

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES

~La tumba de Mordak~

Tira primero 1d20	1 - 12	13 - 18	19 - 20
Y después otro 1d20	Encuentro de nivel 1	Encuentro de nivel 2	Encuentro de nivel 3
1 - 2	Lobo	Espectro (2)	Esqueleto (4)
3 - 4	Rata gigante (2)	Araña del hielo (2)	Rata gigante (6)
5 - 6	Araña del hielo	Esqueleto (2)	Araña del hielo (4)
7 - 8	Leopardo de las nieves	Constructo mediano	*Matón Goblin (4)
9 - 10	Esqueleto	*Matón Goblin (3)	*Arquero Goblin (4)
11 - 12	Constructo pequeño	*Arquero Goblin (2)	*Bárbaro Goblin (1)
13 - 14	Diablillo	Minotauro	Devorador
15 - 16	*Matón Goblin	Esqueleto (4)	Minotauro (2)
17 - 18	*Arquero Goblin	Vampiro	Demonio mayor
19 - 20	Minotauro	Devorador	Demonio mayor

*En las inmediaciones de la localización de la tumba de Mordak moran unas extrañas criaturas que llaman a si mismas “Goblins”. Su origen es desconocido hasta la fecha pero por lo que se sabe se organizan en tribus que compiten entre sí saqueando y robando todo lo que pueden.

En términos de juego, los Goblins tienen las mismas características que los soldados, por lo que un matón Goblin tendrá los atributos básicos de un matón. Como comportamiento adicional, si un Goblin no se encuentra trabado en combate y tiene dentro de su rango de visión un marcador de tesoro ya sea estacionado en el tablero o en manos de otra miniatura, deberán mover hacia dicho marcador entrando en combate con toda miniatura controlada por un jugador que se cruce en su camino.

Si al comenzar su turno, un Goblin tiene un marcador de tesoro a 5cm o menos de él, no moverá, pero combatirá/disparará normalmente.

Además de estas reglas, los Goblins no disminuyen su rango de visión debido a la oscuridad de las profundidades ya que sus ojos están más que acostumbrados a la carencia de luz.



© 2011 Fantasy Flight Games