este juego no utiliza ninguna de las cartas de juego excepto las cartas Monstruo. Lee cuidadosamente las reglas antes de comenzar a jugar.

Preparándose para jugar

La escalera es la entrada y la salida de la fortaleza. Los personajes colocan sus miniaturas en cualquier casilla junto a la escalera. El contenido de esta habitación deberá ser colocado sobre el tablero al principiar del juego. Todas las puertas deben estar cerradas. No deberá haber piezas que no sean de esta habitación sobre el tablero. Estas deberán montarse cuando se hagan visibles a los personajes.

Orden de juego

Los jugadores se turnan comenzando con el jugador situado a la izquierda del "Malvado Brujo" y continúa en sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, podrás desplazarte y luchar. Podrás desplazarte primero y luego luchar, o podrás luchar primero y luego desplazarte. No deberás utilizar parte de tu desplazamiento, luchar y luego completar tu desplazamiento. En su turno, el Malvado Brujo podrá mover cualquiera de los monstruos que tenga en ese momento sobre el tablero. Mueve los monstruos uno a la vez. Los Monstruos pueden desplazarse y luego luchar, o luchar primero y luego desplazarse, igual que los personajes.

Movimientos

Las casillas del tablero se dividen en áreas de dos tipos: habitaciones y pasadizos. Las habitaciones se delimitan por líneas blancas (sus paredes). Los pasadizos se muestran como áreas de pavimento gris claro. Los pasadizos pueden tener una o dos casillas de anchura. Las cartas de personajes muestran cuántos dados deben tirarse para determinar las casillas de desplazamiento. Los personajes no necesitan agotar la distancia indicada por los dados.

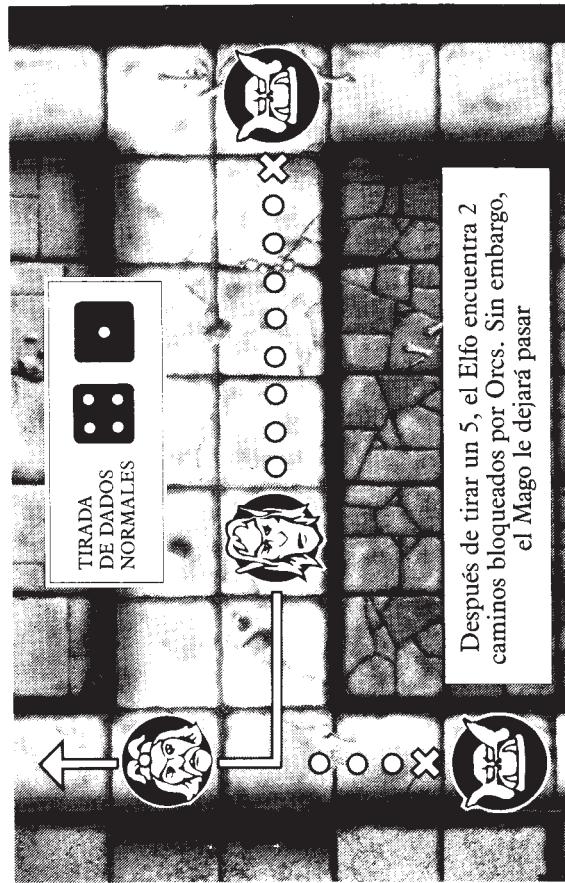


Las cartas monstruo simplemente indican el máximo número de casillas que puede moverse cada monstruo de ese tipo, por lo que no es necesario tirar los dados cuando se mueven los monstruos.

Al desplazarse los personajes y los monstruos *no podrán*:

- desplazarse en diagonal;
- desplazarse a una casilla ya ocupada. Los personajes y los monstruos, sin embargo, *sí podrán* atravesar una casilla ocupada, si el jugador que la ocupa les permite pasar; de otra forma tendrán que tomar otra ruta o detenerse. Solo una miniatura a la vez puede ocupar cada casilla.

Una vez un personaje o monstruo ha terminado su desplazamiento, puede luchar si aún no lo ha hecho. El juego pasa entonces al jugador a su izquierda.



Tan pronto como se abra la puerta, el Malvado Brujo deberá colocar sobre el tablero las piezas mostradas para esa habitación o pasadizo en el mapa del Libro de Retos. Una vez una puerta haya sido abierta, permanece abierta todo el resto del juego. El Malvado Brujo deberá quitar la pieza símbolo de puerta cerrada y reemplazarla por una de puerta abierta.

Qué es visible?

Decidir qué puede verse por un jugador personaje es muy importante para determinar qué debe ser colocado en el tablero. Las miniaturas que estén en la misma habitación son *siempre* visibles. Miniaturas en distintas habitaciones o en pasadizos solo son visibles si puedes trazar una línea recta, sin obstáculos, entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, la otra miniatura no es visible.

Casillas bloqueadas

Estos símbolos deberán colocarse de acuerdo con el mapa del Libro de Retos tan pronto como le sean visibles a un jugador personaje. Estos símbolos muestran donde se han construido paredes adicionales o donde el techo puede haberse desplomado. Ni los personajes ni los monstruos pueden moverse a través de las casillas bloqueadas.

Colocando monstruos

Normalmente cada reto utiliza más monstruos que los que están disponibles en el juego. Por lo tanto, los monstruos que han sido eliminados pueden utilizarse de nuevo más adelante en el reto. Si todos los monstruos de un tipo ya están sobre el tablero y el Malvado Brujo necesita colocar otro, podrá utilizar cualquier otro monstruo siempre que sea del mismo color que el que debería utilizarse. Esto puede suceder si los jugadores no eliminan los monstruos o si sacan muchas cartas de monstruos errantes de la pila de cartas de Tesoro.

Combate

El combate se divide en dos: ataque y defensa. El atacante tira sus dados una vez para contabilizar tantas calaveras como le sea posible. El defensor tira sus dados una vez para anular las calaveras sacando escudos.

Ataque

Para atacar un monstruo o un personaje deberás estar en una de las cuatro casillas colindantes, en frente, atrás, o a los lados. No puedes atacar en diagonal.

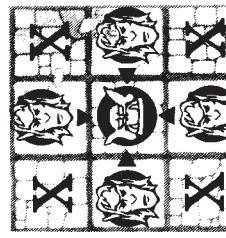
Ejemplo: El Elf o puede atacar desde cualquier espacio indicado en el dibujo. No puede atacar desde los espacios indicados con una "X".

Para atacar, tiras el dado especial de combate (con calaveras y escudos). La cantidad de los dados a tirar se muestra en tu carta de personaje o carta de monstruo. Por cada calavera que saques el enemigo perderá un punto Cuerpo, a menos que pueda defenderte. Si no sacas ninguna calavera el ataque ha sido desperdiciado y tu oponente no tiene necesidad de defenderte.

Moviéndose por el tablero
Conforme los personajes se mueven por el tablero de juego entran en nuevas habitaciones y pasadizos. Si eres el primer jugador que entra en una habitación nueva o algún pasadizo, deberás darle al Malvado Brujo suficiente tiempo para consultar el mapa del libro de Retos y para colocar sobre el tablero cualquier monstruo o mueble que sean visibles.

Abriendo puertas

Los personajes y monstruos solamente pueden entrar y salir de las habitaciones por las puertas abiertas. Los monstruos no pueden abrir puertas.
Los personajes pueden abrir una puerta colocándose en la casilla delante de ella. Los personajes no tienen que abrir una puerta si no lo desean. El abrir una puerta no cuenta como un desplazamiento. Habiendo abierto la puerta, el personaje puede continuar su movimiento si aún le quedan casillas en las que desplazarse.



Defensa

Para defenderte, el jugador tira el número de dados especiales de combate que indica su carta de personaje o la carta monstruo como *defensa*.

Los personajes deben intentar sacar escudos blancos, mientras los monstruos necesitan escudos negros y redondos. Cada escudo que salga, si es del tipo adecuado, cancela una calavera de las que haya tirado el atacante.

Una vez el resultado de la defensa haya sido determinado, el jugador atacado debe reducir sus puntos Cuerpo en su hoja de personaje, un punto por cada calavera que no haya podido anular por un escudo correspondiente. Cuando los puntos Cuerpo de un personaje llegan a cero, el personaje queda eliminado. Ya que todos los monstruos solo tienen un punto Cuerpo, quedan eliminados por cualquier número de calaveras tiradas que no sean anuladas por escudos redondos negros.

Los personajes y monstruos eliminados se quitan inmediatamente del juego. Cualquier equipo de batalla u oro que haya tenido el personaje eliminado puede ser recogido por otro personaje que busque tesoros en esa habitación o pasadizo. Sin embargo, el Malvado Brujo también puede reclamar el equipo y oro si sigue disponible y, en su próximo turno, coloca un monstruo en la habitación o pasadizo en el que el personaje fue eliminado.

Si un monstruo recoge las posesiones de un personaje eliminado, se quitan del juego. El monstruo no puede usar ni el equipo ni el oro.

El atacante puede entonces desplazarse, si no lo ha hecho anteriormente. El turno pasa al jugador de su izquierda.

La Prueba

Ya estás preparado para jugar tu primer Reto. Un jugador debe tomar el papel del Malvado Brujo. Deberá leer en voz alta el texto correspondiente a la primera aventura del libro de Retos, "La Prueba". Deberá leer las notas para si (estas no deben leerse en voz alta a los personajes). El juego comienza con el jugador de la izquierda del Malvado Brujo.

El Juego Completo

Ahora que ya has jugado tu primer Reto estás preparado para aprender el resto de las reglas del juego.

Magia

Hay dos personajes en el juego que pueden utilizar la magia. El Enano y el Mago. Clasifica las 12 cartas de hechizos en sus cuatro categorías. Deberá haber tres cartas en cada categoría. Cada categoría corresponde a un distinto aspecto de la energía mágica: Magia de Tierra; Magia de Agua, Magia de Aire y Magia de Fuego.

Eleción de hechizos

Cuando es su turno, los personajes de Mago y Enano tienen la opción de hechizar en vez de atacar. Un hechizo puede hacerse antes o después de haberse desplazado. No puedes

desplazarte parcialmente, lanzar el hechizo, y terminar el desplazamiento.

Los hechizos pueden lanzarse a monstruos o a personajes, siempre que éstos sean visibles para quien los lanza. Las miniaturas en la misma habitación siempre están visibles. Miniaturas en pasadizos o en distintas habitaciones solo son visibles si puedes trazar una línea recta, sin obstáculos entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, o de otra miniatura, entonces la miniatura no está visible.

Ejemplo:

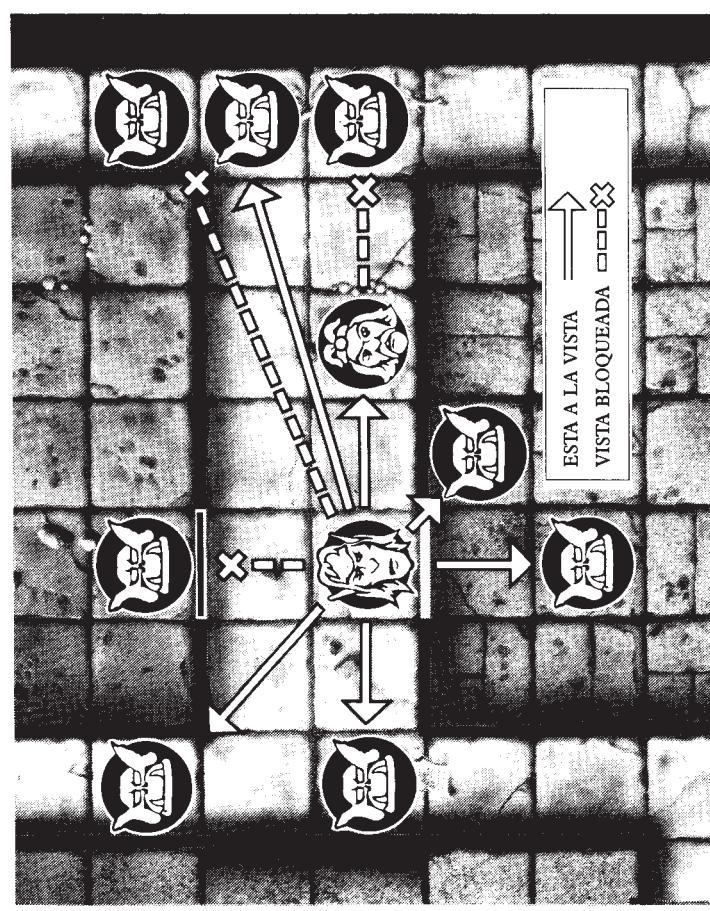
El personaje que lanza el hechizo siempre puede hechizarse a sí mismo. Cada personaje que lanza el hechizo solamente una vez en el curso de cada Reto. Una vez utilizada la hechizo puede lanzarse solamente una vez en el curso de cada Reto. Los monstruos jamás buscan esta carta, se retira del juego.

La Busqueda

Los personajes también pueden buscar en vez de atacar o lanzar un hechizo. La búsqueda puede hacerse antes o después de desplazarse. Los personajes no pueden buscar si están en una casilla contigua a un monstruo o si hay un monstruo en la misma habitación o pasadizo. Los monstruos jamás buscan.

Los jugadores dicen al Malvado Brujo qué es lo que están buscando. Pueden buscar puertas secretas y trampas, o tesoro.

Si hay algo, el Malvado Brujo deberá revelarlo, pero si buscas puertas secretas y trampas no te dirá si hay tesoro, y viceversa.



Puertas secretas y trampas

Las puertas secretas solo pueden colocarse en el tablero si el jugador personaje las encuentra buscándolas. Las trampas solamente se colocan en el tablero si se encuentran en una búsqueda o si se activan por un personaje que caiga sobre la casilla de la trampa del abismo.

Los símbolos de trampa/roca caída solo son colocados sobre el tablero cuando se encuentran, trampas de lanzas se neutralizan cuando se encuentran. No hay símbolos para las trampas de lanzas. Los símbolos de trampas pueden ser quitados del tablero por cualquier personaje que tenga una carta de "Equipo de Batalla" y se encuentre en una casilla adyacente a la trampa. El enano puede automáticamente quitar cualquier símbolo de trampa que esté en la casilla contigua a la suya, podrá solo quitar un símbolo de trampa cada turno.

Las puertas secretas pueden ser encontradas por aquellos que las buscan desde cualquiera de los dos lados de la pared en la que se encuentran disimuladas. Una vez encontradas, las puertas secretas permanecen abiertas el resto del juego.

Trampas

Las trampas no se colocan sobre el tablero hasta que un personaje, o las encuentra, buscándolas, o se traslada a una casilla que contiene una trampa, según muestre el mapa del reto. El Malvado Brujo deberá advertir al jugador personaje cuando haya activado una trampa. El personaje deberá detenerse inmediatamente y no podrá hacer nada más hasta su próximo turno.

Los monstruos no activan las trampas. Pueden moverse libremente sobre casillas que contengan trampas ocultas. Sin embargo, una vez una trampa haya sido colocada sobre el tablero, los monstruos deberán seguir las mismas reglas que los demás personajes.

Las reglas de las trampas se repiten en la parte interior del separador, para referencia del Malvado Brujo.

La trampa del abismo

La trampa del abismo permanece sobre el tablero como un obstáculo. Cualquier que caiga

en un Abismo automáticamente perderá un punto Cuerpo. Los personajes pueden atacar y defendese desde el mismo, pero tiran un dado menos que normalmente. No pueden buscar mientras están en un Abismo. En su próximo turno, el personaje podrá moverse con normalidad.



Saltando un Abismo

Los personajes y monstruos pueden intentar saltar una trampa Abismo. Deberán tener suficiente desplazamiento para atravesarla, contándola como una casilla. Entonces deberá haber un espacio contiguo a la trampa en el cual pueda aterrizar la miniatura después de su salto.

Qualquier miniatura que intente saltar una trampa deberá tirar un dado de combate. Si saca una calavera, cae en el abismo, pierde un punto Cuerpo y no puede hacer nada más hasta su próximo turno. Si no saca una calavera, puede continuar su desplazamiento.

La Roca Caída

Cuando un personaje se desplaza a través de una casilla que contiene el símbolo de la roca caída, ésta caerá. Caerá sobre la casilla adyacente marcada con una flecha en el mapa de reto obstruyendo el paso. Cualquier personaje o monstruo situado en la casilla en la que la roca cae deberá tirar tres dados de combate. La víctima pierde un punto Cuerpo por cada calavera que saque, y entonces podrá moverse a la casilla contigua que esté desocupada. Si la víctima no puede trasladarse a una casilla contigua, ha sido eliminado por la roca al caer.

Trampa de lanzas

Cualquier jugador que active una trampa de lanzas pierde un punto Cuerpo si saca una calavera al tirar un dado de combate. La trampa de lanzas solo afectará al primer personaje que entre en la casilla. Los siguientes personajes podrán atravesar esa casilla sin verse afectados en absoluto.



Trampas de cofres de tesoro

Algunos de los cofres de tesoro contienen trampas. El efecto de estas trampas se indica en las notas del reto. Si un jugador busca trampas en una habitación que contenga un cofre de tesoro con trampa, encuentra la trampa y la desactiva.

Tesoro

Algunos retos dan detalles acerca de tesoros específicos que pueden encontrarse buscando. Si un personaje busca tesoro en la habitación apropiada, el Malvado Brujo deberá revelar que hay tesoro escondido allí. Si no hay algún tesoro especificado para esa habitación, el personaje deberá tomar la primera carta Tesoro. Los Monstruos no pueden trasladar cofres de tesoro.

Cartas Tesoro

Algunas de las cartas tesoro son de oro o joyas. El personaje que encuentre una de éstas deberá registrar su valor en la casilla correspondiente al tesoro de su hoja de personaje. Entonces se descarta la carta. No deberá ser devuelta a la pila de cartas Tesoro. Otras cartas Tesoro muestran trampas o monstruos errantes. Estas cartas deberán ser leídas en voz alta y seguidas sus instrucciones inmediatamente. Las cartas Trampas y cartas Monstruos errantes si son devueltas al mazo de cartas Tesoro. El mazo de cartas Tesoro se baraja antes de coger otra carta.

Monstruos errantes

Algunas de las cartas Tesoro no muestran ningún tesoro, en su lugar muestran un feroz monstruo. Cada reto del libro de Retos indica al Malvado Brujo cuál de las miniaturas de monstruo debe usar cuando una de estas cartas aparece.

Si no hay espacio libre adyacente al personaje que sacó la carta, el Malvado Brujo puede colocar al monstruo errante en cualquier casilla de la misma habitación o pasadizo. Sin embargo, en este caso, no podrá atacar a otro personaje.

Los Retos

Una vez has jugado "La Pista", estás preparado para llevar a cabo otros retos. Estos deberán jugarse en el orden en que aparecen en el libro de Retos. Al igual que con "La Pista" cada reto comienza con la lectura por parte del Malvado Brujo del texto del pergaminio. También deberá leer las otras notas detalladamente, por ejemplo, dónde están escondidos ciertos tesoros, que fuerza tiene un monstruo, y si hay algunas reglas especiales que aplicar en ese Reto.

Montando un Reto

Normalmente el personaje comienza desde la habitación en la que está la escalera. Sin embargo, en algunos Retos los personajes comienzan desde otra habitación. Los detalles del reto te indicarán qué hacer en estos casos. El contenido de la primera habitación (salvo trampas, puertas secretas o tesoro) debe estar colocado en el tablero al principio del juego.

Tesoros de Reto

Hay cinco cartas especiales de tesoro de Reto: la Varita Mágica, la Espada Mágica La Ruina de Orc, el Talismán, la Armadura de Borin, y el Filo del Espíritu. *Estas cartas especiales no deben mezclarse con las cartas de tesoro normales.* Solo pueden encontrarse de acuerdo a las notas del Libro de Retos.

Completando un Reto

Los jugadores personaje completan un reto con éxito si logran los objetivos descritos en el texto del pergaminio que el Malvado Brujo lee en voz alta al principio del juego. Si no consiguen hacerlo, los jugadores (los mismos o con nuevos jugadores) podrán intentar el mismo reto de nuevo, pero el jugador Malvado Brujo siempre comienza un Reto con un complemento completo de monstruos. Los personajes escapan de las mazmorras por la escalera.

Los Monstruos jamás pueden caer sobre la escalera.

Entre Retos

Es tu personaje sobrevive, podrás mantenerlo y usarlo otra vez en Retos subsiguientes. En ese caso, podrás conservar cualquiera de las cartas de Tesoro de Reto que hayas podido encontrar, y podrás gastar cuanto deseas del tesoro anotado en tu hoja de personaje para equiparte mejor (comprando armadura, armas, etc.) No podrás conservar las cartas Tesoro normales.

Los jugadores podrán restaurar los puntos Cuerpo y Mente de sus personajes llegando a sus valores originales antes de comenzar un nuevo reto.

Comprando Equipo de Batalla

Hay una carta correspondiente a cada pieza de equipo a la venta. Cualquier jugador que deseé comprar equipo deberá tomar la carta correspondiente al equipo que desea y restar la cantidad indicada como precio del dinero anotado en su hoja de personaje. La lanza, el bastón y la espada corta, por ejemplo, permiten a los jugadores atacar en diagonal. Un personaje no podrá adquirir equipo que no pueda pagar, pero el dinero puede acumularse y conservarse de reto en reto.

Cartas de equipamiento

CEstas cartas mejoran las habilidades de los personajes. Cuando, al atacar, el personaje usa una carta de equipo de armas, el personaje tira el número de dados indicado en la carta de armas y no el indicado en su tablero de personaje.

La armadura de las cartas de equipos se utiliza en la misma forma. Sin embargo, algunas cartas, como las de escudos o cascós, te permiten tirar un dado adicional. Es decir, un dado más de los que normalmente tirarías. Si, por ejemplo, tuvieras la carta de Armadura de malla y la carta de escudo, podrías tirar un total de cuatro dados de combate en defensa. No podrás utilizar más de un tipo de armadura corporal a la vez.

Armas arrojadizas

Algunas armas pueden ser lanzadas, mientras que la ballesta debe ser disparada. Cuando dispare una ballesta o lances un arma, el procedimiento de tirar dados de combate en ataque y defensa sigue igual.

Tu oponente debe estar visible, igual que cuando se lanza un hechizo. No hay distancia máxima para disparar una ballesta o para lanzar un arma. Sin embargo, no podrás usar una ballesta o lanzar un arma si estas en la casilla adyacente a tu oponente.

Conquistandote en Campeón

CSi utilizas al mismo personaje de reto en reto podrás llegar al ansiado estatus de Campeón. Cada vez que tu personaje complete un reto anota el nombre del reto en la casilla denominada Tareas Realizadas en tu hoja de personaje. Una vez hayas completado tres retos, el Emperador de la tierra, agraciado, te hará Campeón.



©1990 MB España, S.A.
Avda. Real Monasterio Sta. Ma. Poblet, 22,
46930 Quart de Poblet, Valencia, España.
N.I.F. A-46156444; R.I. 6170
4271 E790

Desarrollo con
GAMES WORKSHOP®

