



FAN



90'-120'



Los ojos del Horror.

Los ojos, esos ojos... no podía sacárselos de la cabeza, vacuos, perdidos, planos. Unos ojos que evocaban los horrores que pasaron ante ellos. Y el muñón... un muñón donde debería haber un brazo, un muñón cauterizado, seguramente con una brasa o un cuchillo al rojo, en lugar del brazo que había sido devorado y quemado para evitar la muerte del propietario, la carne fresca siempre es más sabrosa que la muerta...

En los últimos meses habían aparecido varios restos de personas devoradas en las montañas cercanas. Se sabía de tribus de Goblins que se habían

aposentado en las cuevas y antiguas minas de la zona, pero este tipo de actos indicaban que algo más retorcido que los Goblins andaba por el lugar, la cauterización indicaba un pensamiento más elaborado e inteligente que el que los goblins solían tener. Por eso algunos aventureros habíamos acudido a la llamada para intentar arrojar luz sobre estos sucesos y, si era posible, acabar con ellos.

Todas esas visiones y pensamientos se agolpaban en su mente ahora que estaban a las puertas de un viejo complejo abandonado, excavado en la roca para alojar a los que en su día construyeron el acueducto que atravesaba la cordillera hacia la ciudad, y, en cuyas inmediaciones, se había encontrado al pobre diablo manco. Al preguntarle no les había podido decir ni una palabra, pues era como si le hubieran borrado la mente dejándolo, quizás por suerte para él, en un estado de babeante idiocia.

La entrada se abría oscura y ominosa, amenazante. Con un suspiro, apretó fuertemente la antorcha en su mano, "La mitad del trabajo está en empezar" - se dijo, y siguió al resto del grupo que desaparecía ya en las negras fauces de la montaña...

MISIÓN: Acabar con el líder de Mazmorra.

FACCIÓN: Tribus Goblins, Criaturas fantásticas diversas.

ELEMENTOS ESPECIALES

- a Aventurero muerto b Estanque mágico c Precipicio
- d Sección inundada e Portal de teletransporte.

MOBILIARIO

- 1 Cajas y barriles 2 Mesa de Hechicería.

OTROS ELEMENTOS

- 1 Puerta secreta. 2 Foso. 3 Cofre. 4 Cofre abierto.
- 5 Pasarela.

LIDER

- 1 Mil ojos.

Losetas

13A_c, 21A_e, 11B_g, 22A_e, sq2x1, emb_3,
41A_h, 11B_g, 12A_c, 34A_e, 24A_f, 33B_e,
30A_e, 07A_c, 01A_a.

REGLAS ESPECIALES

-Los goblins de este escenario tienen todos la habilidad "Berserker" excepto los tiradores que tendrán "Estúpido"-. Cuando el Líder del escenario muera, se verán libres del control mental y huirán confundidos. Perderán también todas estas habilidades extra.

-Las Brujas que aparecen en el mapa de la versión web representan el perfil fanmade "Nothic" incluido en esta hoja de aventura. Cada vez que se deba poner un personaje con el comportamiento de hechicero, se desplegará un Nothic en su lugar. Cuando aparezca uno, los héroes oirán en su cabeza un requerimiento de magia o de carne fresca. Así, tanto el Nothic como los goblins se retirarán del juego si se le da un objeto mágico o uno de los mercenarios o animales del grupo. Si se elige la segunda opción, el grupo completo cambiará su alineamiento a maligno, si no lo era ya, para el resto de la campaña.

-Con JOA sacar una carta de encuentro a parte del resultado del dado de escenario en las salas grandes que no sean la principal.

-Tras matar al líder, todos los Goblins que aparezcan serán normales.

CONCLUSIÓN

⦿ Misión conseguida:

- 1px si se consigue realizar la misión en el primer intento.
- 1px si consiguen más puntos de logro que el J.O.
- 1px si derrotan a la Gran Criatura y abren todos los cofres.

⦿ Misión fallida:

- Puedes volver a intentar la misión con la ayuda de un Mercenario Humano



* La habitación inundada lo está con aguas profundas.

