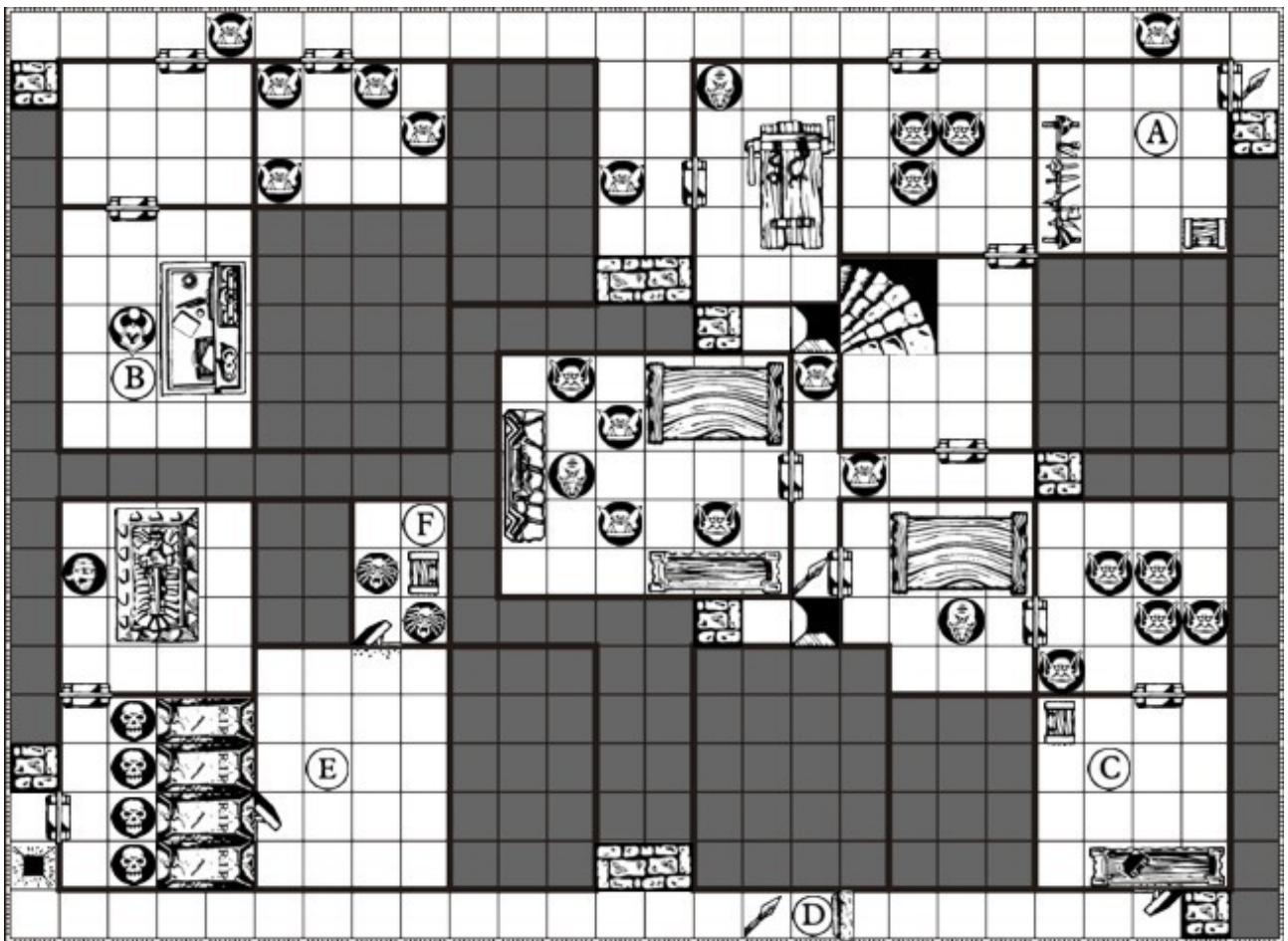


## Un Día de Limpieza

En este reto, los Héroes no tendrán muchos problemas para llevarlo a cabo, pues está creado para facilitarles oro y equipamiento.

*Cerca del Paso del Cuervo, existe un antiquísimo fortín enano excavado en la roca. Haz-Odùk lo llamaban sus antiguos dueños. Ahora, tras la desaparición de los enanos del valle, ha caído en manos de una banda de miserables orcos. No podemos permitir que mantengan ese puesto fronterizo durante más tiempo, así que confío en vosotros para que lo limpiéis de esos inmundos seres.*



## NOTAS

Esta aventura está pensada para un grupo de Héroes que necesiten urgentemente oro y algo de equipo para pasar a aventuras más complejas. Sería recomendable para los jugadores, hacerla antes de empezar el Año 5 - Contra la Horda de Ogros, pues no es un reto de gran dificultad. Recompensa a cada Héroe que sobreviva con 100 monedas de oro.

- A) Esta es la armería del fortín. El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrara un casco, un arco corto y una lanza (son Equipo de Batalla).
- B) El primer Héroe que busque tesoros, verá en la mesa de alquimista, tres pociones. Dos son pociones curativas que restauran hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos por los personajes. La última pócima es una poción azulada cuyo efecto no debes revelar al jugador. Al ser bebida hará entrar al personaje en una terrible furia y podrá atacar con un dado de combate más, pero defenderá con un dado menos durante los próximos 5 turnos.
- C) El cofre contiene 200 monedas de oro. Al buscar pasadizos, debes decirles a los jugadores que tras un minucioso examen de la librería, uno de los libros revela ser una palanca oculta, la cual hará abrirse la librería y dejar paso a un estrecho pasillo que los orcos han llenado de inmundicia. Deberás colocar la librería en el lateral de la habitación de cara a la pared.
- D) Esta puerta de piedra muestra inscripciones funerarias en el idioma Enano. Si un personaje consigue con éxito una tirada de Fuerza (nivel medio), tirando dos dados rojos y sacando un resultado igual o menor a su valor de Cuerpo actual, habrá logrado levantarla ligeramente para pasar al otro lado. Cuando el personaje atraviese la puerta, esta volverá a cerrarse. Desde ese momento, deberás contar en secreto 15 turnos. Al llegar al turno 10, di a los jugadores que comienzan a sentirse mareados y cada vez más cansados, como si les faltase el aire. Si llegan al turno 15, cada turno siguiente que pasen, perderán un Punto de Cuerpo por la falta de aire. Si la puerta de piedra vuelve a abrirse, reinicia la cuenta.
- E) Esta habitación secreta está oculta bajo una de las tumbas. Informa a los jugadores que todo el suelo está repleto de huesos. En cada turno del Malvado Brujo, podrás levantar dos esqueletos mágicamente animados en cualquier punto de la habitación y atacar de inmediato. Sin embargo los esqueletos no podran salir nunca de esta habitacion, pues perderian su magia y serían automáticamente destruídos.
- F) Este cofre contiene 250 monedas de oro. El primer Héroe que busque tesoros, se hará con el contenido del mismo.

- Monstruo errante: 2 GOBLINS