



*El bravo aventurero Wilhem el Rubicundo, ha alcanzado cierto renombre en los últimos tiempos debido a sus hazañas contra los orcos y goblins en los límites con los Reinos Fronterizos, contra los adoradores de Caos en Talabecland y frente a los bandidos que asolaron Gutzburg. No obstante, como dice el refrán, no es oro todo lo que reluce. El mismo, o alguien de su partida, robaron una sagrada reliquia del último templo de Verena en el que estuvieron. La última vez que se supo de ellos, se dirigieron a las ruinas de Pendergen dispuestos a expurgarlas de las viles criaturas que moran en ellas. Encontradlos, vivos o muertos, y recuperad el objeto sustraído. Recibiréis 300 Monedas de Oro por la recuperación de la reliquia de Verena.*



- A- La gárgola de esta sala es especialmente resistente. Cuando sus puntos de Cuerpo lleguen a 0, tras un turno de espera, volverá a levantarse con todas sus puntuaciones al máximo. La segunda vez que lleguen sus PC a cero, es retirada del juego definitivamente. En la chimenea se encuentra el Cuerno Sagrado (última página).
- B- La figura del Guerrero de Caos es una mera estatua inerte. Sólo está ubicada aquí para que los héroes desconfíen de una posible “resurrección”
- C- Los orcos de esta habitación están equipados con lanzas y pueden atacar en diagonal. El cofre contiene 150 monedas de oro y una pócima de héroes
- D- En esta armería los héroes encontrarán una lanza, un hacha de mano y una daga.

E- El cofre contiene una pócima de fuerza, una de resistencia y una curativa

F- La baldosa con roca caída representa un pilar en mitad de la sala. Cuando los héroes busquen tesoro descubrirán en un hueco en la parte superior del pilar el tesoro de reto Cubo de Teletransporte (última página). Para hacerse con él tendrán que escalarlo. Para ello deben tirar un dado de combate, si sale cualquier calavera caen y pierden un punto de vida. Si sale calavera negra, además quedan aturridos.

G- El cofre contiene una trampa de flecha envenenada (-1PC) y se tira un dado de combate, si sale calavera negra se pierde otro punto adicional. En su interior hay 100 monedas de oro.

H- Aquí se encuentra el brujo de caos que se ha enseñoreado de estas ruinas. Los esqueletos vivientes son los infortunados restos de Wilhem y su partida de aventureros. Tienen los valores normales de esqueletos. Por su parte el brujo de caos tiene:  
Cuerpo 2 Mente 4 Mueve 6 espacios Ataque 3 dados Defensa 3 dados. Conoce tres hechizos de Caos.

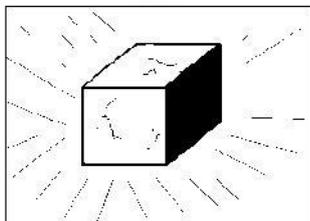
Cuando sus puntos de cuerpo lleguen a 0, los héroes comprobarán como el agonizante enemigo, antes de morir abre una pequeña redoma que guardaba entre sus ropas. En ese momento habrá liberado al Genio Malvado (Djinn) Puedes utilizar la ficha que se adjunta al final.

El genio tiene Cuerpo 3 Mente 3 Mueve 6 espacios Ataque 3 dados y Defensa 4 dados. Conoce los tres hechizos de fuego.

Al buscar tesoro, bajo el trono podrán encontrar la reliquia sustraída que deben devolver al templo de Verena y un depósito con 50 monedas de oro.

Monstruo errante: goblin

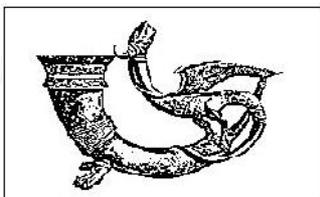
### Cubo de Teletransporte



Te permite intercambiar tu posición por la de cualquier jugador en el tablero.  
Al usarlo cuenta como acción (hechizo)

www.heroquest.es

### Cuerno Sagrado



Al verter en el interior de este cuerno sagrado un vial de agua bendita se transforma automáticamente en una pócima curativa que recupera cuatro puntos de Cuerpo

www.heroquest.es

### Ficha de Genio

