

LA TRAICIÓN VERDE

ENCOUNTER 1

Oculta en la Torre de la Alta Hechicería y custodiada bajo la protección de la magia durante mucho tiempo, la indestructible Runa de Las Sombras siguió ejerciendo su poder maléfico cuyas oscuras influencias llegaron al mismo corazón del Consejo Superior de Magos de Terrinoth. La corrupción interiorizada dio paso al mayor de los pecados, el orgullo, esencialmente competitivo, no derivó del placer de poseerla en sí, sino de ser el único mago del consejo en disfrutar del poder otorgado por dicha runa.

Los pielesverdes han sido desde el albor de los tiempos un tumor inextirpable para el resto de razas y La Viuda Tarha aunque miembro del Consejo Superior de Magos de Terrinoth, no deja de ser una orca chamán, una pielverde. Su corazón corrupto por la Runa de Las Sombras la ha llevado a atentar contra la vida del excelentísimo Hermano Gherinn, líder y protector del consejo, con objeto de poseer tan estimada herramienta arcana. La traición está a la orden del día, concretamente en la Torre de la Alta Hechicería donde Tortok, líder pielverde del brazo armado de la tribu, a movilizó sus fuerzas para entrar en los aposentos de Gherinn para tomar la runa con o sin su permiso. Pero el Consejo Superior de Magos de Terrinoth se ha reunido. Las grandes escuelas de magia unen sus fuerzas en un último intento por frenar el caos y la desesperación que asoma a Terrinoth con la liberación de siniestro poder arcano. El geomante Gran Mago Quellen, el nigromante Leoric del Libro, la bruja Dezra la Vil y la maestra de las runas Challara, junto a su fiel compañero Llamabrillante, deben darse prisa si quieren detener a Tortok antes de que sea demasiado tarde para Gherinn.

Viaje: Camino, agua, llanura, montaña.

MONSTERS

Trasgos ferrosos y Tortok.

SETUP

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

Coloca una ficha de objetivo roja en la casilla señalada. Esta representa la runa de las sombras que sólo podrá ser recogida por Tortok gastando una acción. Cuando Tortok la recoja, colócala bajo su miniatura.

Coloca a Gherinn, Tortok y a dos trasgos ferrosos con rebanadoras en las casillas señaladas.

Coloca a cuatro trasgos ferrosos con lanzas y su líder en la primera planta y a los restantes en la segunda planta.

SPECIAL RULES

EL LABORATORIO

Dos trasgos ferrosos comunes con rebanadoras intentarán echar abajo la puerta de la cámara de las runas sabiendo que esta tiene 20 ♥. La puerta sólo puede ser atacada dos veces en cada turno del Señor Supremo. Cuando es derribada se quita del tablero.

TRASGO FERROSO

CON REBANADORA Y ESCUDO (4)

Vid: 5; Vel: 4; Def: 1G, 1M; Atq: 1Az, 2A (CaC)

♣: +2 ♥

CON LANZA (4)

Vid: 5; Vel: 4; Def: 1G; Atq: 1Az, 2A (CaC)

Gran alcance: Ataque cuerpo a cuerpo de alcance dos casillas.

♣: +2 ♥

TRASGO FERROSO LÍDER (2)

Vid: 7; Vel: 4; Def: 1G, M; Atq: 1Az, 2A (CaC)

Mando: +1 ♥ y alcance de todas las figuras que estén a tres o menos de él. Si hay varios monstruos con mando, efectos acumulativos.

♣: +2 ♥

TORTOK

Vid: 18; Vel: 4; Def: 2G, 1M; Atq: 1Az, 1A, 1R, 1V (CaC)

♣: 5 ♣: 1 ☀: 2 ☁: 3

♣: +2 ♥

♣ Derribo: El objeto se desplaza a no más de tres casillas de su posición original.

♣ Rival formidable: Cuando realice un movimiento, cada vez que entre en una casilla adyacente a un héroe puede realizar una prueba de ♣. Si la supera, intercambia la posición con el héroe y este sufre una fatiga.

Ensañarse con los débiles: Cada ataque de este monstruo que tenga como objetivo un héroe que tenga dos o menos de ♣, gana +1 ♥.

Mando: +1 ♥ y alcance de todas las figuras que estén a tres o menos de él. Si hay varios monstruos con mando, efectos acumulativos.

LA CÁMARA DE LAS RUNAS

Todas las puertas a excepción de la puerta de la Cámara de las Runas se pueden abrir y cerrar con normalidad. La puerta de la Cámara de las Runas sólo puede abrirla y cerrarla Gherinn utilizando una acción en la que no necesariamente tiene que estar adyacente. El Hermano Gherinn puede devolverle salud a la puerta realizando (sólo una vez por turno) una prueba de ♣ en una casilla que contenga parte de una runa (de las cuatro runas que hay en esta sala). Si la supera tira dos dados rojos y retírale a la puerta tanto daño como ♥ salgan en la tirada y luego coloca una ficha de ♣ en esa runa. Si no la supera no ocurre nada pero esa runa queda inutilizable así que colócale igualmente una ficha de ♣.

HERMANO GHERINN

Gherinn se trata como un aliado. Se activa al final del último turno del héroe de cada ronda.

Vid: 10; Vel: 4; Def: 1G; Atq: 1Az, 1A, 1R (DSt)

♣: 1 ♣: 5 ☀: 3 ☁: 2

♣: Recupera 1 ♥.

♣: +1 ♥.

Sombra: Un monstruo adyacente a Gherinn deberá sacar un incremento para poder atacarlo con éxito.

REINFORCEMENTS

Al comienzo de cada turno del Señor Supremo este puede colocar en la entrada un trasgo ferroso respetando el límite de monstruos.

VICTORY

Si Tortok es derrotado lee en voz alta lo siguiente:

El formidable orco negro cae de rodillas con una enorme sonrisa en la cara – ¡Quizás os haya subestimado...! ¡Al fin, adversarios dignos para un pielverde...! – Sin terminar la frase, la sonrisa se torna en una mueca de dolor y se desploma en el suelo sumiendo todo su alrededor en un profundo silencio.

¡Los héroes han vencido!

Si Tortok sale de la torre con la Runa de las Sombras lee en voz alta lo siguiente:

Tortok sale de la Torre de la Alta Hechicería y no hay tiempo para mirar atrás, sólo para emitir una gutural carcajada de regocijo pensando en la generosa recompensa que la Viuda Tarha tiene preparada para él.

¡El Señor Supremo ha vencido!

LA TRAICIÓN VERDE

ENCOUNTER 1



RUNA DE LAS SOMBRAS

8B
SEGUNDA PLANTA



3B
PRIMERA PLANTA



LABORATORIO



TORTOK

TRASGOSIERROSOS



HERMANO GHERINN

32B
CÁMARA DE LAS RUNAS



LA TRAICIÓN VERDE

ENCOUNTER 2

—¡Ah, ya hemos llegado!— *Tobin Matalejos se ajusta el parche de su ojo y saca de un bolsillo de su capa unos negros guantes de cuero que se coloca lentamente—*

—¿Crees que podrás hacerlo?— *La mirada del Gran Mago Quellen era fría y calculadora— ¡Ningún mortal que lo haya visto ha regresado para contarle!*

—¡Excreto fuerza y precisión por cada poro de mi piel y bien sabe Dios que voluntad no me falta! ¡No me hubierais buscado si no creyeráis en mis posibilidades al igual que no hubiera aceptado si no confiara en mí!— *Tobin desliza su mano derecha enguantada por la aljaba y saque una flecha—.*

Hoyno hay lugar para el perdón, debéis daros prisa y extirpar el tumor verde que ha crecido dentro del corazón del Consejo Superior de Magos. ¡Debéis eliminar a la Viuda Tarha, la traición vede!

MONSTERS

Arqueros goblins, brujos goblins, el cíclope y la Viuda Tarha.

SETUP

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

Coloca a la Viuda Tarha en la cámara de artes oscuras, al cíclope y al brujo goblin líder en la guarida del cíclope y a los demás monstruos en las escaleras.

Si los héroes ganaron el encuentro uno, pueden equiparse la Runa de las Sombras y si ganó el Señor Supremo puede equipar a la Viuda Tarha con ella.

SPECIAL RULES

LA GUARIDA DEL CÍCLOPE

Cuando un héroe entre en la guarida del cíclope, lee en voz alta lo siguiente:

No hacía falta verlo para poder creer en él, el intenso olor ya delataba la presencia de la bestia. Ante los héroes, separado por un pequeño puente, se yergue la gigantesca figura de un cíclope de cuyo cuello cuelgan un objeto que brilla.

Las puertas sólo pueden abrirse mediante la llave que el cíclope lleva colgando del cuello. Miniatura que porte la llave puede abrir las puertas gastando una acción.

EL CÍCLOPE (Grande 2x2)

Vid: 30; Vel: 3; Def: 2G, 1N; Atq: 1Az, 2R (CaC)

♣: +2♥; ♠: +5♥

♣ Aturdimiento: Si este ataque inflige al menos 1♥ (después de la tirada de defensa) el objetivo queda aturdido.

Cólera: A 20 de vida se le añade un dado verde en ataque y a 10 de vida otro más.

Gran alcance: Ataque cuerpo a cuerpo de alcance dos casillas.

♣ Aplastar: El adyacente héroe objetivo realiza una prueba de ♣. Si no la supera es aplastado sufriendo 3♥ automáticamente.

♣ Barrido: Realiza un ataque con un arma cuerpo a cuerpo a todas las figuras adyacentes.

LA VIUDA TARHA

Vid: 10; Vel: 4; Def: 2G; Atq: 1Az, 1A, 1R (Dst)

♣: 2 ♠: 4 ☉: 3 ☾: 2

♣: +2♥.

Sombra: Un héroe adyacente a Tarha deberá sacar un incremento para poder atacarlo con éxito.

♣ Favor del Dios Orco: Tira dos dados de potencia rojos y quita tanto daño como ♥ hayas sacado (sólo una vez).

EL ACUERDO CON TOBIN

Tobin puede intentar dejar ciego al cíclope una vez por ataque. Antes de realizar dicho ataque debe superar una prueba de ☉ y de ♣ (tirando dos dados grises). Si supera las dos pruebas de atributo realiza un ataque con normalidad y si inflige al menos 1♥ (después de resolver la tirada de defensa) el cíclope queda cegado. Si esto ocurre, sufre 3♥ automáticamente y en cada turno del cíclope se ve obligado a moverse utilizando (siempre que se pueda) todos sus puntos de movimiento (con dado de dirección aleatoria) y a realizar una acción de ataque de barrido. Si Tobin falla la prueba de voluntad el ataque es anulado y si falla la de fuerza el ataque continua con normalidad.

Tobin puede gastar una acción en intentar descolgar las llaves del cuello del cíclope. Para ello, debe superar una prueba de ☉ y de ♣ (tirando dos dados grises). Si supera las dos pruebas de atributo tira el dado azul, y si no sale X, coloca una ficha de objetivo blanca en una casilla adyacente al cíclope, esta representa la llave. Si Tobin falla alguna de las pruebas, la acción termina. Para coger la llave se requiere de una acción y si la miniatura que la porta muere se deposita en la casilla que ocupaba dicha miniatura.

TOBIN MATALEJOS

Tobin se trata como aliado de los héroes. Se activa al final del último turno del héroe de cada ronda.

Vid: 8; Vel: 5; Def: 1G; Atq: 1Az, 1A, 1R (Dst)

♣: 3 ♠: 3 ☉: 3 ☾: 3

♣: +2♥ (al menos a 3 casillas de distancia).

Ojo de águila: Las miniaturas no obstaculizan su línea de visión.

TODO O NADA

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

REINFORCEMENTS

No hay.

VICTORY

Si la Viuda Tarha es derrotada lee lo siguiente en voz alta:

—¡Qué he hecho! ¡mi raza! ¡el consejo!— La orca parece volver en sí y consigue reincorporarse a pesar de sus bastas pieles dedicando una última mirada al Gran Mago Quellen— ¡Espero que sepáis perdonarme! ¡Mi raza no merece pagar por mis errores!— Acto seguido su mirada se pierde en el vacío.

¡Los héroes han vencido!

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

—¡Ya no habrá rival para nuestra magia ni fronteras para nuestra sangre! ¡Pielverdes! ¡Hagamos de nuestra raza un mar verde en tempestad! ¡Azotemos Terrinoth!.

¡El Señor Supremo ha vencido!

LA TRAICIÓN VERDE

ENCOUNTER 2

IIB CÁMARA DE ARTES OSCURAS



VIUDA THARA



39B
ESCALERAS



CÍCLOPE

4B GUARIDA DEL CÍCLOPE