

Demonio Cara de Perro (Nivel I)

Línea de tiempo
10(8)

La Aventura

El pueblo de Villasabueso siempre ha tenido una relación difícil con una caverna cercana de Kobolds, aunque por suerte, sólo hay unas pocas familias Kobolds y la mayoría se meten en sus propios asuntos. Sin embargo, recientemente, al despuntar el alba, una niebla nociva cayo sobre la tierra y al sol le llevo toda la mañana despejar la niebla del valle. Tras este extraño suceso, los Kobolds han comenzado a actuar de forma extraña robando el ganado del pueblo y cazando de forma masiva en el bosque. Cualquier intento de razonar con ellos para que desistieran de esta actitud, ha dado lugar a reacciones violentas. Por si fuera poco, los aldeanos informan de sucesos extraños, poleas que se bloquean, ruedas de carros que se salen solas y varios casos de objetos que se rompen o dejan de funcionar sin sentido. Esto preocupa sobremanera a los lugareños, puesto que hace poco estuvieron casi un día completo sin poder sacar agua del pozo.

Sólo cuando algunos de los niños del pueblo se reunieron en secreto con los cachorros Kobolds se descubrió que un Gremlin de la Umbra era el responsable. Al parecer, había abierto un portal para liberar a un poderoso demonio y esta forzando a los Kobolds a alimentarlo para que coja las suficientes fuerzas para revivir en todo su poder. Mientras, el Gremlin se entretiene haciendo jugarreretas a los habitantes de alrededor.

¿Quien tiene el suficiente coraje para librarse de el?

¿Tu grupo de aventureros sera capaz de realizar esta tarea y derrotar a estos monstruos?

Habitaciones Únicas

La Guarida del Jefe

La loseta de La Guarida del Jefe, es una sala de 6 por 6. Sólo hay una entrada a esta habitación, que es la gran puerta de entrada. Aquí es donde Zmole-Wun el Gremlin ha hecho su guarida.

Preparación

Zmole-wun se coloca al azar entre alguna de las 4 casillas del centro de la habitación. Siempre detectará a los Héroes y atacara de inmediato. Cuatro Bandidos Kobolds, dos Lanzadores Kobolds y un Brujo Kobold también se encuentran en esta habitación, Tira su localización de forma normal. Se debe eliminar a Zmole-Wun para completar la misión.

Resultado

Con Zmole-Wun eliminado los Kobolds parecen mucho más felices, pero es probable que sea mejor salir de allí, antes de que se den cuenta de la carnicería que habéis realizado.

Zmole-Wun el Gremlin

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
5	5	2	3	TdV	5	4	5	10	5

Ley: Combactivo, Cercano

Ataque: Si esta adyacente a un héroe, realizara un Jab (ATQ cuerpo a cuerpo) de lo contrario tira en la tabla y se mueve hacia el blanco en ataques cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para ataques a distancia.

1 Hechizo Pereza (MAG, todos los enemigos a alcance 3, MAG enfrentada contra RES). Un éxito reducirá el ATQ de los objetivos en 1.

2-3 Hechizo Silbido (MAG alcance 5). El héroe tira DEF sin bonus de armadura.

4-5 Hechizo Sombra (MAG). Un éxito permitirá Zmole-Wun hacer ATQ (cuerpo a cuerpo) a alcance 5

6 Jab (ATQ cuerpo a cuerpo)

Poderes: Ninguno

Descripción: Los Gremlins son más pequeños y más débiles que los demonios. De color rojo brillante, se las arreglan para permanecer ocultos e inadvertidos. A menudo, se moverán sigilosamente hasta que estés distraído y te apuñalaran por la espalda. Gracias a Dios que no pueden volar como sus primos más grandes.

Monstruos

Bandidos Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
2	3	1	4	1	4	3	3	0	3

Ley: Combactivo, Manada

Ataque: Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo) y Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo-1)

Poderes: Arma doble - El monstruo puede atacar dos veces (ver Ataque).

Descripción: Los Kobolds son pequeños humanoides con cara de perro. Viven juntos en cuevas o en pueblos abandonados, aunque se conoce de pequeños grupos de asaltadores que combaten junta a otras razas, de forma temporal. Por regla general todos los Kobolds son asquerosos y peligrosos, pero los Bandidos Kobolds son los peores de todos. Se entrenan duro para usar con soltura dos dagas en combate y a menudo abruman a sus enemigos con gran cantidad de ataques.

Lanzadores Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
2	3	1	4	1	4	3	3	2	4

Ley: Tirador, Manada

Ataque: Si esta adyacente a un Héroe, intentara Morder con un ATQ cuerpo a cuerpo. Si hay al menos un objetivo atrapado en una red, lo atacara cuerpo a cuerpo.

De lo contrario tira en la siguiente Tabla.

1-3 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un ataque con éxito envenenara al objetivo. Haz un 1 ATQ cada turno sin DEF hasta que sea curado.

4-6 Red (ATQ de Alcance 3 contra DES). Un ataque con éxito atrapa al objetivo en la red, solo puede realizar un tipo de Acción, Escapar: RES (1).

Poderes: Ninguno

Descripción: Los Lanzadores Kobold tienen pocas redes, así que son muy eficientes en su uso. A igual que los Bandidos Kobolds son realmente desagradables y peligrosos. Son muy astutos y lanzan sus redes sobre cualquier objetivo que ya este ocupado. A los Lanzadores Kobolds les gusta acercarse y combatir cuerpo a cuerpo, pero aún así se mantienen a distancia para poder concentrar su fuego.

Brujo Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
2	3	5	4	1	4	3	5	5	5

Ley: Especial, Manada

Ataque: Tira en la tabla y avanza hacia el objetivo para hacer ataques cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para ataques a distancia.

1-4 Hechizo Viaje Mágico (MAG Alcance 4 contra RES). Un éxito hará que el objetivo pierda una de sus acciones el siguiente turno.

5-6 Calavera Blanca (Ataque MAG cuerpo a cuerpo).

Poderes: Ninguno

Descripción: Los Brujos Kobold tienden a ser un poco más maduros que sus hermanos guerreros, pero siguen siendo igual de astutos y atacará cualquier objetivo que ya este ocupado. Son conocidos por utilizar el hechizo de viaje mágico que, además de fastidiar al objetivo, también le hace parecer mas estúpido.

Tirada D6	Resultado
1-5	Nada
6-7	+1 a las siguientes tiradas (acumulativo)
8	Derrotado

Tabla de Localización D6	
Tirada	Localización
1	Habitación (6x6) (2 puertas)
2	Habitación (6x6) (4 puertas)
3	Intersección T
4	Habitación (6x6) (3 puertas)
5	Habitación (6x6) (4 puertas)
6	Intersección X

Tabla de Puertas D8	
Tirada	Tipo
1 a 6	Puerta Abierta
7 a 8	Puerta Cerrada (DIF 1)
9 o +	Gran Puerta*

*Se convierte en puerta abierta tras descubrirse la primera Gran Puerta

Tabla de Trampas Puertas D6	
Tirada	Tipo
1 a 2	Ninguna
3 a 4	Bola de Pinchos – DIF 1 DES Una gran bola de pinchos con una cadena se balancea en frente de la puerta. Todos los personajes en su línea de trayectoria, 2 casillas desde el muro de la puerta sufren un ataque. Haz una tirada de ataque con 3d6 contra cada personaje afectado. Tira DEF como siempre.
5	Trampa de Sueño – DIF 1 ING Cuando aparezca todos los personajes en la sala deben hacer una tirada de RES DIF 1 sino la pasan se duermen. Los personajes no pueden realizar ninguna acción en la ronda siguiente, excepto para intentar una tirada de ING DIF 1, si tiene éxito el personaje se despierta y podrá realizar una acción de este turno. Un héroe puede despertar otro héroe gastando una acción. Si ese héroe se mueve se forma adyacente al héroe dormido es despertado y puede hacer una acción de este turno. Cualquier acción directa contra un personaje también pueden despertar al personaje de la misma manera.
6	Abismo Expansible – DIF 1 DEX Aparece un abismo a cuatro casillas del centro de la habitación. Los personajes pueden moverse inmediatamente a una casilla adyacente para evitar caerse. El Abismo se expande un casilla los siguientes 2 turnos. Todos los personajes que estén en la habitación en ese momento caerán para morir. Todos los monstruos usaran sus acciones para dejar la habitación en lugar de su ley normal. Cuando todos los personajes estén fuera de la habitación el abismo se cierra y se restablece la trampa lista para una nueva activación. Todos los cofres en esta habitación se pierden.

Tabla de Trampas Cofres D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
3 a 4	Bomba de Estiércol DIF: 1 ING Una pequeña vejiga llena de estiércol está destinada a explotar si el cofre no se abre correctamente. Esta trampa sólo afecta al héroe que abra el cofre, que estará completamente cubierto de maloliente estiércol. Añadir 1 al resultado de la Tabla de Estado de Alerta. El héroe se podrá lavar una vez que salga de la mazmorra.
5 a 6	Mandíbulas DIF: 1 ING Unas Mandíbulas mecánicas están ocultas dentro de la cerradura listas para triturar el aspirante a trampero. Esta trampa sólo afecta al héroe que abre el cofre o puerta. Las mandíbulas hacen un ataque 3d6 contra el héroe. El héroe tira DEF como de costumbre.

Tabla de Cofres D6	
Tirada	Resultado
1 a 2	Cerrado (DIF 1)
3 a 6	Sin Cerradura

Tabla de Encuentros D6	
Tirada	Encuentro
1	Monstruos
2 a 3	Cofre (2) y Monstruos
4 a 5	Cofre (4) y Monstruos
6	Cofres (D6)

Tabla Estado de Atención D6	
Tirada	Estado
1 a 3	Dormidos
4 a 5	Desprevenidos
6	Alerta
7 o +	Emboscada

Tabla de Monstruos D6	
Tirada	Monstruos (Cantidad)
1	Bandidos Kobold (D4)
2	Bandidos Kobold (D6)
3	Bandidos Kobold (D4), Lanzadores Kobold (D4)
4	Bandidos Kobold (6), Brujo Kobold (1)
5	Bandidos Kobold (3), Lanzadores Kobold (4)
6	Bandidos Kobold (6), Lanzadores Kobold (4), Brujo Kobold (1)

Tabla de Tesoros D10 (+1 en cofres cerrados)	
Tirada	Tesoros
1	5 monedas de Oro
2	Gema Roja (10 Oro)
3	Gema Marrón (15 Oro)
4	Poción Curativa (25 Oro)
5	Poción de Purga (40 Oro)
6	Gran Llave – Única (vuelve a tirar si salio)
7	Poción de Revivir (50 Oro)
8	Brazalete Sagrado (175 Oro)
9	Cinturón del Vigor (100 Oro)
10	Amuleto de la Suerte (35 Oro)

Tabla de Localizaciones Únicas	
Primera Gran Puerta	La Guarida del Jefe

Trampa de la Gran Puerta	
Trampa de Hechizo	La Gran Puerta tiene una trampa con un hechizo de maldición Transformar. Haz una tirada de 3 RES para evitar los efectos. Héroes que sean afectados reducen su ATQ, DEF y DES en 1. Un hechizo de purga, poción de purga o un objeto puede eliminar la maldición. Perder 2 de VIDA también eliminará la maldición.

Tabla de Eventos Aleatorios D6	
Tirada	Efecto
1	Vertedero de Basura La sala por la que caminas se ha utilizado como depósito de basura y te has metido de lleno. Añade 1 a tus futuras tiradas de Estado de Atención debido al mal olor que desprendes
2	Ladrón en la Oscuridad Ten éxito en una tirada de DES o pierdes 5 de Oro.
3	Patrulla Monstruosa Tira en la Tabla de Monstruos y coloca los monstruos en el otro extremo del pasillo en la otra entrada y llena las casillas disponibles. Los monstruos que excedan el espacio disponible se descartan.
4 a 6	Sin Evento

Objetos

Poción Curativa	Objeto de un solo uso. La dosis contenida en el vial es suficiente para recuperar al instante 1d4 de VIDA del héroe hasta su máximo.
Poción de Purga	Objeto de un solo uso. Se utiliza para recuperarse de maldiciones o efectos de transformadores, la dosis contenida en el vial es suficiente para un héroe.
Poción de Revivir	Objeto de un solo uso. Cuando se utiliza en un héroe muerto, revive con 1d4 de VIDA sin superar su valor máximo.
Brazalete Sagrado	Este grueso aro está hecho de un fino alambre de cobre, retorcido para formar símbolos sagrados y fue construido para el brazo de un sacerdote guerrero. Hace al héroe más fuerte contra los demonios y no-muertos, dándoles a estos últimos un -3 a sus tiradas de DEF.
Cinturón del Vigor	Este cinturón usado por los artistas marciales, guerreros o deportistas, aumenta la fortaleza del usuario. Hace al héroe más resistente, concediéndole una bonificación de +1 a RES.
Amuleto de la Suerte	Por lo general, es una moneda pequeña o un collar, este amuleto se ve favorecida por los que viven al límite, desafiando sin preocupaciones los caprichos del destino. Mientras que lleva este objeto, el héroe puede volver a tirar un dado, pero debe aceptar el segundo resultado, incluso si es peor.