

La Era del Caos

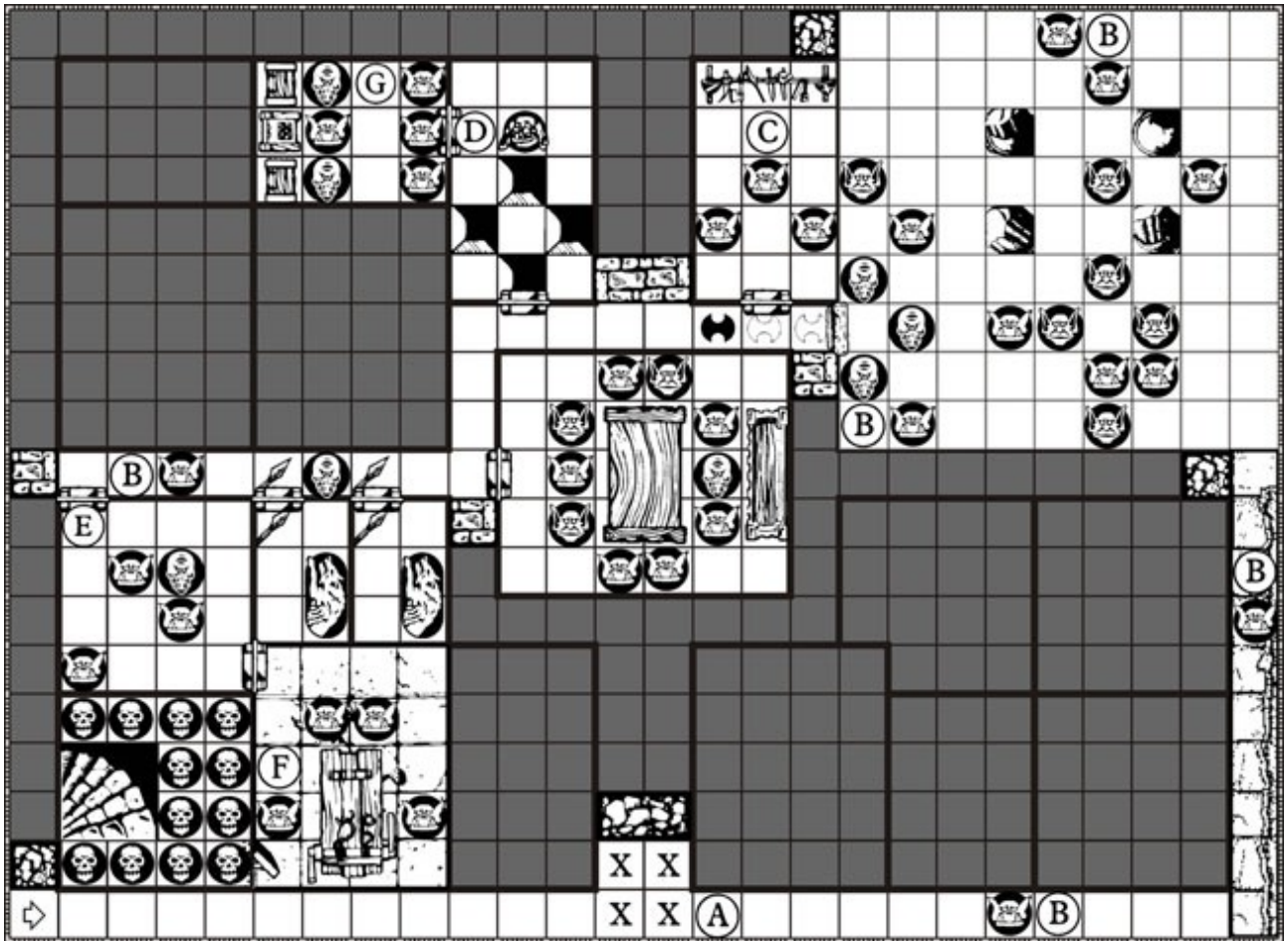
Amigos míos, son tiempos sombríos. Aunque vuestra lucha constante contra las fuerzas de Morcar ha hecho mella en los planes oscuros de los Señores del Caos, aún no ha acabado. Su maligno empeño para corromper toda criatura que habite el Viejo Mundo continua.

Durante largo tiempo sus planes han permanecido ocultos, pero se que están preparándose para asestar un duro golpe al Imperio. Mientras el Emperador tiene sus fuerzas concentradas en las tierras fronterizas de Kislev, las fuerzas del Caos han dado un rodeo y se acercan por el Mar de las Garras. Su objetivo parece ser aprovechar la ausencia de tropas para arrasarse las ciudades de la costa.

Siento comunicaros que el maligno plan de los Señores del Caos ya ha dado sus primeros frutos, y una antigua fortaleza abandonada del Imperio en la costa, Hauptstein, ha sido capturada y corrompida. Allí pretenden usar rituales blasfemos para abrir un portal mágico que les permita traer al resto de sus tropas. Deberéis introducirlos en la fortaleza y acabar con todo ser maligno corrompido por el Caos antes de que se lleve a cabo el ritual. La tarea es de extremada peligrosidad y requiere el talento y recursos de Héroes veteranos como vosotros. Aún así, no os confiéis, ya que os enfrentaréis a los poderes combinados de Los Cuatro, y a Su enviado, el temido Lord Archaon. Buena suerte, amigos. Del éxito de vuestra empresa depende el destino del Imperio. Poned todo vuestro empeño en evitar que llegue de nuevo la Era del Caos.

Reto 1 - La Fortaleza de la Costa

Amigos, aquí empieza vuestra peligrosa misión. Aunque la fortaleza es inexpugnable aún tenéis una oportunidad. Consultando antiguos escritos he descubierto un pequeño pasadizo, utilizado como ruta de escape por los señores del castillo. Este se encuentra en un templo olvidado en los acantilados, que ha sido tomado por una pequeña banda de orcos. Deberéis entrar en su guarida y encontrar el pasadizo ¡No dejéis ningún testigo, pues las fuerzas del Caos no deben percatarse de vuestra presencia!.



NOTAS

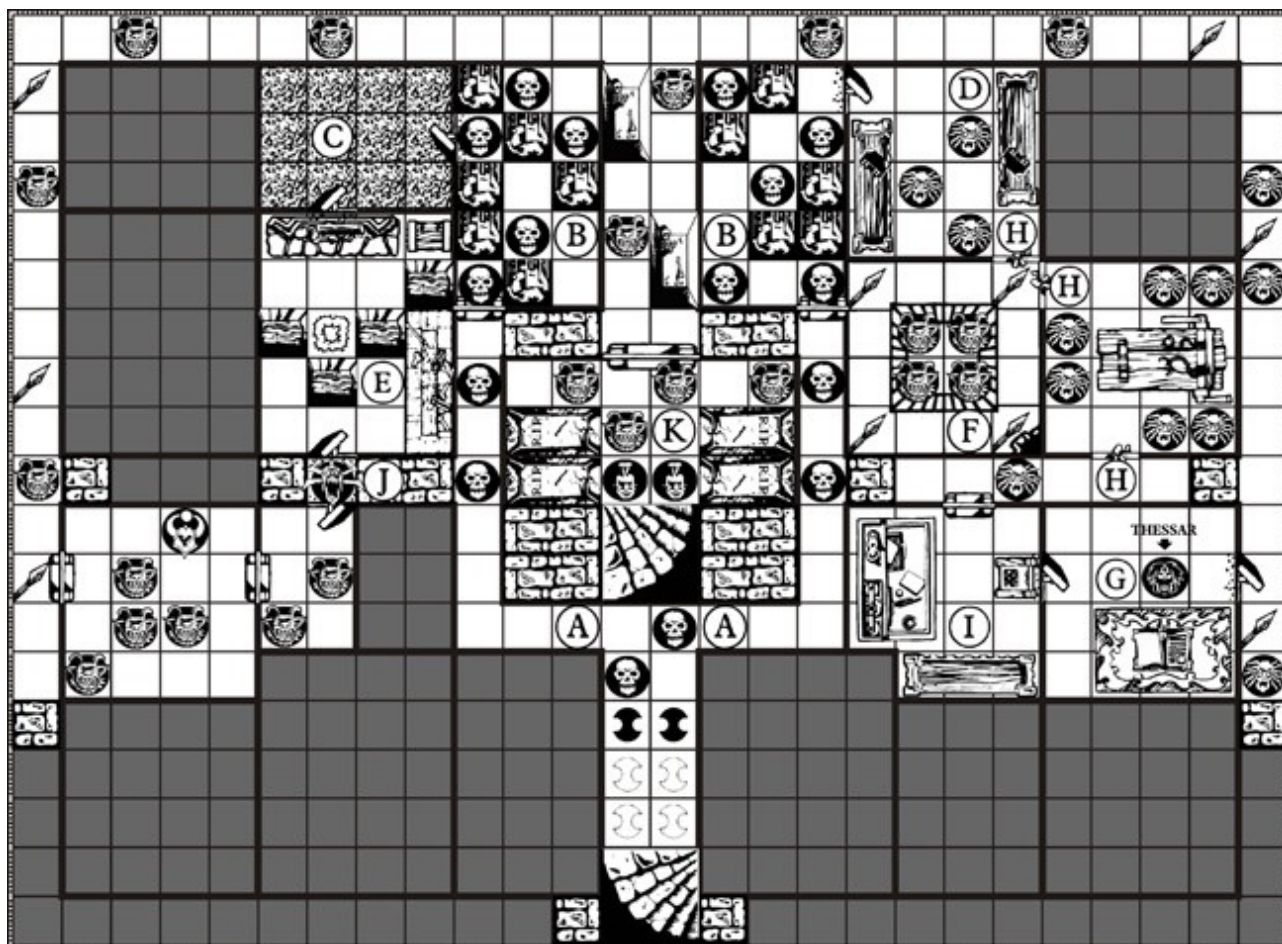
Los Héroes comienzan la partida entrando por la esquina inferior izquierda, casilla señalada con una flecha. Cuando los Héroes se encuentren con los orcos, debes decirles que se percatan de que estos orcos, goblins y fimirs están inquietos y parecen temerosos, como si algo horrible fuese a sucederles.

- A) Cuando el primer Héroe pase por esta casilla, deberás colocar un fimir en cada casilla marcada con X o si están ocupadas en la casilla libre más cercana.
- B) Estos orcos disponen de lanzas y ballestas, pueden atacar a distancia o en diagonal con 3 dados de combate.
- C) En esta habitación se encuentra la sala de armas de esta pequeña banda de orcos. El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una Maza de Estrella.
- D) Debes contar, cuando un Héroe vaya a abrir la puerta, de que oyen como discuten orcos entre sí, notas que uno alza la voz por encima de los demás como si se tratase de un jefe orco; oís como están discutiendo donde irán cuando abandonen el cubil, se denota mucho miedo mientras hablan.
- E) Cuando todos los jugadores hayan entrado en la sala, debes decirles lo siguiente: Oís un cuerno orco cerca de la entrada, seguidos de gritos de alarma, de golpe se hace el silencio y es roto a continuación por centenares de pasos con armadura. Las fuerzas del Caos están atacando el cubil orco!. A partir de este momento puedes entrar dos guerreros del Caos cada turno, irán registrando habitación por habitación, quedándose dos guerreros del Caos por habitación registrada. Debes recordarles a los jugadores que no pueden ser vistos, ya que si son descubiertos perderán el factor sorpresa y la misión fracasará.
- F) Si buscan puertas secretas en esta habitación, debes indicarles que encuentran una palanca oxidada, para que puedan moverla debes tratarla como una puerta de piedra. Una vez movida, la puerta secreta se abre y debes mostrar de inmediato el contenido de la habitación.
- G) En un cofre se encuentran 250 monedas de oro y una Pócima de Curación (restaura hasta 4 Puntos de Cuerpo), en el otro cofre se encuentran dos Dagas Mágicas (son Artefactos).

- Monstruo errante: 4 ORCOS

Reto 2 - En las Catacumbas de la Fortaleza

La más completa derrota ha estado cerca, pero habéis salido victoriosos de vuestra primera misión. Ahora deberéis recorrer las antiguas criptas del castillo y encontrar alguna manera de llegar hasta las mazmorras. Id con cuidado amigos: la magia que rezuman estas paredes es antigua y poderosa. Además, siento aquí una presencia oscura que nada tiene que ver con el Caos.



NOTAS

Todos los zombis de este reto han salido de hombres bestia, no de humanos. Por esa razón tienen un dado más de Defensa. Todos los Héroes comenzarán desde la escalera que se encuentra en el borde inferior del tablero.

El **Guardián de la Forja** conoce 2 Hechizos del Caos (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
3	5/4	4	4	0

Thessar conoce 3 Hechizos del Caos (Miedo, Muertos Vivientes y Reanimación) y 2 Hechizos Nigrománticos (Horda de Zombis (puede lanzarlo dos veces) y Calaveras Infernales) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	5	5	0

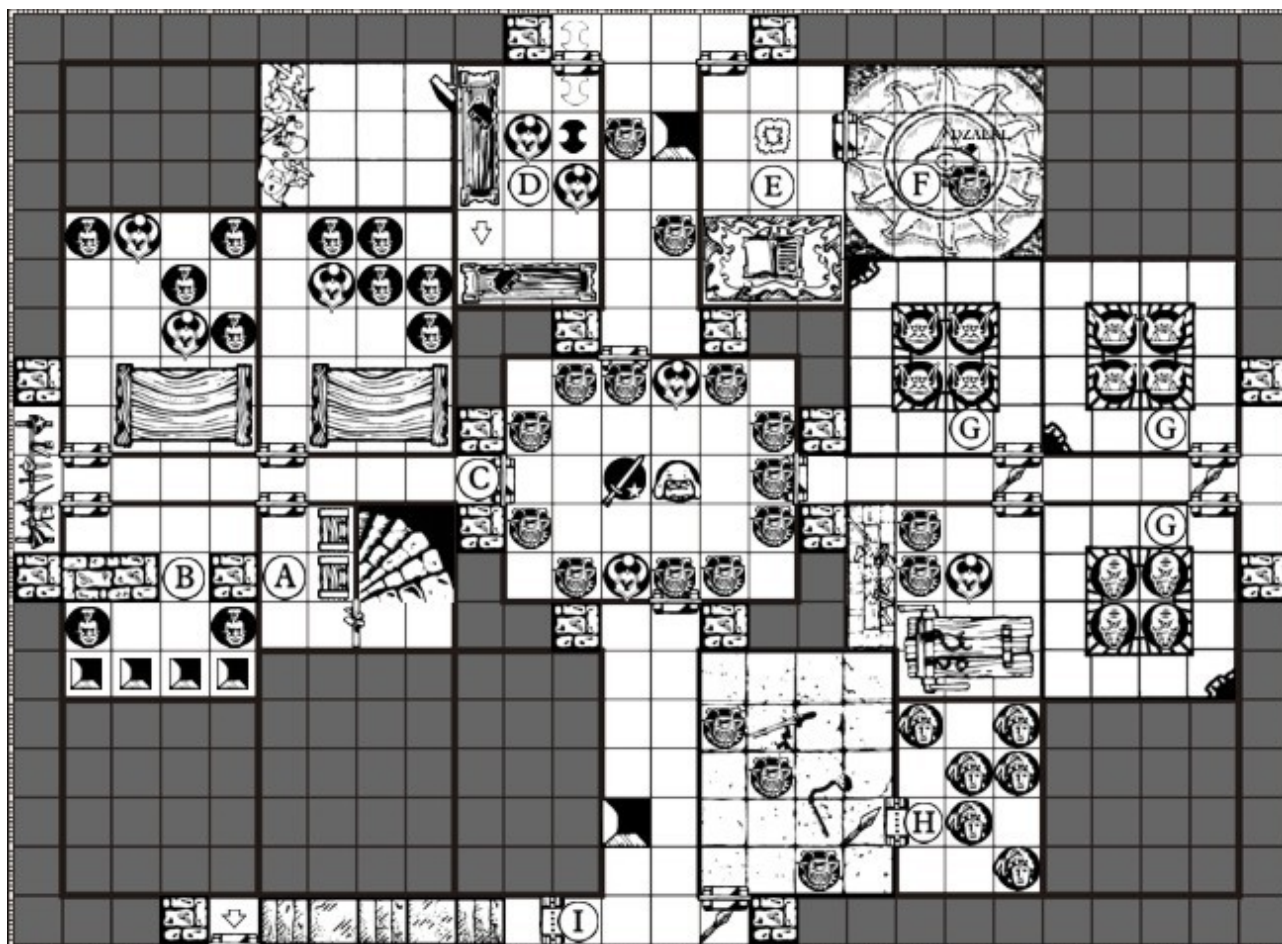
- A) Cuando hayan pasado la mitad de los héroes por una de las casillas marcadas con "A", unas grandes losas de piedra empezarán a bajar desde el techo, bloqueando el camino de vuelta. Son parte de un antiguo sistema mágico de defensa y no se pueden detectar ni desactivar. Coloca una ficha de muro en lugar de una de roca caída.
- B) Estas dos habitaciones se encuentran en muy mal estado. Avisa a los jugadores que el techo se está cayendo a pedazos. Las trampas de Roca Caída de esta habitación representan los puntos en que el techo es más débil. Cualquier jugador que pase por estas casillas recibirá un daño de dos dados de combate, si tienen un cubrecabezas (yelmo o casco), reducirán en uno el daño. No podrán tirar por defensa. No debes colocar fichas de roca caída, pues no obstaculizarán el paso.
- C) Esta habitación esta llena de un humo espeso y oleoso, y en ella se oye una respiración pesada, que parece venir de todas partes. En ella habita una energía maléfica formada por las energías mágicas que durante años se fraguaron en la forja. Coloca la plantilla de la Nube Mística en el centro de la habitación. La nube drena un Punto de Mente cada turno que un jugador se quede en ella. Si este cae en estado de shock, perderá todos sus hechizos. La única salida es una pequeña abertura en la pared que lleva a la chimenea en la habitación adyacente.
- D) Esta parte de las catacumbas está habitada! Parece una biblioteca... cuidada por unos extraños animales, medio bestia medio hombre. Al mirar con más atención descubris que están muertos, pero siguen moviéndose animados por una magia oscura! ¿!Qué energía maléfica podría hacer eso?! Si un héroe busca tesoros, encontrará un pergamino de hechizos Bola de Fuego.
- E) Atravesando el fuego de la chimenea, os encontráis en la antigua forja mágica del castillo. El calor es completamente insoportable, y a través de las grietas del suelo se entrevé un río de lava. Al entrar, se activa una trampa mágica y en el techo se empieza a formar una bola de fuego, es un ¡Estallido Mágico!. Dentro del cofre se encuentran 300 monedas de oro y una Pócima Curativa que restaura hasta 4 Puntos de Cuerpo. Las trampas de pozo son de lava, si un jugador cae dentro de una de ellas, este no podrá salir hasta que otro héroe le ayude. En cada turno que se encuentre atrapado en el interior de un pozo de lava, perderá un Punto de Cuerpo.

- F) Esta habitación es una prisión. En la jaula hay amontonados 4 hombres bestia malheridos, pero aún están vivos. Si los jugadores activan cualquiera de las trampas de lanza, la jaula se abrirá y los hombres bestia les atacarán. Por su estado tienen todos 1 punto menos de Ataque.
- G) En esta habitación es donde el Liche convierte los cadáveres en sus sirvientes. Cuando los héroes entren en la habitación, se encontrarán al Liche ultimando un hechizo de Horda de Zombis. Lanza un dado rojo: con 1 ó 2 coloca 2 zombis, con 3 ó 4 coloca 4 zombis y con 5 ó 6 coloca 6 zombies en la habitación. El Liche es Thessar, un hechicero imperial renegado que al que su magia consumió. Fue maldito, convirtiéndose en un no-muerto. Cuando maten al Liche, si un Héroe busca tesoros, encontrará entre los restos de Thessar un Anillo de Nigromante (es un Artefacto) y la Vara de Nigromante (es un Tesoro de Reto).
- H) Estas son aberturas hechas en la misma pared, deberás colocar las fichas de Muro Roto. Si un Héroe se encuentra en una casilla adyacente, deberás colocar todo lo que se encuentre en el interior de esa habitación.
- I) Dentro del armario se encuentra una trampa de gas venenoso. Si un Héroe busca tesoros sin antes encontrar y desactivar la trampa, sufrirá un envenenamiento que le provocará dos dados de combate de daño. En el interior del armario se encuentra una Pócima de curación que podrá restaurar hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos por el Héroe.
- J) La gárgola representa al Guardián de la Forja, un engendro mecánico creado para proteger la forja de los intrusos. En el momento en que los jugadores abren la puerta secreta, se encontrará de espaldas a ellos. No les atacará si no es atacado.
- K) Si algún Héroe busca tesoros aquí, abrirá alguna tumba, perturbando el sueño eterno a los que la habitaban. De repente todas las demás tumbas se abrirán, y aparecerán 2 zombis por tumba, hasta un total de 8 zombis que podrán atacar en el próximo turno del "Malvado Brujo".

- Monstruo errante: 3 ZOMBIS

Reto 3 - A Través de las Mazmorras

Los hombres bestia, atraídos por el olor a podredumbre, encontraron el antiguo pasaje a las criptas por el que ascendéis ahora. Subís sigilosamente por la tosca escalera tallada en la roca y llegáis por fin a lo que parecen ser las mazmorras del castillo de Haupstein. Puede que con suerte parte de la antigua guarnición imperial esté prisionera en esta zona, aun con vida, esperando ser sacrificada a los Dioses del Caos. Deberéis encontrar la manera de acceder a los niveles superiores del castillo procurando que las tropas del Caos no den la alarma. Amigos, el sigilo sigue siendo importante.



NOTAS

En este reto, los Héroes comienzan en la habitación donde se encuentra la escalera espiral, deberás colocar el contenido de la habitación adyacente, pues la pared rota permite ver el contenido de la habitación marcada con la letra "A".

El shamán **Dzaekl Pelonegro** conoce 4 Hechizos del Caos (Maldición de los Lobos, Invocar Lobos (puede lanzarlo dos veces), Rayo Mortífero y Paralizador) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	3	4	4

- A) Los jugadores llegan a través de una puerta secreta en una alacena, sorprendiendo al hombre bestia que custodiaba la entrada. En los cofres hay comida en mal estado, pero en un doble fondo de uno de ellos se encuentran 2 Pócimas Mágicas de Curación, que podrán restaurar hasta cuatro Puntos de Cuerpo perdidos por los Héroes.
- B) Esta habitación desprende un olor tremendamente nauseabundo ya que se trata de las letrinas del castillo. La habitación está completamente a oscuras y sólo se puede ver la casilla adyacente. Coloca sólo los muros y los enemigos cuando se encuentren al lado de un personaje. Las trampas de pozo representan las letrinas. Si los jugadores caen en ellas, además del daño correspondiente, perderán un Punto de Mente (provocado por la sensación desagradable). En esta habitación no se puede buscar trampas, puertas secretas y tesoros.
- C) Cuando se acerquen a la puerta escucharán un gran barullo entre gritos y ruidos de combate. Los hombres bestia han montado un pequeño espectáculo en el que están realizando apuestas sobre un combate de un ogro y un capitán de la guardia, que había sido capturado. En el próximo turno del Malvado Brujo, el hombre bestia que se encuentra situado en la puerta del este, abrirá la puerta e irá a liberar a las criaturas que se encuentran enjauladas en las habitaciones marcadas con el símbolo "G". En primer lugar liberará a los goblins, en segundo lugar a los orcos, y en último lugar irá a liberar a los fimirs. Estos pieles verdes lucharán en el bando del Caos, pues esperan que de este modo se les perdone la vida. El primer jugador que entre en la habitación tomará el control del capitán de la guardia (tiene las características de un Espadachín de Élite).
- D) Estos dos guerreros del Caos se encuentran custodiando la biblioteca y al shaman. Si alguien activa la trampa de la habitación "E", saldrán alarmados por su activación. Detrás de una librería están las arcas del castillo. En ella se han acumulado armas y objetos valiosos de todo el castillo. Si un personaje busca puertas secretas, deberás mover la librería y colocar la puerta secreta ya abierta. Cada Héroe que busque tesoros en la habitación contigua, encontrará 1000 monedas de oro. Las armas son sencillas y no merecen la pena, pero aquí podrán armarse los soldados capturados por el Caos si los jugadores consiguen llevarlos hasta aquí sanos y salvos.
- E) Esta es la habitación del Shamán Dzaekl Pelonegro, protegida por sus hechizos y una alarma mágica que alertará a los guerreros del Caos de la biblioteca. Cualquiera que busque tesoros encontrará dos Pergaminos de Hechizo, de Valentía y Curación Corporal.
- F) Dzaekl Pelonegro, es un shamán hombre bestia. Él tiene la llave que abre la porticón "I" colgada del cuello. Si los jugadores consiguen matar a Dzaekl, el primer Héroe que busque tesoros, podrá reclamar la Llave de Metal (deberás entregarle la ficha de Llave de Metal del Año 8).

- G) Estas jaulas contienen prisioneros de las hordas del Caos. Cuando los jugadores entraron en la habitación central, el hombre bestia que se encontraba en la puerta del este, fue a abrir las jaulas, pues estos pieles verdes, para salvar la vida, lucharán de parte del Caos. Las jaulas se abren desde las casillas marcadas con la letra "G". Primero abrirá la de los goblins, después irá a por la de los orcos y en tercer lugar irá a liberar a los fimirs.
- H) Esto es lo que queda de la guarnición del castillo. Los jugadores deberán pasar una tirada de Destreza (nivel difícil), lanzando tres dados rojos (el Enano tan sólo necesitará tirar dos dados rojos) para abrir el porticón y liberarlos. Estan desarmados y luchan cuerpo a cuerpo (con un dado y el acierto será con calavera blanca). Si sobreviven hasta la habitación de las arcas del castillo, recuperarán sus armas a elección de los mismos jugadores. Los primeros Héroes que entren, podrán controlar a dos de ellos. Sus características son las mismas que los mercenarios de élite.
- I) ¡Ahí esta la escalera que debe llevar a las Salas de Guardia! Aunque el portón impide pasar. La única forma de abrirlo es con una llave que los personajes deben poseer.

- Monstruo errante: 2 HOMBRES BESTIA