

## Contra la Horda de Ogros

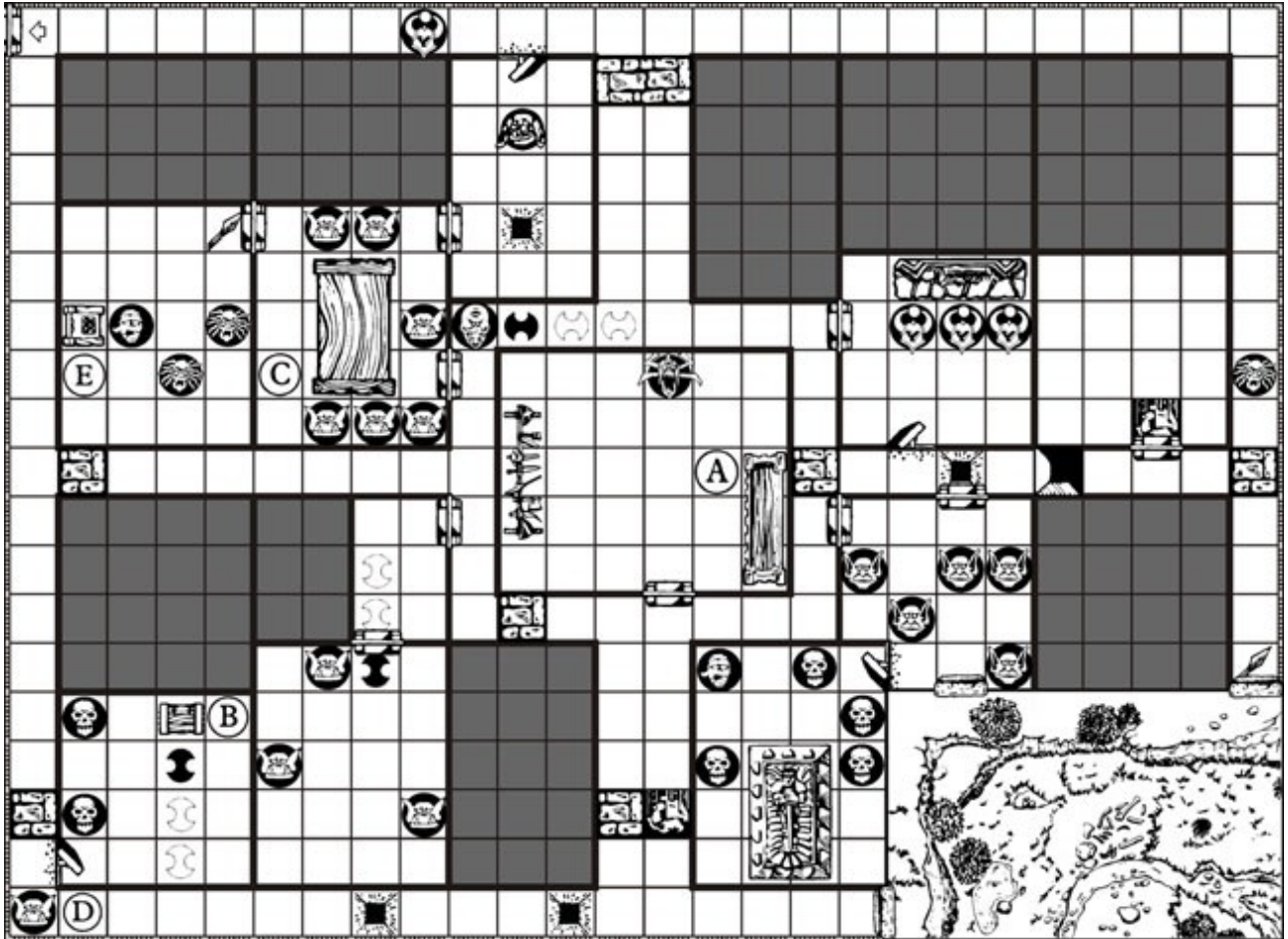
*"Morcar quedó sentado inmóvil en su trono de azabache, sumido en sus pensamientos. Sus ojos escrutaban las tierras del Emperador que había conjurado con su magia. Había estado muy cerca de vencer, muy cerca de atrapar y destruir al Emperador y sus ejércitos en la antigua fortaleza de Karnak Varn. Pero en el último momento los malditos campeones del Emperador lo habían frustrado. El mismo destino había tenido su poderoso aliado el Lord Brujo, cuyas huestes de muertos se habían derrumbado al morir su señor."*

*"Morcar necesitaba un nuevo y sutil medio de atacar al Imperio y debilitar las fuerzas imperiales antes de poder llevar su ejército contra ellos de nuevo. De pronto su mirada quedó congelada y una sonrisa se trazó en las líneas de su viejísima cara. Había concebido un plan."*

*"Un mes después, Morcar se reclinó a examinar los planes que había puesto en marcha. Nunca anteriormente había considerado a la antigua raza de Ogros como una herramienta en potencia. Su naturaleza indisciplinada e imprevisible los hacía sirvientes poco fiables y peligrosos aliados. Sin embargo, utilizando la magia de que dispone, Morcar había infiltrado a uno de sus Brujos del Caos. Festral, en la fortaleza subterránea del Clan Dirgrusht de Ogros. Proveyéndose de un depósito de poder de Caos. Festral ha logrado tomar control del clan de Ogros y les ha lanzado en una serie de incursiones sobre las tierras de labor del Emperador. Era sólo el principio, pues conforme se sucedieron las incursiones se unieron otros clanes de Ogros y tribus de Orcos aumentando las filas de su nuevo ejército."*

## Reto 1- Búsqueda de la Fortaleza de los Ogros

*Vosotros, mis héroes, deberéis encontrar la entrada a la Fortaleza de los Ogros que está escondida entre las espirales del sistema de cavernas. Pero pisad cuidadosamente pues los moradores de esa fortaleza seguramente habrán emplazado guardias y trampas para proteger sus dominios. Os enfrentáis a unos enemigos que hasta hora os eran desconocidos.*



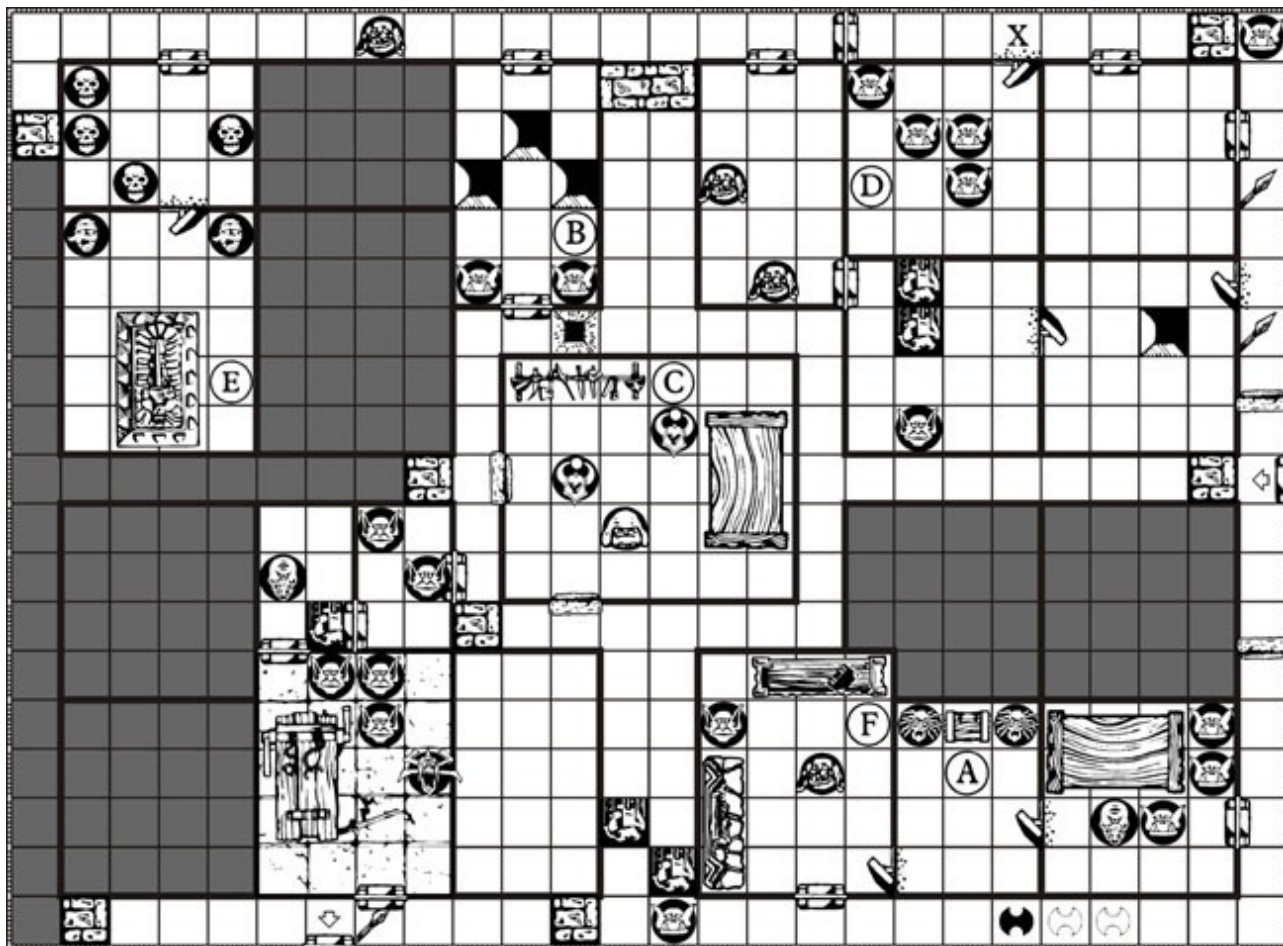
## NOTAS

Debes indicar a los jugadores que en este reto pueden aparecer ogros, los cuales son una nueva criatura nunca vista por los Héroes, has de indicarles que el poder que tiene uno solo de ellos es muy superior a la de una gárgola.

- A) Todas las armas del armero están inservibles. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Daga Mágica dentro del armario (es un Artefacto).
  - B) La trampa de hacha afectará también al primer Héroe que busque tesoros sin buscar antes trampas. Para acceder al cofre se debe desactivar la trampa. El cofre contiene 50 monedas de oro.
  - C) Todos los orcos de esta habitación están equipados con lanzas, podrán atacar en diagonal con sus dados normales de ataque.
  - D) Este orco es una estatua mágica capaz de lanzar una bola de fuego de tres dados de combate en cada turno. Tiene 5 dados de defensa y dos Puntos Cuerpo. Es incapaz de desplazarse y es inmune a todos los hechizos. Los jugadores sólo lo podrán atravesar cuando haya sido destruída.
  - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará debajo del trono una gema por un valor de 100 monedas de oro.
- Monstruo errante: 4 GOBLINS

## Reto 2- Las Cuevas Exteriores

*Habéis encontrado la entrada a la Fortaleza de los Ogros. Ahora deberéis atacar a sus incursores y destruir el puesto de mando subterráneo donde se gestan sus correrías, Ser cautos, pues aún os esperan más peligros, el enemigo es poderoso.*



### NOTAS

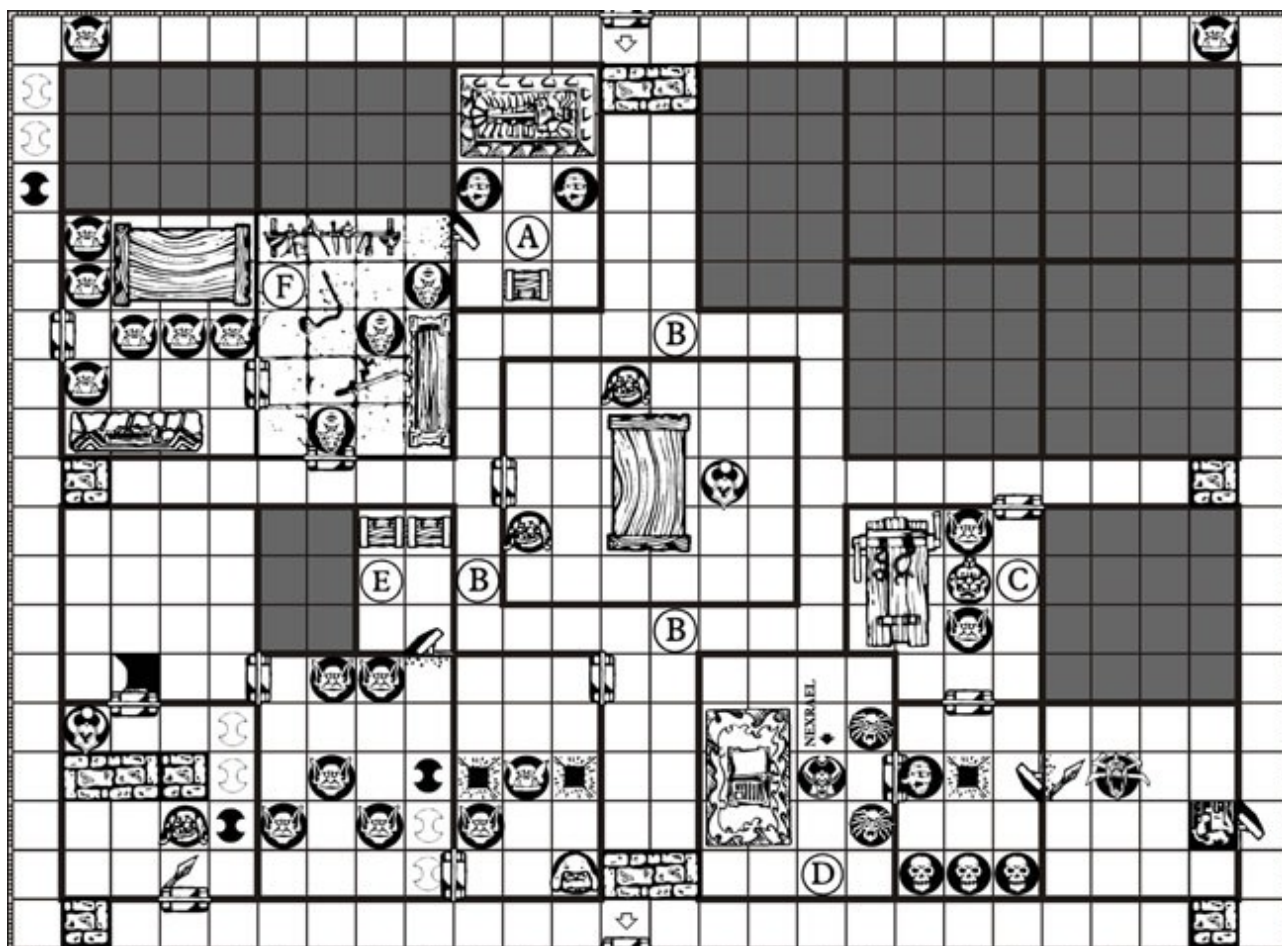
El Puesto de Mando de los monstruos es la habitación central, para poder acabar con éxito la misión, los Héroes deberán eliminar a todas las criaturas que se encuentran en ella.

- A) Este cofre contiene esmeraldas por valor de 300 monedas de oro .
- B) Los orcos que se encuentran en esta habitación tienen ballestas. Podrán disparar sobre los Héroes con el mismo valor de ataque de sus características.
- C) Este es el Puesto de Mando, sobre la mesa se encuentra el botín de la última incursión de los Ogros, un total de 400 monedas de oro y una pócima curativa que restaura hasta cuatro Puntos Cuerpo. El armero contiene una lanza.
- D) Cuando cualquier personaje caiga sobre la casilla marcada con una "X", se abrirá la puerta secreta y se activarán los ocupantes de esta habitación.
- E) Esta tumba ya ha sido profanada, dentro se encuentran despojos sin valor alguno.
- F) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la librería un Pergamino de Hechizos Dormir (es un Artefacto).

- Monstruo errante: 2 GUERREROS DEL CAOS

### Reto 3 - Madriguera de la Horda de los Ogros

*Para lograr alcanzar el corazón de la fortaleza deberéis hacer camino a través de la madriguera que abriga el poderío de la Horda de Ogros. Tened cuidado de no alertar a estas fuerzas con vuestra presencia, pues hasta vosotros encontraréis difícil derrotar a esta hueste de criaturas.*



## NOTAS

En este reto los Héroes se encontrarán con una criatura tremendamente poderosa, el Jefe Ogro.

**Nexrael** conoce 4 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Aniquilador, Muertos Vivientes y Tempestad) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

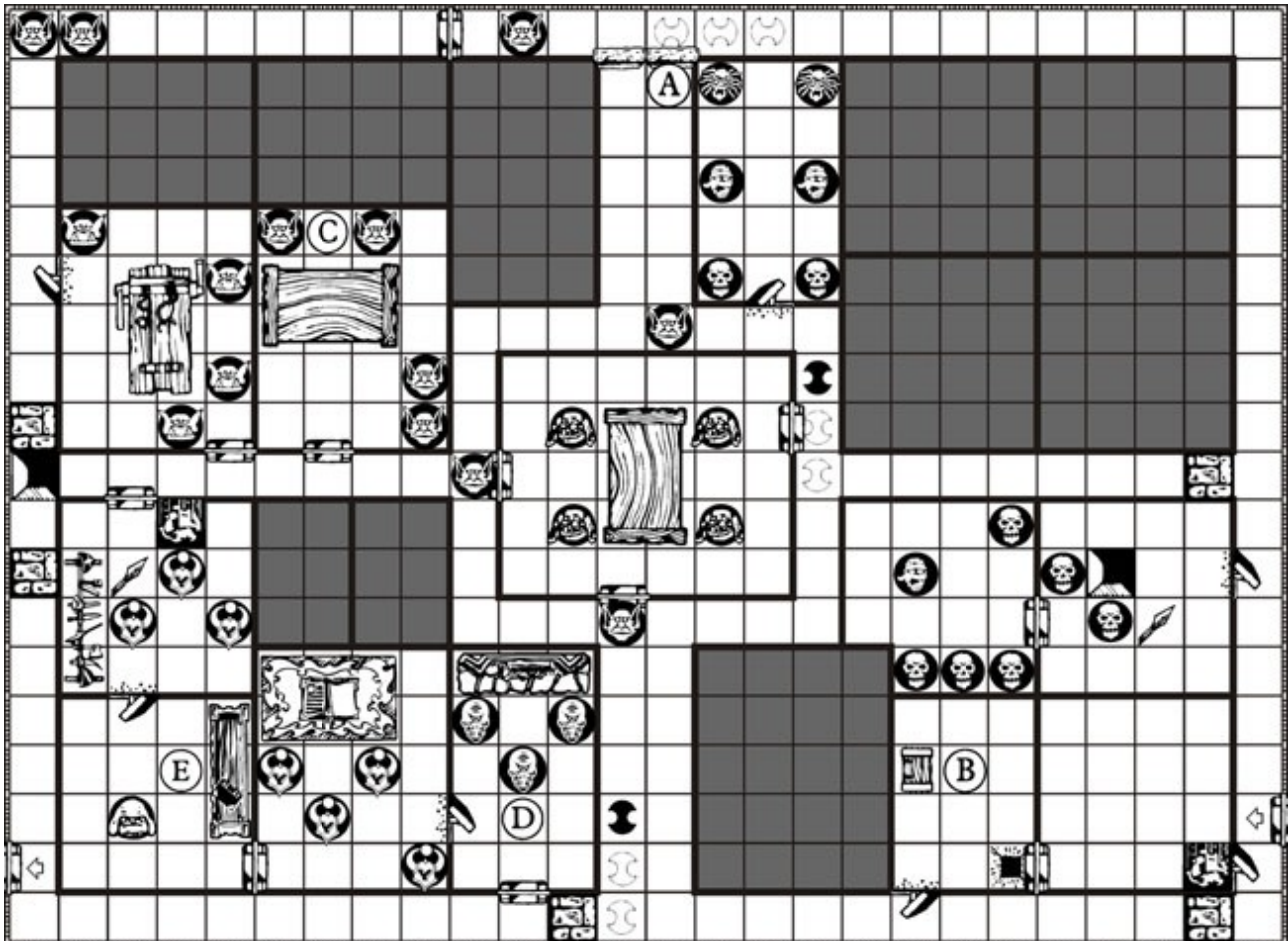
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	4	2	5

- A) Este cofre contiene 200 monedas de oro. El primer Héroe que busque tesoros hallará esta cantidad.
  - B) Cuando hayan Héroes en cualquiera de estos pasillos durante el turno del Malvado Brujo, deberá tirar un dado rojo. Si el resultado es 1 ó 2, se abrirá la puerta y todos los monstruos de la cámara central serán activados y podrán mover de inmediato.
  - C) En esta sala se encuentra Tograk, es un jefe ogro con las características normales.
  - D) Esta es la sala de estudio de Nexrael, aprendiz de Hechicero del Caos. El primer Héroe que busque tesoros encontrará un Pergamino de Hechizos Dormir.
  - E) En esta cámara secreta se encuentra el botín de la Horda. Hay 400 monedas de oro en el primer cofre. El segundo cofre contiene una trampa de flechas y contiene 500 monedas de oro. La trampa de flechas causará de daño un Punto Cuerpo automáticamente si no se consigue desactivar con éxito.
  - F) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armer una lanza (Equipo de Batalla).
- Monstruo errante: 3 ORCOS



## Reto 4- Las Salas de la Carroña

*Estáis entrando en las profundidades de la fortaleza. Antes de que podáis alcanzar vuestros objetivos tendréis que pasar a través de las salas donde los ogros practican una de sus actividades favoritas, el comer. Andar con cuidado, pues si no sois cautelosos terminaréis en el estómago de un ogro.*



### NOTAS

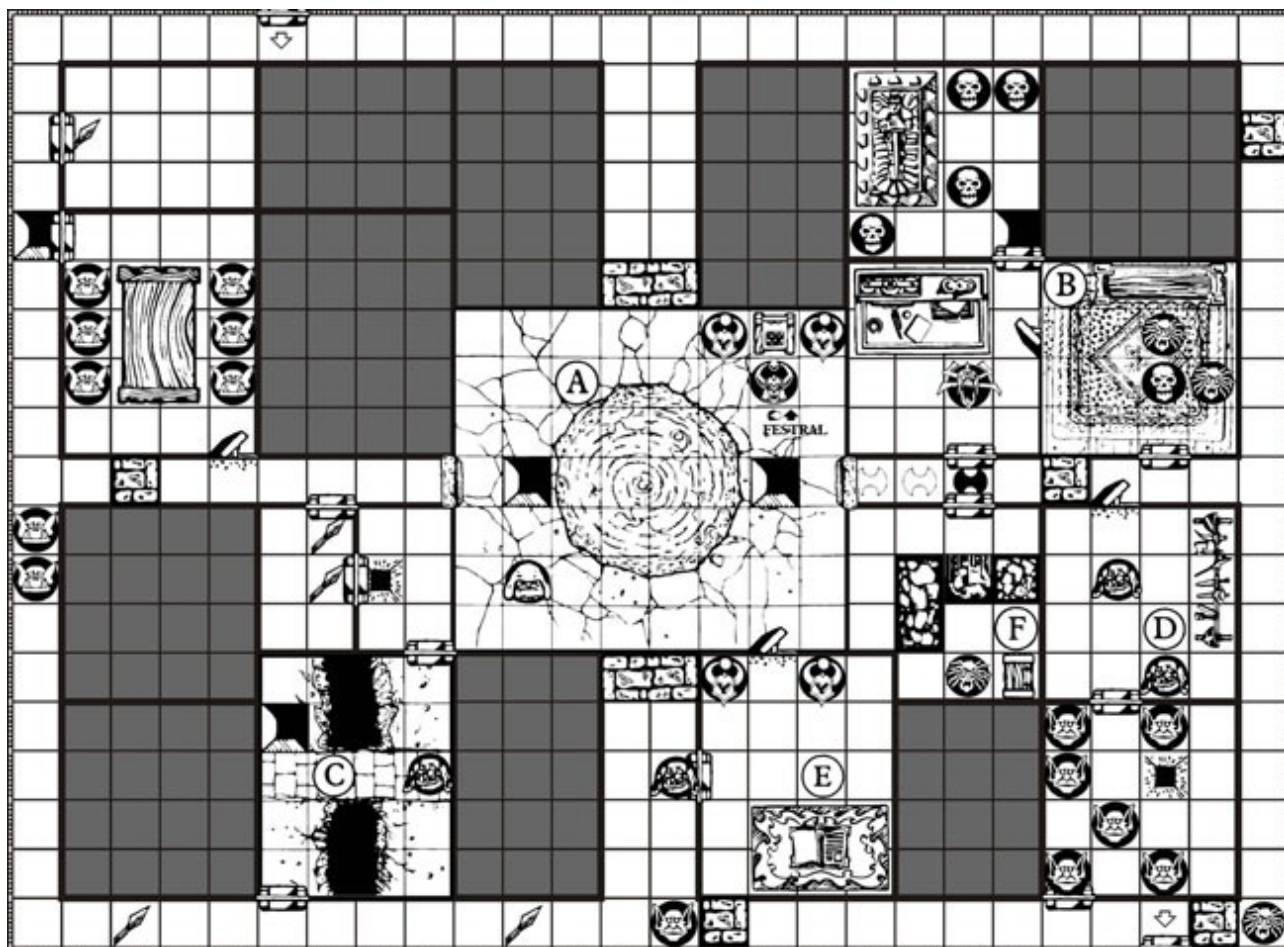
Debes indicar a los Héroes que su misión es encontrar la salida lo antes posible, pues cuando más anden por las entrañas de estas salas, más ponen en peligro sus vidas. Los ogros son criaturas despiadadas, y en este lugar se encuentran muchos con un hambre feroz.

1. Si los Héroes habren la puerta de piedra de la derecha, activarán la trampa de hacha marcada en el tablero. Esta trampa no puede ser encontrada, ni activada de otra manera.
2. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del cofre, entre harapos y viejos huesos, 200 monedas de oro.
3. Estos goblins están equipados con cerbatanas, podrán disparar a distancia con un dado de daño.
4. Cuando todos los monstruos hayan sido destruidos, una búsqueda de tesoros revelará un escondite detrás de la chimenea con 5 diamantes que valen 100 monedas de oro cada uno.
5. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará entre libros viejos y rotos, dos Pergaminos de Hechizos, el de Valentía y el de Piel de Roca.

- Monstruo errante: 2 FIMIRS

## Reto 5 - El Pozo del Caos

*Para lograr alcanzar el corazón de la fortaleza deberéis hacer camino a través de la madriguera que abriga el poderío de la Horda de Ogros. Tened cuidado de no alertar a estas fuerzas con vuestra presencia, pues hasta vosotros encontraréis difícil derrotar a esta hueste de criaturas. Caminad con cuidado Héroes, pues siento que estáis aproximándoos a la Fuente de Poder del Caos. Deberéis destruir esta fuente de energía encontrando el Anillo de Fuerza de Festral y arrojándolo al mismísimo Pozo del Caos, pero esto no será nada fácil, pues su dueño es poderoso y hará todo lo imposible por evitar que llevéis a cabo la misión..*





## NOTAS

En este reto los Guerreros del Caos son miembros de la Guardia Personal de Festral, podrán atacar y defender con un dado extra de combate. Cuando un Héroe se convierta en un siervo del Caos, el control lo podrá tener el mismo jugador, no obstante su objetivo será destruir a los demás Héroes, este estado es irreversible, no importa si los demás Héroes ganan o pierden, este personaje estará muerto al finalizar el reto.

**Festral** conoce 6 Hechizos del Caos (Dominador, Aniquilador, Paralizador, Brutalidad, Nube del Caos y Dormir) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

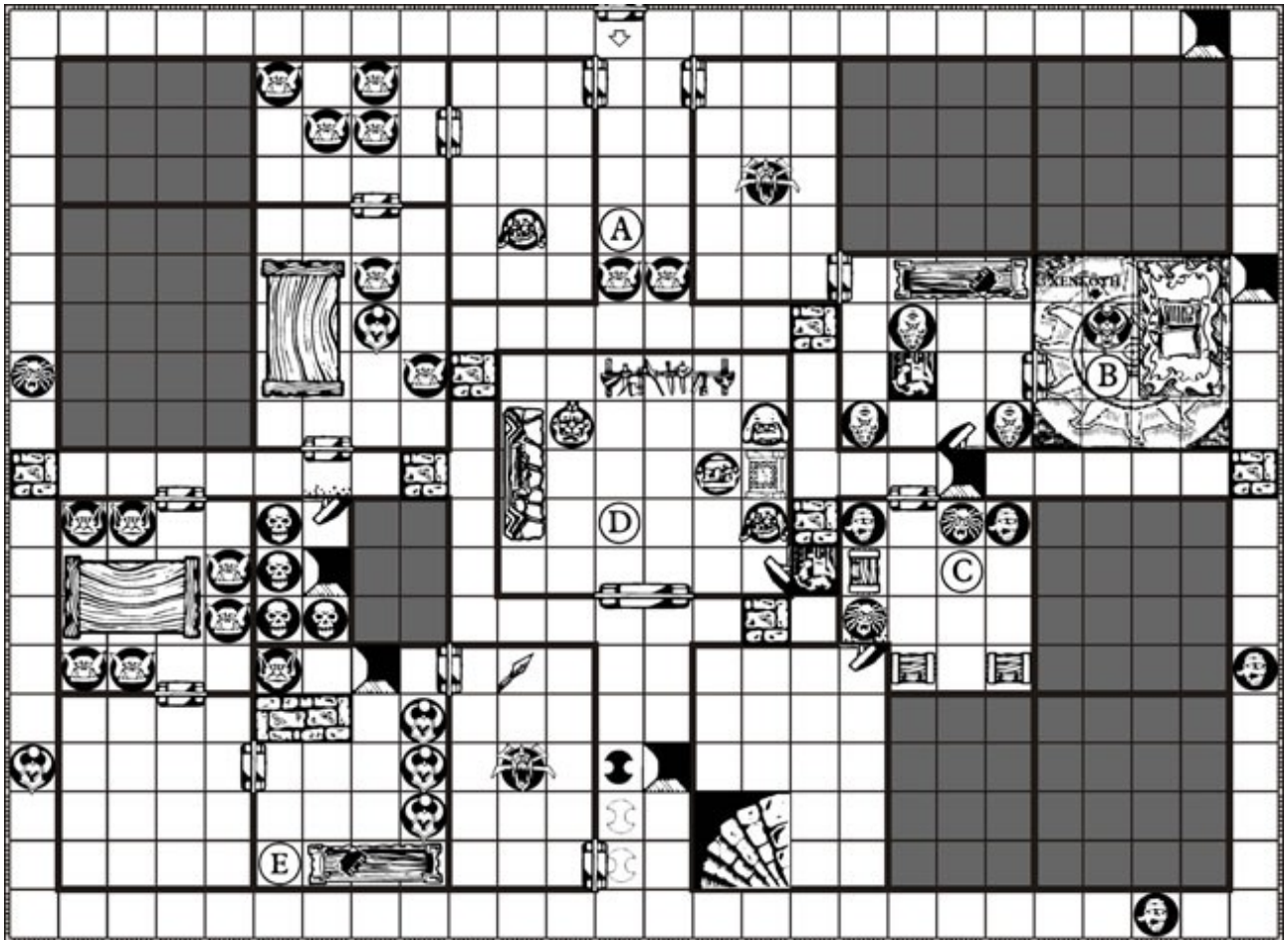
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	3	8

- A) En el centro de esta habitación se encuentra el Pozo del Caos. Cualquier Héroe que caiga dentro de este pozo se convertirá para siempre en un siervo del Caos. Se pueden dar dos casos para caer en el Pozo del Caos, el primero es que caigan en la trampa pozo. El segundo es estando bajo control del Malvado Brujo, este decida tirarlos al Pozo, en este caso deberán tirar tantos dados como Puntos Mente tengan y sacar al menos un escudo blanco, si lo consiguen, podrán resistirse a esta orden del mal (pero continuarán bajo poder del MB).
- B) Escondido en el armario hay un libro hueco que contiene el Anillo de Poder de Festral y 10 diamantes que valen 50 monedas de oro cada uno.
- C) Cualquier jugador que caiga en la trampa del pozo caerá al abismo sin fondo y morirá automáticamente.
- D) El primer jugador que busque tesoros en la habitación encontrará una Daga Mágica en el armario (es un Artefacto).
- E) El primer jugador que busque tesoros en la habitación encontrará un Pergamino de Hechizos Genio.
- F) El cofre contiene 400 monedas de oro y una Pócima Curativa que restaura hasta 4 Puntos Cuerpo perdidos por los jugadores.

- Monstruo errante: 2 GUERREROS DEL CAOS

## Reto 6 - Fortaleza del Lord Ogro

*Al fin habéis llegado al corazón del a Fortaleza de los Ogros donde el Gran Señor de los Ogros preside su clan. Si conseguís matarlo romperéis la unidad de la Horda de Ogros y conseguiréis salvar al Imperio de la gran amenaza de los ogros.*



## NOTAS

Para finalizar con éxito la aventura, los jugadores tendrán que eliminar al Lord Ogro y abandonar el mapa por las escaleras.

La puerta que da la entrada a la sala del Lord Ogro es un porticón, una vez abierta, se puede cruzar la puerta desde las dos casillas adyacentes.

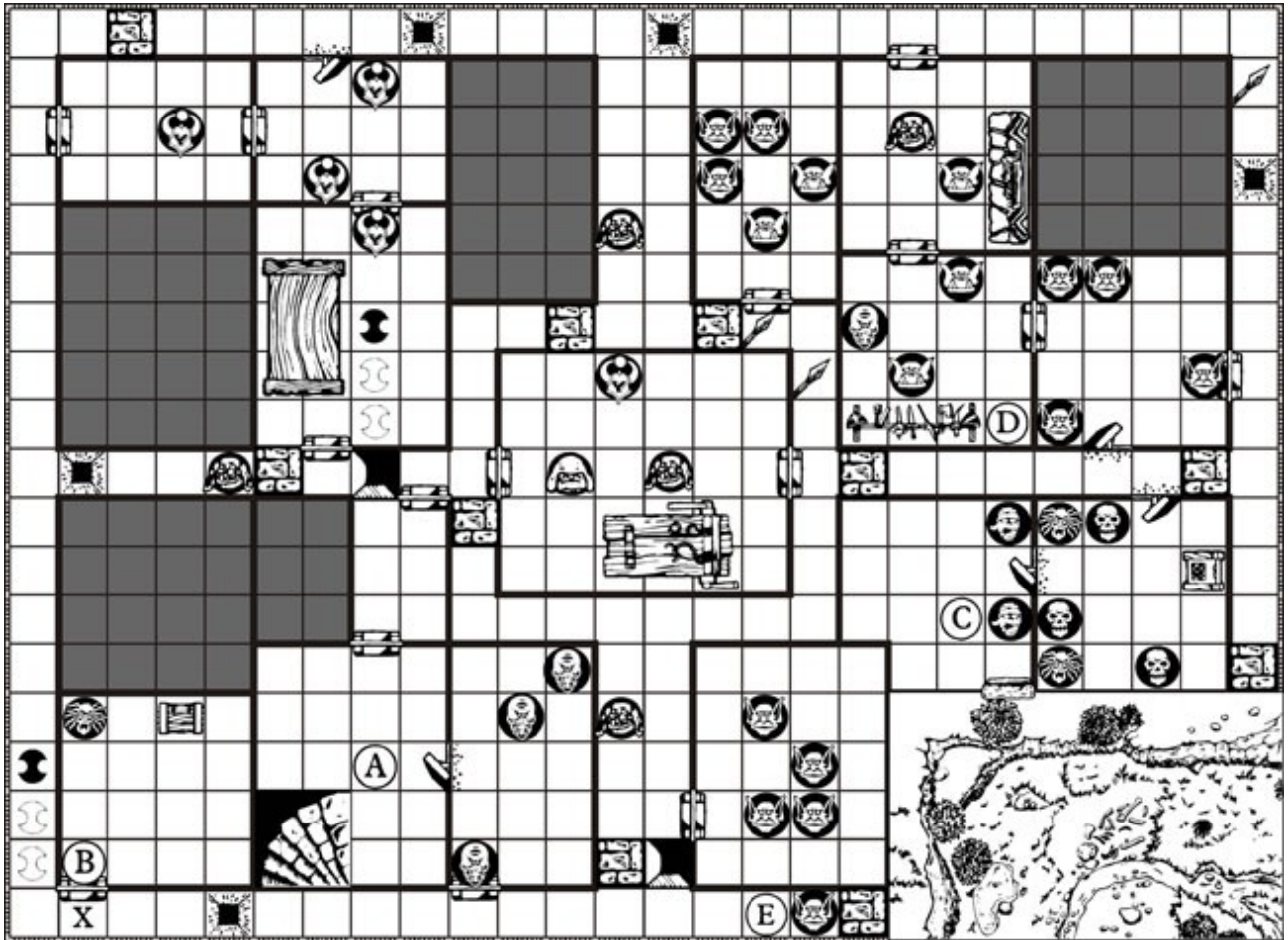
**Xenloth** conoce 4 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Aniquilador, Paralizador y Rayo Mortífero) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	2	4	3	4

- A) Los dos orcos están equipados con ballestas, pueden atacar con tres dados de combate a distancia.
  - B) Esta habitación es la cámara de Xenloth, un Brujo del Caos. Una vez maten al Brujo, el primer Héroe que busque tesoros encontrará sobre el altar dos Pergaminos de Hechizos Piel de Roca y Fuego de Ira.
  - C) Aquí se encuentra el gran tesoro del Lord Ogro. Cada cofre contiene 700 monedas de oro, pero todos los cofres contienen trampas. Cualquiera que abra un cofre sin haber buscado las trampas y desactivarlas antes, perderá 1 Punto Cuerpo.
  - D) Finalmente habéis alcanzado la Gran Sala del Lord Ogro. Aquí se sienta con su general, el Jefe Ogro y sus mejores guerreros. Una vez eliminados todos los monstruos de la sala, el primer Héroe que busque tesoros encontrará debajo del trono, una corona con gemas por valor de 450 monedas de oro.
  - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la biblioteca, un Hechizo Pergamino Curación Corporal.
- Monstruo errante: 2 GUERREROS DEL CAOS

## Reto7 - Huída a la Superficie

*¡Mil alabanzas, mis Héroes! . Habéis conseguido acabar con el Lord Ogro y quebrantado el poder de la Horda de Ogros, librando al Imperio de un terrible y devastador enemigo. Sin embargo, no podréis abandonaros al regocijo aún. Todavía estáis en las profundidades de la Fortaleza de los Ogros y ya han sido alertados. Deberéis escapar y si podéis alcanzar la superficie podréis guiar a las fuerzas del Emperador contra los restos de la Horda de Ogros.*



## NOTAS

En cada uno de tus turnos, podrás tener la posibilidad de activar a todos los monstruos de una o dos habitaciones del mapa. Tira un dado rojo, si sacas de 3 a 5 activarás una habitación, si el resultado es 6 podrás activar dos habitaciones. Podrás mover en el mismo turno.

- A) En cada turno después que los Héroes hayan abandonado esta habitación, el Malvado Brujo podrá colocar hasta tres orcos en las baldosas adyacentes de la escalera o un fimir y dos goblins (dependiendo de la disponibilidad de miniaturas). Estos monstruos podrán moverse inmediatamente.
  - B) El primer Héroe que abra la puerta, activará una trampa de roca caída, esta caerá en la casilla marcada con una "X". Esta trampa puede ser encontrada y desactivada. El cofre contiene un Pergamino de Hechizos A Través de la Roca y 250 monedas de oro.
  - C) Una vez los jugadores hayan conseguido pasar por la puerta de piedra, estarán a salvo y habrán completado con éxito la misión. El Emperador les gratificará con 500 monedas de oro a cada Héroe que haya escapado con éxito.
  - D) Todas las armas de este armero están oxidadas e inservibles, pero si se rocía una Pócima de Curación sobre el armero, aparecerá una Daga Mágica (es un Artefacto).
  - E) Este goblin está equipado con un arco, puede atacar con dos dados de combate a distancia.
- Monstruo errante: El Malvado Brujo podrá activar una habitación del mapa.