

La Aventura

El pueblo de Cielonublado es el guardián del Pasaje del Comerciante, una caverna-túnel que atraviesa la montaña Aguja Afilada y permite el comercio entra las baronías del norte y del sur. El pasaje está lleno de pasillos y habitaciones donde se han establecido tiendas y tenderetes. Durante el invierno, permanece cerrado, debido a la acumulación de nieve y el hielo proveniente de la montaña, a la espera de un tiempo más agradable. Sin embargo, cuando llegó la primavera al Pasaje del Comerciante, los comerciantes se encontraron que estaba colonizado por un numeroso grupo de arañas, algo que sólo podría suceder si el pasaje estuviera bloqueado. El envió de un pájaro mensajero confirmo que había caído una extraña roca al otro lado del pasaje que obstruía el camino y no era posible eliminarla, pero sin especificar el por qué.

Aprovechando la ocasión, otras desagradables criaturas se han refugiado en las oscuras habitaciones y tenebrosos pasillos del Pasaje, eliminando las esperanzas de los lugareños de investigar lo sucedido y muchísimo menos de despejar el Pasaje.

La gente del pueblo han ofrecido una recompensa de 100 de oro a cualquiera que pueda eliminar a los peligrosos animales, que no permiten despejar el Pasaje. También han aceptado renunciar a cualquier derecho de rescate sobre los objetos dejados en el Pasaje, como pequeño incentivo. ¿Está dispuesto a echar una mano?

Habitaciones Únicas

La Salida

La salida es una loseta de 6 por 6 que lleva al otro lado de la cordillera. Un elemental de tierra huido, ha decidido tomar como residencia el Pasaje de Comerciantes y ha puesto una barricada en la salida para obtener algo de paz y tranquilidad. El Elemental reconstruye el derrumbe con su Magia si alguien intenta despejar el camino. De ahí, la imposibilidad de eliminar desde el otro lado el bloqueo.

Preparación

El elemental de tierra es colocado en una de las casillas al azar, lejos del muro de la habitación. Siempre detectara a los personajes y atacara inmediatamente. Cuatro ratas y dos arañas también se encuentran en esta habitación, tira su localización como siempre. Debes eliminar al Elemental para completar la Aventura.

Resultado

Cuando el Elemental de Tierra es eliminado, la pared del fondo se convierte en polvo dejando ver una gran abertura. Los rayos del sol lo atraviesan y compruebas como el Pasaje del Comerciante vuelve a ser transitable por los viajeros. Ganáis 100 de oro como recompensa entregada por los agradecidos lugareños de Cielonublado.

Elemental de Tierra

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
6	6	2	3	TdV	6	2	1	30	5

Ley: Combativo, Especial

Ataque: Si esta adyacente a un Héroe hace un ataque de Avalancha (ATQ cuerpo a Cuerpo) en caso contrario tira en la siguiente tabla y mueve hasta que el objetivo, este a distancia de cuerpo a cuerpo o hasta que este al alcance del ataque a distancia, según corresponda.

1-4 Lanzar Piedra (ATQ Alcance 8)

5 Tormenta de Gravilla (ATQ a todos los Héroes en la loseta)

6 Avalancha (ATQ Cuerpo a cuerpo)

Poderes: Ninguno.

Descripción: Los Elementales de Tierra son seres mágicos surgidos desde la tierra, convocados normalmente por un practicante de la magia. Son sólo vagamente humanoides y si su invocador muere o si se las arreglan para escapar, tienden a seguir al siguiente ser que encuentren, como si fuera una mascota y acudiendo en su defensa si fuera necesario.

Monstruos

Ratas

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

Ley: Combativo, Manada.

Ataque: Dientes y Garras (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

Poderes: Ninguno.

Descripción: Las ratas son sólo una molestia. Son pequeñas, astutas y pueden meterse por lugares inimaginables. Sus dientes y afiladas garras pueden causar graves daños si no se tiene cuidado.

Arañas

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

Ley: Especial, Implacable

Ataque: Si esta adyacente a un Héroe, intentara Morder con un ATQ cuerpo a cuerpo. Si hay al menos un objetivo atrapado en una telaraña, 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 Telaraña (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: Las arañas de las que estamos hablando aquí, son grandes monstruos venenosos de ocho patas. Echan sus redes para atrapar a sus presas y suelen tener bastante éxito, teniendo en cuenta que es una trampa ya conocida. Las Arañas suelen habitar en las zonas menos frecuentadas de cuevas y mazmorras.

Serpientes

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
5	5	1	3	1	4	4	2	0	5

Ley: Especial, Implacable.

Ataque: Mueve hacia el objetivo mas cercano y tira en la siguiente Tabla.

1-4 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un ataque con éxito envenenara al objetivo. Haz un 1 ATQ cada turno sin DEF hasta que sea curado.

5-6 Constricción (ATQ Cuerpo a Cuerpo contra DES). Un éxito también atrapa al objetivo, solo puede realizar un tipo de Acción, Escapar: RES (1). Este ataque produce 1 de daño por asalto cada vez que se realice.

Poderes: Ninguno.

Descripción: Las serpientes son reptiles, furtivas y elegantes, pueden engullir con facilidad a un trago de un bocado. Tienden a vivir en sitios, donde sea fácil encontrar pequeñas presas. (Los tragos no son los bocados más sabrosos o fáciles de atrapar, si se compara con ratas o pájaros). Las serpientes tienen una mordedura venenosa, pero también pueden enroscarse alrededor de su presa y asfixiarla.

Tirada D6	Resultado
1-2	Nada
3-6	+1 a las siguientes tiradas (acumulativo)
7	Derrotado

Tabla de Localización D6	
Tirada	Localización
1	Pasillo
2	Esquina
3 a 5	Habitación (6x6) (2 puertas)
6	Habitación (6x6) (2 puertas 90º)

Tabla de Puertas D10	
Tirada	Tipo
1 a 8	Puerta Abierta
9 a 10	Puerta Cerrada (DIF 1)
11 o +	Gran Puerta*

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

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

Tabla de Monstruos D6	
Tirada	Monstruos (Cantidad)
1	Ratas (D4)
2	Ratas (D6), Trasgo, Arañas(D4)
3	Ratas (D6)
4	Serpientes (2)
5	Serpientes (2), Arañas(4)
6	Ratas (4),Serpientes (2), Arañas(4)

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

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

Tabla de Eventos Aleatorios D6	
Tirada	Efecto
1	<u>Escarabajos del Dinero</u> ING 1 o los escarabajos se comen 1 de Oro
2	<u>Escorpiones</u> DES 1 o eres picado por uno
3	<u>Flatulencia</u> RES 1 o no puedes entrar en el pasillo
4	<u>Almacén en Nichos</u> Tira en la tabla de tesoros
5 a 6	Sin Evento

Trampa Gran Puerta	
La Gran Puerta no tiene Trampa	

Tabla de Localizaciones Únicas	
Primera Gran Puerta	Salida

Tabla de Trampas Puertas D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
4 a 6	<u>Trampa de pinchos – DIF 1 DES</u> Oculta en el suelo, una placa de presión, activa un mecanismo que dispara hacia abajo varios pinchos afilados de madera sobre el incauto aventurero. La trampa realiza un ataque 3d6 (sin defensa), pero puede ser esquivada por completo con un chequeo de DES DIF 1.

Tabla de Trampas Cofres D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
3 a 4	<u>Aguja Envenenada – DIF 1 ING</u> Una pequeña púa se oculta dentro de la cerradura lista para atravesar al incauto aventurero. Es necesario un chequeo de ING para encontrar la manera de desarmar esta trampa. Una vez activada, la aguja realiza una tirada de ataque 3d6 contra el héroe que abrió el cofre o puerta. El Héroe tira RES en lugar de DEF, si sufre al menos un punto de daño, se siente débil por culpa del veneno: Hasta que abandone la mazmorra, sufre una penalización de -1 en todas las características.
5 a 6	<u>Hechizo de Teletransporte DIF 1 ING</u> Una runa mágica se activa, teletransportando el contenido del cofre hasta su propietario, dejando el cofre vacío.

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 Revivir (50 Oro)
6	Gran Llave – Única (vuelve a tirar si salio)
7	Poción de Revivir (50 Oro)
8	Aro del Buen Juicio (100 Oro)
9	Túnica de la Resurrección (100 Oro)
10	Anillo de Cadena Negra (10 Oro)
11	7 monedas de Oro

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.
Gran Llave	Esta llave esta hecha de un metal de mala calidad y parece a punto de romperse. Cuando uses la llave para abrir una puerta tira un D6. Si el resultado es 4 o menos la llave se rompe antes de abrir la puerta. La llave se puede utilizar para volver a cerrar una puerta pero necesitas volver a tirar como se indica anteriormente
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.
Aro del Buen Juicio	Usada por los jueces, este aro de bronce sostiene una piedra mágica donde se centran los pensamientos del usuario y le ayuda a concentrarse. El usuario puede añadir +1 a su ING.
Túnica de la Resolución	Esta túnica fue creada por los mineros de Brillo Dorado. Aumenta la fortaleza del usuario gracias a las gemas mágicas incrustadas. Hace que el héroe más resistente, Bonus de +1 a RES.
Anillo de Cadena Negra	Este anillo de plata se vuelve negro lentamente negro y cuando esta totalmente negro le trae buena fortuna a su propietario. Mientras lleve este objeto, el héroe, puede cambiar el resultado de un solo dado por el que quiera, una vez por aventura.