

LA AVARICIA

(De 1 a 4 jugadoras)

HISTORIA

Cuando estabais en la taberna del Mamut Borracho, una goblin contaba la historia de la mazmorra de Keling. Decía que Keling era un lagarto gigante, con miles de dientes afilados y un poder abrumador. También decía que era un gran amante de los tesoros, y de la sangre, y que en su mazmorra, que se encuentra a unos pocos kilómetros al norte de las Montañas Troll, podía encontrarse un gran tesoro, la diadema real. Sí, habéis oído bien, la diadema que fue arrebatada a la reina elfa en la batalla por la defensa de su reino.

Vosotras sois un grupo de cuatro, y la verdad, no sois muy experimentadas en esto de las mazmorras, ni en las aventuras, ya que lleváis poco tiempo en esto. Pero al escuchar lo de la diadema vuestros ojos se cruzaron y os leísteis la mente "vamos a por ella". No terminó de contar la historia y ya os pusisteis en marcha. Lástima, si hubieseis esperado unos minutos más podríais entender las dificultades de aquella horrible mazmorra. Ahora os debéis enfrentar a un lugar desconocido y lleno de enemigos feroces.

PERSONAJES

Sois 4 personajes y entre todas tenéis 40 de experiencia a gastar a vuestro antojo antes de empezar, porque dentro de la mazmorra no podrías gastar la experiencia. No es necesario que todos los personajes lleven armas ni nada, hacerlos como queráis.

MISIÓN

Encontrar el cofre que esconde la diadema y salir de la mazmorra con la diadema. Da igual cuantos personajes salgan, la diadema debe salir.

DADOS

Necesitarás dados de 4, 6 y 8 caras.

MEDIDAS DE LA MESA

La mesa debe de ser amplia. Elige una mesa grande o ve al suelo a jugar. La recomendación es 50cm de ancho 90cm de alto (o al contrario)

ENEMIGOS

Nivel 1 (trasgos): MP: 4 AP:4

Nivel 2 (arañas): MP: 5 AP: 4 Pueden atacar a 1 pulgada de distancia

Nivel 3 (cubos gelatinosos): MP: 4 AP: 4 si te gana te engulle y te mata.

Nivel 4 (hombres lagarto): MP: 6 AP:6

Enemigo final (Keling): MP: 0 AP: 6 Ataca a 4 pulgadas de distancia, no se puede mover ya que aparecerá alguna vez para atacar y listo.

PROBABILIDAD DE ENEMIGOS

Se tira con un dado de 6 caras. Saldrá D6+1 al principio.

Nivel 1: 1-2

Nivel 2: 3-4

Nivel 3: 5

Nivel 4: 6

Enemigo final: 6 dos veces. Cuando salga el 6 tira de nuevo, si sale el 6 ataca a todos los jugadores estén donde estén, si no sale el 6 aparecen los de Nivel 4.

RESPAWN

El mapa empieza con 3 respawns. Cada puerta que se abre sumará +1 al dado que haga la tirada para ver cuántos enemigos salen. Pueden llegar a ser D6+4 si fallas de tesoro, ten cuidado con eso.

PUERTAS

Las puertas no se abrirán accionando, sino que deberás atacar. Las puertas tienen un AP de 4.

TESOROS

En el mapa hay 4 tesoros cada uno dentro de una sala. Dentro de uno de ellos está la diadema, pero no sabréis en cual está. Para ello debéis coger 4 cartas, las que queráis, y asignar a cada una de ellas estas opciones:

1. Diadema
2. D4 arañas
3. Espada corta o arco corto (a elección tuya)
4. Se activa la trampa

Cuando ya estén asignadas junta las cartas y baraja haciendo un mazo pequeño.

Cuando vayas a abrir un cofre, para ello debes gastar una acción de accionar, coge

la primera carta que esté en el mazo, esa será lo que contenga el tesoro. Después descarta esa carta y sigue sacando las demás cartas del mazo.

TRAMPA

La trampa se activa con uno de los tesoros. Esta trampa trata de una pared de pinchos que derrumba una de las salas del tesoro, de manera aleatoria tira 1D4 para saber cual es. Dentro de esa sala todo será destruido, enemigos, aliados y el tesoro. Si el tesoro no estaba descubierto en la sala derrumbada coge la primera carta del mazo y descartala sin mirar. No debéis saber si estaba la diadema dentro o no.

DIADEMA

Cuando obtienes la diadema tu AP aumenta a 6, también recuperas tu vida. Solamente le pasara esto a quien consiga la diadema. El problema es que todos los enemigos irán a por la portadora de la diadema.

Si el enemigo se choca contra un personaje tuyo deberá luchar, pero si puede esquivarte e ir directamente a por la portadora, lo hará sin dudar. Todos los enemigos reciben +1 a su MP

OBSTÁCULOS

Necesitarás hacer 4 salas que obtengan una puerta y una pared que no podrá ser saltada ni escalada. Por la sala deberás poner algunos obstáculos que sí que podrán ser saltados o escaladas (mirar el mapa del final).

MODO COMPETITIVO

Este reto se puede usar de modo competitivo. Antes de empezar podréis hablar entre vosotras para hacer equipos, sin que nadie sepa cuál es vuestro verdadero equipo. El único equipo que vale es el que ha firmado un contrato (podéis firmar contratos mucho antes de empezar la partida para que haya tensión). No podréis atacaros entre vosotras, pero sí que podéis coger la diadema y huir del lugar. Gana el equipo que salga entero, así que debes cuidar a tu equipo si quieres ganar.

