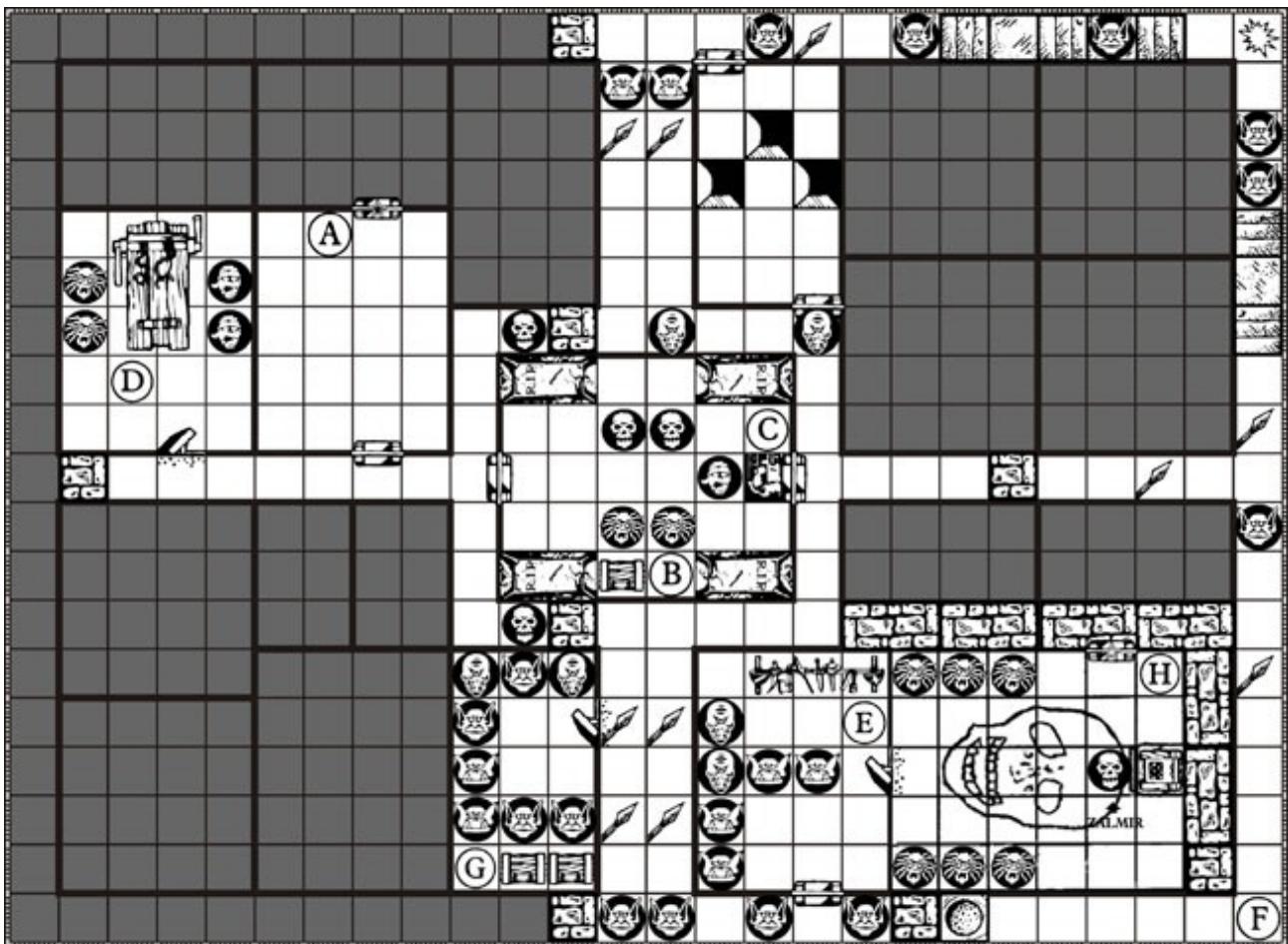


La Espada de Zalmir

Este reto está basado en el cómic del Especial de Invierno de la Marvel. Aquí, los Héroes deberán recuperar una espada mágica ancestral. Para ello deberán sortear numerosos peligros. Nota: este reto sólo podrá ser jugado al finalizar la Campaña del Retorno del Lord Brujo.

Amigos míos, os he convocado hoy aquí, pues curioseando entre una arcana librería encontré un viejo pergamino que contaba la historia de una antigua leyenda sobre una espada mágica tan poderosa, que el que la blandiera podría destruir al mismísimo Lord Brujo de una sola estocada. El pergamino también cuenta, como el Lord Brujo, temiendo su derrota mandó su ejército de No Muertos contra su poseedor, un antiguo Lord del Imperio llamado Zalmir, arrasando todas sus tierras, con la magia oscura, atrapó el alma de Zalmir, condenándolo a custodiar esta espada en unas oscuras y terribles mazmorras, para toda la eternidad. Tras dedicarle mucho tiempo, he dado con la localización de la mazmorra, no obstante tendré que abrir un portal para que podáis acceder a ella, pues su entrada fue sellada por toneladas de tierra y rocas. Una vez estéis dentro, tendréis que encontrar y recuperar la Espada de Zalmir y regresar con ella para comprobar si la leyenda era cierta.



NOTAS

Todos los orcos, goblins y fimirs que se encuentran en el reto, son los cuerpos putrefactos de unas criaturas insensatas que intentaron robar la espada mágica y perecieron en el intento, no obstante se mantienen en un estado animado por una fuerza maléfica y oscura. Tienen las mismas características que los orcos, goblins y fimirs normales.

Zalmir (sometido al Caos) conoce 2 Hechizos del Caos (Miedo y Muertos Vivientes) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	5	3	0

- A) Esta puerta es un portal tridimensional que ha sido activado por Mentor, no obstante cuando los Héroes hayan pasado, la magia de Mentor se disipará y el portal se cerrará. Debes colocar la puerta tridimensional desactivada. Los Héroes podrán empezar el juego en cualquier casilla de esta habitación.
- B) El cofre contiene la Espada de Zalmir (es un Tesoro de Reto), pero está protegido por una trampa mágica que quitará 2 Puntos de Cuerpo al Héroe que intente abrirlo. Si un "personaje no mágico" busca trampas, no la encontrará. Sin embargo, un "personaje mágico" que busque trampas, encontrará dicha trampa y deberá indicarle que está creada por una magia muy poderosa, posiblemente creada por el mismo Lord Brujo, y que sólo un "personaje mágico" podrá intentar desactivarla, el Mago fallará sacando una calavera negra con un dado de combate, los demás "personajes mágicos" fallarán sacando cualquier calavera. Cuando se recupere la Espada de Zalmir, empezarán a salir No Muertos de los nichos, un total de 4 esqueletos y 2 zombis, al principio de cada turno del Malvado Brujo.
- C) La marca de Roca Caída no es una trampa y no puede ser encontrada buscando trampas. Cuando todos los Héroes, que se encuentren con vida, hayan salido de la habitación central por la puerta adyacente a la casilla de Roca Caída, el techo se derrumbará tras ellos bloqueando el regreso a la habitación donde se encuentra el portal mágico. Deberás retirar todas las criaturas que hayan quedado en esta sección bloqueada.
- D) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará sobre el potro de torturas y lleno de polvo un zurrón, posiblemente perteneciera a su último inquilino. Dentro de ella se encuentra una Daga (es un Equipo de Batalla), 10 monedas de oro y una Pócima Curativa que puede restaurar hasta 2 Puntos de Cuerpo perdidos por el personaje.
- E) Todas las armas que se encuentran en la armería, están oxidadas e inservibles.
- F) Cuando un Héroe pase por esta casilla marcada con "F", deberá colocar la ficha de Gran Bola de Piedra sobre el tablero. Dile que la inclinación del suelo parece indicar que la Bola de Piedra podrá doblar la esquina del pasillo (sólo esta casilla marcada con "F"). Al principio del turno del Malvado Brujo, deberá lanzar dos dados rojos, el resultado será las casillas que recorrerá en ese mismo turno. Si la bola alcanza a un Héroe, este sufrirá 5 dados de combate de daño o 4 si lleva algún tipo de armadura corporal (Cota de Malla o Coraza), el Héroe no podrá tirar por defensa. Cuando la bola impacte en la casilla estrellada, esta se incrustará en la pared, sin bloquear la casilla, si hay un Héroe o monstruo en esa misma casilla, sufrirá el doble de daño, por ser aplastado contra la pared.
- G) Cada cofre contiene 100 monedas de oro.
- H) Esta es la sala principal de Zalmir, el antiguo Lord imperial que fue sometido y condenado para la eternidad por el Lord Brujo. Ahora, con el paso de los años, no es más que un esqueleto, animado por una magia terrorífica que le otorga un gran poder. Zalmir no atacará al portador de la espada mágica si este no le ataca primero. Una vez los Héroes hayan derrotado a todas las criaturas de la habitación, se abrirá un portal mágico con el que podrán volver al estudio de Mentor. Mientras tanto no debes colocar la puerta tridimensional activada (portal mágico) en el tablero.

- Monstruo errante: 2 ESQUELETOS