

El Retorno del Lord Brujo

Mentor entró en la habitación cabizbajo. Habló con gran tristeza.

"Bueno compañeros, el Lord Brujo no está muerto. Debemos actuar con rapidez, pues su poder crece cada día. No tardara mucho en recuperarse totalmente. Una vez su poder haya despertado del todo, se levantará de nuevo con las Legiones de los Muertos. Estos guerreros son unos enemigos temibles. Solo hombres con gran coraje, o aquellos con poderosa magia pueden enfrentarse a ellos."

"No conocen el miedo y luchan sin tregua hasta ser destruidos"

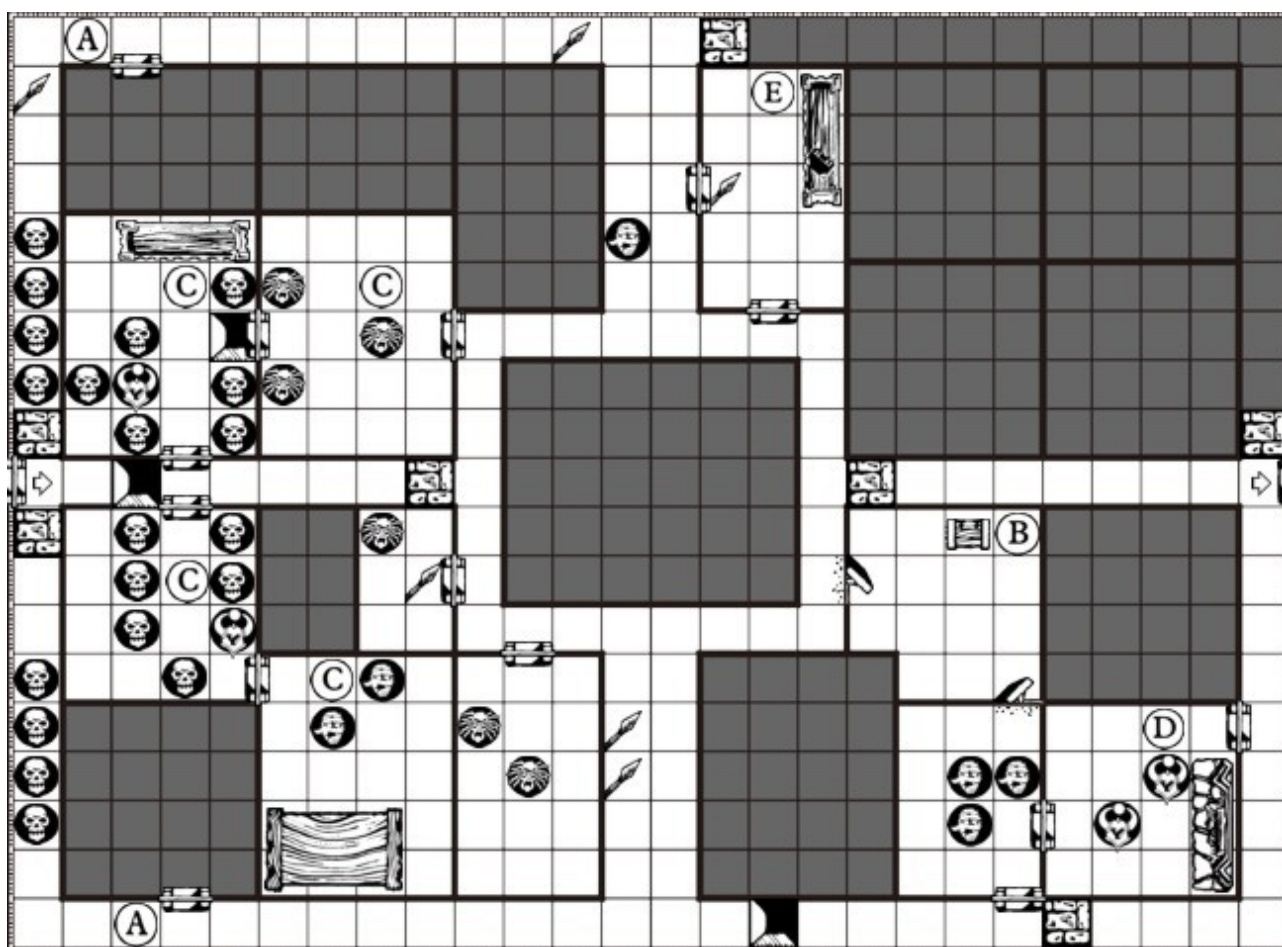
"El Tomo de la Sabiduría me ha mostrado que el Lord Brujo se ha trasladado desde Barak Tor a la ciudad caída de Kalos. Hace mucho la ciudad fue destruida por Morcar y entregada como Vasalla al Lord Brujo. Bajo sus ruinas el Lord Brujo ha construido una gran fortaleza subterránea, pues la luz del día es demasiado pura para sus viles criaturas. Cuando fue derrotado, las puertas de la fortaleza se cerraron y nadie ha vuelto a franquearlas. Ahora el Lord Brujo retorna."

"Sentado en el Trono Alto de Kalos el Lord Brujo vigila la Llanura de la Muerte y puede ver a cualquiera que se aproxime. Nadie escapa a su escrutinio. El Trono alto es uno de los tres tronos que esperan aquellos que también quisieran presidir la Corte de los Muertos. Si el Lord Brujo no es detenido pronto, los otros tronos serán tomados, uno por Skulmar, capitán de las Huestes de los Muertos, y el otro por Kessandria, la Reina Bruja. Se dice que los guerreros muertos serán convocados de nuevo bajo la Bandera Negra cuando Kessandria se sientan franqueando al Lord Brujo."

"Después de muchos días de viaje, habéis atravesado la Llanura de la Muerte. El viaje ha sido duro, pues la tierra estaba yerma y requemada por el despiadado sol. Durante todo el viaje habéis sentido una presencia incómoda. Desde que penetrasteis en la Llanura, el Lord Brujo ha vigilado vuestro progreso, esperando vuestra llegada. Finalmente habéis llegado a las grandes ruinas. Son los restos esqueléticos de una ciudad que se erguía resplandeciente sobre una tierra rica y fértil y que ahora yacen reseques y cubiertos de polvo."

Reto 1 - La Puerta Fatídica

No es difícil encontrar la puerta de la Fortaleza, pues nada se ha hecho para ocultarla. Las puertas de la entrada, permanecen abiertas y podéis ver las huellas de las muchas criaturas que la han franqueado en estos últimos días. Tendréis que esforzaros para atravesar los temibles subterráneos y encontrar la Puerta Fatídica. Vuestro objetivo es franquearla. Cuidado, amigos míos. Nuestro enemigo ha tenido muchos días para preparar vuestra "bienvenida".



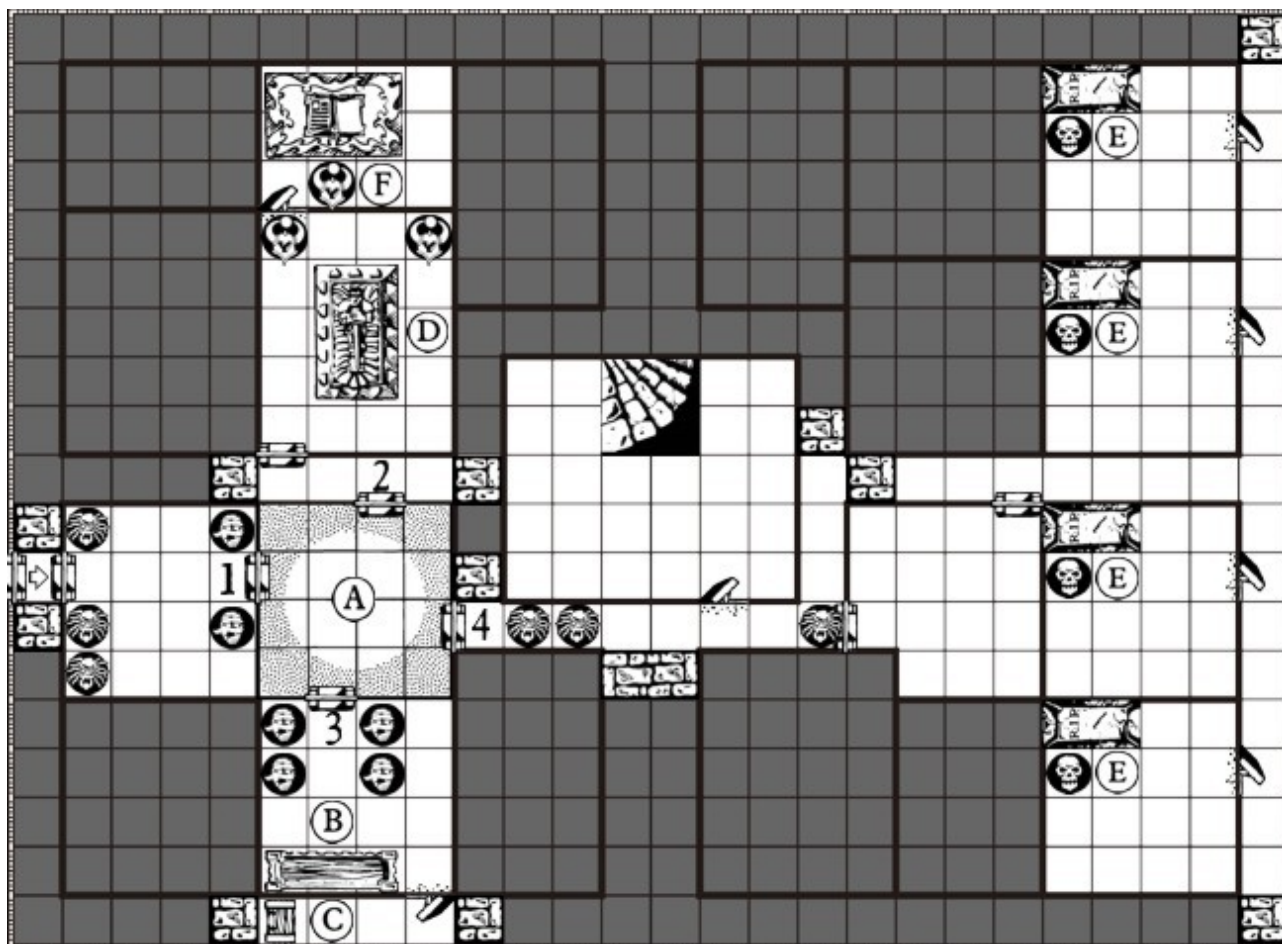
NOTAS

Has de comunicarles a los jugadores, que comienzan una nueva campaña de mayor dificultad, por ello deben extremar la cautela. Debes indicarles también que se enfrentan a una cantidad ingente de No Muertos, y durante un gran tiempo no verán a ningún piel verde.

- A) Estas dos puertas marcadas con el símbolo de "A", son falsas y no pueden abrirse.
Permíteles que realicen alguna tirada de Fuerza (nivel medio) con dos dados rojos, si sacan un resultado igual o menor que su valor actual de Cuerpo, les podrás decir que detrás sólo hay muro y que su utilidad es sólo para distraer a los Héroes durante un tiempo.
 - B) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará en el interior del cofre 200 monedas de oro.
 - C) Estos monstruos que se encuentran en estas cuatro habitaciones, han sido advertidos de la llegada de los Héroes, y están preparados para realizarles una emboscada. El primer Héroe que abra una de las puertas que da a una de estas habitaciones, hará que las demás puertas en las habitaciones con el símbolo "C", se abran al mismo tiempo.
 - D) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará dos bolsitas de tela encima de la repisa de la chimenea, cada bolsita está llena de unos polvos, estos son Polvos de la Invisibilidad (son Artefactos), el Héroe que las encuentre, podrá quedarse con ambos artefactos.
 - E) Escondido entre libros mugrientos y rotos, se halla un Pergamino de Hechizos Piel de Hierro (es un Artefacto). El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dicho pergamino.
- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 2 - Las Salas Gélidas

En estas gélidas salas reposan los espíritus de los temibles jinetes que mandaban la caballería de esqueletos del Lord Brujo en las batallas. Ahora yacen soñando con sus pasadas glorias, a la espera de ser convocados de nuevo por su Señor, para comandar de nuevo a sus huestes de la Bandera Negra. Deberéis encontrar las escaleras espirales que os permitan continuar avanzando, para poder acercaros más a vuestro objetivo final, que es derrotar al mismísimo Lord Brujo.



NOTAS

En este reto se utiliza una habitación especial llamada Habitación Giratoria. Coloca la Habitación Giratoria en el tablero de juego tan pronto como una de las habitaciones numeradas del 1 al 4 sea abierta. Esta sala cubre dos habitaciones pequeñas y parte de una grande, no debes preocuparte por ello, pues debe encajar perfectamente en el tablero.

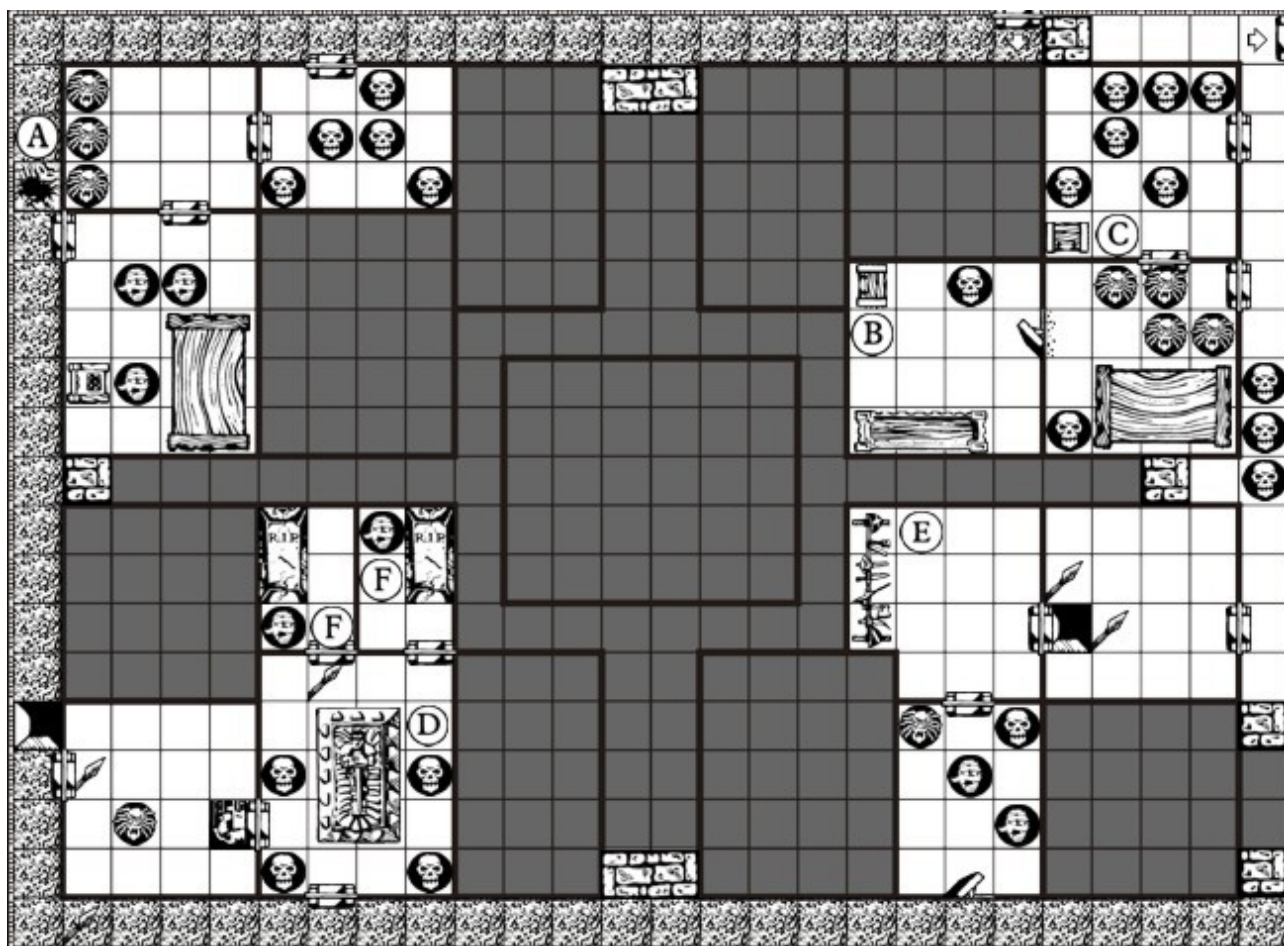
Los **Jinetes Espíritus** tienen las características siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	3	0

- A) Esta sala es una habitación especial. Cualquier Héroe podrá entrar en ella sin ningún problema, pero cuando intente salir, el jugador deberá tirar un dado rojo. Si el resultado es 1 ó 2, saldrá por la puerta 1. Si el resultado es 3, saldrá por la puerta 2. Si el resultado es 4 ó 5, el Héroe saldrá por la puerta 3. Si el resultado es 6, saldrá por la puerta 4. En esta sala no se puede buscar trampas, puertas secretas ni tesoros.
 - B) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un frasco de Agua Sagrada oculta detrás de un gran objeto inservible dentro del armario. Este líquido que contiene el frasco, puede ser utilizada para destruir a un esqueleto normal, un zombi o una momia.
 - C) Este pasillo es una habitación especial. El cofre contiene 300 monedas de oro, también contiene una trampa de gas venenoso. Si un Héroe busca tesoros antes de haber encontrado la trampa y haberla desactivado, perderá dos Puntos de Cuerpo.
 - D) Si un Héroe busca tesoros en esta habitación, pregúntale si desea abrir la tumba de un gran guerrero. Si la respuesta es sí, cuando se abra la tumba, una neblina brillante llenará toda la sala, esta neblina no causará daño físico a los Héroes, pero convertirá en polvo un objeto (Equipo de Batalla, Pócimas, Pergaminos, Artefactos...) por turno que un Héroe se encuentre en la sala, los Tesoros de Reto no son afectados por esta neblina. El jugador deberá escoger de que objeto se desprende. En la habitación no hay tesoros, las siguientes búsquedas serán infructuosas.
 - E) En estas salas se encontraban reposando, los cuerpos esqueléticos de los Jinetes Espiritu. Cuando un Héroe abra una puerta secreta que da a una sala, este se reanimará y podrá atacar en el próximo turno del Malvado Brujo, estos Jinetes Espíritus tienen la capacidad de volverse a regenerar, cuando sus Puntos de Cuerpo son reducidos a cero, en vez de ser destruidos tendrás que tirar un dado de combate, si sale una calavera blanca, volverá a reanimarse y volverá a la vida con los valores iniciales. El primer Héroe que busca tesoros en la habitación, encontrará en el interior del nicho, 150 monedas de oro. Esto es igual para las cuatro salas que hospedan a los Jinetes Espiritu.
 - F) El guerrero del Caos de esta sala, ha sido mejorado con un hechizo que le ha fortalecido aún más, podrá tirar un dado extra de combate en el ataque y en la defensa.
- Monstruo errante: ZOMBI

Reto 3 - Las Salas del Silencio

Estas salas han permanecido en silencio más de mil años. Las últimas voces que se escucharon aquí fueron las del Rey Agrain y sus súbditos cuando se apresuraban a defender la ciudad. Se dice que una antigua y terrible magia funciona aquí. Andar con cuidado, amigos míos, debéis encontrar la salida cuanto antes.



NOTAS

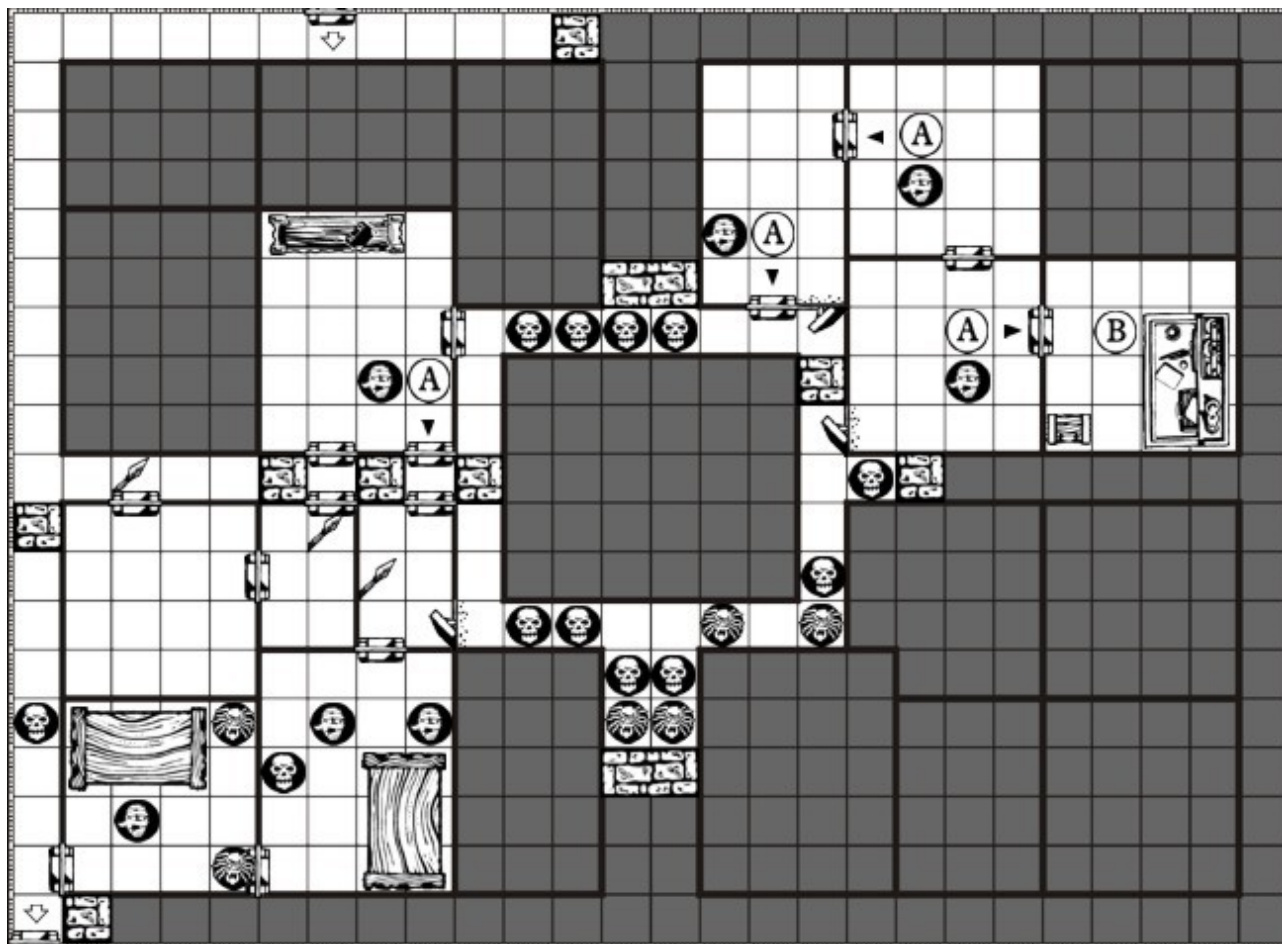
En este reto tendrás que utilizar la Neblina de la Muerte, deberás colocarla en el pasillo sombreado.

- A) Esta neblina es el mismo aliento del Caos, el cual puede herir a cualquiera que no tenga un alma maligna. Para mover la Neblina de la Muerte, en cada turno el Malvado Brujo deberá tirar dos dados rojos, el resultado será el número de casillas que podrá mover, y sólo se podrá mover por el corredor sombreado. No podrá entrar en ninguna habitación. Para atacar a los Héroes, tendrá que pasar a través de ellos, una vez atraviesa a un personaje, este perderá automáticamente un Punto de Cuerpo. Esta neblina no podrá pasar por la mismas casillas en el mismo turno. Puede atravesar a tantos Héroes como su movimiento le permita, pero deberá poder quedarse en una casilla libre. Sólo el hechizo de Tempestad podrá destruirla, pero esto no debes decírselo a los jugadores. Un Héroe podrá atravesar la neblina de forma voluntaria, pero en este caso también se le aplicará el daño y perderá un Punto de Cuerpo, aún así podrá continuar con su movimiento.
 - B) Este cofre contiene una trampa. Si un Héroe busca un tesoro antes de encontrar y desarmar esta trampa, perderá un Punto de Cuerpo de forma automática por un dardo disparado desde la pared que le impactará. Este cofre contiene dos Dagas Mágicas (son Artefactos).
 - C) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará en el interior del cofre 100 monedas de oro. También encontrará una Pócima Curativa que puede restaurar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos en la batalla.
 - D) Si el Filo del Espíritu fue perdido en un anterior reto, podrá encontrarse en el interior de la tumba. Si esta no ha sido perdido, cualquier búsqueda no dará resultado.
 - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armero una Espada Ancha (es un Equipo de Batalla).
 - F) Estas momias son antiguos guerreros de élite, podrán tirar un dado de combate más para atacar y para defender.
- Monstruo errante: ESQUELETO

Reto 4 - Los Salones de la Visión

El Rey Agrain fue uno de los grandes monarcas en los tiempos anteriores al Caos. Fue un guerrero excepcional y su forma de gobernar era justa. Agrain también estaba muy interesado en la magia, el cual hizo crear los Salones de la Visión, un laberinto de habitaciones mágicas. En este laberinto debe estar escondida la Llave Mágica de Agrain. Deberéis recuperar esta llave para facilitaros el camino, pues sin ella lo más probable es que os quedéis atrapados por siempre en el laberinto.

Vuestro objetivo final será hallar la salida.



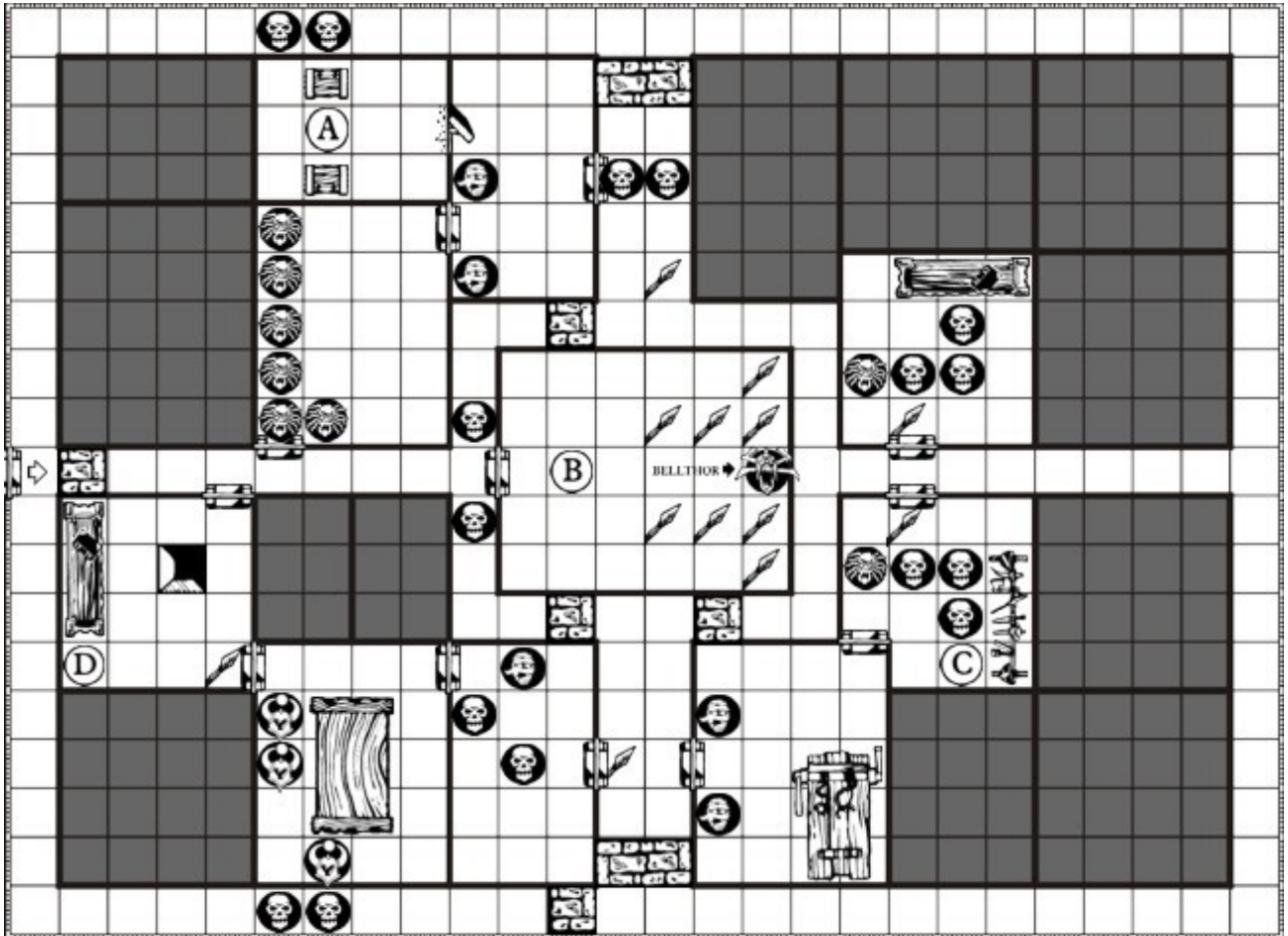
NOTAS

En este reto los Héroes pueden quedar atrapados en una parte del mapa, sin poder avanzar. Si no disponen de una forma para atravesar las paredes, la misión fracasará y deberán empezar de nuevo.

- A) Estas cuatro habitaciones mágicas marcadas con el símbolo de "A", son las que construyó el Rey Agraín para proteger su laboratorio secreto. Cada habitación de estas, está protegida por una momia, estas momias son especiales y tirarán un dado extra de combate en el ataque. Si una de estas momias es eliminada en una habitación, inmediatamente deberás quitar la puerta marcada con una flecha negra, correspondiente a la misma habitación donde se eliminó la momia.
 - B) Esta habitación es el laboratorio secreto del Rey Agraín. El primer Héroe que busque tesoros en ella, encontrará dos Hechizos de Pergamino: Bola de Fuego y Fuego de Ira (son Artefactos) sobre la mesa de alquimista. También se encuentra en el interior del cofre la Llave de Agraín, el siguiente Héroe que busque tesoros la hallará. Es una llave mágica de oro que permitirá hacer aparecer todas las puertas que fueron eliminadas con anterioridad, esta llave tiene un valor de 250 monedas de oro. Cualquier Héroe que posea esta llave, no será atacado por ninguna momia, las demás criaturas si le podrán atacar. Al finalizar el reto, el personaje que poseía la llave podrá anotarse la cantidad de 250 monedas de oro.
- Monstruo errante: MOMIA

Reto 5 - La Puerta de Bellthor

Aquí comienza verdaderamente el reino del Lord Brujo. En estas cavernas profundas ha creado su propia fortaleza subterránea, desde la que trama la destrucción total del Imperio. El Libro de Sabiduría me ha advertido de un terrible guardián, Bellthor, que guarda la puerta. Deberéis enfrentaros a Bellthor, para ello deberéis luchar más unidos que nunca para salir victoriosos de esta batalla.



NOTAS

Como Malvado Brujo, deberás saber que en este reto los Héroes serán capturados sin que puedan hacer nada para evitarlo, pero esto no debes hacérselo saber hasta que ocurra. Este reto no podrá ser contabilizado como éxito de ninguna manera. El Artefacto Anillo de Retorno no podrá ser utilizado.

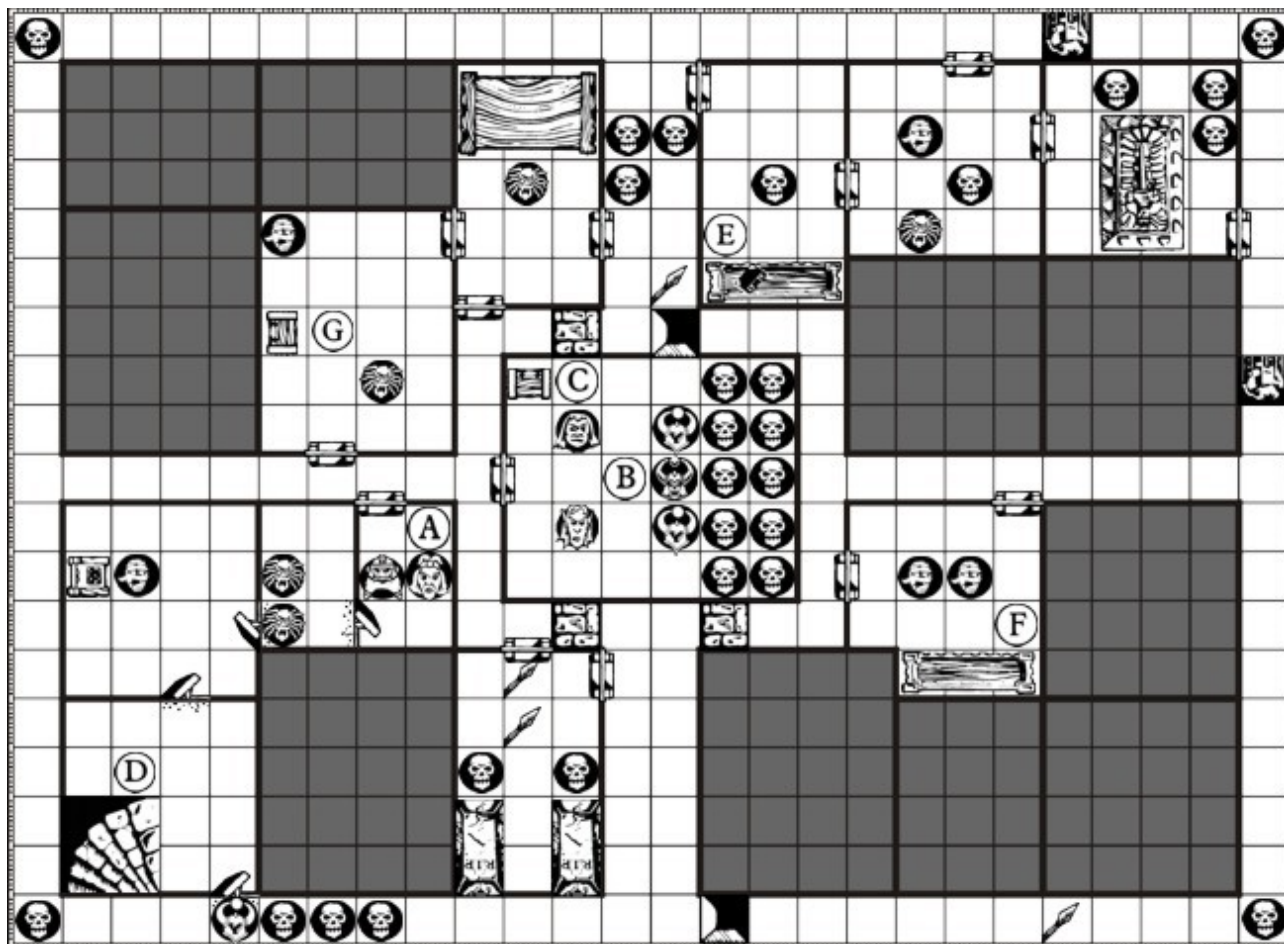
Bellthor tiene las características siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	3	3

- A) En cada cofre hay 500 monedas de oro. El primer Héroe que busque tesoros, hallará el botín de uno de los cofres. El siguiente Héroe en buscar tesoros en la habitación, encontrará para sí mismo el botín del otro cofre.
 - B) Una vez todos los Héroes hayan entrado en esta habitación, la puerta desaparecerá atrapando al grupo de Héroes en la sala con Bellthor, una terrible gárgola. Bellthor no se moverá ni atacará hasta que todos los Héroes se encuentren juntos en esta habitación. Bellthor no podrá ser herida hasta que ataque por primera vez. Bellthor tiene un ataque especial, aliento venenoso, que podrá lanzarlo (una vez por turno), en vez de atacar de forma normal, a cualquier Héroe que se encuentre en línea de visión con él. Este ataque le permite tirar seis dados de combate, por cada calavera que se saque, la víctima perderá un Punto de Mente sin poder defenderse. Si los Puntos de Mente del personaje llegan a cero, este caerá inconsciente. La miniatura deberá ser retirada del tablero. Si Bellthor resulta muerto, explotará llenando la sala con un gas venenosos que hará caer a todos los Héroes que se encuentren en la sala en un estado de inconsciencia. Deberás entonces decirles a los jugadores que todos ellos han sido capturados por el Lord Brujo.
 - C) El primer Héroe que busque tesoros, hallará en la armería dos Dagas (son Equipo de Batalla). Todas las demás armas se encuentran inservibles.
 - D) En la biblioteca se encuentra un Pergamino de Hechizos Piel de Roca. El primer Héroe que busque tesoros, hallará dicho Pergamino Mágico.
- Monstruo errante: ESQUELETO

Reto 6- Los Panteones

Vosotros, Mago y Enano os habéis despertado en una fría celda. El gas venenoso, que os hizo caer en un estado de inconsciencia, va perdiendo su efecto. De repente escucháis una voz profunda. ¡Es la voz de Mentor! "Un terrible destino os ha ocurrido, acabáis de ser hechos prisioneros por el Lord Brujo. Vuestros compañeros, el Bárbaro y el Elfo, han sido llevados a un lugar secreto donde el Lord Brujo planea un destino final terrible. Deberéis rescatar a vuestros compañeros y huir por la escalera espiral."



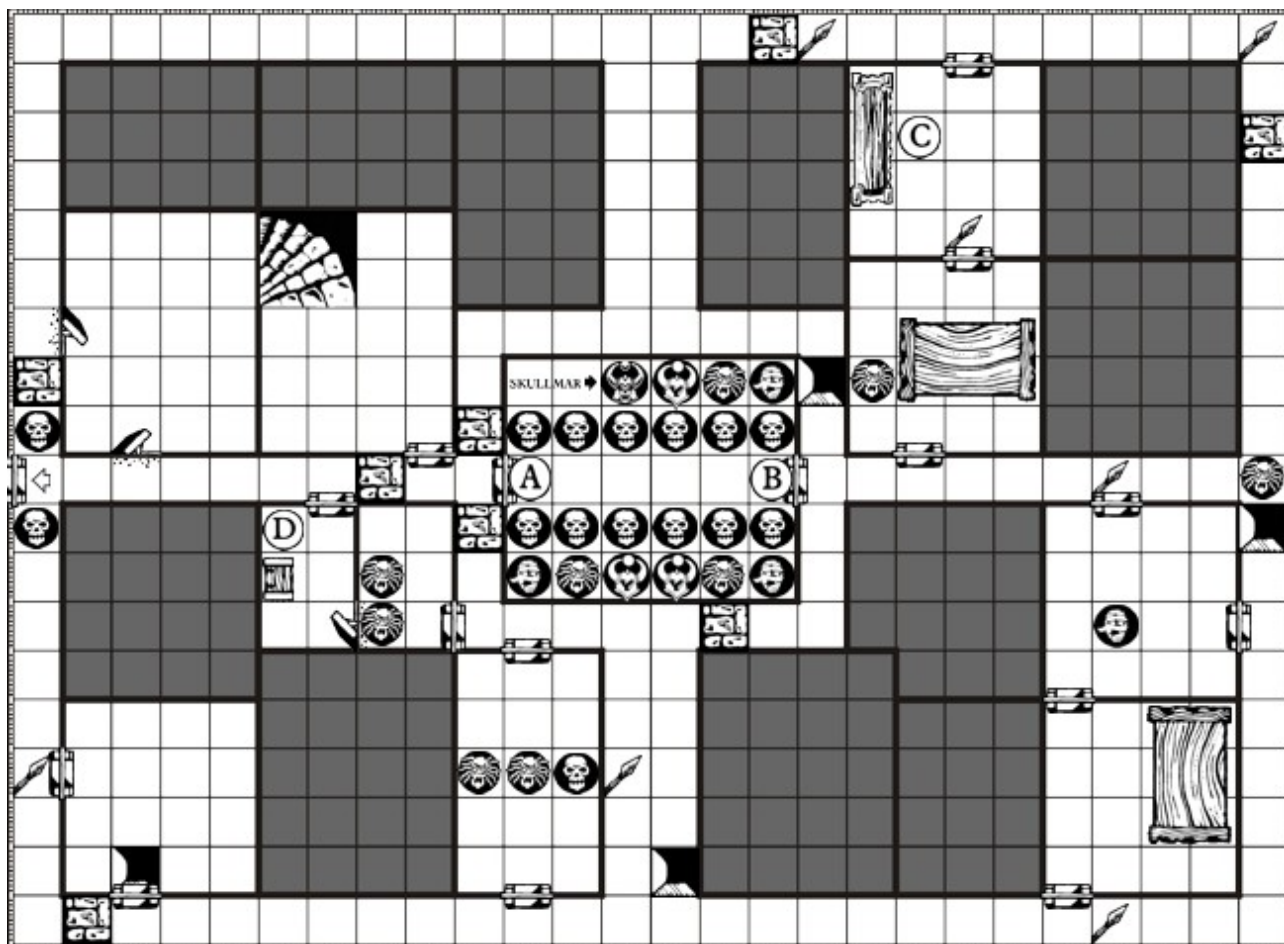
NOTAS

Todo el oro de los Héroes ha sido robado, no obstante lo podrán recuperar, pero esto no debes decírselo hasta que lo encuentren, pero debes anotarlas esas cantidades. Debes decir a los jugadores que sólo el Mago y el Enano podrán realizar sus turnos y moverse por el tablero hasta que el Bárbaro y el Elfo sean encontrados. No debes colocar las miniaturas del Bárbaro y el Elfo hasta que entren en la habitación central.

- A) Desde aquí empieza el Mago y el Enano al comienzo del reto. Coloca la puerta cerrada donde se muestra. Explica a los dos Héroes que se encuentran encerrados en una celda. Diles que Mentor utiliza uno de sus poderosos hechizos haciendo que la cerradura de la puerta se abra, substituye la puerta cerrada por una abierta. Comenta a los dos Héroes que tienen sus equipos y el Mago todos sus hechizos, pues su equipo se encontraba justo al lado de la puerta en el pasillo. Pero todo su oro ha sido sustraído.
 - B) Esta es la sala del Lord Brujo. El Bárbaro y el Elfo se encuentran aquí encadenados. No debes colocarlos hasta que el Mago o el Enano descubran la sala. El Bárbaro y el Elfo conseguirán liberarse tan pronto el Mago o el Enano entren en la sala. Pero no dispondrán de ningún equipo, aunque el Elfo tendrá sus hechizos. Cuando el Mago o el Enano entren en la sala, el Lord Brujo les maldició y desaparece entre el estruendo de una tormenta. El Bárbaro y el Elfo podrán mover con normalidad.
 - C) En este cofre se encuentran las pertenencias del Bárbaro y el Elfo, sólo estos personajes podrán reclamar para sí sus objetos.
 - D) Esta habitación, es la sala por donde deben escapar los Héroes, no debes colocar la escalera de espiral hasta que la encuentren.
 - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la librería un Hechizo de Pergamino Cura Corporal, escondido entre varios libros rotos.
 - F) Dentro del armario hay una Pócima Mágica que permite recuperar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe. El primer Héroe que buque tesoros la encontrará.
 - G) En este cofre se encuentra todo el oro de los Héroes, cada personaje, podrá recuperar su oro realizando una búsqueda en la habitación.
- Monstruo errante: ESQUELETO

Reto 7 - La Legión Olvidada

Habéis escapado de Lord Brujo, pero no tardará en perseguiros. Los pasadizos y estancias por las que debéis pasar, guardan a la Legión Olvidada. Esta legión son las tropas de élite de Lord Brujo. Los comanda Skulmar. Son temibles en combate. Cada uno de ellos lleva cicatrices de mil batallas, todas ellas victorias del Caos. Para poder estar a salvo, deberéis alcanzar la puerta de salida de madera.



NOTAS

Como Malvado Brujo tienes que tener en cuenta tus tropas de la Legión Olvidada. Debes evitar que maten a Skulmar, por ello si ves que empiezas a perder, tu prioridad será conseguir hacer escapar por las escaleras de caracol a Skulmar. Si Skulmar escapa, los Héroes no podrán conseguir varios tesoros. Esto se lo podrás contar a los Héroes una vez termine el reto. No obstante, si consiguen acabar con Skulmar, el Héroe que está más cerca del cuerpo de Skulmar, podrá reclamar para si mismo el Tesoro de Retos Botas de Conejo y un pergamino de Hechizos A Través de la Roca.

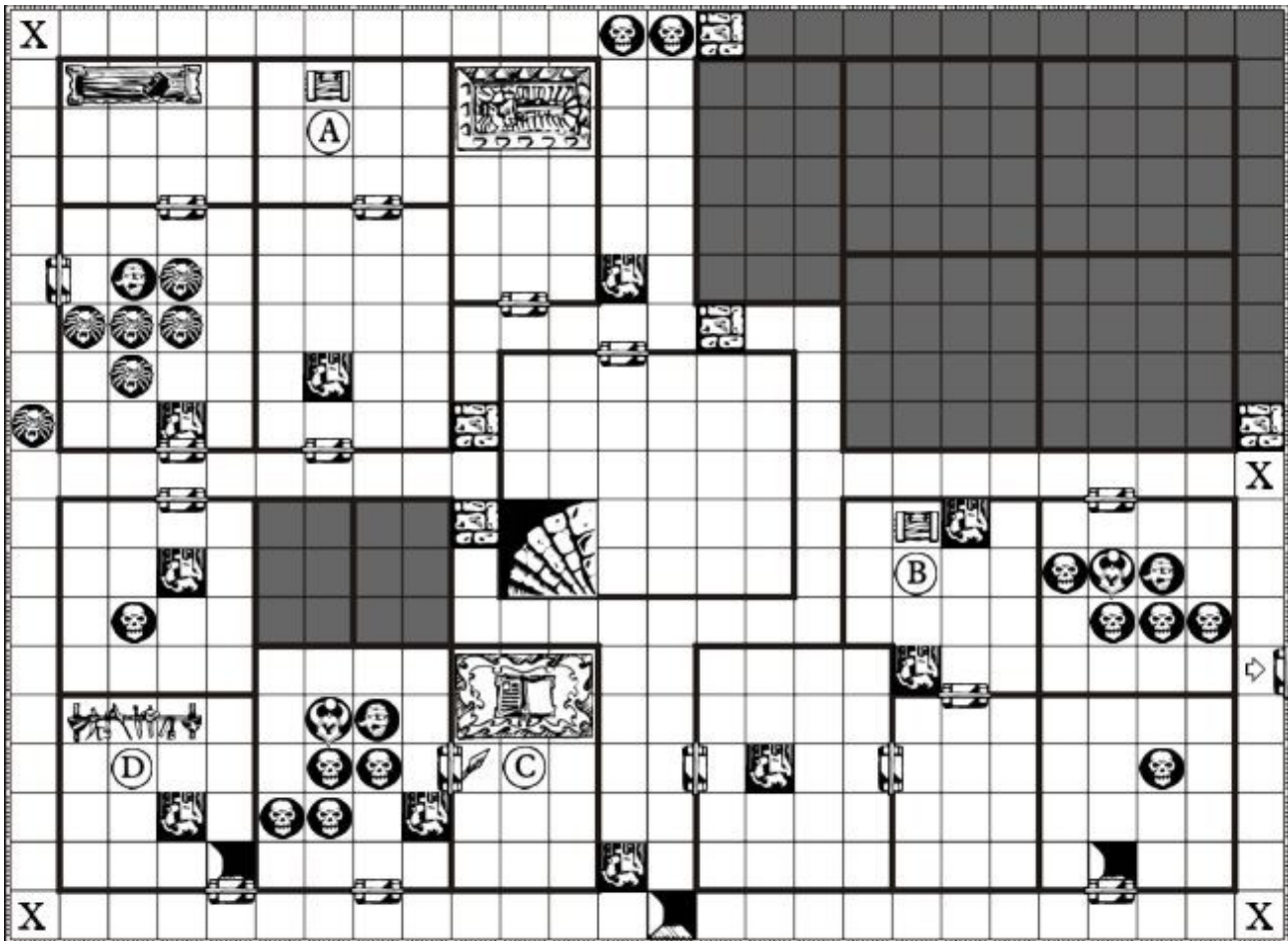
Skulmar tiene las características siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	5	6	3	4

1. Cuando un Héroe abra esta puerta, coloca todas las criaturas que se encuentran en la habitación central. Explica a los jugadores que aquí yace la Legión Olvidada, cubierta por un hielo mágico que no puede ser roto por ningún tipo de arma ni hechizo.
 2. Cuando un Héroe abra esta puerta, el hielo mágico se romperá y la Legión Olvidada quedará liberada y podrá atacar en el próximo turno del Malvado Brujo. (No digas nada a los jugadores hasta que abran la puerta).
 3. El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará en el interior del armario en una esquina y llena de polvo, una pócima de Restauración que permitirá recuperar hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos por el personaje.
 4. Si un Héroe busca tesoros en esta habitación, encontrará 150 monedas de oro en el interior del cofre.
- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 8 - La Ciudad Prohibida

Ningún hombre ha entrado en La Ciudad Prohibida hasta ahora. Ni siquiera el Tomo de la Sabiduría puede contar algo de lo que os queda delante de vosotros. Se dice que los pasadizos están llenos de muertos vivientes, los sirvientes de Morcar, condenados a merodear por los pasadizos de la Ciudad Prohibida para siempre. También deberéis cuidaros de la ciudad en si ya que está en ruinas y puede caer sobre vosotros en cualquier momento.



NOTAS

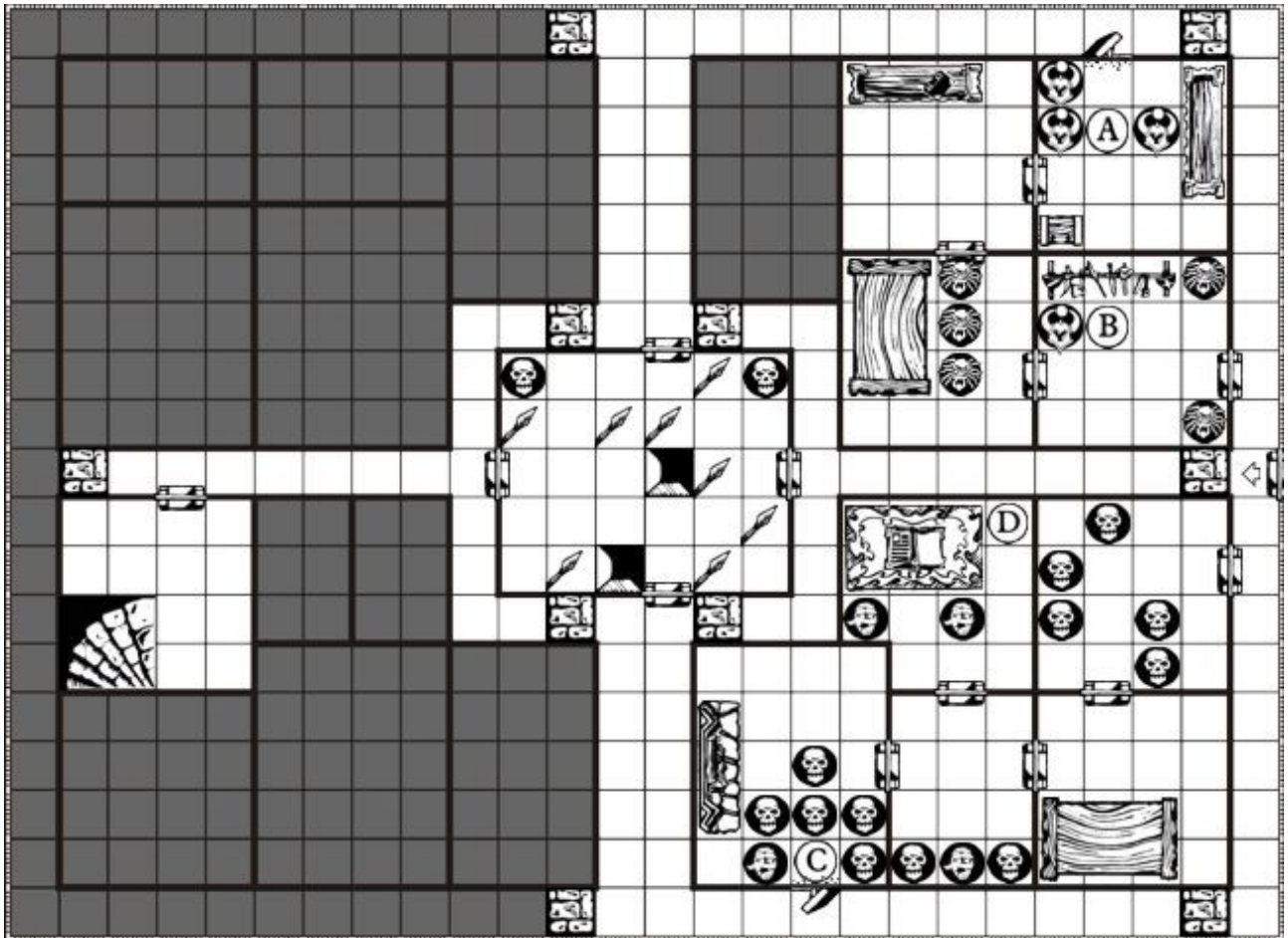
Los Héroes empiezan en la habitación central donde se encuentra la escalera de caracol.
Al principio de cada turno del Malvado Brujo, podrás escoger a dos de los muertos vivientes (esqueletos, zombis o momias) de entre la variedad de miniaturas disponibles, y colocarlos en cualquiera de los cuatro espacios de "salida" marcados con una "X".

- A) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará 360 monedas de oro dentro del cofre. También encontrará dentro del cofre dos Antídotos (son Artefactos).
- B) Este cofre contiene una trampa de veneno. Si el Héroe busca tesoros en la habitación antes de buscar trampas y desarmarla, perderá 3 Puntos de Cuerpo. El cofre está vacío.
- C) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación encontrará encima de la mesa del hechicero, los Pergaminos de Hechizo Cura Corporal y Valentía.
- D) En el armero hay dos Espadas Cortas y dos Espadas Largas (son Equipo de Batalla).

- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 9 - La Última Puerta

Amigos míos, esta es la última puerta antes de llegar a la Corte del Lord Brujo. Los pasadizos delante de la puerta están guardados por los guerreros del Caos de la Guardia Fatídica. Cuidad, son más poderosos que cualquier otro guerrero del Caos que hayáis luchado hasta ahora. Buscar la salida que conduce a la Corte del Lord Brujo y alcanzarla cuanto antes.



NOTAS

Los Héroes entran por la puerta exterior en el borde derecho del tablero con una flecha. La meta de ellos es alcanzar las escaleras de caracol que llevará a la Corte del Lord Brujo.

En este mapa entra en juego la Reina Bruja (en la habitación marcada con "C"), para ello deberás utilizar la miniatura del Brujo del Caos.

Los Guerreros del Caos de la **Guardia Fatídica** tienen las características siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	6	3	3

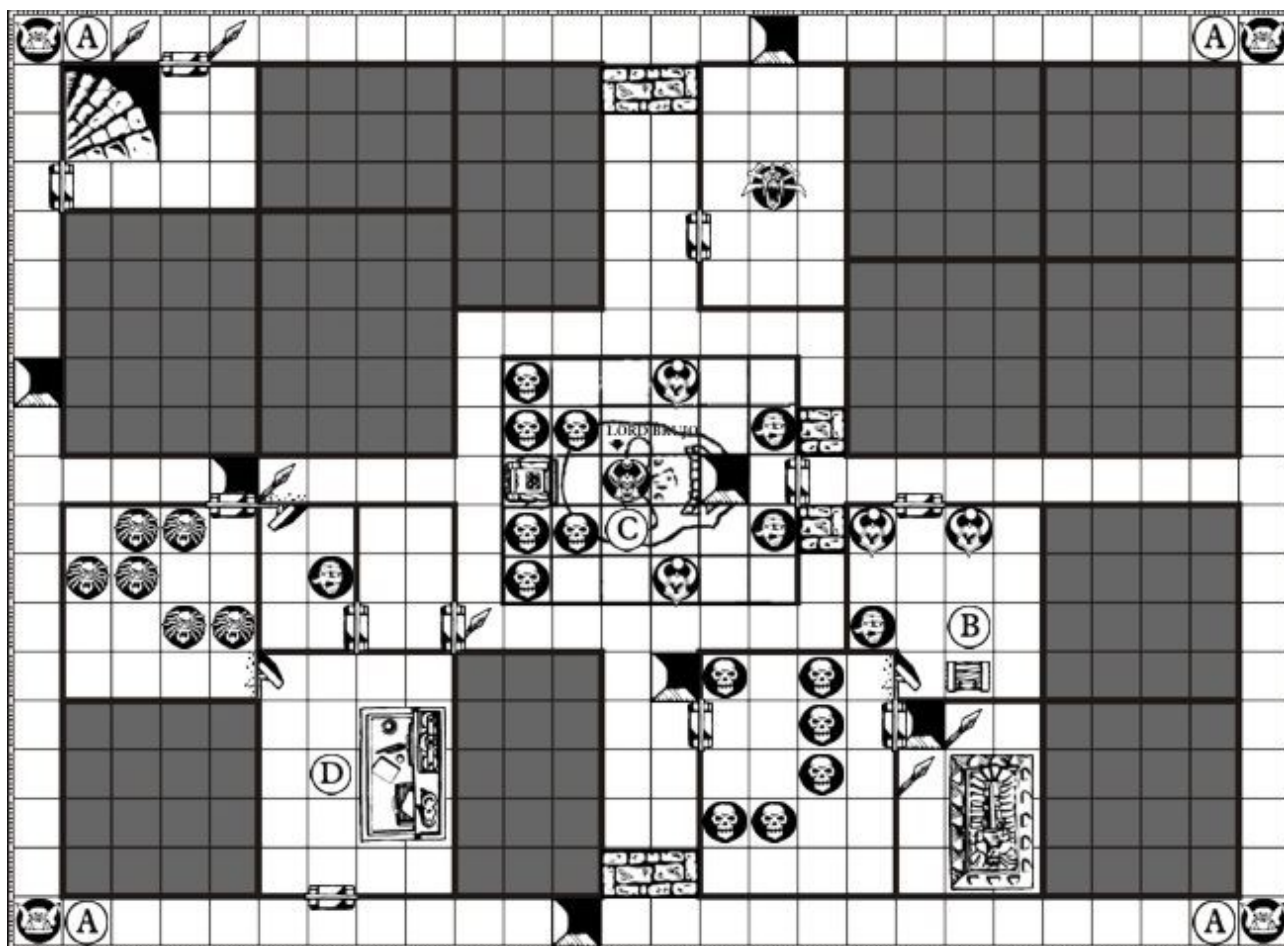
La Reina Bruja **Kessandria** conoce 5 Hechizos del Caos (Rayo Mortífero, Tempestad, Miedo, Dormir y Nube del Caos) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	3	4

- A) Esta es la morada de la Guardia Fatídica. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del cofre 250 monedas de oro y el Brazalete Curativo (es un Tesoro de Reto)
 - B) Este guerrero del Caos tiene las mismas características que la Guardia Fatídica. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el armero dos Magas Mágicas (son Artefactos).
 - C) Esta es la sala de Kessandria, la Reina Bruja. Debes colocarla en la casilla marcada con "C". Kessandria es inmune a todos los hechizos salvo a los Hechizos de Fuego. Si sufre muchos daños, Kessandria intentará escapar, para ello podrá abrir las puertas secretas y puertas normales, su objetivo será alcanzar la escalera de caracol. Si alcanza la escalera de caracol, deberás retirar la miniatura del tablero.
 - D) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Pergamino de Hechizos sobre el Altar del Hechicero. El pergamino es Fuego de Ira.
- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 10 - La Corte del Lord Brujo

El Lord Brujo ha observado todo vuestro progreso. Ha intentado destruiros durante vuestro camino, pero habéis frustrado una y otra vez sus planes. Ahora se ha refugiado en su salón del trono donde tendréis que luchar contra él. Esta vez no podrá escapar.



NOTAS

Los Héroes comienzan el reto en la habitación con la escalera de caracol. El objetivo de los Héroes es destruir al Lord Brujo y a su corte.

El **Lord Brujo** conoce 6 Hechizos del Caos (Muertos Vivientes, Tormenta de Fuego, Rayo Mortífero, Tempestad, Miedo y Dominación) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	6	4	5

- A) Estos cuatro Orcos son estatuas mágicas y no pueden ser dañadas de ninguna manera. Estas estatuas bloquean completamente el pasillo y no podrán ser atravesadas. Si un Héroe ataca a una de estas estatuas su arma se destruirá, incluso si atacan con armas a distancia. Las únicas armas que no se destruirán serán las que sean Tesoros de Reto, aunque de todos modos estas tampoco podrán dañar a las estatuas mágicas.
 - B) El Primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará dentro del cofre dos Pócimas Mágicas de Restauración, cada una podrá restaurar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe.
 - C) Esta es la sala de tronos. Aquí aguarda el Lord Brujo para la batalla final. Debes colocar la habitación central de la sala de tronos cuando el primer Héroe abra la puerta de esta habitación. Los dos guerreros del Caos pertenecen a la Guardia Fatídica, sus valores se encuentran indicados en el reto anterior. El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, hallará 500 monedas de oro debajo del trono del Lord Brujo. Una vez el Lord Brujo y su séquito haya sido destruido, la campaña habrá sido completada con éxito.
 - D) Si la Reina Bruja Kessandria consiguió escapar en el anterior reto, se encontrará aquí con sus valores que se indican en el reto anterior totalmente recuperados. El primer Héroe que busque tesoros, hallará un Pergamino de Hechizos Valentía sobre la mesa del Alquimista.
- Monstruo errante: MOMIA