

FAI **Fetenquest** Aventuras Infinitas

LA LEYENDA DE LA ISLA NEEF



Adaptación Fan-Made sin fines de lucro. Prohibida su venta.
HeroQuest es propiedad de Hasbro, Inc. y Avalon Hill.
La edición japonesa de *HeroQuest* es propiedad de Takara Tomy Co., Ltd.

Prueba de Resistencia

Hay tres tesoros ancestrales en la Isla Neef. Estos tesoros han sido robados. Parece que ha sido obra de un grupo de monstruos que ha estado recientemente merodeando por la isla, liderados por un Fimir llamado Verag. Dirigió a su guarida en las estribaciones del Volcan Fyují, eliminad a su líder Verag, y traed de vuelta los 3 tesoros. Si tenéis éxito en esta aventura, seréis recompensados con 100 monedas de oro cada uno, independientemente de como lo logréis Héroes, trabajad juntos para completar el reto.



Composición de Mazos

Salas (Tablero)	6 Normales, 3 Especiales.
Salas (Losetas)	6 Normales, 3 Especiales y 4 Pasillos
Salas Especiales	Salas Especiales: A, B y C
Atrezos	10 Sin Atrezo, 1 Cofre y 6 al Azar.
Tesoros	Cualquiera.



Preparación

◆ **Misión de Principiantes:** Este reto ha sido diseñado como una misión sencilla, pensada para **Héroes iniciales** y jugadores nuevos en FAL. Al igual que en la edición japonesa de HeroQuest, esta misión no contiene **Trampas ni Puertas Secretas**, permitiendo a los jugadores familiarizarse con las reglas básicas y el ritmo de la aventura.

No obstante, las Puertas **Secretas** podrán utilizarse cuando sean necesarias para evitar bloques del recorrido o puntos muertos dentro del mapa.

- ◆ **Sala Inicial:** Si juegas con Tablero, los jugadores deberán empezar en cualquier habitación inferior del mapa, si juegas con Losetas deberás usar una habitación mediana. La habitación tiene una Escalera y una Puerta.
- ◆ **Dado de Trampa:** No hay trampas en esta misión.
- ◆ **Nivel de Peligro Inicial:** Nadie os aguarda, el nivel inicial es 0...
- ◆ **Nivel de Peligro Máximo:** Nivel 4.
- ◆ **Tabla de Encuentros:** Pieles Verdes.
- ◆ **Monstruo Errante y Errante Superior:** Goblin.

Reglas Especiales:

♦ **Importante:** Para poder completar con éxito esta misión se deben cumplir los objetivos principales escritos en el texto de la misión, estos son el de obtener los 3 Tesoros Robados, y el de acabar con el Líder de los Monstruos, Verag.

♦ **Los Tesoros del Rey:** Cada cofre en una Sala Especial, contiene uno de los valiosos tesoros robados de la Isla Neef. Si un Héroe abre el cofre, descubrirá el artefacto en su interior. A partir de ese momento, el Héroe que lo haya abierto deberá coger el cofre y colocarlo frente a su miniatura, indicando que lo transporta consigo.

♦ **Encuentros de Misión:** Esta misión utiliza una tabla de Encuentros propia. Para determinar los Monstruos presentes en cada habitación, lanza 1 dado de 12 caras (1d12) y suma el Nivel de Peligro al resultado antes de consultar la tabla de Encuentros correspondiente.

1d12	Monstruos	1 Héroe	2 Héroes	3-4 Héroes
1-6	Aumenta +1 al Nivel de Peligro	Nada	Nada	Nada
7	Rata Gigante	1	2	3
8	Goblins	1	2	3
9	Goblins	2	3	4
10	Orcos	1	1	2
11	Orcos y Goblins	1 y 1	1 y 2	2 y 2
12	Goblins Arqueros	1	1	1

Salas Especiales:

♦ **Sala Especial A:** Coloca una Mesa de Hechicería en esta sala. En el extremo más alejado sitúa un Cofre del Tesoro, custodiado por un Orco.

♦ **Sala Especial B:** Coloca un Cofre del Tesoro en la parte central de esta sala. Sitúa dos Goblins custodiándolo. Además, añade un Goblin adicional por cada dos niveles del Nivel de Peligro actual.

♦ **Sala Especial C:** Coloca un Cofre del Tesoro en el extremo final de esta sala. Sitúa un Zombi por cada Héroe que participe en la misión.

Sala Objetivo:

♦ **Sala Objetivo:** Coloca en esta sala un **Trono** y una **Chimenea**. Sitúa también un **Fimir**, quien asumirá el papel de **Verag** en esta misión. Este enemigo actúa como el líder de la estancia y debe utilizar las características correspondientes a Verag.

Acompañándolo, coloca un **Orco por cada dos Héroes que participen en la misión**. Estos Orcos actúan como sus guardaespaldas y defenderán a su señor hasta el final.

VERAG, El
Lider de los
Montruos

Movimiento:6
Ataque: 3
Defensa: 3
Cuerpo:3
Mente:3

Fin de Misión:

♦ **Fin de Misión:** Tras volver con los tesoros, los Héroes que hayan completado este reto deberán añadir **100 monedas de oro** en el apartado de Oro de sus Hojas de Personaje.

Cuando regresáis ante el Rey de la Isla Neef, este os observa con detenimiento antes de hablar:

“Buen trabajo. Como prometí, aquí tenéis 100 monedas de oro para cada uno de vosotros. Ahora tengo una idea certera de cuál es vuestra resistencia. La verdad es que tengo una petición que haceros para la que me gustaría confiar en vuestras habilidades. Nunca deberéis decir una sola palabra de ello a nadie. ¿Aceptáis mi petición?”

De aceptar la petición, la siguiente misión os aguarda...