

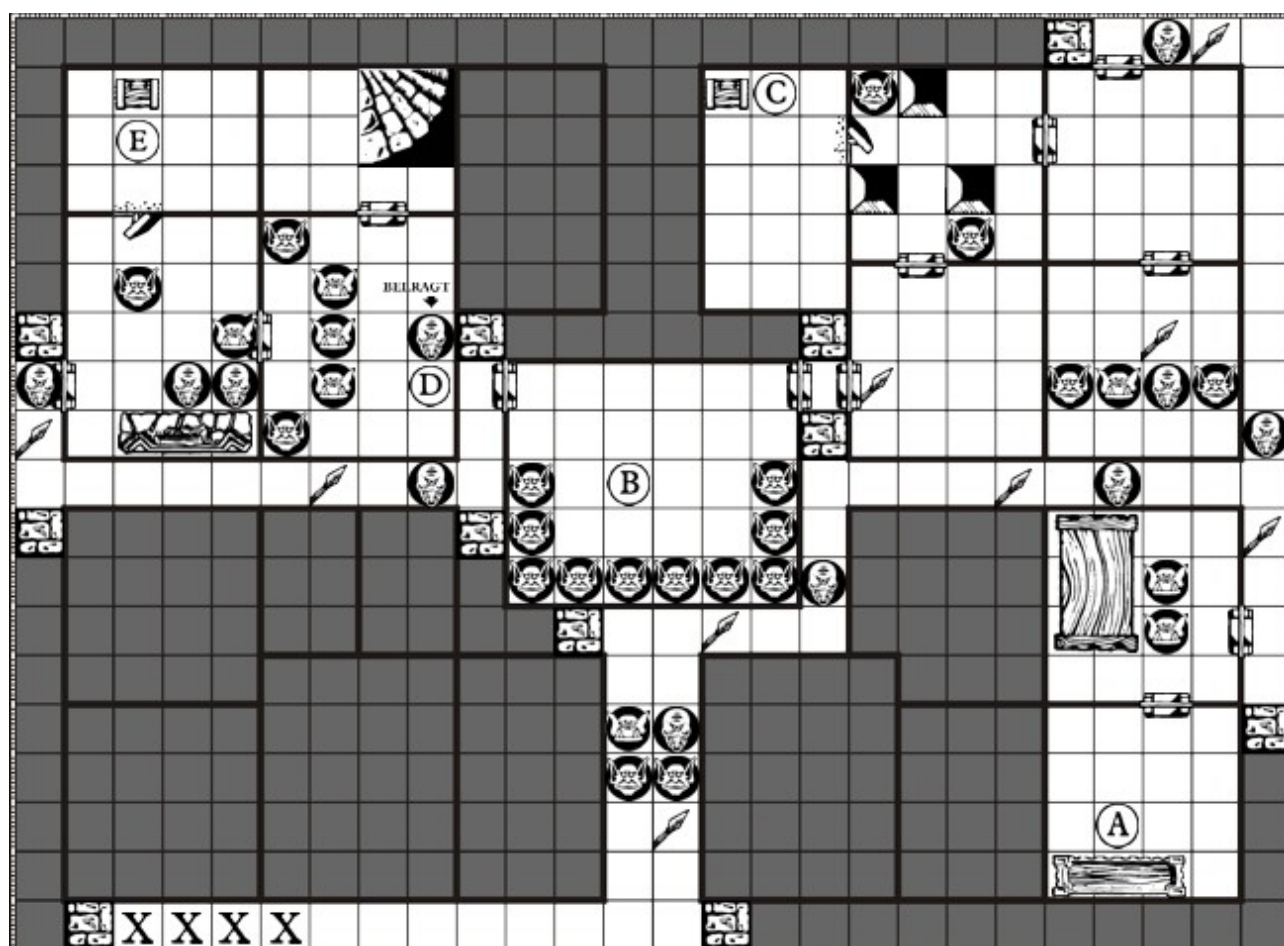
## El Pantano de los Fimirs

*“Mentor permanecía sentado en su estudio cuando uno a uno entraron los Héroes a los que tantas veces había recurrido en busca de su ayuda. Sin perder tiempo pasa a explicarles lo ocurrido. Los Héroes no se sorprenden, pues ya saben que han sido llamados de nuevo para realizar una vez más otra misión peligrosa”*

*Amigos míos, Morcar sigue trazando sus planes e intentando ganar nuevos aliados para su causa. Nuestros espías nos han informado que han envisado a uno de sus discípulos llamados Malox a negociar con las tribus fimir del gran pantano de Helmgart. Estas tribus se contentaban con asaltar alguna aldea cercana al pantano de vez en cuando, pero esto no siempre fue así. Hubo un tiempo en el que un Señor de la guerra fimir llamado Balorn unificó las tribus en una sola y desencadenó una terrible guerra que fue ganada a duras penas. Ahora un descendiente suyo ha vuelto a unificar las tribus y se ha proclamado a si mismo como el nuevo Señor de la guerra Balorn. Morcar quiere aprovecharse de esta nueva fuerza y ha entablado conversaciones con él para que logre unificar bajo su mando tambie’n las tribus cercanas de orcos, formando así un gran ejército. A cambio le ha prometido grandes fortunas y esclavos para alimentar a sus hústes. Debemos atacar ahora antes de que Balorn junte a su ejército y sea necesario malgastar la vida de muchos hombres para detenerlo. Debéis ir al pantano de los fimir y destruir a su cabecilla y al enviado de Morcar antes de que sea tarde “Los Héroes salieron del estudio dejando a Mentor sumido en sus problemas va que sabía que Malox no era el único discípulo que Morcar había enviado.”*

## Reto 1 - La Fortaleza de la Ciénaga

*Estáis en el borde del pantano de Helmgart, lugar donde habita la tribu de Balorn y donde también habitan otras pequeñas tribus. Desde aquí divisáis una fortaleza abandonada hace muchos años, aunque deja entrever que antaño fue una gran construcción. Allí es donde habita vuestro enemigo, tened cuidado pues el terreno es traicionero y pequeñas patrullas recorren toda la zona.*



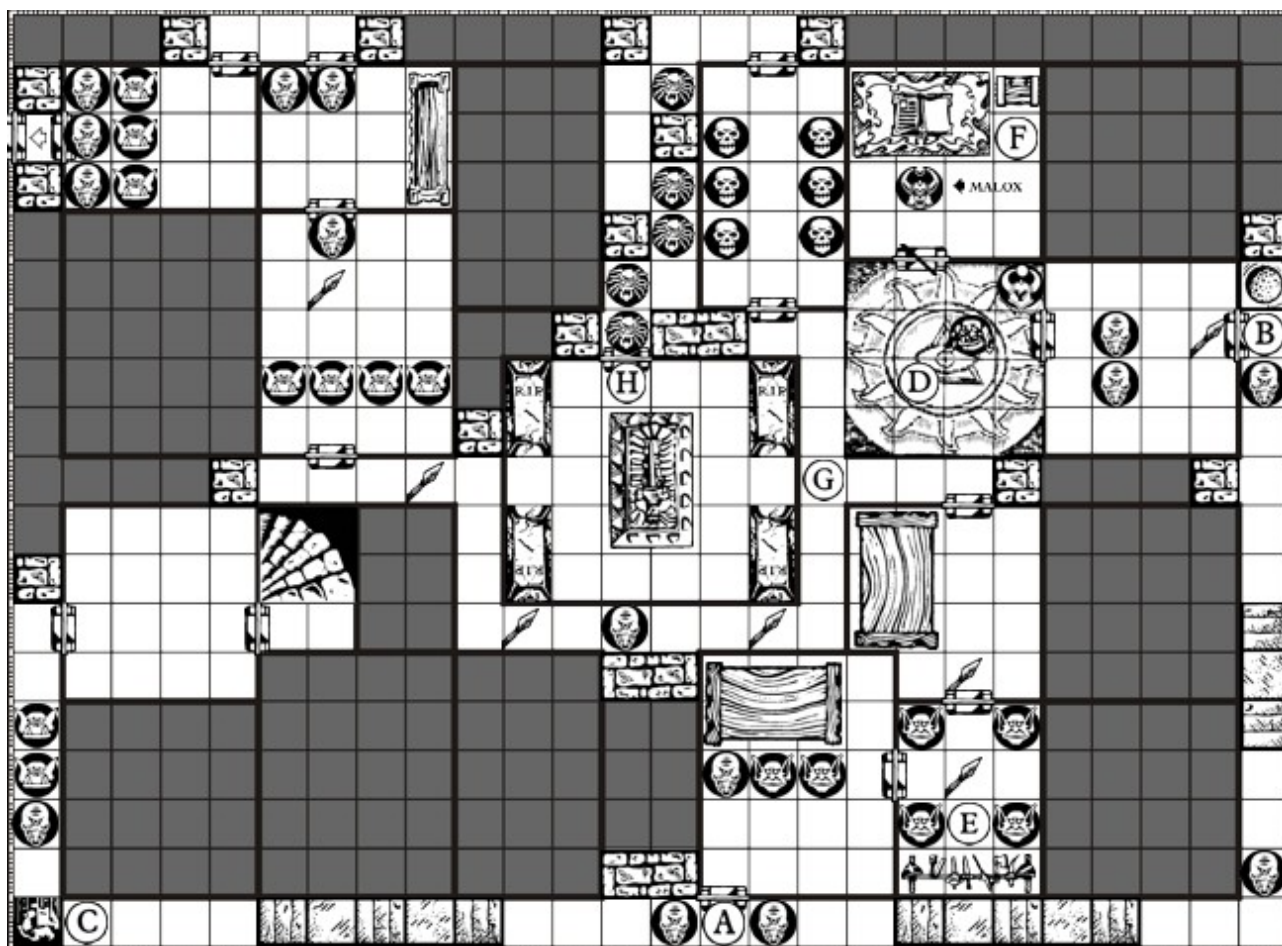
## NOTAS

Los Héroes deben empezar en las casillas marcadas con X, el orden de los personajes será elegido por los jugadores, sino se ponen de acuerdo el Malvado Brujo decidirá el orden. Todos los pasillos que se encuentran en el mapa son terrenos pantanosos, los personajes de los jugadores no podrán correr cuando se encuentren en ellos y moverán una casilla menos. El objetivo del reto es alcanzar las escaleras de caracol.

- A) Este armario contiene una pócima mágica de Restauración, con la que un Héroe podrá recuperar hasta un máximo de 4 Puntos de Cuerpo.
  - B) Cuando un héroe entre en esta sala debes avisarle de que ha llegado a un claro en el pantano en el cual todo está en calma. Cuando el último Héroe entre en la habitación díles que una tribu de goblins les ha tendido una emboscada, coloca a todos los goblins inmediatamente.
  - C) En el interior del cofre se encuentra una Daga Mágica (es un Artefacto) y 200 monedas de oro.
  - D) En esta sala se encuentra Belragt, el lugarteniente de Balorn junto a tres de sus mejores guerreros. Belragt tiene los mismos atributos que un fimir normal pero puede realizar dos ataques en vez de uno.
  - E) Este cofre contiene una trampa, si cualquier Héroe la abre sin buscar trampas y desactivarla, una aguja envenenada le pinchará causándole 2 puntos de daño al Cuerpo. El cofre contiene 250 monedas de oro.
- Monstruo errante: 2 FIMIRS

## Reto 2 - Entrada a la Fortaleza

*Estáis dentro de la Fortaleza. Al contrario de lo que os parecía desde fuera, no esta deshabitada sino que la tribu se ha apoderado de ella y ha hecho su bastión aquí. Notáis una enorme sensación de energía maléfica que os hace suponer que Malox anda muy cerca, ¿o tal vez será otro ser con un gran poder maléfico?.*



## NOTAS

Los Héroes comienzan el reto desde la habitación donde se encuentra la escalera de caracol, y deberán salir por la puerta de salida de madera marcada con una flecha hacia afuera (en el borde superior izquierdo del tablero).

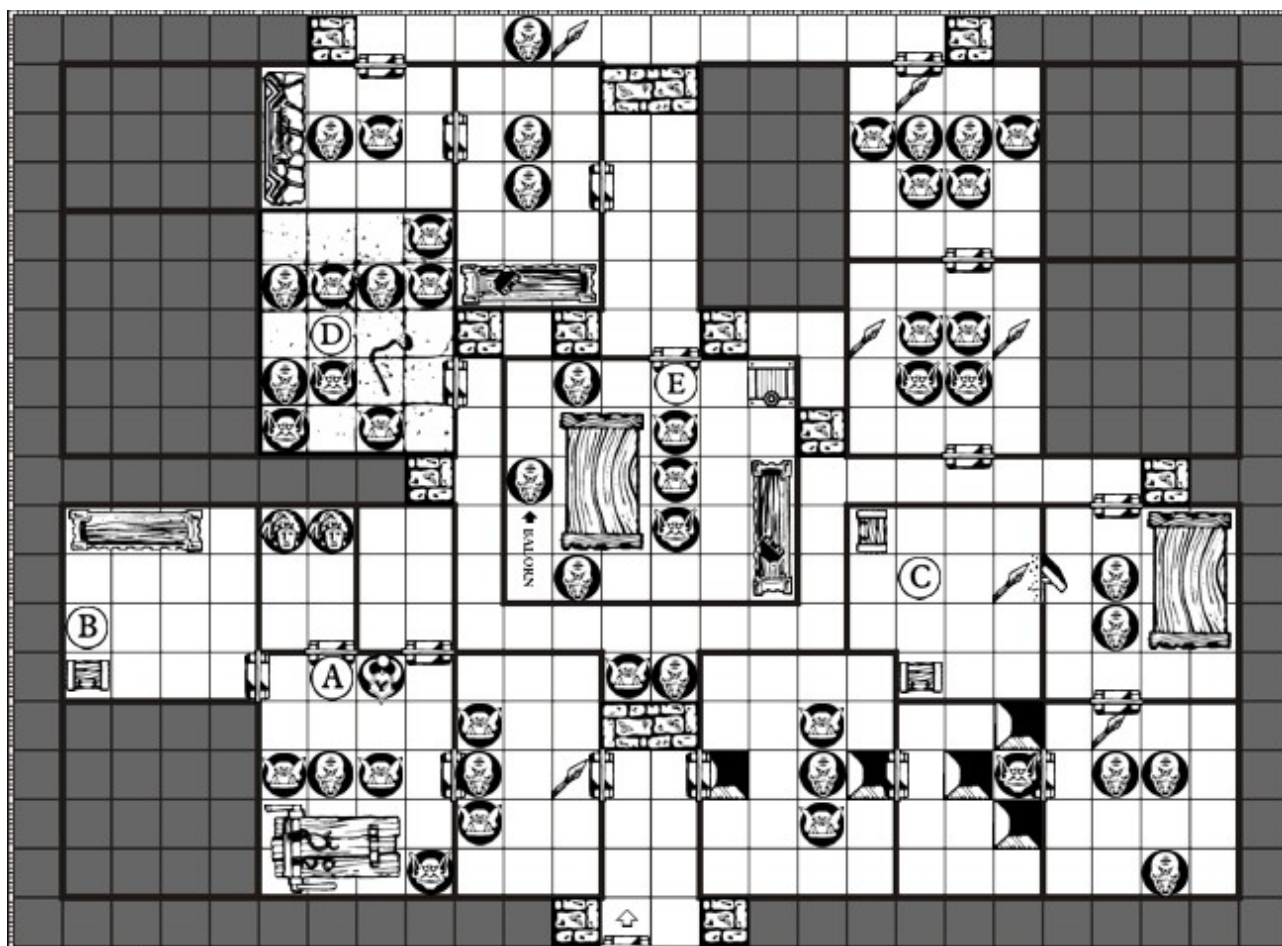
**Malox** conoce 4 Hechizos del Caos (Brutalidad, Nube del Caos, Rayo Mortífero y Tormenta de Fuego) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
8	3	6	3	5

- A) Esta puerta se encuentra cerrada con llave, debes indicarle a los jugadores que tienen que encontrar la llave que la abre. Coloca una puerta de entrada de Hierro.
  - B) Cuando el último de los Héroes haya salido de la habitación, coloca la ficha de bola de piedra. Esta gran bola de piedra moverá 6 casillas más el resultado de tirar dos dados rojos. Si alcanza a un Héroe este sufrirá un daño de 3 Puntos de Cuerpo automáticamente. Esta bola girará la esquina y su recorrido terminará cuando se estrelle contra la trampa de roca caída
  - C) Cuando el último Héroe pase por esta casilla, coloca una ficha de roca caída bloqueando el paso. Esta trampa no puede ser detectada ya que representa un derrumbamiento natural del techo.
  - D) En esta estancia se encuentra la guardia personal de Malox. Cuando un Héroe abra la puerta, deberás colocar el contenido de esta habitación y de la adyacente con la puerta abierta donde se encuentra Malox. Cuando hayan acabado con Malox, el primer Héroe que busque tesoros, encontrará entre los ropajes de Malox la llave que abre la puerta de entrada de Hierro.
  - E) El primer Héroe que busque tesoros, encontrará una lanza en el armero.
  - F) En el interior del cofre se encuentran 400 monedas de oro.
  - G) Cuando un Héroe llegue a esta casilla marcada, dile que se da cuenta de que el camino de la izquierda esta lleno de pisadas mientras que el de la derecha parece que nadie lo ha pisado nunca y desprende un olor nauseabundo.
  - H) Este lugar es una cripta abandonada. Cuando un héroe busque tesoros en ella, los ocupantes de las tumbas despertarán trayendo consigo un demonio. En una casilla libre y adyacente a cada tumba pequeña, deberás colocar un esqueleto. La gárgola podrás colocarla adyacente a cualquier casilla libre de la gran tumba central. Las tumbas contienen 400 monedas de oro cada una (cada Héroe sólo encontrará el contenido de una tumba) además, el primer Héroe que busque tesoros también hallará un Anillo de Fuego (es un Artefacto).
- Monstruo errante: 2 FIMIRS

### Reto 3 - La Reunión de los Clanes

*Estáis llegando al final de la Fortaleza, notáis que en esta zona además de la tribu de Balorn hay mas tribus de orcos y goblins, parece que se esta celebrando un consejo, habéis llegado en el momento preciso. Vuestro objetivo principal es encontrar a Balorn y destruirlo para que fracase la unión de las tribus.*



## NOTAS

Los Héroes comienzan el reto entrando por la puerta de entrada de Hierro con una flecha hacia el interior (en el borde inferior del tablero).

En este reto los Héroes encontrarán a dos hombres que han sido torturados, como objetivo secundario, si consiguen finalizar el reto y los dos hombres siguen con vida, como recompensa darán al Héroe que les liberó 200 monedas de oro. Esto no debes contárselo hasta que termine el reto.

**Balorn** como campeón fimir puede atacar 2 veces. También conoce 2 Hechizos del Caos (Llamada a Orcos y Miedo) que puede lanzar (uno por turno) en vez de atacar. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	4	3	4	4

Los dos **Aldeanos** se encuentran debilitados y heridos. Sus características son las siguientes:

Movimiento	Ataque	Defensa	Cuerpo	Mente
6	2	2	1	3

- A) Esta estancia es la sala de torturas, parece ser que ha sido utilizada recientemente. Al abrir las celdas encuentras que en una sólo hay un cadáver (en la pequeña habitación vacía) pero la otra está ocupada por dos hombres que dicen ser de una aldea cercana. Se ofrecerán a ayudar al Héroe que haya abierto la puerta a cambio de que les ayude a huir. Sus características están descritas como aldeanos y se aprecia que han sido torturados. Deberás utilizar dos miniaturas de la Compañía Tenebrosa (sin armas) para representarlos.
- B) El primer Héroe que busque tesoros en esta habitación, encontrará una Pócima de Rejuvenecimiento (es un Artefacto) en el armario. El siguiente Héroe que busque Tesoros hallará 100 monedas de oro en el interior del cofre bajo un fondo falso.
- C) Estos cofres contienen una trampa, si un héroe busca tesoro sin buscar trampas antes, una aguja envenenada se accionará y causará 2 puntos de daño al Cuerpo automáticamente. Cada cofre contiene 100 monedas.
- D) En esta sala se está produciendo una pelea entre miembros de distintas tribus que han buscado un lugar separado para enfrentarse. Al descubrir a los Héroes dejarán de pelearse y se dispondrán a luchar contra un enemigo común.
- E) En esta sala se encuentra Balorn junto a los líderes de las tribus y su guardia personal. Todos los monstruos de esta habitación tienen un Punto de Cuerpo adicional (no acumulable a las características de Belorn). Una vez muerto Balorn, si los personajes buscan puertas secretas descubrirán la trampilla que les conducirá al exterior de la fortaleza, habiendo realizado con éxito su misión. Esta trampilla no debe colocarse hasta que busquen puertas secretas.

- Monstruo errante: 2 FIMIRS