

La Torre de Kellar

"Amigos, como sabeis el Emperador está sitiado en la Torre de Kellar, el bastión interior de la fortaleza de Karak Varn. La plaza está bien defendida, pero temo que el tiempo actúa contra nosotros. El destacamento se debilita por hambre, mientras el enemigo se fortalece día a día."

"Hay una forma en la que podemos ayudar. El gran libro del Tomo de Sabiduría me ha revelado la existencia de un pasadizo secreto ya olvidado. Será vuestro empeño encontrar este pasadizo secreto y rescatar al Emperador llevándolo a lugar seguro. El pasadizo es conocido como el Escarpado de Grin y fué llamado así en honor al Enano que lo descubrió. Grin era un solitario.

Toda su vida la dedicó a buscar una veta de oro, pero jamás la encontró. Sin embargo, en su búsqueda descubrió un estrecho pasadizo que recorría la orilla de un abismo. Exploró más allá y se encontró en las cavernas inferiores de la Torre de Kellar, el bastión de la fortaleza de Karak Varn (la gran fortaleza de los Enanos que queda en el corazón de las Montañas del Fin del Mundo). Grin grabó un mapa en una piedra para poder encontrar de nuevo la senda descubierta.

Este mapa se lo dió a sus señor, Belonr.

"Las Montañas del Fin del Mundo recorren la frontera oriental del Imperio. Hace muchos miles de años los Enanos hicieron de estas montañas su hogar. Con su destreza y talento como ingenieros construyeron grandes ciudades excavadas de la roca viva. Las ciudades se comunicaban por túneles que se extendían por muchos kilómetros bajo las montañas. En la ladera este de las montañas, los Enanos construyeron grandes fortalezas para vigilar la Tierra de las Tinieblas. La mayor de estas fortalezas era Karak Varn."

"Los Enanos vivieron muchos años en paz, pues los orcos y los goblins no se atrevían a molestarlos después de su terrible derrota en el Tor de Keloth. Pero durante este tiempo de paz los Enanos descuidaron sus fortalezas. Los destacamentos se hicieron más y más pequeños, y las guardias menos vigilantes. Entonces llegó Morcar. Durante años había reclutado pacientemente un nuevo ejército de orcos y goblins. Cuando atacó lo hizo por sorpresa. Los Enanos lucharon con gran valor pero sus enemigos eran demasiados."

"Una a una cayeron sus ciudades. Solo Karak Varn se mantuvo."

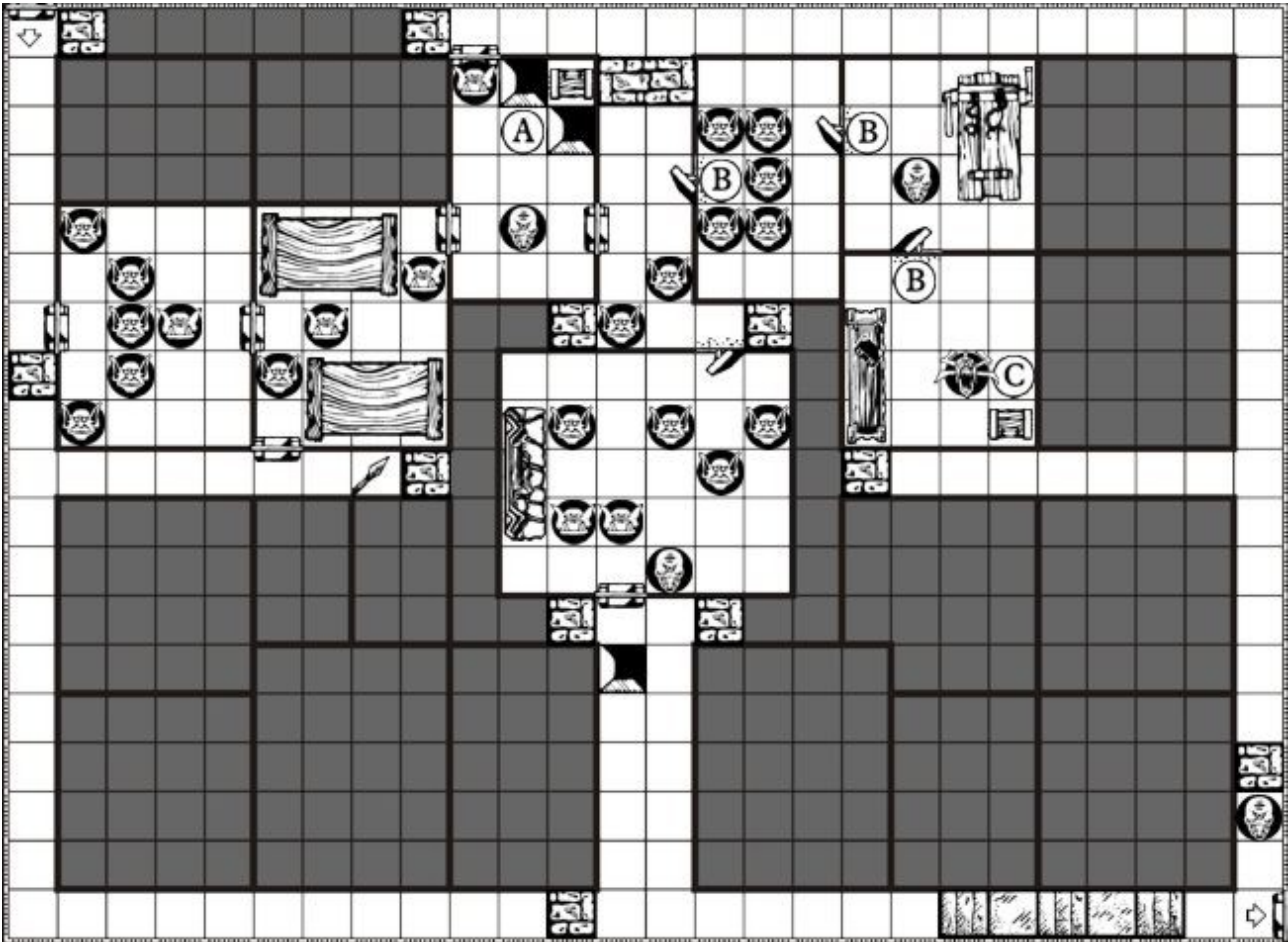
"Tendréis que viajar a través de los Aposentos de Belorn, por pasadizos antiquísimos que se extienden en las profundidades de las Montañas del Fin del Mundo. Los aposentos de Belorn son ahora ruinas. Han sido despojados de las riquezas que un día adornaron los distintos salones y pasadizos. Ahora solo viven allí los orcos y los goblins. Debereis hacerles pagar cara su transgresión."

"Ni siquiera el Tomo de Sabiduría ha podido mostrarme exactamente dónde está la senda secreta. Tendréis que encontrar los cuatro trozos del mapa de Grin que están dispersos por las habitaciones para hallar el camino a la Torre de Kellar. No podéis fallar, pues significaría la perdición de nuestra causa. Yo os conduciré a La Gran Puerta, pero desde allí tendréis que seguir solos."

"Preparaos, pues salimos al amanecer."

Reto 1 - La Gran Puerta

No puedo ir más lejos con vosotros, una vez sobrepaséis esta puerta dependeréis solamente de vosotros mismos. Esta puerta os llevará a los Aposentos de Belorn. Yo vigilaré vuestro progreso y os ayudaré si puedo. Llevad estos cristales con vosotros siempre. Si el cristal que lleváis brilla de un color rojo intenso, mirad fijamente en sus profundidades, así será como yo contactaré con vosotros cuando me necesitéis.



NOTAS

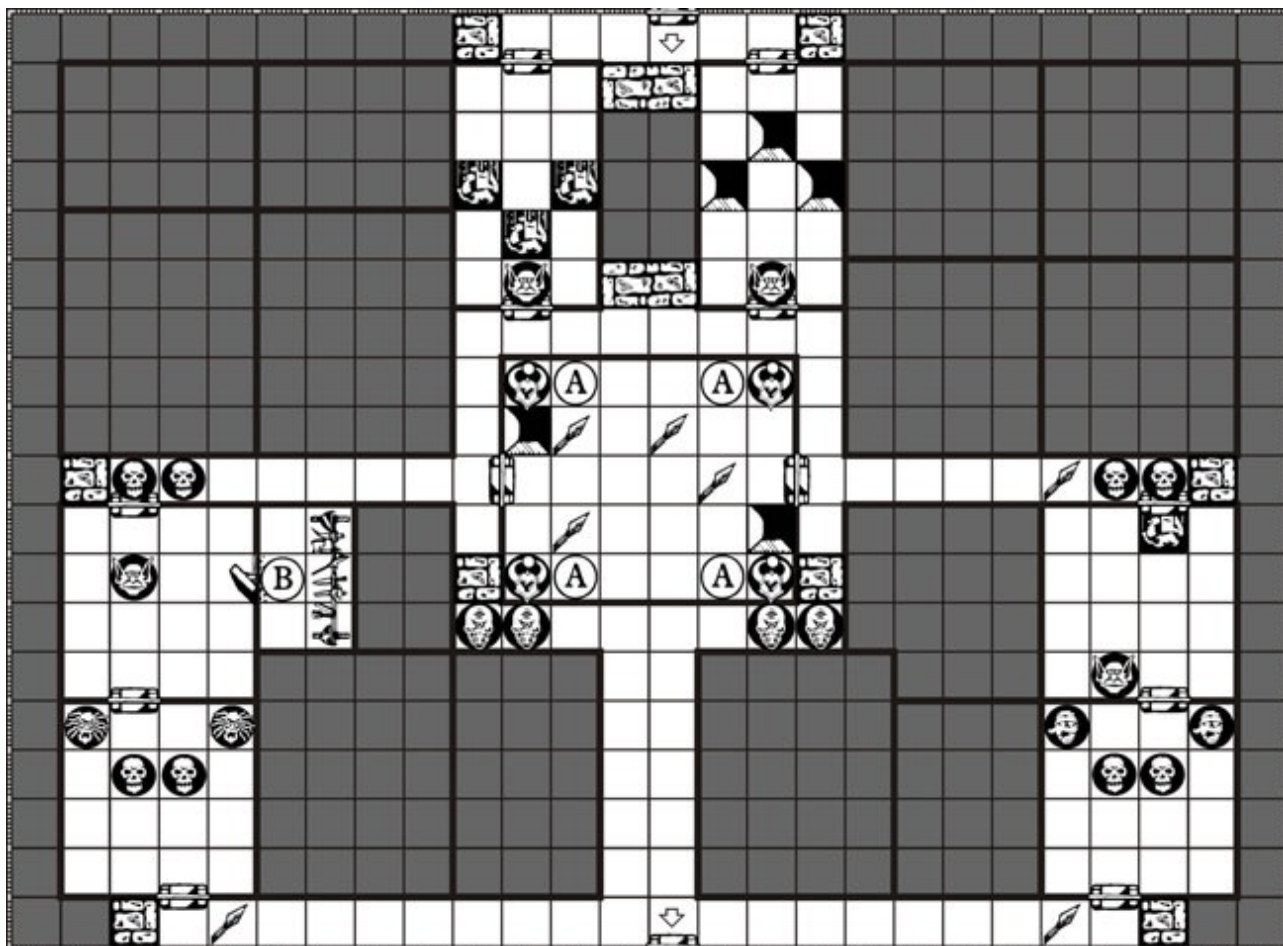
Los Héroes comienzan por la puerta superior que se encuentra en el borde del tablero. En este reto sólo tendrán que llegar a la puerta inferior izquierda para seguir avanzando.

- A) Este cofre está vacío.
- B) Estas tres puertas secretas están controladas mágicamente y no podrán ser encontradas realizando una búsqueda de puertas secretas. Tú, como "Malvado Brujo" podrás colocar una o más de estas puertas sobre el tablero en cualquiera de tus turnos. Cuando lo hagas, deberas declarar inmediatamente que se ha abierto una puerta. Coloca la habitación o habitaciones. Podrás mover estos monstruos durante el mismo turno.
- C) Dile a los jugadores que la gárgola parece una estatua. Esta gárgola no se moverá. En el cofre se encuentran 200 monedas de oro, no obstante también contiene una trampa. Si alguien busca tesoros sin antes encontrar y desactivar la trampa, la gárgola cobrará vida. Si los héroes desactivan la trampa, cuéntales lo que hubiera ocurrido sino lo hubieran hecho. La gárgola no podrá ser herida hasta que haya cobrado vida y movido o atacado a un héroe.

- Monstruo errante: ORCO

Reto 2 - La Sala de los Guerreros

Otra gran puerta está delante de vosotros. El cristal que os dio Mentor brilla con una luz roja intensa. Lo observáis y véis como Mentos os dice: "Delante se encuentran las Salas de los Guerreros, salas antiguas en las que se honraban a los grandes guerreros de los Enanos. Los hechos de cada uno han sido grabados en las paredes para que jamás sea olvidado su valor. Pisad con cuidado. Estas salas fueron diseñadas para probar a los más valientes y sagaces de los guerreros Enanos. Están llenas de trampas y enemigos mágicos".



NOTAS

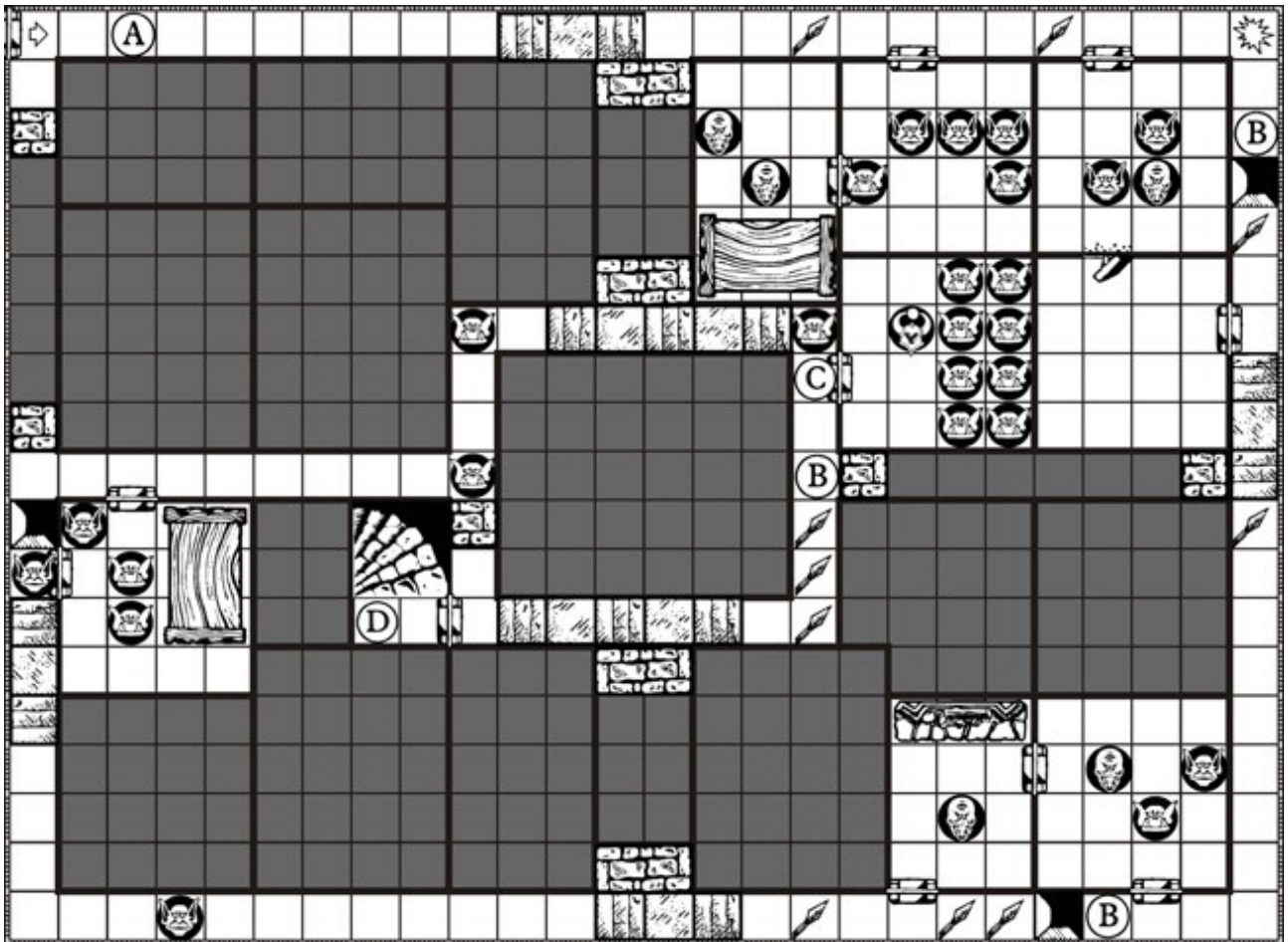
Todos los monstruos de estas salas son ilusiones creadas por la magia de los Enanos. Los jugadores, sin embargo, tendrán que luchar contra ellos como si fuesen reales.

- A) Estos cuatro guerreros del Caos, son en realidad armaduras encantadas utilizadas para probar la destreza en la lucha de los guerreros Enanos. Luchan como guerreros del Caos, tienen las mismas características.
- B) Esta es la armería secreta de los Enanos. El primer héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará dos Dagas Mágicas (son Artefactos).

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 3 - El Pasaje Espiral

La Gran Ciudadela queda profundamente enterrada en las montañas. A la serie de escaleras que llevan a la Ciudadela se les conoce como el Pasaje Espiral. Aquellos que las atraviesen les parece que bajan para siempre, griando, hasta el mismo corazón de la montaña. El viaje descendente a las habitaciones principales es largo. Tened cuidado, pues los orcos han colocado muchas trampas para protegerse contra posibles ataques.



NOTAS

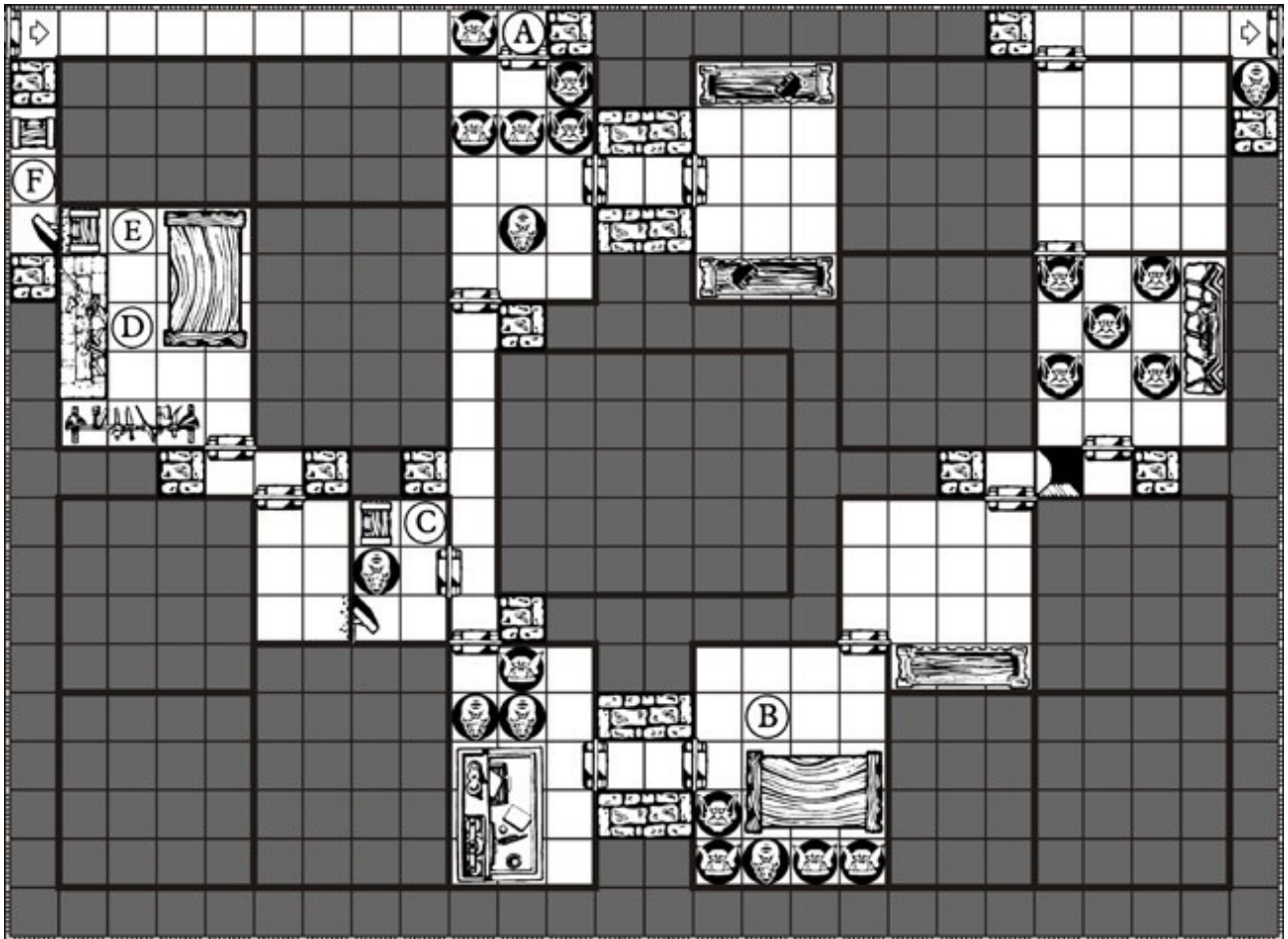
En este reto se incorpora una nueva trampa, los jugadores deberán correr delante de una gran bola de piedra, esta trampa es muy poderosa y podrá incluso provocar la muerte de un Héroe.

- A) Cuando el último Héroe haya pasado por la casilla marcada con la "A", una gigante bola de piedra caerá desde el techo. Se debe colocar la ficha de Gran Bola de Piedra en la casilla marcada con la "A". En tu próximo turno (del Malvado Brujo) y siguientes turnos, deberás lanzar dos dados rojos y sumar 4 para ver cuantas casillas recorre. Esta bola golpeará el muro rompiéndose y bloqueando la casilla marcada con un símbolo de explosión. Si una de estas bolas alcanza a un Héroe, esta pasará por encima de él provocando 5 dados de combate de daño, el Héroe no podrá tirar por defensa. No es una trampa que pueda encontrarse.
- B) Todas las trampas que se encuentran en los pasillos marcados con la "B" han sido muy bien ocultas, con lo cual, cualquier Héroe que busque trampas sólo encontrará la primera trampa (la más cercana a él). Si se desactiva esta trampa, el Héroe podrá encontrar la siguiente trampa si vuelve a realizar una búsqueda de trampas.
- C) Coloca la puerta de salida de madera aquí, esto hará que los Héroes crean que han encontrado por fin la salida.
- D) Cuando los Héroes consigan llegar hasta las escaleras, deberás indicarles que al final han conseguido pasar el Pasaje Espiral.

- Monstruo errante: ORCO

Reto 4 - La Forja de los Enanos

El mejor arte y el mayor talento de los Enanos se manifestó siempre en sus trabajos con los metales. Pocos son los que se pueden comparar con los Enanos en su destreza y comprensión del metal que trabajan. Las armas que forjaron en el amanecer de los tiempos son legendarias. La belleza de sus joyas son codiciadas por reyes y ladrones por igual. Se dice que aunque los orcos han vivido en los Aposentos de Belorn por mucho tiempo, aún no han podido encontrar la Forja de los Enanos. "Parte del mapa de piedra de Grin se encuentra aquí".



NOTAS

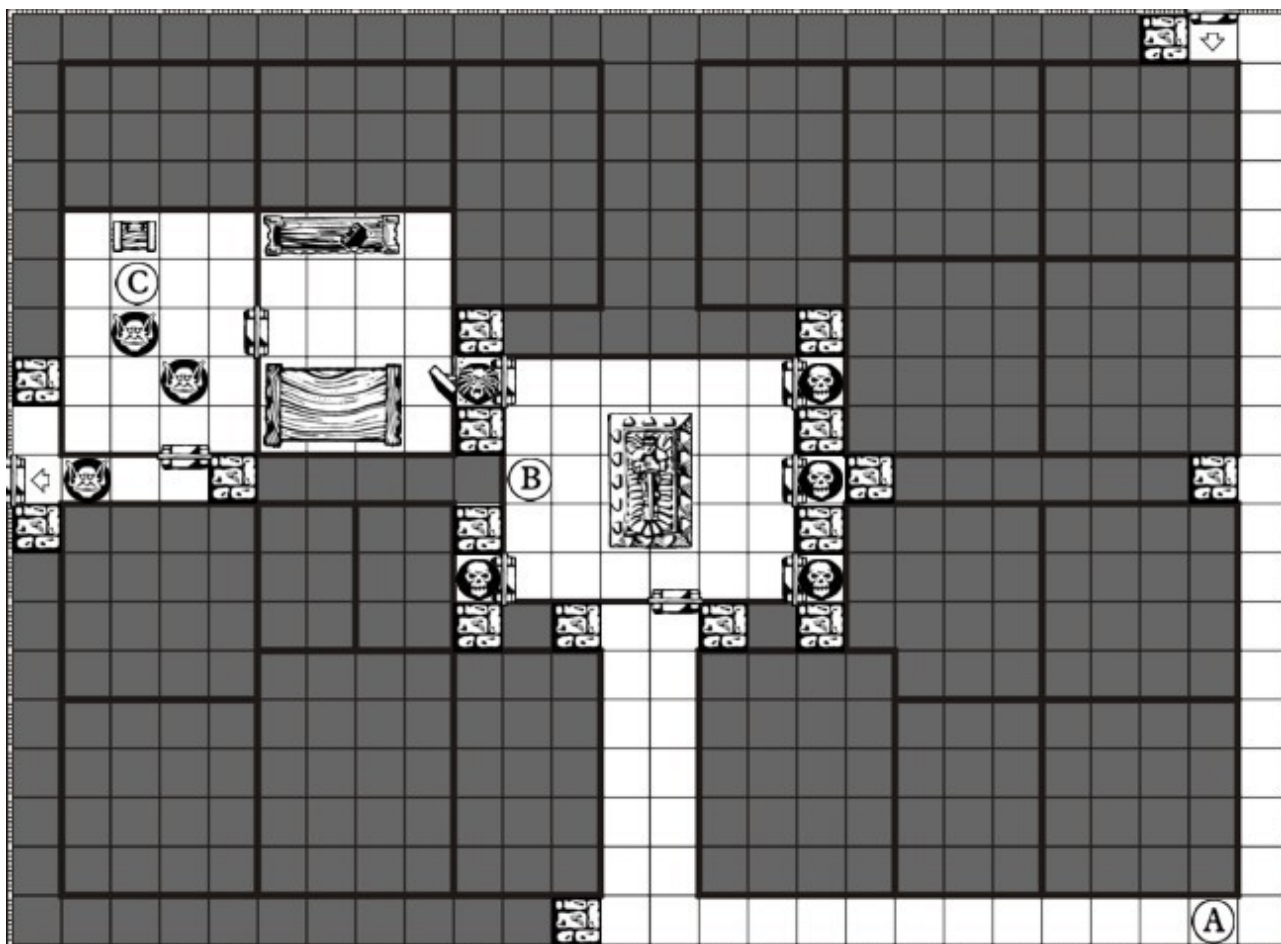
Cuando los Héroes encuentren parte del mapa de piedra de Grin, deberás darles una de estas fichas. Este mapa está compuesto de cuatro trozos, no importa cual de los cuatro trozos les des.

- A) Cuando este orco muera, en su último gruñido de dolor alertará a los que se encuentran en el interior de la habitación. Deberás abrir la puerta y colocar el contenido de la habitación.
- B) El Fimir que se encuentra en esta habitación conoce el Hechizo del Caos Oxidación. Podrá lanzarlo tres veces. Si lanza el hechizo no podrá atacar. El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará un precioso ópalo oculto debajo de la mesa. Este ópalo vale 100 monedas de oro.
- C) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará el Anillo de Fuego (es un Artefacto).
- D) Esta es la Forja de los Enanos. El calor de la forja es muy intenso pues sus rescoldos siguen encendidos por un fuego mágico traído desde las mismas entrañas de la Tierra. En cada turno saltarán chispas que quemarán a cada uno de los presentes de la habitación exceptuando al Enano. Todos los demás "personajes" y monstruos deberán tirar un dado de combate. Cualquier jugador que saque una calavera, su Héroe o criatura perderá un Punto de Cuerpo.
- E) Este cofre contiene una trampa de dardo envenenada. Si el Héroe busca tesoros sin que antes esta trampa haya sido desarmada, perderá dos Puntos de Cuerpo. El cofre contiene una de las partes del mapa de piedra de Grin.
- F) El primer Héroe que busque tesoros en este pasadizo especial, descubrirá 300 monedas de oro en el interior de este cofre.

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 5 - El Panteón de los Reyes de los Enanos

Los Enanos tuvieron muchos y muy grandes Reyes. Belorn construyó La Gran Ciudadela y fué honrado con un gran panteón funerario. Sus descendientes que demostraron ser todos dignos de su linaje, fueron enterrados allí, junto a sus progenitores. Reyes como Holgar, quien comandó a sus guerreros en las batallas de las Colinas de Keloth, y Garín quien luchó hasta morir, junto a sus hermanos, cuando las legiones de Morcar atacaron los Aposentos. Que nadie diga que los Enanos no tuvieron valor, pues su valor no tiene igual. Aquí encontraéis otra parte del mapa de piedra de Grín.



NOTAS

En este reto el Malvado Brujo debe tener en cuenta que se utilizarán muchas criaturas, pues en un determinado momento, entrarán por la misma puerta que los Héroes accedieron al panteón. Deberás apartar tres goblins.

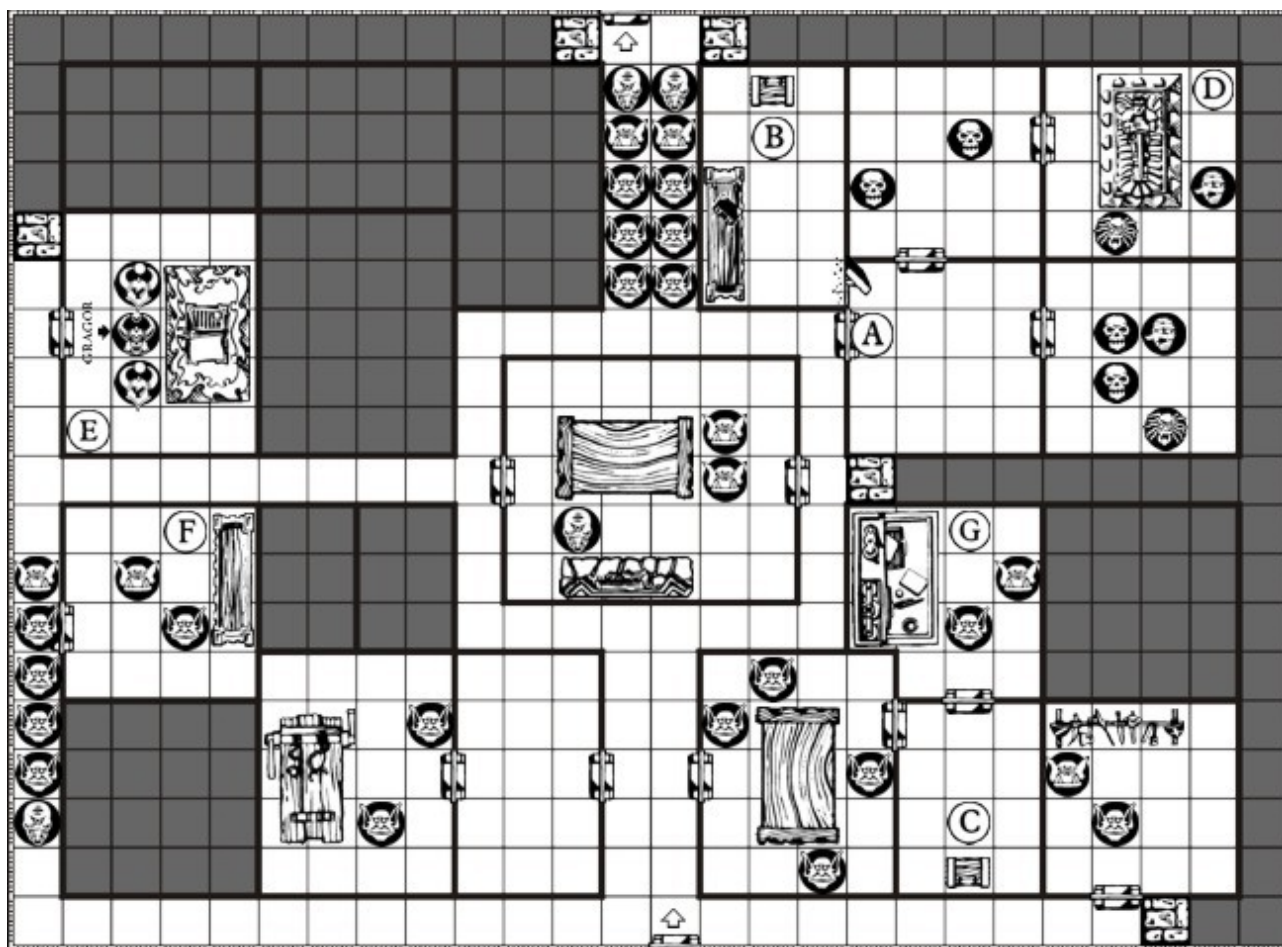
Los esqueletos de los **Reyes Enanos** tienen las siguientes características:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	3	4	2	0

- A) Cuando el primer Héroe pise la casilla marcada, deberás leer en voz alta lo siguiente: "El sonido distante de guerreros resuena por el pasillo. No hay duda de que un destacamento ha sido enviado a interceptaros. Apresuraros. Hay poco tiempo." En tu próximo turno, tira un dado rojo para ver cuantos monstruos entran en el pasillo tras los personajes. Deberás tirar una vez al principio de cada turno del Malvado Brujo. Sólo podrás utilizar fimirs, orcos, goblins y guerreros del Caos.
 - B) Cuando una de las puertas (con un esqueleto detrás de ella) sea abierta todas las demás puertas de la habitación se abrirán a la vez. Estos esqueletos son los Reyes de los Enanos de otros tiempos. Los esqueletos no se moverán ni atacarán hasta que sea atacado uno de ellos. El zombi podrá atacar en el turno del Malvado Brujo con normalidad.
 - C) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará la segunda parte del mapa de piedra de Grín. Deberás darle al jugador uno de los símbolos del mapa.
- Monstruo errante: FIMIR

Reto 6 - La Gran Ciudadela

Esta Gran Ciudadela queda en el centro de los aposentos de Belorn. Es aquí donde viven la mayoría de las criaturas oscuras de Morcar. Encontrarás grandes cantidades de orcos, goblins y fimirs, pues se están congregando para realizar un ataque contra el Imperio. Los lidera un malvado brujo llamado Gragor. Quedáis advertidos. La batalla pronto estallará. Prepararos bien, pues esta victoria no está asegurada. La tercera parte del mapa de piedra de Grín, debe estar escondida en alguna parte de la Gran Ciudadela.



NOTAS

Si los jugadores alcanzan la puerta de salida antes de encontrar la tercera parte del mapa de Grín, deberás advertirles que no pueden abandonar las estancias sin él, pues es extremadamente necesario para proseguir la Aventura, y como Héroes que son, no pueden abandonar el lugar sin él, ya que sería un auténtico fracaso. Si insisten en abandonar, diles que el reto ha fracasado y deberán volver a empezar de nuevo.

Gragor conoce 5 Hechizos del Caos (Llamada a los Orcos, Miedo, Oxidación, Bola en Llamas y Rayo Mortífero) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

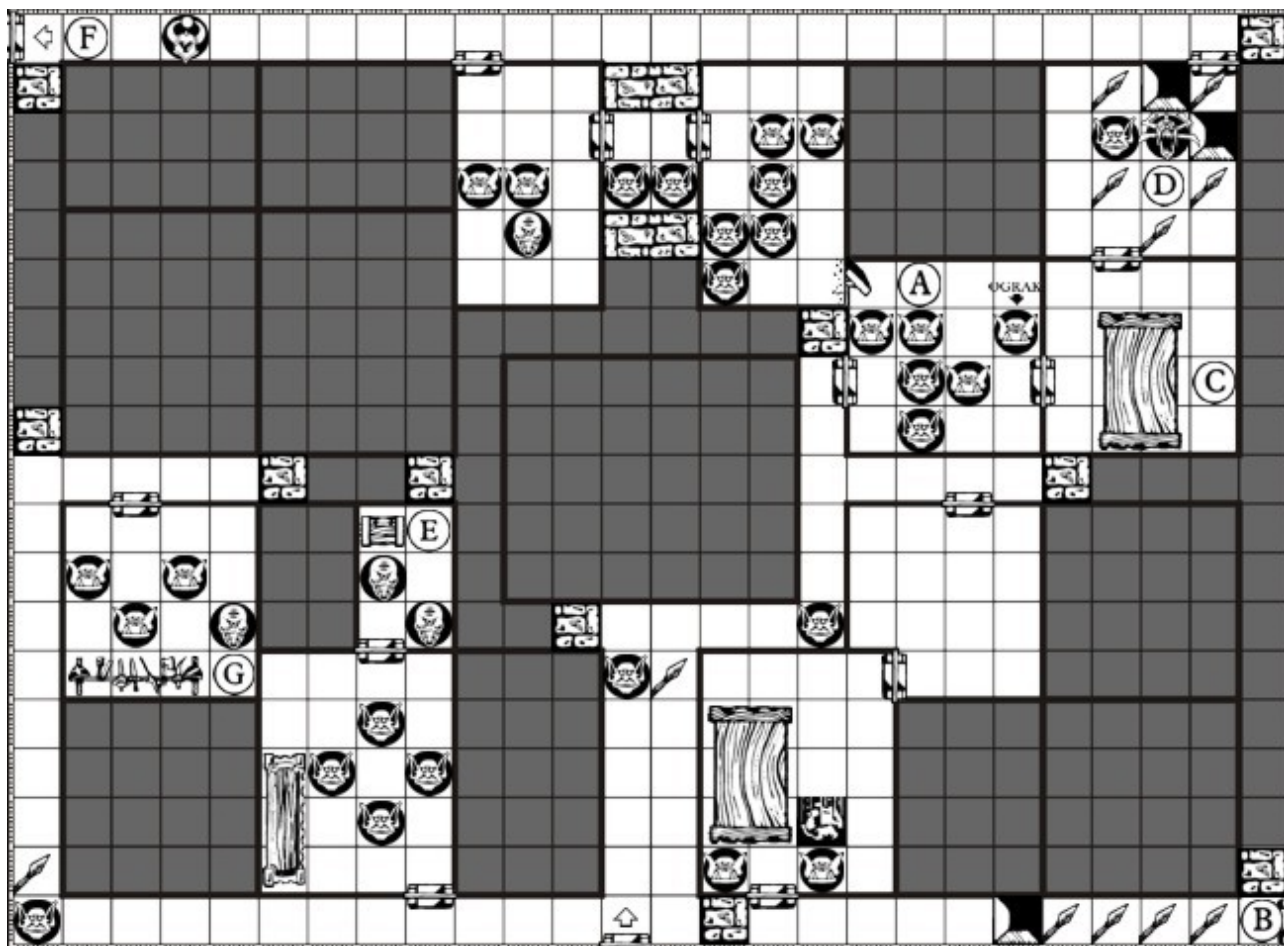
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	3	4	3	6

- A) Esta puerta se ha mantenido cerrada durante muchísimos años. Para abrir la puerta, se deberá hacer una tirada de fuerza, para ello se debe lanzar dos dados rojos y sacar un resultado igual o menor al valor actual de Cuerpo del Héroe. Si el resultado es igual o menor, consigue forzar la puerta y abrirla. Si un jugador no consigue abrir la puerta, finalizará su turno.
- B) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará dos pócimas curativas. Estas pócimas podrán restaurar hasta un máximo de cuatro Puntos de Cuerpo, cada una, que puedan haber perdido el jugador que la tome.
- C) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará la tercera parte del mapa de piedra de Grín en el interior del cofre. También encontrará una Daga Mágica (es un Artefacto) y un Pergamino de Hechizos de Valentía (es un Artefacto).
- D) Esta tumba contiene los restos del esqueleto de un gran Héroe. El primer jugador que busque tesoros, descubrirá una ballesta llena de polvo sobre los huesos que quedan del esqueleto del Héroe muerto ya hace tiempo. Esta ballesta es una ballesta normal de Equipo de Batalla.
- E) Esta es la estancia de Gragor, el malvado brujo del Caos. Aquí se encuentra realizando los planes de ataque con sus lugartenientes. Una vez no hayan criaturas en la estancia, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará encima de la mesa, dos Pergaminos de Hechizos, Dormir y Tempestad.
- F) El primer Héroe que busque tesoros, sin antes haber buscado trampas, se le disparará una trampa de flechas, que le causará dos Puntos de Cuerpo de daño automáticamente. Si se ha encontrado la trampa y se desactiva, se podrá coger un pequeño botín de 250 monedas de oro.
- G) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un pequeño frasco que contiene un líquido verdoso. No reveles los efectos del brebaje. Si un Héroe se atreve a tomarlo, dile que empieza a sentirse mal, y cae en el suelo retorciéndose de dolor. Lanza un dado rojo, el resultado serán los turnos en el que el Héroe se siente indispuesto y no puede moverse. No obstante, al finalizar los dolores, recuperará todos los valores de Cuerpo y Mente que había perdido. Si no utiliza esta pócima en este reto, cuando se termine, dile que se le cae la pócima al suelo y se le rompe.

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 7 - El Corredor del Este

El Portón del Este es el final de los aposentos de Belorn. Pero para llegar hasta ella tendréis que franquear el pasillo. Este corredor está bien guarnecido. Los enemigos serán numerosos. Tendréis que luchar durante todo el recorrido hasta llegar al Portón del Este. Deberéis penetrar en el corredor a través de la puerta Sur. La última parte del mapa de piedra de Grín, debe encontrarse aquí.



NOTAS

Como Malvado Brujo debes saber que la puerta de acceso a las estancias donde se encuentra el Portón del Este está bloqueada, así pues deberán encontrar una ruta alternativa, la cual les llevará a las Minas de Belorn. Tampoco podrán abandonar el reto sin la última parte del mapa de Grín, pues fracasarían y deberían volver a jugar el reto de nuevo.

Las características del capitán orco **Ograk** son las siguientes:

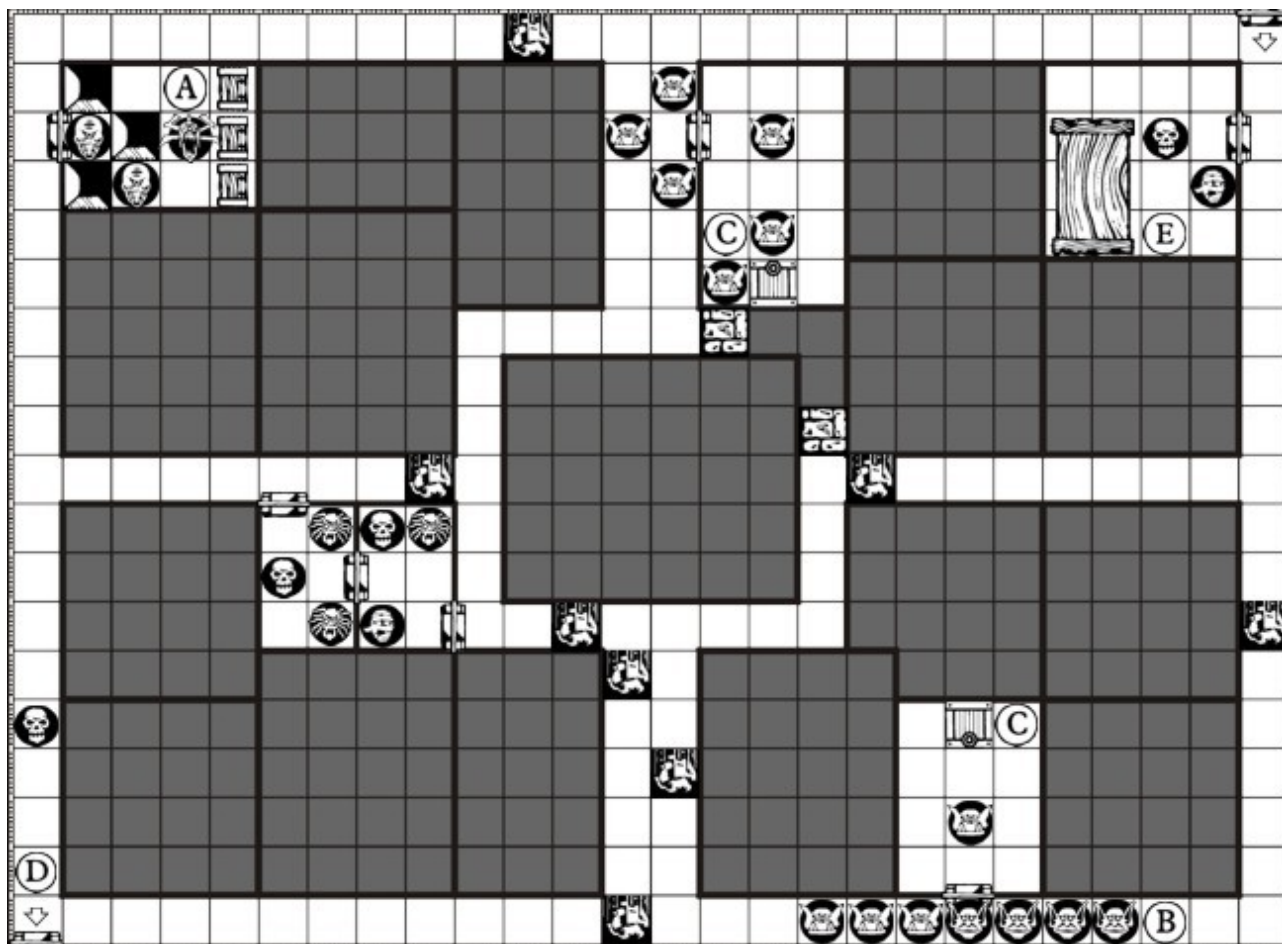
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	3	3

- A) El líder de estos orcos es Ograk, un infame capitán orco el cual dirige a estas malvadas criaturas por las fronteras de las provincias del Imperio, saqueando sus aldeas. Puedes utilizar la miniaturas del Orco con espada de doble filo. En cualquier turno del Malvado Brujo, podrás colocar la puerta secreta y mostrar el contenido de ambas habitaciones.
- B) Cuando un Héroe intente abrir la puerta, dile que la puerta no cede, está atrancada y por mucho que lo intente no se abrirá.
- C) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará sobre la mesa una pócima de Elixir de la Vida (es un Artefacto).
- D) La gárgola en esta habitación es una estatua de piedra, no podrá ser herida por ninguna arma ni magia. Por supuesto no reveles esta información hasta ver que hacen los Héroes, así podrás contemplar como malgastan algún turno en atacarla o mejor aún desperdician un hechizo. Al fin y al cabo, eres el Malvado Brujo.
- E) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará la última parte del mapa de piedra de Grín en el interior del cofre, así como 100 monedas de oro. Deberás darle el último trozo del mapa al jugador.
- F) Esta puerta de madera, es la entrada a las Minas de Belorn. Diles a los Héroes que se encuentran símbolos de los enanos de peligro inscritos en la puerta.
- G) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una lanza y un escudo (son Equipo de Batalla).

- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 8 - La Mina de Belorn

Los Enanos eran expertos mineros, capaces de perforar las rocas más duras para llegar a las vetas de oro y hierro que buscaban. Los Reinos de los Enanos de antaños, se construyeron sobre estos valiosos metales. Dentro de los aposentos, se encuentra la Mina de Belorn, una antiquísima mina que una vez fue la más rica de todas. Sin embargo, tened cuidado, pues la mina ha sido abandonada desde hace mucho tiempo y los túneles pueden derrumbarse. Los orcos a menudo buscan por las minas, esperando encontrar el oro que según la leyenda, fue escondido aquí en los últimos días antes de la caída de los Enanos.



NOTAS

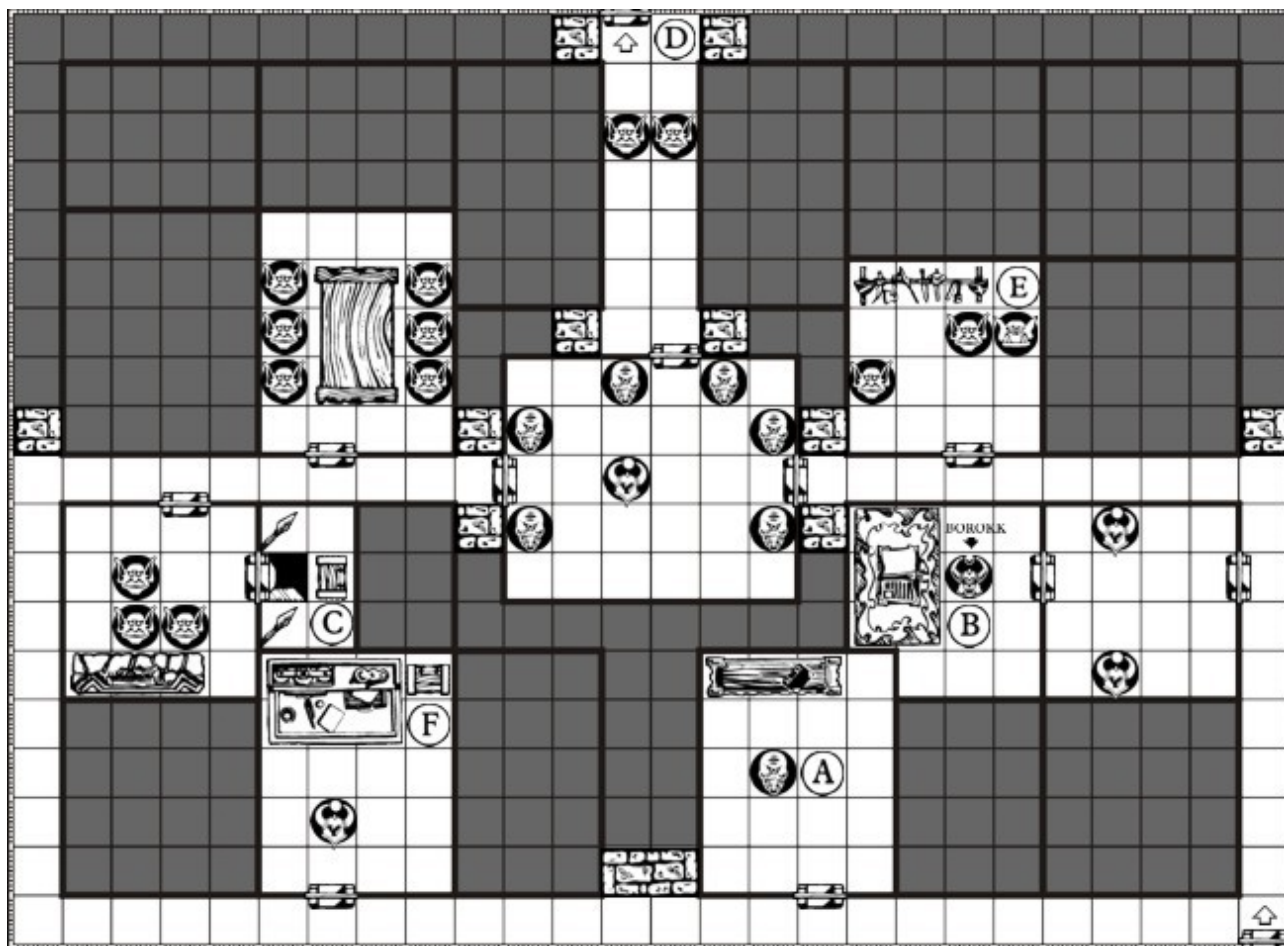
Debes advertir a los jugadores, que deben ser cautelosos a la hora de caminar por el interior de la mina, pues el aspecto de la misma deja entrever que puede venirse abajo en cualquier momento.

- A) La gárgola de esta habitación, está viva y lista para la batalla. Cada cofre contiene una trampa de gas venenoso, si se busca tesoros sin antes dearman las tres trampas (una en cada turno), se disparará una cada vez, soltando un gas que afectará a todos los Héroes que se encuentren en la habitación, estos perderán un Punto de Cuerpo automáticamente. En el interior de cada cofre se encuentran 200 monedas de oro.
- B) Este grupo de orcos y goblins se encuentran buscando oro.
- C) Estas trampillas, están unidas por un túnel. Cualquier Héroe o monstruo que entre en la casilla de la trampilla, irá automáticamente a la otra casilla con la trampilla en el mapa. Inmediatamente deberá colocarse en una casilla adyacente a la casilla con la trampilla y finalizará su turno. Este túnel es peligroso, y cualquier Héroe o monstruo que lo atraviese, deberá tirar un dado de combate, si el resultado es una calavera, perderá un Punto de Cuerpo.
- D) En esta puerta se encuentran dibujados símbolos de los Enanos, que indican que es el camino al Portón del Este.
- E) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará sobre la mesa una Pócima Curativa que podrá restaurar hasta cuatro Puntos de Cuerpo.

- Monstruo errante: 2 ORCOS

Reto 9 - El Portón del Este

Habéis recorrido un largo camino para llegar hasta aquí. Deberéis franquear el Portón del Este para llegar hasta el Pico de Grín y rescatar a nuestro Emperador. El Portón del Este indudablemente estará bien vigilado, pues estáis más cerca de las Tierras de las Tinieblas de lo que jamás habéis llegado a estar.



NOTAS

Debes indicar a los jugadores que para abrir el Portón del Este, el Héroe debe poseer el mapa de piedra de Grín.

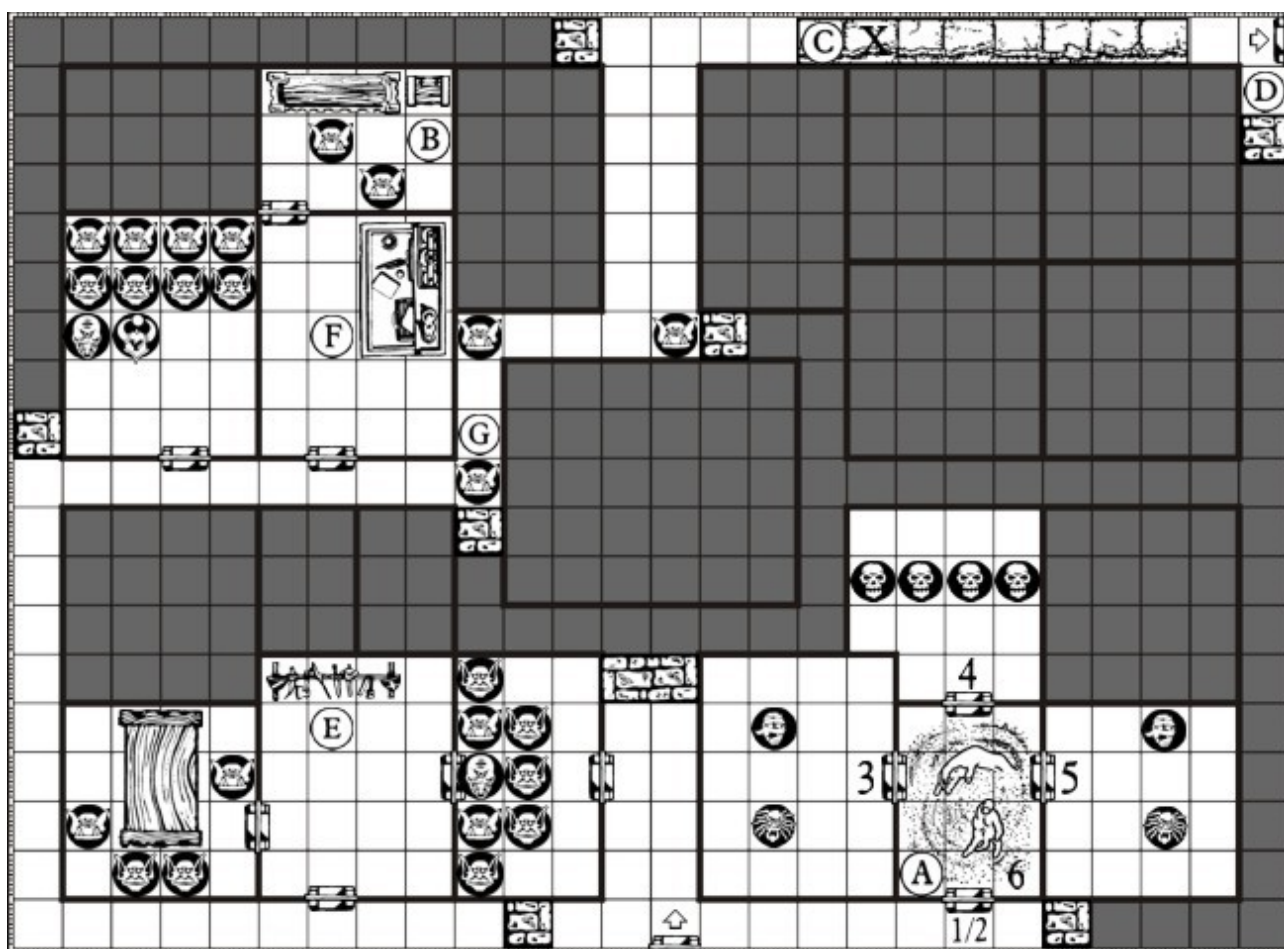
El mago del Caos **Borokk** tiene la capacidad de atacar a la Mente de los Héroes. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	3	6

- A) Este monstruo es un cambia formas. Actualmente tiene la apariencia de un fimir. Cada vez que sea eliminado, mezcla la baraja de cartas de referencia a monstruos y coge una al azar. La criatura que salga, será la nueva forma que adoptará este cambia formas. Si la carta que sale es del mismo tipo que era antes, morirá definitivamente. No reveles esta información a los jugadores, hasta que lo maten definitivamente. Si un Héroe busca tesoros, encontrará en la librería, dos Pergaminos de Hechizos, Piel de Roca y Genio.
 - B) Esta es la sala privada de Borokk, un malvado brujo del Caos. Esta criatura tiene la habilidad especial de poder atacar a la Mente de los Héroes directamente, para ello, en vez de atacar normalmente, podrá tirar dos dados de combate, por cada calavera que saque, el Héroe perderá un Punto de Mente.
 - C) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará 150 monedas de oro en el interior del cofre.
 - D) El Portón del Este lleva muchos años cerrado por una magia especial enana, y no será fácil abrirla. Para ello se deberá realizar una tirada de destreza, cualquier personaje que no sea Enano, deberá lanzar dos dados rojos, y sacar un resultado igual o menor al valor actual de sus Puntos de Mente. El Enano, sólo debe tirar un dado rojo, pues estos símbolos le son más conocidos por sus conocimientos de su propia raza.
 - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Daga Mágica (es un Artefacto) ente un montón de armas oxidadas e inservibles.
 - F) El cofre está vacío. El primer Héroe que busque tesoros, no encontrará nada aquí.
- Monstruo errante: FIMIR

Reto 10 - El Escarpado de Grín

Ahora que tenéis el mapa de Grín, podréis encontrar la senda del Escarpado de Grín. Recordad vuestro deber. No os desviéis de él, pues los enemigos son muchos y muy peligrosos. La hora de la victoria está muy cercana. Una vez pasada la senda del Escarpado de Grín, podréis conducir al destacamento de Karak Varn a un lugar seguro. La senda es estrecha. Deberéis pisar cuidadosamente o caeréis al abismo.



NOTAS

Una vez los jugadores finalicen con éxito el reto, deberás leerles el relato final de la Aventura. Serán premiados con 500 monedas de oro, cada uno, por el Emperador.

- A) Esta sala está llena de una espesa niebla del Caos. Cualquier Héroe que entre en la sala, deberá pararse y tirar un dado rojo. No debes colocar las puertas, pues la neblina impide ver dentro de la habitación, hasta que saque un valor igual a esa puerta, entonces el Héroe entrará en la sala correspondiente. Si el resultado es un 6, el personaje se mantendrá en la sala con la nube del Caos, tendrás que tirar un dado de combate, si sale una calavera, el o los Héroes que se encontrasen en la sala, perderán un Punto de Cuerpo. Los monstruos no pueden entrar en la habitación.
- B) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del cofre 250 monedas de oro.
- C) Este es el escarpado de Grín. El primer Héroe que entre en la casilla marcada con la "C" activará una trampa mágica indetectable que hará aparecer al Guardián del Escarpado de Grín. Deberás colocar una gárgola en la casilla marcada con "X". Esta gárgola es inmune a los hechizos.
- D) Esta puerta de madera es la salida del escarpado. Está sellada con una magia que sólo se romperá cuando muera la gárgola. Cuando el último Héroe haya atravesado esta puerta, deberás indicarles que han terminado con éxito la Campaña.
- E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará un casco en el armero.
- F) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará encima de la mesa de alquimista una Pócima Mágica de Curación. Esta pócima puede restaurar hasta cuatro puntos de cuerpo perdidos por el personaje.
- G) Estos orcos que se encuentran en los pasillos interiores, poseen arcos y pueden atacar a distancia con dos dados de combate.

- Monstruo errante: FIMIR