LA BIBLIOTECA DEL GRAN NIGROMANTE

HeroQuest

Retorcido



LIBRO DE RETOS

HEROQUEST REFORGED

LIBRO DE RETOS

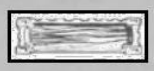
ÍNDICE

	Página
Introducción	3
Primera campaña: Campeones del Imperio	4
Segunda campaña: La fortaleza de Kellar	21
Tercera campaña: El retorno del Lord Brujo	34
Cuarta campaña: Contra la horda de ogros	46
Quinta campaña: Los hechiceros de Morcar	55

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos al Libro de Retos de HeroQuest Reforged. Aquí encontraréis los catorce retos originales del HeroQuest, así como las cuatro campañas de las expansiones (La Fortaleza de Kellar, El Retorno del Lord Brujo, Contra la Horda de Ogros y Los Hechiceros de Morcar), para un total de 46 retos, suficientes como para que los jugadores lleguen a alcanzar el nivel 10. Esta es la versión americana de los retos (bastante más difícil), y hace hincapié en el juego colaborativo: los héroes necesitan trabajar juntos y coordinados para poder terminar los retos.

MOBILIARIO


Armario


Armero

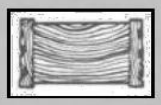

Banco del alquimista

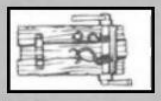

Chimenea


Cofre


Librería


Mesa del brujo


Mesa


Potro


Trono


Tumba

MONSTRUOS


Goblin


Orco


Fimir


Esqueleto


Zombi


Momia


Guerrero del Caos


Gárgola


Ogro


Orco grandote


Hombre bestia


Fantasma


Tumulario


Troll


Reptador carroñero

TRAMPAS


Foso


Lanza


Roca que cae


Roca rodante


Hacha


Pozo de tinieblas


Estallido de fuego


Huracán


Teleportación

PRIMERA CAMPAÑA: CAMPEONES DEL IMPERIO

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. Aún no sois héroes y os tenéis que poner a prueba, pero primero dejadme contaros la historia de Morcar. Comenzó hace ya muchos siglos. Morcar era mi aprendiz. Trabajaba duro y aprendía deprisa, pero la impaciencia pudo con él y quiso aprender magia más poderosa. Le avisé de los peligros a los que se exponía, y le dije que debía tener paciencia, porque con esfuerzo y dedicación llegaría a ser 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 los hubo aprendido, Morcar huyó."

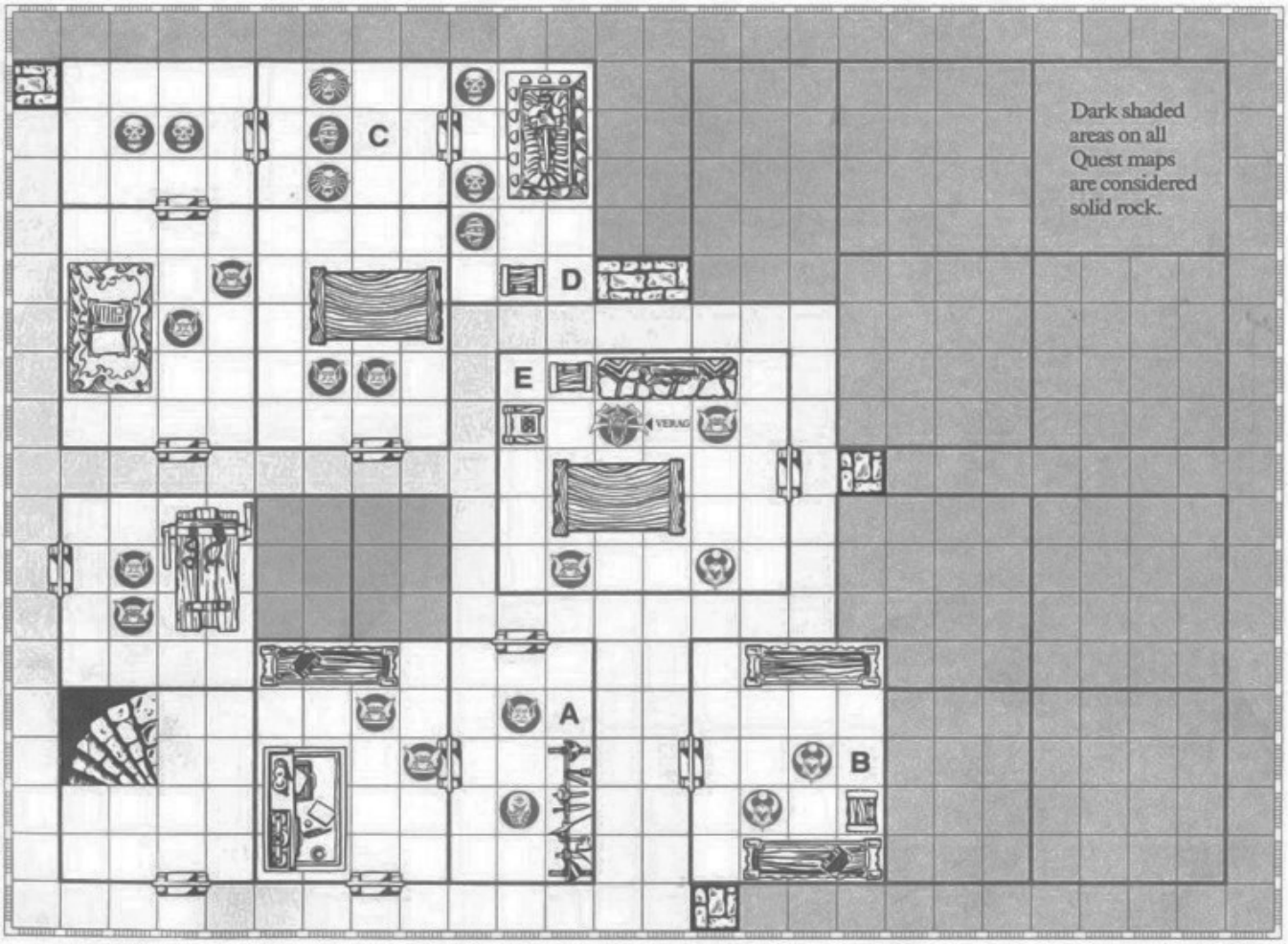
"Cuando lo alcancé, estaba muy cambiado. Había jurado fidelidad a los Grandes poderes del Caos. ¡Insensato! Vio la magia como el camino más corto hacia el poder, y no se dio cuenta del precio tan alto que tendría que pagar. Intenté razonar con él, pero fracasé. Se burló de mi y me atacó con un hechizo el cual me las vi y me las deseé para deshacer. Durante muchos días luchamos, pero Morcar tenía aliados muy poderosos que acudieron en su ayuda. Al final, ambos quedamos debilitados por el duelo: Morcar huyó y buscó refugio en la inmensidad del Caos del norte. Allí curó sus heridas y perfeccionó sus destrezas, conjurando antiguos poderes con los que derrotar al Imperio."

"Aquellos días pasados fueron días oscuros, en los que el Imperio estuvo a punto de sucumbir, pero se salvó contra toda esperanza. Las tropas crueles de Morcar descendieron desde el norte e invadieron el Imperio. Sólo con ver a esta horda negra, hasta el más valiente de los héroes se atemorizaba. La tierra quedaba yerma, y los hombres se desesperaban. Pero llegó un gran guerrero, un príncipe de las tierras fronterizas. Le llamaban Rogar el Bárbaro. Llevaba un talismán de diamante en la frente -la Estrella de Occidente, que había sido portada por antiguos reyes de leyenda. Volvió la esperanza y los hombres acudían a su llamada, dejando sus escondites en las montañas y los bosques. Se unieron a él otros grandes héroes: Durgin, el guerrero enano de las montañas del Fin del Mundo; Ladril, el elfo luchador y mago del lejano Atelorn; y Telor, el mago cuya hechicería salvaría a Rogar en muchas ocasiones.

"Durante meses, Rogar entrenó a su ejército, teniendo cuidado de no entrar en batalla abierta contra Morcar y su horda hasta que todo estuviese preparado, pero asolaba sus líneas de suministros, aniquilando a un número sin fin de orcos y goblins. Por fin llegó el día esperado. Rogar tenía un ejército fuerte y diestro. Acampados en lo alto de la montaña, Ladril divisó la Horda Negra desde lejos, y Durgin llamó a las tropas con su trompeta. El ejército de Rogar bajó por ambos lados de la montaña, atacando en dos frentes. Perecieron muchas criaturas viles aquel día, pero también hombres valientes. Sin embargo, al atardecer fueron las tropas de la Horda negra las que huyeron del campo de batalla, aunque la victoria no fue completa."

"Morcar y su general escaparon más allá del Mar de Garra, y planearon su venganza. He de vigilar a Morcar y medir la fuerza de su magia. Esto puede hacerse con la ayuda del Manuscrito de Lortom, que fue escrito al inicio de los tiempos, y sus páginas contienen todo lo que fue, es y será. Ahora, Morcar nos amenaza de nuevo, y sus huestes ya han atacado las tierras fronterizas. El Imperio necesita de un nuevo Rogar, pero ¿dónde están los héroes que le igualan? Tenéis mucho que aprender si queréis ser como Rogar y sus compañeros. Con ese fin os he entrenado. Ahora ha llegado el momento de que pongáis a prueba todo lo que habéis aprendido."





Reto 1: La Pista

"Habéis aprendido bien, amigos míos. Ha llegado la hora de vuestro primer reto. Deberéis viajar al este y penetrar en las catacumbas de Verag, una inmunda gárgola. Las catacumbas guardan la tumba de Fellmarg. El reto no es sencillo: si no colaboráis y permanecéis unidos es posible que algunos de vosotros no regreséis. Los que sobreviváis podréis continuar vuestro entrenamiento. Este es el primer paso en el camino para convertiros en héroes... caminad con cuidado."

A- Si un personaje revisa la armería no hallará más que armas rotas y oxidadas.

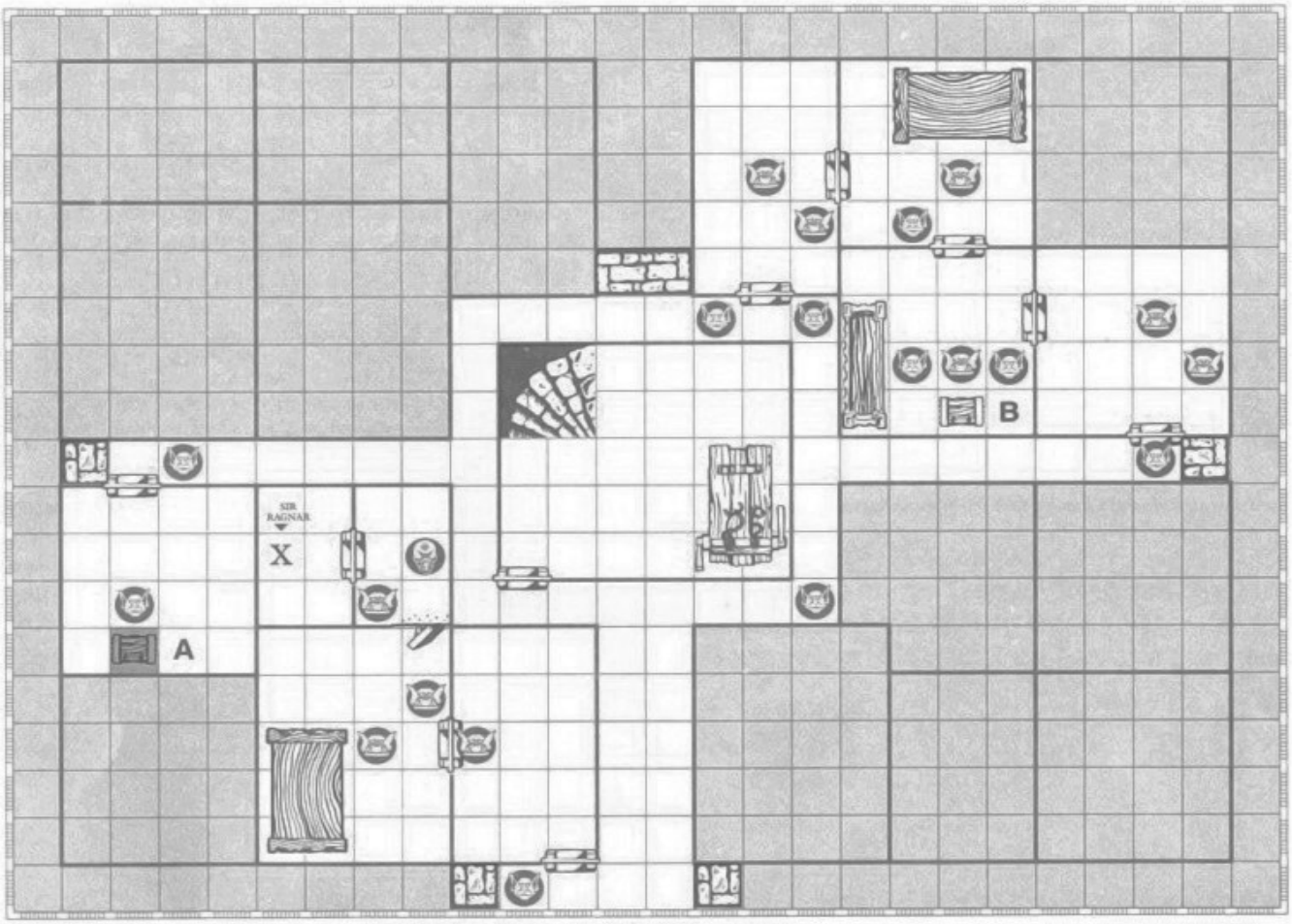
B- Si un personaje revisa el cofre, hallará 5 monedas de oro.

C- Esta momia es la guardiana de la tumba de Fellmarg: puede tirar un dado de combate adicional cuando ataque.

D- Si un personaje revisa el cofre, hallará 85 monedas de oro.

E- Esta gárgola es Verag, y tiene un punto de Cuerpo adicional (para un total de 5). El cofre contiene 120 monedas de oro.

Monstruo errante: Orco.



Reto 2: El rescate de Sir Ragnar

"Sir Ragnar, uno de los caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero del señor de la guerra orco llamado Ulag. Vuestra misión consiste en encontrar a Sir Ragnar y llevarlo a un sitio seguro. El príncipe Magnus pagará a los héroes 240 monedas de oro (a repartir entre ellos) si rescatan a Sir Ragnar, pero no pagará nada si Sir Ragnar muere en la mazmorra."

A- En este cofre hay una trampa con una aguja envenenada. Cualquier héroe que abra el cofre sin haber buscado antes en la habitación perderá un punto de Cuerpo. El cofre está vacío.

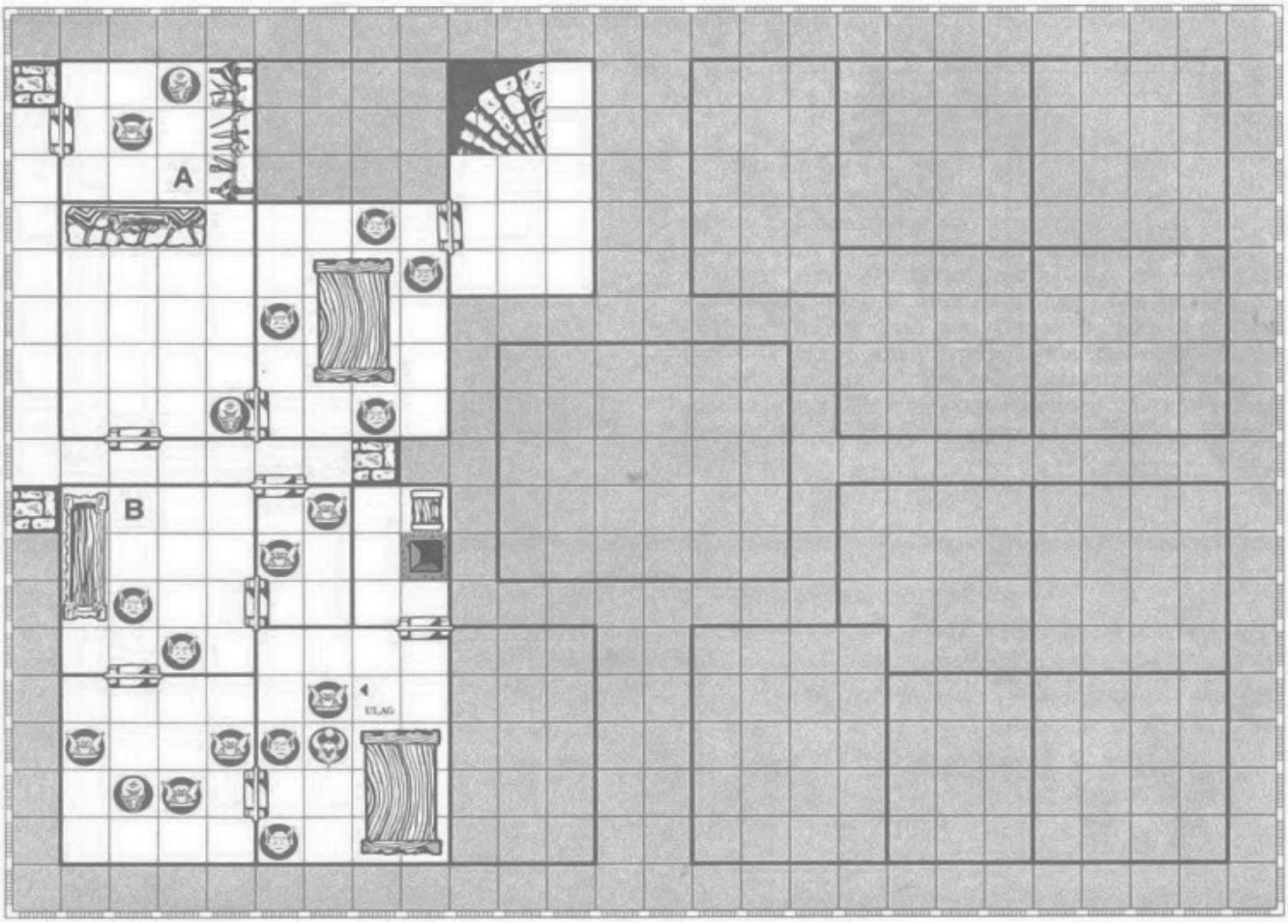
B- En el cofre hay 60 monedas de oro y una Poción de curación (restaura 2 puntos de Cuerpo).

Encontrando a Sir Ragnar: Sir Ragnar se encuentra en la habitación marcada con una "X". Utiliza una miniatura para representarlo. Cuando se coloca a Sir Ragnar en el tablero, el Malvado brujo coloca TODOS los monstruos y el mobiliario sobre el tablero, y abre todas las puertas. El turno de Sir Ragnar va después que el resto de héroes, pero antes que el Malvado Brujo. Sir Ragnar no puede realizar acciones o acciones especiales; tan sólo mover. Para rescatar a Sir Ragnar deben llevarlo de vuelta a la escalera espiral por la que los héroes entraron.

Monstruo errante: Orco.

SIR RAGNAR

Movimiento: 1D6 casillas
Ataca con 0 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 2
Mente 3



Reto 3: La guarida del Señor de la guerra orco

"El príncipe Magnus ha ordenado que el Señor de la Guerra orco Ulag, responsable del secuestro de Sir Ragnar, sea buscado y eliminado. Si acabáis con Ulag recibiréis una recompensa de 180 monedas de oro. También podéis quedaros con cualquier tesoro oculto en la fortaleza de Ulag."

A- Si un héroe revisa la Armería, encontrará una Lanza.

B- Si un héroe revisa el Armario, encontrará una Poción de curación y 30 monedas de oro.

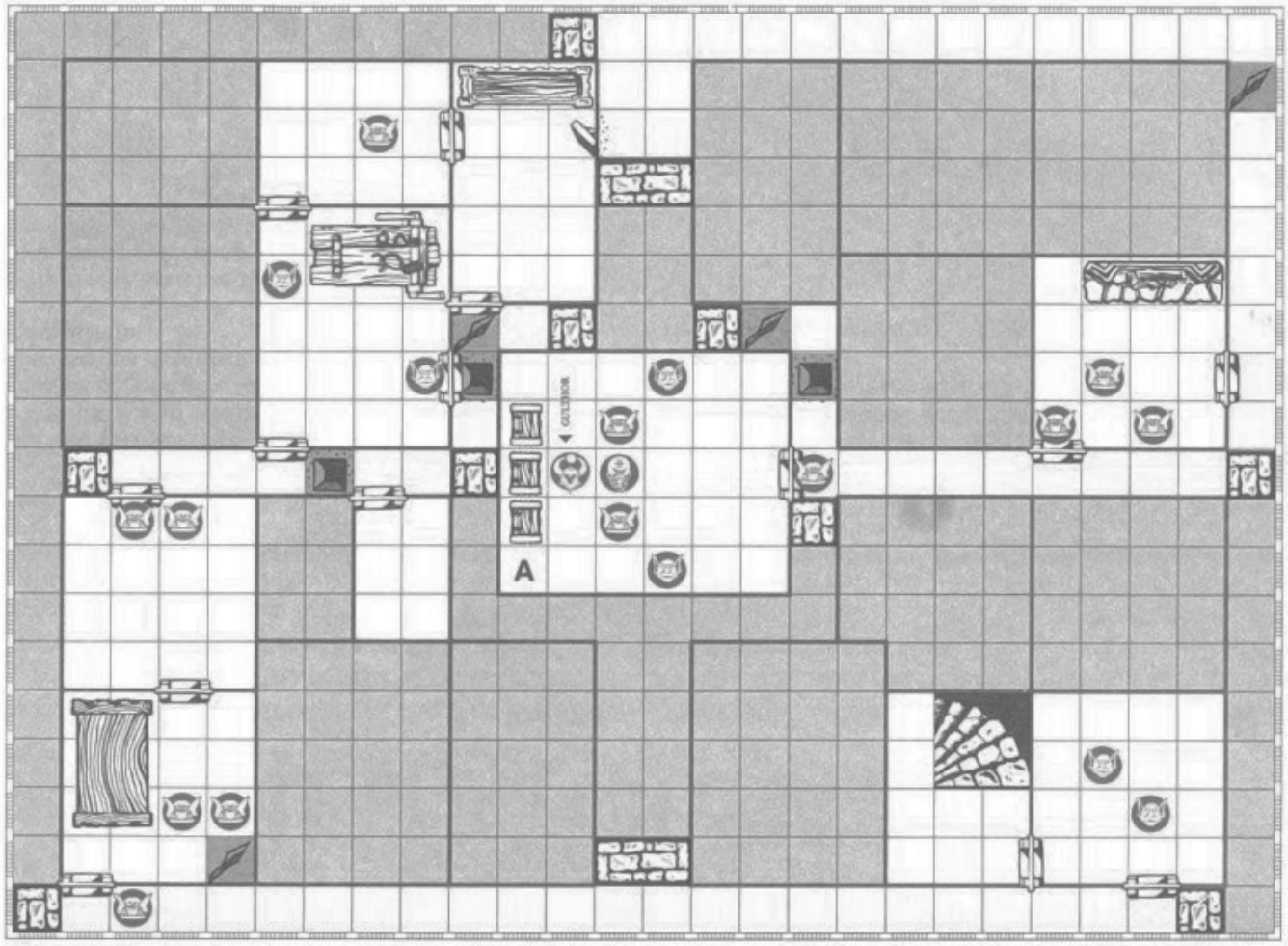
C- En este cofre hay una trampa con una aguja envenenada. Cualquier héroe que abra cofre sin haber buscado antes en la habitación perderá un punto de Cuerpo. El cofre contiene 80 monedas de oro.

Combatiendo a Ulag: Ulag está en la habitación indicada con su nombre.

Monstruo errante: Orco.

ULAG

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 3



Reto 4: El oro del príncipe Magnus

"Al Emperador le han robado tres cofres llenos de oro. Ofrece una recompensa de 250 monedas de oro a los héroes que le devuelvan los tres cofres. Se sabe que los ladrones son una banda de orcos escondida en las Montañas negras. Su líder es Gultor, un guerrero del Caos."

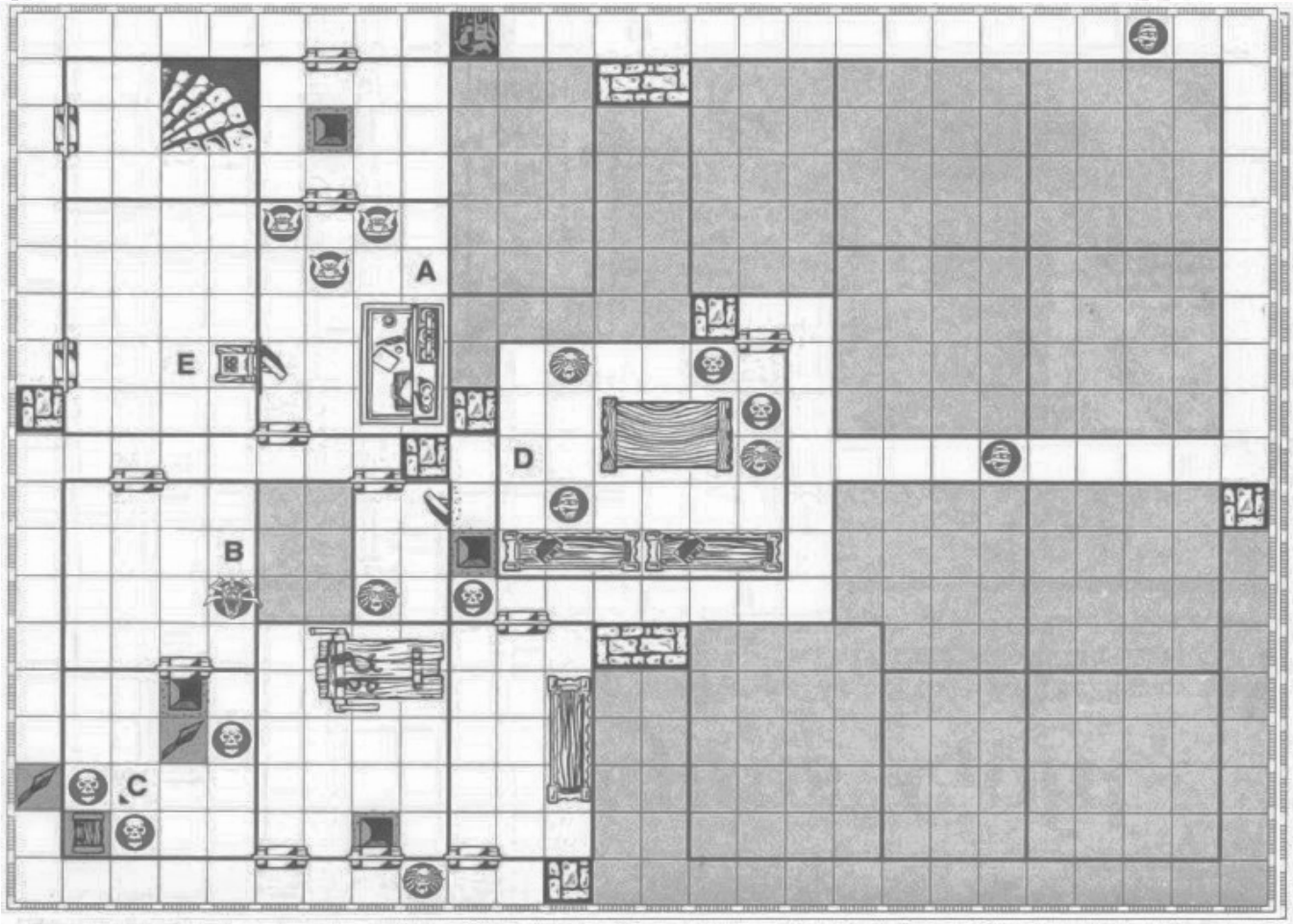
A- Estos son los tres cofres robados al Emperador. Cada héroe puede llevar un cofre, pero mientras lo lleve tan sólo podrá tirar 1D6 para moverse. Para completar el reto, los héroes deben llevar los tres cofres hasta la escalera espiral. En esta habitación está Gultor.

Monstruo errante: Fimir.

GULTOR

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4+1 dados*
Defiende con 4 dados
Cuerpo 3
Mente 3

Especial: Gultor tiene un arma embrujada que le permite atacar con un dado adicional (para un total de 5).



Reto 5: El laberinto de Melar

"Hace muchos años, un poderoso mago llamado Melar creó un talismán que aumentaba sus habilidades mágicas. Llevaba el talismán siempre encima por miedo a que se lo robasen los esbirros de Morcar. Dicen que dejó el talismán en su laboratorio situado en el corazón de su laberinto. El laberinto de Melar está protegido con trampas y guardianes mágicos. También dicen que hay fantasmas de las almas que han buscado el talismán y han muerto en el intento."

A- Si un héroe revisa el banco del alquimista encontrará una Poción de curación.

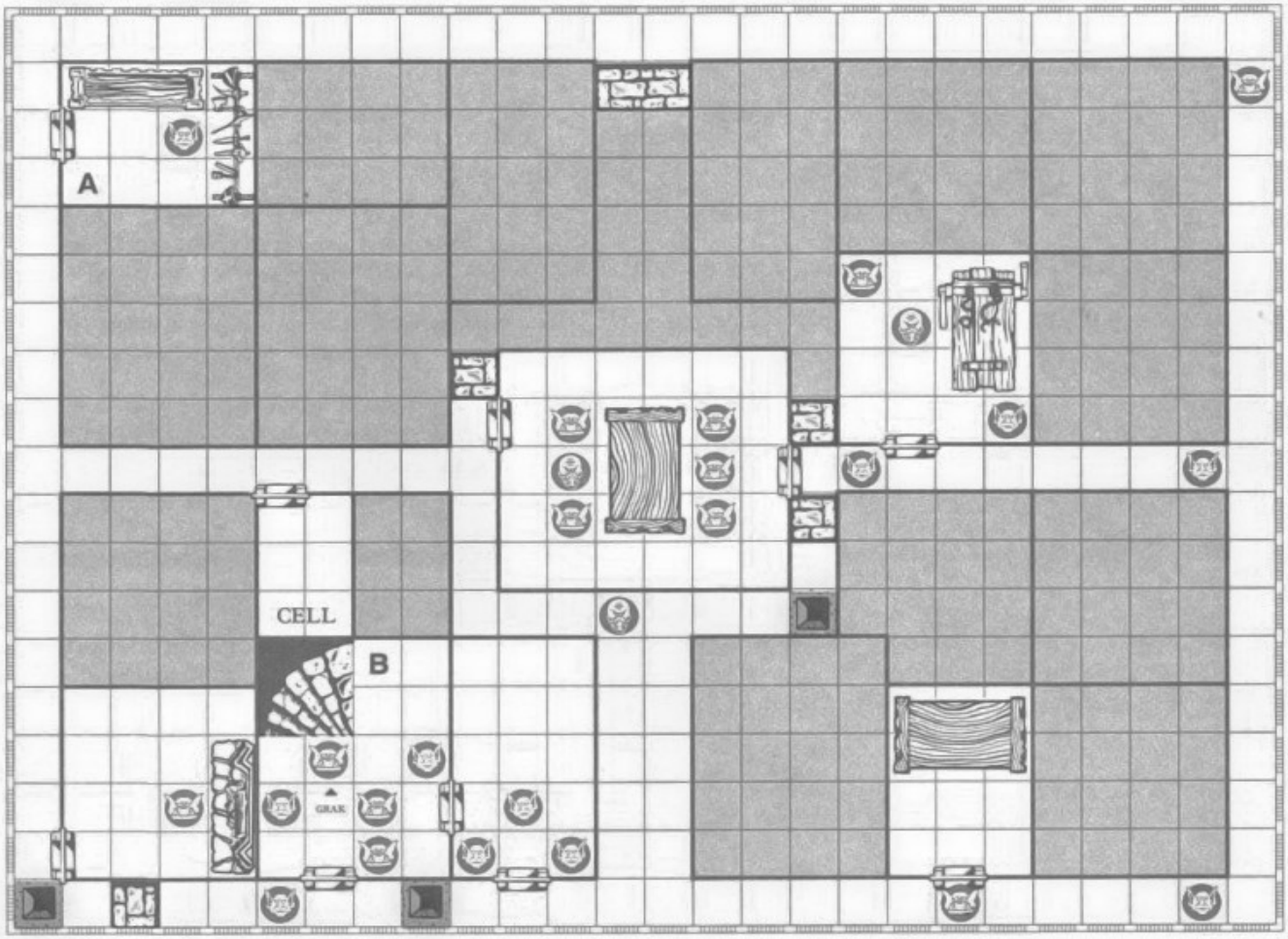
B- La gárgola de esta habitación está paralizada, y no puede mover, atacar o ser dañada hasta que no se haya abierto la puerta inferior de esta habitación.

C- El cofre está lleno de gas venenoso. ¡Es una trampa! El héroe que lo revise sin haber buscado trampas antes (y haber desmontado la trampa) pierde automáticamente 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 140 monedas de oro.

D- Si un héroe revisa las librerías encontrará 10 monedas de oro en la primera que se revise; y el Talismán de Lortom (tesoro de reto) en la segunda.

E- Si un héroe busca trampas y puertas secretas no encontrará nada. Sin embargo, si busca tesoros, aparecerá un Fantasma (como si fuese un Monstruo errante). Si el fantasma es derrotado, el héroe encontrará la Llave de Melar. Al tocarla, desaparecerá. El trono se moverá una casilla, dejando al descubierto la puerta secreta.

Monstruo errante: Zombi.



Reto 6: El 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 os ha pillado y os ha capturado en una emboscada. Ahora sois prisioneros en sus mazmorras. Se devana los sesos buscando un castigo lo suficientemente terrible para vosotros. Sin embargo, mientras el guardia duerme, lográis abrir la cerradura de la celda con un hueso de rata. Tenéis que encontrar vuestro equipo y escapar."

Los héroes comienzan en la habitación marcada como CELL (Celda). No tienen su equipo de batalla, pociones u oro; el mago y el elfo no pueden usar sus hechizos hasta que no recuperen sus libros de conjuros. Recuerda que un personaje desarmado ataca con sólo 1 dado.

A- Si un héroe revisa el armario encontrará todo el equipo sustraído a los héroes (así como los libros de conjuros del Mago y el Elfo).

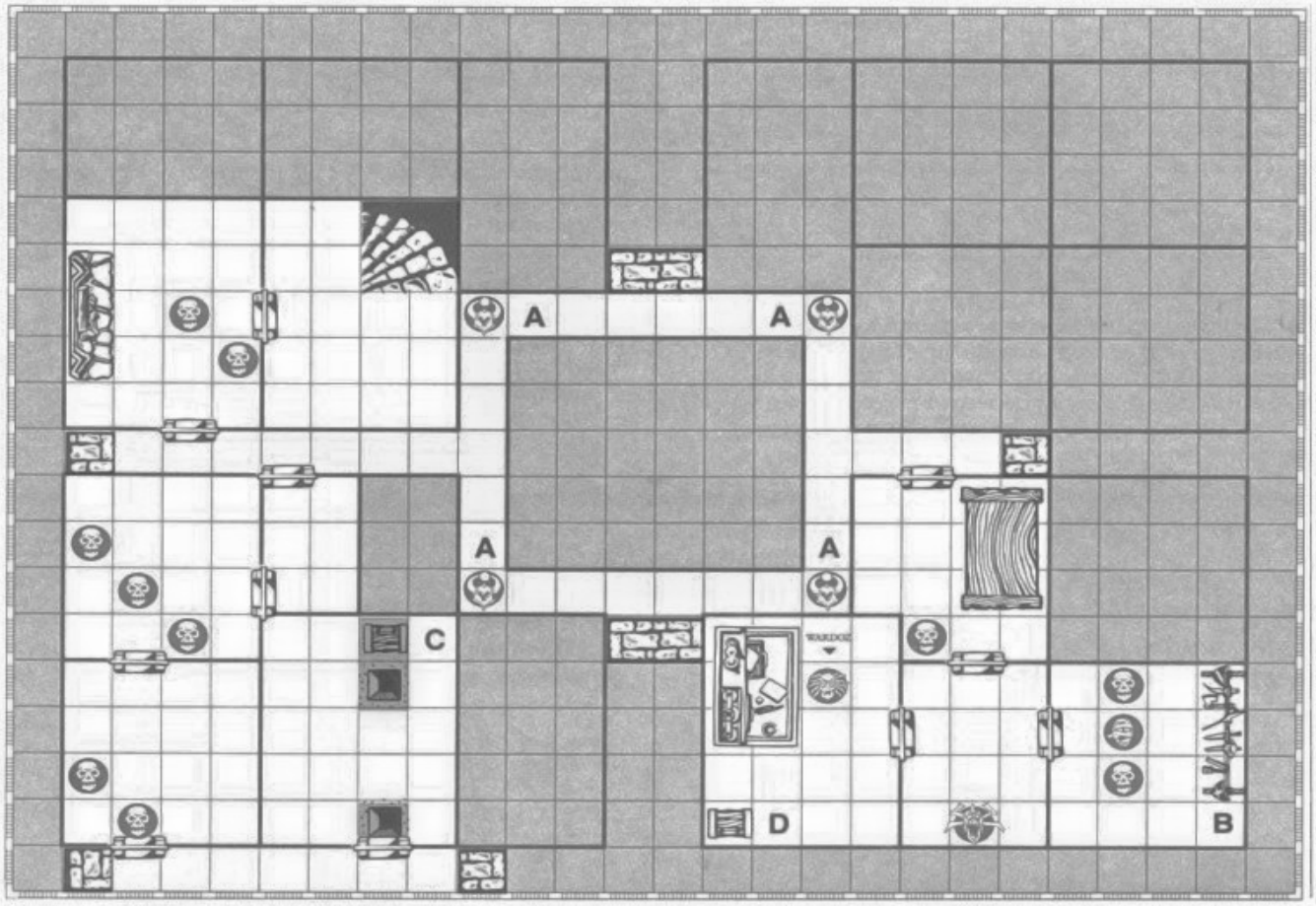
B- En esta habitación se encuentra la escalera para salir de la mazmorra; también está aquí Grak.

Monstruo errante: Fimir.

GRAK

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 3

Especial: Grak conoce 3 hechizos del Caos. Además, porta una siniestra vara que le permite atacar en diagonal.



Reto 7: El hechicero perdido

"El mago personal del Emperador, Karlen, ha desaparecido. El Emperador teme que haya sido asesinado o esté bajo el influjo de un conjuro del Caos. Descubrid lo que le ha pasado a Karlen, y si aún vive, llevadlo a un sitio seguro. El Emperador os recompensará con 100 monedas de oro a cada uno a vuestro regreso por averiguar el paradero de Karlen."

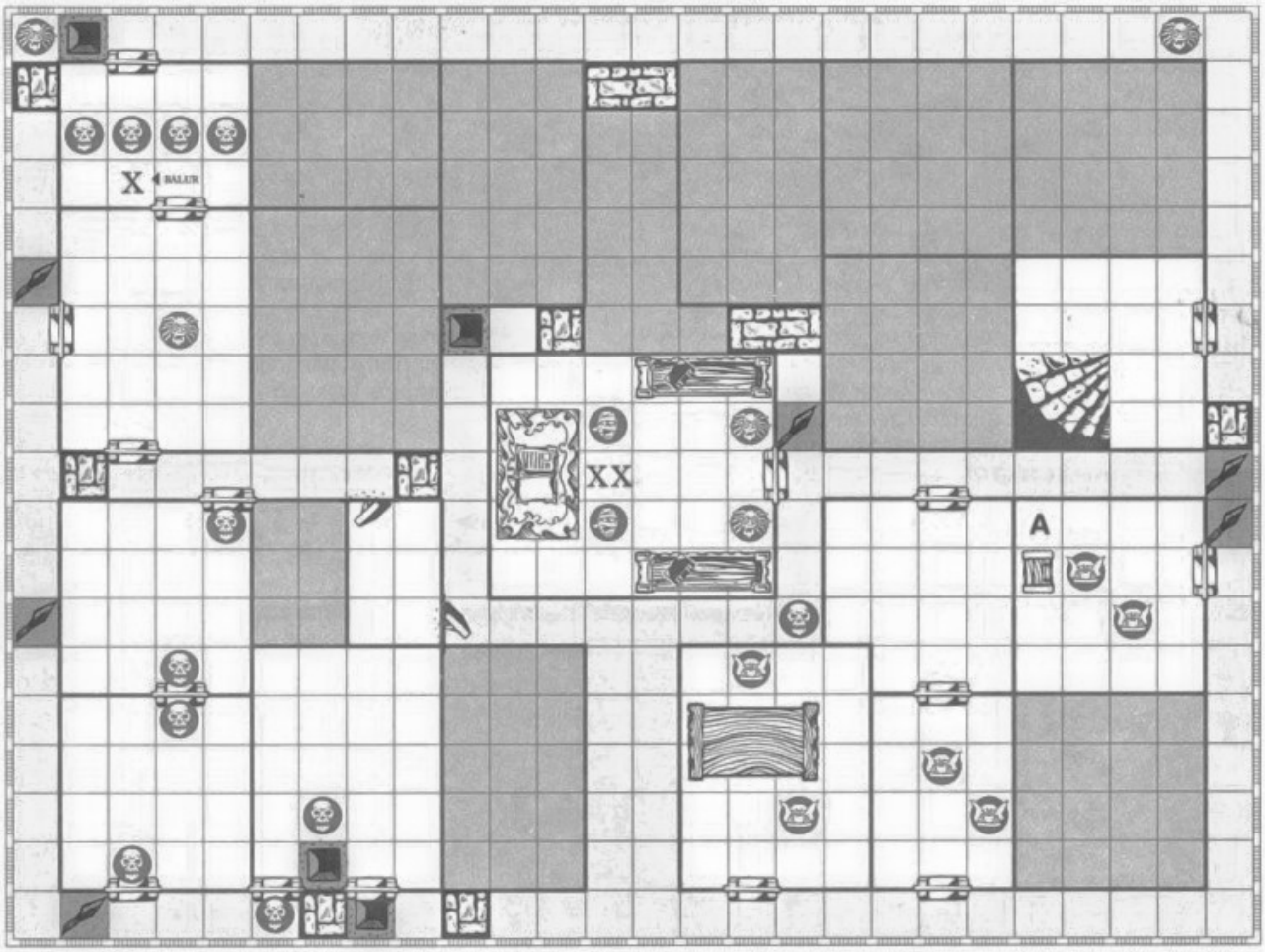
A- Todos los Guerreros del Caos de este reto están hechos de piedra, y pueden tirar un dado de combate adicional al defenderse (para un total de 5).

B- Si un héroe revisa la armería encontrará la Armadura de Borin (tesoro de reto).

C- En este cofre hay una trampa con una aguja envenenada. Cualquier héroe que abra el cofre sin haber buscado antes en la habitación perderá dos puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene una extraña pócima de color morado. Para saber su efecto, un héroe puede beberla, o pagar 50 monedas de oro en la tienda del alquimista para que se la identifiquen. Cualquier héroe que beba la pócima queda petrificado durante 5 turnos, y no pude mover o llevar a cabo acciones o acciones especiales, pero tampoco puede ser dañado.

D- El zombi de esta sala va vestido con ropajes de hechicero. Se trata de Karlen: al trabajar con la magia del Caos, acabó convertido en un zombi. Si un héroe revisa el cofre hallará 140 monedas de oro. Si un héroe revisa el banco del alquimista encontrará un pergamino que prueba que Karlen se corrompió al trabajar con la magia del Caos y se convirtió en zombi.

Monstruo errante: Momia.



Reto 8: El brujo del fuego

"Los orcos de las Montañas Negras han estado usando la magia del fuego en sus ataques. Balur, el brujo del fuego, es el responsable de ayudar a los orcos. Ningún hechizo del fuego puede dañarle, y los magos del Emperador no tienen poder contra sus conjuros. Por eso os han elegido para entrar en su guarida situada bajo las profundidades del Risco del Fuego. El Emperador recompensará con 150 monedas de oro a cada uno por la destrucción de Balur."

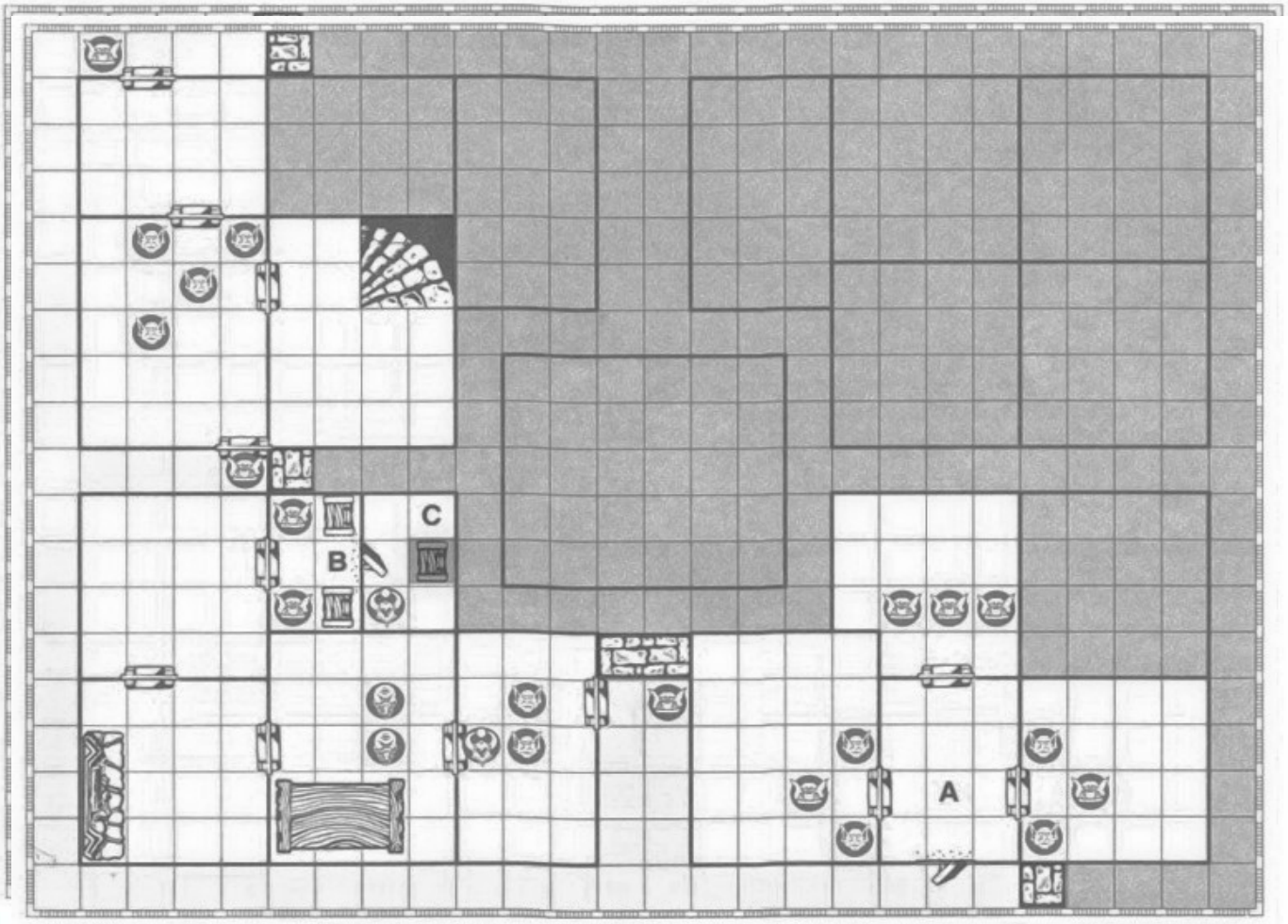
X- Balur se encuentra en esta habitación, en la casilla marcada con una X. Si Balur es reducido a 1 punto de Cuerpo o menos, desaparecerá en un estallido de fuego. Cuando los héroes lleguen a la sala central, Balur estará en la casilla marcada con XX, con todos sus puntos de Cuerpo y hechizos restablecidos.

A- El cofre contiene 150 monedas de oro y la Vara Mágica (tesoro de reto)

Monstruo errante: Fimir.

BALUR

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 4
Mente 7
Especial: Balur conoce dos hechizos de Bola de llamas, un hechizo de Tormenta de fuego y otros 6 hechizos del Caos determinados al azar.



Reto 9: La carrera contra el tiempo

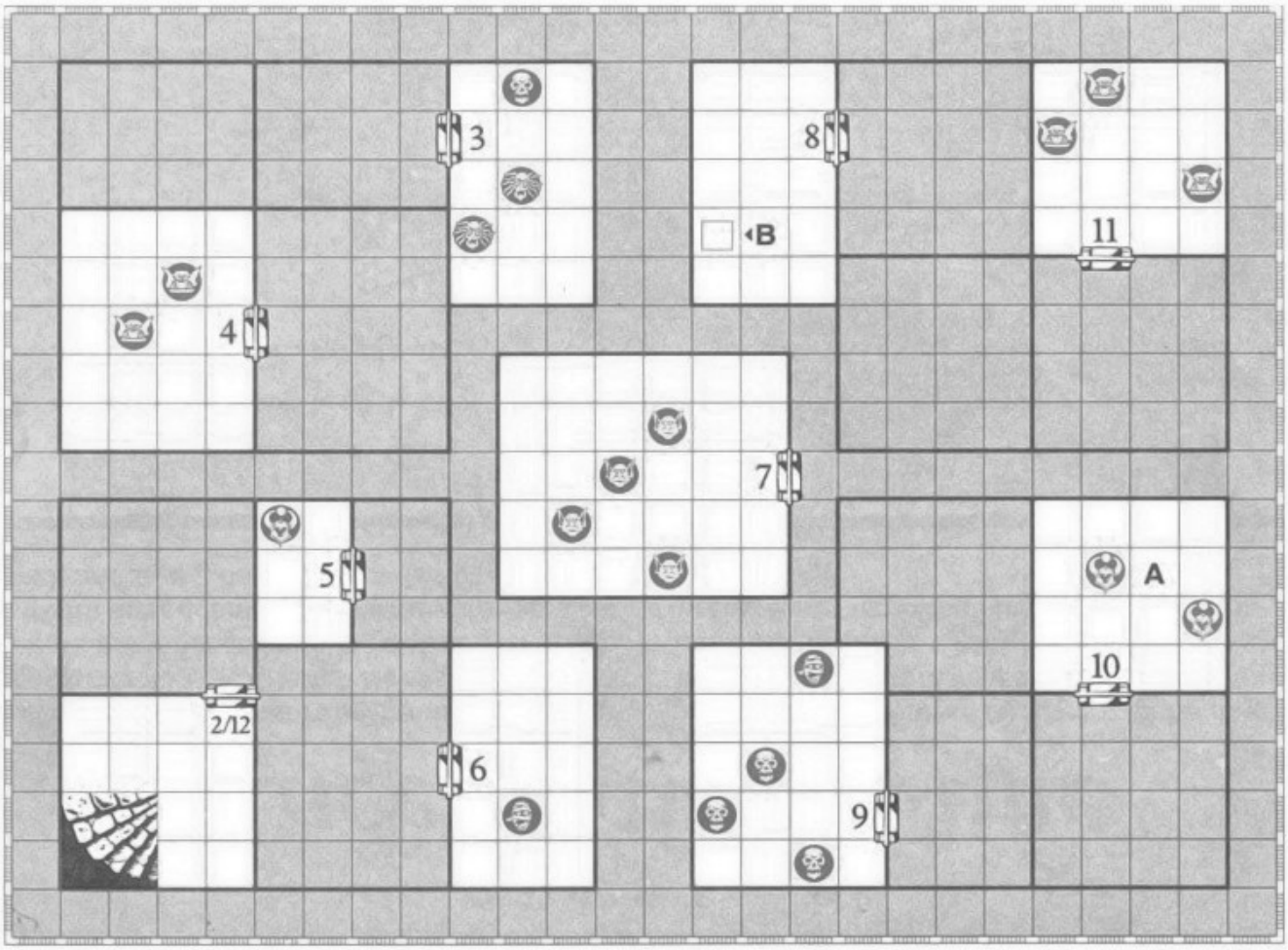
"Un guía os lleva a una mazmorra en la que, según se rumorea, hay un tesoro oculto. Os lleva por numerosos pasadizos oscuros y finalmente llegáis a una sala con tres puertas. De repente, el guía apaga la antorcha y en la oscuridad le oís burlarse: -¡Adiós, mis héroes!- dice con sorna. Os dais cuenta horrorizados de que habéis caído en una trampa. Debéis escapar, o moriréis en este agujero olvidado."

A- Esta es la sala de 3 puertas en la que comienzan los héroes. Una vez los héroes abran la puerta secreta, al principio de cada turno del Malvado Brujo éste puede colocar un monstruo de su elección en esta habitación (te recomendamos que vayas aumentando el poder de los monstruos que aparecen aquí a medida que pasan los turnos).

B- Estos cofres contienen 90 monedas de oro cada uno.

C- El cofre está lleno de gas venenoso. ¡Es una trampa! El héroe que lo revise sin haber buscado trampas antes (y haber desmontado la trampa) pierde automáticamente 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene una poción de Agua de Vida.

Monstruo errante: Fimir.



Reto 10: El castillo del misterio

"Hace mucho, 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 gran cantidad de monstruos atrapados en el túnel del tiempo. ¿Podéis encontrar la entrada a la mina? Muchos lo han intentado, pero nunca ha regresado ninguno de ellos..."

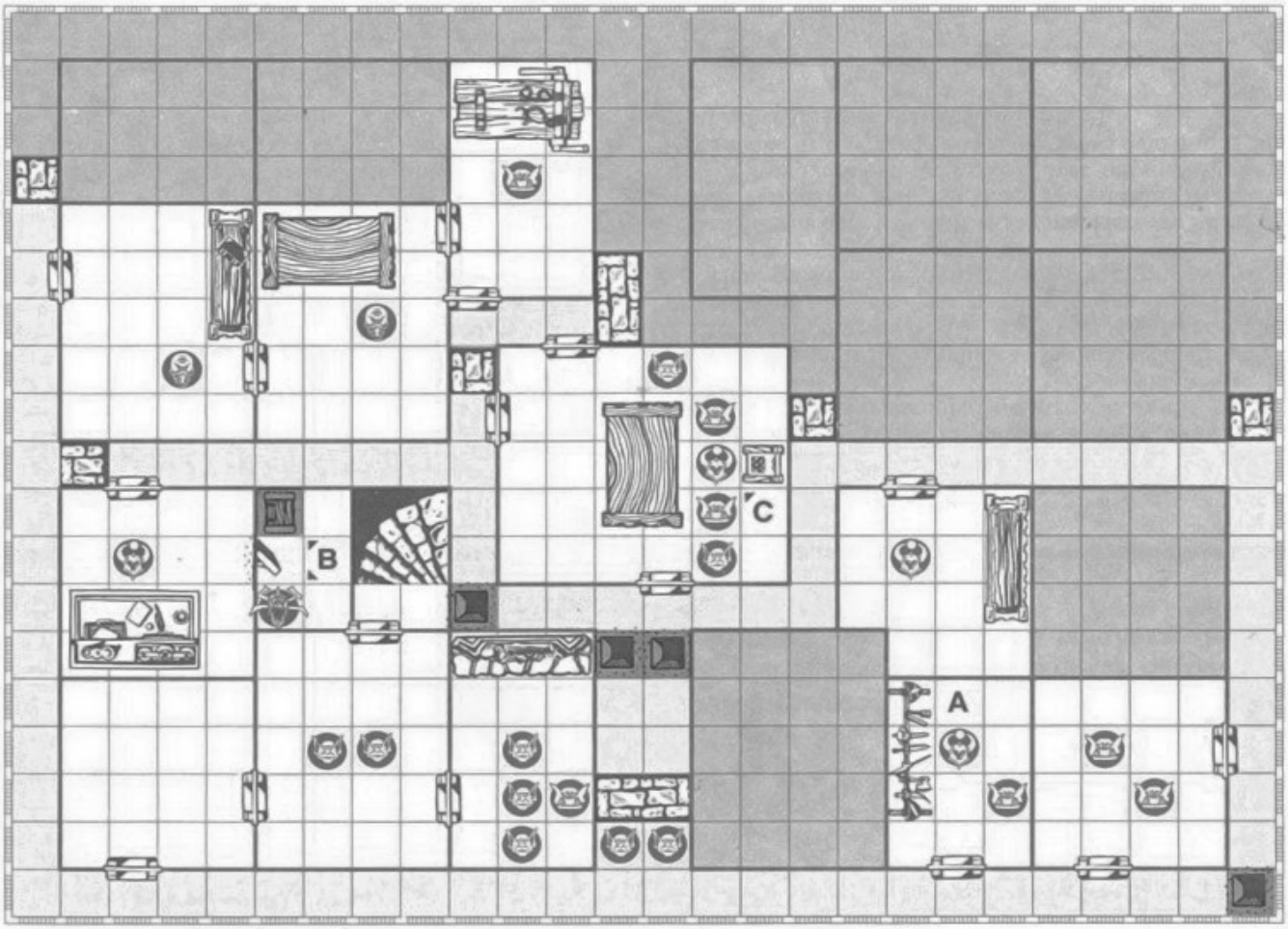
Cuando un personaje atraviesa una puerta, tira 2D6, y aterriza en la casilla con el número obtenido en los dados. Si la casilla está ocupada, caerá encima del héroe o monstruo que allí se encuentre. Ese héroe o monstruo pierde automáticamente un punto de cuerpo y, si aún vive, tirar 2D6 para ver a qué sala lo traslada la magia. Cada personaje o monstruo sólo puede atravesar un portal por turno. Si obtiene el mismo resultado que la sala de la que sale, vuelve a tirar.

A- Si un héroe busca tesoros en esta habitación, encontrará el Anillo de Retorno (tesoro de reto).

B- Esta es la entrada de la mina. Cuando un jugador revise el cofre, hallará 5000 monedas de oro: puede tomar ese dinero, pero debido a su enorme peso, no podrá atacar, y sólo podrá tirar un dado para moverse o defenderse. Si el héroe decide dejar el oro, éste regresa mágicamente a la mina.

Cuando los personajes terminen el reto, diles que las 5000 monedas de oro encontradas en la mina son falsas.

Monstruo errante: Fantasma (un Fantasma no pierde un punto de Cuerpo si un héroe cae sobre él).



Reto 11: El baluarte del Caos

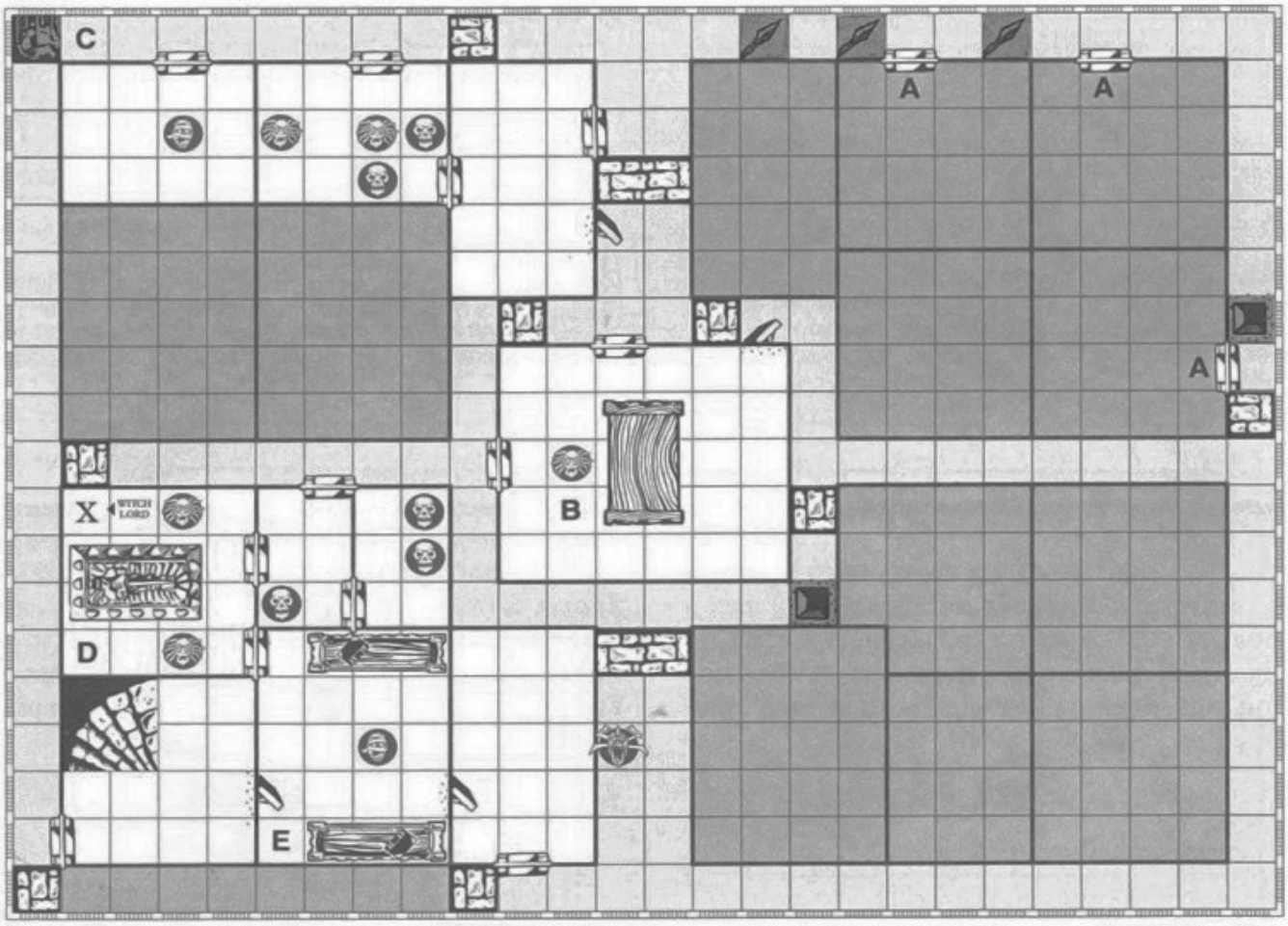
"Las tierras del este han sido invadidas por orcos y goblins. El Emperador ha ordenado que un grupo de valientes héroes sean enviados para destruirlos. Los orcos están muy protegidos en su fortaleza subterránea conocida como el Baluarte del Caos. Son comandados por un pequeño grupo de guerreros del Caos. Debéis entrar luchando y acabar con todos los monstruos que encontréis. Cobraréis la recompensa de 10 monedas de oro por cada goblin que matéis; 20 monedas de oro por cada orco y 30 monedas de oro por cada fimir o guerrero del Caos con el que acabéis."

A- Si un héroe revisa la armería encontrará un Escudo.

B- La gárgola de esta habitación está paralizada, y no puede mover, atacar o ser dañada hasta que no se haya revisado el cofre de esta habitación. El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 10 monedas de oro.

C- Este Guerrero del Caos está armado con una espada mágica, y puede atacar dos veces por turno. Si es derrotado, los héroes podrán reclamar la espada: se trata de La Ruina del Orco (tesoro de reto).

Monstruo errante: Fimir.



Reto 12: Barak Tor: la tumba del Lord Brujo

"Hay una guerra contra los orco del este, y el Emperador necesita unir a los reinos menores para el conflicto. Para hacerlo, tiene que encontrar la antigua Estrella de Occidente, la que llevaban los reyes de antaño, y Rogar cuando luchó contra Morcar hace muchos años. Si lográis encontrar la joya, recibiréis 200 monedas de oro. La joya está en Barak Tor, la tumba del Lord Brujo. También fue conocido como el rey de los Muertos, un poderoso aliado de Morcar. Fue destruido hace muchos años por el Filo del Espíritu, el único arma capaz de dañarlo."

A- Estas puertas son falsas y no pueden abrirse.

B- Cualquier héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará la Estrella de Occidente.

C- Esta trampa de roca que cae es especial: no se activará hasta que no hayan pasado todos los héroes, bloqueando el camino de vuelta.

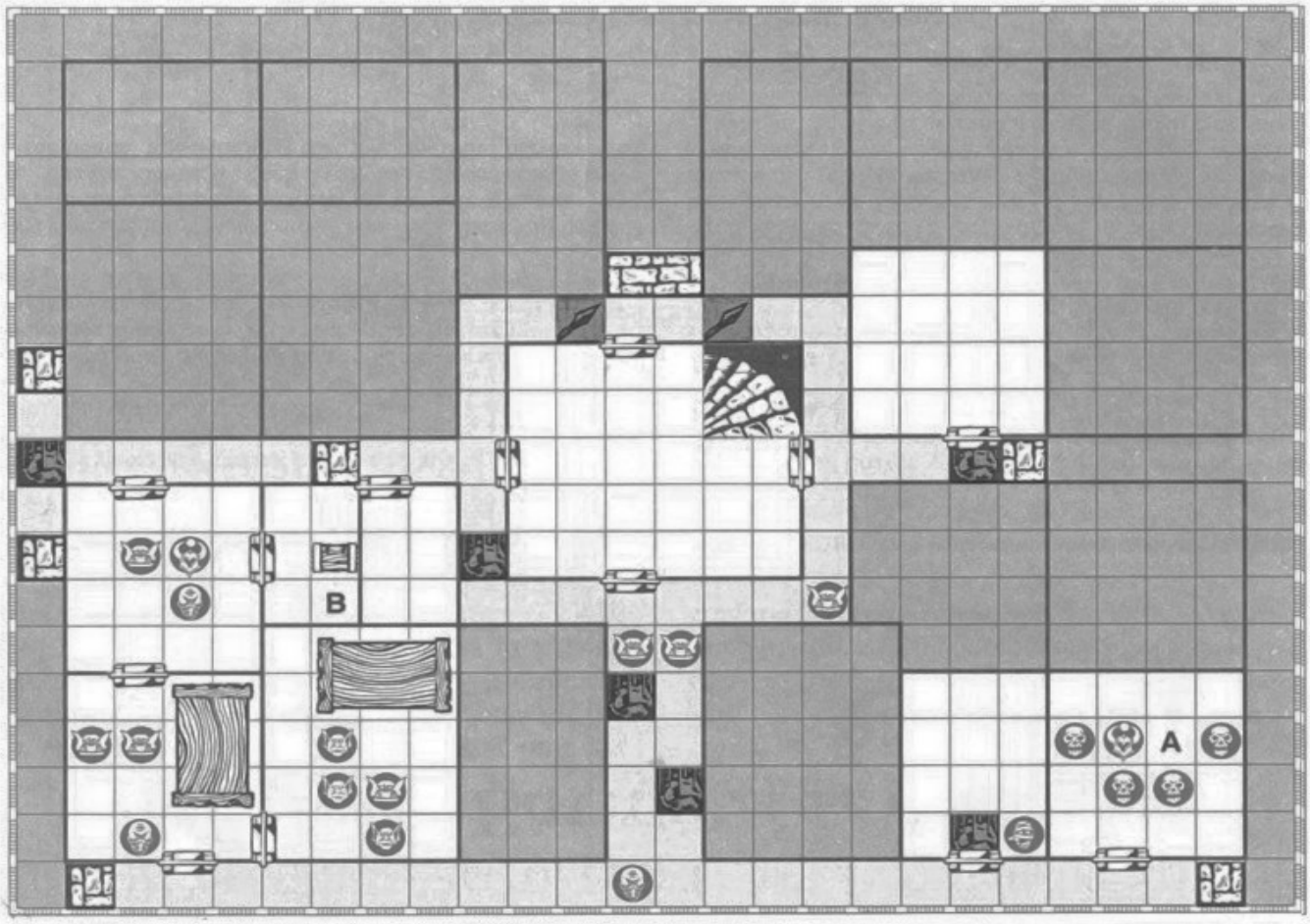
D- Esta es la tumba del Lord Brujo. El Lord brujo se libera de su tumba cuando se abre la puerta de la habitación, y se coloca en la casilla marcada con una X. Lee lo siguiente a los héroes: "*Habéis roto el sello mágico que mantenía al Lord Brujo encadenado. Ahora se ha despertado y debéis huir, pues tan sólo el Filo del Espíritu puede dañarlo*".
El Lord Brujo está debilitado por su largo confinamiento, y tiene las características indicadas.

Monstruo errante: Esqueleto.

Lord Brujo (1)

Movimiento: 1 casilla
Ataca con 2 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 1
Mente 6

Especial: No muerto. No puede ser dañado salvo con el Filo del Espíritu. Al inicio de su turno coloca un esqueleto o zombi en una casilla vacía que pueda ver: podrá mover y actuar ese turno. Conoce dos hechizos de Bola de llamas, un hechizo de Dominar, un hechizo de Invocar no muertos, dos hechizos de Miedo y otros 4 hechizos del Caos determinados al azar.



Reto 13: La búsqueda del Filo del Espíritu

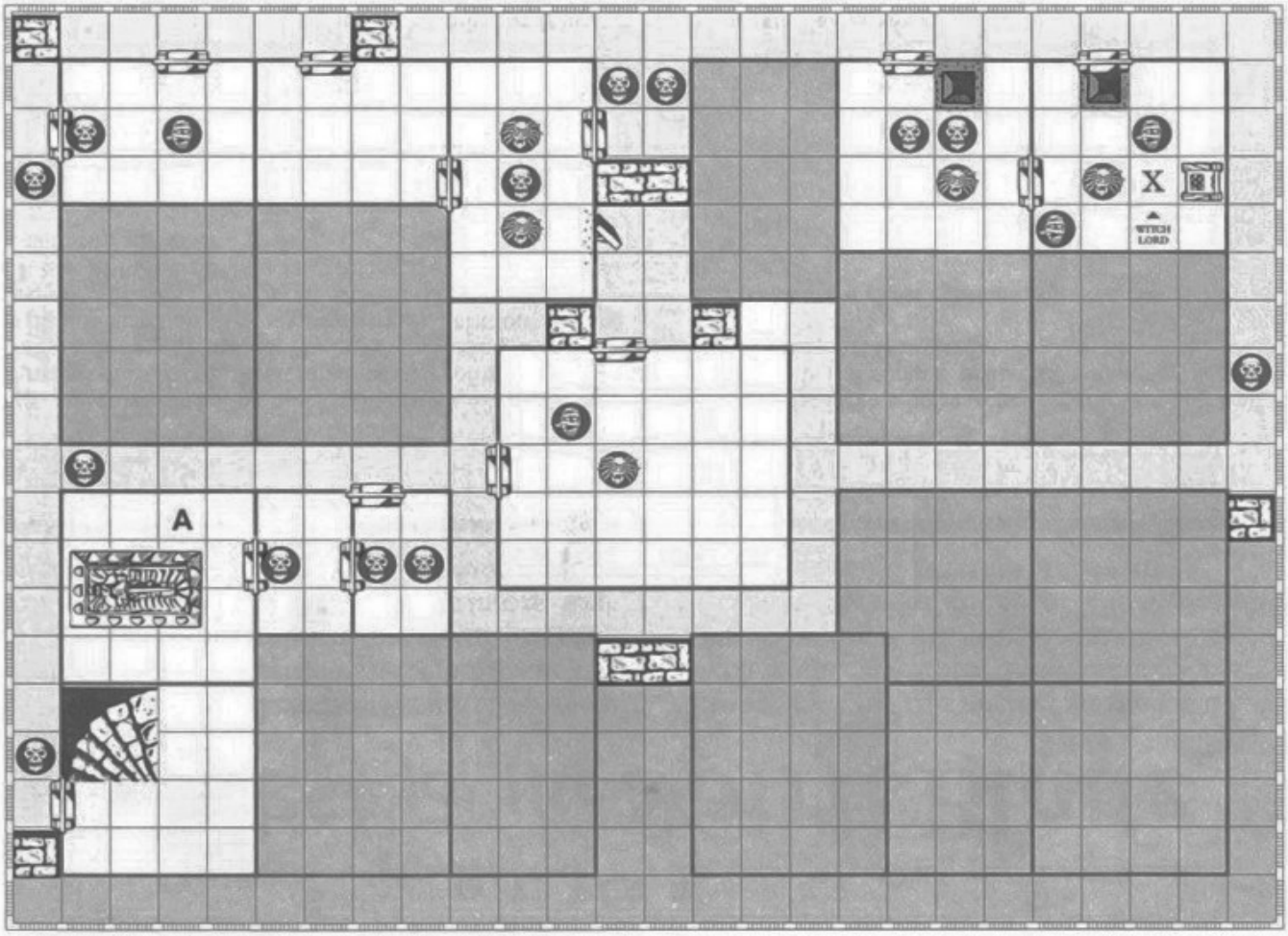
"Habéis despertado al Lord Brujo: será una gran amenaza para el Emperador en la próxima guerra. Habéis de destruir al Lord Brujo antes de que traiga a sus ejércitos de muertos andantes a atacar las fuerzas del Emperador. Primero, buscad el Filo del Espíritu, que fue forjado por los enanos de las Montañas del Fin del Mundo y enfriado en las once fuentes de Lebin. La espada se encuentra ahora en el antiguo templo en ruinas."

En este reto, las trampas de roca que cae funcionan de forma diferente: representan los lugares donde el techo semiderruído es peligroso. Cada vez que un héroe pise una de estas casillas deberá tirar un dado de combate, y perderá un punto de Cuerpo si obtiene una Calavera (y su turno acabará). Si el héroe lleva un Casco, en vez de eso perderá el Casco.

A- Si un héroe busca tesoro encontrará el Filo del Espíritu (tesoro de reto)

B- El cofre contiene 200 monedas de oro.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Reto 14: Regreso a Barak Tor

"Una vez hallado el Filo del Espíritu debéis regresar a Barak Tor y derrotar al Lord Brujo. El Emperador ha salido al encuentro de los orcos del este en el desfiladero del Fuego Negro. Si falláis, el Lord Brujo llevará a su ejército de muertos vivientes al ataque contra los ejércitos del Emperador desde la retaguardia. Entonces no habrá nadie capaz de evitar que las fuerzas del Caos triunfen..."

A- La tumba del Lord Brujo ahora se encuentra vacía.

El Lord Brujo ha recuperado su poder, y ahora tiene mejores características.

El Lord Brujo tiene el Anillo de Hechicería (tesoro de reto) el cual puede usar, tal y como se describe en su carta. Si los jugadores vencen al Lord Brujo, podrán reclamar el Anillo de Hechicería.

Monstruo errante: Momia.

Lord Brujo ‹2›

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 4
Mente 6

Especial: No muerto. No puede ser dañado, salvo con el Filo del Espíritu. Al inicio de su turno recupera un punto de Cuerpo perdido. Al inicio de su turno coloca un esqueleto o zombi en una casilla vacía que pueda ver: podrá mover y actuar ese turno. El Lord Brujo conoce todos los hechizos de Magia del Caos.

EPÍLOGO

"Habéis actuado bien, y sin embargo vuestra tarea apenas ha comenzado. Hay nubarrones en las tierras fronterizas del Imperio...

El Emperador conducía a su ejército hacia el desfiladero del Fuego Negro, que une el Imperio con las tierras fronterizas. Nunca hubo un ejército tan poderoso: mayor fue aún que el de Rogar. Se juntaron las tropas en las llanuras al pie de la montaña y allí esperaron. Al anochecer el cielo se oscureció y se levantó el viento. Se oían chillidos y gritos escalofriantes desde las montañas que asustaban a los caballos y llenaban de temor a los hombres.

Después llegó el primer asalto. Cayendo desde la montaña e invadiéndolo todo, el ejército de Morcar atacó a las tropas del Imperio. Vinieron como una gran ola negra, pero las defensas resistieron y parecía que podían ganar ese día.

Pero no habían contado con la magia de Morcar: allí de pie en la cima de la montaña, mirando el campo de batalla, desató la cólera de su brujería. Salían relámpagos de las puntas 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, los caballeros de las fuerzas de élite de Morcar. Nuestro ejército huyó. Sólo la guardia personal del Emperador resistió, y muchos se sacrificaron para asegurar la retirada del mismo Emperador.

Los restos del ejército Imperial ahora están en Karak Varn, la antigua fortaleza de los enanos. No tienen suministros para aguantar mucho tiempo, y por eso debemos actuar con celeridad si queremos salvar al Emperador y a sus tropas.

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

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

SEGUNDA CAMPAÑA: LA FORTALEZA DE KELLAR

"Amigos míos, tengo noticias alarmantes. El Emperador y su ejército están atrapados bajo la Fortaleza de Kellar, el bastión subterráneo de Karak Varn. Esta gran fortaleza de los enanos se encuentra a gran profundidad en las montañas del Fin del Mundo. La fortaleza se encuentra bien defendida, pero me temo que en este caso contra nosotros. El ejército del Emperador se encuentra famélico, mientras que el poder de nuestros enemigos crece día a día.

Es vuestro deber, héroes del Imperio, rescatar al Emperador y su ejército. Los manuscritos de Lortom me han revelado información de utilidad.

Muchos milenios atrás, los enano excavaron su hogar en las montañas del Fin del Mundo. Con sus grandes conocimientos de ingeniería, construyeron enormes ciudades profundamente excavadas en la roca. Aquellas ciudades estaban conectadas por túneles que atravesaban millas y millas de roca bajo las montañas. En la cara este de las montañas, los enanos construyeron fortalezas para protegerse de las incursiones de las maléficas fuerzas del Caos. La mayor de aquellas fortalezas era Karak Varn.

Los enanos vivieron en paz durante muchos años, pues las tribus de orcos y goblins no se atrevían a asaltar las bien defendidas fortalezas. Pero durante esos años de paz, los enanos dejaron de vigilar con tanta constancia. Sus ejércitos, confiados, disminuyeron en número, y sus guardianes estaban menos vigilantes ante los peligros.

Entonces llegó el malvado brujo, Morcar, señor de las tinieblas. Morcar pasó largos años reuniendo un gran ejército de orcos, goblins y otros monstruos horripilantes. Cuando atacaron, no hubo ningún aviso. Los enanos lucharon valientemente para defender sus hogares, pero el enemigo era muy poderoso, y una a una fueron cayendo todas las fortalezas hasta que sólo quedó Karak Varn.

Muchos de los túneles ocultos que conducen a Karak Varn han sido olvidados. Sin embargo, los Manuscritos de Lortom me han revelado un antiguo pasaje subterráneo conocido como el Risco de Grin. Este pasadizo fue nombrado por el enano que lo descubrió. Mientras buscaba una veta de oro, Grin descubrió este estrecho paso de roca junto al borde del abismo. Decidió explorar más allá y llegó hasta las cavernas subterráneas de la Fortaleza de Kellar. Grin grabó un mapa en una tableta de piedra para poder hallar el camino de nuevo. Entonces rompió la tableta y ocultó los pedazos a través de los Salones de Belorn, antiguas cámaras ocultas bajo las montañas del Fin del Mundo.

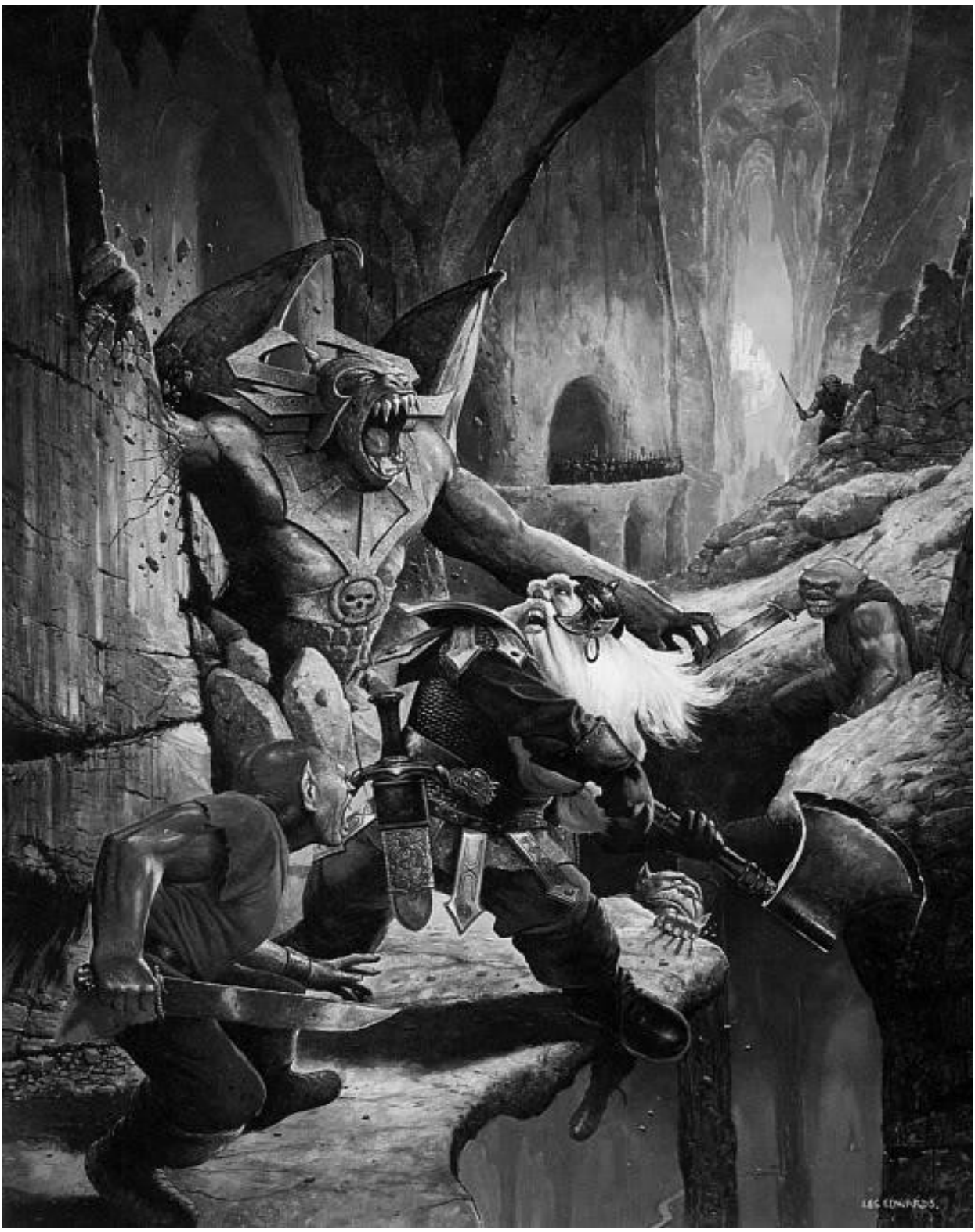
En primer lugar deberéis viajar a través de los Salones de Belorn. Estas salas han sido saqueadas de las enormes riquezas que un día contuvieron, aunque seguro que aún quedan tesoros ocultos. ¡Pero tened cuidado! Los orcos y goblins ahora moran en esas profundidades. Debéis hacerles pagar por su profanación.

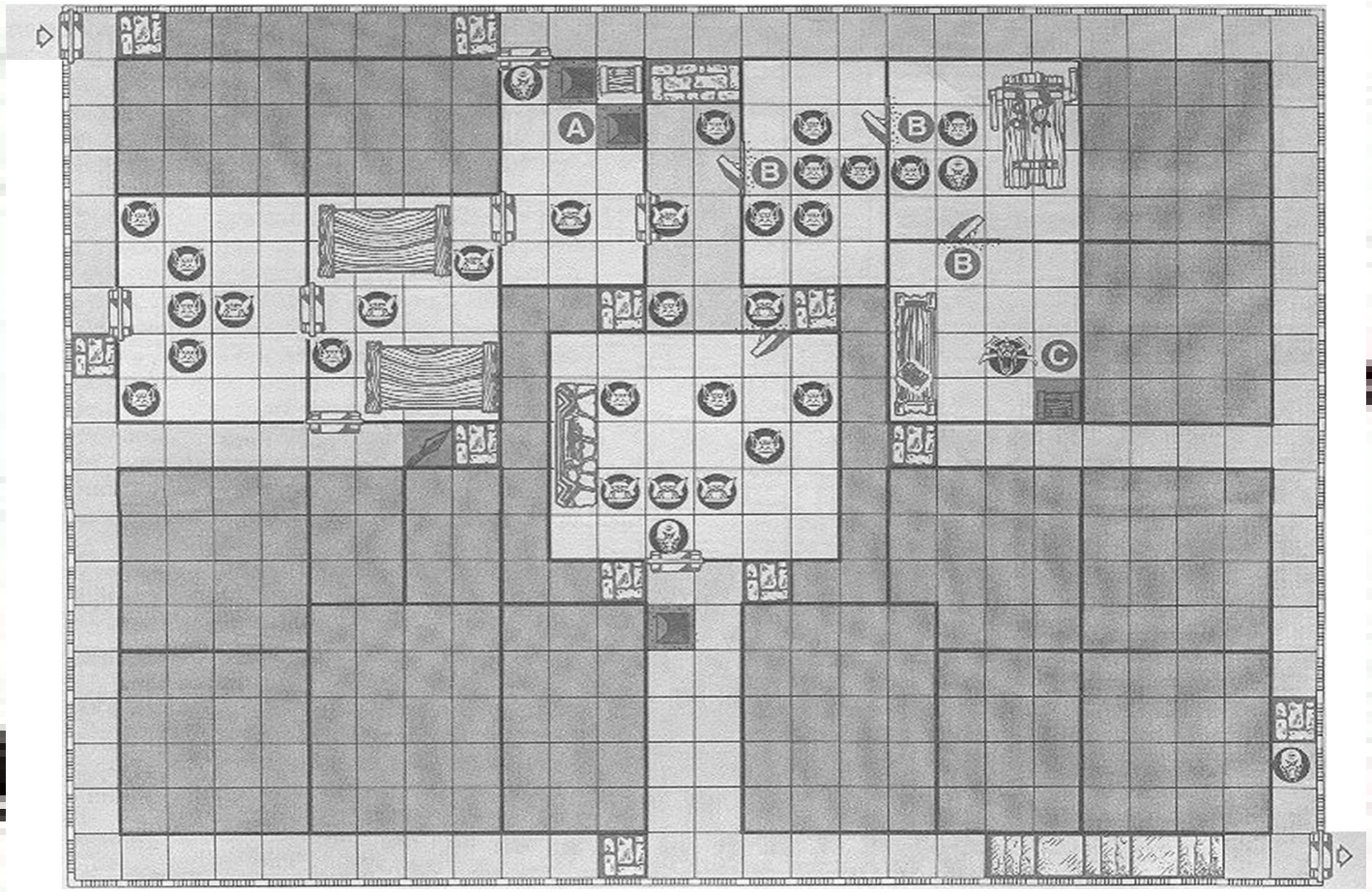
Los manuscritos de Lortom no revelan dónde se encuentra el Risco de Grin. Debéis hallar las cuatro piezas del mapa de Grin escondidas en los Salones de Belorn. Sólo entonces podréis llegar a las cavernas subterráneas de la Fortaleza de Kellar y liberar al Emperador y sus tropas de su cautiverio.

Os llevaré hasta la Gran Puerta, pero a partir de ahí deberéis cuidar de vosotros mismos. Buena suerte, héroes."

NOTAS DE LA CAMPAÑA

Esta campaña utiliza ciertas fichas y cartones propios, como las secciones de escalera, la forja enana o el mismo Risco de Grin. Se incluyen en el documento imprimible. Las escaleras y otros elementos no tienen asociada ninguna regla especial (a menos que se especifique en un reto): se incluyen únicamente a efectos decorativos.





Reto 1: La Gran Puerta

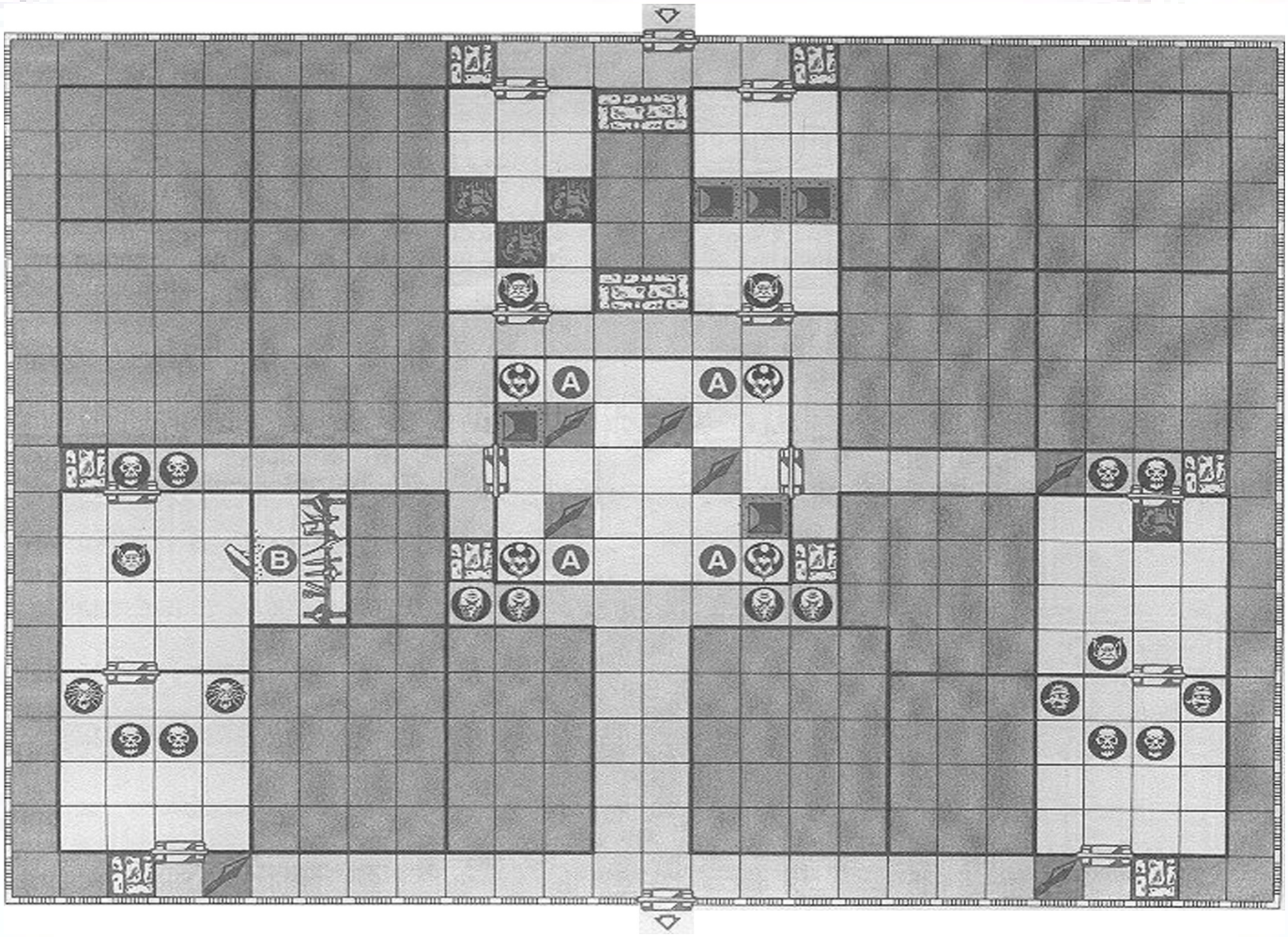
"Os he traído hasta la Gran Puerta. Más allá os esperan terribles adversarios. Vigilaré vuestro progreso y os ayudaré cuanto pueda. Vuestra primera misión es hallar la perta que os llevará a los Salones de los Guerreros."

A- Este cofre contiene una única moneda de oro.

B- Estas puertas secretas son especiales y no pueden encontrarse con una acción de buscar trampas y puertas secretas. En lugar de eso, una vez los héroes han abierto el cofre A, al principio de cada uno de sus turnos el Malvado Brujo puede colocar una de las puertas secretas y revelar el contenido de la habitación.

C- La gárgola de esta habitación está paralizada, y no puede mover, atacar o ser dañada hasta que no se haya revisado el cofre de esta habitación. El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 150 monedas de oro.

Monstruo errante: Orco.



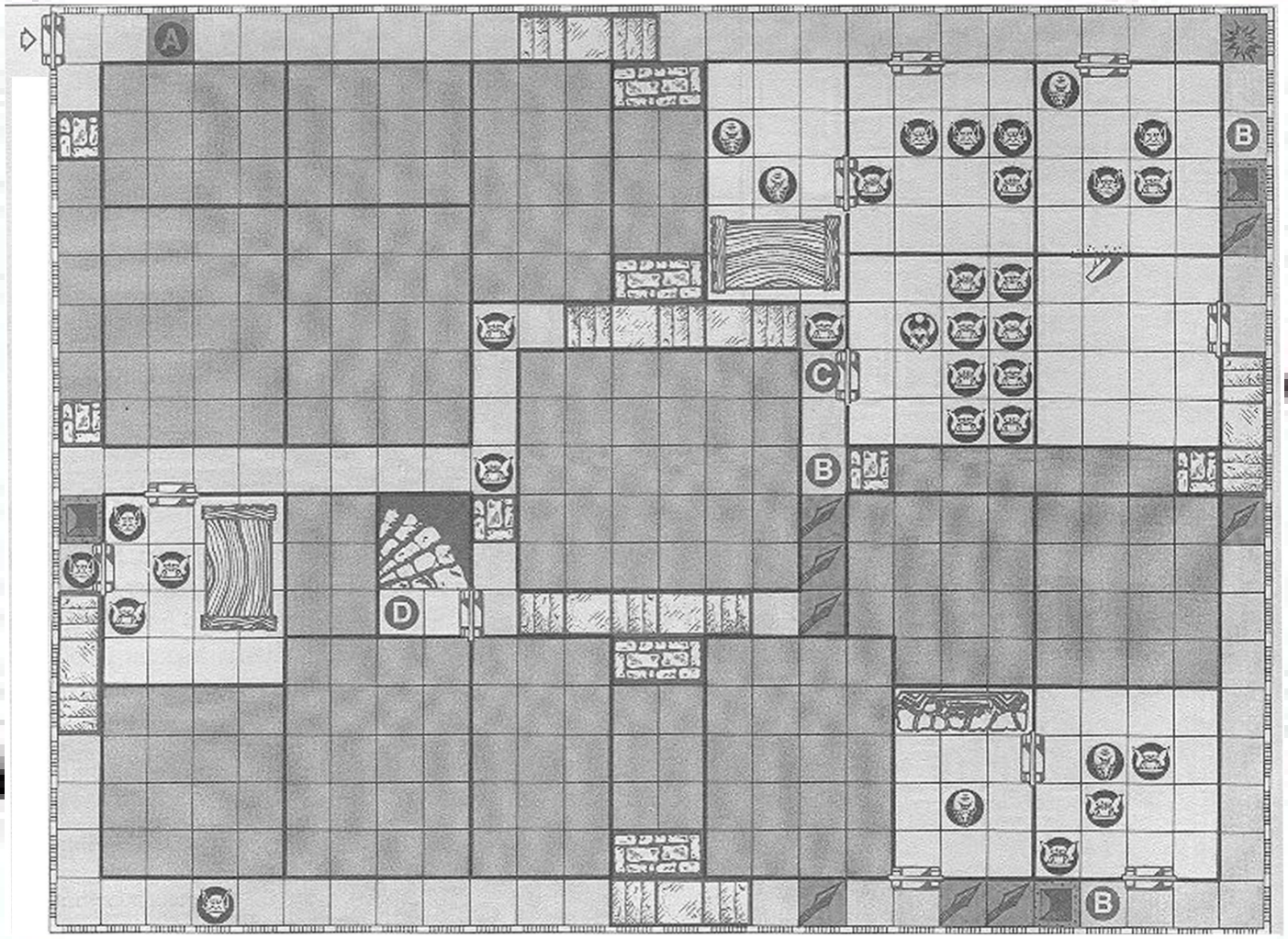
Reto 2: Los Salones de los Guerreros

"Una gran puerta de hierro se alza ante vosotros. Más allá encontraréis los Salones de los Guerreros, antiguas salas subterráneas en las que en el pasado se honraba a los más renombrados guerreros enanos. El testimonio de sus hazañas heroicas permanece grabado en la roca para que nadie pueda olvidarlo. Tened cuidado, pues estos salones ahora se encuentran plagados de monstruos, trampas y peligros. Debéis hallar la puerta de salida para poder continuar vuestra gesta."

A- Estos guerreros del Caos están armados con armas embrujadas, que les permite tirar un dado adicional de ataque (para un total de 5).

B- Si un héroe revisa la armería hallará dos Dagas mágicas arrojadizas (tesoro de reto).

Monstruo errante: Fimir.



Reto 3: El pasaje espiral

"Otra gran puerta de hierro se alza ante vosotros. Cuando la crucéis encontraréis una serie de caminos que os acabarán llevando hasta la Gran Ciudadela. El camino se internará más y más profundamente en el interior de la montaña. Vuestro objetivo es hallar la escalera espiral, que os llevará a lo más profundo de la montaña, acercándoos más a la Gran Ciudadela. Pero tened cuidado: los orcos han ocultado numerosas trampas en el camino, mucho más difíciles de encontrar de lo habitual."

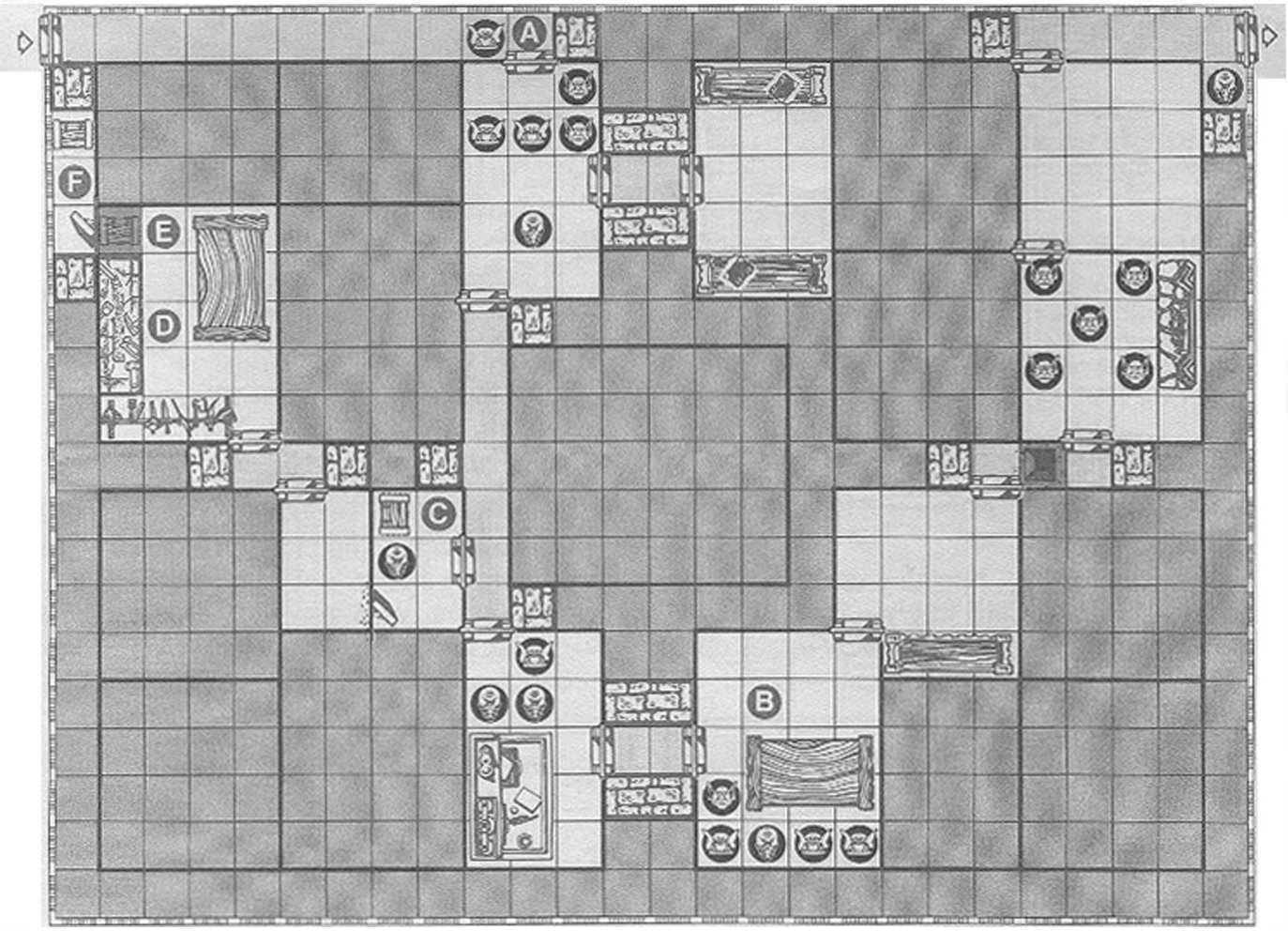
A- Cuando todos los héroes hayan pasado por esta casilla, una bola de roca caerá del techo y rodará: se trata de una trampa de roca rodante, que seguirá su trayectoria por todo el corredor hasta la casilla marcada con un símbolo de estallido.

B- Las trampas marcadas con la letra B no pueden ser encontradas mediante una acción de buscar trampas y puertas secretas: tan sólo se revelan cuando un héroe cae en ellas.

C- Esta puerta es una puerta de piedra.

D- Esta es la salida del reto.

Monstruo errante: Orco.



Reto 4: La forja de los enanos

"Aunque los orcos ahora habitan estas salas, aquí se hallaba la antigua forja de los enanos. Las armas forjadas por estos en el alba de los tiempos son legendarias. Debéis encontrar la forja,pues en los Manuscritos de Lortom está escrito que uno de los pedazos del mapa de Grin se encuentra allí. Una vez encontréis el mapa, debéis buscar la puerta de salida para poder continuar con vuestra misión."

A- Cuando el orco muera gritará y alertará a los monstruos de la habitación contigua: abre la puerta y coloca a los monstruos.

B- El fimir de esta habitación conoce 3 hechizos del Caos. Si un jugador busca tesoros en esta habitación encontrará un ópalo de fuego. Se trata de una gema que vale 100 monedas de oro.

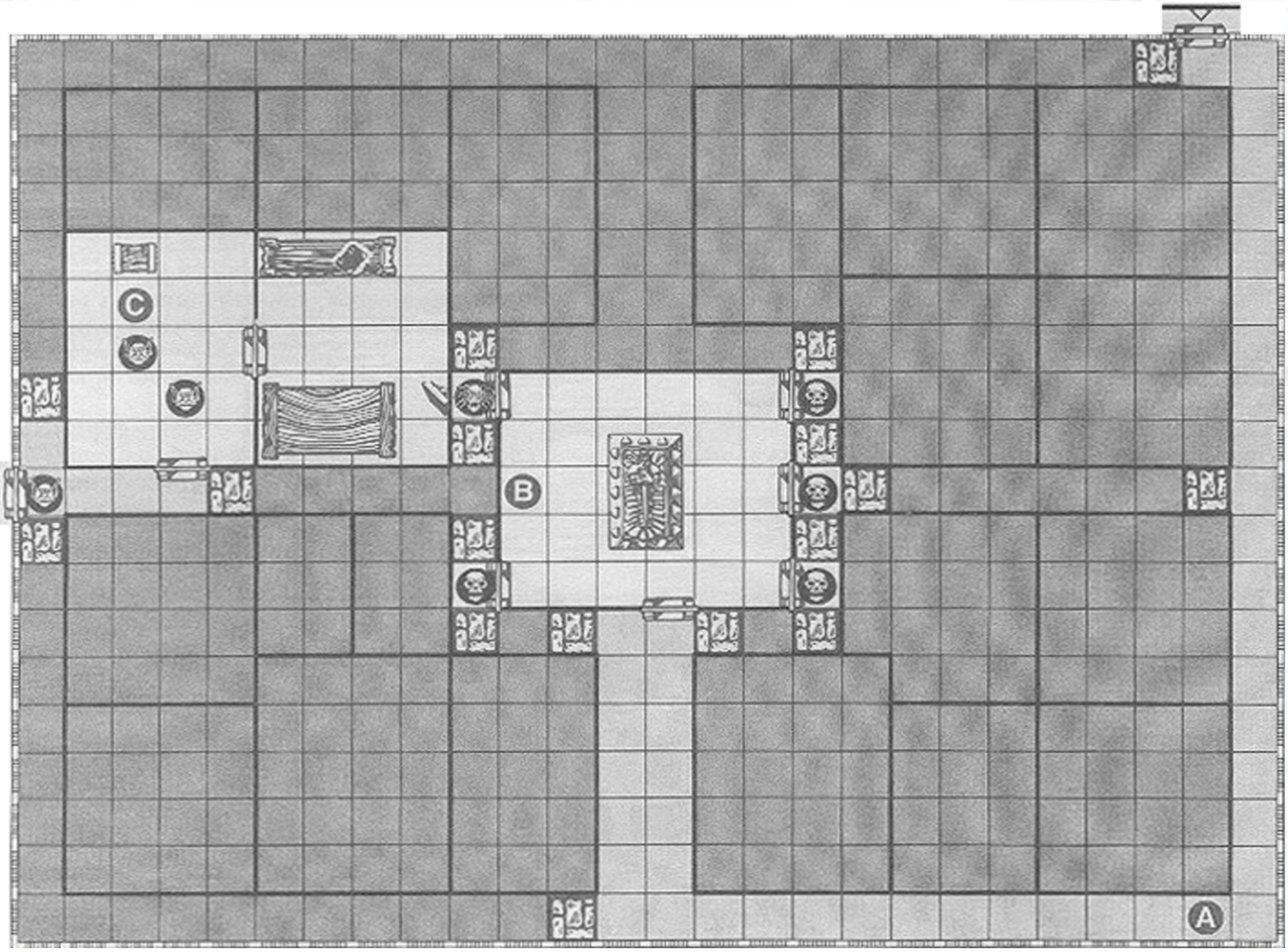
C- El cofre contiene el Anillo del Fuego (tesoro de reto).

D- Esta es la forja de los enanos. Diles a los héroes que el fuego de la forja, que arde desde las mismas profundidades de la tierra, es tan intenso que hace peligroso el permanecer allí. Al final del turno de cualquier héroe en el que acabe en esta habitación deberá tirar un dado de combate. Si obtiene una Calavera, pierde un punto de Cuerpo. Esto no afecta al enano.

E- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene uno de los pedazos del mapa de Grin.

F- El cofre contiene 300 monedas de oro.

Monstruo errante: Fimir



Reto 5: Los salones de los reyes enanos

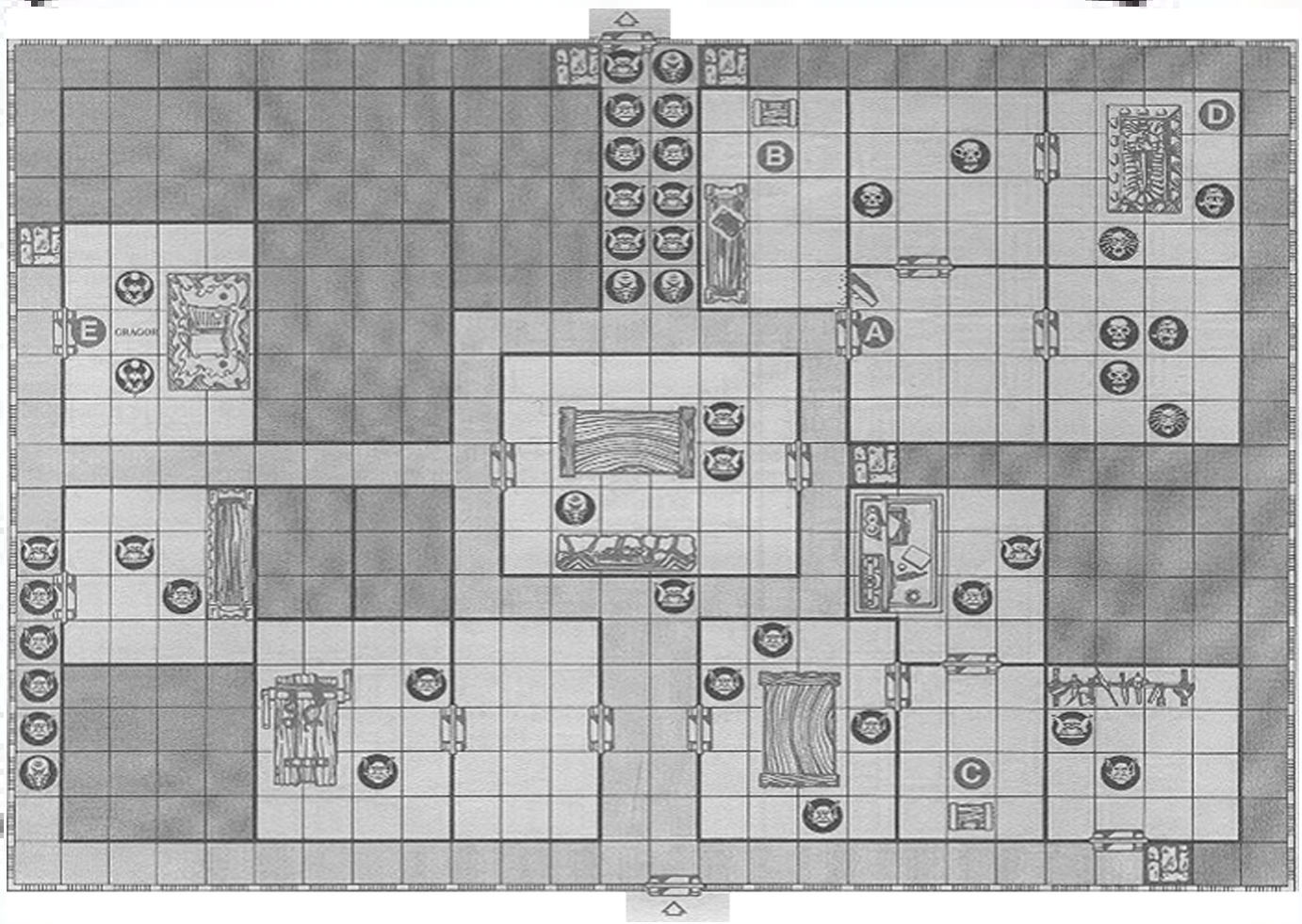
"Los enanos tuvieron muchos grandes reyes. El rey Belorn mandó construir la Gran Ciudadela, y cuando murió fue honrado con un entierro en el baluarte que mandó construir. Sus descendientes fueron también enterrados en estos salones, para que la estirpe de Belorn descansase aquí. Debéis hallar otra de las piezas del mapa que se encuentra oculta en estos salones, y hallar la puerta de salida."

A- Cuando el primer héroe pase por la casilla marcada con la letra A,, lee a los jugadores el siguiente texto:
"*Escucháis el sonido distante del eco de los pasos de guerreros. No hay duda de que las fuerzas de la oscuridad han mandado una partida de guerra en vuestra búsqueda. ¡Daos prisa, héroes! No hay tiempo que perder*"
A partir de entonces, al comienzo del turno del Malvado Brujo, tira 1D6: esa será la cantidad de puntos de Cuerpo de monstruos que podrán entrar ese turno por la puerta de entrada a la mazmorra (por ejemplo, si obtienes un 4, puedes elegir que entren 4 orcos, o 1 guerrero del Caos y un zombi, o dos fimir, o una gárgola, o cualquier combinación que totalicen 4 puntos de Cuerpo). Los monstruos pueden mover y actuar en el turno en que entran

B- Cuando se abre cualquiera de las puertas de esta habitación, todas las demás se abren. Los esqueletos que aparecen aquí son los restos de los Reyes enanos, y no moverán ni atacarán si no son atacados antes (aunque si uno solo de ellos es atacado, todos se mueven y atacan). Estos esqueletos son más fuertes de lo habitual: tiran un dado adicional para atacar y defender, y tienen dos puntos de Cuerpo en lugar de sólo uno.

C- El cofre contiene el segundo de los pedazos del mapa de Grin.

Monstruo errante: Fimir



Reto 6: La Gran Ciudadela

"La Gran Ciudadela se encuentra en el centro de los salones de Belorn: allí es donde más orcos moran. Encontraréis estas viles criaturas en gran número, pues en ese lugar se concentran., preparados para atacar al Imperio. Son liderados por Gragor, un malvado hechicero. La tercera pieza del mapa de piedra de Grin está oculta en alguna parte de la ciudadela. Debéis hallar la pieza del mapa y escapar de la Gran Ciudadela con vida."

A- Esta puerta ha estado cerrada durante cientos de años, y está atascada. Para poder abrirla, un héroe debe tirar 2D6 y obtener un resultado igual o inferior a sus puntos de Cuerpo. Si falla, su turno acaba.

B- El cofre contiene una Poción de curación y un Agua de vida.

C- El cofre contiene el tercero de los pedazos del mapa de Grin; además, contiene también una Daga mágica arrojadiza y un Pergamino mágico (determinado al azar).

D- Si un jugador revisa la tumba, de ella saldrá un guerrero no muerto de la antigüedad. Se trata de un Tumulario. Si los héroes vencen al Tumulario, éste dejará caer una Ballesta.

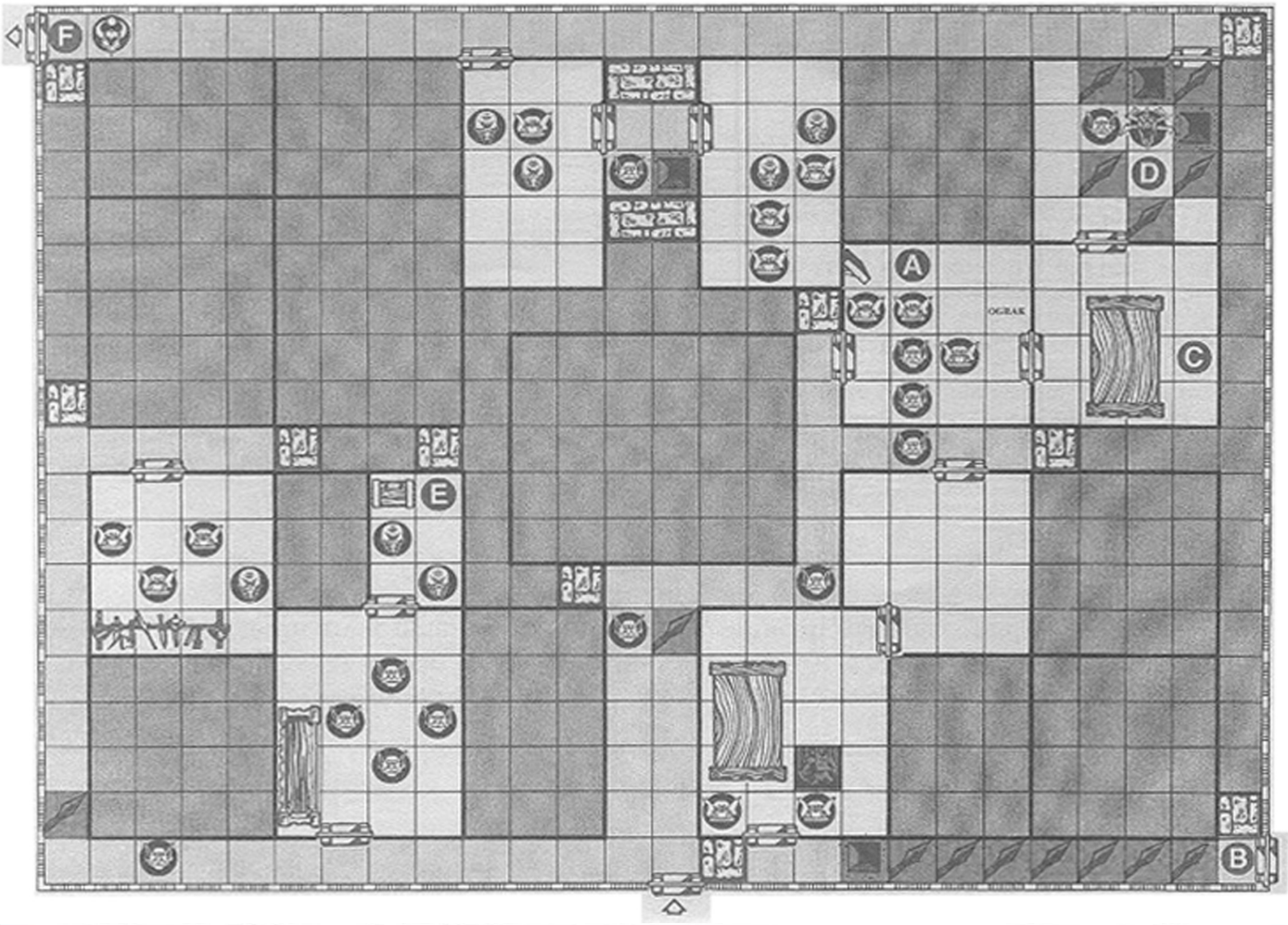
E- Aquí se encuentra Gragor, el hechicero. Cualquiera que revise la mesa del brujo hallará 2 Pergaminos mágicos (determinados al azar).

Monstruo errante: Fimir

GRAGOR

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 4
Mente 4

Especial: Gragor conoce seis hechizos del Caos



Reto 7: El pasaje del este

"La Puerta Este indica el final de los salones de Belorn. Para llegar a dicha puerta debéis hacer frente a varios peligros. Debéis atravesar el Pasaje del Este, que se encuentra plagado de terribles enemigos. En el camino debéis localizar otra pieza del mapa de Grin, que se encuentra oculta en estos corredores."

A- Aquí se encuentra Ograk, un Gran Jefe Orco. En cualquiera de sus turnos, Ograk puede abrir la puerta secreta de esta habitación, además de su acción normal.

B- Cuando los héroes traten de abrir esta puerta (pensando que es el final del reto) diles que se trata de una puerta falsa que no lleva a ninguna parte.

C- Cualquier héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará el Elixir de la Vida (tesoro de reto)

D- La gárgola de esta habitación está paralizada, y no puede mover, atacar o ser dañada hasta que todos los héroes hayan abandonado esta habitación.

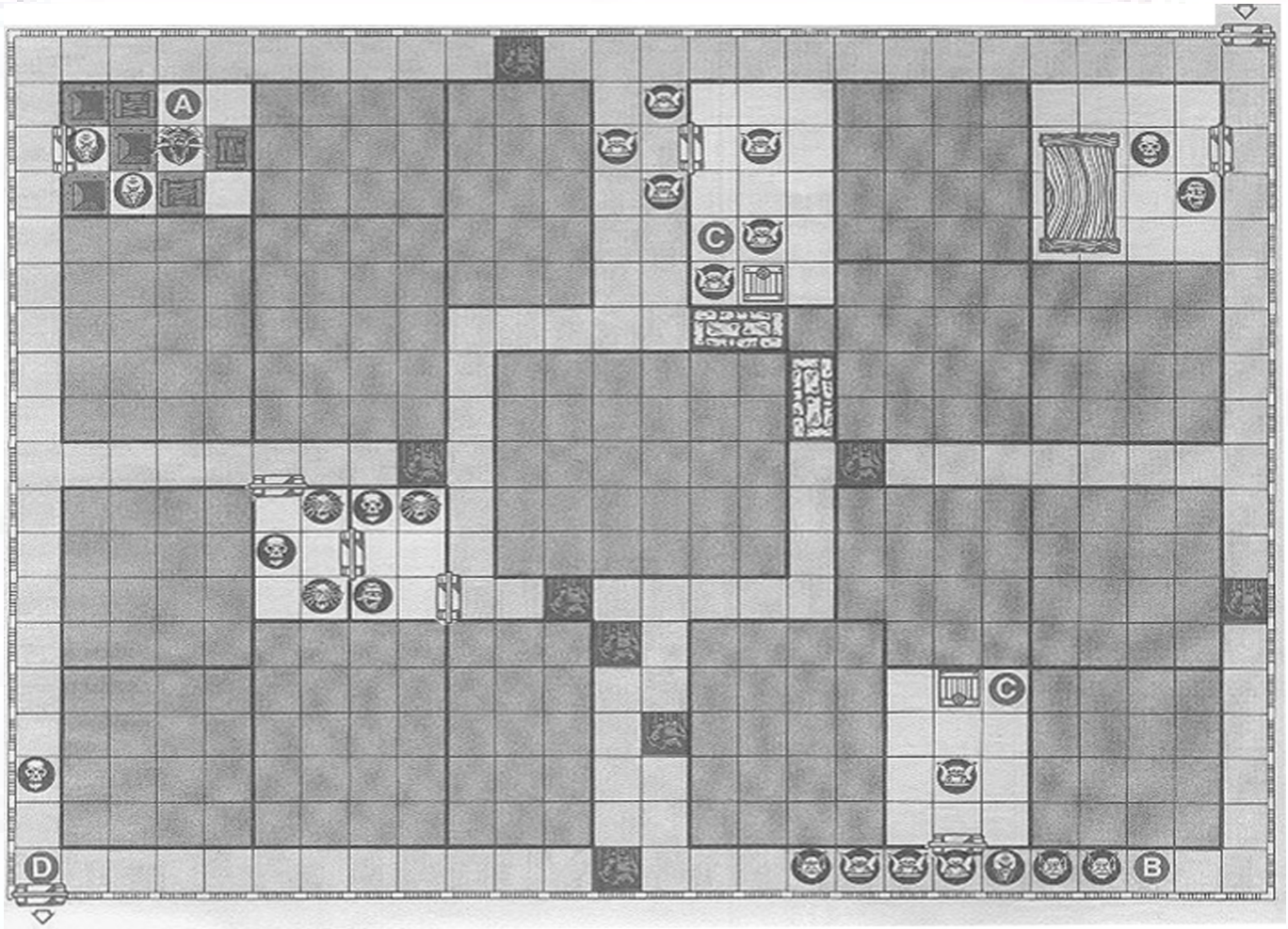
E- El cofre contiene el cuarto y último de los pedazos del mapa de Grin.

F- Este guerrero del Caos está hecho de piedra, y puede tirar un dado adicional para defenderse.

Monstruo errante: Guerrero del Caos

Ograk

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 3
Especial: Ograk conoce tres hechizos del Caos



Reto 8: La mina de Belorn

"Las fuerzas de Morcar han bloqueado el acceso principal por el Pasaje del Este. Está escrito en los Manuscritos de Lortom que existe un pasaje secundario que lleva desde la mina de Belorn hasta el Portal. Esta mina fue en sus tiempos la más grande y rica de todas, pero lleva siglos abandonada, y muchos de sus túneles están a punto de derrumbarse. Numerosos monstruos aún vagan por la mina, en busca del oro escondido."

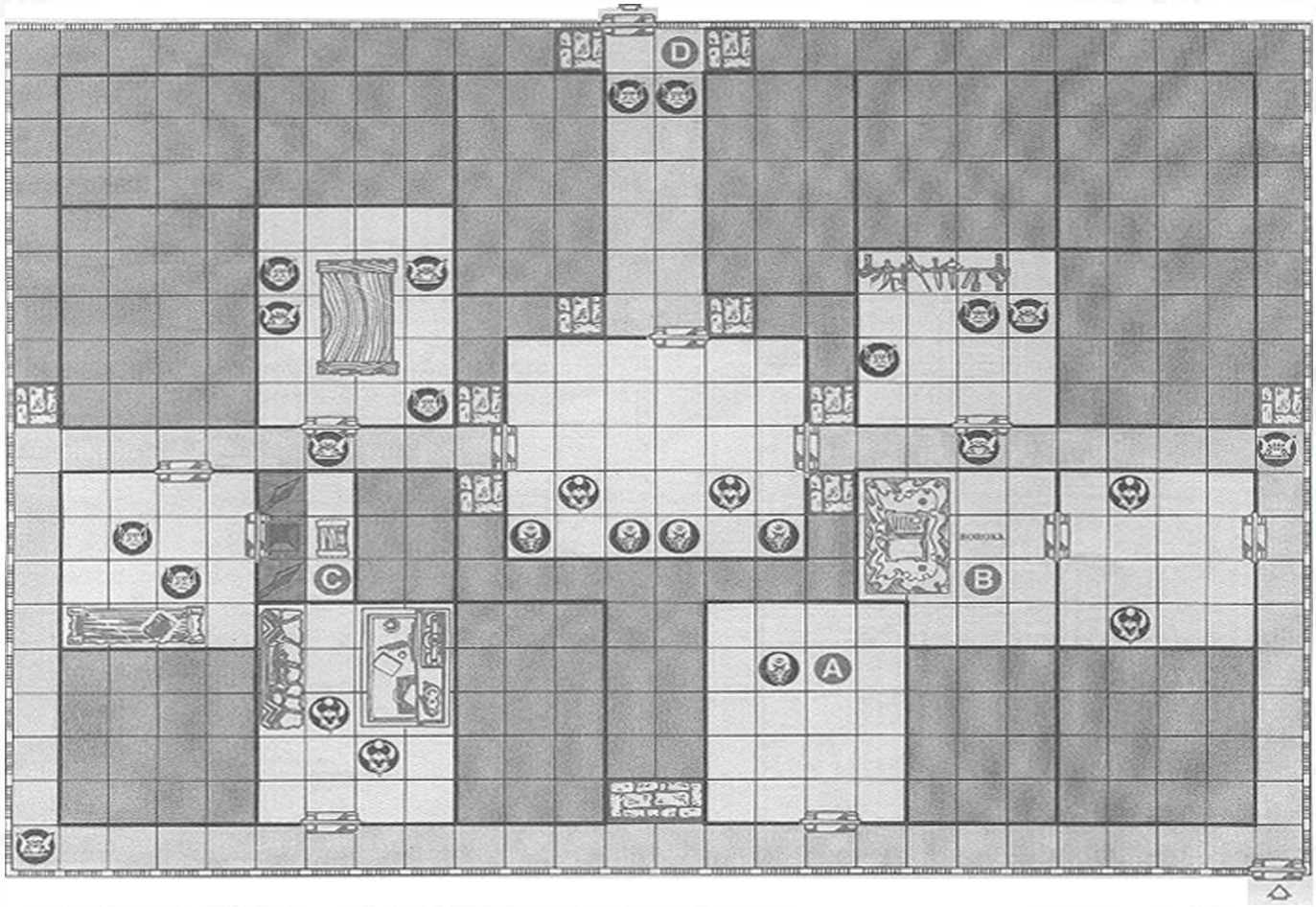
A- Los cofres de esta habitación tienen una trampa de gas venenoso: si se revisan sin haber buscado trampas (y desarmado), llenan la habitación de gas venenoso, y cada héroe en ella pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usarse un Antídoto). Cada cofre contiene 150 monedas de oro.

B- Estos monstruos se encuentran buscando oro. Durante el primer turno del Malvado Brujo, éste los coloca en el tablero. Pueden mover y actuar ese turno.

C- Ambas trampillas están unidas por un túnel subterráneo. Un héroe o monstruo puede introducirse en el túnel si se encuentra sobre la casilla de la trampilla, en cuyo caso su turno termina (quita la miniatura del tablero). Al inicio de su siguiente turno, coloca la miniatura en la otra trampilla. El túnel funciona en ambas direcciones.

D- La puerta de salida es una Puerta de piedra.

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Reto 9: La Puerta Este

"Habéis llegado muy lejos por las profundidades, y ya sólo os queda llegar a la Puerta Este para alcanzar el Risco de Grin y al Emperador. El lugar está fuertemente defendido, pues os encontráis más cerca de la Fortaleza de Kellar de lo que nunca habéis estado. Proteged el mapa de Grin con vuestras vidas, pues lo necesitaréis muy pronto..."

A- Este Fimir está imbuido del poder del Caos, y ataca y defiende con dos dados de combate adicionales; además, tiene 4 puntos de Cuerpo, y conoce el hechizo Oxidar, el cual puede lanzar hasta 3 veces.

B- Aquí se encuentra Borokk, un malvado hechicero del Caos capaz de debilitar la voluntad de los héroes. Si los héroes revisan la mesa del brujo hallarán dos Pociones de restauración.

C- El cofre contiene 10 monedas de oro y un Antídoto.

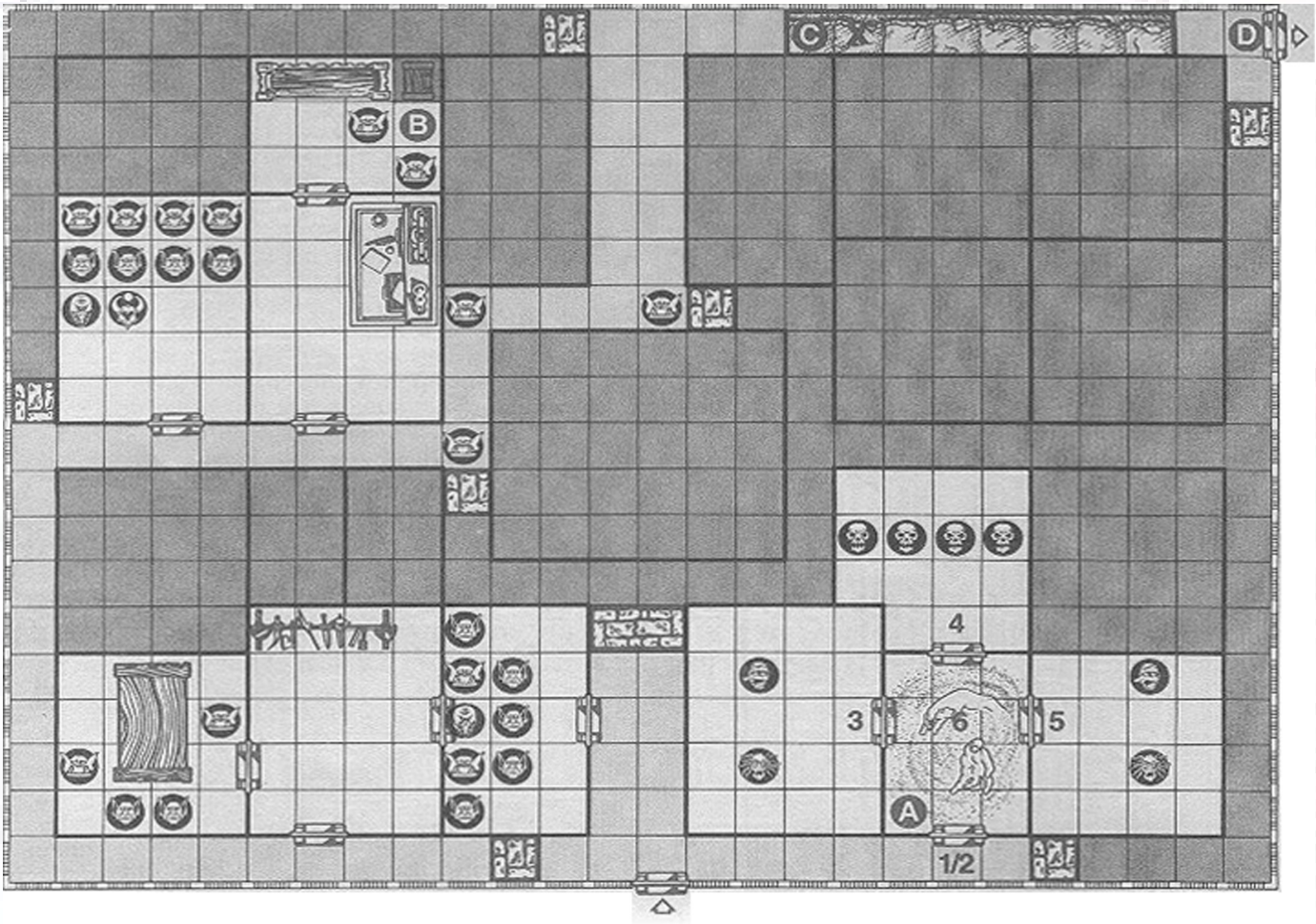
D- La puerta de salida está protegida por runas mágicas de los enanos. Para poder abrirla, un héroe debe tirar 2D6, y obtener un resultado igual o inferior a sus puntos de Mente. Si tiene éxito, la puerta se abre. Si no, pierde un punto de Mente y se acaba su turno. El enano tirará tan sólo 1D6 y deberá obtener un resultado igual o inferior a sus puntos de Mente para abrir la puerta.

Monstruo errante: Fimir

BOROKK

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 3
Mente 6

Especial: Conoce seis hechizos del Caos. En su turno además de mover y actuar afecta a un héroe que pueda ver. Tira dos dados de combate: por cada Calavera el héroe pierde un punto de Mente.



Reto 10: El risco de Grin

"Por fin llegáis al final de vuestro viaje. Debéis abriros camino hasta el risco de Grin. No os detengáis, pues los enemigos que acechan en la oscuridad son numerosos. Una vez encontréis el risco de Grin, debéis atravesarlo a toda prisa: el Emperador y sus tropas aguardan vuestra llegada. Pero cuidado con los horrores que pueda albergar..."

A- Esta habitación está llena con la niebla del Caos, una niebla oscura y terrorífica que desorienta y consume. Cuando un héroe trate de salir de esta habitación por cualquiera de sus puertas, debe tirar 1D6 y colocar su miniatura en la casilla marcada con el mismo número que el resultado de su tirada. Si la casilla está ocupada o si obtiene un 6, se queda en el centro de la habitación, y es atacado por la niebla del Caos: el héroe debe tirar un dado de combate, y si obtiene una Calavera sufre un punto de daño de Mente. En cualquier caso, el turno del héroe termina.

B- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 250 monedas de oro.

C- Este corredor es el risco de Grin. En cuanto un héroe pise la casilla marcada con la C, el Malvado Brujo coloca al Guardián del Risco, una enorme y terrible gárgola, en la casilla marcada con una X (usa la figura de la Gárgola).

D- La puerta de salida está mágicamente bloqueada, y tan sólo se abre si el Guardián del Risco ha sido destruido. Una vez atraviesen la puerta, lee a los jugadores la conclusión.

Monstruo errante: Fimir

Guardián del Risco

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 5
Mente 4
Especial: Está protegido contra la magia, por lo que es inmune a todos los hechizos.

EPÍLOGO

"La puerta se abrió a las tinieblas de la Fortaleza de Kellar. Desde arriba se escuchó el fragor de la batalla. Las fuerzas de Morcar lanzaron su último y despiadado asalto. Esta vez no se les pudo contener. El Emperador reunió a sus capitanes, tratando de organizar una última vez su línea de defensa. Entonces llegó la noticia: un grupo de héroes había encontrado un pasaje oculto a través de los Salones de Belorn.

Sin vacilar, el Emperador ordenó llevar a sus hombres a través del risco de Grin. La Guardia luchó valientemente, dando tiempo al resto del ejército y a los heridos para ponerse a salvo. Lucharon con tanta determinación que las fuerza de orcos y goblins cedieron terreno ante semejante valor y comenzaron a desmoronarse. Morcar señaló con un dedo, y del flanco izquierdo surgió su Legión Fatídica, que salió de su silencio y se adelantó.

La guardia del Emperador retrocedió, cediendo terreno lentamente hasta que alcanzaron la puerta. Recayó en un solo hombre el deber de contener al enemigo mientras que el pasadizo tras él era destruido para que el enemigo no pudiese seguirlos. Kenaron, capitán de la guardia, era su nombre. Uno a uno, los guerreros de la Legión Fatídica caían bajo su espada. Morcar lo observó, admirando el valor y la destreza de Kenaron. Momentos más tarde se terminó su paciencia, y Kenaron caía abatido por la tormenta de fuego que Morcar desató contra él. Pero ya era tarde: el acceso había sido destruido, y los esbirros de Morcar sólo pudieron aullar de frustración. El Emperador y el resto de su ejército habían escapado.

Habéis hecho una heroica labor, y el Emperador me ha pedido que os recompense con 500 monedas de oro a cada uno por vuestra gesta. Pero no dejéis que esta victoria os haga confiaros: una nube negra se cierne aún sobre el Imperio. El ejército necesita descansar y reponerse, y las fuerzas de Morcar aún atacan desde el este. Buscaré una solución a este conflicto en los Manuscritos de Lortom. Mientras tanto, descansad, héroes. Os lo habéis ganado."



TERCERA CAMPAÑA: EL RETORNO DEL LORD BRUJO

"*Tengo terribles noticias que daros, héroes: el Lord Brujo vive. Debemos actuar con rapidez, pues su poder crece día a día, y no tardará mucho en recuperarse completamente. Una vez su poder haya despertado del todo, se levantará de nuevo con sus legiones de muertos vivientes. Estos guerreros son enemigos temibles, y sólo hombres de gran coraje pueden enfrentarse a ellos, pues no conocen el miedo y luchan sin tregua hasta que son destruidos.*

Los manuscritos de Lortom me han mostrado hacia dónde se ha dirigido el Lord Brujo: ya no se encuentra en Barak Tor, si no en la ciudad perdida de Kalos. Hace muchos años fue arrasada por las fuerzas de Morcar, y entregada como vasalla al Lord Brujo. Bajo sus ruinas construyó una enorme ciudadela subterránea, pues la luz del sol es demasiado pura para sus viles criaturas. Cuando fue derrotado, las puertas de la ciudadela se cerraron, y nadie había vuelto a franquearlas. Ahora, el Lord Brujo ha regresado.

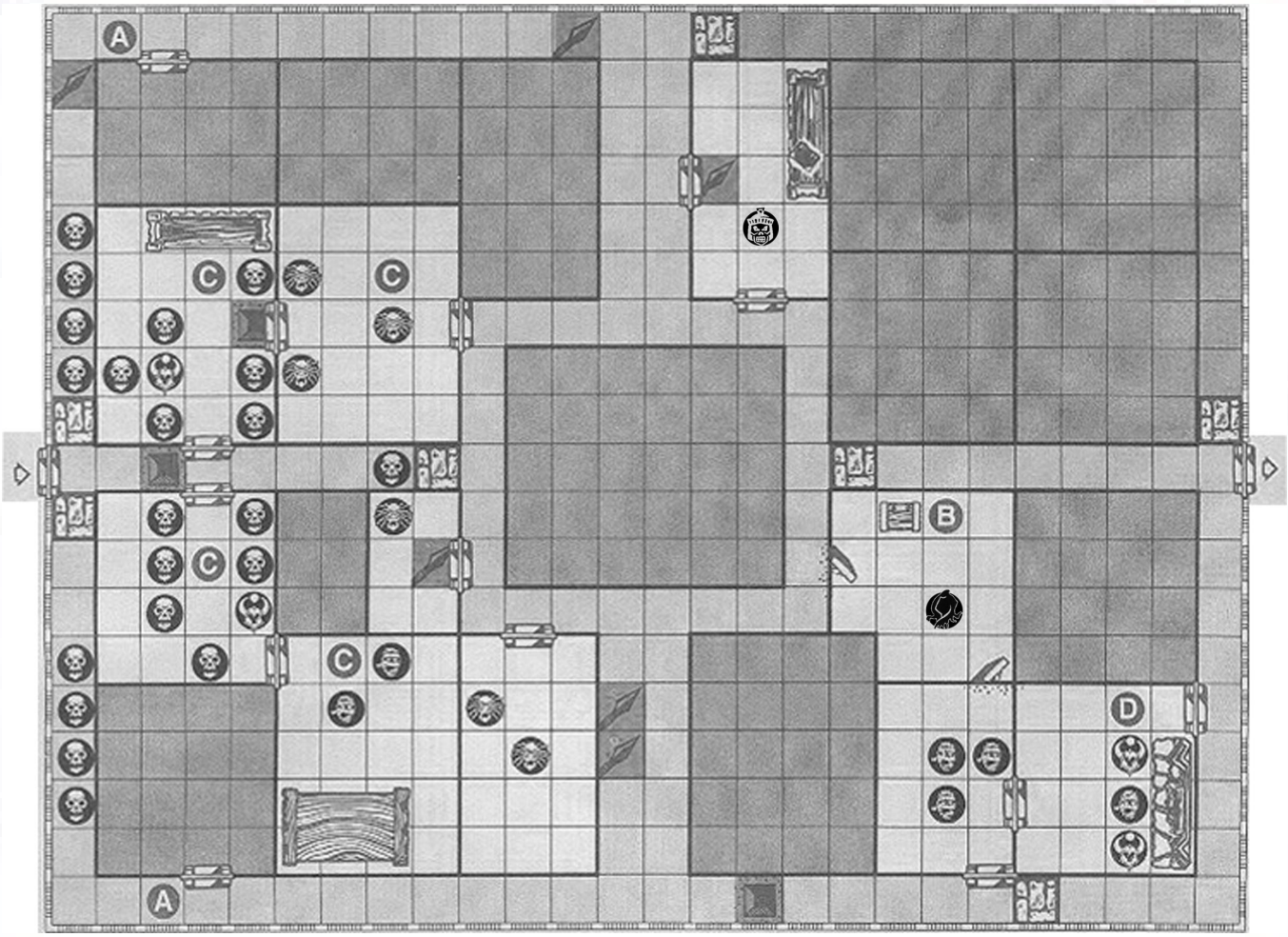
Sentado en el Alto Trono de Kalos, el Lord Brujo vigila la Llanura de la Muerte, y puede ver a cualquiera que se aproxime: nada escapa a su escrutinio. El Alto Trono es uno de los tres tronos que aguardan a los que quieran gobernar las huestes de los muertos. Si el Lord brujo no es detenido, los otros dos tronos serán tomados por sus viles lugartenientes: Skulmar, Capitán de las Huestes de los Muertos; y Kessandria, la reina Bruja. Se dice que los guerreros muertos serán convocados de nuevo bajo la bandera negra cuando Kessandria y Skulmar se sienten junto al Lord Brujo.

Después de muchos días de viaje habéis atravesado la Llanura de los Muertos. El viaje ha sido duro, pues la tierra estaba seca y requemada por el despiadado sol. Durante todo el viaje habéis sentido una presencia maléfica: desde que penetrasteis en la Llanura, el Lord brujo os ha vigilado constantemente, esperando vuestra llegada. Finalmente habéis llegado a las grandes ruinas de Kalos. Son los restos esqueléticos de una ciudad que una vez se alzó erguida y resplandeciente sobre una tierra rica y fértil, y que ahora yacen resecos y cubiertos de polvo."

NOTAS DE LA CAMPAÑA

Esta campaña utiliza ciertas fichas y cartones propios, como la habitación giratoria, la sala del trono o los ataúdes. Se incluyen en el documento imprimible. Los ataúdes funcionan exactamente igual que las tumbas (ver sección de Mobiliario en el reglamento), salvo que ocupan un área de 2xl casillas. El funcionamiento de las habitaciones especiales (si es que tienen alguna regla además de su efecto decorativo) se explica en los retos correspondientes.





Reto 1: La Puerta de la Perdición

"La entrada a la fortaleza del Lord Brujo no es difícil de encontrar, pues no se ha hecho ningún esfuerzo por disimularla. El portón exterior está abierto, y podéis ver evidencias de que numerosas criaturas han pasado por allí hace pocos días. Debéis encontrar el camino hasta la Puerta de la Perdición, pero tened cuidado: vuestros enemigos han tenido varios días para preparar vuestra llegada."

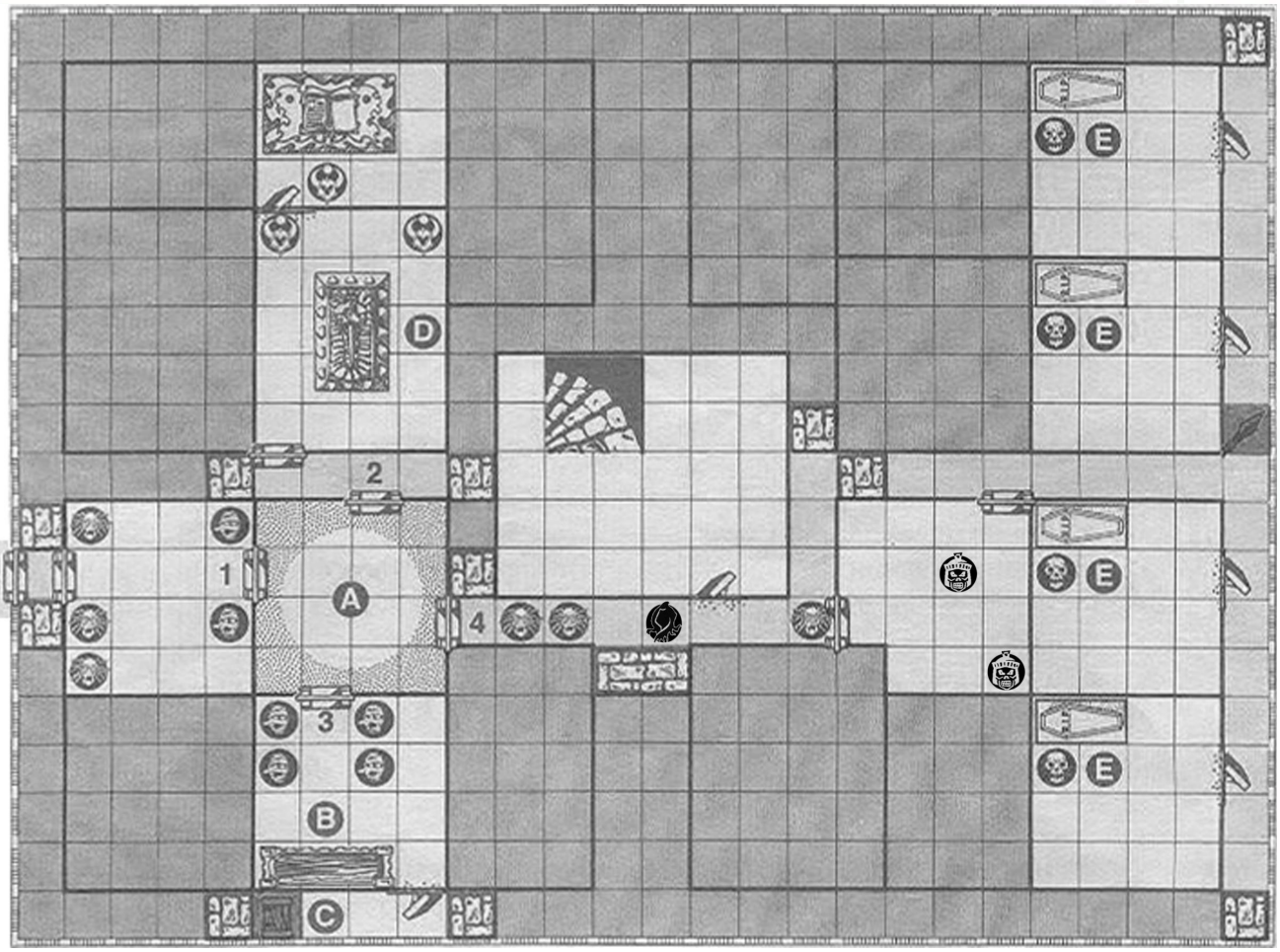
A- Estas puertas son puertas falsas, y no pueden abrirse.

B- El cofre contiene 200 monedas de oro.

C- Los monstruos en estas cuatro habitaciones han sido advertidos de la llegada de los héroes, y se encuentran alerta. Cuando una de las puertas de estas habitaciones se abra, el Malvado brujo debe abrir todas las demás puertas de estas habitaciones y colocar los monstruos y mobiliario que hay en ellas.

D- Cualquier héroe que revise la chimenea encuentra el Polvo de Desaparición (tesoro de reto).

Monstruo errante: Guerrero del Caos



Reto 2: Los Salones del Frío

"Estos pasajes helados son el lugar de descanso de los temidos Jinetes Espectrales, que antaño dirigieron las huestes de caballería del Lord Brujo en batalla. Ahora reposan, soñando con sus pasadas glorias y aguardando a ser convocados de nuevo bajo la bandera negra del Lord Brujo una vez más. Debéis encontrar la escalera de salida de este lugar para continuar adelante."

A- En cuanto los héroes entren aquí, coloca la habitación giratoria. Esta se superpone a las dos habitaciones pequeñas y a parte de una tercera. Esta habitación gira: cada vez que un héroe intente salir de ella, debe tirar 1D6: si obtiene un resultado de 1 a 4, colócalo en la casilla indicada con ese número. Sin embargo, si obtiene un resultado de 5 ó 6, el héroe no puede salir, y su turno termina; además, el Malvado Brujo coloca un zombi en la habitación giratoria.

B- Si un héroe revisa el armario encontrará una Poción de Restablecimiento.

C- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 300 monedas de oro.

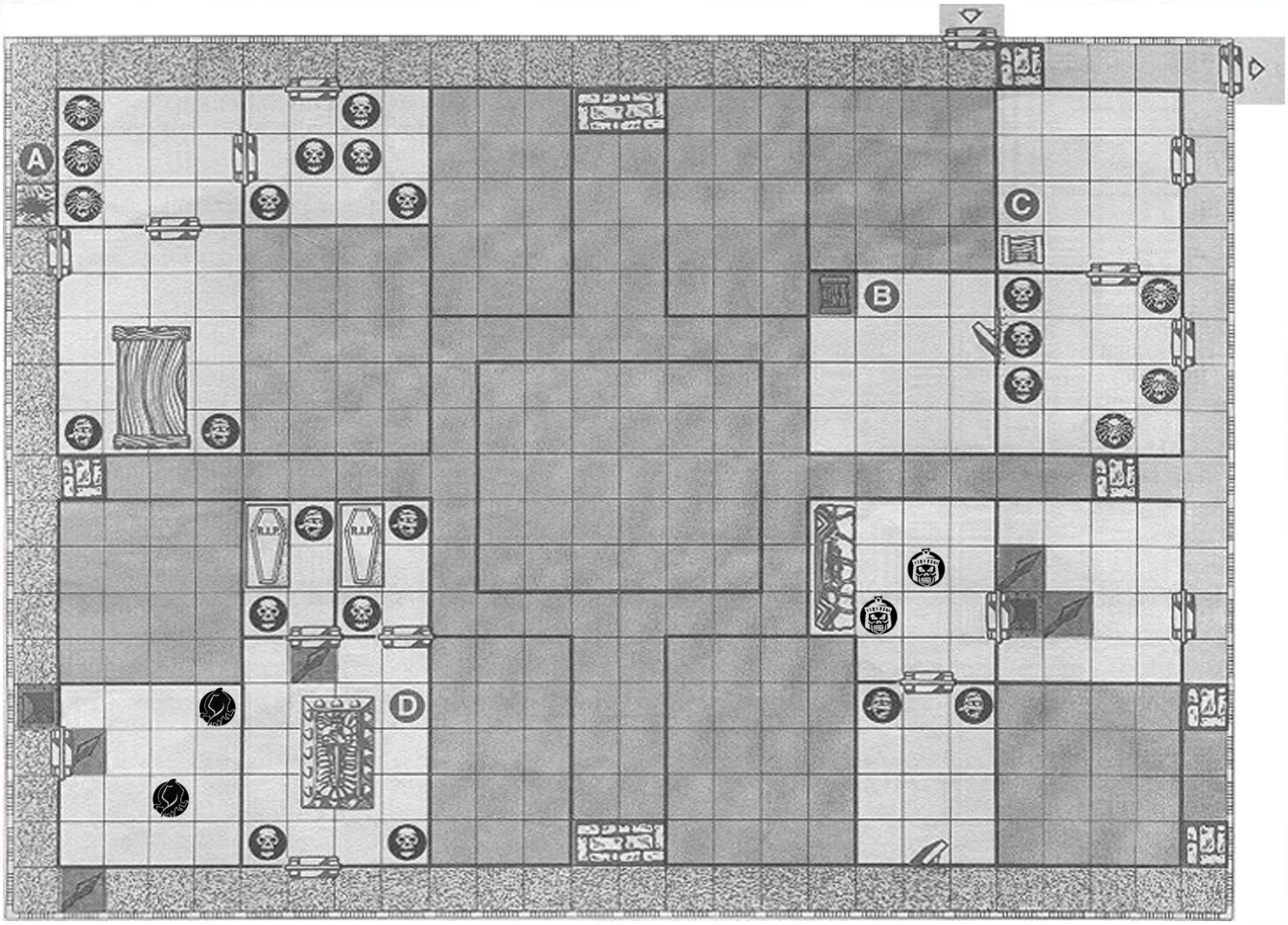
D- Cualquier héroe que revise la tumba desatará un viento gélido que afecta a todos los héroes en la habitación. Éstos deberán tirar un dado de combate por cada pieza de armadura (que no sea tesoro de reto) que posean: con un resultado de Calavera, esa pieza de armadura se oxida y no puede usarse más (debe borrarse de la ficha del héroe).

E- En cada casilla marcada como E hay uno de los Jinetes Espectrales. Se trata de poderosos capitanes no muertos.

Jinetes Espectrales

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 0
Especial: No muertos. Cada vez que ataquen, añade una Calavera al resultado de su tirada de ataque.

Monstruo errante: Zombi.



Reto 3: Los pasajes del silencio

"Estos pasajes han estado silenciosos durante mil años: las últimas voces cuyo eco resonó por estas paredes fueron las del rey Agrain y sus guerreros cuando defendían la ciudad de Kalos de las fuerzas de la oscuridad. Se dice que una poderosa magia obra aquí, de modo que sed cuidadosos, héroes."

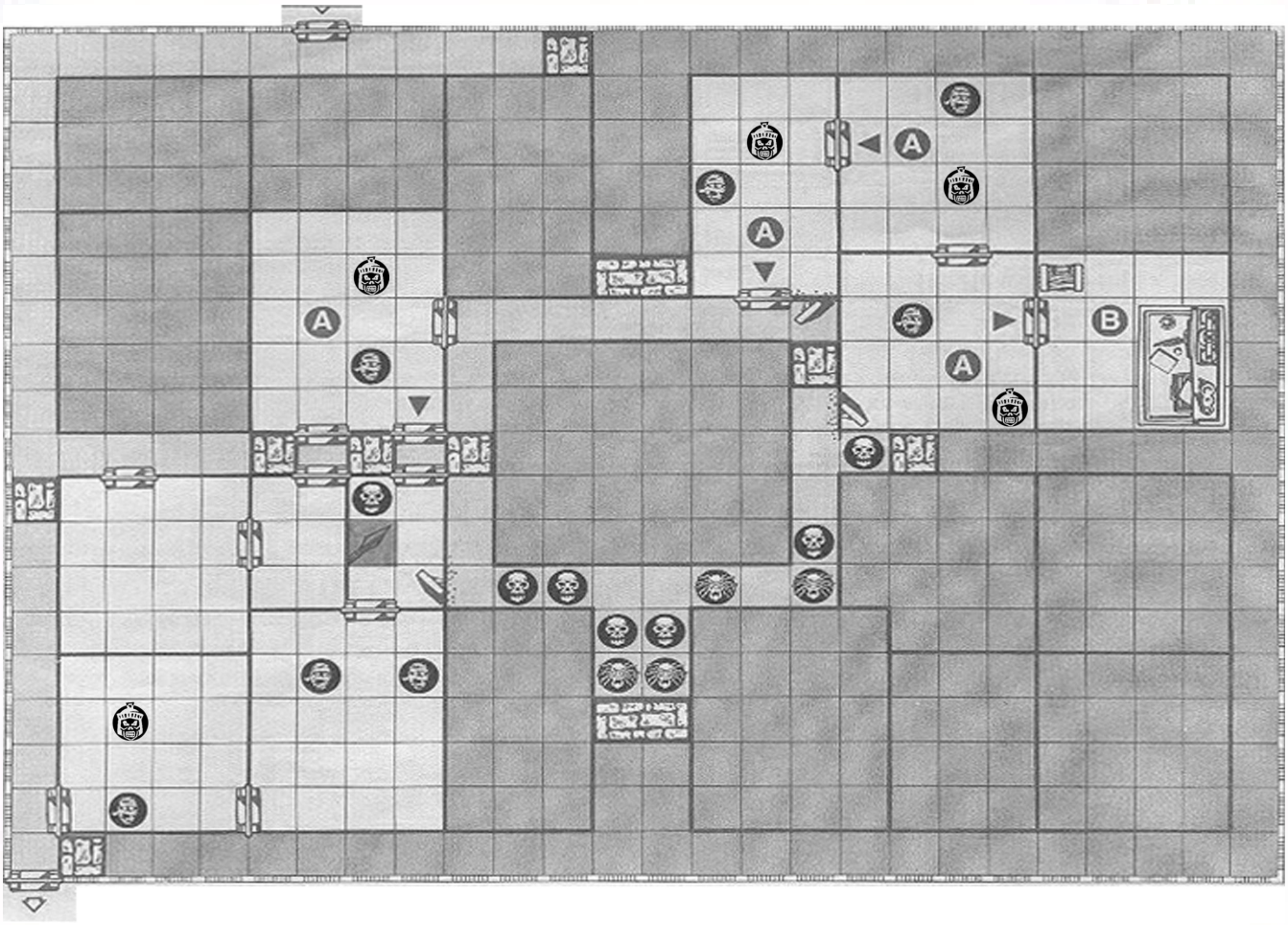
A- Al inicio de la partida coloca la ficha de la Niebla de Muerte en la casilla marcada con una A. En cada turno del Malvado Brujo, la ficha de Niebla moverá 6 casillas en la dirección que desee el Malvado Brujo, pero ten en cuenta que sólo puede mover por los pasillos sombreados del mapa. La Niebla no puede terminar su movimiento en una casilla ocupada. Si se mueve sobre un héroe, ese héroe pierde automáticamente un punto de Cuerpo (sin defensa). Los monstruos no resultan afectados. Un Héroe puede destruir la Niebla con un hechizo de Tempestad, o atacándola con el Filo del Espíritu y obteniendo al menos una Calavera, pero una nueva ficha de Niebla de Muerte saldrá de la casilla "A" si esto sucede.

B- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene una Daga mágica arrojadiza (tesoro de reto) y 100 monedas de oro.

C- El cofre contiene 100 monedas de oro y una poción de Agua de Vida.

D- Si los héroes no tienen el Filo del Espíritu, lo encontrarán en la tumba. Si no, en la tumba habrá una Momia.

Monstruo errante: Fantasma.



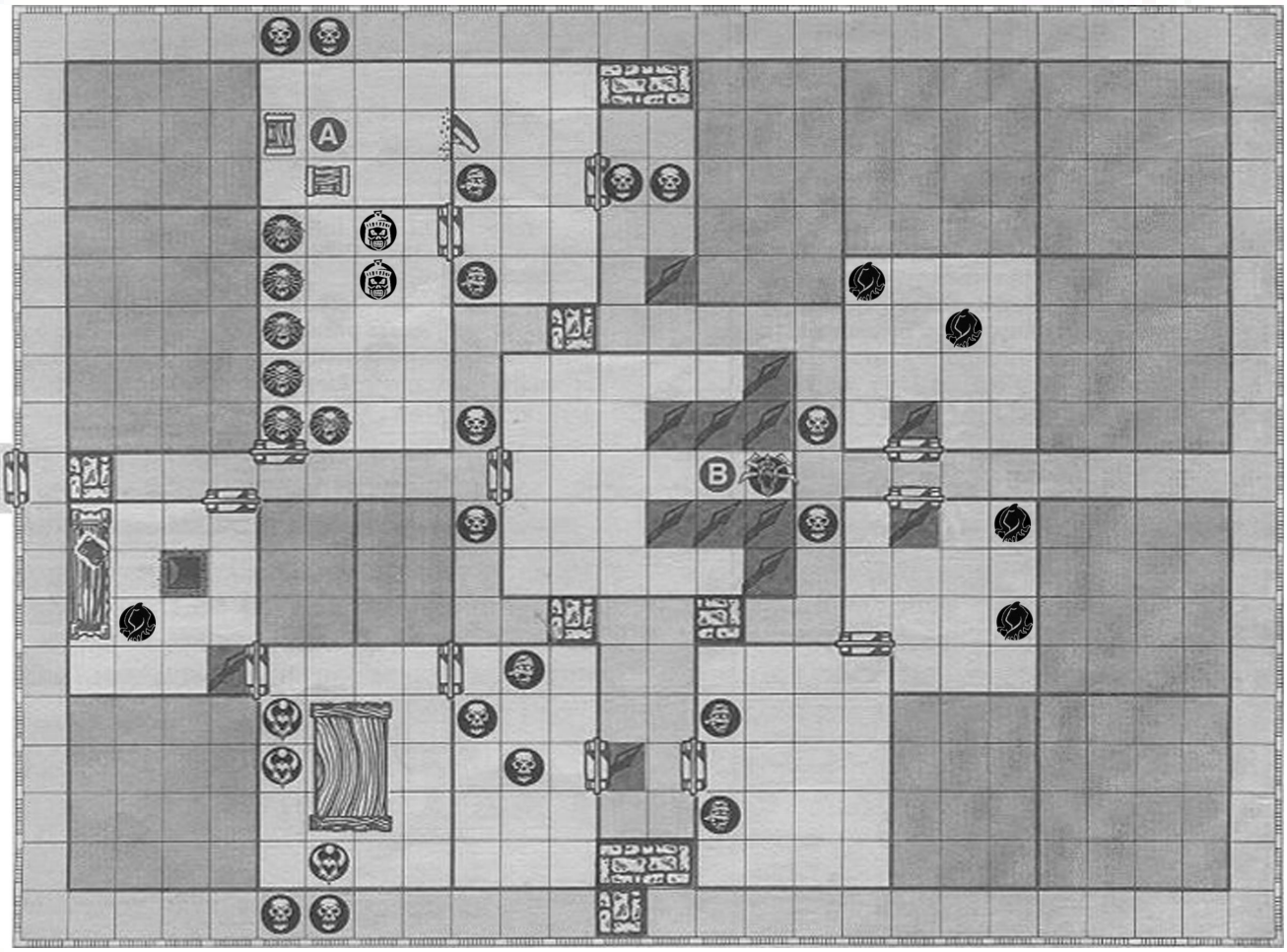
Reto 4: Los salones de la Visión

"El rey Agrain fue uno de los más grandes gobernantes en un tiempo anterior al Caos. Aunque era un poderoso y temido guerrero, era célebre por su sentido de la justicia. Agrain llamó a poderosos magos para que construyesen un laberinto, al que llamaría Los Salones de la Visión. El secreto del laberinto residía en las Llaves de Agrain. Si sois capaces de regresar con las Llaves seréis recompensados con 400 monedas de oro."

A- Estas cuatro puertas son mágicas, y cada una está custodiada por una momia. Si los héroes matan a la momia, la puerta indicada desaparecerá (el Malvado Brujo debe quitarla del tablero).

B- Este es el corazón del laberinto. Cualquier héroe que revise el banco del alquimista encontrará las Llaves de Agrain. Al encontrarlas, todas las puertas desaparecidas deben volver a colocarse en su sitio. Ninguna momia atacará a un héroe con las Llaves. Si un jugador busca tesoros en esta habitación encontrará un pergamino de Bola de fuego y otro de Fuego de la ira.

Monstruo errante: Momia.



Reto 5: La puerta de Bellthor

"Aquí comienzan los auténticos dominios del Lord Brujo. En estas profundas cavernas ha creado su propia fortaleza subterránea en la que planea la destrucción del Imperio. Los Manuscritos de Lortom me han revelado que aquí se encuentra un terrible guardián, Bellthor, que vigila la entrada. Si queréis derrotar al guardián tendréis que trabajar todos unidos."

A- Cada cofre contiene 200 monedas de oro.

B- Una vez todos los héroes han entrado en esta habitación, la puerta desaparece dejándoles encerrados. La gárgola de esta habitación es Bellthor, y no puede mover, atacar o ser dañado hasta que la puerta no desaparezca.

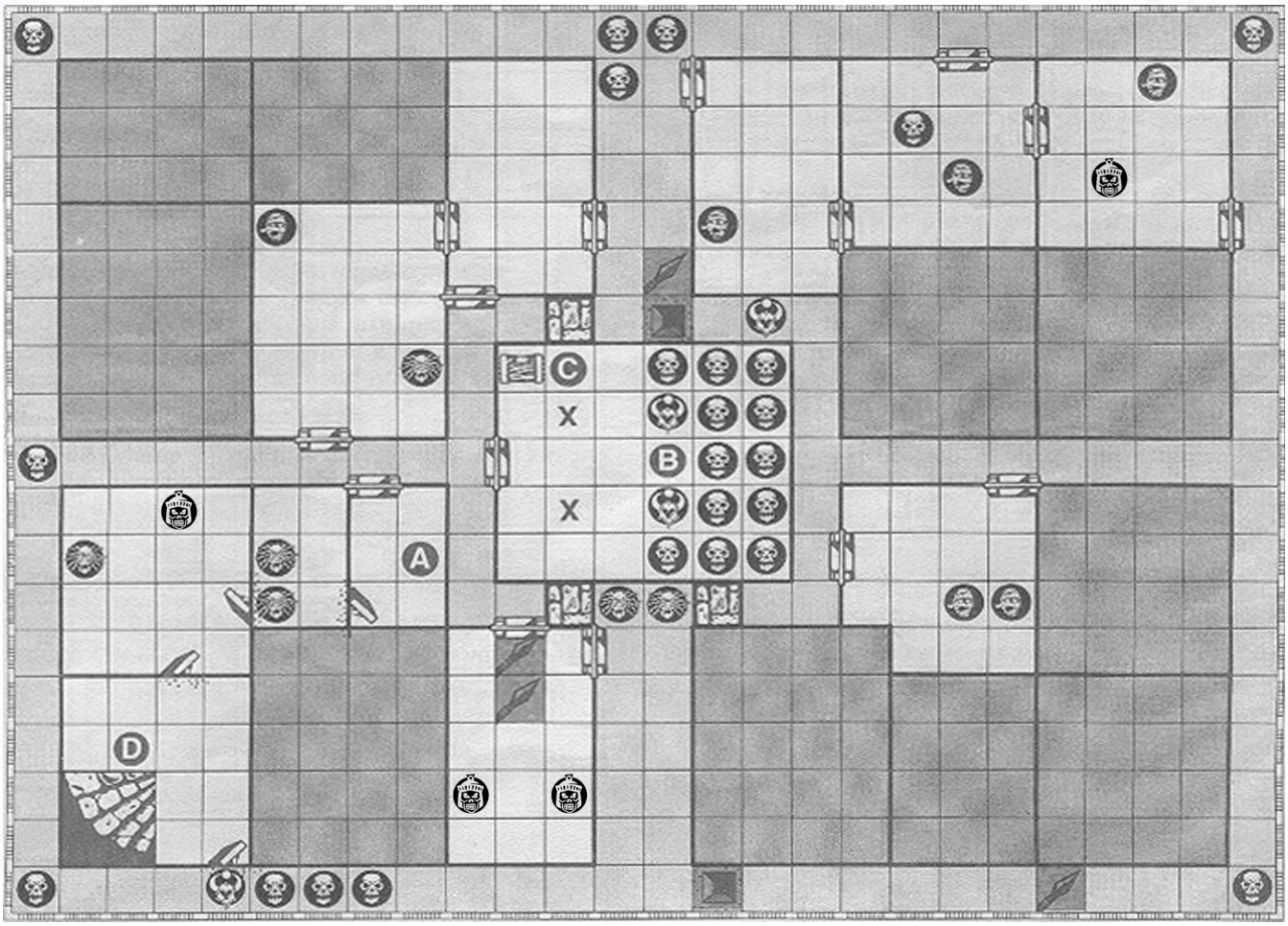
Si Bellthor muere, estallará llenando la habitación de gas venenoso, dejando a todos los héroes inconscientes. No hay forma de terminar exitosamente este reto. Todos los héroes inconscientes o que cayeron en el combate no están realmente muertos, si no capturados. Pasad al siguiente reto sin poder regresar a la ciudad.

Monstruo errante: Tumulario.

Bellthor

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 5
Mente 4

Especial: Además de mover y atacar, durante su turno puede atacar la voluntad de un héroe al que pueda ver. Tira dos dados de combate: por cada Calavera, el héroe pierde un punto de Mente.



Reto 6: Los salones de los muertos

"El Mago y el Enano despiertan en una fría celda. Reponiéndose de los terribles efectos del gas venenoso escuchan la voz de Mentor en sus cabezas. ¡El Lord brujo os ha secuestrado! Tiene en algún lugar a vuestros compañeros, donde los tortura para después acabar con ellos. Debéis rescatarlos y huir por la escalera espiral."

Diles a los jugadores que sólo el Enano y el Mago tendrán turnos hasta que el Elfo y el Bárbaro sean encontrados.

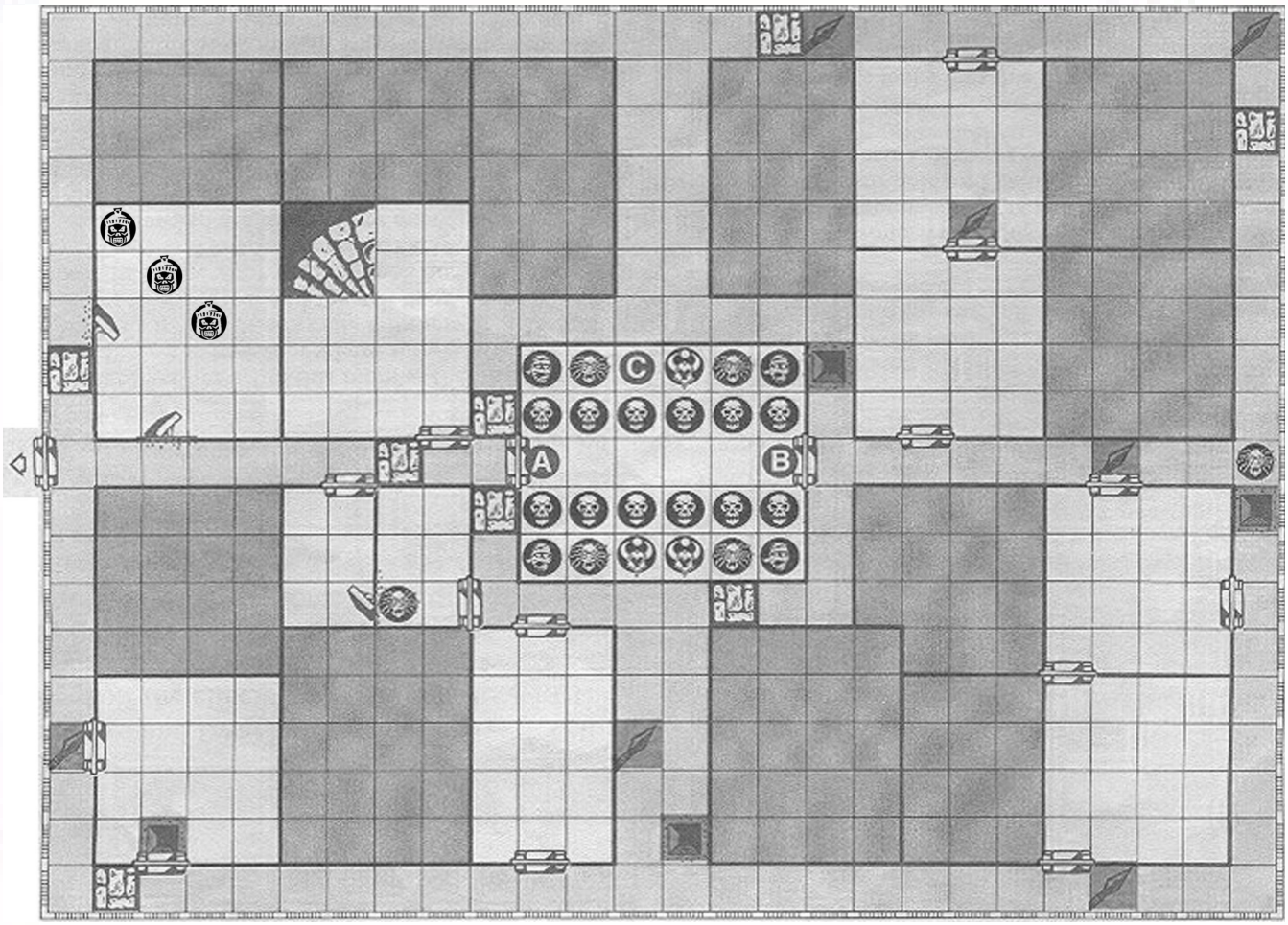
A- Al inicio de la aventura coloca aquí al Enano y al Mago. Diles que Mentor acaba de conjurar un poderoso hechizo que hace hervir la cerradura, liberándoles. Todo el equipo de los héroes se encuentra en el suelo, fuera de la celda, aunque todo su oro ha desaparecido.

B- Aquí se encuentra el Lord Brujo torturando al Bárbaro y al Elfo. Cuando se abra la puerta, diles que el Lord Brujo suelta una maldición y desaparece en una nube de humo. Coloca al Bárbaro y al Elfo en las casillas marcadas con una X: ya son libres de actuar y mover, aunque no tienen su equipo.

C- En el cofre se encuentra todo el equipo del Bárbaro y del Elfo, aunque todo su oro ha sido saqueado.

D- Esta es la escalera de salida.

Monstruo errante: Tumulario.



Reto 7: La Legión Olvidada

"Habéis logrado escapar de las garras del Lord Brujo, aunque este ya no os persigue: los salones que atravesáis están custodiados por la Legión Olvidada, las fuerzas de élite del Lord Brujo. Son liderados por Skulmar. Son temibles en combate, y sus cuerpos muertos están cubiertos por cicatrices de un millar de batallas, cada una de ellas una victoria para el Caos. Tan sólo estaréis seguros al atravesar la puerta de salida."

Los héroes comienzan en la escalera espiral. Todos los Guerreros del Caos en este reto son muertos vivientes: son No muertos, tienen Mente 0 y pueden tirar un dado más de defensa.

A- Cuando se abra esta puerta, diles a los héroes que los monstruos de la habitación son la Legión Olvidada, y están atrapados en hielo mágico que no puede ser roto por ningún arma.

B- Cuando se abra esta puerta, diles a los héroes que el hielo mágico se ha roto y los monstruos están libres. Ya pueden mover y actuar durante el turno del Malvado Brujo.

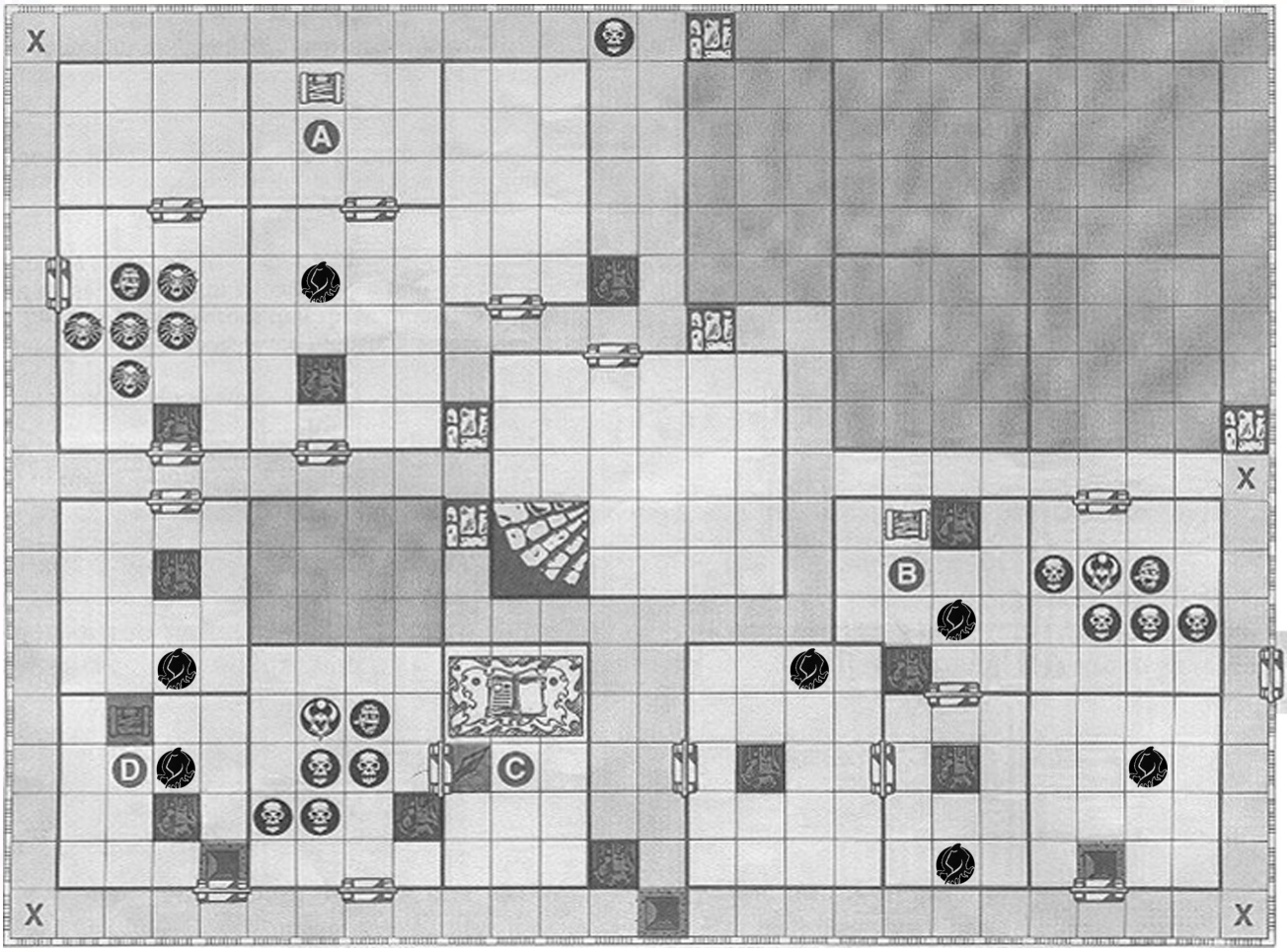
C- Aquí se encuentra Skulmar, Capitán de la Legión Olvidada. Si los héroes matan muchos monstruos, Skulmar tratará de huir a través de la escalera espiral. Si los héroes buscan tesoro en esta habitación, encontrarán las Botas de liebre de Laurelorn (tesoro de reto).

Monstruo errante: Guerrero del Caos.

SKULMAR

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 5
Mente 0

Especial: No muerto. Cada vez que Skulmar ataque, añade una Calavera al resultado de su tirada de ataque. Skulmar conoce el hechizo "Escape", el hechizo "Convocar no muertos" y otros 4 hechizos de Magia del Caos.



Reto 8: Las Cavernas prohibidas

"Ningún hombre vivo ha entrado en las Cavernas Prohibidas hasta hoy: incluso los Manuscritos de Lortom pueden decirme bien poco de lo que se oculta más allá. Se dice que las cavernas están plagadas de muertos vivientes, los sirvientes de Morcar. Debéis tener cuidado también con las propias cavernas, pues pueden desplomarse sobre vosotros sin previo aviso. Debéis hallar la puerta de salida para continuar hacia la corte del Lord Brujo. "

Los héroes comienzan en la escalera espiral. Todos los Guerreros del Caos en este reto son muertos vivientes: son No muertos, tienen Mente 0 y pueden tirar un dado más de defensa. Al inicio de cada turno del Malvado Brujo, toma 2 monstruos No muertos y los coloca en cualquiera de las casillas marcadas con una X. Pueden mover y actuar ese turno.

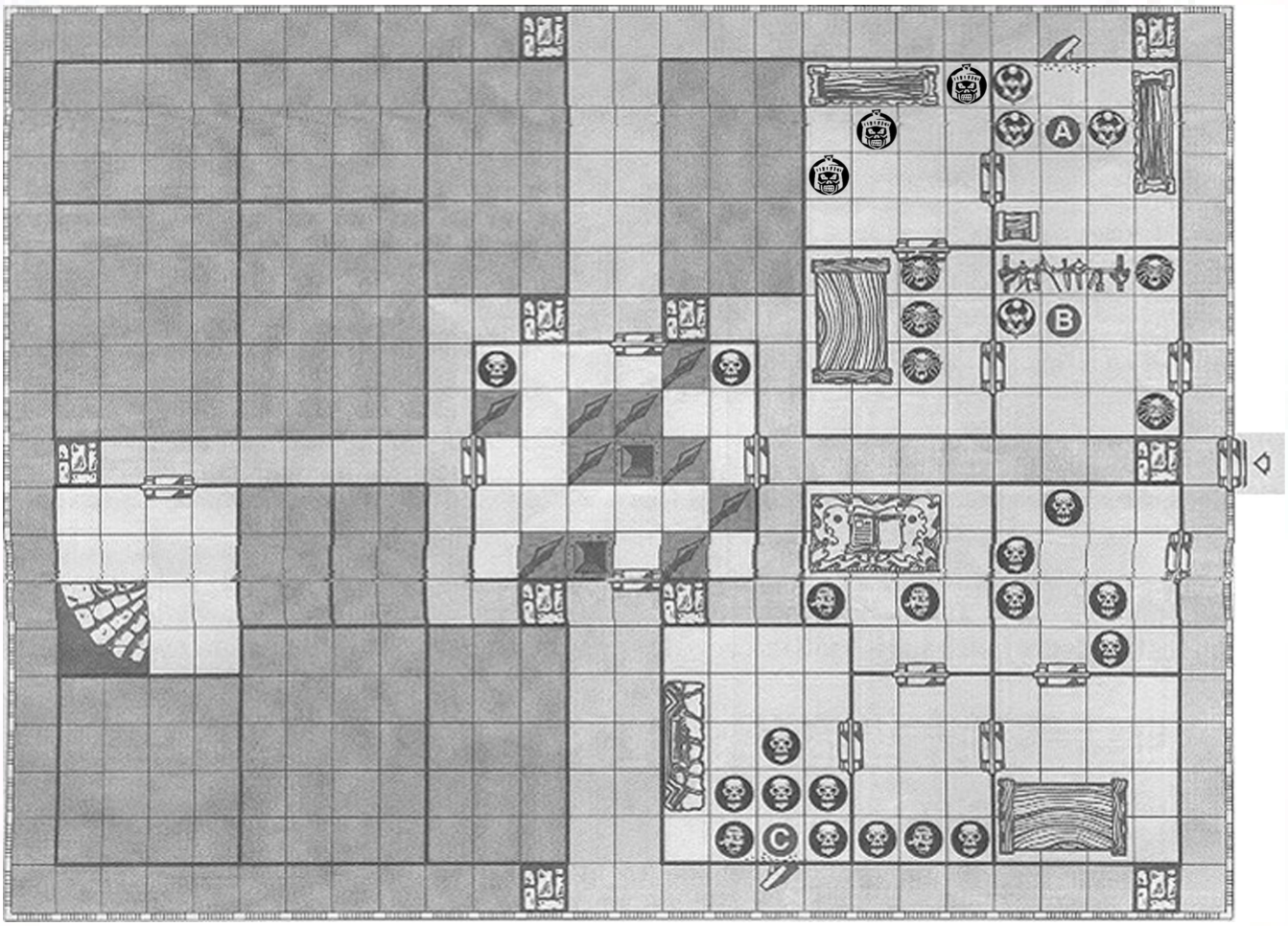
A- El cofre contiene 2 Antídotos y 300 monedas de oro.

B- El cofre contiene 10 monedas de oro: además, cuando se abre, coloca 2 fantasmas en la habitación.

C- Si un héroe revisa la mesa del brujo encontrará dos Pergaminos: uno con Cura corporal y otro con Valentía.

D- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 300 monedas de oro.

Monstruo errante: Guerrero del Caos.



Reto 9: La última puerta

"Esta es la última puerta antes de alcanzar la corte del Lord Brujo. Los pasajes que conducen a ella están guardados por Guerreros del Caos de la Guardia de Perdición, la élite de Morcar. Estos poderosos paladines de la oscuridad guardan a Kessandria, la Reina Bruja. Debéis abriros camino y acabar con la Reina Bruja, y hallar la escalera para escapar."

A- Estos Guerreros del Caos son de la Guardia de la Perdición. Todos llevan Armas embrujadas (con lo que atacan con 5 dados), y les basta con obtener un único Escudo negro para defender TODAS las calaveras de un ataque. El cofre contiene el Brazalete de sanación (tesoro de reto).

B- El Guerrero del Caos también es de la Guardia de la Perdición (como los anteriores). Si un jugador revisa la armería encontrará una Espada de doble filo.

C- Esta es la cámara de Kessandria. Si pierde la mitad de sus puntos de Cuerpo, tratará de escapar, para lo que abrirá la puerta secreta a su espalda. Abrirá las puertas que necesite en su huida hasta la escalera espiral.

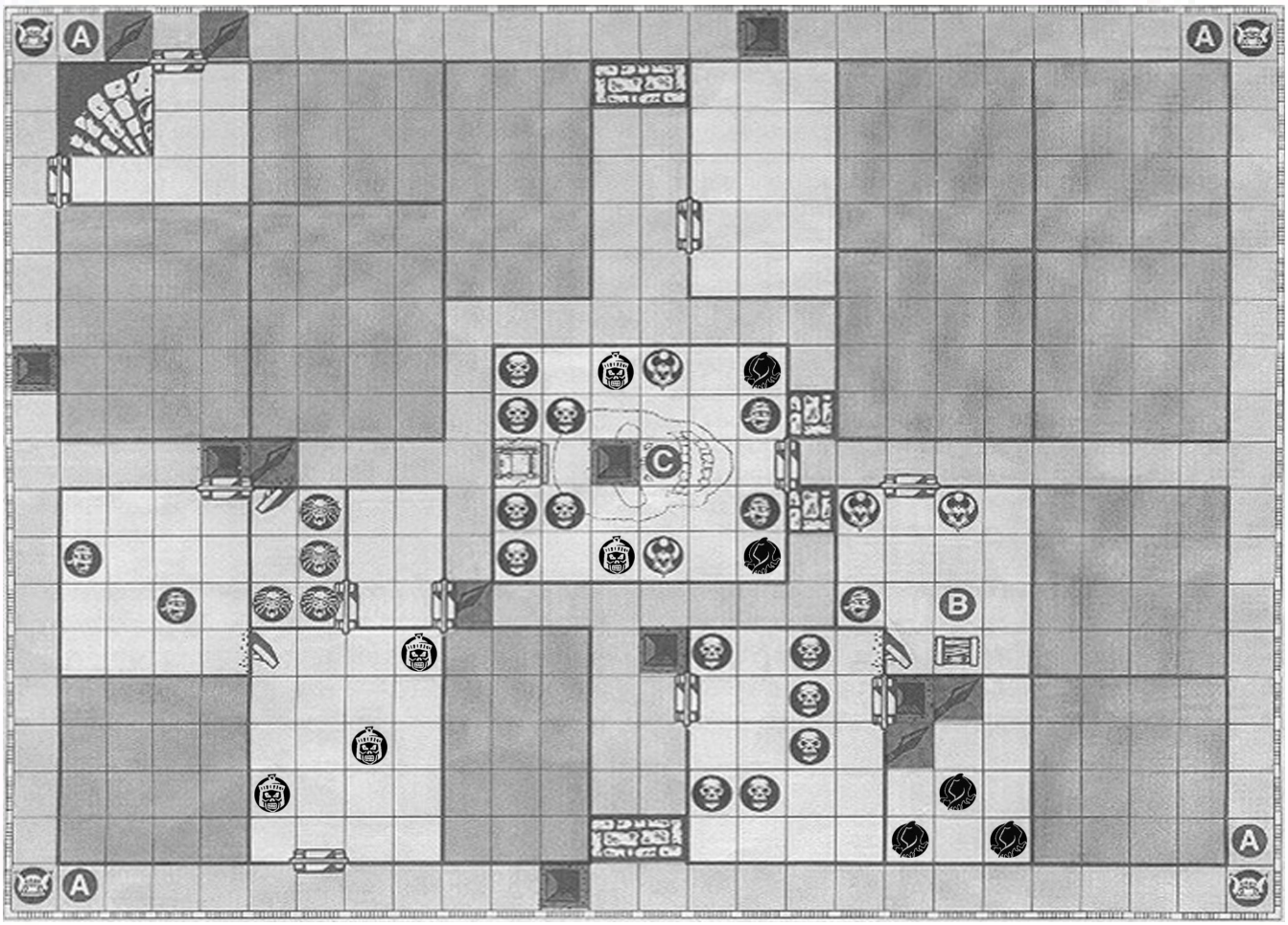
D- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 300 monedas de oro.

Monstruo errante: Guerrero del Caos (de la Guardia de Perdición).

KESSANDRIA

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 4
Mente 7

Especial: Inmune a todos los hechizos salvo la Magia del fuego. Conoce el hechizo "Convocar no muertos" (que puede lanzar 2 veces) y otros 8 hechizos de Magia del Caos.



Reto 10: La corte del Lord Brujo

"El Lord brujo ha vigilado atentamente vuestro avance. Ha tratado de destruiros en repetidas ocasiones, pero siempre habéis salido triunfantes. Ahora se encuentra en su salón del trono: debéis encontrarlo y vencerlo de una vez por todas."

A- Estos orcos son estatuas de piedra, y no pueden ser dañadas ni atravesadas. Durante el turno del malvado brujo, cada estatua atacará con un rayo de fuego a cualquier héroe al que pueda ver, causándole 2 puntos de daño de Cuerpo: el héroe puede tirar para defender con dos dados, anulando un daño por cada escudo.

B- El cofre contiene 2 Pociones de curación y 2 Agua de vida

C- Aquí el Lord Brujo aguarda el conflicto final. Su poder ha crecido. Los Guerreros del Caos son de la Guardia de la Perdición (como en el reto anterior). Si los héroes buscan tesoro, hallarán 500 monedas de oro.

Monstruo errante: Momia.

Lord Brujo (3)

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 6
Mente 6

Especial: No muerto. No puede ser dañado salvo con el Filo del Espíritu. Al inicio de cada turno recupera un punto de Cuerpo perdido, y coloca un esqueleto o zombi en una casilla vacía que pueda ver: ese esqueleto o zombi podrá mover y actuar ese turno. Conoce todos los hechizos de Magia del Caos.

EPÍLOGO

"Amigos míos, tenemos mucho que agradeceros. El Lord Brujo ha sido derrotado, y duerme el sueño de la muerte bajo tierra, junto a sus legiones. La terrible magia que los controlaba se ha debilitado, y gracias a esta gran victoria podemos disfrutar de un tiempo de respiro.

Ahora que el enemigo es más débil, nosotros debemos ser más fuertes. Los esbirros del Lord Brujo que escaparon seguramente busquen venganza contra quienes derrotaron a su señor. Skulmar escapó de las ruinas de Kalos con parte de las legiones no muertas y algunos de los libros de conjuros del Lord Brujo. Temo que no pase mucho tiempo hasta que tengamos que confrontar a Skulmar y acabar con su amenaza para siempre.

Kessandria, la Reina Bruja, también logró escapar, malherida. Seguramente se recupere de sus heridas y trate de despertar de nuevo a su señor, aunque los sellos mágicos que lo mantienen bajo tierra son poderosos. Pero por lo pronto descansad, héroes. El Emperador os aguarda en el Gran Palacio para una celebración en honor de vuestra gran gesta. Hasta que nos veamos de nuevo."



CUARTA CAMPAÑA: CONTRA LA HORDA DE OGROS

"Bienvenidos de nuevo, héroes. Ha transcurrido algún tiempo desde vuestras últimas victorias, y una nueva amenaza se cierne sobre las tierras del Imperio. Morcar no ha estado ocioso durante estos meses, y ha tramado un nuevo y terrible plan contra el Emperador.

Morcar ha logrado infiltrar una cábala de brujos del Caos en el clan de ogros de Dirgrusth: los ogros son criaturas feroces y primitivas, con una gran fuerza. Aunque estos seres se suelen mantener al margen de las guerras entre Morcar y el Imperio, los brujos de Morcar dirigidos por el hechicero del Caos Festral han logrado poner de su parte a este poderoso clan de ogros ganándose la lealtad de su señor, Dirgrusth, para la causa de Morcar.

Dirigidos por Festral y sus brujos, los ogros han lanzado incursiones contra las tierras del Imperio. Han aparecido en gran número, acompañados de orcos, goblins y otras criaturas de la oscuridad, devastando pueblos y aldeas a su paso. Otros clanes de ogros se han ido uniendo a la horda de Dirgrusth, aumentando su terrible ejército. Los ejércitos del Imperio aún se están recuperando de la batalla de la Fortaleza de Kellar, y no pueden oponerse al terrible poder de la horda de ogros.

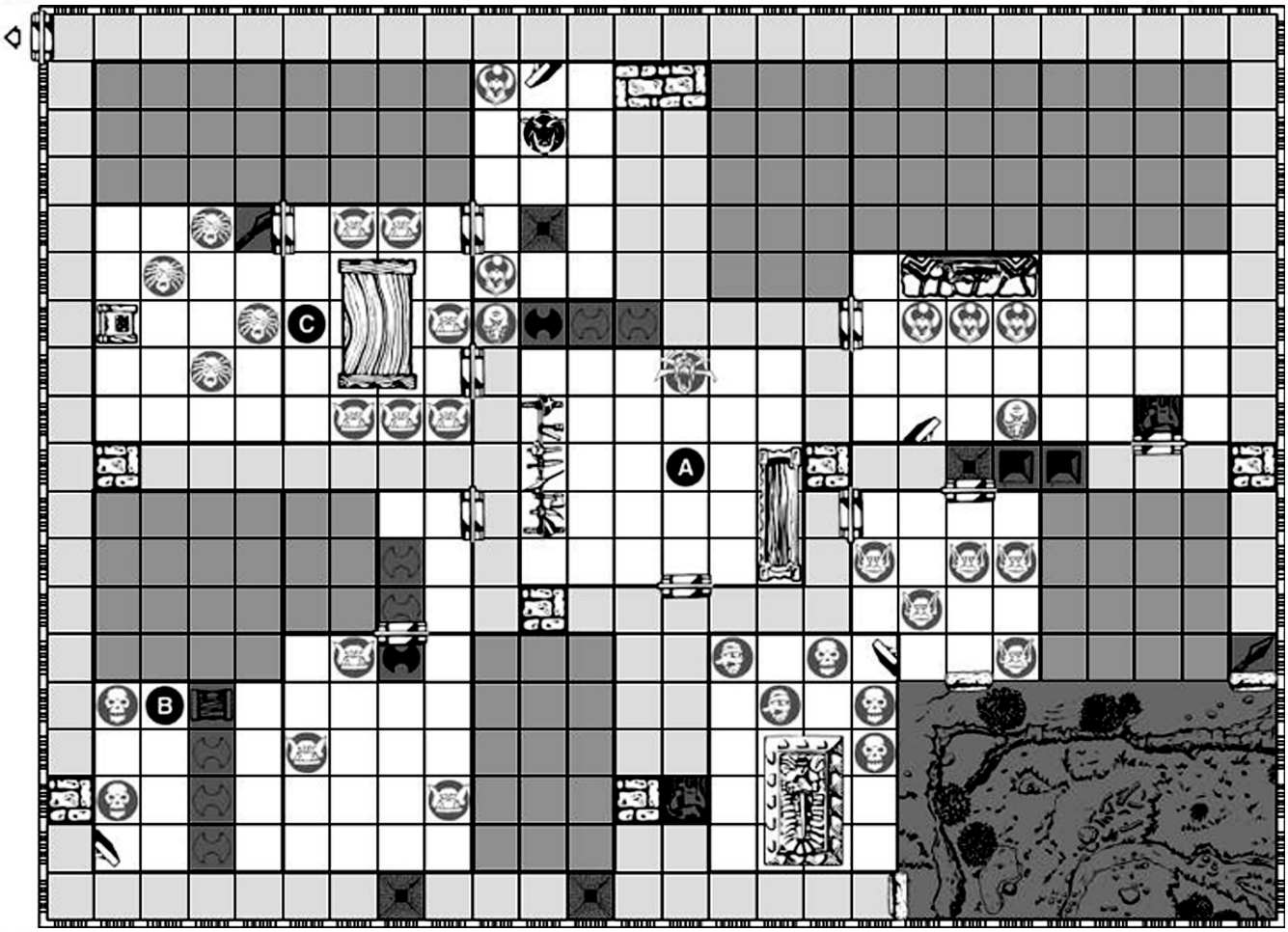
La amenaza de los ogros es grande, pero existe una amenaza mucho más sutil e insidiosa en ciernes: el poder de los brujos del Caos ha aumentado mucho, y tras consultar los Manuscritos de Lortom he descubierto que las fuerzas de Morcar deben haber encontrado el antiguo Pozo del Caos. Se trata de un agujero primigenio en la tierra del que surge el poder del Caos en estado puro. De aquí extraen poder los brujos de Morcar para amenazar al Imperio.

Por ello, héroes, el Emperador necesita vuestra ayuda. Si queremos hacer frente a la amenaza de la horda de ogros, debéis infiltraros en su fortaleza subterránea y acabar con Festral el brujo del Caos y con Dirgrusth el señor de los ogros. Tan sólo de esa manera podréis quebrar la unidad de la horda de ogros y salvar al Imperio de esta terrible amenaza."



NOTAS DE LA CAMPAÑA

Esta campaña utiliza ciertas fichas y cartones propios, como la habitación con el puente o, la sala del Pozo del Caos. Se incluyen en el documento imprimible. El funcionamiento de las habitaciones especiales (si es que tienen alguna regla además de su efecto decorativo) se explica en los retos correspondientes.



Reto 1: La búsqueda de la fortaleza de los ogros

"Aquí comienza esta nueva aventura. Debéis encontrar la entrada a la fortaleza subterránea de los ogros, que se encuentra oculta en algún lugar de este sistema de cavernas. Pero id con cuidado: las criaturas de Morcar están vigilantes y habrán colocado trampas en el camino."

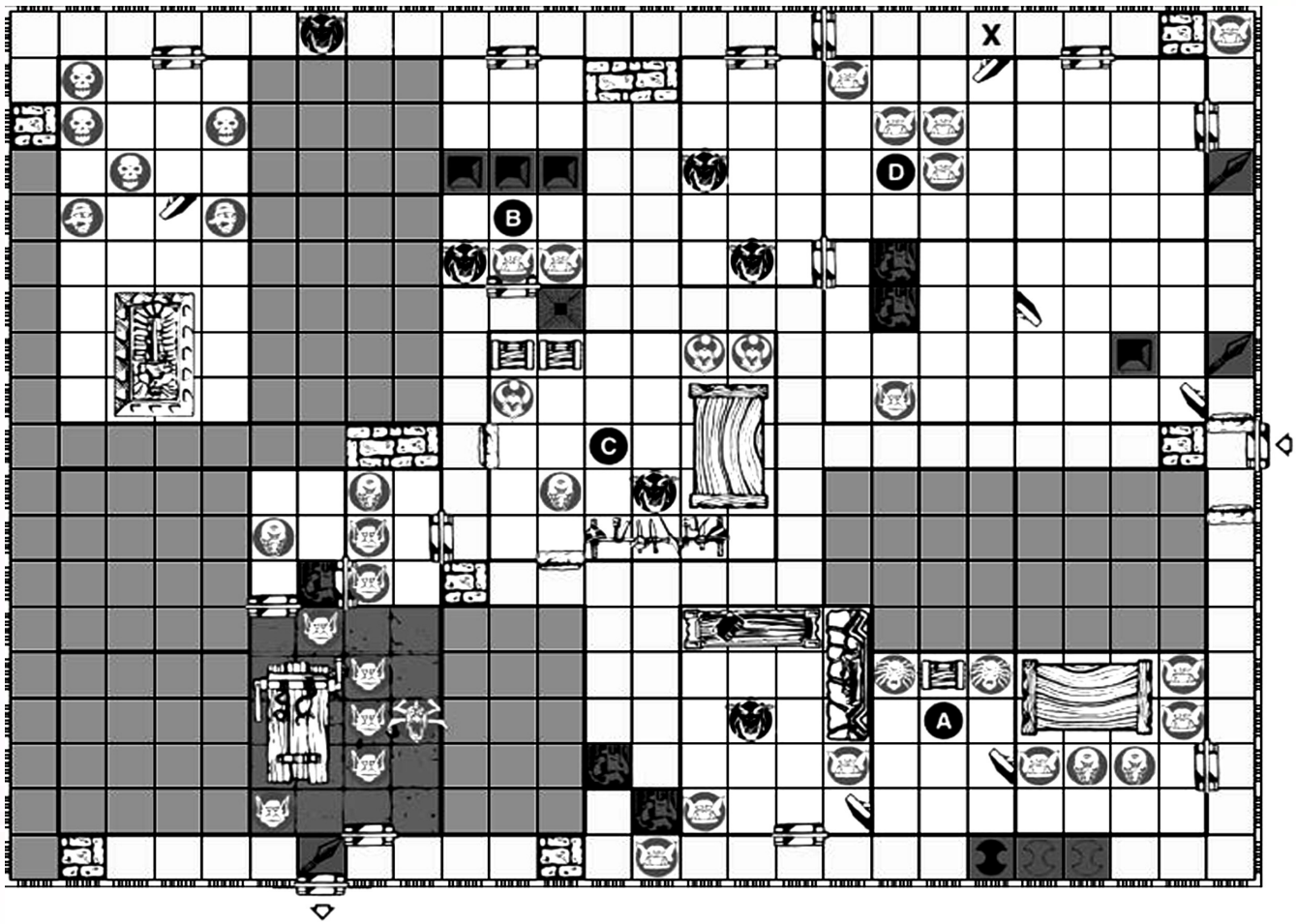
A- La gárgola de esta habitación está paralizada, y no puede mover, atacar o ser dañada hasta que no se haya revisado la armería o el armario. Tanto la armería como el armario contienen trampas paralizantes: cualquiera que los revise sin haber buscado y desarmado la trampa queda paralizado. Un héroe paralizado no puede mover, atacar, lanzar hechizos o llevar a cabo acciones o acciones especiales de ningún tipo; tan sólo podrá defenderse. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, deja de estar paralizado.

B- El cofre contiene 50 monedas de oro.

C- Todos los orcos de esta habitación están armados con lanzas, y pueden atacar en diagonal con 3 dados de ataque.

D- Este orco es una estatua de piedra. Durante el turno del Malvado brujo ataca a un héroe al que pueda ver con una llamarada (con 3 dados de ataque; el héroe puede tirar a defender normalmente). La estatua bloquea el camino hasta que sea destruida; tira 6 dados de defensa y tiene 3 puntos de Cuerpo, y es inmune a todos los hechizos y armas de proyectiles (arcos, ballestas y arrojadizas).

Monstruo errante: 3 goblins



Reto 2: Las cuevas exteriores

"Habéis logrado encontrar el camino subterráneo hasta la fortaleza de los ogros. Vuestra siguiente encomienda será hallar el puesto de mando del enemigo, donde tres poderosos guerreros del Caos de la Guardia de la Perdición enviados por Morcar organizan las incursiones de los ogros. El Emperador os recompensará con 200 monedas de oro por cada uno que logréis eliminar."

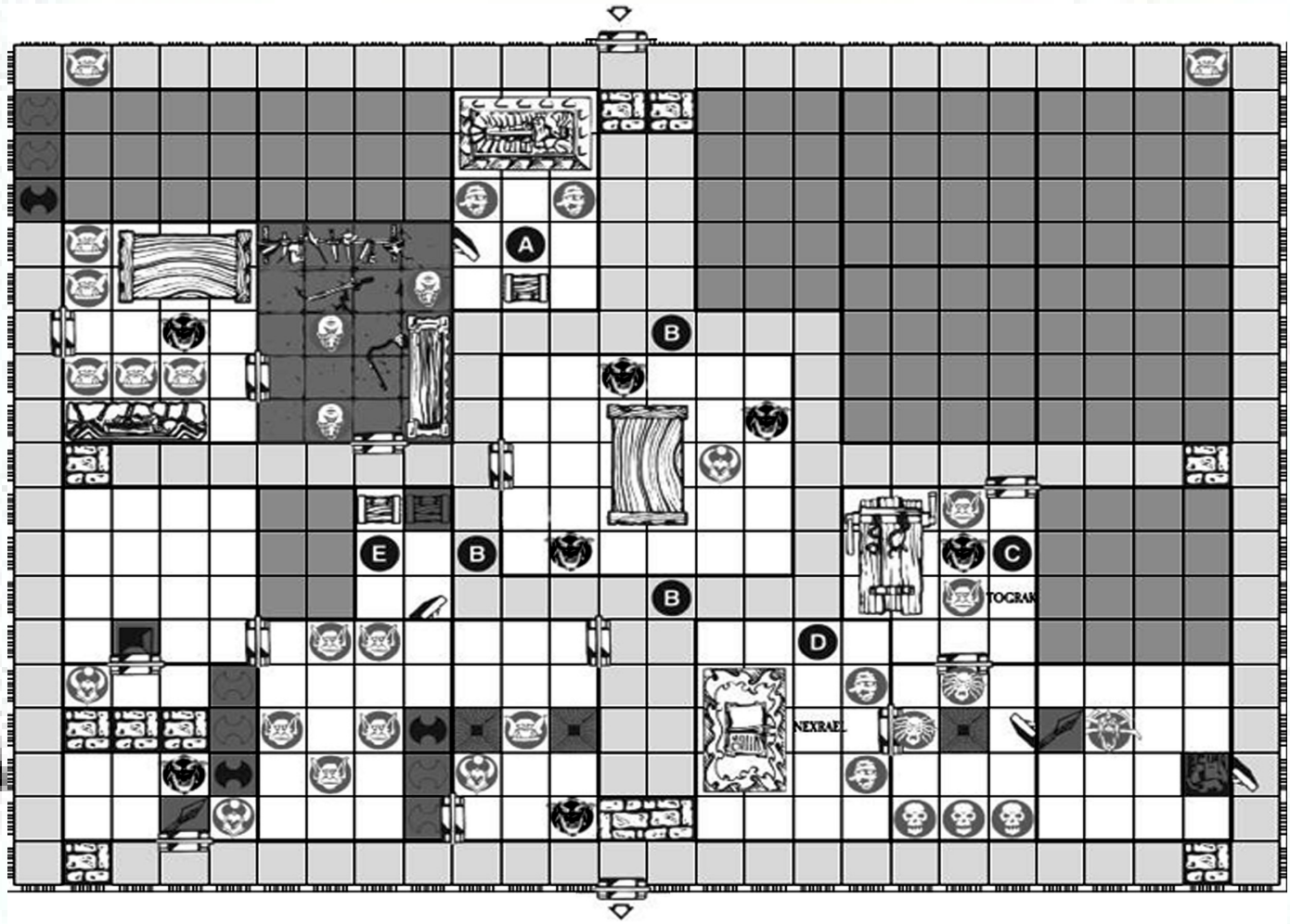
A- Al abrir este cofre se abrirán también las dos puertas secretas de esta habitación. El cofre contiene una esmeralda que vale 150 monedas de oro.

B- Los orcos de esta habitación tienen ballestas,con lo que atacan a distancia con 3 dados.

C- Este es el puesto de mando de los esbirros de Morcar. Los Guerreros del Caos son de la Guardia de la Perdición. Todos llevan Armas embrujadas (con lo que atacan con 5 dados), y les basta con obtener un único Escudo negro para defender TODAS las calaveras de un ataque. Un cofre contiene 200 monedas de oro y el otro contiene dos pociones de Agua de vida. Si los héroes revisan la armería encontrarán la Espada del Poder (tesoro de reto).

D- En cuanto un héroe pase por la casilla marcada con una X, el Malvado Brujo debe abrir la puerta secreta y colocar los monstruos de esta habitación.

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos.



Reto 3: Las madrigueras de la horda

"Para llegar a la fortaleza de Dirgrusth debéis abriros camino a través de las madrigueras que abrigan el poderío de las hordas de los ogros. Tened cuidado de no alertar demasiado de vuestra presencia, pues tendréis pocas posibilidades contra todo un ejército."

A- El cofre contiene una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que lo revise sin haber buscado y desarmado la trampa pierde 3 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). El cofre contiene 200 monedas de oro.

B- Al inicio de cada turno del Malvado Brujo en el que al menos un héroe se encuentre en estos corredores, debe tirar 1D6: si obtiene un resultado de 1 a 4 no pasa nada; pero si obtiene un 5 ó 6, los ogros habrán descubierto a los héroes. Coloca todas las puertas y monstruos sobre el tablero; además, en cada turno (incluyendo este) el Malvado brujo puede colocar un ogro y 1D6 orcos o goblins junto a la puerta de entrada a la mazmorra; podrán mover y actuar ese turno.

C- Este ogro es Tograk un Señor de los Ogros (ver "Bestiario del Malvado Brujo" en el reglamento.)

D- En esta habitación está Nexrael, uno de los brujos del Caos de Morcar.

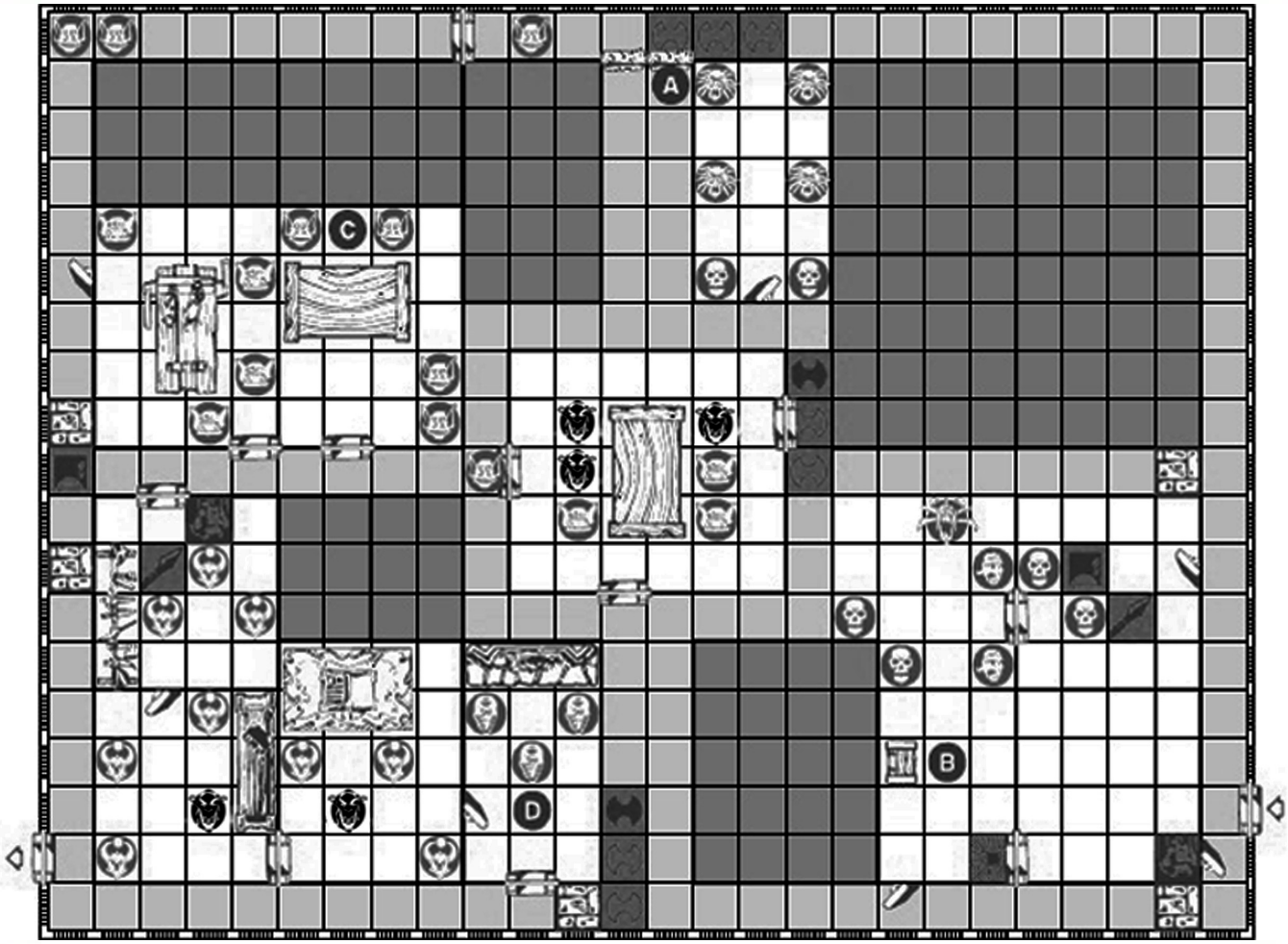
E- Ambos cofres contienen una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que los revise sin haber buscado y desarmado las trampas pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). Cada cofre contiene 100 monedas de oro y una Poción de curación.

Monstruo errante: 3 Orcos.

NEXRAEL

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 6

Especial: Conoce dos hechizos de "Aniquilar", el hechizo "Robar vida" y otros 5 hechizos de Magia del Caos.



Reto 4: Las salas de la carroña

"Esta vez os adentraréis en las profundidades de la fortaleza de los ogros. Antes de que podáis alcanzar vuestro objetivo debéis causar todo el daño que podáis a la horda de los ogros. El Emperador os recompensará con 100 monedas de oro por cada uno de los ogros que logréis abatir."

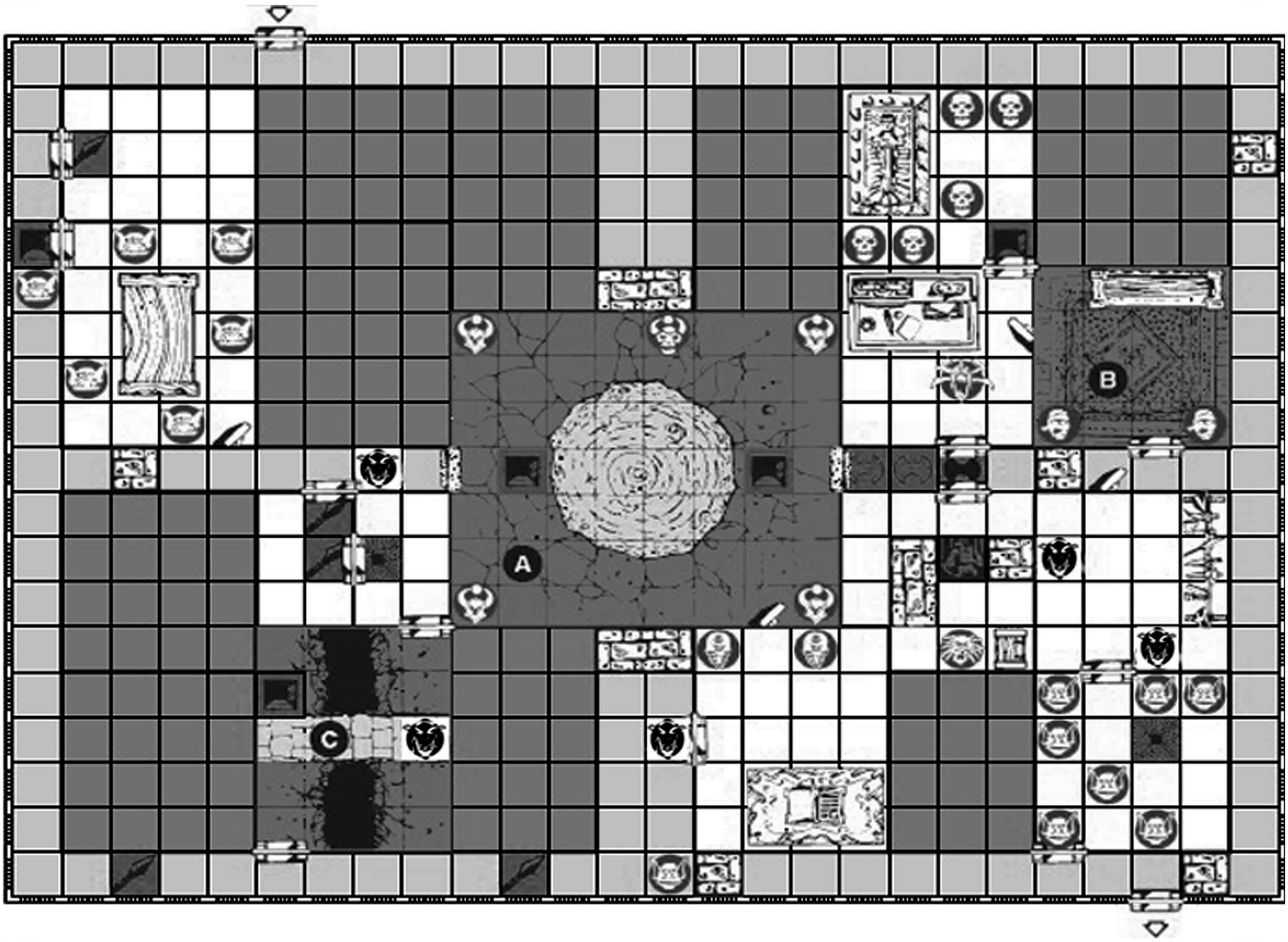
A- Si un héroe trata de abrir esta puerta se activará la trampa del hacha. Esta trampa no se puede activar de otra forma, ni descubrir con una acción de buscar trampas y puertas secretas.

B- Este cofre contiene 100 monedas de oro y una Pócima de Héroes.

C- Si los héroes buscan tesoros en esta habitación, seis goblins surgirán de la oscuridad. Actúan como monstruos errantes.

D- Si un héroe revisa la chimenea encontrará un Pergamino de Piel de Piedra y otro de Bola de Fuego.

Monstruo errante: 2 Fimir.



Reto 5: El pozo del Caos

"Caminad con cuidado, héroes, pues estáis muy cerca de la fuente de poder de los brujos del Caos. Debéis cerrar esa herida sangrante en la tierra derrotando a Festral, el brujo del Caos, y arrojando su anillo de fuerza al pozo del Caos."

A- Aquí se encuentra el Pozo del Caos: cualquiera que caiga en él está condenado. Los Guerreros del Caos son de la Guardia de la Perdición. Todos llevan Armas embrujadas (con lo que atacan con 5 dados), y les basta con obtener un único Escudo negro para defender TODAS las calaveras de un ataque. Si los héroes derrotan a Festral, encontrarán el Anillo. Un héroe puede arrojar el anillo al pozo desde una casilla adyacente usando una acción especial.

B- Si los héroes revisan el armario encontrarán una poción de Agua de vida y 40 monedas de oro.

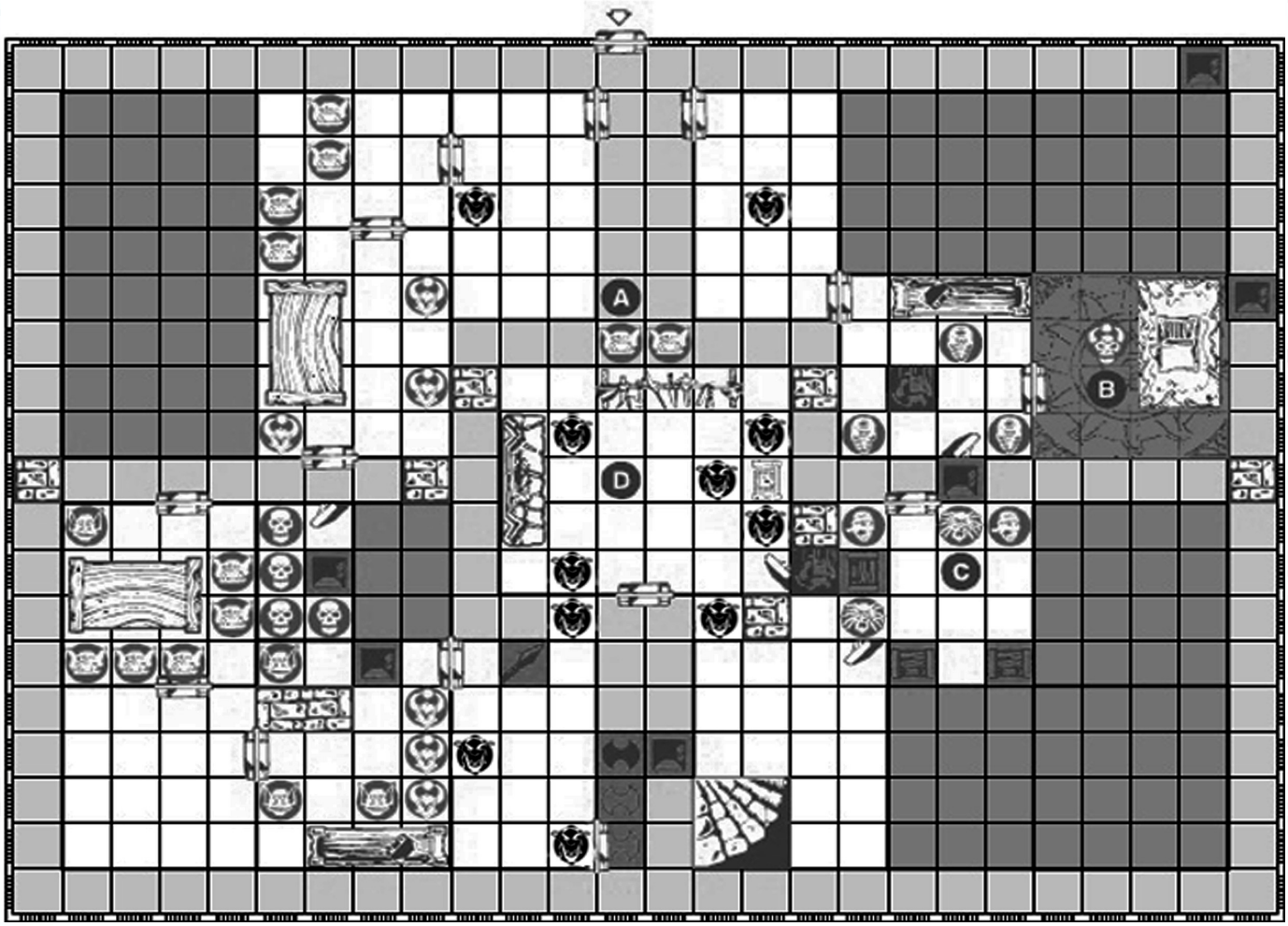
C- Este paso es peligroso. Un héroe que sufra daño en una de las dos casillas del paso debe tirar un dado de combate: si saca un Escudo negro, cae al fondo: sufre inmediatamente un daño de 3 puntos de Cuerpo, y debe gastar su próximo turno entero en salir.

Monstruo errante: 1 Ogro.

FESTRAL

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 5
Mente 8

Especial: Conoce todos los Hechizos del Caos. Si los héroes le lanzan un hechizo, tira un dado de combate: si obtienes una Calavera, el hechizo rebota, y afecta al héroe que lo lanzó.



Reto 6: La fortaleza del Lord Ogro

"Al fin habéis llegado a la fortaleza de los ogros, donde Dirgrusth, el señor de la horda ogra, dirige a sus huestes. Si conseguís matar al lord ogro romperéis la unidad de la horda y salvaréis al Imperio de su amenaza."

A- Estos orcos son veteranos guardianes, y tiran 2 dados más para defenderse. Además, están armados con ballestas, por lo que pueden atacar a distancia con 3 dados.

B- Esta es la cámara de Xenloth, un Brujo del Caos. Ver el "Bestiario del Malvado Brujo" en el reglamento.

C- Los tres cofres contienen una trampa con un dardo venenoso: cualquiera que los revise sin haber buscado y desarmado las trampas pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). Cada cofre contiene 150 monedas de oro.

D- Coloca a Dirgrusth en la casilla marcada con una "D". Si los héroes revisan la armería, encontrarán una corona enjoyada que vale 400 monedas de oro.

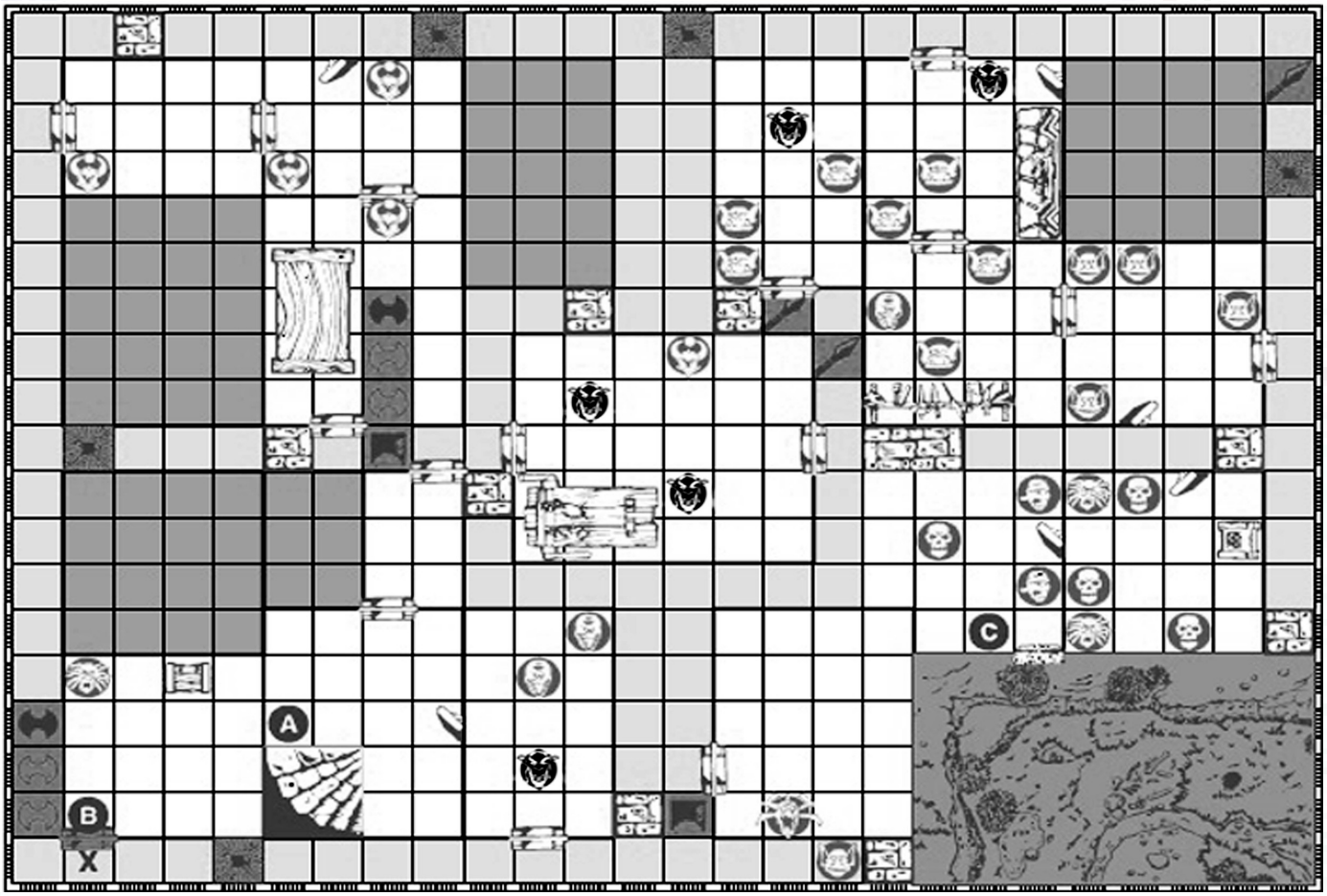
Monstruo errante: 1 Ogro.

Especial: Los héroes deben hallar la escalera espiral para salir; sin embargo, la escalera conduce directamente al siguiente reto, sin pasar por la ciudad (aunque los héroes curarán sus puntos de Cuerpo y Mente perdidos, y recuperarán sus hechizos).

Dirgrusth

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 7 dados
Defiende con 7 dados
Cuerpo 7
Mente 4

Especial: Ningún héroe podrá usar un Escudo para defender contra su ataque.



Reto 7: Huida a la superficie

"¡Mis alabanzas, héroes! Habéis logrado destruir a Dirgrusth, el señor de los ogros, y quebrantado el poder de su horda. Sin embargo, no podéis abandonaros al regocijo aún. Debéis escapar de la fortaleza, pues aún permanecéis en las profundidades y Morcar ya ha enviado refuerzos para destruiros. Debéis lograr escapar a la superficie."

Al inicio de cada uno de los turnos del malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un resultado de 1, 2, 3, 4 ó 5, elige una habitación del tablero, abre sus puertas y coloca los monstruos en esa habitación; pueden mover y actuar ese turno. Si obtiene un resultado de 6, elige 2 habitaciones y hace lo mismo en ambas.

A- Una vez los héroes han abandonado esta habitación, al comienzo de cada uno de sus turnos el Malvado Brujo coloca 3 orcos en la escalera: van armados con ballestas (por lo que pueden atacar a distancia con 3 dados) y pueden mover y actuar ese turno.

B- Si un héroe revisa el cofre, coloca un ogro en la casilla marcada con una X. El cofre contiene 10 monedas de oro.

C- Una vez los héroes han atravesado esta puerta están a salvo: los monstruos no pueden salir a la superficie.

D- El cofre contiene 200 monedas de oro.

Monstruo errante: 1 Ogro.

EPÍLOGO

"*Lo habéis logrado una vez más, héroes. Dirgrusth, el señor de los ogros, yace muerto bajo tierra. El poder de su horda está quebrado. Habéis logrado frustrar los pérfidos planes de Morcar una vez más, y el Imperio se encuentra a salvo.*

Sin embargo, lamento deciros que el brujo del Caos Festral logró escapar con vida de la fortaleza subterránea de los ogros. Sin duda ha huido a reunirse con su señor e informarle de su fracaso, de modo que no le auguro nada bueno a ese Festral.

Con la amenaza de la horda ogra sofocada por vuestra enorme gesta, el Imperio puede tener un respiro en la terrible guerra que se avecina. Sin embargo, no debemos confiarnos, pues seguro que Morcar ya está tramando su venganza contra vosotros por haber desbaratado sus malvados planes. Pero por ahora descansad, héroes. Hasta que nos volvamos a encontrar."



QUINTA CAMPAÑA: LOS HECHICEROS DE MORCAR

"Bienvenidos de nuevo, héroes. Tras vuestras gestas os ganasteis un merecido descanso, pero negras nubes de tormenta amenazan de nuevo al Imperio. Es hora de volver a tomar vuestras armas.

Morcar ha reunido a sus cuatro lugartenientes y los ha lanzado contra el Imperio. Se trata de cuatro poderosos brujos de gran astucia y experiencia, y su poder mágico está causando estragos en las tierras del Emperador. Con ellos van legiones de monstruos terribles: la marea de la oscuridad se aproxima, y el Imperio necesita cuatro grandes héroes que se enfrenten a los cuatro hechiceros de Morcar.

El primero de ellos es Zanrath, el Alto Mago de Sarako. Aunque tiene el aspecto de un anciano con una gran barba blanca, no dejéis que su frágil apariencia os engañe, pues su poder es grande y ha cometido muchas vilezas.

El segundo hechicero es Fanrax el Malicioso, un poderoso nigromante. Tiene poder sobre las huestes de los muertos, ya que en otro tiempo fue discípulo del mismo Lord Brujo.

El tercero de los brujos es Boroush, el Señor de las Tormentas. Suyo es el poder del rayo y la furia de lo salvaje, y detesta al Imperio y a la misma civilización.

El último de los hechiceros de Morcar es Grawshak, el chamán orco de las tribus del norte. Este brujo salvaje comanda las legiones de orcos, y su poder mágico es insidioso y feroz.

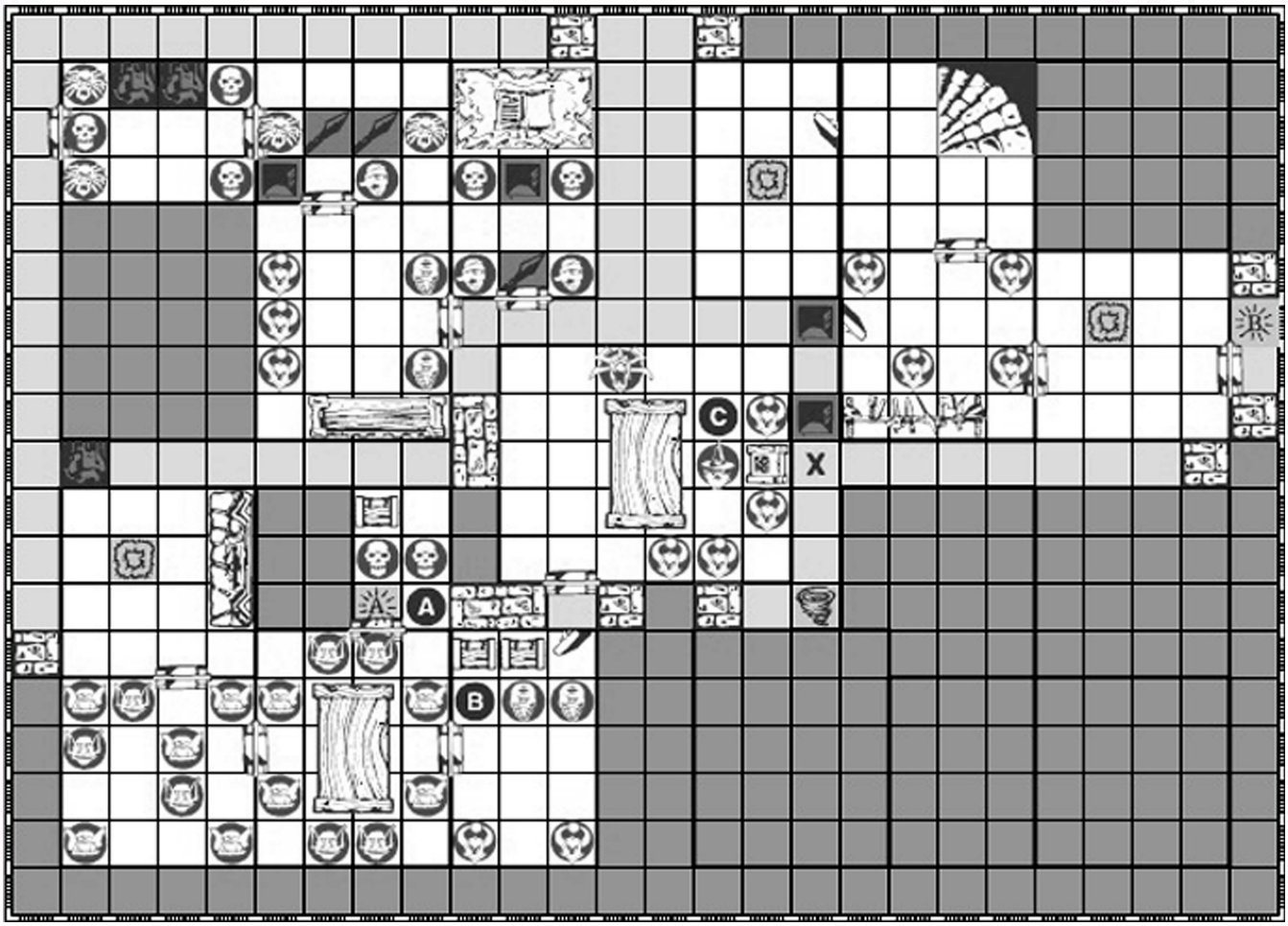
Morcar está convencido de que sus cuatro hechiceros tendrán éxito donde todos sus anteriores intentos han fracasado. Los brujos son temibles en batalla abierta, por lo que debéis buscar sus guaridas y enfrentaros a ellos en su propio cubil. Tan sólo así podréis librar al Imperio de esta terrible amenaza.

Id con cuidado, héroes: os enfrentaréis a los peligros más oscuros que podáis imaginar. Toda vuestra experiencia adquirida a lo largo de este camino será puesta a prueba. ¿Seréis capaces de vencer a los hechiceros de Morcar?"



NOTAS DE LA CAMPAÑA

Esta campaña utiliza ciertos hechizos especiales para los cuatro Hechiceros de Morcar: en la versión original venían presentados en forma de cartas, pero dado que cada taco de hechizos sólo se utiliza en dos de los retos de esta campaña, hemos decidido incluirlos como listas de hechizos al final de la campaña. Cuando el Malvado Brujo utilice un hechizo, tan sólo debe marcarlo a lápiz en la lista para llevar la cuenta de los hechizos que ha usado.



Reto 1: La torre del Alto Mago

"El primero de los lugartenientes de Morcar al que debéis derrotar es Zanrath, el Alto Mago de Sarako. Zanrath vive en una torre mágica, en lo más alto de las montañas de Tarak, guardado por su élite de Guerreros del Caos. Preparaos, héroes, para una terrible batalla de acero y brujería."

Todos los Guerreros del Caos de este reto conforman la guardia de élite de Zanrath, y son de la Guardia de la Perdición. Todos llevan Armas embrujadas (con lo que atacan con 5 dados), y les basta con obtener un único Escudo negro para defender TODAS las calaveras de un ataque.

A- El cofre contiene una poción de Agua de vida.

B- Ambos cofres contienen trampas con un dardo venenoso: cualquiera que los revise sin haber buscado y desarmado las trampas pierde 2 puntos de Cuerpo (puede usar un antídoto). Uno de los cofres contiene 200 monedas de oro, y el otro una poción de Agua de vida.

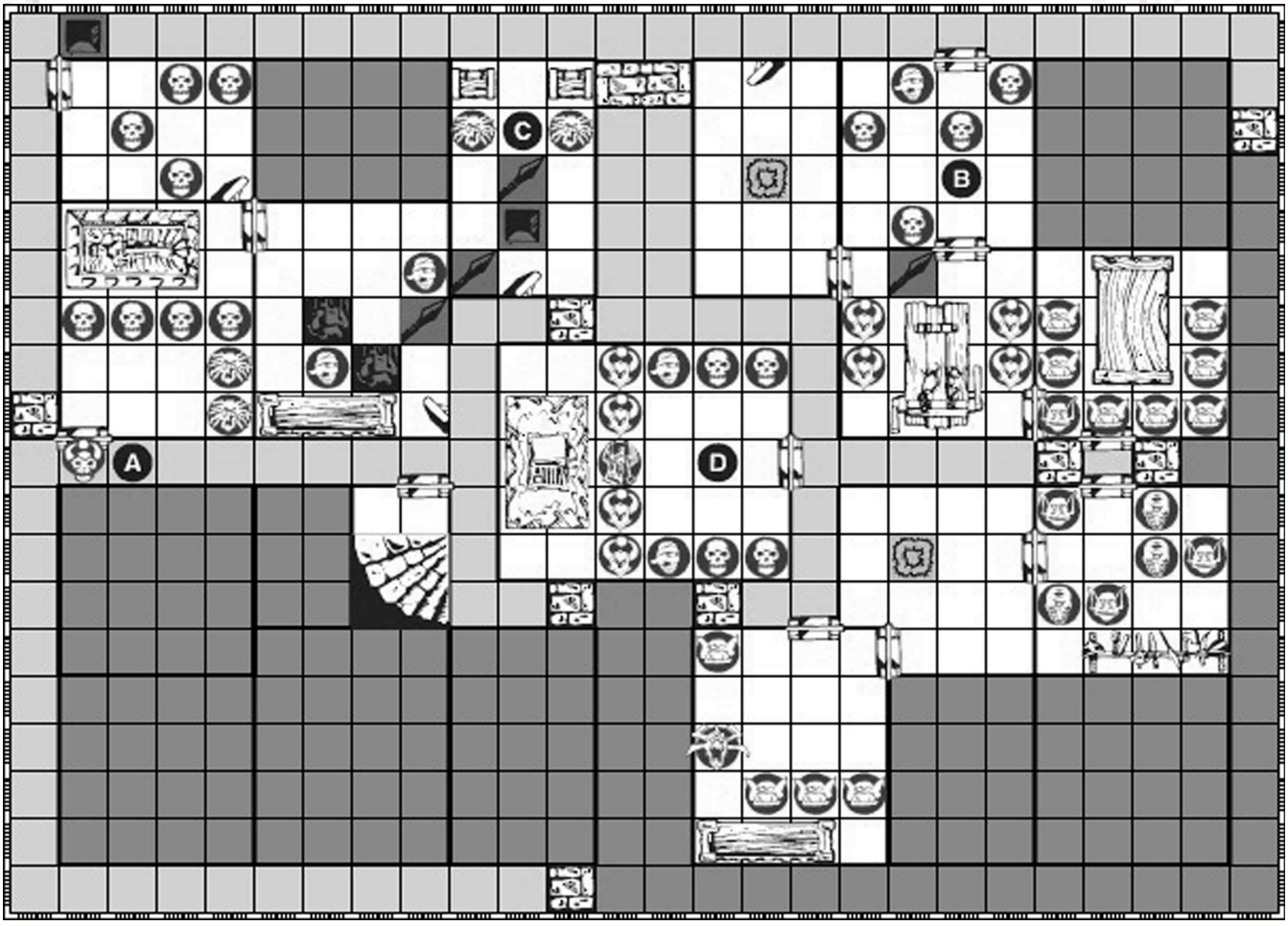
C- Aquí se encuentra Zanrath. Si un héroe busca tesoros en esta habitación encontrará 200 monedas de oro ocultas entre unas tablas.

Monstruo errante: 2 Guerreros del Caos (de la Guardia de Perdición).

Zanrath

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 5
Mente 8

Especial: Conoce todos los Hechizos del Gran Mago



Reto 2: La cripta del Nigromante

"Reunid todo vuestro valor, héroes, pues debéis viajar al más terrible de los lugares para hallar a vuestro siguiente enemigo, Fanrax el Malicioso, un terrible nigromante. Se oculta en una antigua cripta, en un cementerio olvidado medio hundido en los traicioneros pantanos del Bosque Tenebroso. Sed cautos, pues Fanrax lucha con las fuerzas de los vivos y de los muertos."

Todos los Esqueletos de este reto son creaciones especiales de Fanrax, y tiran un dado adicional de combate tanto para atacar como para defenderse.

A- Esta es una estatua mágica del mismo Lord Brujo. La estatua no puede ser dañada de ninguna manera, y bloquea el camino. Durante el turno del Malvado Brujo, la estatua ataca con un rayo mortal a todos los héroes que pueda ver: el rayo es un ataque a distancia que tira 3 dados para atacar.

B- Esta habitación está llena de una niebla mortal. No pueden usarse armas de disparo dentro de la habitación o contra miniaturas dentro de la habitación. Todos los que no sean No muertos atacarán y defenderán con 2 dados menos mientras estén en esta habitación.

C- Cada cofre contiene 150 monedas de oro. Sin embargo, cuando un héroe revise cada cofre, coloca un Tumulario junto a él, que actuará como un Monstruo errante.

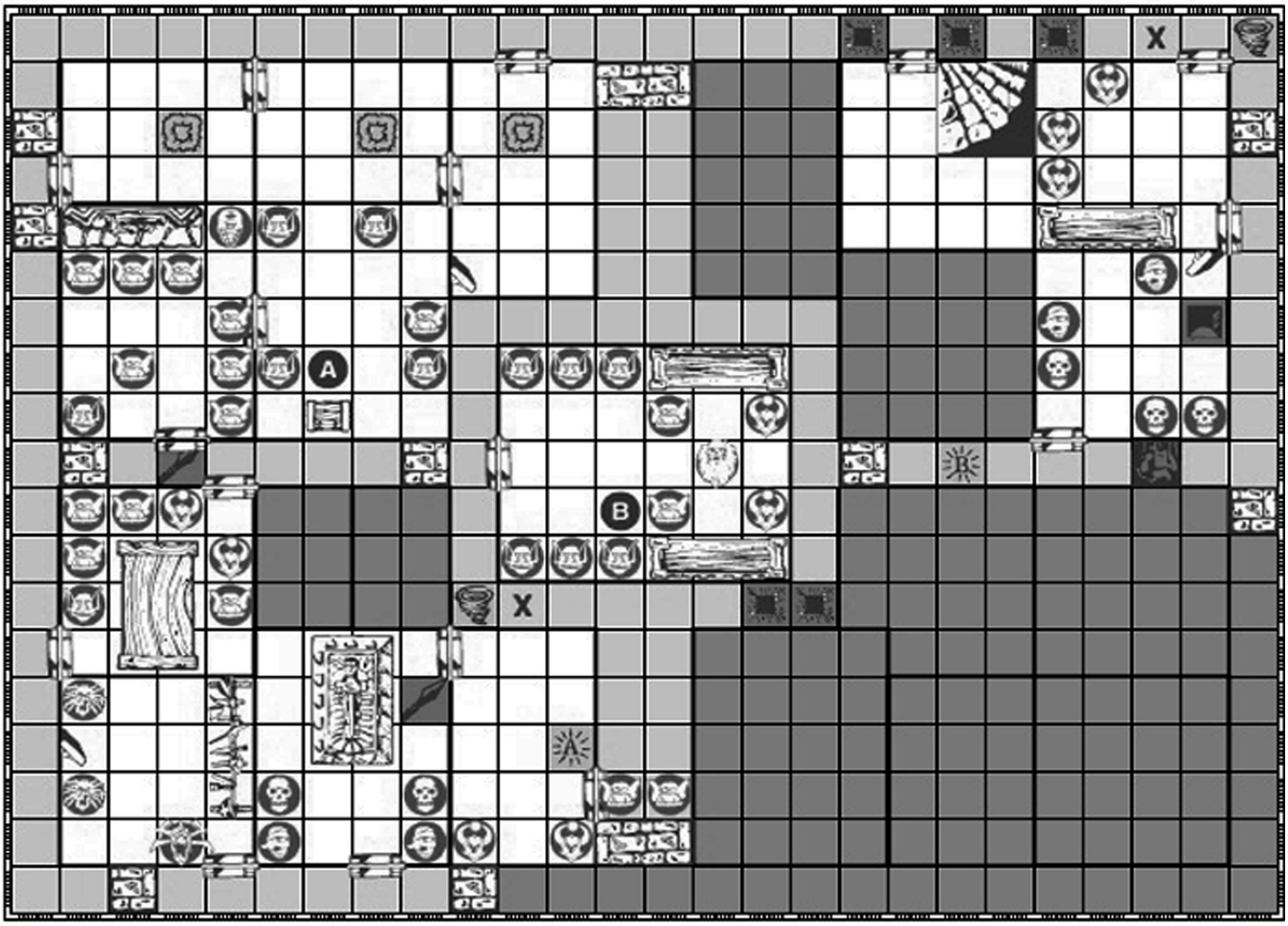
D- Aquí se encuentra Fanrax.

Monstruo errante: 3 Esqueletos.

Fanrax

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 5
Mente 7

Especial: Conoce todos los Hechizos del Nigromante



Reto 3: El 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, Señor de las Tormentas: él es el próximo de los lugartenientes de Morcar al que debéis enfrentaros. Tras escalar las escarpadas montañas para llegar a su fortaleza debéis atacar rápido, pues Boroush puede utilizar la fuerza de los elementos para deshacerse de intrusos indeseados."

Todos los Fimir de este reto son sirvientes de Boroush, tiran un dado de combate adicional para defenderse y tienen un punto de Cuerpo adicional. Además, conocen 2 hechizos del Caos cada uno en lugar de sólo uno.

A- El cofre contiene tres pociones de Agua de vida.

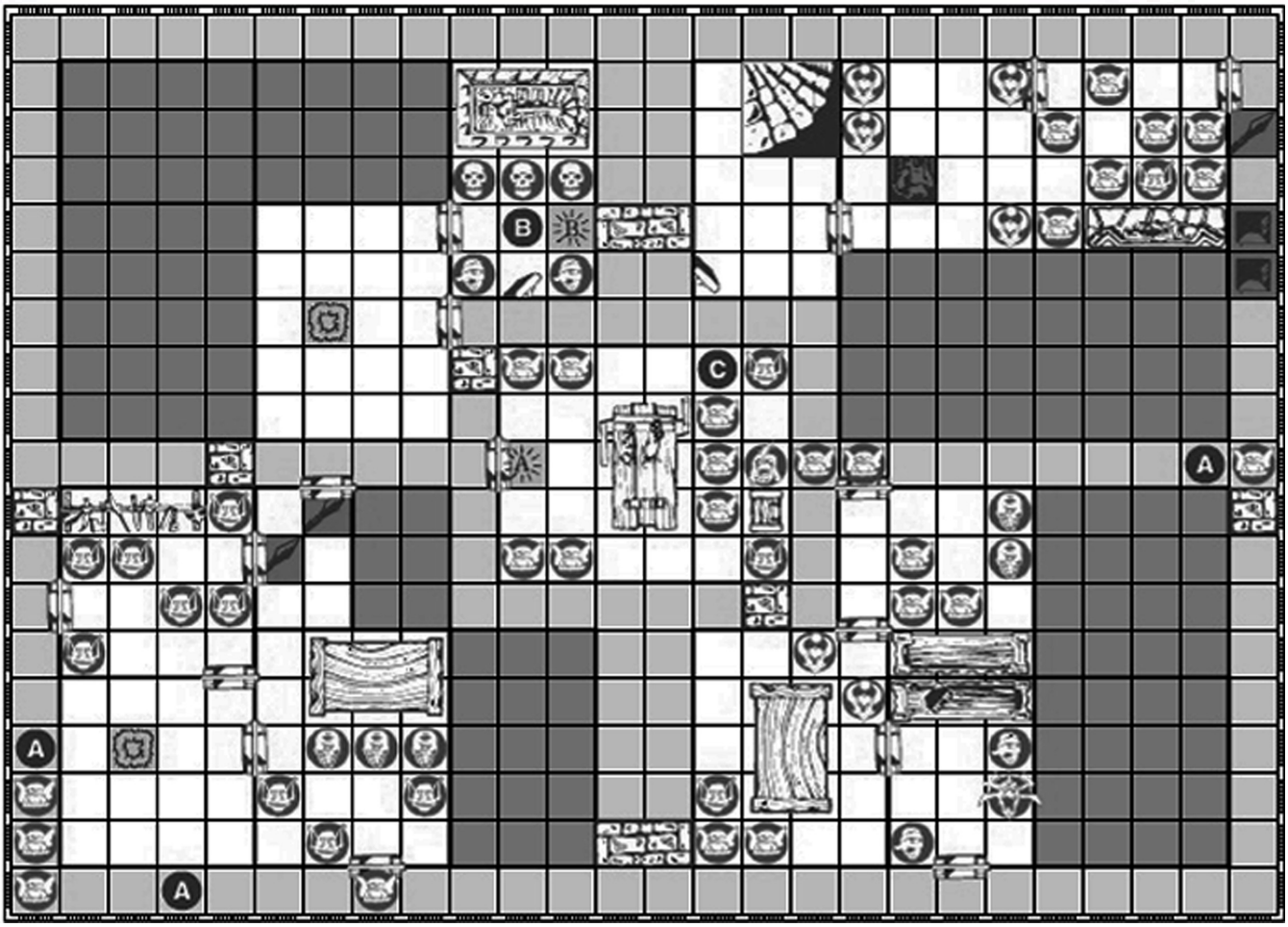
B- Aquí se encuentra Boroush. Si un héroe revisa los armarios encontrará. en cada uno de ellos una enorme gema que valen 150 monedas de oro cada una.

Monstruo errante: 2 Fimir

BOROUSH

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 5
Mente 6

Especial: Conoce todos los Hechizos del Señor de las Tormentas



Reto 4: La guarida del Chamán de los orcos

"Aquella cueva oscura en la ladera es la entrada a la guarida de Grawshak, el chamán de los orcos del norte. Para llegar hasta él necesitaréis hacer acopio de todo vuestro valor y astucia, pues se ha rodeado de su guardia fanática de orcos dispuestos a morir para defender a su chamán."

Todos los Orcos de este reto son la guardia personal de Grawshak, y pueden tirar un dado de combate adicional para atacar.

A- Todos los orcos en este corredor están armados con ballestas, y pueden atacar a distancia con 3 dados.

B- Si un héroe revisa la tumba encontrará una corona enjoyada que vale 400 monedas de oro.

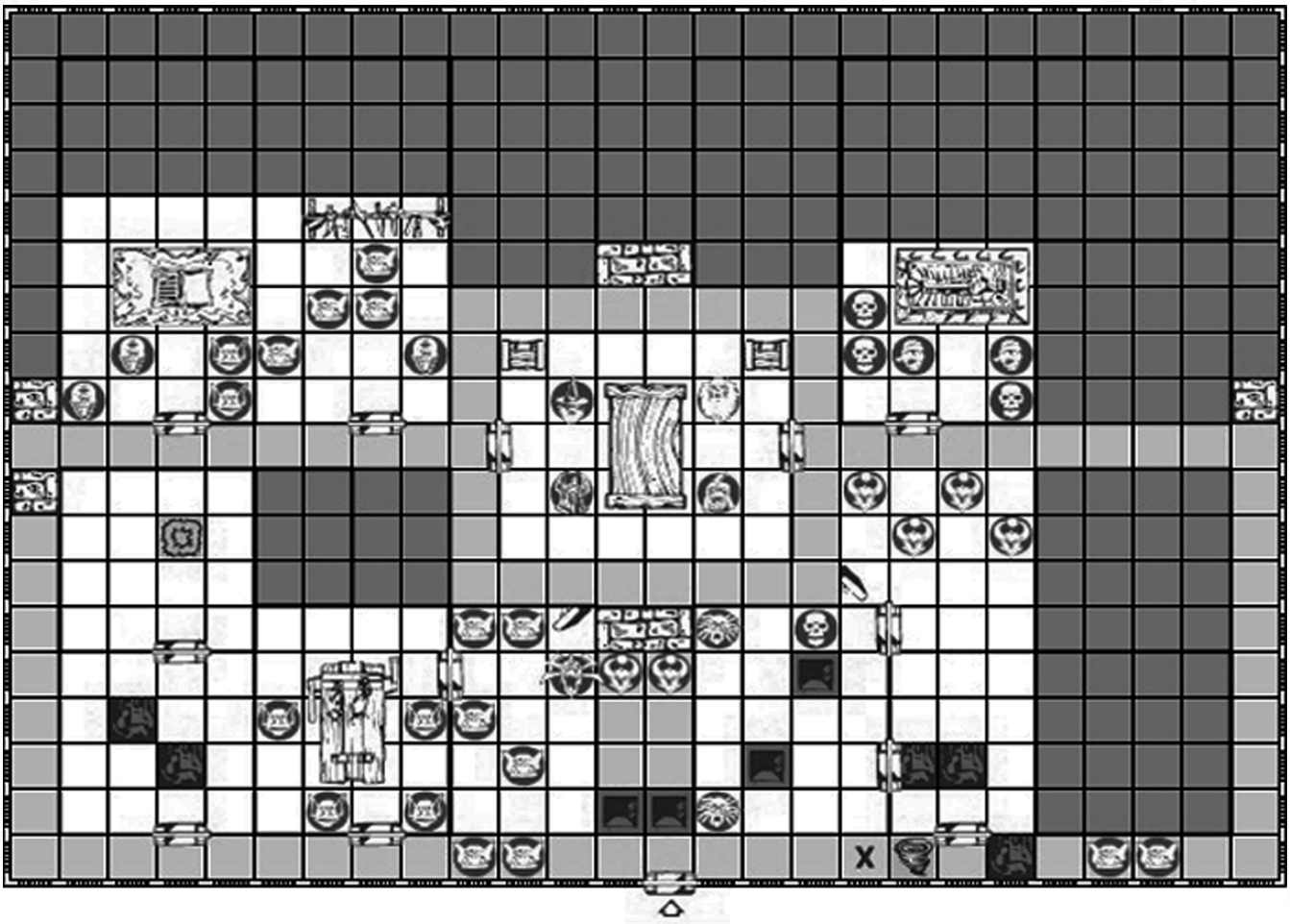
C- Esta es la guarida de Grawshak. El cofre contiene 250 monedas de oro y un Elixir de la vida (tesoro de reto).

Monstruo errante: 4 Orcos.

GRAWSHAK

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 5
Mente 7

Especial: Conoce todos los Hechizos del Chamán de los orcos



Reto 5: El conflicto final

"¡Desgracia! Morcar os engañó, y salvó a sus lugartenientes de las fauces de la muerte. Ahora los ha reunido en su Ciudadela de las Tinieblas: eso le ha costado un gran esfuerzo, y debéis aprovechar este momento de debilidad: asaltad su ciudadela y acabad de una vez por todas con sus malignos lugartenientes."

Todos los **Guerreros del Caos** de este reto conforman la guardia de élite de Zanrath, y son de la Guardia de la Perdición. Todos llevan Armas embrujadas (con lo que atacan con 5 dados), y les basta con obtener un único Escudo negro para defender TODAS las calaveras de un ataque.
Todos los **Esqueletos** de este reto son creaciones especiales de Fanrax, y tiran un dado adicional de combate tanto para atacar como para defenderse.
Todos los **Fimir** de este reto son sirvientes de Boroush, tiran un dado de combate adicional para defenderse y tienen un punto de Cuerpo adicional. Además, conocen 2 hechizos del Caos cada uno en lugar de sólo uno.
Todos los **Orcos** de este reto son la guardia personal de Grawshak, y pueden tirar un dado de combate adicional para atacar.

Durante el primer turno del Malvado Brujo, éste coloca el contenido de la cámara central, con los cuatro hechiceros de Morcar en ella. Los hechiceros pueden abrir puertas y puertas secretas en este reto, como acción especial (y revelan el contenido de cualquier habitación en la que entren). Los hechiceros están completamente recuperados y tienen todos sus hechizos (ver los retos anteriores para sus características).

Monstruo errante: Uno de los cuatro hechiceros (a tu elección).

EPÍLOGO

"Lo habéis logrado, héroes. Habéis derrotado finalmente a los cuatro lugartenientes de Morcar. Uno tras otro, habéis frustrado los planes y las ambiciones del Malvado Brujo contra el Imperio. El Emperador os concederá mañana en una ceremonia el título de Lords del Imperio por vuestras grandes hazañas, y vuestros nombres serán grabados en piedra en la Columna de los Héroes, junto a los nombres de Rogar y sus compañeros, para pasar junto a ellos a la leyenda.

Morcar aún pervive en el este. Aunque sus ejércitos han sido quebrados y sus malignas maquinaciones hayan sido detenidas, debemos permanecer alerta. En el pasado creímos haberle derrotado y regresó: por suerte, el Imperio contaba con héroes de vuestro coraje y destreza para frenar sus macabras ambiciones. Pero quién sabe lo que vendrá en veinticinco, o en treinta años. Tan sólo el tiempo nos lo podrá decir."



Hechizos de Zanrath el Gran Hechicero



El Gran Hechicero puede utilizar dos veces cada uno de los 6 hechizos listados.

Dispersión

Este hechizo puede usarse de dos maneras: para terminar inmediatamente el efecto de un hechizo sobre un monstruo o héroe que el gran mago pueda ver (por ejemplo, sueño, o piel de piedra), o para obligar al Mago o al Elfo (si puede verlos) a descartar aleatoriamente uno de sus hechizos sin usar.

Túnel mágico

Este hechizo permite al Gran Mago teleportarse a la casilla que desee del tablero.

Locura

Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el gran mago pueda ver. Éste queda bajo el control del Malvado Brujo hasta que el hechizo se rompa. Un héroe dominado será controlado por el Malvado brujo durante el correspondiente turno del héroe. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe.

Deterioro

Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Elige una pieza de equipo de batalla (de la armería; no afecta a pociones o tesoros de reto) que porte el héroe: esa pieza de equipo se deteriora y se considera destruida (el héroe debe borrarla de su ficha de personaje).

Atadura mágica

Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el gran mago pueda ver. El héroe queda enmarañado, y no puede mover y actuar hasta que el hechizo se rompa. Al inicio de su turno, el héroe puede atacar la atadura mágica: ésta tira 5 dados de defensa, y tiene Cuerpo 1. Si es destruida, el hechizo se rompe (aunque se considera que el héroe ya ha hecho su acción de atacar ese turno).

Muro de llamas

Este hechizo crea un muro de fuego en un lugar que pueda ver el lanzador. Utiliza la ficha del Muro de fuego para indicar la posición del muro: éste ocupa 2 casillas. El muro no podrá ser atravesado, pero podrá ser atacado: el muro de fuego defiende con 6 dados y tiene 1 punto de Cuerpo. Si queda reducido a 0 puntos de Cuerpo se desmorona: retira la ficha del muro. Sin embargo, un héroe que ataque un Muro de Fuego y no tenga el Anillo del Fuego pierde automáticamente un punto de Cuerpo cada turno que ataque el muro de fuego.

Hechizos de Fanrax el Nigromante



El Nigromante puede utilizar dos veces cada uno de los 6 hechizos listados.

Llamar a los esqueletos
Este hechizo invoca 6 esqueletos, que han de colocarse en casillas vacías que el nigromante pueda ver. Los esqueletos pueden mover y actuar ese turno.

Rayo de muerte
Este hechizo puede lanzarse a cualquier héroe que el nigromante pueda ver. El héroe pierde automáticamente un punto de cuerpo.

Terror
Este hechizo puede lanzarse a cualquier héroe que el nigromante pueda ver. El héroe queda aterrorizado, y no puede ni atacar ni lanzar hechizos hasta que se rompa el hechizo. Al inicio de su turno, el héroe tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el Terror se acaba.

Alzar a los muertos
Este hechizo puede lanzarse si durante el turno anterior de alguno de los héroes murió algún monstruo. Puedes volver a colocar un monstruo muerto (de tu elección) en cualquier casilla que el nigromante pueda ver: ese monstruo puede mover y actuar ese turno: estará completamente curado, pero no recuperará sus hechizos gastados (si es un hechicero).

Cráneo de perdición
Este hechizo puede lanzarse contra un héroe al que el nigromante pueda ver, causándole 3 puntos de daño de Cuerpo (el héroe puede tirar para defender con normalidad).

Invocar momias
Este hechizo invoca 2 momias, que han de colocarse en casillas vacías que el nigromante pueda ver. Las momias pueden mover y actuar ese turno.

Hechizos de Boroush Señor de las Tormentas



El Señor de las Tormentas puede utilizar dos veces cada uno de los 6 hechizos listados.

Niebla cegadora

El lanzador puede llenar cualquier habitación en el tablero con niebla cegadora. Ésta dura hasta el inicio del siguiente turno del Malvado Brujo. Ninguna miniatura en la habitación podrá mover, lanzar hechizos o disparar: tan sólo podrán atacar a enemigos en casillas adyacentes.

Terremoto

Coloca la plantilla de terremoto (de 5x1 casillas) con uno de sus lados estrechos en una casilla adyacente al señor de las tormentas. Cualquier héroe bajo la plantilla sufre un punto de daño de Cuerpo automático. Cualquier muro bajo la plantilla queda roto (usa las fichas de muro roto: se pueden atravesar como si fuesen puertas). Cualquier muro mágico (piedra, fuego o hielo) bajo la plantilla queda destruido. Después retira la plantilla.

Huracán

Este hechizo puede lanzarse a cualquier héroe que el señor de las tormentas pueda ver. El héroe es desplazado inmediatamente 1D6 casillas en una dirección (horizontal o vertical, nunca diagonal), o hasta que caiga en una trampa o choque contra un muro, mobiliario u otra miniatura, en cuyo caso pierde un punto de Cuerpo.

Relámpago

Coloca la plantilla de relámpago (de 5x1 casillas) con uno de sus lados estrechos en una casilla adyacente al señor de las tormentas. Cualquier héroe bajo la plantilla es atacado con 3 dados de combate. Después retira la plantilla.

Viento ladrón

Este hechizo puede lanzarse a cualquier héroe que el señor de las tormentas pueda ver. El viento le arrebata al héroe una poción o pergamino mágico (a elección del Malvado Brujo), y debe borrarlo de su hoja de personaje.

Muro de hielo

Este hechizo crea un muro de hielo en un lugar que pueda ver el lanzador. Utiliza la ficha del Muro de hielo para indicar la posición del muro: éste ocupa 2 casillas. El muro no podrá ser atravesado (excepto por monstruos que atraviesen paredes), pero podrá ser atacado: el muro de hielo defiende con 6 dados y tiene 2 puntos de Cuerpo. Si queda reducido a 0 puntos de Cuerpo se desmorona: retira la ficha del muro.

Hechizos de Grawshak Chamán de los orcos



El Chamán de los orcos puede utilizar dos veces cada uno de los 6 hechizos listados.

Berserker orco

Este hechizo toma como objetivo a un orco (u orco grandote) al que el chamán pueda ver. El orco quedará preso de una furia maníaca, y podrá mover dos veces y atacar dos veces ese turno.

Espadas afiladas

Sólo puede lanzarse en una habitación. Todos los orcos (incluyendo orcos grandotes y el chamán) de la habitación atacan con un dado adicional ese turno.

Escudo de protección

Sólo puede lanzarse en una habitación. Todos los orcos (incluyendo orcos grandotes y el chamán) de la habitación defienden con un dado adicional hasta el inicio del siguiente turno del Malvado Brujo.

Espíritu de la venganza

Puede lanzarse sobre cualquier héroe en el tablero: un terrible espíritu aparece frente a él y lo ataca con 4 dados. Después el espíritu desaparece.

Invocar goblins

Este hechizo invoca 6 goblins, que han de colocarse en casillas vacías que el chamán pueda ver. Los goblins pueden mover y actuar ese turno.

Invocar orcos

Este hechizo invoca 4 orcos, que han de colocarse en casillas vacías que el chamán pueda ver. Los orcos pueden mover y actuar ese turno.