



El Rescate de Millandriell

Valientes héroes, la princesa Millandriell fue raptada por unos bandidos orcos y mataron a todos los guardias que la escoltaban. Unos aldeanos vieron partir a esas inmundas y crueles criaturas hacia las Colinas Sangrientas. Nuestros espías han conseguido hallar la ubicación de su guarida, una antigua mina de oro que fue abandonada a causa de la existencia de terribles criaturas en su interior. Debéis ir a rescatarla, daros prisa porque el tiempo apremia, ya que se conoce que quieren venderla a las huestes del Caos, para que Morcar la sacrifique.

Notas: Aquí aparecen enanos del Caos que estaban escavando en las rocas en busca de oro. Así como un campeón del Caos, comandante de la expedición que va a buscar a Millandriell para llevarla a un hechicero que quiere sacrificarla. Todos los orcos de este reto tienen 1 dado de combate adicional en la defensa salvo Uourgh el Débil. Debes colocar las puertas en la sala central. Cuando Uourgh grite que ya están aquí las tropas del Caos, coloca sus miniaturas.



Urlock el Apestoso

MOVIMIENTO	ATAQUE	DEFENSA	CUERPO	MENTE
7	5	3	6	3

Es el jefe de los bandidos orcos, él mismo es un orco negro con poder para usar la magia. Dispone de 3 hechizos de Shaman Orco, Escudo Protector, Filos Cortantes y Orco Rabioso que puede utilizar en vez de atacar.

- A Esta criatura es Uourgh el Débil, en cuanto vea a los héroes entrar gritará que llegan tarde y que ya están aquí las tropas del Caos que vienen a buscar a Millandriell. Saldrá corriendo en el turno del Malvado Brujo, podrás llevarlo hasta donde se encuentra Urlock abriendo las puertas necesarias.
- B Estas dos puertas son porticones de barrotes. Podrás mostrar el contenido de la habitación y/o pasillo pero no se podrán abrir, pues la llave la tiene Urlock. Indica a los héroes que necesitan encontrar la llave. Si alguien intenta interactuar con la princesa Millandriell se le deberá indicar que se encuentra hechizada, que está bajo un profundo sueño.
- C Aquí se encuentra Urlock el Apestoso, es el jefe de los bandidos orcos. En cuanto entren los héroes gritará que son unos malditos. Urlock es un orco negro pero con características propias. Si muere soltará la llave que abre los porticones marcados con la letra B.
- D Aquí (X) está la princesa Millandriell, está bajo los efectos de un hechizo que la mantiene dormida. No podrá realizar ninguna acción hasta que se la despierte con un antídoto.
- E El primer héroe que busque tesoros encontrará un tesoro de reto Pergamino de Cura Corporal y otro de Bola de Fuego.
- F De la rejilla sale al inicio de cada turno del Malvado Brujo una rata gigante. No puede haber más de 6 sobre el tablero de juego.
- G Esta sala es mágica, todos los pozos son visibles por los héroes. El MB puede mover 1 pozo por turno, siempre que no hayan dos juntos y la casilla esté libre.
- H En los cofres se encuentran 2000 mo y la pócima antídoto que despertará a Millandriell. Quien la despierte cogerá el control de ella. Sólo podrá moverla 5 casillas por turno.
- I Estos enanos del caos entraron buscando las riquezas de la mina de oro. Si mueren todos, se derrumbará esta casilla bloqueando el acceso por donde entraron.



Monstruo Errante: 2 x Orcos