

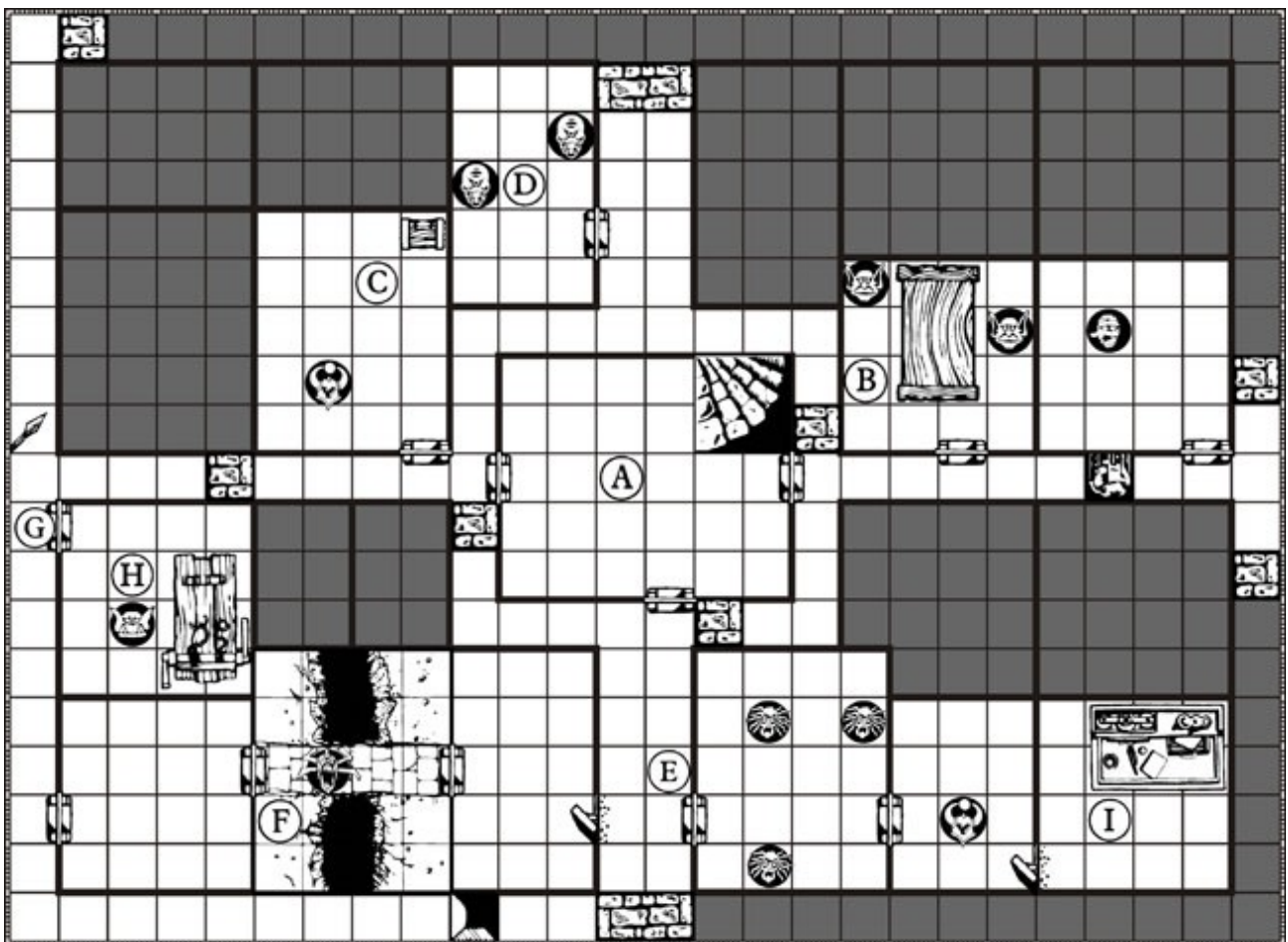
El Gran Desafío del Mago

Esta aventura está adaptada de la novela *The Screaming Spectre* de Dave Morris. El título original del reto es *Running The Gauntlet*. Está creada para ser jugada solamente por un aventurero. Aquí el Mago deberá mostrar su valía enfrentándose él solo ante una gran cantidad de peligros.

Has naufragado mientras surcabas las aguas del Mar de las Garras. Maltrecho y medio ahogado, unos desconocidos te recogen y te llevan a un inmenso palacio dorado con grandes cúpulas de mármol y torres que se pierden entre las nubes. Allí curaron tus heridas, pero a pesar del lujoso entorno que te rodeaba, te empezabas a sentir incómodo. Intuías que tu presencia en aquella estancia no era como simple huésped, sino como el animal que es cebado con deliciosos manjares para luego ser sacrificado.

Hoy tus anfitriones vinieron a verte. Eran hombres altos y vestían largas prendas de seda. Por el tono metálico de su piel y sus ojos amarillentos, intuyes que deben ser del clan de los Cabiri, una poderosa y remota raza de brujos que descienden de la unión entre hombres y ninfas marinas.

Los señores de Cabiri te acompañan a una escalera de caracol que te conduce a un laberinto que hay bajo su ciudad. Telepáticamente te dicen: "Abajo yace un gran tesoro, la varita mágica de Galimatias, un artefacto muy importante en tiempos pasados. Encuéntralo y vuelve aquí. Entonces habrás demostrado tu poder como mago y serás libre de abandonar nuestras costas."



NOTAS

Si el Mago consigue regresar a la superficie con vida (posiblemente con el bárbaro Munzuk a su lado) se encontrará que le están esperando los Señores de Cabiri para que les entregue la varita mágica de Galimatías. Si el aventurero es tentado a quedarse la varita para si mismo, deberás advertirle de la temible reputación de brujos que poseen los Cabiri. Si insiste en quedársela, los Cabiri se ofenderán y atacarán al aventurero sucediendo el gran combate en la habitación central del tablero de Heroquest. Este combate será a muerte contra cuatro Señores Cabiri, no habrá huida que valga. Para representar a los Señores Cabiri, puedes utilizar las cuatro figuras de los Hechiceros de Morcar.

Los Señores Cabiri cada uno conoce 3 hechizos de un grupo de Hechizos Elementales, que podrán lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento Ataque Defensa Cuerpo Mente

6 1 2 4 7

- A) En esta habitación, se encuentran tres puertas, en cada una se encuentran unas inscripciones, en la puerta del este se lee VXU, en la del oeste UPI y en la puerta del sur VJSII. ¿Podrá ser algún tipo de codificación?
- B) Los dos goblins que se encuentran en esta habitación están cenando, en sus tazones humeantes ves flotar corazones humanos. Si el Héroe busca tesoros encontrará encima de la mesa, una Daga Mágica (es un Artefacto) que estaba siendo utilizada para remover ese banquete tan horripilante.
- C) El suelo de esta fría y húmeda habitación está cubierto por una espesa niebla, de la cual ves emerger la terrible figura de un guerrero del Caos. Una vez el guerrero sea derrotado, si el personaje busca tesoros, encontrara en el cofre de la esquina 100 monedas de oro.
- D) Estos dos Fimirs están sentados en el suelo, inmersos en un juego de dados donde apuestan sus fétidas pertenencias. Por ello les llevará su siguiente turno para poder reaccionar ante la aparición del aventurero (levantarse, coger sus hachas...). El Héroe dispondrá de dos turnos seguidos para atacar a estos monstruos y huir si es necesario. Si el personaje derrota a los Fimirs, si busca tesoros encontrará 25 monedas de oro que se estaban apostando.
- E) Cincelado en las losas del suelo se puede leer la siguiente inscripción: PORT STARBOARD - PUX MEVIS.
- F) Esta habitación la forma una repisa que conduce a un puente de piedra que cruza un abismo sin fondo. La Gárgola que se encuentra en mitad del puente encarará al aventurero y le gruñirá, pero no se moverá hasta que éste le ataque o entre en una casilla del puente.
- G) Di al aventurero que esta puerta es inusualmente baja y angosta, y que aunque un humano podría atravesarla sin problemas, un monstruo grande como una gárgola o un guerrero del Caos no.
- H) Esta es la Sala de Tortura, aquí se encuentra un orco torturando a un bárbaro que se encuentra atado en el potro de torturas. Recuerda que si la Gárgola se encuentra persiguiendo al Héroe, esta no podrá cruzar la puerta. Si el orco muere, el aventurero podrá liberar al bárbaro. Una vez liberado, el bárbaro se presentará como Munzuk el Huno, le dará las gracias y le ofrecerá sus servicios para agradecerle que le haya salvado la vida. Debes usar la figura del Bárbaro para representar a Munzuk. Acompañará al Héroe y luchará en su favor. Sin embargo, si el bárbaro sufre algún daño en un combate, exigirá el pago de 75 monedas de oro, si el Héroe no quiere pagarle, Munzuk no seguirá acompañando al Héroe. Munzuk tiene las características normales de un Bárbaro, y podrá luchar con su espada ancha que se encontraba guardada en una esquina de la habitación.
- I) Aquí, sobre el escritorio, yace la varita de Galimatías (es un Tesoro de Reto). Al cogerla, el aventurero recuperará todos los hechizos que haya usado durante el reto de forma instantánea.

- Monstruo errante: ESQUELETO