

## Los Hechiceros de Morcar

*"Azotaba la lluvia, y los truenos retumbaban en el cielo cuando un rayo iluminó brevemente a un grupo de viajeros cansados. Su lenta escalada por las faldas escarpadas hacia la torre tenebrosa, en la cima de la montaña, parecía durar una eternidad. Al fin, las figuras escaparon de la tormenta adentrándose en un vestíbulo oscuro. Mirando en las sombras vislumbraron una figura siniestra en un trono de piedra."*

*"Un viajero solitario se separó del grupo avanzando, y se dirigió a la presencia en el trono."*

*"Mi señor Morcar, traemos malas noticias. Debemos informar que vuestro plan de alzar la Horda de Ogros contra el Imperio ha fracasado. Una vez más fuimos derrotados por los malditos Campeones y una vez más fuimos forzados a huir."*

*"La figura en el trono se movió y una voz de muerte rompió el silencio."*

*"Soy consciente de tu fracaso Festral. Pero como en todas las cosas, he aprendido de mis fracasos. En primer lugar, he aprendido a no subestimar a los Héroes del Emperador. En segundo lugar he aprendido a no confiar en tontos. Por tanto he concebido una nueva estratagema para destruir a los Héroes del Emperador para siempre. He escogido a cuatro lugartenientes para llevarla a cabo. ¡Mostraros mis lugartenientes! "*

*"Obedeciendo la orden, cuatro siluetas salieron de las sombras."*

*"Permitidme presentar a Zanrath, el Gran Mago de Sarako."*

*"Un hombre anciano con barba, coronado con un sombrero puntiagudo y portando un báculo con la insignia de una luna creciente, hizo una reverencia a Festral y sus compañeros."*

*"Fanrax, el Malicioso."*

*"Al oír su nombre, un hombre mal-encarado, adornado con símbolos de cráneos y jugando con un puñal endiabladamente afilado, sonrió con desprecio al grupo."*

*"Borroush, el Señor de las Tormentas."*

*"Una figura con barba y andrajosa saludó a los refugiados con un movimiento de su báculo de roble."*

*"Y finalmente, Grawshak, Shamán de los Orcos del Norte."*

*"El último de los cuatro lugartenientes, un orco adornado con pieles, plumas y calaveras, que llevaba una vara-tótem enorme, gruñó algo que podría interpretarse como un saludo o maldición a los presentes."*

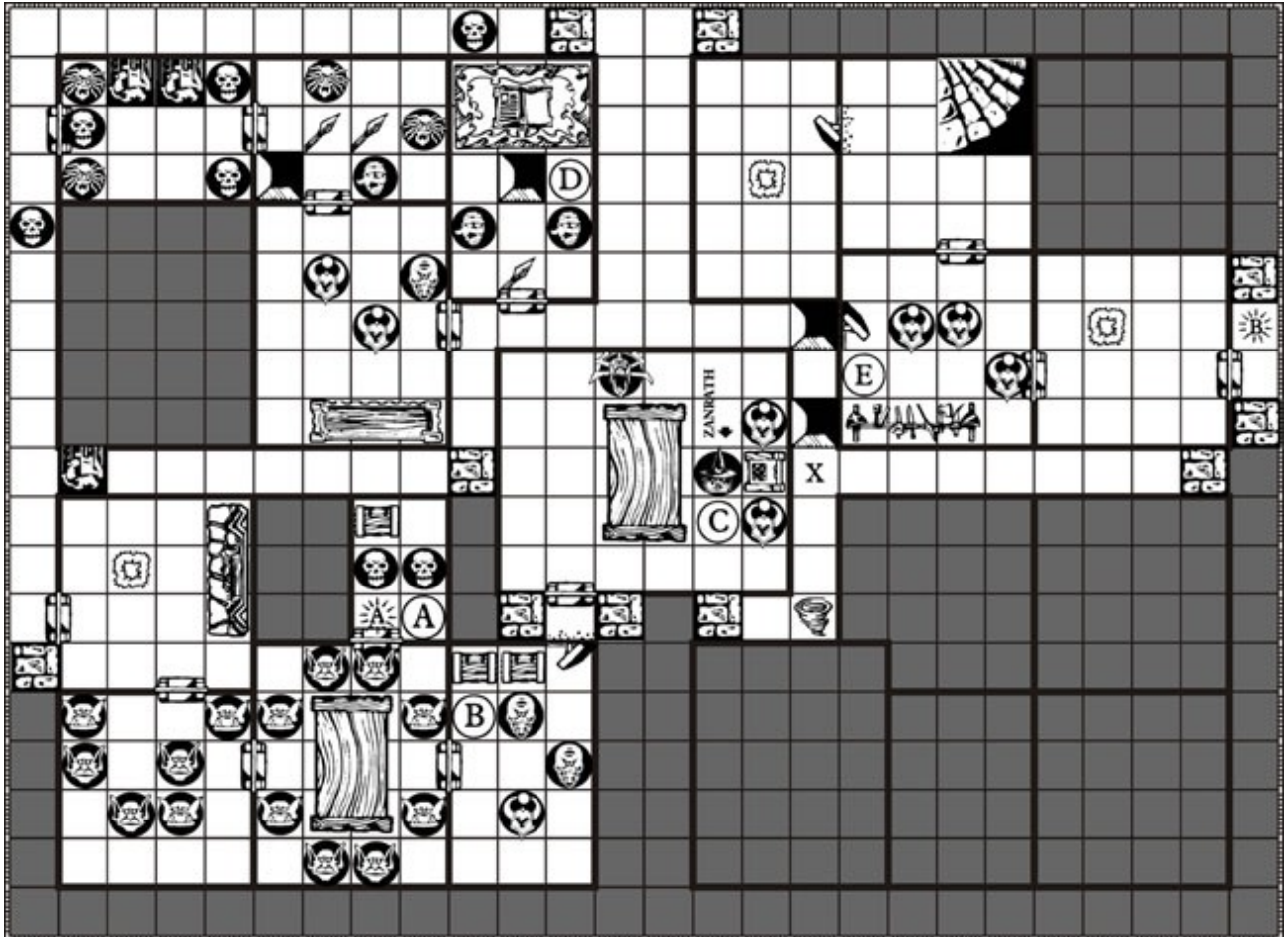
*"Creo que estos cuatro hechiceros tendrán éxito donde vosotros habéis fracasado tan miserablemente. Y son ellos quienes os castigarán por vuestro fracaso."*

*"Con esta última palabra, Morcar desapareció en las sombras desde donde vió con gran satisfacción cómo sus cuatro lugartenientes hechiceros destruyeron todo vestigio de Festral y sus seguidores."*

*"Morcar sonrió. Estos verdaderamente eran los que destruirían a los Héroes del Emperador definitivamente."*

## Reto 1 - La Torre del Gran Mago

*El primero de los Lugartenientes Hechiceros de Morcar que deberéis destruir es Zanrath, el Gran Mago de Sarako. Vive en una torre alta y mágica en los picos de las montañas Tarak donde le protegen sus fuerzas de guerreros del Caos. Preparaos bien, Héroes del Emperador, para una terrible batalla contra el acero y la magia.*



## NOTAS

En este Reto, todos los guerreros del Caos forman parte de las Fuerzas de Élite del Caos de Zanrath, podrán tirar un dado de combate adicional en el ataque.

**Zanrath** conoce 6 Hechizos del Gran Mago (Ataduras, Desvanecer, Escape, Herrumbe, Locura y Muro de Fuego) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

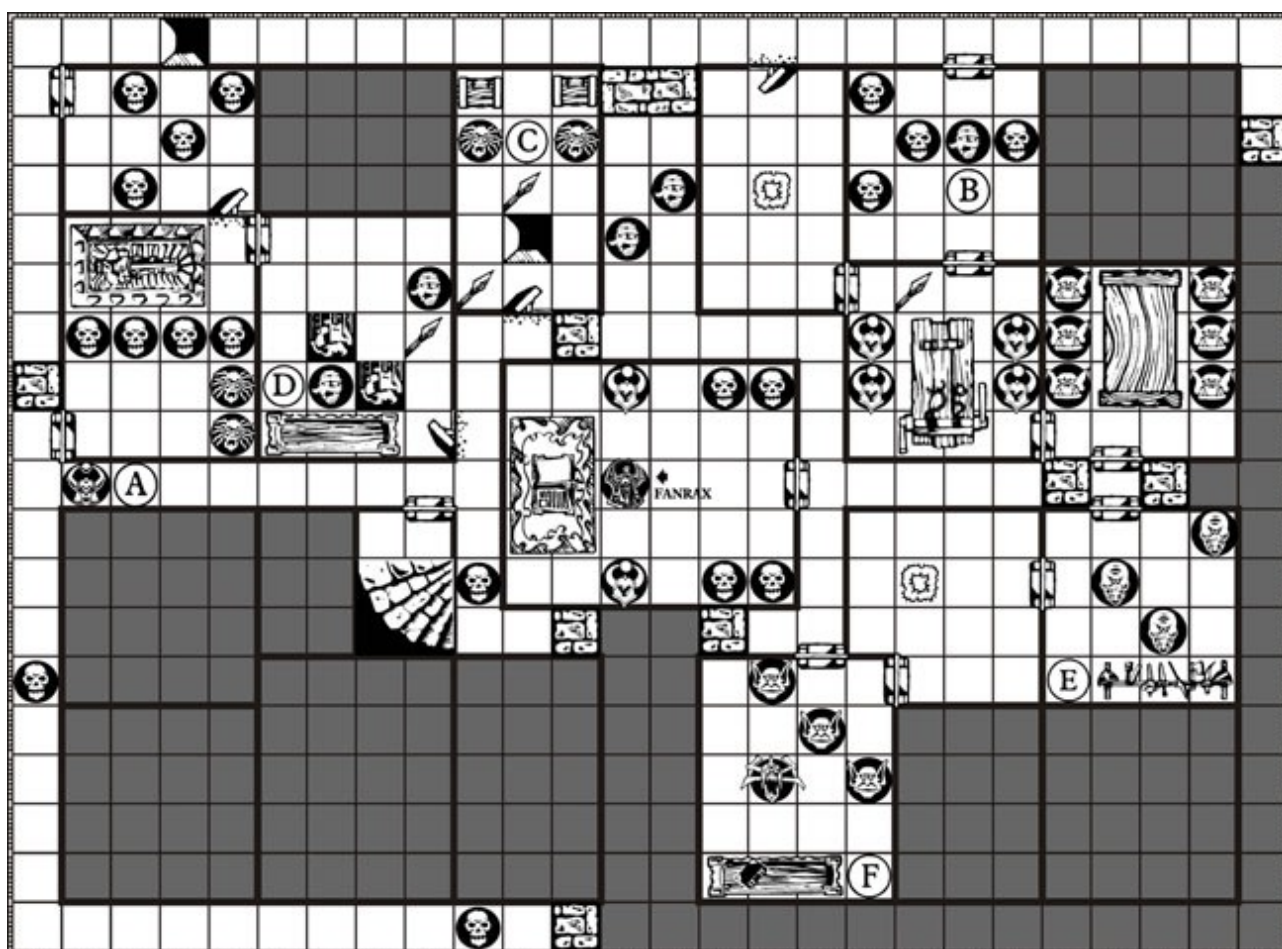
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	5	5	5	8

- A) Este cofre está vacío.
- B) En uno de los cofres se encuentran 300 monedas de oro y una pócima de curación, esta pócima recupera hasta 2 Puntos Cuerpo perdidos por el Héroe. El segundo cofre está vacío.
- C) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación encontrará 400 monedas de oro en un cajón secreto debajo del trono.
- D) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará en el altar dos pergaminos de hechizos, Dormir y Bola de Fuego (son Artefactos).
- E) En este armero se encuentra una lanza de Equipo de Batalla, las demás armas están todas oxidadas y se encuentran inservibles.

- Monstruo errante: 2 GUERREROS DEL CAOS

## Reto 2 - La Cripta del Nigromante

*Haced acopio de vuestro valor. Héroes del Emperador. Deberéis viajar a un lugar sombrío y terrorífico para encontraros con vuestro próximo enemigo. Fanrax el Malicioso. Se resguarda en una antigua cripta de un enorme pantano-cementerio sin nombre más allá de los bosques tenebrosos. Tendréis que ser doblemente cautelosos, pues Fanrax lucha tanto con fuerzas de los vivos como de los muertos.*



## NOTAS

En este Reto todos los esqueletos son creaciones especiales de Fanrax, disponen de un Punto Cuerpo adicional.

**Fanrax** conoce 6 Hechizos Nigrománticos (Bolt Mortífero, Calavera de la Muerte, Llamada a las Momias, Llamada a los Esqueletos, Resurrección y Temor) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

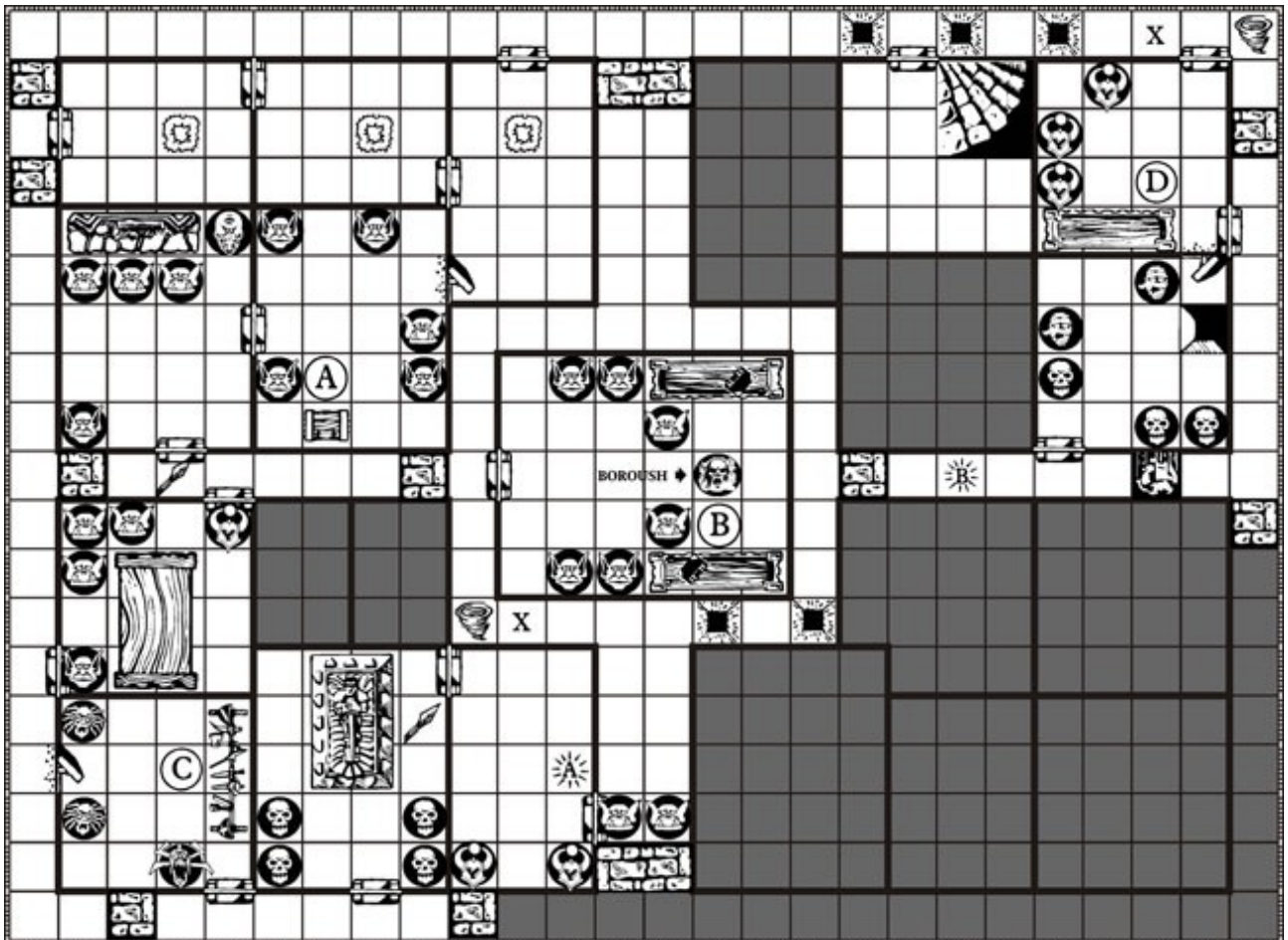
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	6	5	7

- A) Esta es una estatua mágica de un Hechicero del Caos. Al principio de cada turno del Malvado Brujo, podrá lanzar un Rayo Mortífero por el corredor que atacará a cualquiera y a todos los que se encuentren en él con dos dados de combate, no obstante todos podrán tirar por defensa. Si un jugador intenta atacar a la figura, es cuando se le indica que es una estatua mágica y no puede ser dañada.
- B) Esta habitación está llena de unas tinieblas mágicas. Cualquier figura en ella, que no sean esqueletos, zombies o momias, atacarán y defenderán con dos dados menos que normalmente. No se podrán realizar ataques a distancia.
- C) Cada uno de estos cofres contiene 150 monedas de oro. Cualquier jugador que busque tesoros en esta habitación, encontrará el contenido de uno de los cofres, la siguiente vez será el contenido del siguiente cofre.
- D) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del armario una Pócima Curativa, esta pócima restaurará hasta dos Puntos de Cuerpo perdidos por el personaje.
- E) En este armero todas las armas están oxidadas e inservibles.
- F) Cualquier jugador que busque tesoros antes de buscar trampas, se le disparará una trampa de lanzas. Automáticamente perderá un Punto de Cuerpo, en el interior del armario hay un Pergamino de Hechizos A Través de la Roca (es un artefacto).

- Monstruo errante: 2 ESQUELETOS

### Reto 3 - El Nido del Águila del Señor de las Tormentas

*En el pico más alto de las montañas oscuras está el Nido de Águilas de Boroush, el Señor de las Tormentas. Él es el próximo de los lugartenientes de Morcar a quién deberéis de derrotar. Habéis tenido que escalar las escarpadas montañas para llegar a su Nido de Águila. Ahora tendréis que moveros rápidamente pues Boroush manda grandes fuerzas de elementos con las que fácilmente pueden acabar con cualquier intruso no deseado.*



## NOTAS

Deberás contar a los jugadores antes de comenzar el reto y en especial a los jugadores que hayan escogidos personajes que pueden utilizar magias, que Boroush no puede ser afectado por Hechizos de Aire.

**Boroush** conoce 6 Hechizos de Tormentas (Huracán, Muro de Hielo, Rayo Luminoso, Terremoto, Tormenta de Nieve y Viento Ladrón) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	6	5	5	6

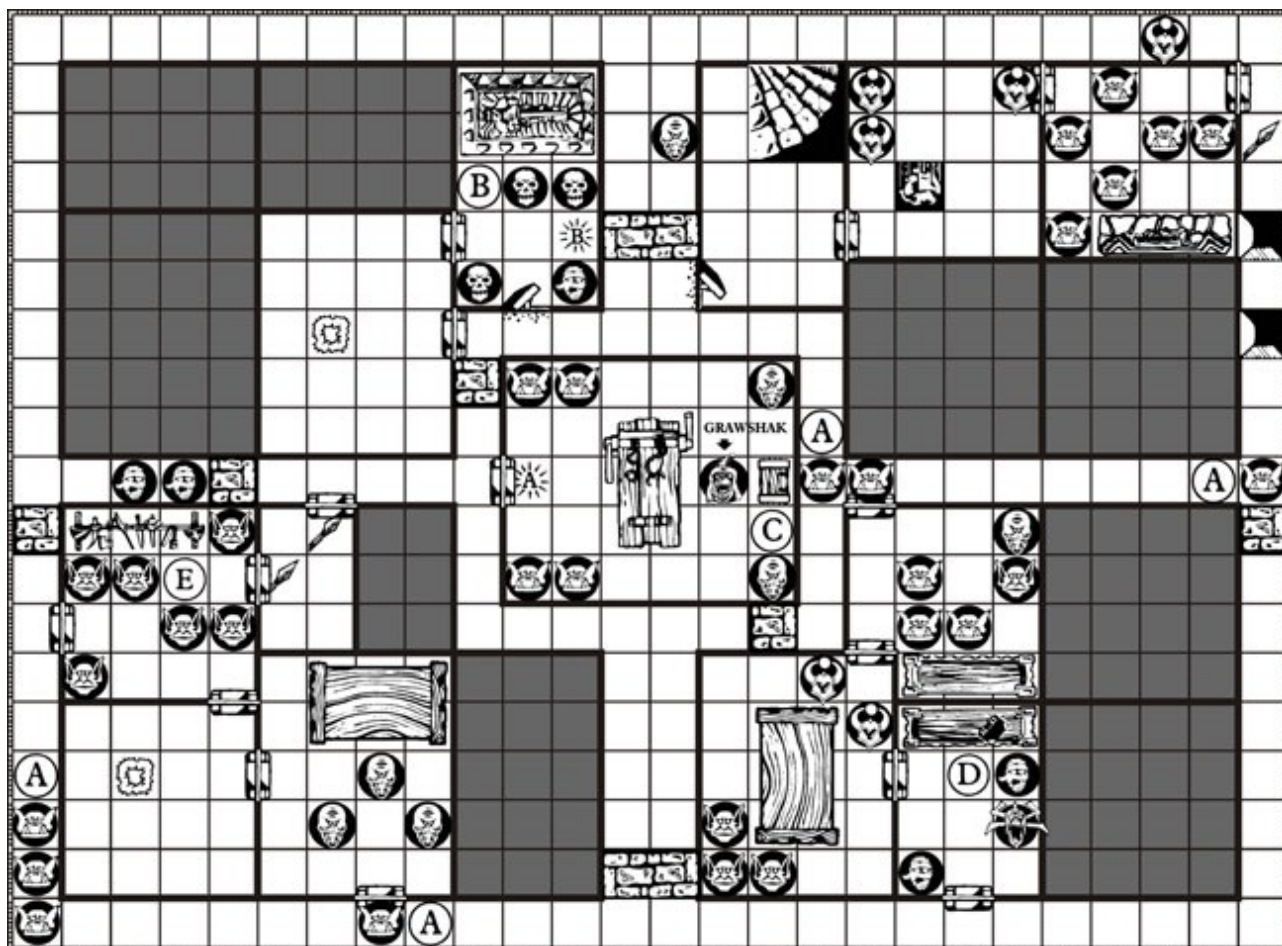
- A) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará 250 monedas de oro en el interior del cofre.
- B) El primer Héroe que busque tesoros, en una de las dos librerías encontrará un libro antiguo y lleno de polvo que al abrirlo deja caer dos Pergaminos de Hechizos, Tempestad y Genio (son artefactos).
- C) En este armero hay sólo una daga arrojadiza, será para el primer jugador que busque tesoros.
- D) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dentro del armario una bolsa que contiene 50 monedas de oro.

- Monstruo errante: 2 FIMIRS



## Reto 4 - La Guardia del Shamán de los Orcos

*Aquella cueva oscura en la ladera de la montaña es la entrada a la guarida del temible Grawshak, Shamán de los Orcos del Norte. Para llegar hasta él, necesitaréis contar con decenas de valientes guerreros, pues se encuentra rodeado de su cuerpo de guardia personal de élite y fanáticamente leal. Lucharán hasta morir antes de permitir que alguien alcance a su líder.*





## NOTAS

Todos los orcos en este reto son miembros de la guardia personal de élite de Grawshak. Tienen un dado de combate adicional en el ataque.

**Grawshak** conoce 6 Hechizos del Shaman (Escudo Protector, Espíritu Vengador, Filos Cortantes, Llamada a los Goblins, Llamada a los Orcos y Orco Furioso) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	5	5	7

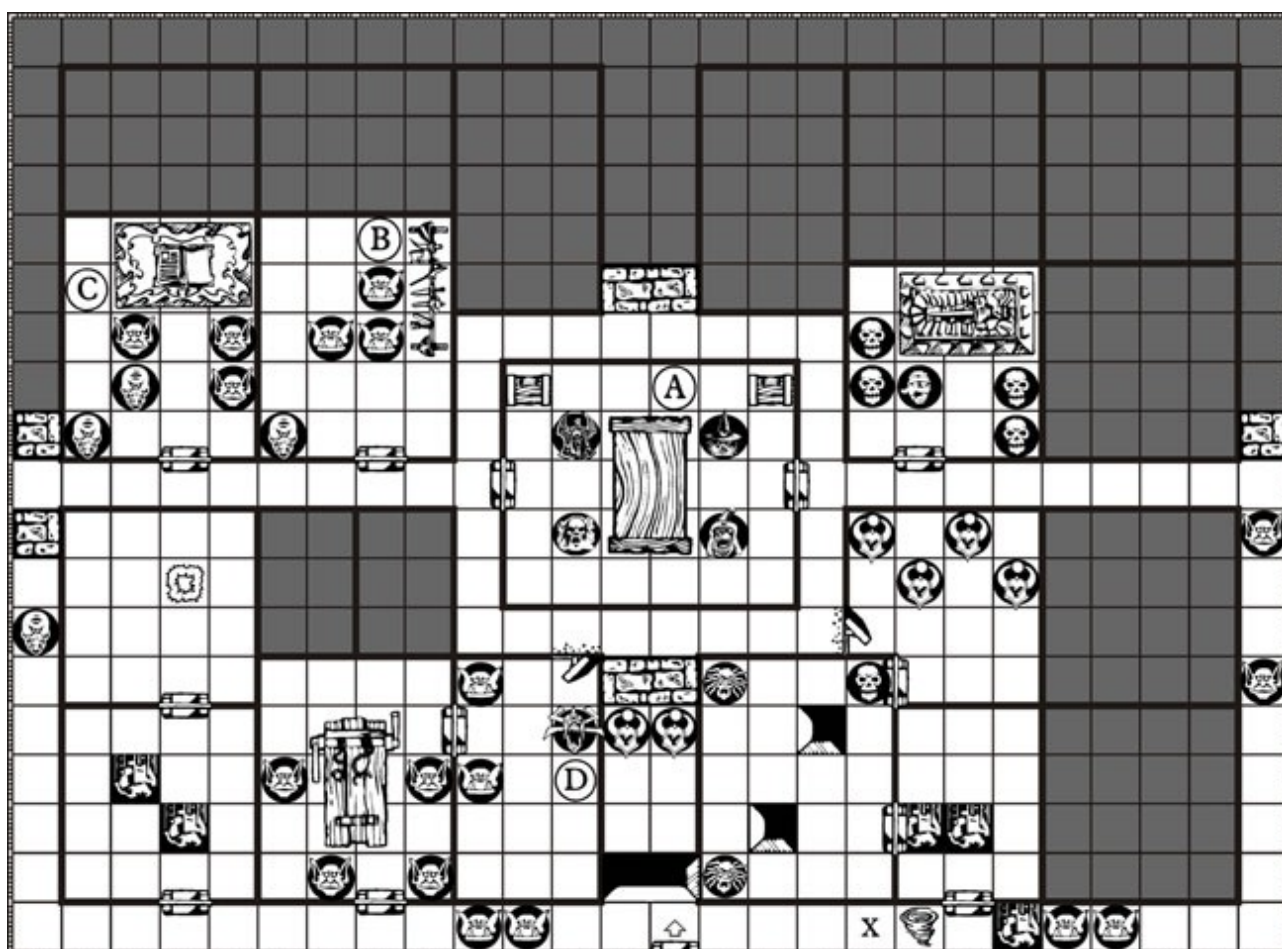
- A) Estos orcos están equipados con arcos, pueden atacar a distancia con dos dados de combate, en cuerpo a cuerpo tiran los dados con normalidad.
- B) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará dos coronas de oro bajo la tumba. Cada una tiene el valor de 200 monedas de oro.
- C) Esta es la sala de torturas de Grawshak, su habitación preferida. El primer Héroe que busque tesoros encontrará 400 monedas de oro en el interior del cofre.
- D) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en la librería un Pergamino de Hechizos Valentía (es un artefacto).
- E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Maza de Estrellas bastante oxidada, para que pueda ser utilizada, deberán derramar el Agua Milagrosa sobre ella (Sino se dispone de ese hechizo, se podrá realizar en el siguiente reto, pero si se intenta utilizar el arma sin aplicarle el Agua Milagrosa antes, funcionará solo en el primer ataque pero luego se romperá y quedará inservible). Las demás armas están inservibles.

- Monstruo errante: 2 ORCOS

## Reto 5 - El Combate Final

*¡Maldición! Morcar nos engañó y salvó a sus cuatro lugartenientes de las fauces de la muerte. Ahora los ha reunido en su ciudadela de tinieblas para que se repongan de las heridas sufridas.*

*Esto le ha costado gran esfuerzo y deberéis tomar ventaja de este momento de debilidad para asaltar su ciudadela y derrotar para siempre a sus malvados lugartenientes antes de que recuperen todas sus fuerzas y su unión los haga invencibles.*



## NOTAS

Los Héroes entrarán por la puerta al borde del tablero que contiene la flecha. En el primer turno del Malvado Brujo, deberá exponer el contenido de la habitación central . Las figuras de los cuatro hechiceros comenzarán desde esta habitación. Podrán moverse abriendo puertas y puertas secretas. Se deberá ir mostrando el contenido de cada pasillo y habitación por donde pasen, pudiendo mover también las criaturas que hayan en dichas habitaciones (pero estos monstruos no podrán abrir puertas, sólo los hechiceros).

**Grawshak** debilitado tiene 3 Hechizos del Shaman (Filos Cortantes, Llamada a los Goblins y Llamada a los Orcos) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	4	6

**Zanrath** debilitado tiene 3 Hechizos del Gran Mago (Ataduras, Herrumbe y Muro de Fuego) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	4	6

**Fanrax** debilitado tiene 3 Hechizos Nigrománticos (Bolt Mortífero, Calavera de la Muerte y Llamada a los Esqueletos) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	3	5	4	6

**Boroush** debilitado tiene 3 Hechizos de Tormentas (Huracán, Muro de Hielo y Terremoto) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	4	4	5

- A) En uno de los cofres se encuentra un Anillo de Retorno (es un artefacto), el otro cofre contiene 150 monedas de oro.
- B) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un Yelmo (Equipo de Batalla) en el armero, no hay más armas.
- C) El primer jugador que busque tesoros encontrará encima del altar un Pergamino de Hechizos Fuego de Ira (es un artefacto).
- D) Cuando muera la Gárgola dejará caer un Anillo de Fuego (es un artefacto).

- Monstruo errante: No hay ningún monstruo errante.