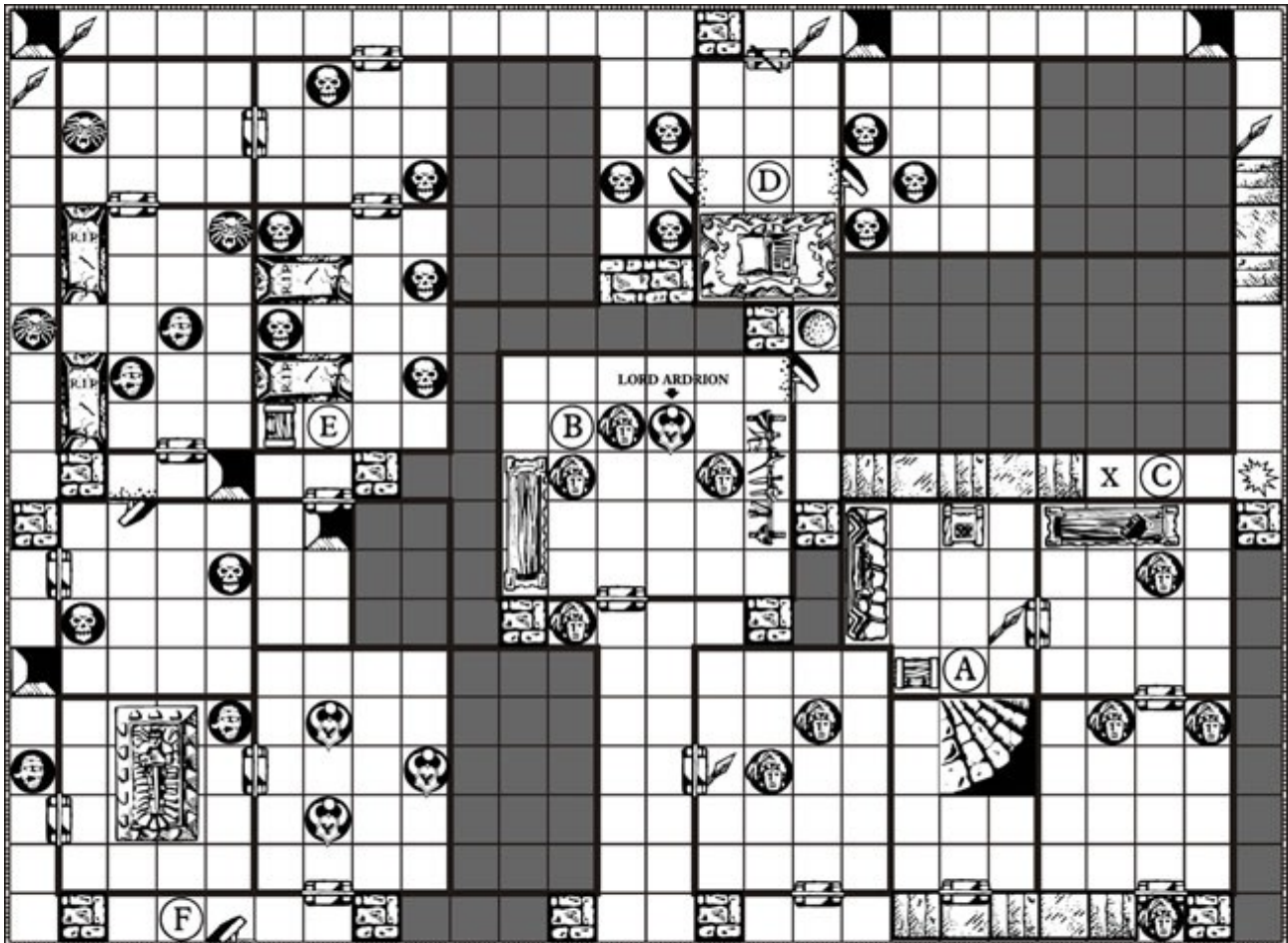


El Traidor

¡Traición! Lord Ardrion, uno de los paladines del Emperador, conocido por su fuerza y su honor en el combate, ha sido seducido por los poderes de la oscuridad y pretende rendir su condado a las fuerzas de Morcar. El Emperador ha decidido hacer pagar a Lord Ardrion muy cara su tración.

Reto 1 - La Ira del Emperador

Habéis sido enviados al castillo de Lord Ardrion a cumplir los designios del Emperador. Deberéis encontrarle y arrestarlo, para que el mismo Emperador le aplique el castigo que se merece, ¡¡¡la pena capital!!!. La traición de Lord Ardrion ha causado mella en sus filas y sólo sus hombres de mayor confianza siguen respaldándolo, con lo que deberíais encontrar poca resistencia.



NOTAS

Los miembros de la Guardia Personal de Lord Ardrion se representan con los modelos de la Compañía Tenebrosa armados a discreción del Malvado Brujo y según disponibilidad de las mismas.

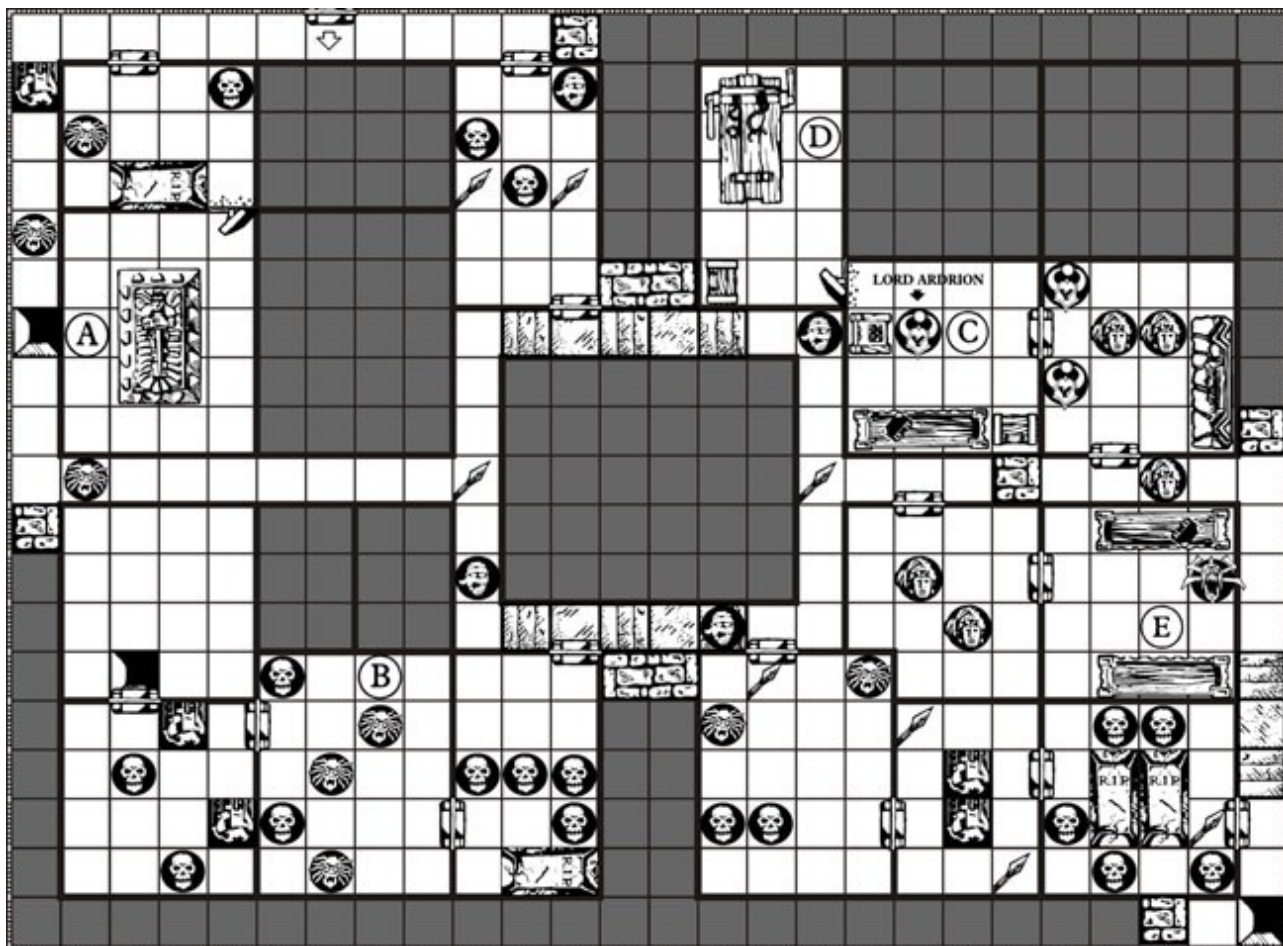
- A) En el cofre hay 50 monedas de oro y un pergamino con el hechizo "Cura corporal".
- B) Aquí está Lord Ardrion, ataviado con una armadura del Caos. Representalo con un modelo de guerrero del caos. En cuanto el primer Héroe entre en la habitación, Lord Ardrion huirá por el pasadizo secreto al grito de "¡JAMÁS ME ATRAPARÉIS! ¡GUARDIAS, MATADLES!". Quita la miniatura de Lord Ardrion del tablero y no pongas el contenido del pasillo hasta que los Héroes entren en él.
Una vez eliminados los enemigos, los personajes podrán perseguir a Lord Ardrion hacia el sótano. Cualquier personaje que busque tesoros sin antes buscar trampas, perderá 1 Punto Cuerpo por una trampa de lanzas que se encuentra en el armario. En el interior del armario hay una Pócima de Curación, la cual restaurará hasta cuatro Puntos Cuerpo perdidos por el Héroe. Todas las armas del armero están oxidadas y están inservibles.
- C) Cuando el último Héroe pase por la casilla "X" coloca la piedra rodante en el pasillo. Muévela 7 casillas por turno hasta que llegue a la casilla de impacto, derrumbando el techo. Sustituye la bola de piedra por una ficha de roca caída. La idea es no alcanzar a los Héroes, sólo bloquear el camino de vuelta.
- D) La puerta de esta habitación esta abierta y en ella se encuentra Lord Ardrion. Lee esto cuando el primer Héroe se coloque delante de dicha puerta: "Lord Ardrion se encuentra rodeado de una brillante luz rojiza y parece hablar con alguien. Ois como invoca a los Dioses del Caos para que le den más poder, tras lo cual se desvanece y sólo podéis escuchar su risa alejándose en los ecos del corredor". Entonces coloca las fichas de puerta secreta abierta, así como los esqueletos, que moverán en su turno.
Ahora los héroes sólo disponen del camino que atraviesa las pútridas catacumbas del castillo.
- E) En el cofre hay joyas y piedras preciosas por valor de 150 monedas de oro.
- F) La puerta secreta descubre un pasadizo que lleva a una escalera que desciende interminablemente hacia un abismo de oscuridad y muerte. Continúa en el reto "Deber Sagrado".

- Monstruo errante: GUERRERO DE LA COMPAÑÍA TENEBROSA

Reto 2 - Deber Sagrado

El gélido y pútrido viento que sale del laberinto de las catacumbas trae la voz de Lord Ardrion.

Hay algo más que muertos allí abajo y vosotros tendréis que descubrirlo. El valiente caballero, antaño paladín del Emperador ha sucumbido a las fuerzas oscuras de Morcar, y no sólo el sino que también ha corrompido a gran parte de sus tropas. Aún siendo un gran pesar, debo pedirlos que lo eliminéis. Es un día oscuro, pero aún lo será más si logra escapar vivo y une sus fuerzas con las de Morcar.



NOTAS

Los jugadores deberán eliminar a Lord Ardrion y recoger alguna prueba de su victoria. Si regresan sin ninguna prueba, habrán fallado al Emperador. Como premio por finalizar la misión con éxito, el Emperador permitirá que se queden con todo el botín conseguido en ella, y entregará 100 monedas de oro a cada Héroe. Como Malvado Brujo debes saber de antemano, que Lord Ardrion ha sido suplantado, el verdadero se encuentra secuestrado y moribundo.

Lord Ardrion conoce 3 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Dominación y Rayo Mortífero) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	5	6	4	5

- A) Esta es la tumba del primer héroe de la familia de Lord Ardrion. Si algún jugador busca tesoros, el espíritu inmortal del primer caballero saldrá del sarcófago con un terrible resplandor, haciendo perder un punto de mente a todos los jugadores que se encuentren dentro de la habitación. En el interior del sarcófago hay una Cota de Malla (Equipo de Batalla) en perfecto estado.
- B) Esta habitación es un antigua sala de lucha, donde los cuerpos putrefactos de guerreros muertos luchan sin descanso durante toda la eternidad. Los Muertos Vivientes de esta habitación disponen de un dado de combate más en la defensa.
- C) Aquí se encuentra Lord Ardrion. Una vez los Héroes hayan matado a Lord Ardrion, el cuerpo se desvanecerá en una neblina roja, dejando una capa putrefacta en el que se deja entrever como un escudo de armas. El primer héroe que busque tesoros, encontrará 80 monedas de oro en el interior del cofre. En este punto los Héroes podrán decidir si terminan el reto. Si es así, deberás indicarles que cuando llevaron la capa ante el Emperador, les increpó por traerle una prenda que no pertenecía a Lord Ardrion, no les dará ninguna recompensa, y les podrás decir que había otra habitación dónde se encontraba el verdadero Lord Ardrion y un gran botín.
- D) En el potro de tortura se encuentra el auténtico Lord Ardrion, o lo poco que queda de él. Lee lo siguiente a los jugadores: *"Sabía que alguien llegaría y descubriría la verdad. Para mi ya es demasiado tarde, por lo que os pido que llevéis mi perdón al Emperador por haberle fallado. El poder de Morcar no pudo doblegar mi mente, pero si mi cuerpo para hacerse con el control. Jamás traicionaría a mi Señor. Ya puedo morir tranquilo porque el engaño ha terminado. Os doy las gracias."*
Tras esto, Lord Ardrion cierra los ojos y con un último esfuerzo os señala el cofre. En el cofre se encuentra el yelmo de la armadura de Lord Ardrion, su anillo de noble y 200 monedas de oro. Los Héroes en este punto podrán decidir terminar el reto, así pues el Emperador reconocerá el anillo y lamentará lo ocurrido, maldiciendo al Caos. Posteriormente entregará la recompensa a los Héroes.
- E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del armario un Elixir de la Vida (es un Artefacto).

- Monstruo errante: GUERRERO DE LA COMPAÑÍA TENEBROSA