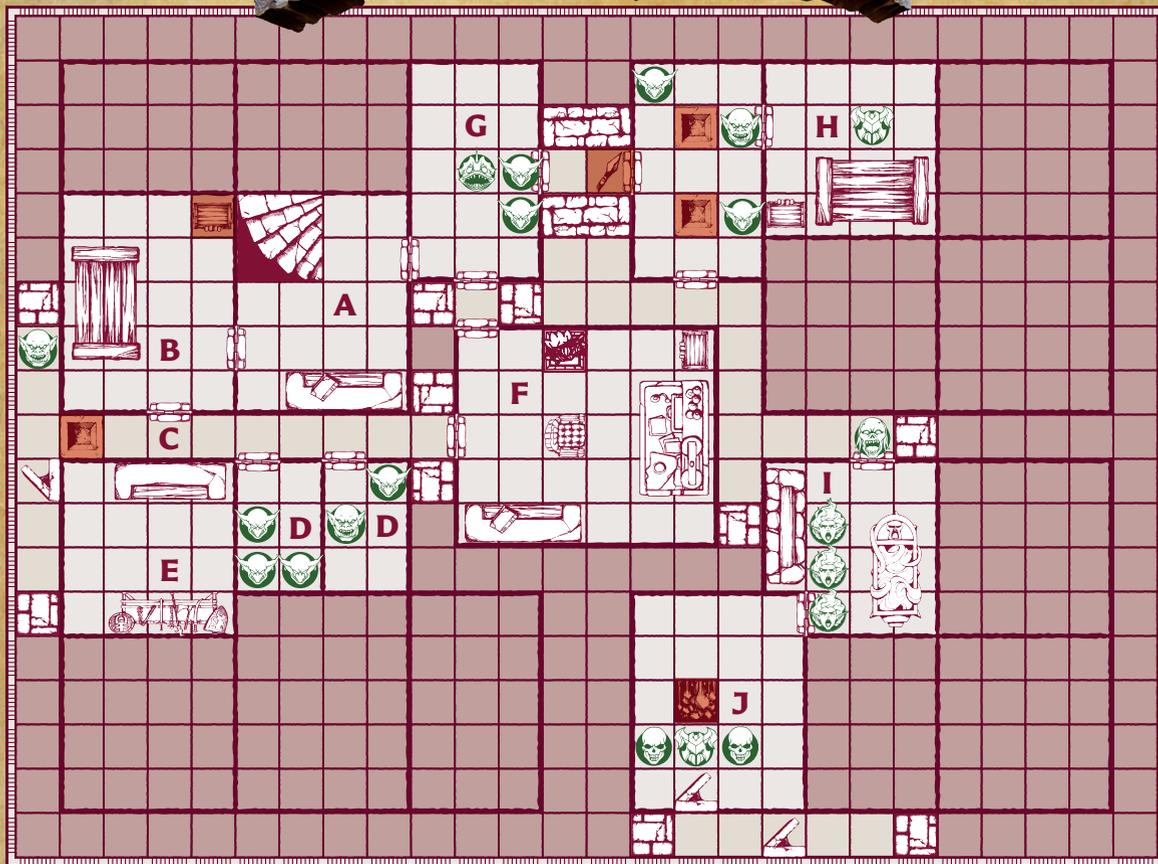
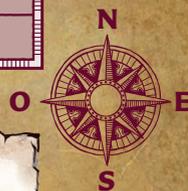


HEROQUEST



Al principio de cada Misión, solo el Texto del Pergamino se debe leer en voz alta para todos los jugadores.



MISIÓN EN LÍNEA 003 La Caída del Caballero

¡Solicito vuestra ayuda, amigos, pues los prisioneros están escapando de la prisión y debemos detenerlos! Soy Mentor, un Mago al servicio del Reino. No sé cómo, pero agentes al servicio del malvado Zargon han logrado entrar a la Prisión. Seguramente intentan liberar a los prisioneros, incluyendo al malvado Skulmar.

Es una misión muy peligrosa, pero confío en que aceptaréis el desafío y os convertiréis en Héroes del Reino en este momento de necesidad. Os puedo guiar en vuestro viaje usando el Hechizo Voz Lejana, pero no puedo intervenir por vosotros, no sea que Zargon os descubra y envíe refuerzos. ¡Id a las escaleras y comenzad la Misión!

En cada Misión, las Notas precedidas de una letra mayúscula corresponden a la Casilla de dicha letra en el Mapa de la Misión.

NOTAS

En cada nueva Misión, Mentor usa su Hechizo *Voz Lejana* para comunicarse a distancia con los Héroes por medio de la magia. Si esta es la primera vez que los Héroes os encontráis, Mentor debe pedirlos que os presentéis (por ejemplo: podéis turnaros para leer en voz alta el dorso de vuestras Cartas de Héroe).

A. "La puerta al este conduce hasta los prisioneros más peligrosos, pero presiento que está cerrada con llave. Encontrad la Oficina de la Alcáide, ya que ella tiene la Llave".

La puerta al este está cerrada con llave. Se necesita la Llave que está en el área F.

El primer Héroe en buscar Tesoros puede revisar la Biblioteca. El Héroe puede coger una Carta del mazo de Cartas de Tesoro. Devolved las Cartas de Peligro o de Monstruo Errante a la parte inferior del mazo. Si una Carta es devuelta de esta manera, el Héroe puede coger otra Carta.

B. "Esto solía ser una Habitación de Guardias. Esos cuerpos en el suelo son de antiguos guardias. ¡No tienen sus armas! Los prisioneros que encontréis pueden estar armados y listos para enfrentaros. Tened cuidado, pues esta habitación todavía puede ser peligrosa".

El Cofre del Tesoro contiene una Trampa con una aguja envenenada. Si un Héroe busca Tesoros antes de encontrar y desactivar la Trampa, perderá 1 Punto Corporal. El Cofre contiene 60 Monedas de Oro y una Poción de Curación que restaura hasta 4 Puntos Corporales al ser consumida.



Monstruo Errante de esta Misión: 1 Goblin

C. Cuando un Héroe entra en este corredor, el Orco en el corredor del oeste y los Monstruos en las áreas D abren ambas puertas y se activan.

D. "¡Estos Orcos y Goblins han escapado de sus celdas y están armados! Tened cuidado, pues son peligrosos enemigos y miembros de los ejércitos de Zargon".

Al verlos por primera vez, el Orco grita a los Goblins:

"¡Matad a estos intrusos y encontrad la Sala de Armas oculta que el Jefe busca!".

E. "La Sala de Armas de los guardias. ¡La habéis encontrado antes que el enemigo!".

En esta Habitación Secreta, las armas del estante son principalmente armas acolchadas para entrenar. Sin embargo, el primer Héroe en buscar Tesoros encuentra una Vara. El segundo Héroe en buscar Tesoros encuentra una Ballesta. Entrega las Cartas de Equipo correspondientes a los Héroes que las reclamen. No hay más Tesoros en esta Habitación.

F. "Esta es la Oficina de la Alcaide. Ese es su cadáver sobre la silla. Quizás todavía tenga la Llave".

El primer Héroe en buscar Tesoros encuentra una Llave plateada (que permite el acceso al área G) y dos Pociones de Curación de tamaño mediano. Cada Poción restaura hasta 2 Puntos Corporales al ser consumidas. Sin embargo, cuando toma la Llave, la Estatua se convierte en una Gárgola. Esta se acerca al Héroe que busca Tesoros y lo ataca inmediatamente. La Gárgola no puede ser detectada al buscar trampas.

G. Para abrir las puertas de esta Habitación, se necesita la Llave plateada del área F. Di a los Héroes que estas criaturas acaban de entrar a la Habitación por el este. La Abominación tiene una herida hecha por punción justo por encima de la cintura. "Mirad la herida de esa Abominación. ¿Qué pudo haberla hecho?"

La Abominación usa sus estadísticas, pero solo le queda 1 Punto Corporal.

H. "¡Eh! Es una Guerrera del Terror, uno de los soldados mejor entrenados de Zargon. ¡Sus espadas han acabado con muchos Héroes!".

El primer Héroe en buscar Tesoros encuentra 100 Monedas de Oro y un Pergamino que, antes de convertirse en polvo, permite a cualquier Héroe lanzar el Hechizo de Valentía una vez.

I. Di a los Héroes que, al entrar, alcanzan a ver a dos hombres saliendo por la puerta que está al sur, la cual se cierra detrás de ellos.

"¡Sir Ragmar y Skulmar! ¿Cómo es posible? ¿Acaso Sir Ragnar ha roto su juramento sagrado como Caballero Guardián del Reino y se ha aliado con Zargon y su Legión del Terror? ¡Traidor! Pero, ¡esperad! Han dañado la protección mágica de la Prisión Arcana. Las criaturas de la oscuridad prisioneras en su interior no deben escapar de esta Habitación. Podrían hacer daño a muchos inocentes".

Espectros emergen a través de las sólidas paredes de la Prisión Arcana y lanzan amenazas a los Héroes.

ESPECTROS DEL TERROR:

MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
8	3	3	1	0

Cada Espectro puede lanzar el siguiente Hechizo en cada turno: *Canalizar el Terror*

Canalizar el Terror: Quien lo lance ataca la fuerza vital de un Héroe con un poder del Terror. Tira 1 Dado Rojo. Por cada Espectro que haya junto al lanzador del Hechizo, añade 1 punto al resultado del Dado.

1, 2 o 3 = el Héroe resiste el ataque

4 o 5 = 1 Punto Corporal de daño

6+ = 2 Puntos Corporales de daño

Los Espectros son etéreos. Los Monstruos Etéreos pueden moverse a través de Héroes, paredes y otros objetos sólidos, pero siempre deben concluir su movimiento en una casilla desocupada y no pueden moverse hacia zonas no descubiertas. Cuando los Héroes tiran los Dados de Ataque contra los Monstruos Etéreos, solo aciertan si sacan Escudos Negros (en vez de Calaveras), siempre que no ataquen con Artefactos ni Hechizos.

J. Coloca la Puerta Secreta cuando los Héroes entren, ya que esta Puerta Secreta está abierta. Sir Ragnar y Skulmar han escapado.

"Esos Esqueletos son antiguos Guardias. Quizás uno de ellos cayó bajo el influjo de Sir Ragnar y le reveló la existencia de la Puerta Secreta. El mal es traicionero y, ahora, han pagado el precio por haber dado la espalda al Reino. ¡Me temo que Skulmar y Sir Ragnar han escapado, pero esta Guerrera del Terror debe morir!". Esta Misión se termina cuando esos últimos enemigos hayan sido derrotados.

Encuentran 40 Monedas de Oro en la Guerrera del Terror y la Puerta Secreta en el corredor más adelante conduce a un túnel de salida de la Prisión.

Final de la Misión

Mentor agradece a los Héroes por defender al Reino contra las Fuerzas del Mal y ofrece guiarlos en futuras misiones. Cuando Sir Ragnar y Skulmar hagan su próximo movimiento, ¡Mentor y los Héroes estarán listos!

¡Este es un buen momento para que los Héroes se repartan el botín para, de este modo, asegurarse de tener las mejores probabilidades de derrotar a cualquier enemigo que Zargon envíe!



AVALON HILL