

La Aventura

Mientras viajan al siguiente pueblo, ven un guerrero gravemente herido mientras intenta rescatar a una doncella de una manada de osos sangrientos. Después de matar y espantar a los osos sangrientos, transportáis al malherido guerrero al pueblo. Los gritos de angustia de la doncella, se dejan escuchar en todo el pueblo, cuando el guerrero muere a causa de las heridas.

El sacerdote local, impresionado por las historias que cuenta la doncella sobre el valor del guerrero, os habla de una sala de curación que se encuentra en unas ruinas cercanas. Sin embargo, un Trol lo ha convertido en su hogar y mata a cualquiera que intenta entrar. Por si fuera poco, un grupo de Orcos y Trasgos también moran allí y lo están utilizando como refugio y base de operaciones para atacar las carreteras cercanas. La Guardia no tiene la fuerza necesaria para luchar contra el Trol, por lo que se limitan a patrullar las carreteras locales para tratar de mantener a raya a los Orcos y Jinetes Trasgos.

Si queréis salvar la vida del guerrero, debéis llevarlo a la sala de hoy, o de lo contrario su alma se perderá para siempre. La Guardia han acordado proteger el cuerpo del guerrero y seguiriros a distancia mientras limpiáis las ruinas.

¿Estás preparado para semejante tarea?

Habitaciones Únicas

Habitación del Sarcófago

La habitación sarcófago es la guarida de Dorg el Trol y se necesita de una Gran Llave para entrar.

Preparación

Dorg se encuentra en el centro de la sala, de pie al lado del sarcófago. 6 Trasgos Lanceros, 4 Espías y 6 Orcos también se encuentran en la habitación, tira su ubicación de forma normal. Debéis matar al Trol para completar la misión.

Resultado

Una vez Dorg el Trol ha muerto, recuperáis el cuerpo del Guerrero y lo poneis en el sarcófago. En cuestión de segundos veis como comienza a respirar y abre los ojos. Lo ayudáis a salir de las ruinas y lo escoltáis de regreso al pueblo donde los lugareños os dan la bienvenida con aplausos y alabanzas.

Dorg el Trol

| ATQ | DEF | MAG | MOV | VIDA | RES | DES | ING | Oro | EXP |
|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 7 | 1 | 3 | TdV | 4 | 3 | 2 | 12 | 6 |

Ley: Combativo, Vengativo

Ataque: Porra Gigante (ATQ Cuerpo a Cuerpo). El efecto del ataque se aplica a la casilla objetivo y una adyacente

Poderes: Ninguno

Descripción: Los Trols son los mas grandes de los Pielés Verdes. Sin embargo, su piel de roca no siempre muestra el pigmento verde y generalmente son de color gris claro. Los trols son muy estúpidos, por lo que necesita que alguien les ayude a comenzar la batalla.

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.

Orcos

| ATQ | DEF | MAG | MOV | VIDA | RES | DES | ING | Oro | EXP |
|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 7 | 6 | 1 | 3 | 1 | 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.

| Tirada D6 | Resultado |
|-----------|---|
| 1-3 | Nada |
| 4-6 | +1 a las siguientes tiradas (acumulativo) |
| 7 | Aturdido un turno |
| 8+ | Derrotado |

| Tabla de Localización D8 | |
|--------------------------|------------------------------|
| Tirada | Localización |
| 1 | Pasillo |
| 2 | Habitación (6x6) (1 puerta) |
| 3 | Esquina |
| 4 | Intersección T |
| 5 | Habitación (6x6) (2 puertas) |
| 6 | Habitación (6x6) (3 puertas) |
| 7 a 8 | Habitación (6x6) (4 puertas) |

| Tabla de Puertas D12 | |
|----------------------|------------------------|
| Tirada | Tipo |
| 1 a 6 | Puerta Abierta |
| 7 a 12 | Puerta Cerrada (DIF 1) |
| 13 | 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 5 | Hacha Balanceante – DIF 1 DES Un enorme hacha o guadaña cae desde el techo, ¡y describe un arco por encima de la cabeza de los Héroes! Haz una tirada de ataque 5d6 contra todos los personajes en una línea de 5 casillas, cuyo centro es el héroe desde el que activo la trampa. Tira 1d6: con un número par, pasa horizontalmente; en caso contrario pasa en vertical. Cada héroe en la trayectoria de la hacha tira su DEF como siempre. |
| 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 7d6 (sin defensa), pero puede ser esquivada por completo con un chequeo de DES DIF 2. La trampa afecta a una 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 2, desde cualquier casilla adyacente a la trampa. |

| Tabla de Monstruos D6 | |
|-----------------------|--|
| Tirada | Monstruos (Cantidad) |
| 1 | Trasgos Dagueros (D4) |
| 2 | Trasgos Dagueros (D4), Lanceros(2) |
| 3 | Orcos (D6), Trasgos Dagueros (D6) |
| 4 | Trasgos Espías (4) |
| 5 | Orcos (6), Trasgos, Espías (2) |
| 6 | Orcos (4), Trasgos Lanceros(4), Espías (4) |

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

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

| Tabla Estado de Atención D6 | |
|-----------------------------|---------------|
| Tirada | Estado |
| 1 a 2 | Dormidos |
| 3 a 4 | Desprevenidos |
| 5 a 6 | Alerta |
| 7 o + | Emboscada |

| Tabla de Trampas Cofres D6 | |
|----------------------------|---|
| Tirada | Tipo |
| 1 a 3 | Ninguna |
| 4 a 5 | 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. |
| 6 | Estúpida bomba - DIF 1 ING Una runa mágica oculta aparece en el cofre, brillando y maldiciendo al héroe que trataba de forzarlo. El héroe tiene su ING y RES reducida en 1 |

| Tabla de Tesoros D8 (+2 en cofres cerrados) | |
|---|--|
| Tirada | Tesoros |
| 1 | 20 monedas de Oro |
| 2 | Poción Curativa (25 Oro) |
| 3 | Poción Curativa (25 Oro) |
| 4 | Gema Amarilla (30 Oro) |
| 5 | Gema Naranja (50 Oro) |
| 6 | Poción de Revivir (50 Oro) |
| 7 | Perdición de Pieles Verde(200 Oro) |
| 8 | Gran Llave – Única (vuelve a tirar si salio) |
| 9 | Capa de Plumas (75 Oro) |
| 10 | Varita de Fuego (150 Oro) |

| Tabla de Localizaciones Únicas | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Primera Gran Puerta | Habitación del Sarcófago |

| Trampa de la Gran Puerta | |
|--|--|
| Hechizo Empequeñecer La Gran Puerta tiene una trampa con un hechizo de protección. Todos los héroes un D6 por cada uno de sus objetos incluyendo Armadura y Armas. Por cada resultado 4+ el objeto es miniaturizado y no podrá ser usado hasta que salgan de las ruinas. | |

| Tabla de Eventos Aleatorios D6 | |
|--------------------------------|--|
| Tirada | Efecto |
| 1 | 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. |
| 2 | Pasadizo Secreto Cambiar el tipo de pasillo a uno con una conexión extra: Pasillo a Intersección T Esquina a Intersección T Intersección T a Intersección X |
| 3 | Guardia Orca Coloca cuatro orcos en el extremo más alejado del pasillo. |
| 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 Revivir | Objeto de un solo uso. Cuando se utiliza en un héroe muerto, revive con 1d4 de VIDA sin superar su valor máximo. |
| Perdición de Pieles Verde | Del aspecto de una espada normal, su poder mágico le permite herir a cualquier pieles verdes. El portador de esta arma gana una bonificación de +3 a su tirada de ataque. |
| Capa de Plumas | Hecho con plumas de águila por artesanos, esta capa otorga una precisión excepcional a su portador. El usuario recibe un +1 a atacar con armas cuerpo a cuerpo o arrojadas. Las armas de proyectiles, como arcos, no se ven afectadas. |
| 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. |