

El Castillo "Hogar del Grifo" (Nivel 2)

Línea de tiempo
10(8)

La Aventura

El Castillo "el Hogar del Grifo" era la residencia principal de Oerar el Magnífico, que llegó a ser tan poderoso que se convirtió en el Gran Archimago de la Academia de Mágica Llampune. Cuando tomó posesión de su cargo, dejó a cargo del castillo a su sobrino Duran. El Hogar del Grifo es bien conocido por su arquitectura gótica, especialmente por las gárgolas animadas mágicamente, que decoran el edificio y actúan como fuerza de seguridad. Desafortunadamente Duran fue capturado por Garak el Orco y obligado a entregar el castillo y su magia. Brosay, la hija de Durán, logró escapar y alertar a su poderoso tío. Por desgracia, los ejércitos que marchan para tomar el castillo no llegarán hasta dentro de cuatro semanas. Brosay está preocupada, cree que su padre no podrá sobrevivir tanto tiempo y ha puesto una recompensa de 50 de oro para cualquier persona que ayude a rescatar a su padre. ¿Está dispuesto a correr el riesgo?

Habitaciones Únicas

El vestíbulo de la Biblioteca

El loseta del vestíbulo de la Biblioteca es una sala de 6 por 6. Esta habitación es la más protegida de todo el castillo y donde Garak mantiene como prisionero a Duran..

Preparación

Garak está protegido por 6 Trasgos Lanceros, 4 Espías y 2 Gárgolas, tira su localización de forma normal. Debes matar a todos los monstruos en la habitación para completar la misión.

Resultado

Una vez que los monstruos son derrotados, entráis en la Biblioteca y liberáis a Duran. Oerar el Magnífico oye hablar de vuestro valor y ofrece a cada héroe una mejora para su arma. Cada Héroe elige un arma que lleve una raza enemiga. A partir de ahora recibe un +1 ATQ cuando luche contra enemigos de esa raza y con esta arma. El valor del arma se incrementa en un 50 Oro.

Garak el Orco

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
7	6	1	3	TdV	6	4	4	10	6

Ley: Combativo, Cercano

Ataque: Espada (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

Poderes: Ninguno

Descripción: Los orcos son una raza brutal y salvaje de humanoides de piel verde. Se deleitan en la guerra y la violencia. Les falta parte de la inteligencia superior de otras razas, pero son astutos e inteligentes en la búsqueda de nuevas formas de provocar el Caos.

Monstruos

Trasgos Daqueros

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 daqueros 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.

Gárgolas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	Oro	EXP
6	7	2	6	1	5	3	4	0	6

Ley: Combativo, Manada

Ataque: Golpear (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

Poderes: Volar: La gárgola es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.

Forma de piedra: Cuando aparecen, la Gárgola está en forma de piedra y recibe una bonificación de +2 a DEF hasta que realice su primera acción.

Ataque sorpresa: Si se ataca en el mismo turno que deja en el que desactiva la forma de piedra, la Gárgola gana un +1 a ATQ.

Descripción: Las gárgolas son estatuas de piedra aladas, que han sido animadas para proteger templos del malignos y torres mágicas. Son bastante comunes las estatuas que se parecen a las auténticas gárgolas, por lo que pueden sorprender a sus objetivos. Asesinos despiadados, su aspecto recuerda los demonios.

Tabla de Localización D6	
Tirada	Localización
1	Pasillo
2	Habitación (6x6) (2 puertas)
3	Intersección X
4	Habitación (6x6) (3 puertas)
5	Habitación (6x6) (4 puertas)
6	Fuente (ver reglas)

Tabla de Puertas D8	
Tirada	Tipo
1 a 4	Puerta Abierta
5 a 6	Puerta Cerrada (DIF 1)
7	Gran Puerta*
*Se convierte en puerta abierta tras descubrirse la primera Gran Puerta	

Tabla de Trampas Puertas D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
4 a 6	Trampa de Explosión Flamígera - DIF 1 DES Oculta alrededor de la puerta, 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 Monstruos D6	
Tirada	Monstruos (Cantidad)
1	Trasgos Dagueros (D4), Gárgola (1)
2	Trasgos Dagueros (D4), Lanceros(2), Gárgola (1)
3	Trasgos Dagueros (D4), Espías (D4), Gárgola (2)
4	Trasgos Espías (4), Gárgola (1)
5	Trasgos Lanceros (6), Espías (2), Gárgola (2)
6	Trasgos Dagueros (4), Lanceros(4), Espías (4)

Tabla de Trampas Cofres D6	
Tirada	Tipo
1 a 3	Ninguna
3 a 4	Trampa de Gas Venenosas - DIF 1 ING Un pequeño compartimiento está oculto dentro de la cerradura listo para liberar gas venenoso sobre el incauto aventurero. Una vez activado, el gas realiza una tirada de ataque de 4d6 contra el héroe que abrió el cofre. Tira RES en lugar de DEF, si sufre al menos un punto de daño, es envenenado: Hasta que no abandone la mazmorra o se cure al menos 1 punto de VIDA, sufre una penalización de -1 en todas sus características.
5 a 6	Trampa de Abismo - DIF 1 ING Con un paso en falso, un mecanismo abre un hoyo bajo EL Héroe, y debe actuar rápidamente para saltar hacia un sitio seguro. La trampa afecta a todos los personajes en una zona de 2x2 centrada en el héroe, y todo el que este afectado debe realizar un chequeo de DES DIF 2 para saltar a una casilla adyacente de su elección (se elige al azar en el caso de los monstruos). Si no lo consigue, el personaje sufre 1 punto de daño y queda atrapado en el foso. Los personajes dentro del abismo solo pueden atacarse unos a otros y deben usar una acción para salir de él. El abismo no puede ser cerrado y debe quedar registrado en el Mapeador.

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 (2)

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

Tabla de Tesoros D10 (+4 en cofres cerrados)	
Tirada	Tesoros
1	5 monedas de Oro
2	Gema Roja (10 Oro)
3	Gema Marrón (15 Oro)
4	Gema Amarilla (30 Oro)
5	Poción Curativa (25 Oro)
6	Poción de Revivir (50 Oro)
7	Gema Rosa (75 Oro)
8	Gema Púrpura (105 Oro)
9 a 10	Gran Llave – Única (vuelve a tirar si salio)
11	Varita de Fuego
12	Casco Dragón
13	Botas de Velocidad
14	Anillo de Protección

Tabla de Localizaciones Únicas	
Primera Gran Puerta	El vestíbulo de la Biblioteca

Trampa de la Gran Puerta	
Hechizo de Origen La gran puerta tiene una sencilla runa de teletransporte. Todos los héroes de la loseta realizan un chequeo de RES DIF 2 si alguno falla, vuelve a la loseta de salida.	

Tabla de Eventos Aleatorios D6	
Tirada	Efecto
1	Hechizo de Alerta de Intruso Todos los cofres para la aventura quedan cerrados (Cofres:DIF 1), si sale este evento de nuevo trata lo como si no hubiera evento.
2	Tesoro Escondido El héroe que descubrió el pasillo, tira en la tabla de tesoros (Vuelva a tirar si sale una gran llave).
3 a 4	Guardia Gárgola Coloca una gárgola en el extremo más alejado del pasillo.
5 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 Revivir	Objeto de un solo uso. Cuando se utiliza en un héroe muerto, revive con 1d4 de VIDA sin superar su valor máximo.
Varita de Fuego	Haz una tirada de ataque usando MAG, en lugar de ATQ, para lanzar una pequeña bola de fuego contra un oponente hasta 6 casillas de ti. El objetivo sufre una penalización de -1 a su tirada de DEF. Si sacas una pifia, la Varita queda agotada y no se puede utilizar para el resto de la aventura.
Casco Dragón	Este temible casco de acero negro, parece caliente al tacto, pero no cuando te lo pones. El usuario sufre un punto de daño menos cuando es golpeado por ataques y hechizos de fuego.
Botas de velocidad	Botas de tela gruesa, usadas por los espías de una tierra lejana, estos zapatos aumentan la velocidad de su usuario. Estas botas hacen que el héroe se mueva más rápido, lo que le permite mover una casilla adicional en cada movimiento que haga.
Anillo de Protección	Los magos suelen llevar estos anillos en lugar de una armadura pesada y escudos, por lo que sus manos están libres para lanzar hechizos. El anillo otorga un +1 a DEF, o +1 a cualquier característica para defenderse de hechizos hostiles.