

La Aventura

El Gremio de Leñadores ha solicitado al Barón investigar unos extraños sucesos en las zonas fronterizas. Al parecer, las manadas de lobos locales han desaparecido junto con su líder Colmillo Desgastado. Aunque podría parecer que es una buena noticia, el Gremio de Leñadores señala que algo desconocido esta de caza por la zona. El Barón no tiene suficientes hombres como para enviar una tropa a las zonas fronterizas y ha contratado a vuestro grupo para investigar la situación. Viajáis a Clarogris para reuniros con Onern, uno de los leñadores locales, fue el primero en darse cuenta de la desaparición de las manadas de lobos. Esta mañana, ha descubierto un gran sitio de caza, limpio y oculto a los ojos de los no entrenados. La investigación de la zona reveló un gran grupo de Trasgos en algunas cavernas ocultas. Se sospecha que los Trasgos han tomado los lobos para complementar su ejército. Tal vez incluso la el entrenamiento y mejora de la caballería de los Trasgos. Os puede llevar a la entrada de la caverna por la tarde o esperar hasta la mañana. Los Trasgos parecen estar activos durante la noche por lo que seguramente dormirán durante la mañana.

¿Cuándo deseáis entrar en la caverna? (Utilizar los resultados de mañana o tarde en base a vuestra decisión)

Habitaciones Únicas

La Perra del líder de la manada

El loseta de la perra es una sala de 6 por 6. Esta habitación es donde Colmillo Desgastado es retenido. Mientras que sea retenido el resto de la manada volera siempre a los Trasgos. Slygo ha dejado algunos Trasgos para que entrenen al nuevo equipo de combate de lobos, por lo que es un buen momento para liberar a la manada..

Preparación

Colmillo Desgastado se encuentra al azar en uno de las cuatro casillas del centro de la habitación. Siempre detectará a los Héroes y atacará de inmediato. Cuatro dagueros trasgos y cuatro espías trasgos también se encuentran en la habitación, Tira su ubicación de forma normal. Debes matar a Colmillo Desgastado para completar la aventura.

Resultado

Colmillo Desgastado tiene una llave de la puerta colgada alrededor de su cuello. Al abrir la puerta se puede ver el resto de los lobos encerrados tras las rejas. Usando una palanca de la sala anterior, abren tanto las puertas de la perra como otra salida de las cavernas. Sin mas dilación la manada se marcha rápidamente por las puertas abiertas, poco después seguís su ejemplo.

El Lobo Colmillo Desgastado

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
6	4	1	5	TdV	5	5	2	0	5

Ley: Combativo, Manada

Ataque: Dientes & Garras(ATQ cuerpo a cuerpo)

Poderes: Ninguno

Descripción: Los lobos son rápidos y fuertes. Son grandes caninos salvajes. El color de su piel suele ser marrón, rojo, gris, blanco, y negro. Los lobos tienen grandes dientes afilados y garras igualmente mortales. Son leales a la manada y siempre cazan a su presa y la combaten hasta la muerte.

Monstruos

Trasgos Dagueros

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

Ley: Combativo, Manada

Ataque: Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

Poderes: Ninguno

Descripción: Los dagueros son la carne de cañón del ejército de pieles verdes y llevan cuchillos o espadas pequeñas como arma principal.

Trasgos Lanceros

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

Ley: Combativo, Manada

Ataque: Lanza (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Pueden atacar diagonalmente.

Poderes: Ninguno

Descripción: Los trasgos lanceros, utilizan lanzas para hostigar al enemigo y mantenerlos ocupados, mientras que otros pieles verdes hacen el trabajo sucio. Los trasgos lanceros rara vez se encuentran en primera línea ya que son muy cobardes.

Trasgos Espías

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
4	4	0	3	1	5	4	3	4	6

Ley: Tirador, Cercano

Ataque: Pequeño Arco (ATQ a alcance 6).

Poderes: Ninguno

Descripción: Los trasgos espías utilizan arcos para alcanzar sus objetivos desde lejos. Llevan capas oscuras que les hacen difíciles de detectar y que también les ofrecen cierta protección en combate. Los espías son astutos trasgos que pueden actuar con otros o en su propio grupo .

Tabla de Vida	
Tirada D6	Resultado
1-3	Nada
4-6	+1 a las siguientes tiradas (acumulativo)
7	Derrotado

Tabla de Localización D8	
Tirada	Localización
1	Pasillo
2	Habitación (6x4) (4 puertas)
3	Intersección T
4	Habitación (6x6) (3 puertas)
5	Habitación (6x6) (4 puertas)
6	Intersección X
7	Esquina Pasillo
8	Habitación de la Fuente (Ver reglas)

Tabla de Puertas D10		
Tirada Mañana	Tirada Tarde	Tipo
1 a 4	1 a 7	Puerta Abierta
5 a 10	8 a 10	Puerta Cerrada (DIF 1)
11 o +	11 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
6	Trampa de Lanza – DIF 1 DES Oculta en el suelo, una placa de presión desencadena un mecanismo que dispara hacia arriba varias lanzas de madera afiladas sobre el incauto aventurero. La trampa realiza un ataque 5d6 (sin defensa), pero puede ser esquivado por completo con un chequeo de DES DIF 1. La trampa afecta a un área cuadrada de 2x1 (puede estar adyacente a una puerta, puede "bloquear" un pasillo), desde el héroe que activo esta trampa, esta trampa se activa de nuevo cada vez que un héroe entra en esa zona. Puede ser desarmada después con un chequeo de DES DIF 1, desde cualquier casilla adyacente a la trampa.

Tabla de Trampas Cofres D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
3 a 4	Aguja Envenenada – DIF 1 ING 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	Runa Explosiva - DIF 1 ING Una runa mágica oculta explota y una ola de fuego sale despedida atravesando la habitación que envuelve todo el mundo. Tira 5d6 contra todo Personaje de la loseta (incluyendo monstruos, si hubiera), se puede resistir el calor o intentar cubrirse (la característica que sea mayor) con un chequeo opuesto de RES o DES. Cada éxito en favor de la trampa produce 1 de daño.

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 de Mañana	Tirada de Tarde	Estado
1 a 4	1 a 2	Dormidos
5 a 6	3 a 4	Desprevenidos
7	5	Alerta
8 o +	6 o +	Emboscada

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

Tabla de Monstruos D6	
Tirada	Monstruos (Cantidad)
1	Trasgos Dagueros (D4)
2	Trasgos Dagueros (D4), Lanceros(2)
3	Trasgos Dagueros (D6), Espías (D4)
4	Trasgos Espías (4)
5	Trasgos Lanceros (6), Espías (2)
6	Trasgos Dagueros (4), Lanceros(4), Espías (4)
7 o +	Trasgos Dagueros (6), Lanceros(5), Espías (4)

Tabla de Tesoros D6 (+4 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	Llave de Puerta (0 de Oro) *Solo por la tarde
6	Gran Llave – Única (vuelve a tirar si salió)
7	Poción de Revivir (50 Oro)
8	Corona de la Sabiduría (100 Oro)
9	Daga Plateada (100 Oro)
10	Amuleto Diente de Lobo (35 Oro)

Tabla de Eventos Aleatorios D6		
Tirada Mañana	Tirada Tarde	Efecto
1	1 a 2	Trasgo Gritón Un trasgo te mira sorprendido, lanza un gran grito y se escurre entre las sombras. Añade 2 a la siguiente tirada de Estado de Atención y añade 1 de la siguiente tirada de Monstruos.
2	3	Cofre Abierto Tira en la Tabla de Tesoros
3	4 a 5	Guardias Espías Coloca cuatro espías en el otro extremo del pasillo.
4 a 6	6	Sin Evento

Tabla de Localizaciones Únicas	
Primera Gran Puerta	La Perrera

Trampa de la Gran Puerta
Explosivos La Gran Puerta tiene una trampa con explosivos. Todos los héroes sufren un ATQ 5 contra un chequeo de DES.

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.
Llave de Puerta	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 despues 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.
Corona de la Sabiduría	Usado por reyes y sacerdotes, esta corona de oro porta una piedra mágica que centra los pensamientos del usuario y le ayuda a concentrarse. El usuario puede añadir +1 a su ING.
Daga Plateada	Algunas criaturas mágicas son alérgicas a la plata. Debe ser cierto, porque un simple corte de esta ligera hoja puede dejar cicatrices en los hombres lobo. Cuando empuñando esta daga en contra una criatura mágica, el portador obtiene un +1 a su tirada de ataque, así como los incrementos por ser de plata.
Amuleto Diente de Lobo	Mientras se lleve este objeto, el héroe puede volver a tirar un dado DEF, pero debe aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el primero.