

Básica

"En la chimenea del estudio de Mentor el fuego arde de manera cálida pero ilumina poco. El brillo de su luz mortecina da poca idea de la cantidad de libros y pergaminos que llenan las estanterías.

Léntamente Mentor se acerca al fuego."

"Bueno, amigos míos, ya ha finalizado vuestro entrenamiento. Aún no sois héroes y os teneis que poner a prueba, pero primero dejádme contaros la historia de Morcar..."

"Érase una vez hace muchos siglos, Morcar era un aprendiz mío. Trabajaba duro y aprendía deprisa, pero la impaciencia pudo con él y quiso aprender magia más poderosa. Le avisé de los peligros a que se exponía, y que debía tener paciencia, porque con el tiempo sería un gran mago, pero Morcar no quiso esperar, cada noche en secreto entraba en mi estudio y leía mis libros de conjuros. Los secretos allí contenidos eran poderosos, y una vez que los hubo aprendido Morcar huyó."

"Cuando le alcancé, le encontré muy cambiado. Había jurado su fidelidad a los Grandes Poderes del Caos, ¡el insensato!. Vió la magia como el camino más corto hacia el poder, y no se dio cuenta del precio tan alto que tendría que pagar. Intenté razonar con él, pero fracasé. Se burló de mí y me atacó con un hechizo el cual me las vi y me las deseé para deshacer. Durante muchos días luchamos, pero Morcar tenía aliados más fuertes que yo y no le pude derrotar. Al final los dos quedamos debilitados: él huyó y buscó refugio en la Inmensidad del Caos del Norte. Allí curó sus heridas y perfeccionó sus destrezas, conjurando antiguos poderes con que vencer al Imperio. No sabe lo que hace, porque le servirían mientras le necesiten, pero le destruirán con el tiempo."

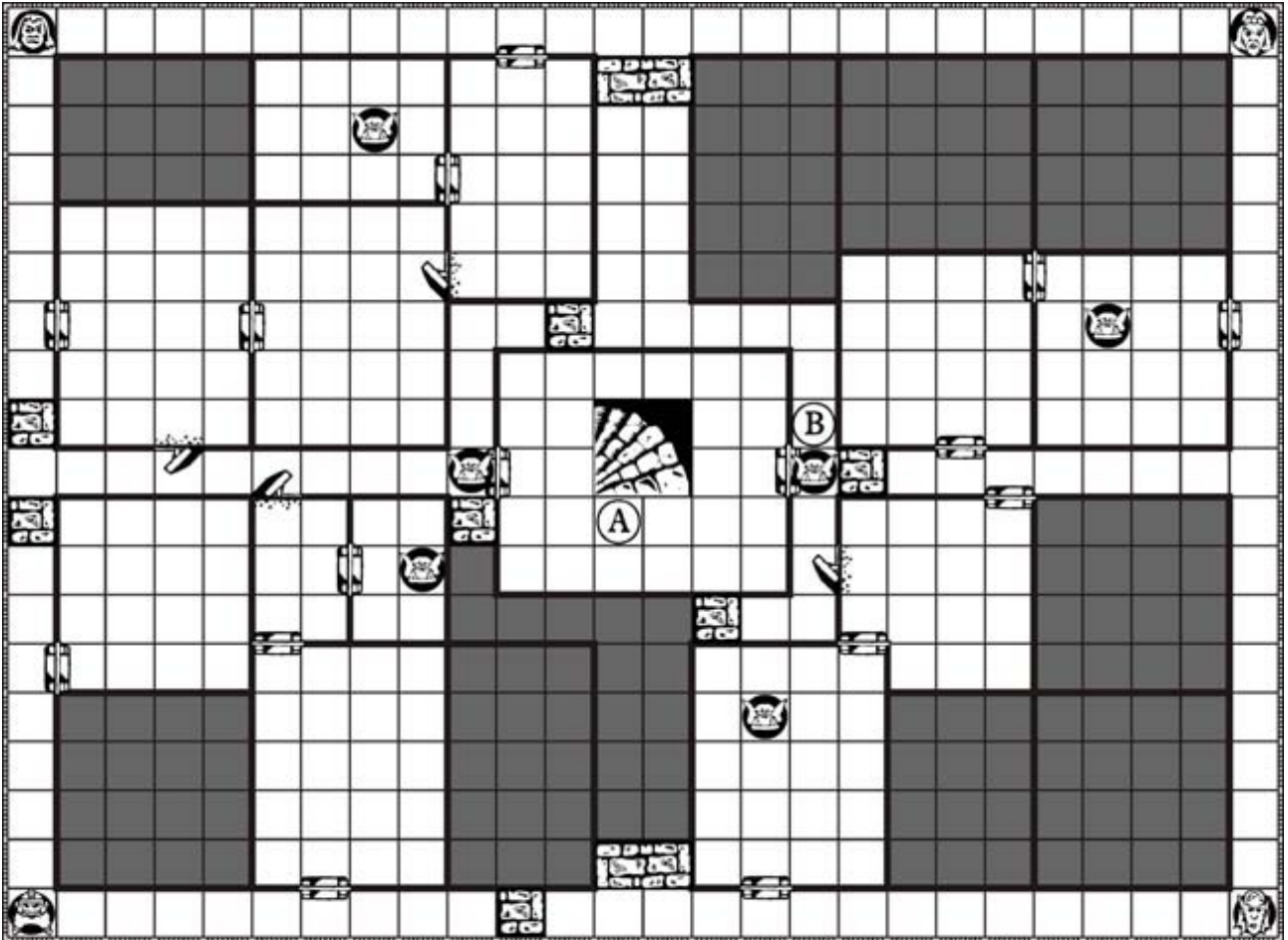
"He de vigilar a Morcar y medir la fuerza de su magia. Esto se puede hacer con la ayuda del Manuscrito de Lortom. Los poderes que Morcar ha conjurado nos destruirán a todos si me descuido. El ejército de Morcar nos amenazó en el pasado. Entonces fué Rogar quien me ayudó a derrotarlos. Ahora vienen de nuevo: ya han atacado las Tierras Fronterizas. El Imperio tienen que buscar héroes otra vez y con ese fin os he entrenado."

"Cada uno de vosotros ha de cumplir cinco tareas. Si lo haceis sereis Campeones del Reino y nombrados Caballeros Imperiales, entonces estareis en camino de ser héroes. Hablaré con vosotros a la vuelta, si volveis..."

Reto 1 - El Laberinto

Ésta será vuestra primera prueba antes de comenzar con los retos que os harán héroes. Para ello deberéis encontrar la salida. No será una tarea fácil, pues algunos monstruos han sido colocados en el laberinto e intentarán obstaculizar vuestra labor.

El primero que llegue a la salida será recompensado con 100 monedas de oro.



NOTAS

Al principio del juego, deberás colocar todo lo que el jugador puede ver. Recuerda que no puedes mostrar las puertas secretas, hasta que los jugadores las busquen. Cuando sea tu turno, podrás mover todos los monstruos que hayan sido colocados sobre el tablero.

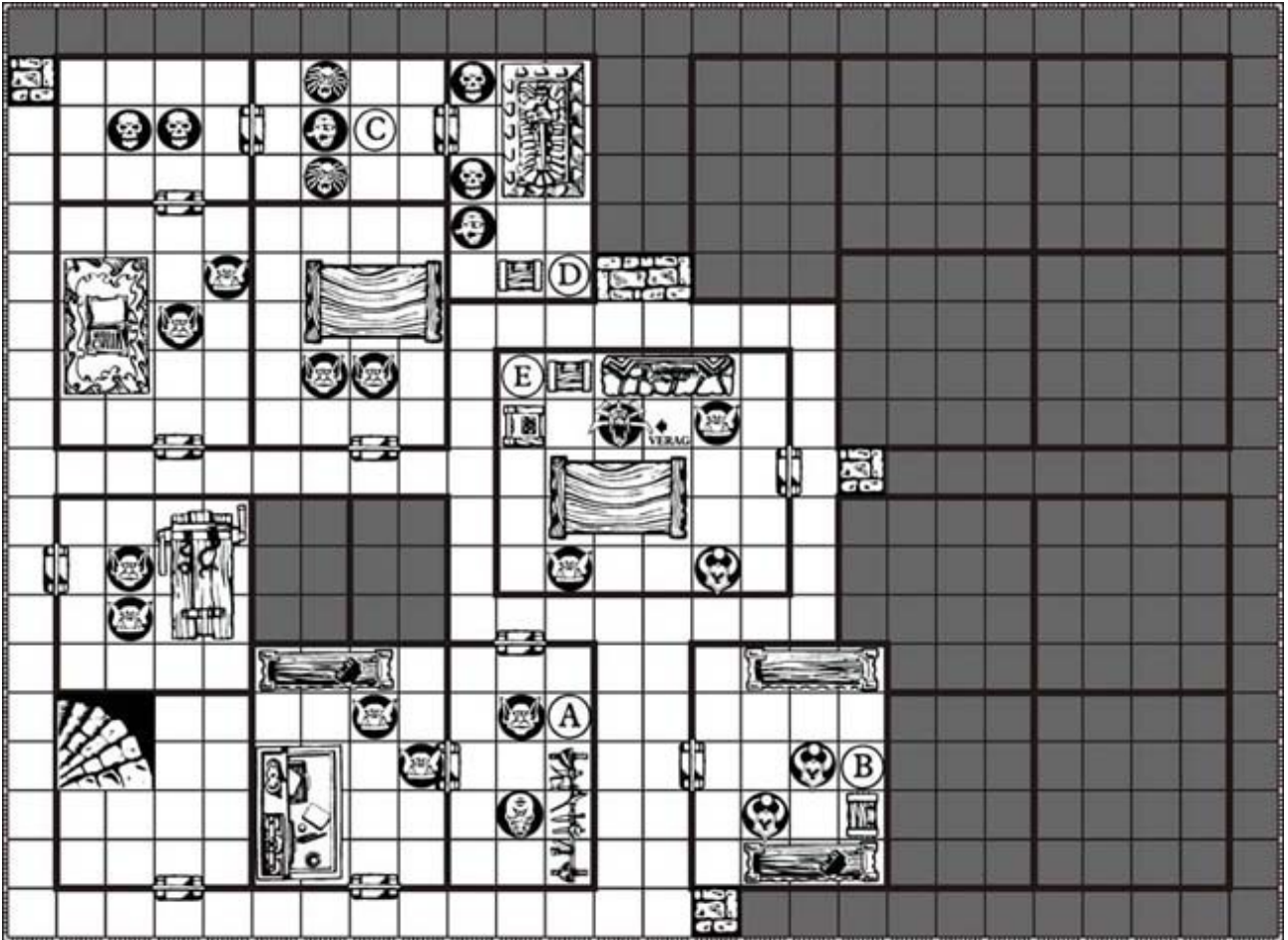
Recuerda que no podrás mover los monstruos que aún no hayan sido colocados.

- A) El primer Héroe que finaliza su movimiento en la ficha de escaleras, ganará el premio de 100 monedas de oro. Si en el mismo turno de los jugadores, otro Héroe finaliza su movimiento también en la escalera, el premio deberá repartirse entre ellos.
- B) Este orco ha sido protegido con un hechizo que le permite ser inmune a todo hechizo de ataque que puedan lanzar los jugadores.

- Monstruo errante: ORCO

Reto 2 - La Prueba Final

Habéis aprendido bien, mis queridos amigos. No obstante debo comunicaros que deberéis realizar una última prueba, ésta vez de valor. Tendréis que viajar al Este y penetrar en las catacumbas que contienen la Tumba de Fellmarg. Ahí se encuentra una gárgola inmunda llamada Verag. Vuestra misión es encontrarla y destruirla. El Reto no es fácil y algunos de vosotros no volverán. Aquellos que sobreviváis, continuaréis con el entrenamiento. Este es vuestro primer paso en el camino para convertirlos en verdaderos héroes. Id con cuidado, amigos.



NOTAS

Como Morcar deberás contar a todos que en este reto no hay trampas ni puertas secretas. Sin embargo, deberás advertir a los jugadores que se trata de un reto muy difícil. Este reto les demostrará que deben estar unidos y ayudarse unos a otros si desean sobrevivir.

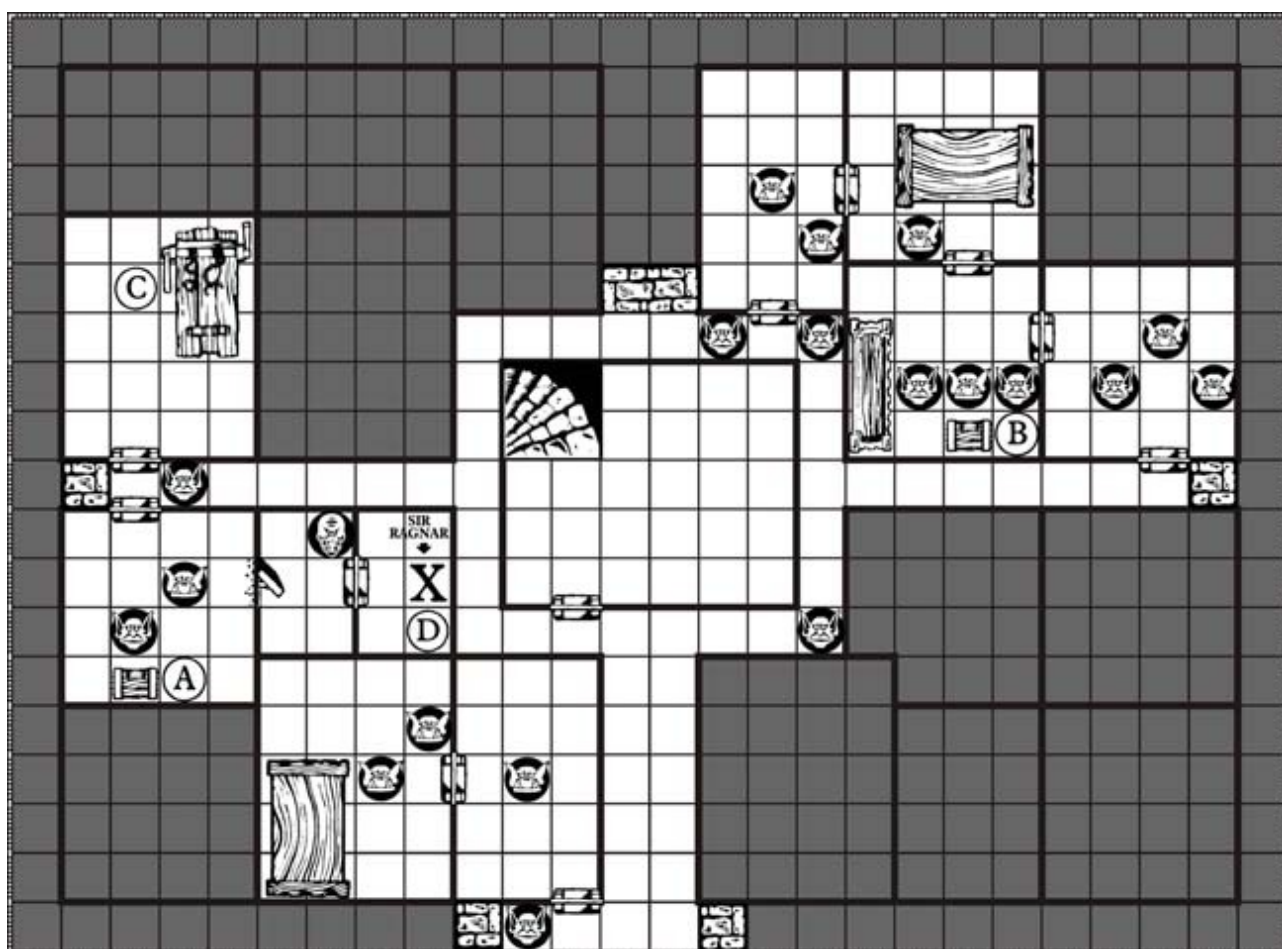
Verag es una gárgola poco poderosa. Sólo tiene un ataque y sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	4	2	4

- A) Las armas en este armero están oxidadas y rotas. No hay nada interesante aquí que los Héroes quieran tener.
 - B) Este cofre está vacío.
 - C) Esta momia es la guardiana de la Tumba de Fellamarg, antaño fue un poderoso guerrero. Podrá tirar cuatro dados de combate, en vez de tres, cuando ataque.
 - D) El primer Héroe que busque tesoro en la habitación, encontrará 75 monedas de oro en el interior del cofre.
 - E) El primer Héroe que busque tesoros en la habitación, encontrará 100 monedas de oro en el interior del cofre.
- Monstruo errante: ORCO

Reto 3 - El Rescate de Sir Ragnar

Sir Ragnar, uno de los Caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero de un tal Ulag un Señor de la Guerra Orco. Tu misión es la de encontrar a Sir Ragnar y llevarle a un sitio seguro. El Príncipe Magnus pagará 200 monedas de oro al personaje que rescate a Sir Ragnar. La recompensa se puede dividir entre varios aventureros, pero no habrá recompensa ninguna si matan a Sir Ragnar al intentar escapar.



NOTAS

Los Héroes han de evitar a toda costa que Sir Ragnar muera, si muere no podrán repetir el Reto, ni tampoco buscar tesoros en habitaciones, a demás tendrán tan solo tres turnos para escapar, a partir del tercero, podrás colocar un fimir y cuatro orcos en la habitación central en cada turno del Malvado Brujo.

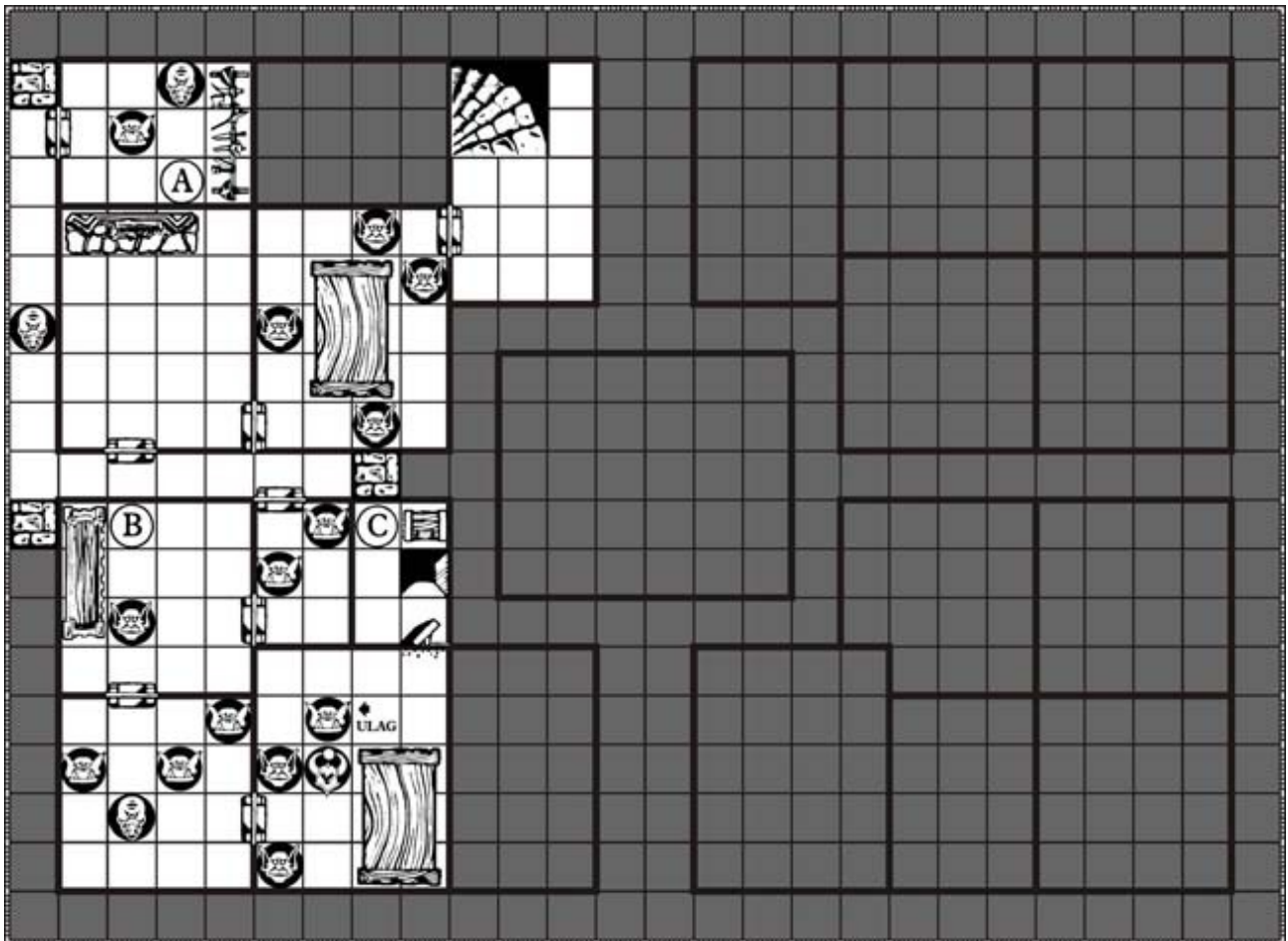
Las características de **Sir Ragnar** herido son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	0	2	2	3

- A) Este cofre es una trampa. Si un jugador decide abrir el cofre sin buscar antes trampas, perderá un Punto Cuerpo automáticamente. El cofre está vacío.
 - B) Este cofre contiene una pócima curativa , con la que se puede recuperar hasta 4 Puntos Cuerpo y 50 monedas de oro.
 - C) Los Héroes podrán darse cuenta que este potro de tortura ha sido utilizado recientemente, hay restos de lo que podía ser un ser humano.
 - D) Cuando alguien encuentre a Sir Ragnar, sonará la alarma. Coloca a todos los monstruos, puertas y muebles en el tablero. Todas las puertas están ya abiertas. Podrás colocar también en la habitación central, un fimir y dos orcos. El jugador que haya abierto la puerta de la celda de Sir Ragnar, será quien lo controlará. Deberá moverlo después de mover su personaje. Ha de llevarlo a la ficha de escaleras para salvarlo.
- Monstruo errante: ORCO

Reto 4 - La Guardia del Señor de la Guerra Orco

El Príncipe Magnus ha ordenado que el Señor de la Guerra Orco Ulag, responsable del secuestro del Caballero del Emperador, Sir Ragnar, sea buscado y eliminado. El Héroe que consiga destruir a Ulag recibirá la recompensa de 100 monedas de oro. También podrá quedarse con cualquier botín que consiga en la fortaleza de los orcos.



NOTAS

Cuando los jugadores encuentren a Ulag, tu deber como Malvado Brujo será intentar que Ulag escape por todos los medios hasta la escalera, si consigues huír, los jugadores perderán el Reto, no podrán voler a jugarlo, y cualquier reto ganado con anterioridad no se contabilizará para llegar a ser Campeón del Imperio.

Para representar a Ulag, utiliza la figura de Orco con la espada grande.

Las características de **Ulag**, Señor de la Guerra Orco, son las siguientes:

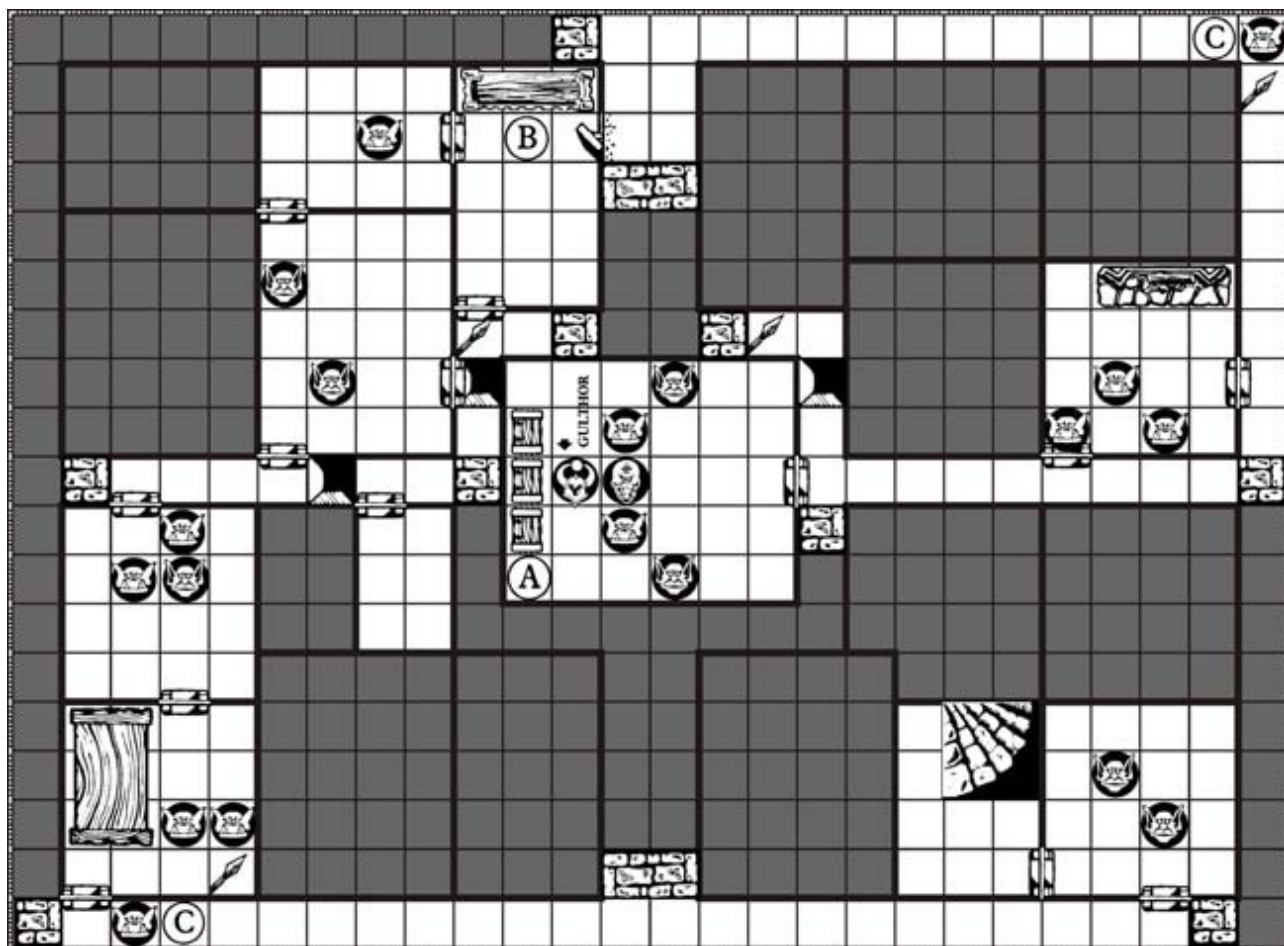
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	4	5	2	3

- A) Esta es la armería de Ulag. El primer Héroe que busque tesoro, encontrará un Bastón de Equipo de Batalla.
- B) El primer Héroe que busque tesoro, encontrará dentro del armario, una bolsa con 25 monedas de oro y una pócima curativa, esta pócima permite recuperar hasta 4 Puntos Cuerpo.
- C) Este cofre contiene 100 monedas de oro.

- Monstruo errante: ORCO

Reto 5 - El Oro del Príncipe Magnus

Al Emperador le han robado tres cofres de tesoro. Ofrece una recompensa de 200 monedas de oro a cualquier equipo que le devuelva sus cofres y todo el oro. Se sabe que los ladrones son una banda de orcos escondida en Las Montañas Negras. Su líder es Gulthor, un guerrero del Caos despiadado.



NOTAS

Si los jugadores deciden quedarse con el dinero del Príncipe Magnus y no devolverlo (da igual la cantidad) se convertirán en forajidos y nunca se les otorgará el título de Campeón del Imperio.

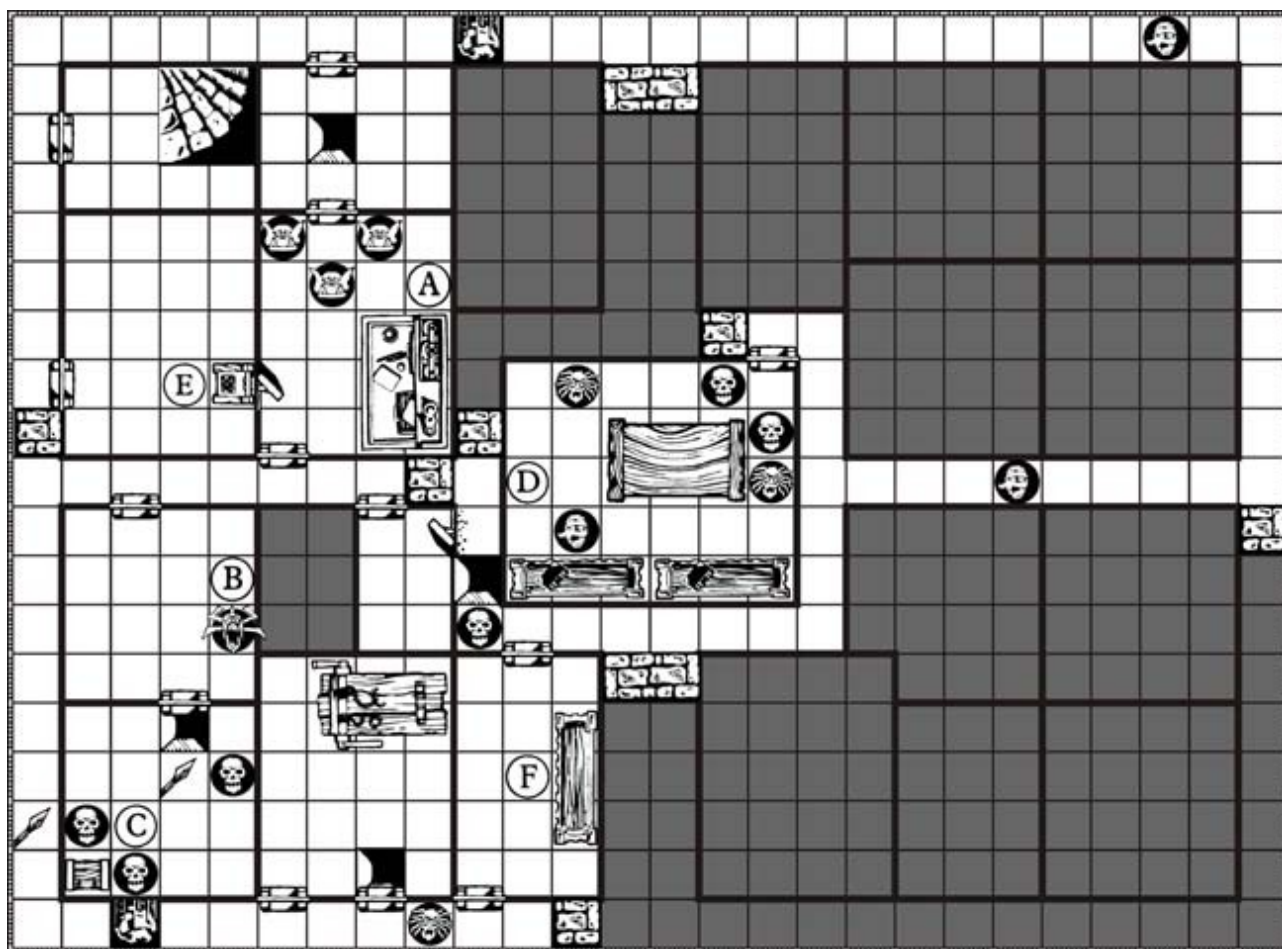
Las características de **Gulthor** son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
7	4	4	4	3

- A) Estos son los tres cofres del Príncipe Magnus, marcados con el Sello Real. Cada uno contiene 250 monedas de oro. Un Héroe solo podrá llevar un cofre, mientras lo llevé no podrá moverse más de 5 casillas por turno.
 - B) El primer Héroe que busque tesoro, encontrará dentro del armario una pócima curativa, esta pócima permite recuperar hasta 2 Puntos Cuerpo.
 - C) Estos orcos están equipados con arcos, podrán atacar a distancia tirando un total de 2 dados de combate. En cuerpo a cuerpo tienen los valores normales .
- Monstruo errante: ORCO

Reto 6 - El Laberinto de Melar

Hace muchos años, un mago poderoso llamado Melar creó un talismán que aumentaba sus habilidades mágicas, a este talismán se lo conoce como Talismán de Sabiduría. Llevaba el talismán siempre encima por miedo que se lo robaran los aliados de Morcar. Dicen que dejó el talismán en su laboratorio situado en el corazón de su laberinto. El Laberinto de Melar está protegido por numerosas trampas y criaturas horrendas. También dicen que hay fantasmas, las almas de los que han buscado el Talismán de Sabiduría y han muerto en el intento.



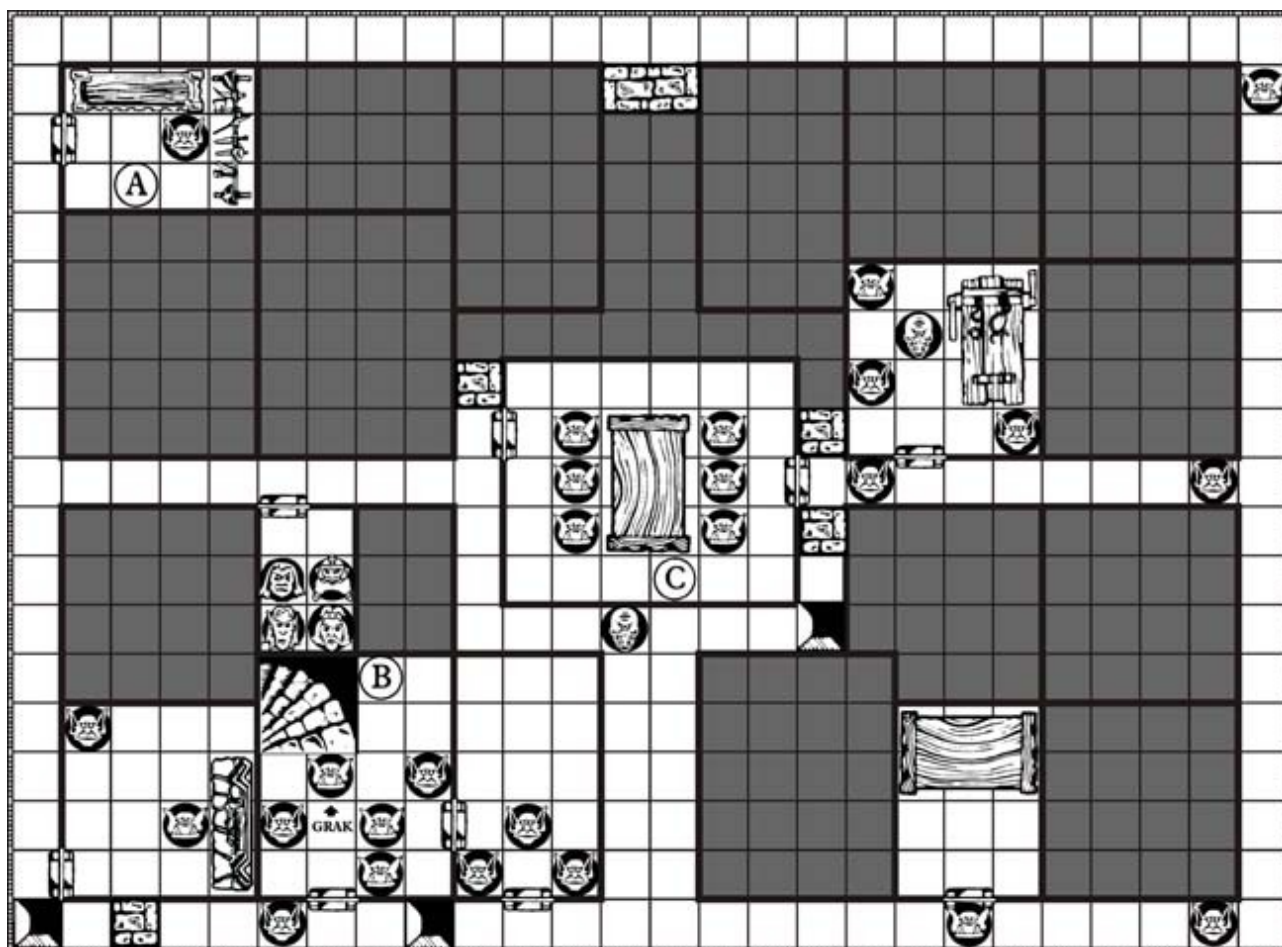
NOTAS

Como Malvado Brujo deberás exprimir al máximo tus ventajas. En este reto hay muchas trampas, tendrás que intentar hacer caer a los Héroes en ellas. Recuerda: eres malo, muy malo.

- A) El primer Héroe que busque tesoro, encontrará encima de la mesa del alquimista un frasco medio lleno. Es una pócima de curación que permite restaurar hasta 2 Puntos Cuerpo del Héroe.
 - B) Esta habitación contiene una gárgola que al parecer está petrificada, no podrá sufrir ningún daño, hasta que recobre la vida. Volverá a la vida cuando un Héroe abra la otra puerta de la habitación.
 - C) Este cofre está repleto de un gas venenoso, cualquier Héroe que haya buscado tesoro antes de trampas, perderá automáticamente 2 Puntos Cuerpo por el envenenamiento. El cofre contiene 150 monedas de oro, no obstante nadie más podrá buscar tesoros en esta habitación.
 - D) El primer Héroe que busque tesoro, encontrará el Talismán de Sabiduría, este talismán es un Tesoro de Reto.
 - E) Si un jugador busca puertas secretas, no encontrará nada. Sin embargo si el jugador busca tesoros, encontrará la Llave de Melar. Al tocarla, la llave desaparecerá y el trono se moverá, descubriendo una puerta secreta.
 - F) El primer Héroe que busque tesoro, encontrará una Daga de Equipo de Batalla.
- Monstruo errante: ZOMBI

Reto 7 - El Legado del Señor de la Guerra Orco

El vil descendiente de Ulag, llamado Grak ha jurado vengar la muerte de su padre. Aunque ha tardado unos meses en hacerlo, por fin os ha encontrado y capturado en una emboscada que preparó con gran astucia. Ahora sois sus prisioneros, y os encontráis encerrados en sus mazmorras. Se desvane los sesos buscando un castigo lo suficientemente terrible para vosotros. Sin embargo, mientras el guardia duerme lográis abrir la puerta de la celda con un hueso de rata. Tendréis que encontrar vuestro equipo de batalla e intentar escapar de Grak y sus orcos.



NOTAS

Los Héroes empezarán esta aventura desde una celda, no podrán buscar tesoros en ella. Todo el Equipo de Batalla ha sido robado por Grak, no podrán usar nada de su equipo (armas, armaduras, pócimas...) y los personajes con poderes mágicos tampoco podrán hechizar (hasta que encuentren su equipo). Debes consultar las reglas, Combate sin Amas, para conocer como los jugadores pueden atacar a los monstruos.

Para representar a Grak, utiliza la figura de Orco con espada grande.
En caso que Ulag hubiera conseguido escapar (Reto de La Guarida del Señor de la Guerra Orco), podrás explicar que murió de las heridas mientras huía.

Grak conoce 3 Hechizos del Caos (Miedo, Dormir y Tempestad) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

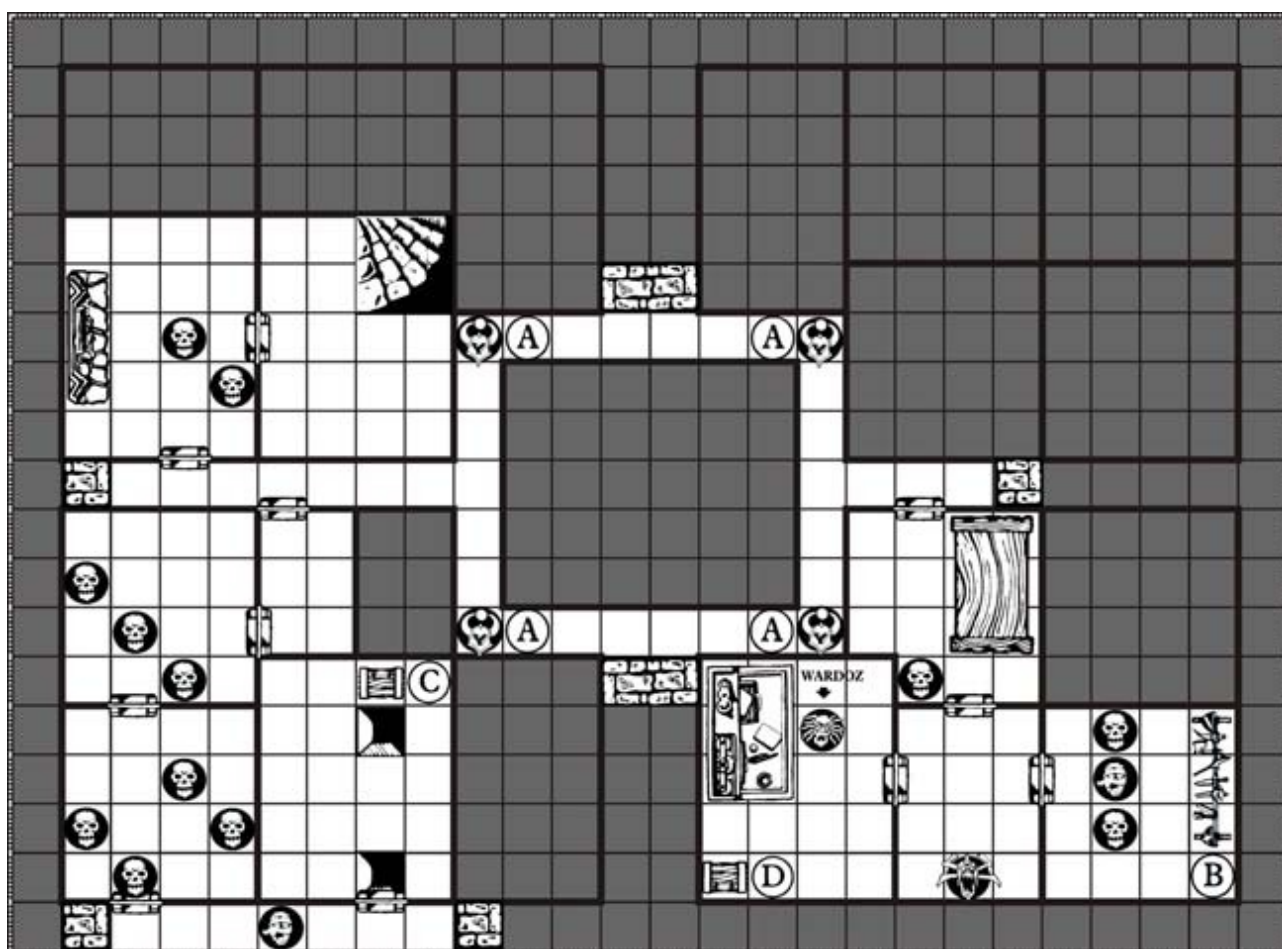
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	4	4	3	3

- A) Todo el equipo de los Héroes se encuentra almacenado en el armario. Cada Héroe deberá entrar en la habitación y buscar tesoros para recuperar todo su equipo y hechizos (en caso del Mago y el Elfo). *No se podrán quedar con el equipo de otros jugadores.*
- B) Estas escaleras conducen a la salida de las mazmorras, cada Héroe debe conseguir terminar su movimiento en ellas para poder escapar y ser libres. Grak lleva puesta la Capa de Archimago (es un Tesoro de Reto).
- C) En esta habitación, un grupo de orcos estaban festejando con un banquete la captura de los Héroes. Si los Héroes consiguen eliminar a todas las criaturas de la sala, podrán comer y beber para recuperar fuerzas. Cada turno que pasen dentro de la sala, comiendo, recuperarán 1 Punto Cuerpo (no se podrá sobrepasar el valor inicial del personaje).

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 8 - El Mago Perdido

El mago personal del Emperador, Wardoz ha desaparecido. El Emperador teme que haya sido secuestrado y asesinado o que haya sucumbido bajo el conjuro del Poder del Caos. Os pide que descubráis que es lo que le ha sucedido a Wardoz. Si está vivo tenéis que llevarlo a un lugar seguro. Pagará 600 monedas de oro como recompensa al grupo que consiga traer sano y salvo a Wardoz o 100 monedas de oro en el caso que sólo se consiguiera saber lo que le sucedió.



NOTAS

Como Malvado Brujo has de saber que los jugadores no tienen ninguna posibilidad de devolver con vida a Wardoz, lo único que podrán ganar son 100 monedas de oro, aunque debes dejarles pensar que ganarán esa cuantía, y que se hagan ilusiones de todo lo que podrían comprar con ella.

Las características de **Wardoz** son las siguientes:

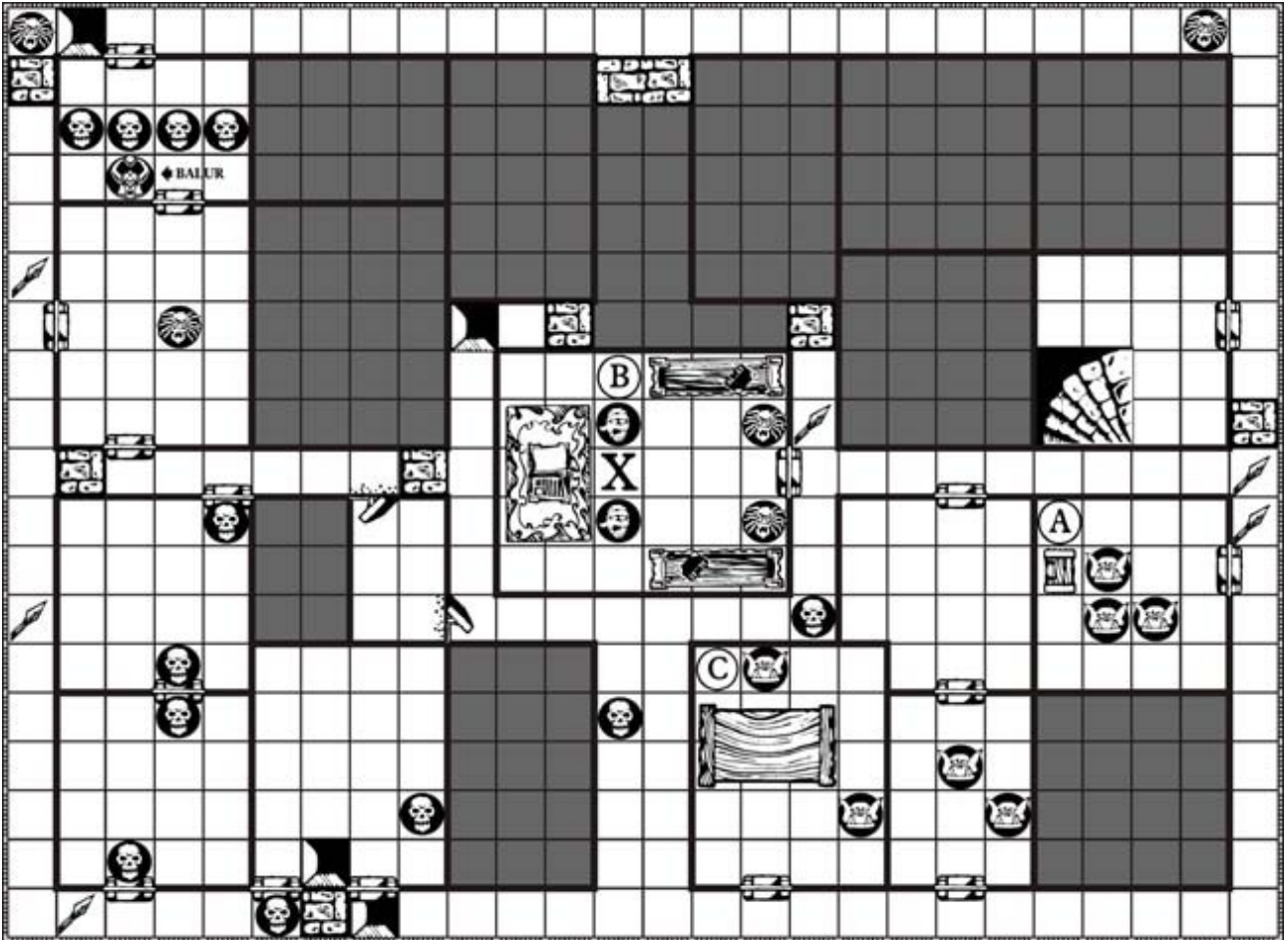
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
5	3	3	2	0

- A) Todos los Guerreros del Caos de este Reto, están hechos de piedra, pueden lanzar un dado extra en defensa.
- B) Este es el armero de Wardoz, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará La Armadura de Borín (es un Tesoro de Reto) .
- C) Este cofre contiene una trampa. Si un Héroe busca tesoro sin antes buscar trampas, al abrir el cofre se desprenderá un gas venenoso que le causará 2 Punto Cuerpo de daño. En el interior hay un pequeño frasco de color púrpura, no sabrá que tipo de efectos provoca, si decide beber se la poción, deberás decirle que sufre dolores hasta convertirse en piedra, se quedará inmóvil sin poder hacer nada durante 5 turnos de juego, en estos turnos no podrá sufrir daño alguno. Después de los 5 turnos volverá a cobrar vida y podrá moverse con normalidad.
- D) El zombi de la sala que está vestido con ropajes de mago, es Wardoz. Después de destruir a Wardoz, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará 150 monedas de oro en el interior del cofre y además papeles sueltos por encima de la tabla del alquimista en los cuales se prueba que Wardoz fue consumido por los Poderes del Caos convirtiendo lo en un zombi al experimentar con magia oscura.

- Monstruo errante: MOMIA

Reto 9 - El Mago de Fuego

Los orcos de las Montañas Negras han estado usando la magia del fuego en sus incursiones. He averiguado que reciben la ayuda de un mago poderoso llamado Balur, el cual domina la magia de fuego. Ningún hechizo de fuego puede hacerle daño y los magos del Emperador no tienen suficientes poderes para enfrentarse a él. Por eso os he llamado, deberéis infiltraros en su guarida situada en las profundidades bajo el Risco del Fuego. El Emperador os recompensará con 150 monedas de oro a cada uno si conseguís destruir a Balur.



NOTAS

La X en el mapa marca el lugar donde Balur se teletransportará si utiliza su hechizo de Huída Fugaz, no deberás colocarlo en esa casilla, ni mostrar ningún contenido de la habitación, quitarás la figura del tablero, hasta que los Héroes vuelvan a encontrarlo (entrando en la sala central).

Balur conoce 6 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Tormenta de Fuego, Tempestad, Llamada a Orcos, Miedo y Huída Fugaz) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

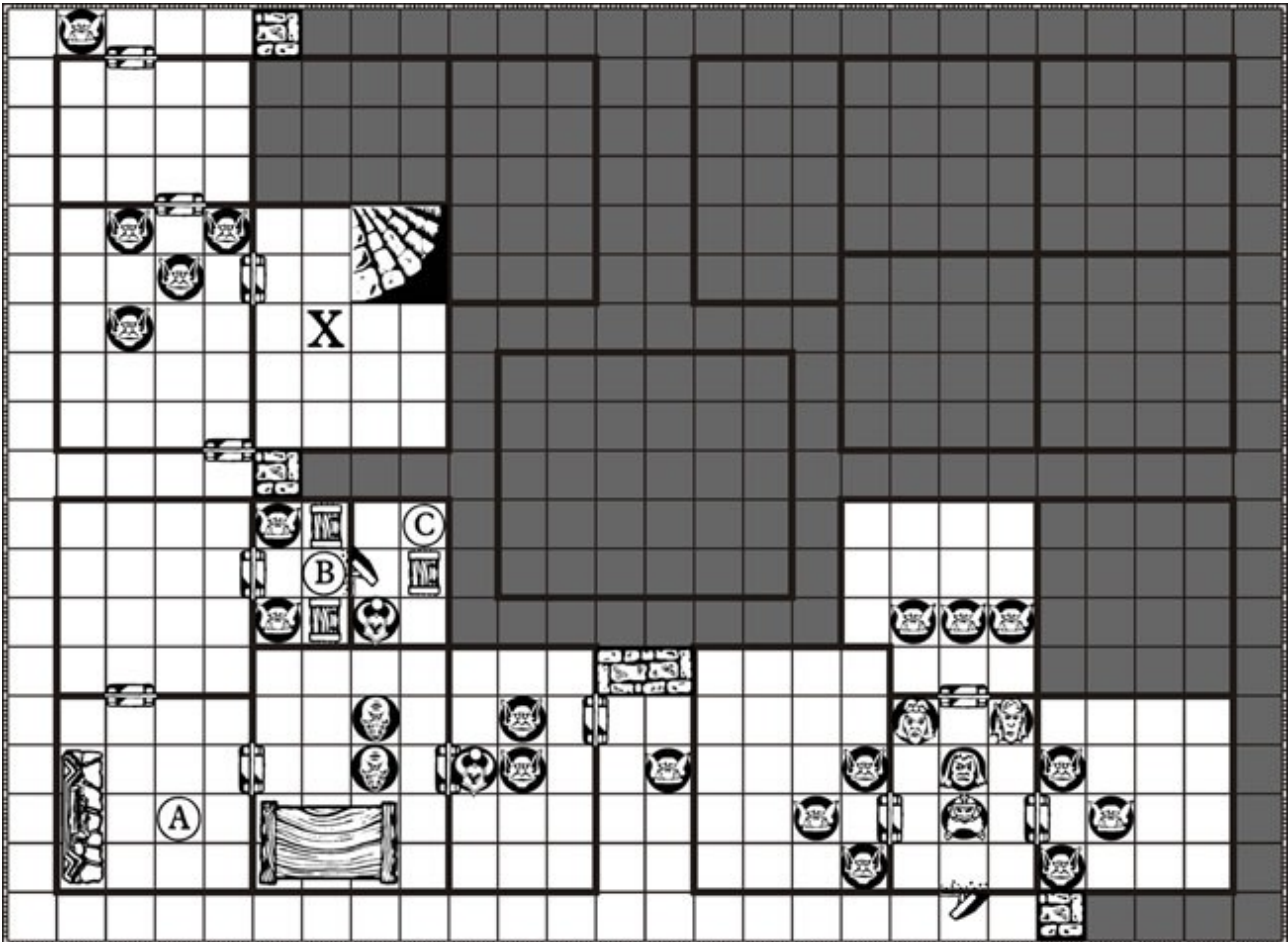
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	2	5	3	7

- A) Este cofre contiene 150 monedas de oro y la Varita de Celeridad (es un Tesoro de Reto).
- B) El primer Héroe que busque tesoros encontrará entre libros una pócima de curación, esta pócima permite recuperar hasta 4 Puntos Cuerpo perdidos por el Héroe.
- C) Este orco está equipado con arco, puede atacar a distancia lanzando dos dados de combate, en ataque cuerpo a cuerpo tiene los valores normales.

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 10 - La Carrera Contra el Tiempo

Un guía os llevará a una mazmorra que dicen que contiene un gran secreto. Os lleva por muchos pasadizos oscuros y finalmente os encontráis en una sala con tres puertas. De repente el guía apaga la antorcha y en la oscuridad le oyes reír. ¡Adios mis héroes! dice burlándose. Al escaparse os dáis cuenta horrorizados de que es una trampa. Tenéis que escapar o morir en este olvidado agujero negro.



NOTAS

Los jugadores dispondrán de 20 turnos para escapar con éxito dirigiéndose a la escalera, una vez transcurridos estos turnos, aparecerán refuerzos en la marca X del mapa (1 fimir y 6 orcos).

Para llevar la cuenta de estos turnos, podrás anotarlos en una hoja de papel o utilizar contadores. Los jugadores no deben saber cuantos tunos les queda para escapar sin que aparezcan los refuerzos.

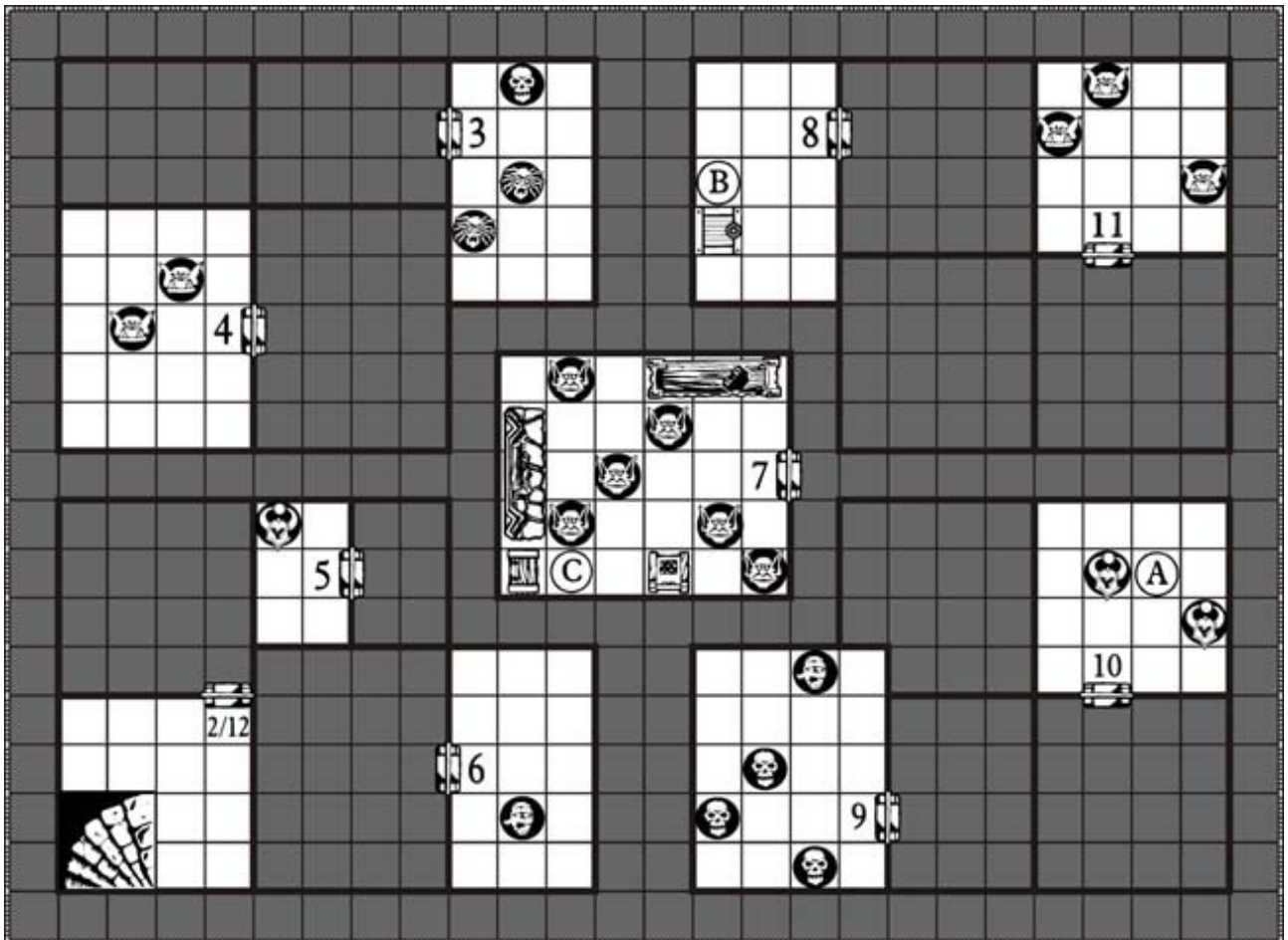
Si no hay orcos y/o fimirs disponibles, podrás utilizar goblins para substituirlos.

- A) En esta sala el fuego de la chimenea es mágico, el calor es insoportable, cualquier personaje que entre en ella deberá tirar un dado de combate, perderá 1 Punto Cuerpo si saca una calavera, en cada turno que continúe en la sala deberá repetir la tirada de dado por si recibe daño de nuevo.
- B) Estos cofres contienen 100 monedas de oro cada uno.
- C) Este cofre contiene una trampa de gas venenoso. Cualquier Héroe que busque tesoro antes de buscar trampas perderá 3 Puntos Cuerpo. Dentro del cofre se encuentra el Elixir de la Vida (es un Artefacto).

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 11 - El Castillo del Misterio

Hace mucho tiempo un mago llamado Ollar descubrió la entrada a una mina de oro. Utilizando sus grandes poderes construyó un castillo mágico encima de la mina para protegerlo. El castillo tenía muchos portales mágicos y lo vigilaba una cantidad de monstruos atrapados en el túnel del tiempo. ¿Podréis encontrar la entrada? Otros lo han intentado, pero el poderoso Castillo lo ha impedido una vez tras otra.



NOTAS

Cuando un personaje atraviesa una puerta debe tirar dos dados rojos. Tendrá que trasladarse a la habitación con el mismo valor del resultado que ha sacado con los dados. En caso de que la casilla adjacente a la puerta esté ya ocupada, el personaje caerá encima del otro Héroe o monstruo, la criatura o personaje que estuviera ya en la sala, perderá 1 Punto Cuerpo, y deberá lanzar dos dados rojos para saber a que sala ha sido teletransportado de forma violenta (si sale de nuevo el resultado de la misma sala, deberá lanzar de nuevo los dados). Los jugadores solo pueden atravesar un portal por turno.

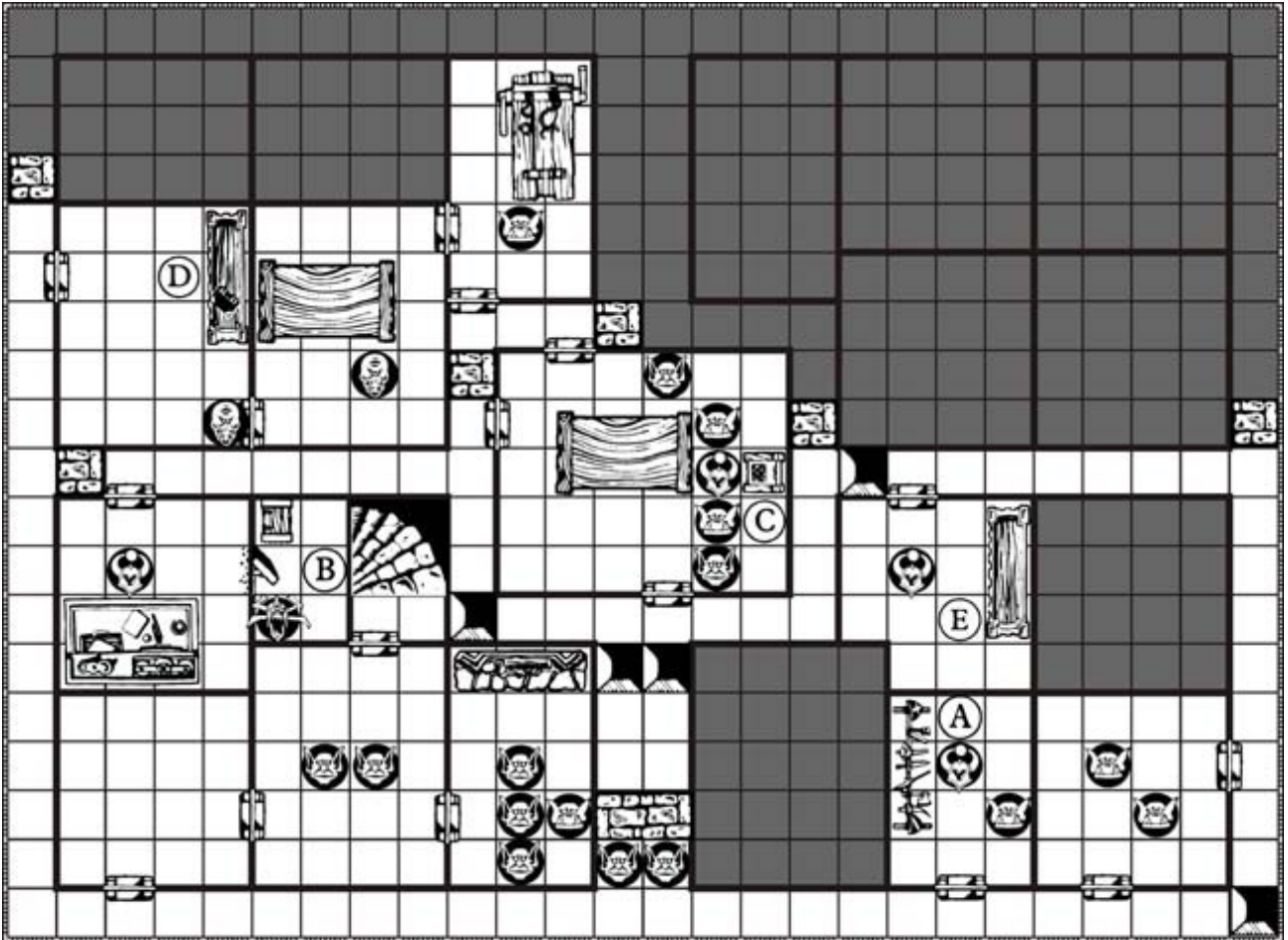
El Reto se finalizará cuando no quede ningún monstruo más o todos los Héroes hayan regresado a la ficha de escaleras. Una vez finalizado, podrás decirles a los jugadores con tono burlesco que el oro de la mina de Ollag era falso, permitiéndote contemplar la cara de tristeza de los jugadores.

Todos los demás tesoros encontrados por los jugadores son reales.

- A) Cuando ambos Guerreros del Caos hayan sido destruidos, el primer Héroe que busque tesoros encontrará en el cuerpo de uno de ellos el Anillo de Retorno (es un Artefacto).
 - B) La casilla donde se encuentra la trampilla es la entrada a la mina, cualquier Héroe que entre en la habitación y busque tesoros, encontrará un cofre con 5.000 monedas de oro, tendrás que darle un cofre del mobiliario. Mientras tenga este cofre, no podrá atacar, defenderse ni realizar cualquier otra acción. Si decide hacer alguna de estas acciones, deberá soltar el cofre y este volverá a su lugar de inicio, debiendo otro personaje o el mismo, una vez dentro de nuevo en la habitación, buscar tesoros para volver a encontrar el cofre con el oro (una vez ya se tiene el cofre, cualquier otro personaje que busque en la habitación, no encontrará nada).
 - C) Esta era la sala principal del castillo de Ollar, el cofre tiene una trampa de flecha, cualquier jugador que busque tesoros sin antes buscar trampas perderá 1 Punto Cuerpo. En el interior del cofre se encuentran 100 monedas de oro y la Varita de Poder (es un Tesoro de Reto).
- Monstruo errante: El Fantasma de Ollar se aparece burlándose de los Héroes y luego se desvanece.

Reto 12 - El Baluarte del Caos

Las Tierras del Este han sido invadidas por orcos y goblins. El Emperador ha ordenado que un grupo de valientes héroes sean enviados para destruirlos. Los orcos y goblins se refugian en una fortaleza subterránea conocida como El Baluarte del Caos. Les comanda un pequeño grupo de guerreros del Caos. El emperador recompensará con 10 monedas de oro por cada goblin muerto, 20 monedas de oro por cada orco muerto, 30 monedas de oro por cada fimir muerto y 50 monedas de oro por cada guerrero del Caos destruido.



NOTAS

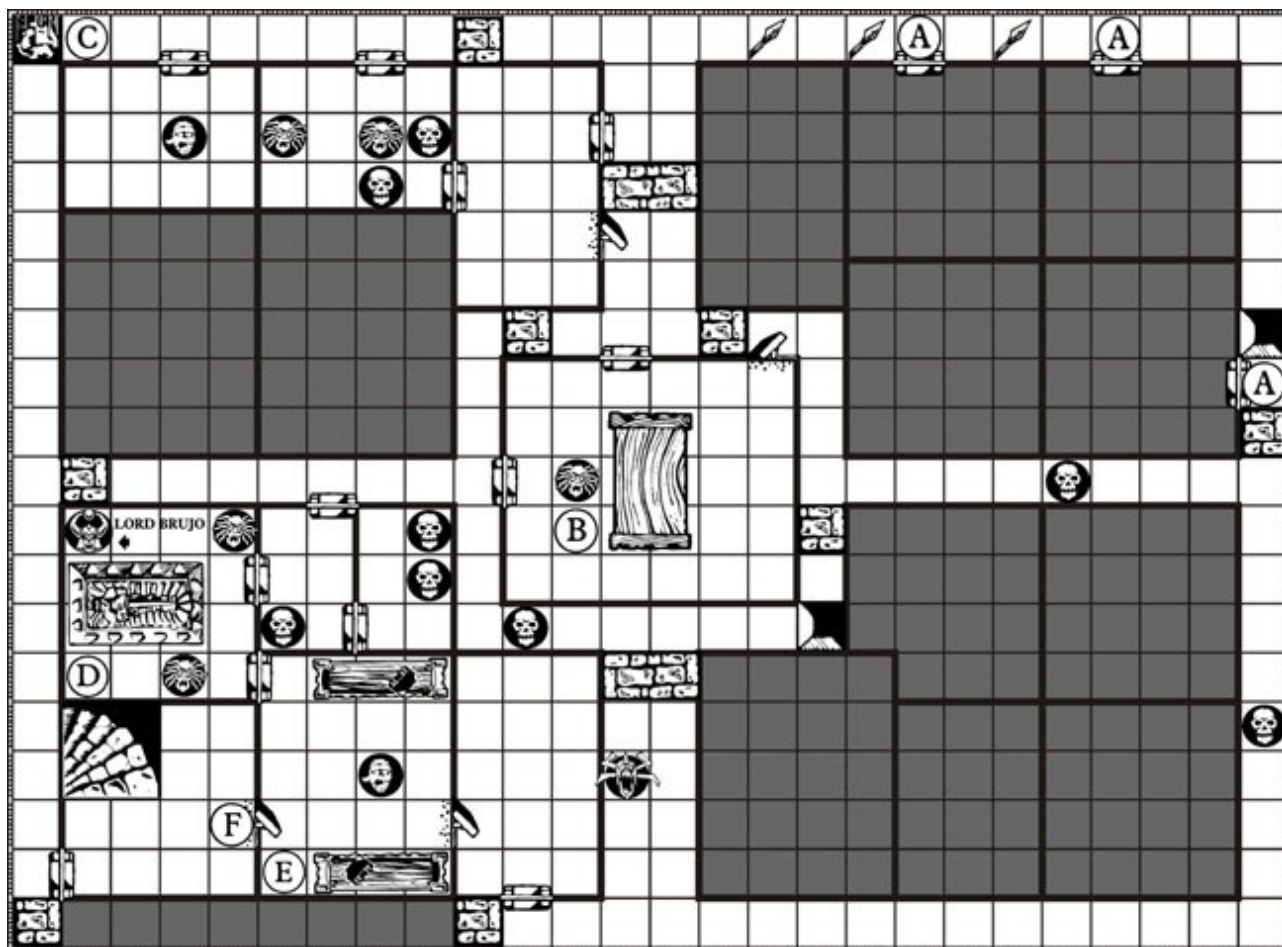
Deberás anotar en una hoja aparte, las muertes de monstruos causadas por los Héroes, también se contabilizarán las posibles muertes de monstruos errantes. No obstante, si la gárgola cobra vida, aunque la maten no se contabilizará. Un personaje se adjudicará la muerte del monstruo cuando en el ataque de éste consigue eliminarlo (no importará si otro personaje había reducido Puntos Cuerpo de este monstruo).

- A) Aquí se encuentra la armería. El primer Héroe que busque tesoros aquí, encontrará un escudo. Las demás armas están inservibles.
- B) Esta gárgola es una estatua de piedra, no puede ser herida. El cofre es una trampa, si un jugador busca tesoros antes de buscar trampas, la gárgola cobrará vida y atacará a los Héroes (entonces ya podrá ser atacada por los jugadores). Si descubren la trampa y consiguen desactivarla, podrás contar a los jugadores que es lo que hubiera ocurrido. El cofre está vacío.
- C) Este guerrero del Caos lleva una espada mágica conocida como el Azote de Orcos (es un Tesoro de Reto), una vez acaben con el guerrero, el jugador más cercano a él podrá reclamar de inmediato para si mismo esta espada (sin necesidad de eliminar a todas las criaturas de la sala, en caso de que aún quedase alguna con vida).
- D) El primer Héroe que busque tesoros encontrará entre libros de la librería un pergamino antiguo Pergamino Hechizo Piel de Hierro (es un Artefacto).
- E) El primer Héroe que busque tesoros encontrará una pócima de curación dentro del armario, esta pócima permite recuperar hasta 2 Puntos Cuerpo perdidos por el personaje.

- Monstruo errante: FIMIR

Reto 13 - Barak Tor (La Tumba del Señor de los Brujos)

Hay una guerra con los orcos del Este. El Emperador necesita unir a los reinos menores para el conflicto. Para hacerlo, necesita encontrar la antigua Estrella de Occidente como llevaban los Reyes de Leyenda y Rogar cuando luchaban contra Morcar hace muchos años. El que encuentre la joya recibirá 200 monedas de oro. La joya se encuentra en Barak Tor en donde descansa el alma cautiva del Lord Brujo, conocido también como Rey de los Muertos, un poderoso sirviente de Morcar que incluso él mismo temía. El Lord Brujo fue derrotado por el Filo del Espiritu hace muchos años.



NOTAS

Cuando aparezca el Lord Brujo, hay que advertir a los jugadores que lo único que puede herir al Lord Brujo es el Filo del Espíritu, así pues deben huir, no obstante el Lord Brujo no tiene todos sus poderes y fuerza, pues acaba de despertar de un largo sueño y está debilitado.

El **Lord Brujo** debilitado conoce 4 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Miedo, Muertos Vivientes y Dominación) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

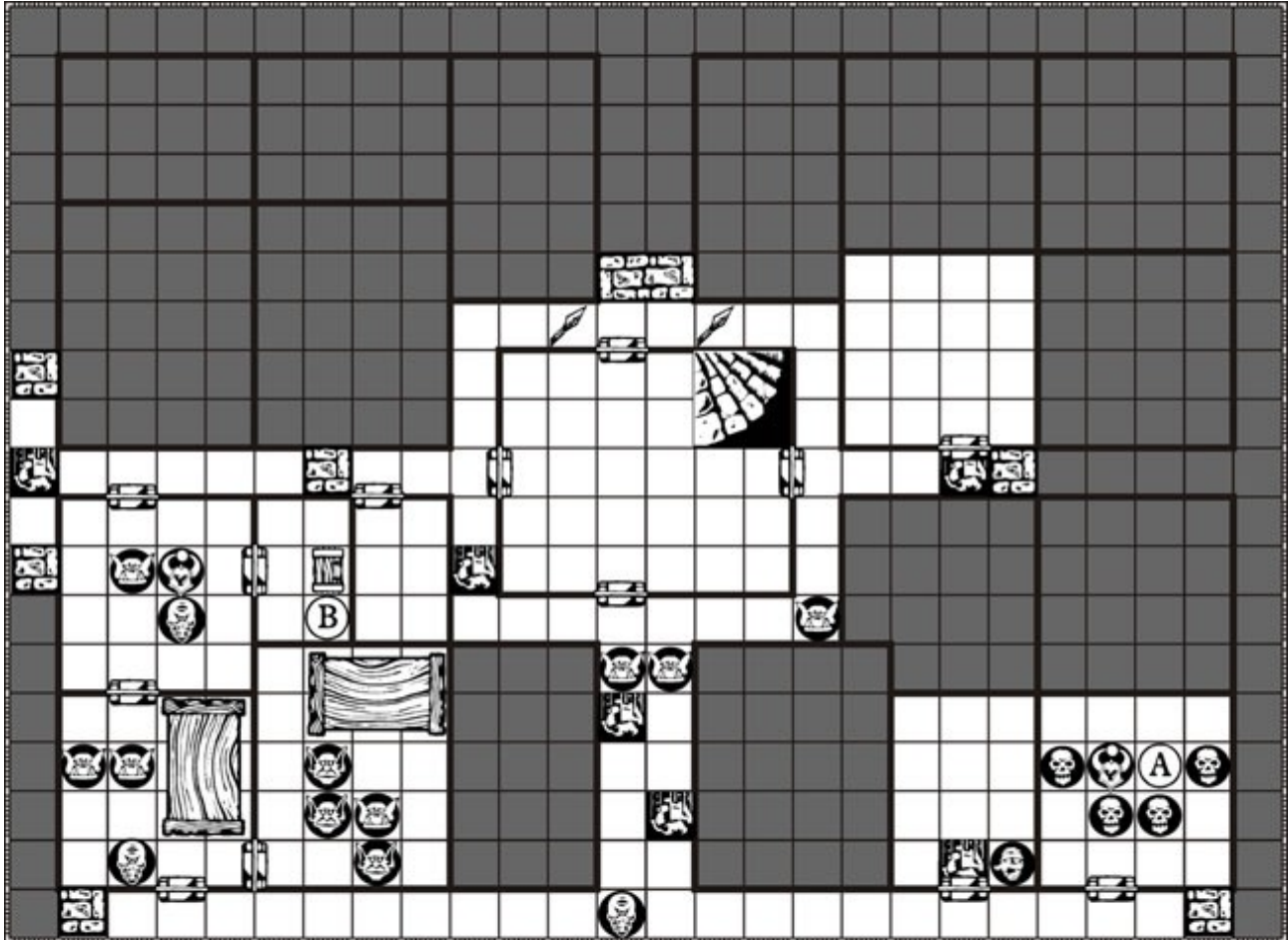
Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
1	2	6	1	4

- A) Estas puertas estan cerradas, tienen un sello mágico con simbolos arcanos que ni siquiera el Mago puede descifrar, ningún Héroe podrá abrirlas.
- B) La Estrella de Occidente se encuentra en la mano del zombi.
- C) Esta es una trampa mágica de roca caída, no puede ser descubierta por los jugadores.
Cuando el último Héroe haya cruzado esta casilla, el techo se desprenderá bloqueando el regreso.
- D) Esta es la tumba del Lord Brujo. Cuando un Héroe abra una puerta de esta habitación, despertará al Lord Brujo. Deberás leer en voz alta el siguiente texto: *Habéis roto el sello mágico que mantenía al Lord Brujo prisionero. Ahora se ha despertado del sueño eterno y deberéis huir. Sólo el Filo del Espíritu puede dañarlo.*
- E) El primer Héroe que busque tesoros encontrará el Bastón Mágico (es un Tesoro de Reto) oculto en una de las librerías.
- F) Desde la habitación de la escalera no se puede encontrar esta puerta secreta .

- Monstruo errante: ESQUELETO

Reto 14 - En Busca del Filo del Espíritu

Insensatos, habéis despertado al Lord Brujo. Será una gran amenaza para el Imperio y todas sus gentes. Debéis destruir al Lord Brujo antes de que traiga a su ejército de Muertos Vivientes a atacar a las fuerzas del Emperador. Ahora lo primero será encontrar el Filo del Espíritu, esta espada mágica fue forjada por los enanos de las Montañas del Fin del Mundo y enfriada en las Once Fuentes de Lebín. La espada se encuentra ahora en el antiguo templo en ruinas cerca de Karak Varn.



NOTAS

En este Reto las trampas de Roca Caída son diferentes, indican donde el techo es peligroso. Cada vez que un jugador pase por una de estas casillas de Roca Caída, deberá lanzar un dado rojo, si saca 5 o 6 perderá un Punto de Cuerpo, si el personaje lleva algún tipo de casco, solo perderá un Punto de Cuerpo si el resultado del dado es 6.

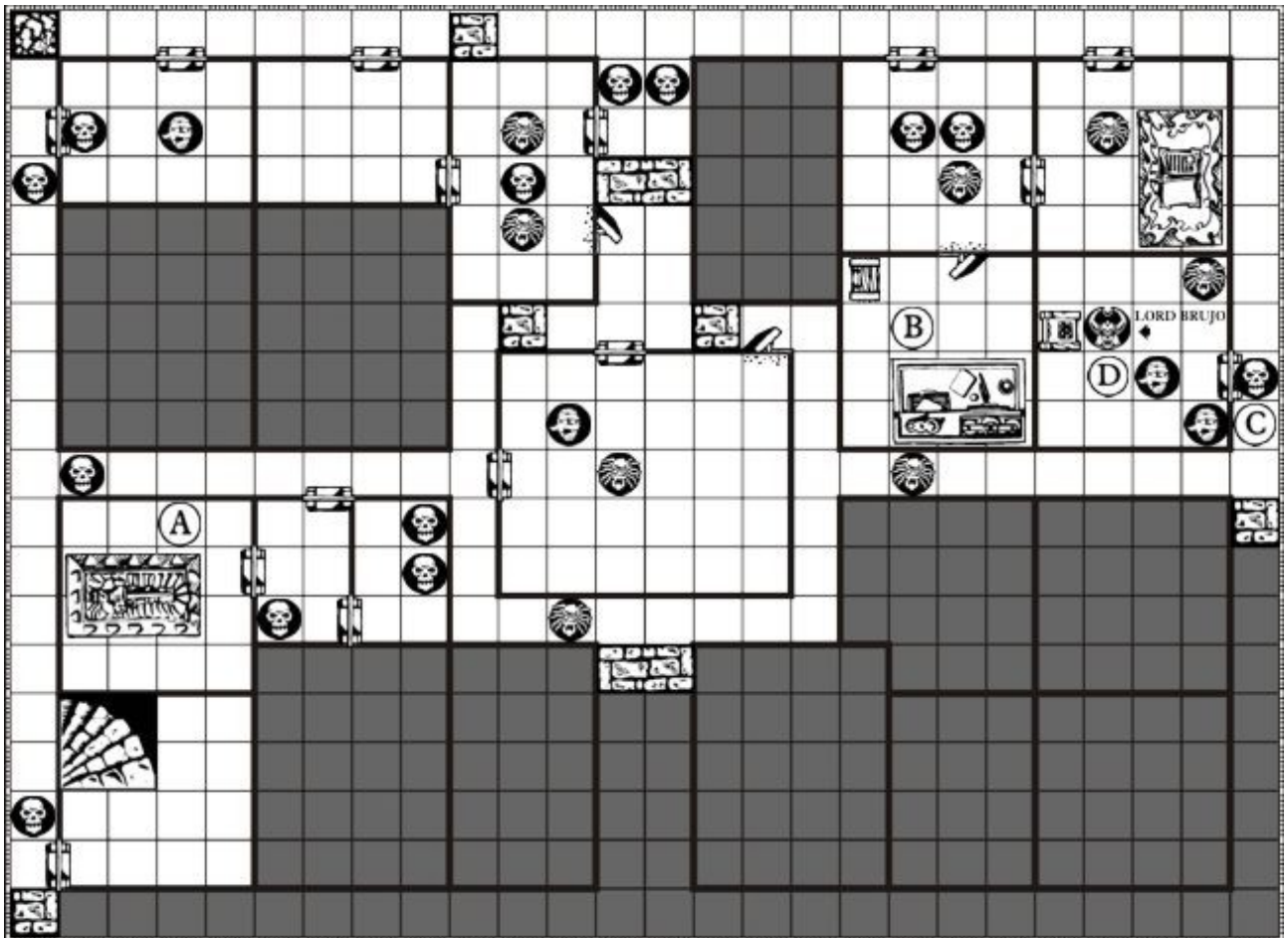
A los monstruos no les afecta estas casillas, pues conocen bien los pasillos. No debes colocar la ficha de Roca Caída, pues no bloquean el espacio. Has de tener en cuenta de que como no son trampas, no pueden ser encontradas (los jugadores deberán acordarse en que casillas había desprendimientos).

- A) Este guerrero del Caos tiene el Filo del Espíritu (es un Tesoro de Reto), cuando sea destruido, el Héroe más cercano podrá reclamar esta espada mágica. El guerrero del Caos puede tirar un dado de combate adicional en el ataque.
- B) Cualquier Héroe que busque tesoros, encontrará en el interior del cofre 200 monedas de oro.

- Monstruo errante: GUERRERO DEL CAOS

Reto 15 - De Regreso a Barak Tor

Ahora que habéis encontrado el Filo del Espíritu debéis volver a Barak Tor y derrotar para siempre al Lord Brujo. El Emperador con sus ejércitos ha salido al encuentro de los orcos del Este en el Desfiladero del Fuego Negro. Si falláis el Lord Brujo lanzará sus huestes contra el Emperador desde la retaguardia. Entonces no habrá nadie capaz de evitar que las Fuerzas del Mal caigan sobre todos nosotros siendo el fin de todo lo que conocemos hasta ahora.



NOTAS

En este Reto el Lord Brujo ha recuperado toda su fuerza, pero no debes decirlo hasta que se encuentren cara a cara con él. Recuerda que sólo se puede dañar al Lord Brujo con el Filo del Espíritu, cualquier otro ataque con otras armas o hechizos no le surtirá efecto. Si los jugadores terminan con éxito esta misión, el Emperador les nombrará Campeones del Imperio y les recompensará con 300 monedas de oro a cada uno (siempre y cuando no fueran forajidos, pero en ese caso les perdonará y podrán ser en un futuro Campeones del Imperio).

El **Lord Brujo** conoce 5 Hechizos del Caos (Bola en Llamas, Miedo (puede lanzarlo dos veces), Muertos Vivientes, Dominación y Tempestad) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
10	5	6	4	6

- A) El Lord Brujo ya no se encuentra aquí. Cualquier Héroe que busque tesoros, encontrará dentro de la Tumba del Lord Brujo una corona de oro valorada en 150 monedas de oro, la Tumba del Lord Brujo aún posee energía maligna del mismo brujo, deberá tirar un dado de combate y si sale calavera perderá 1 Punto Mente. Nadie más podrá buscar más tesoros en la habitación.
 - B) El cofre contiene una trampa de flechas venenosas, cualquier Héroe que busque tesoros sin antes buscar trampas perderá automáticamente 2 Puntos Cuerpo. El cofre está vacío.
 - C) Este esqueleto es un antiguo y poderoso guerrero que estaba al servicio del Lord Brujo. Tira el doble de dados para Ataque y Defensa, y tiene 3 Puntos de Cuerpo.
 - D) En esta sala se encuentra el Lord Brujo con todas sus fuerzas recuperadas. El Lord Brujo sólo puede ser dañado con el Filo del Espíritu. Cuando el Lord Brujo sea destruido, se desvanecerá en una fétida y oscura humareda. Cuando este humo desaparezca, dejará ver en el suelo una pieza pequeña y brillante, es el Anillo de Hechizos que pertenecía al Lord Brujo (es un Tesoro de Reto), el primer Héroe que busque tesoros podrá reclamar dicho objeto.
- Monstruo errante: MOMIA