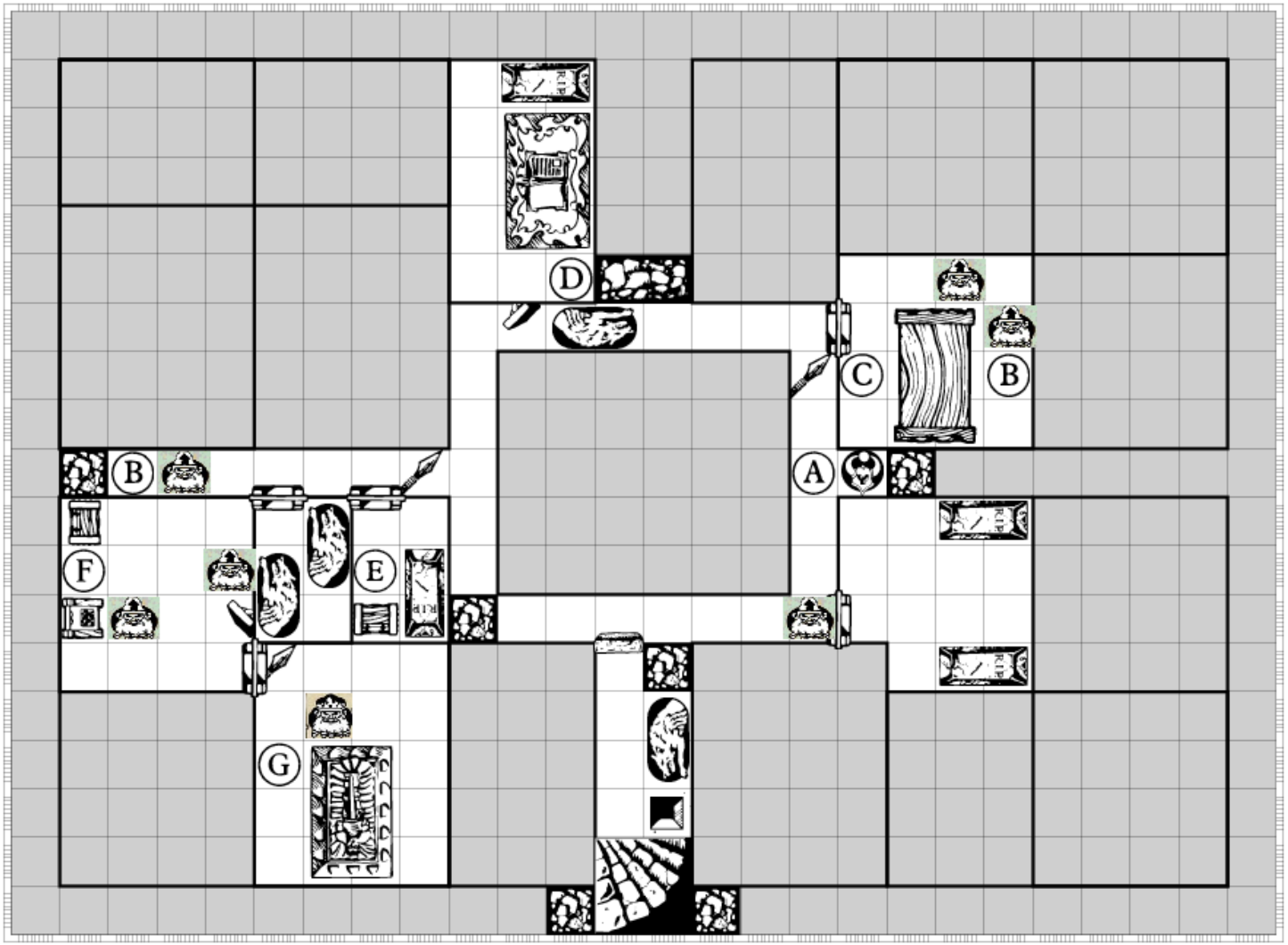

La Bruja de Hielo y los siete Enanos del Caos

Olenka, la Bruja de Hielo, tan bella como mortal, prestó años atrás numerosos servicios al Imperio en la lucha contra los servidores del Caos. Sin embargo, su heroico rastro de aventuras se perdió súbitamente. Todo este tiempo de ausencia nos había hecho pensar que habría caído en la lucha pero hace pocos días, mi ayudante Hermann, al que había comisionado con una pequeña escolta a las Montañas del Fin del Mundo en busca de minerales raros para mis investigaciones, pudo ver a una comitiva de siete Enanos del Caos portando un extraño sarcófago de cristal en cuyo interior se hallaba el cuerpo de Olenka. Tras seguir discretamente a los enanos pudieron comprobar que se internaban en una antiquísima tumba no sabemos con qué intenciones. En cualquier caso deberéis penetrar en ella e intentar liberar a Olenka. Recibiréis 300 monedas de oro por liberar a la prisionera

Notas: Los héroes comienzan su aventura en la escalera.
Señala en tu propio mapa el lugar donde caen muertos los Enanos de Caos. Esto es un dato importante de cara al final del reto

A-El guerrero de Caos es en realidad una mera estatua. Su único fin es hacer que los jugadores héroes sospechen que pueda cobrar vida en cualquier momento.
B-Estos Enanos de Caos van armados con armas de fuego a distancia (trabucos). Su ataque se incrementa en cuatro dados.
C-Sobre la mesa se encuentra una Pócima Curativa que cura 4 puntos de cuerpo
D-Sobre la mesa se puede hallar un pergamino de Fuego de Ira
E-El cofre contiene una trampa de flecha que quita 1 PC. En el interior hay una pócima de héroes
F-El arca contiene 200 monedas de oro y una pócima de resistencia
G-En esta sala se halla el hechicero Enano del Caos así como un extraño sarcófago cristalino cubierto de runas protectoras. El hechicero conoce tres hechizos de caos a elección del Malvado Brujo. Al morir el hechicero enano los jugadores encontrarán un pergamino que al usarlo provocará la apertura del sarcófago, el cual no se puede abrir de ninguna otra manera
Al abrirlo, comunícales a los héroes que la mujer de piel nívea que duerme en su interior recuperará la conciencia y lanzará una risotada malévola mientras en su boca se distinguen unos largos e inquietantes colmillos.
Ahora puedes contarles toda la verdad a los héroes.

En realidad la bruja de hielo, en sus viajes a través del mundo llegó a la misma tierra de los Enanos del Caos, Zharr-Naggrund, donde profanó sus templos y robó varias reliquias sagradas de Hashut, Padre de la Oscuridad. Posteriormente, viajando por Sylvania sus días de aventurera acabaron cuando terminó siendo convertida en la consorte de un conde-vampiro. Después de años buscando a la kislevita, los Enanos de Caos

mandaron una expedición de castigo para capturarla, sin embargo en la terrible lucha contra los muertos vivientes sólo sobrevivieron siete enanos y un puñado de lobos que servían de montura a sus hobgoblins. Los enanos, que tienen la misión de llevarla hasta su sumo hechicero, aún les queda un largo y penoso trayecto hasta volver a sus dominios y temen ser interceptados por algún enemigo. Es por ello que se hallan escondidos en una vieja tumba de las Montañas del Fin del Mundo donde esperan que lleguen refuerzos de las Tierras Oscuras para poder trasladar de manera segura a su prisionera

Los valores de la Bruja de Hielo son:
Cuerpo: 5
Mente: 5
Ataque: 3 dados
Defensa: 3 dados
Mueve: 8 espacios
Además conoce cuatro hechizos, dos propios de hielo y dos vampíricos.
Cuando se libere del sarcófago, los siete enanos de Caos exánimes volverán a levantarse como muertos vivientes allí donde cayeron, si bien sus valores cambian sensiblemente:
Enano-zombi:
Mueve: 4 espacios
Cuerpo:1
Mente: 0
Ataque: 2 dados
Defensa: 3 dados

Monstruo errante: lobo

El valor de los lobos es:
Mueve 10
Cuerpo 3
Mente 2
Ataque 5
Defensa 3

Agradecimientos a Ezekiel de Heroquest.es, por los enanos y a Rufián por los hechizos de hielo así como a Berbena por los hechizos vampíricos

La lucha con la bruja-vampiro puede tener dos finales:

1- Muerte de la bruja, con la consiguiente muerte de los enanos-zombis que queden en pie.
2- Al quedarle un 1PC a la bruja, desaparece en medio de una niebla malsana. Eso supondría que Olenka ha escapado y que los héroes se han ganado una enemiga de cara al futuro, con la que quizá se vuelvan a encontrar buscando las reliquias de Hashut que ella sustrajo…