

EL LEGADO ROBADO

ENCOUNTER 1

En su momento de apogeo, el reino enano iba desde las cadenas montañosas situadas más al norte, al punto más sureño de Terrinoth, y sus minas acariciaban el corazón de la mismísima tierra, muy por debajo de la superficie. Hace tiempo que estos días de gloria terminaron y muchas de sus fortalezas están en ruinas u ocupadas por malvadas criaturas. Sus logros del pasado no son más que recuerdos en el presente, viejas sagas que se cantan en los salones medio vacíos de las pocas fortalezas enanas que aún siguen en pie...

–¿Y bien? ¡Espero que sean buenas noticias las que me traes Grisban! –El reyenano Magnar III, se apoyó con una mano en Rompecráneos, su martillo, mientras con la otra se atusaba su larga barba negra azabache con una mirada fijada en su caballero de la guardia real–.

–¡En efecto Señor! ¡El equipo está completo! ¡Krutzbeck blandirá su hacha por nuestra causa, Ulma Piedraceñuda se asegurará de que no le hagamos presentes a la muerte antes de tiempo y Tumbo Cavadura nos llevará al mismísimo corazón de la Fortaleza Gris!

–¡Es un gnomo! –Gritó el Monarca con los ojos desorbitados–.

–¡Y el mejor cazatesoros que haya pisado Terrinoth mi Señor! ¡Si no cumple su promesa me aseguraré que lo recuerde cada día de su vida! ¡Permiso para partir su excelencia!

–¡Que así sea! ¡Al este de la montaña nublada encontrarás parte de las ruinas de la Fortaleza Gris, según los últimos informes se han visto arañas salir de las fisuras de las ruinas y este hecho parece estar relacionado con la desaparición de picadores de piedra enanos de las aldeas próximas! ¡No perdamos más tiempo, quizás puedan salvarse aún algunas vidas!

Viaje: Camino, bosque, camino, montaña.

MONSTERS

Arañas ponzoñosas, arañas de las cavernas y aracniuras.

SETUP

Coloca las fichas de búsqueda en función del número de héroes.

Coloca las fichas de aldeano en las casillas señaladas en la cantera. Estas fichas representan mineros enanos.

Coloca aracniuras en las ruinas, las arañas ponzoñosas en las escaleras y las arañas de las cavernas en la salida.

SPECIAL RULES

LA CANTERA

Los mineros enanos son miniaturas que pueden ser objetivo de ataque de monstruos y pueden verse afectadas por éstos, pero que son inmunes a los estados. Mientras un minero enano tenga una ficha de fatiga se considera que está envuelto en un capullo de tela y no puede ser activado. Un minero enano sin ficha de fatiga puede ser activado al final del turno del último héroe en cada ronda, y es controlado por el héroe que jugó el último turno. Al ser activado un minero enano sólo puede realizar una única acción de movimiento. Si un minero enano sufre cualquier cantidad de daño coloca una ficha de fatiga sobre él y pasará a estar inactivo. Ninguna miniatura puede situarse en la misma casilla en la que se encuentre un minero enano aunque esté inactivo.

MINERO ENANO

Vid: –; Vel: 3; Def: 1G

ACARREAR MINEROS ENANOS

Como acción y cuando esté adyacente a un minero enano inactivo un héroe puede llevar a cabo una acción especial efectuando una prueba de . Si la supera, coloca la ficha de aldeano bajo la peana de la miniatura de héroe. Un héroe puede acarrear sólo un minero enano y puede hacer una acción especial para soltarlo en una casilla adyacente. Cualquier tipo de araña puede transportar un minero enano inactivo para recogerlo tiene que gastar un punto de acción.

DESATAR MINEROS ENANOS

Mientras esté adyacente a un minero enano, un héroe puede realizar una acción especial efectuando una prueba de  o  (a su elección). Si la pasa, descarta la ficha de fatiga del minero enano.

RESCATAR MINEROS ENANOS

Si en cualquier momento un héroe se encuentra en la entrada mientras acarrea un minero enano, el minero enano es rescatado y la ficha de aldeano es devuelta a la caja. Si un minero enano sale del tablero por la entrada es inmediatamente rescatado y su ficha de aldeano es devuelta a la caja.

SECUESTRAR MINEROS ENANOS

Si una araña sale por la salida acarreado un minero enano, el Señor Supremo se queda con esa ficha de aldeano. Esto es importante para el encuentro 2.

REINFORCEMENTS

Al comienzo de cada turno del Señor Supremo este puede colocar en la salida una araña ponzoñosa y una araña de las cavernas respetando el límite de monstruos.

VICTORY

Cuando todos los mineros enanos hayan sido rescatados o secuestrados lee en voz alta lo siguiente:

–¡Por las barbas de Reox! –Grita encolerizado Krutzbeck mientras señala con su hacha una apertura entre los escombros de la que salen un puñado de arañas de las cavernas– ¡La Fortaleza Gris está infectada...! –Se cruje los nudillos y continúa...– ¿Quién la desinfectará? ¡El buen desinfectador que la desinfecte...! ¡Vayamos a por lo que es y siempre fue nuestro!

El encuentro 1 ha terminado y el número de fichas de aldeano almacenadas por el Señor Supremo deben ser anotadas para el encuentro 2.

EL LEGADO ROBADO

ENCOUNTER 1



EL LEGADO ROBADO

ENCOUNTER 2

Bajo cada fortaleza enana existe un laberinto de túneles y cavernas excavadas y ampliadas a lo largo de los siglos al tiempo que los enanos profundizaban en la tierra en busca de nuevas riquezas y la Fortaleza Gris no era una excepción. Gracias a la brújula de Tumbo y su olfato para encontrar tesoros, los héroes llegaron al fin a la sala del trono donde en su día el rey enano Magnar I gobernaba sobre las Montañas Nubladas y custodiaba uno de los mayores tesoros que Terrinoth ha conocido. En su lugar los héroes sólo encontraron multitud de arañas que tapizaban las paredes de lo que un día fue un motivo de orgullo enano.

—¡Oh cielos, qué imagen tan triste y tenebrosa! — Ulma se llevó la mano a la cara para secarse las lágrimas — Llevo escuchando historias sobre la majestuosidad de la Fortaleza Gris desde que era niña y mírala ahora!

—¡Magnar III volverá a sentarse en el trono de hierro! ¡Y cada uno de nosotros podrá verlo con sus propios ojos! — Grisban alzó su hacha de batalla y vociferó — ¡A llegado la hora de acabar con la madre de estas bestias y de tomar lo que es nuestro! ¡Por un legado robado! ¡A la batalla!

MONSTERS

Arañas ponzoñosas, arañas de las cavernas, aracniuras y reina Ariad.

SETUP

Coloca las fichas de búsqueda como se indican en el mapa en función del número de héroes.

Coloca 6 fichas de objetivo boca abajo en los lugares señalados con una X en la sala del tesoro. Éstas representan huevos de la Reina Ariad.

Coloca la miniatura de Logan Lashley en la casilla marcada con una X y una ficha blanca de objetivo cerca del Señor Supremo, esta representa la llave. Coloca a la Reina Ariad en el lugar señalado, las aracniuras en la sala del trono, las arañas ponzoñosas en las escaleras y las arañas de las cavernas en el cubil de arañas.

Por cada ficha de aldeano que el Señor Supremo consiguiera obtener en el encuentro 1, la Reina Ariad tendrá dos más de vida por cada héroe presente.

SPECIAL RULES

SALA DEL TRONO

Cuando un héroe entre en la sala del trono lee en voz alta lo siguiente:

—¡Vaya, vaya, vaya! ¿Pero qué tenemos aquí? ¡Logan Lashley, intrépido explorador, a vuestro servicio! — El misterioso personaje deja una pausa para que los héroes se presenten, pero parece que ese momento no llega... — ¡Enanos... Siempre de pocas palabras! ¡Bueno mirad, lo que estáis buscando se encuentra en esa sala! — Logan señala con el dedo en dirección a una puerta que parece cerrada. — ¡Y mira por donde, yo tengo la llave... Mejor no preguntéis como ha ido a parar bajo mi custodia! No tengo ningún problema en abriendo esa puerta, pero ¿qué salgo yo ganando siendo devorado por una madre araña gigante? ¡Escuchad, dejadme acompañaros en la batalla y si salgo vivo de esta premiadme con algo valioso de lo sé que hay ahí dentro! ¿Qué decis?

Si los héroes aceptan Logan pasará a ser un aliado de los héroes y además es el único que puede abrir la puerta. Si por el contrario se niegan, Logan pasa a ser un lugarteniente del Señor Supremo y los atacará automática y gratuitamente, luego se retomará el orden del juego. Cuando Logan sea derrotado deposita una ficha de objetivo blanca en la casilla que ocupaba. Esta ficha es la llave.

LOGAN LASHLEY

Vid: 8; Vel: 4; Def: 1G; Atq: 1Az, 1R, 1V (Dst)

👁: 3 🗡: 2 ⚡: 2 🌀: 4

♣: +1 ♥

Esquiva: Cuando es atacado por una miniatura adyacente (una vez por turno) puede hacer una tirada gratuita de 🌀. Si la supera, el ataque es esquivado y no surte efecto. Si la falla, tira el dado de defensa para resolver el ataque.

➔ Codicia: Busca en una ficha de búsqueda que esté a tres casillas o menos de ti (una vez por turno).

➔ Puñalada traperera: Si atacas a tu objetivo cuerpo a cuerpo por la espalda tu ataque gana + 1 daño.

SALA DEL TESORO

Cuando un héroe entre en la sala del tesoro lee en voz alta lo siguiente:

Ante ellos, la razón por la cual estaban hoy allí. Una razón de ocho patas y un tamaño desproporcional. La Reina Ariad, madre de las arañas...

Si los héroes consiguen acabar con la Reina Ariad, lee en voz alta lo siguiente:

—¡Vaya, vaya, vaya! — Logan emite aplausos lentos y sordos y sigue hablando — ¡De aquí se compondrán canciones que llenaran los bolsillos de los bardos... Que lástima que yo sea el único que sepa toda la verdad! — Con un rápido juego de manos, el traidor saca un cuchillo de un bolsillo y se lo lanza al héroe más cercano.

El Señor Supremo realiza un ataque gratuito a distancia con Logan y luego se reanuda la partida.

TODO O NADA

Cuando un héroe entre en la Sala del Tesoro, todo héroe que sea derrotado a partir de ese momento, pierde la vida y se retira del juego de forma permanente. ¡Es la batalla definitiva!

REINFORCEMENTS

Al final del turno del Señor Supremo, este puede descartar una ficha de objetivo (huevo de araña) y colocar una araña de las cavernas en su lugar, respetando siempre el límite de monstruos. Un héroe adyacente puede emplear una acción en quitar una ficha objetivo.

VICTORY

Si la Reina Ariad y Logan Lashley son derrotados lee lo siguiente en voz alta:

La madre de las arañas se retorció de dolor mientras emitía un estridente sonido, una música celestial para aquellos que consiguieron sobrevivir. Una vez extirpada dicha amenaza, La Fortaleza Gris, El legado Robado, volvería a ser gobernado por su verdadero dueño legítimo, el rey enano Magnar III.

¡Los héroes han vencido!

Si todos los héroes son derrotados lee lo siguiente en voz alta:

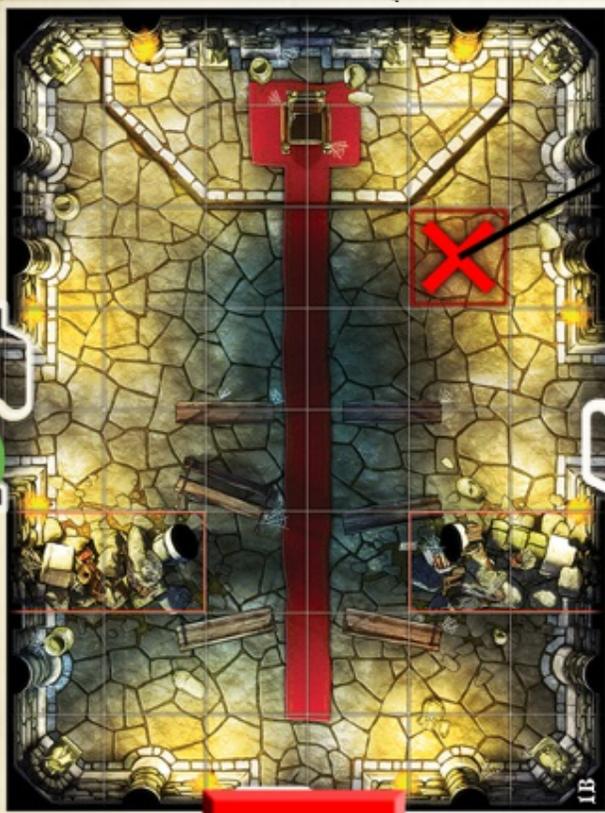
El último de los héroes se desplomó en el suelo. En pocos segundos multitud de arañas cubrieron los cuerpos de aquellos valientes que osaron desafiar a la madre de las arañas. El silencio y la oscuridad volvieron a gobernar la Fortaleza Gris, El Legado Robado.

¡El Señor Supremo ha vencido!

EL LEGADO ROBADO

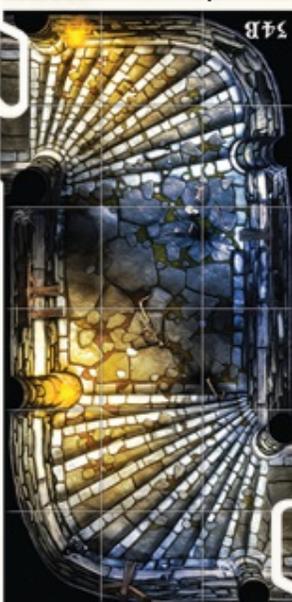
ENCOUNTER 2

1B
SALA DEL TRONO



LOGAN LASHLEY

54B
ESCALERAS



ENTRADA

15B
CUBIL DE ARAÑAS



LA REINA ARIAD

31B
SALA DEL TESORO