

HEROQUEST

EDICION RENOVADA Y
AMPLIADA

La Compañía 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 dió 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 serví con Hinsgrim. He estado en las filas de la Compañía Tenebrosa, y no cabe duda alguna. Hinsgrim ha sucumbido al poder oscuro. El y sus hombres han jurado lealtad a Caos. El Capitán de vuestra Guardia de Elite 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 sólo 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 mí. 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 Hinsgrim, y lo quiero MUERTO!"

La Compañía Tenebrosa

Introducción

Recomendamos que comiences a jugar con este reto avanzado de 13 etapas, cuando hayas terminado todas o la mayoría de las aventuras del libro de retos. Entonces estarás preparado para combatir con la Compañía Tenebrosa... Cuando juegues con este reto avanzado, sigue todas las reglas del HeroQuest estándar, aunque las diferencias detalladas debajo, lo conviertan en una aventura mucho más emocionante si cabe.

Cómo jugar al Reto Avanzado

El Reto avanzado se compone de 13 etapas. Cada una de estas etapas se muestra en el mapa, con diferente color. Estos colores sirven para identificar las oportunas notas de cada etapa de aventura, a la izquierda. La aventura comienza en el símbolo de escalera, en la esquina del mapa. En cada etapa, los jugadores deben encontrar una puerta en el borde del tablero de juego, que les permitirá pasar a la siguiente etapa de la aventura.

El Malvado Brujo debe colocar la puerta en el borde del tablero, cuando ésta sea visible para uno de los jugadores. Estas puertas pueden ser abiertas de forma normal, sin necesidad de hechizos.

Cuando todos los jugadores la hayan atravesado, retira todas las piezas del tablero de juego, y comienza la nueva etapa de la aventura.

NOTA: Los monstruos nunca pueden avanzar de una etapa a otra a través de la puerta.

Entre Etapas

Los personajes no recuperan su fuerza perdida, entre las etapas, el Elfo y el Mago no reponen sus hechizos. Sin embargo, todos los personajes pueden guardar todas las pócimas y tesoros que hayan encontrado.

Comenzando una Nueva Etapa

Los personajes comienzan una nueva etapa, entrando por la misma puerta por la que terminaron la anterior etapa. El primer jugador pasa por la puerta, y el Malvado Brujo debe entonces colocar sobre el tablero, todo lo que vea este personaje. La Nueva Etapa de esta aventura, se juega de la forma normal. Todas las tarjetas del tesoro descartadas deberán ponerse en la baraja de cartas del tesoro, y ser barajadas conjuntamente.

Volver a entrar en una Etapa ya finalizada

Si los personajes vuelven a entrar en una Etapa ya finalizada, todos los monstruos volverán, y deberán luchar de nuevo con ellos. Sin embargo, aunque los jugadores aún pueden buscar tesoros, algunos de éstos mencionados en las notas no podrán ser encontrados de nuevo.

Guerreros de la Compañía Tenebrosa

Ahora puedes añadir tus 12 Guerreros de la Compañía Tenebrosa al juego. Estos siguen las mismas reglas que los otros monstruos. Pero cuando el Malvado Brujo coloque un Guerrero Tenebroso en el tablero, puede armarlo de cuatro maneras, dependiendo de las armas disponibles. (Ver más abajo).

Guerreros Tenebrosos en combate

Los Guerreros tenebrosos son un grupo de luchadores de élite, que se defienden de una manera especial. Tira los dados indicados para defensa, y si obtienes al menos un escudo negro, el Guerrero Tenebroso se defiende con éxito, y permanece ileso.

La Guardia de Doom

Los Guerreros de Caos son en esta aventura, miembros del regimiento de élite de Morcar, La Guardia de Doom. Estos monstruos se defienden de la misma forma que los Guerreros Tenebrosos—basta con obtener tan sólo un escudo negro, para defenderse de las calaveras obtenidas por el atacante.



Guerreros de la Compañía Tenebrosa



Ballestero

Mueve	6 espacios
Ataque	2 dados
Defensa	3 dados
Cuerpo	1
Mente	2



Explorador

Mueve	9 espacios
Ataque	2 dados
Defensa	3 dados
Cuerpo	1
Mente	2



Espadachín

Mueve	4 espacios
Ataque	4 dados
Defensa	5 dados
Cuerpo	1
Mente	2



Alabardero

Mueve	6 espacios
Ataque	3 dados
Defensa	3 dados
Cuerpo	1
Mente	2

Guardia de Doom



Guardia de Doom

Mueve	6 espacios
Ataque	4 dados
Defensa	5 dados
Cuerpo	1
Mente	3

La Compañía Tenebrosa

"Habeis sido elegidos de entre todos los campeones. El Emperador os ha seleccionado. Entrad en las catacumbas en la profundidad de la vieja ciudad, encontrad a Hlinsgrím y matadlo. Si lo conseguís, seréis recompensados con un Anillo del 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 inmediatamente.
- 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 lucheis contra él."
- A Este arca 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 6 flechas. Cada vez que el personaje dispara la ballesta, se pone una marca en el reverso de la Hoja de Personaje. Si te quedas sin flechas, no podrás utilizar la ballesta, hasta que no encuentres más.
- C Este arca del tesoro contiene una Poción Curativa, que te repondrá 4 puntos de Cuerpo.
- A Este arca 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 un turno y leer el pergamino. Una vez que el pergamino ha sido leído, desaparece. El lector puede entonces recuperar todos los hechizos que tenía al comienzo de la aventura.

- A Cualquier personaje que se encuentre en esta sala, advertirá

- A Todos los Guerreros Tenebrosos de esta sala, están armados con ballestas.
- B Si un personaje busca tesoros en esta sala, encontrará una Pócima Curativa escondida en una librería. Recuperará cuatro puntos de Cuerpo.

- A Este arca del tesoro contiene 100 monedas de oro y una Poción Curativa que da cuatro puntos de Cuerpo.
- C Este arca contiene una flecha de ballesta mágica. Cuando es lanzada a un monstruo, hace que éste pierda un punto de Cuerpo. Hay también un número ilimitado de flechas convencionales para ballestas.
- D Este arca está vacía.
- E Si un personaje busca tesoros en esta sala, encontrará una Pócima Curativa que restablecerá hasta cuatro puntos de Cuerpo perdidos.

- A Si un personaje abre este arca, la puerta secreta se cerrará de golpe. La sala se comenzará a llenar de gas de color verde. El jugador deberá tirar el dado de combate y obtener un escudo blanco, para conseguir que la puerta se abra. El jugador sólo podrá intentar una tirada por turno. Si no obtiene blanco, perderá un punto de Cuerpo. Los personajes que estén fuera de la sala, no podrán intentar abrir la puerta.
- B Este arca del tesoro está vacía. Si un personaje busca tesoros en esta sala, encontrará un elixir de la vida sobre la mesa. Si lo administra a un personaje muerto, éste volverá a la vida. El personaje revivido podrá ponerse en cualquier lugar de la sala, y sólo tendrá un punto de Cuerpo.

- A Este es un 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 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, perderá un punto de Cuerpo. Cuando un

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 arca contiene una trampa que será encontrada por un personaje que busque trampas y puertas secretas. Si el personaje abre el arca, perderá un punto de Cuerpo.
- B Este arca del tesoro contiene 100 monedas de oro.
- C Este arca es una trampa. Incluso si el personaje busca trampas y puertas secretas, no la encontrará. Si cualquier personaje abre el arca del tesoro, perderá un punto de Cuerpo.

- A** Esto es un Templo del Saber. Una vez hayan 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 un dado. Si obtiene una puntuación igual o menor a la puntuación de Mente que le quede, recuperará todos los hechizos que tenía al principio de la aventura. Pero si obtiene un número mayor, perderá un punto de Cuerpo. Cuando un personaje se encuentra meditando, no puede hacer otro movimiento en su turno.

- A Esta es la Tumba de Vadim Gorfell. El Zombie que representa su espíritu no puede ser vencido en combate. Si un personaje ataca al Zombie, tira los dados de defensa de forma normal, pero haz saber al jugador que el Zombie ha sobrevivido. La única forma de matar al Zombie 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 cómo 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 a la Gárgola en cualquier punto de la sala. La Gárgola hace un nuevo ataque inmediatamente.


- B** Este arca 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 arca del tesoro es una trampa. Si el arca es abierta, se disparan tres dardos de la tapa. Tira tres veces el dado de combate, y por cada calavera obtenida, el personaje que lo abrió perderá un punto de Cuerpo.

- A** Este es Hinsgrim, el Guerrero de Caos. Tira el mismo número de dados que un Guerrero de la Guardia de Doom, pero tiene 5 puntos de Cuerpo. Anota sus puntos de Cuerpo perdidos en el casillero de abajo. Cuando se complete la última casilla, Hinsgrim habrá sido vencido.

La X marca la posición de Delzarron, un Brujo de Caos. Cuenta con los mismo dados que un Guerrero de 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 una criatura inmortal (Zombie, Esqueleto o Momia), que podrá ser colocada en cualquier punto de la sala y atacar y mover inmediatamente.

Hinsgrim

				
--	--	--	--	---

Delzarron 

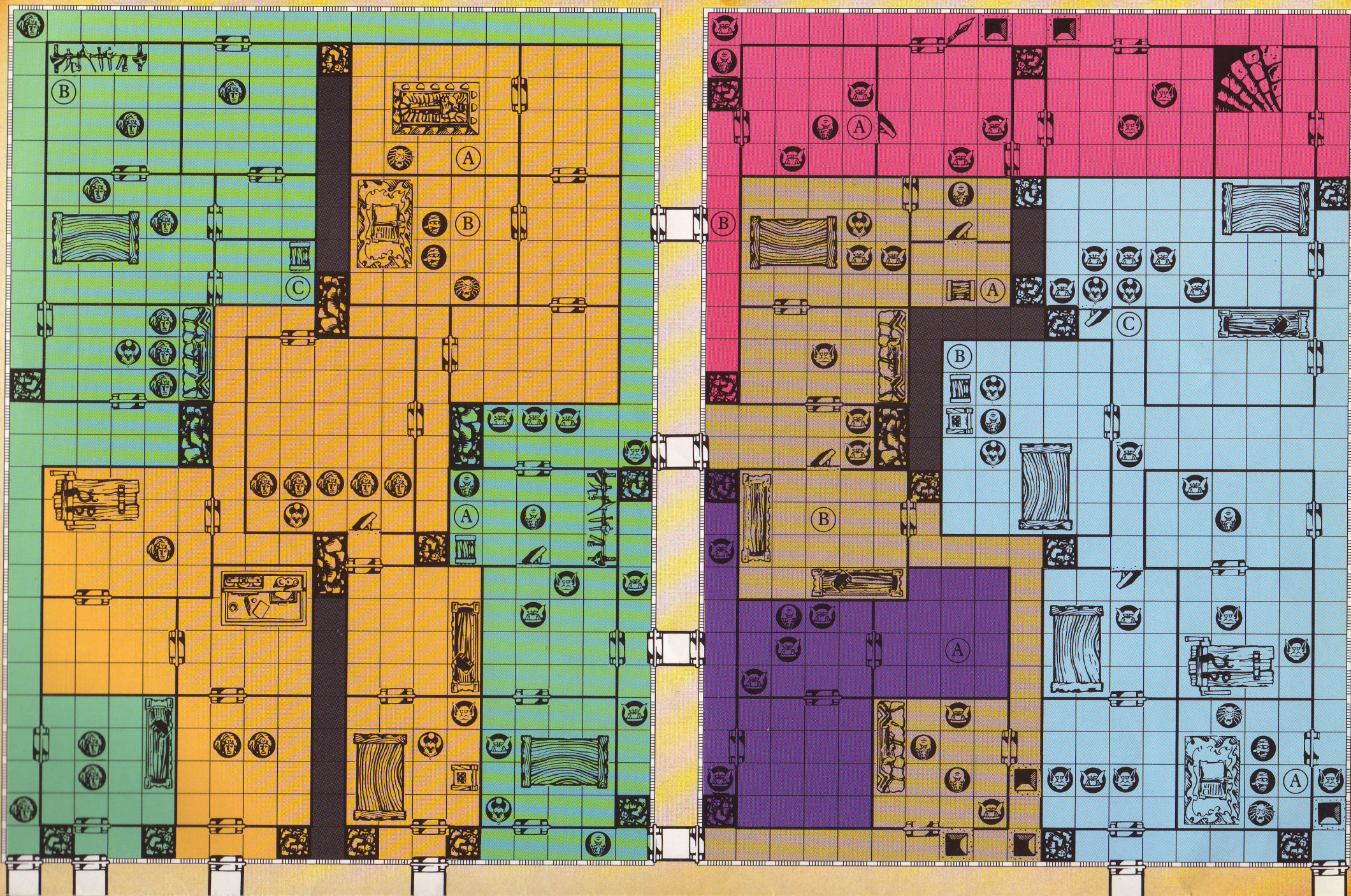
Una vez que Hinsgrim y todos los monstruos de esta Etapa hayan sido vencidos, lee lo siguiente a los jugadores:

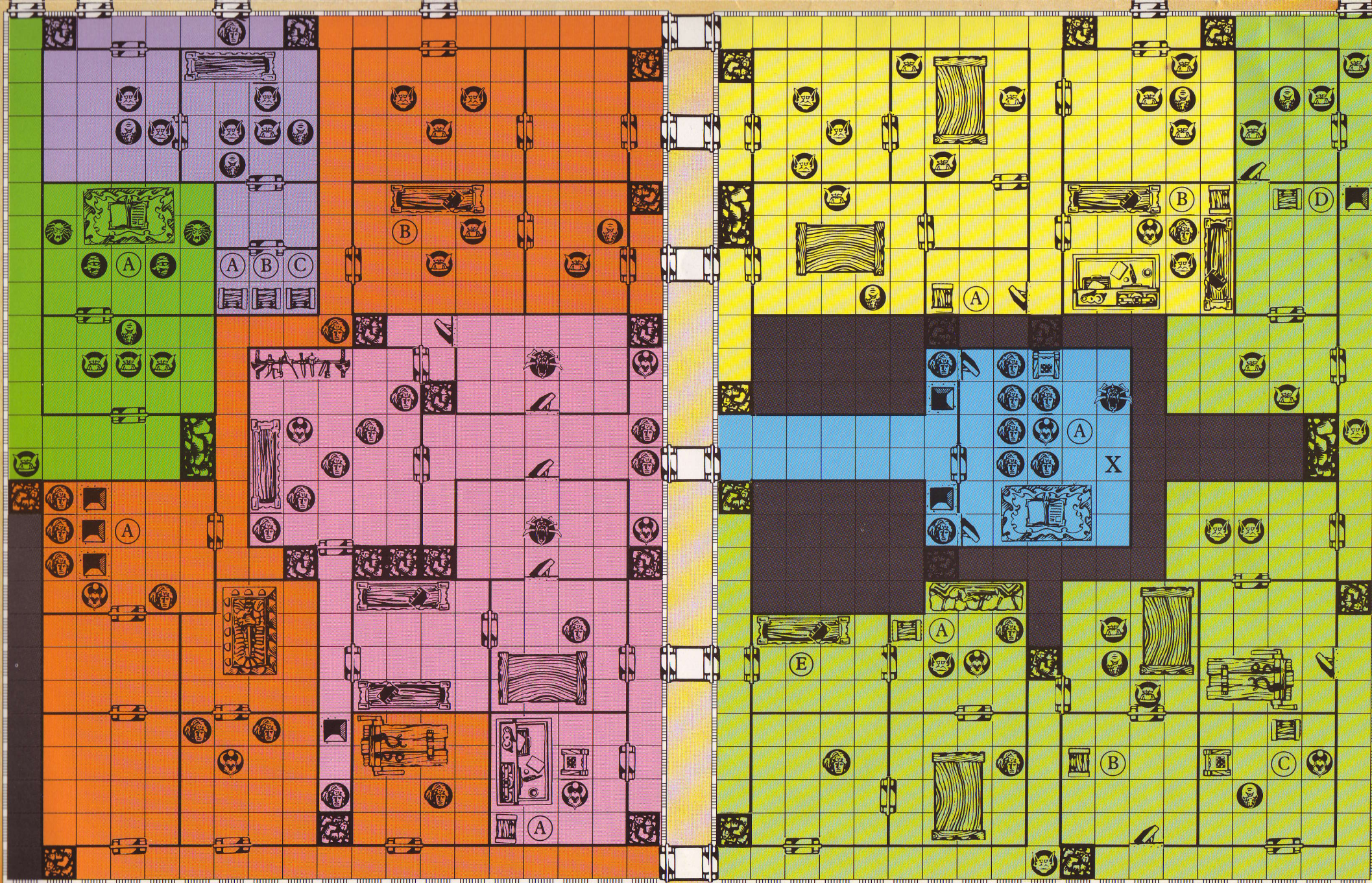
“Hay un pequeño rayo de luz azul en una esquina de la sala, y Mentor se os aparece.

“Lo habeis 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





Guerrero Tenebroso



MB
JUEGOS

©1992 Hasbro International Inc. Todos los derechos reservados.
Distribuido en España por MB España S.A., Avda.
Real Monasterio Sta. Ma. Poblet 22, 46930 Quart de Poblet,
Valencia, España. N.I.F. A-46156444; R.I. 6170.
14035E⁹⁹²