

NUEVOS COMIENZOS

Un grupo de esbirros crueles y malignos liderados por el Malvado Brujo Orlac huye hacia territorio seguro, portando secretos que podrían desatar nuevas calamidades. Trueno, un poderoso hechicero al servicio del Imperio os guíara desde la distancia, pero no puede intervenir. Si los enemigos escapan, el mal se fortalecerá. Debéis darles la caza antes de que desaparezcan en la oscuridad.

Notas:

Composición de los Mazos: Si juegas con tablero, tu mazo debe componerse de 5 Salas Normales, 5 Salas Especiales. Si juegas con Losetas, añade 5 Cartas de Pasillos a tu composición. Utiliza Todas las cartas de Sala Especial A, B, C, D y E para conformar el mazo de Salas Especiales.

El Mazo de Atrezo se compone de 10 Cartas Sin Atrezo, 2 Cofre y 8 Cartas Con Atrezo al Azar.

Los Encuentros de esta misión son: Pielas Verdes y el Dado de Trampas para esta aventura es 1d10.

♦ **Sala Inicial:** Comienza en una Sala Grande o Central, esta sala tiene una Escalera, y dos puertas, estas puertas son contrarias a la otra.

Ambas puertas están cerradas con llave, abrirlas requerirá una tirada exitosa de Desactivar Trampas; un héroe puede romper la puerta sin embargo al hacerlo el Nivel de Peligro aumentará en 1.

♦ **Sala Especial A:** «Desde la distancia, Trueno os advierte sobre las Abominaciones.» Coloca 1 Abominación por cada 2 héroes (redondeando hacia arriba) y un Banco de Alquimista. El primer héroe que busque tesoro encuentra 1 Poción de Curación por héroe (recupera 4 PC).

♦ **Sala Especial B:** «Qué lástima. Este prisionero y sus captores han sido reanimados para estar unidos en la no muerte. La crueldad del Orlac realmente no conoce límites.»

Coloca Dos Esqueletos y un Zombi Mejorado estos rodean un Potro de Tortura. El primer héroe que busque tesoro encuentra un anillo de oro valorado en 60 monedas.

♦ **Sala Especial C:** «¡Cuidado, esto no es una estatua! Una gárgola cobra vida gracias a la magia del Caos. Su piel de piedra la hace muy difícil de herir. ¡Desheceos de ella rápidamente!» Coloca una Gárgola, un Trono y un Cofre (El Cofre contiene 75 mo.). Al derrotarla, los héroes obtienen el Anillo de Fortaleza (aumenta en +1 los PC máximos mientras se lleve).

Gárgola

M	At	Df	PC	PM
8	5	5	2*	4

♦ Tira 1d6 en su turno.

1-2. Ataque Salvaje

Ataca al héroe más cercano con normalidad. Si hay empate, al de menos PC.

3-4. Furia de Piedra

Ataca al héroe con más PC.

5-6. Aliento Venenoso

En vez de atacar, todos los héroes en la sala pierden 1 PC.

♦ **Sala Especial D:** «Esta habitación contiene un sarcófago olvidado. Observas con horror cómo la tapa se desliza revelando a la criatura lista para castigar a quienes perturben su sueño...» Coloca un Sarcófago y una Momia.

♦ **Sala Especial E:** «Los Guerreros del Terror infunden miedo incluso a los más valientes. Este parece proteger esa puerta. Sospecho que el final está cerca.» Coloca Un

Guerrero del Caos este protege una puerta junto a 1 Goblín por cada héroe. El primer héroe que busque tesoro obtiene una Poción de Curación menor (*recupera hasta 4 PC*).

♦ **Sala Objetivo:** «Tras cruzar la gran puerta, halláis a **Velkarya, La Desvanecida**, preparando su último ritual. Velkarya no huirá: desatará todo su poder antes de caer.»

Coloca un Hechicero (Este será Velkarya) y una Mesa de Hechicería.

Velkarya, La Desvanecida				
M	At	Df	PC	PM
8	1	3	4	6

♦ **Tira 1d6 en su turno.**

1. Explosión Ígnea
Todos los héroes en la sala sufren 1 PC no defendible.

3-5. Corte de Daga
Ataca al héroe más cercano con normalidad. Si hay empate, al de menos PC.

6. Bola de Fuego
Este hechizo puede lanzarse contra cualquier Héroe que pueda ver. El Héroe sufre dos puntos de daño de Cuerpo defendibles tirando 2DC, por cada Escudo Blanco mitiga un punto de daño.

Velkarya usa una Capa Mágica, exactamente como la descrita en la armería. El héroe que la reclame notará que estas telas tienen símbolos de fuego grabados y que huelen levemente azufre cenizo.

♦ **Fin de la Misión: La misión termina cuando Velkarya es derrotada.** Si algún héroe sobrevive, la huida se detiene y los planes de Orlac son frustrados de momento...

Cada héroe recibe 50 monedas de oro adicionales.

Si todos caen, los esbirros escapan y el mal se fortalece.

Al finalizar, Trueno felicita vuestro valor: esta victoria marca el inicio de vuestro camino en la lucha contra La Oscuridad.