



5

CANCIÓN DE BRONCE

ACTO PRIMERO

1ª AVENTURA DEL COMPENDIO "LEYENDAS ENTRELAZADAS"

TABERNA
-LA VELOZ-

INTRODUCCIÓN

Esta aventura es la primera parte de una serie de 4 historias breves que componen una pequeña campaña donde los jugadores y los **DM** van a tener la oportunidad de escribir el futuro y el devenir de los acontecimientos de estas aventuras. Este futuro no sólo se verá marcado por la decisión de un grupo de juego, sino que entre todos forjaremos el destino de esta historia.

Si como grupo queréis formar parte de esta **Leyenda Entrelaza**, será importante que al final de la aventura el **DM** rellene un formulario con una serie de preguntas que girarán en torno a algunos hechos de la aventura. Por ejemplo, en alguna de las aventuras podrías encontrar una pregunta sobre si un **PNJ** sobrevivió a un determinado combate o no.

Pasado un tiempo recopilaremos los resultados de toda la gente que haya jugado esta aventura y que haya registrado sus datos en el formulario que encontrarás al final de esta aventura. Así, tomaremos las decisiones y acontecimientos más frecuentes de entre todos los registros que tengamos y estos pasarán a ser los sucesos canónicos para las siguientes aventuras. Así, por ejemplo, si un **PNJ** muere en el 63% de las partidas, este estará muerto canónicamente y en la siguiente aventura estará muerto para todo el mundo.

Además, al completar el formulario, se dará una puntuación para el grupo y la posibilidad de entrar en un ranking donde podréis comparar puntuaciones con otros grupos que han jugado la misma aventura. Este ranking será visible a través del canal de [Discord de infrecuentes](#) y aquellos grupos que tengan las mejores puntuaciones serán nombrados en siguientes entregas de Aventuras Entrelazadas. Las puntuaciones no estarán determinadas exclusivamente por completar ciertos objetivos ni tampoco por jugar mejor o peor. Muchos de los elementos que puntuarán podrán ser totalmente absurdos e intrascendentes. Además, estos objetivos permanecerán ocultos tanto para los jugadores como para los **DM** hasta pasado el momento en que hagamos públicos los resultados canon de la aventura, momento en que también liberaremos cómo se puntuaba la aventura.

IMPORTANTE

Los jugadores comienzan la aventura al nivel 3 y tras finalizar subiran directamente hasta el nivel 5.

PRESENTACIÓN DE LA AVENTURA

Mientras el grupo de personajes se encuentra viajando en busca de una nueva aventura, se darán de bruces con un gran peligro del cual deben huir si quieren salvar sus vidas. En el momento de mayor peligro aparecerá la **Taberna La Veloz**, una taberna llena de magia y misterio construida nada más y nada menos que sobre el caparazón de un enorme **Zaratan**.

La Veloz se dedica a vagar entre los planos en busca de aventureros dispuestos a ayudar a quienes lo necesitan, ya sea resolviendo misterios, enfrentándose a terroríficas criaturas o simplemente, que quieran ir más allá de lo conocido.

Durante esta aventura introductoria los jugadores conocerán a los trabajadores e integrantes de la taberna, les echarán una mano con la clientela y deberán resolver un pequeño asunto con otro grupo de aventureros desaparecidos. Finalmente ocurrirá un suceso catastrófico que dará pie al inicio de la segunda aventura.

ANTES DE EMPEZAR LA AVENTURA

Esta primera parte de la aventura está totalmente enfocada para detallar la información que el **DM** debe transmitir a los jugadores. Por tanto, céntrate completamente en esta pequeña narrativa antes de dar pie a los jugadores y de que puedan interpretar a sus personajes.

Antes de nada, los jugadores deberán elegir una de las siguientes ciudades, esta será la ciudad a la que se están dirigiendo:

“Al elegir una ciudad también eligen la criatura que les va a estar persiguiendo, pero ellos no deben tener esta información”

- **Waterdeep:** Gigante de escarcha
- **Baldur's Gate:** Diablo de la cadena
- **Neverwinter:** Hidra
- **Loudwater:** Tyrannosaurus Rex

UN ATERRIZAJE FORZOSO (CAP.1)

LEE LA SIGUIENTE INTRODUCCIÓN

Os encontráis cerca de “**La ciudad elegida**”, os dirigáis hacia allí con el objetivo de encontrar algún trabajo con el que ganar unas cuantas monedas de oro, el único problema es que ahora mismo más que encontrar un trabajo lo que os interesa es salvar el pellejo, pues estáis huyendo por vuestras vidas tras ver cómo “**La bestia correspondiente**” ha destruido la caravana que tenáis justo delante y ahora os está persiguiendo a vosotros.

Mientras huís despavoridos, “**La bestia correspondiente**” se acerca inexorablemente, sus pisadas resonando cada vez más cerca. El destino parece sentenciaros a morir en el camino, vuestros nombres condenados al olvido eterno. Hasta que, de repente, como si el cielo se volviera de cristal y se resquebrajara, una enorme grieta se abre justo frente a vosotros a unos cientos de metros de distancia. De la grieta emerge a toda velocidad lo que parece ser una gigantesca tortuga, dirigiéndose directamente hacia el suelo, justo en el lugar donde os encontráis.

Aunque por poco lográis evitar ser aplastados por la colosal criatura, el impacto del aterrizaje levanta una densa nube de polvo que oscurece la visión durante unos instantes. Cuando la nube se disipa por completo, descubrís que la criatura que os perseguía no ha corrido con la misma suerte; yace completamente sepultada bajo la imponente figura caída del cielo. Frente a vosotros se alza ahora una gigantesca criatura con apariencia de tortuga, llevando sobre su caparazón un edificio que resulta ser nada más y nada menos que una taberna.

Desde lo que parece una especie de torre de control de la que salen dos grandes cadenas que aparentan ser las riendas de la tortuga, aparece Helga, una mediana anciana y risueña

“Helga dice: *Disculpad las molestias, estaba un poco distraída en mis propios pensamientos y no me di cuenta de que estabais ahí abajo jejejeje, ¿Estáis todos bien?”*

Tras esto, la gigantesca tortuga comenzará a enterrarse en el suelo quedando completamente camuflada bajo la tierra y dando la sensación de que la taberna ha estado ahí siempre.

Helga les invitará a entrar en la taberna para descansar y comer algo ya que parecen muy cansados.

En el interior de la taberna se encuentra el resto de integrantes de esta, **Grunt, el martillo**, un enorme goliath que se encarga de la barra, **Spicey Ozzier**, un tielfing un tanto cascarrabias que se encarga de la cocina y **Drakka Manodura**, una orca bastante simpática, que se encarga de llevar la comida y la bebida a las distintas mesas, todos ellos están ahora mismo colocando las sillas y las mesas que parecen haberse movido un poco tras el aterrizaje.

Aquí probablemente los jugadores tengan muchas preguntas sobre qué es todo esto y será **Helga** quien se encargue de contestar todas sus dudas sin llegar a concretar demasiado en sus respuestas, mientras, el resto preparan unas bebidas y algo de comer para ellos.

POSIBLES PREGUNTAS

¿Quiénes son y a que se dedican? Son un grupo de aventureros retirados que ahora se dedican a vagar por el mundo junto a la taberna ofreciendo comida y cobijo a todo aquel que lo necesite, ayudan a las personas en apuros a encontrar aventureros que les puedan solucionar sus problemas y a los aventureros a encontrar nuevos trabajos y misterios que resolver.

¿Cómo han aparecido aquí? Sobre esta pregunta Helga no arrojará demasiada información, simplemente les dirá que normalmente se desplazan por tierra, pero muy de vez en cuando viajan a través de grietas en el espacio para llegar a lugares más alejados.

¿Cómo abren esas grietas? La respuesta que les puede dar es simplemente, magia de teletransportación muy avanzada.

La verdadera respuesta es que la taberna posee una **gema** que les fue otorgada en el pasado por una deidad como recompensa por sus hazañas ayudando a preservar la paz en el mundo, esta gema les permite levitar, teletransportarse e incluso viajar entre planos y universos paralelos, esta información no es algo que suelen revelar a nadie que acaban de conocer.

UN TRABAJO SEGURO (CAP.2)

Tras una reconfortante comida y un rato de conversación fuera de la taberna comenzarán a escucharse voces en el exterior. Si se asoman a echar un vistazo podrán ver una multitud de gente que se agolpa fuera de la taberna, procedentes de la ciudad cercana a la que se estaban dirigiendo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

La taberna es bastante conocida por estos lugares tanto por los locales como por los aventureros, así que no es raro que la gente se amontone en la entrada para intentar conseguir un hueco dentro.

Ante la llegada de tanta clientela, el personal de **La Veloz** se dispone a dar el mejor servicio posible, pero saben de sobras que, si toda esa gente entra a la vez, tendrán un serio problema en la cocina. Por tanto, van a necesitar que alguien salga al exterior y gestione la llegada de gente de la mejor manera. Para ello, pedirán a los aventureros que se queden en la puerta para hacer de filtro de quién entra y quién no.

Los clientes de **La Veloz**, si bien se podría decir que no son selectos, sí que deben cumplir un criterio: deben de ser, obligatoriamente, aventureros.

Además, no se permite la entrada a niños ni a gente que solo venga a husmear.

Para introducir esto, puedes interpretarlo como quieras, pero una opción puede ser que sea la propia Helga la que se acerque a los aventureros y les diga con tono nervioso:

INTERPRETANDO A HELGA

“Lo cierto es que después del aterrizaje tan aparatoso que hemos tenido no tengo demasiado claro que lo tengamos todo listo. Las bandejas y las sartenes están por todas partes y creo que he visto un bloque de mantequilla pegado en el techo... ¡Qué desastre! Bueno, a ver si nos echáis una mano... Os propongo algo. ¿Qué os parece hacer de porteros durante un rato? Solo tenéis que encargáros de que los aventureros, y solo los aventureros, vayan entrando poco a poco. Así iremos arreglando la cocina y preparando el servicio. A cambio os dejaremos descansar aquí el tiempo que queráis... y venga va... os daremos unas cuantas piezas de oro. Pero ahora venga... Fus, fus... rápido... que ya están entrando.”

Es **muy importante** que los jugadores acepten esta misión, así que, si lo ves necesario, puedes modificar la recompensa para que atraiga el gusto de los jugadores lo suficiente como para aceptar.

Ante la puerta de La Veloz hay cientos de personas deseosas de ver este extraño lugar y desde luego, muchos de ellos no tienen pinta de haber vivido muchas aventuras. Esta misión puede durar el tiempo que quieras, pero el ideal es que vayas narrando cómo pasa el tiempo y cómo van dejando entrar o no a determinadas personas. Dejamos a continuación cuatro personajes que deberías meter en tu partida ya que puede que alguno sea importante en el futuro, en especial, **Draoi, el mago naranja**.

Además de estos, te invitamos a que tú también añadas a tus propios personajes, pero los esenciales para la aventura son los que se muestran a continuación en la siguiente página.

Una vez hayan pasado varias horas, el servicio de **La Veloz** estará ya trabajando con normalidad y la gente ya irá entrando y saliendo al ritmo habitual, llegando incluso a disolverse la multitud que había fuera prácticamente por completo. Cuando esté cayendo la tarde, Helga saldrá a dar las gracias a los jugadores y les invitará a entrar para recibir la merecida recompensa.

RECOMPENSA

100 monedas de oro además de comida, bebida y alojamiento para varios días.

GOB EL GOBLIN

Gob el goblin es, evidentemente, un pequeño gnomo que ha perdido absolutamente la cabeza y la noción del tiempo y del espacio, además de que carece de una percepción real de sí mismo. No sabe dónde está, pero tampoco sabe de dónde viene ni a dónde iba. Se limita a ser y estar y lo cierto es que esta enorme taberna que se encuentra ubicada a lomos de un enorme ser que se parece a una tortuga ahora es su mayor fijación. Tiene el cabello rosa y un largo bigote aceitado. Al cinto lleva multitud de pócimas e inhaladores que parece que ya ha usado en algún momento.

Interpretar a Gob el goblin: El caos debe ser tu método de expresión. El objetivo del pequeño Gob es entrar en la taberna porque es lo más grande y épico que ha visto en los últimos cinco minutos. Para ello, tratará de persuadir a los jugadores con todos los métodos imaginables por su pequeña cabeza. Por tanto, tratará de pedir el acceso con grandes argucias como pidiéndolo por favor o diciendo “porfi” muchas veces seguidas. En el probable caso de que el grupo lo rechace y no le deje entrar a La Veloz, se irá, pero volverá al cabo de dos entrevistas. Ahora lucirá el cabello de otro color (verde, por ejemplo) y el bigote ahora será una perilla. Se presentará como “Gnom, el orco”, pero claramente será la misma persona. Si acaba accediendo a la taberna se quedará en una esquina, claramente desorientado.

CONDE RIK DE KONSTNAR

Alto, esquelético, con una cara realmente golpeable y con unos ropajes tan caros como toda la ropa de la gente que está a la espera, lo cierto es que el conde Rik no es que sea el summum del carisma. Este joven noble humano y de aspecto enfermizo ha llegado a La Veloz de los primeros a la cola gracias a que uno de sus sirvientes lo ha traído sobre sus hombros (el sirviente está a un lado de la cola, probablemente muerto del esfuerzo) y pretende entrar para hablar con los dueños y comprar el local por un gritón de piezas de oro, pues cree que puede ser una gran inversión para el futuro de su familia.

Interpretar a Rik de Konstnar: Trata de ser lo más asqueroso posible. Piensa en ese típico amigo rico del protagonista que salía en las series que veías de pequeño y del que seguramente siempre pensaste “Será idiota... si yo tuviera tanto dinero...”. Rik es pedante y estúpido, pero de una forma que sea absurda y paródica. Tratará de sobornar a los jugadores para poder entrar. En caso de que los jugadores aguanten impasibles ante la pedertería y los intentos de soborno del conde, este se marchará refunfuñando y diciendo que volverá con un ejército si fuese necesario. En el probable caso de que los jugadores acepten el soborno del conde, este se dirigirá inmediatamente al personal de La Veloz y les hará una oferta por la taberna que, desde luego, podrán rechazar. Tras el rechazo de la oferta el conde se verá teleportado al exterior de la taberna.

VAGHVA

Una humana alta, fuerte y de cabello largo y oscuro. Su mandíbula, tallada por los dioses, es más fuerte y prominente que una montaña y sus músculos hacen palidecer a cualquier orco que vea a esta persona. Sus ropajes son oscuros y su aspecto, fiero. La armadura que porta es pesada y refule poder y violencia por todas partes. La sangre seca se acumula en las pequeñas decoraciones de sus placas y su ojo izquierdo rivaliza en oscuridad con sus ropajes. Vaghva ha cazado en cuestión de unas horas a varias quimeras y monstruos poderosos y quiere descansar mientras toma una cerveza. Y por supuesto, no aceptará un no por respuesta.

Interpretar a Vaghva: Vaghva no es que sea borde, directamente es cortante. Es de pocas palabras y a la mínima que alguien la contradice, saca su enorme espadón a relucir. Tal vez no ataque con él así porque así, pero no dudará en amenazar a quién sea por tal de conseguir lo que quiere. Si los jugadores dejan entrar a Vaghva, esta gruñirá con cierta alegría y se dispondrá a vivir la borrachera de su vida. En caso de que los aventureros decidan correr con la temeridad de no dejarla pasar, se enfrentarán a la furia de una guerrera de nivel 15 que no dudará en matar a quien haga falta por tal de echar un trago.

DRAOI, EL MAGO NARANJA

Afable y con aspecto ciertamente débil, Draoi es un anciano elfo mago que viste ropajes naranjas que casi parece que refulgen como el bronce si el sol incide en ellos. Este anciano se presentará de la forma más tranquila y sosegada que hayan vivido hasta ahora los personajes y les pedirá, amablemente, si podría pasar a tomar un refrigerio mientras espera a que su nieta venga a verle. Aunque su aspecto es delicado, su rostro está manchado por una gran herida que le atraviesa el ojo derecho desde la ceja hasta la mejilla, lo cual hace que esa cara tan afable de un poco más de miedo de lo que debería.

Interpretar a Draoi: Draoi es alguien que demuestra una tranquilidad total. No parece importarle el paso del tiempo y tiene una paciencia increíble. Tras llegar a donde estén los personajes, se dispondrá a hablar con ellos de lo que quieran; ya sea de aventuras, comida o música. Este señor sabe de todo y nunca se le acabará la conversación. Le encanta hablar y compartir experiencias con los demás, pero también las escuchará encantado.

¿HEROES O SAQUEADORES? (CAP.3)

Tras finalizar su jornada y haber recibido su merecida recompensa, Helga les ofrecerá un último trabajo, los jugadores deberán elegir una de las dos misiones, no hay tiempo para completar ambas misiones así que tendrán que elegir bien que les interesa más.

HELGA DICE:

Habéis hecho un gran trabajo, os lo agradezco, todos los aventureros que han pasado por la taberna se han marchado satisfechos, aunque durante la jornada han salido un par de trabajos que todavía están pendientes y que son bastante urgentes, un rescate y un trabajo de investigación ¿Os interesa? Os daré una buena recompensa si aceptáis jejeje

MISIÓN RESCATE (CAPITULO 4A)

Un grupo de aventureros novatos decidió explorar una cripta aparentemente abandonada en las proximidades. Pronto se percataron de su error cuando fueron sorprendidos por un inesperado ataque. En su intento frenético por escapar, corrieron por los oscuros pasillos de la cripta, pero la confusión y el miedo los separaron, dejándolos perdidos en las sombrías salas y corredores. Únicamente uno logró evadir el peligro y llegar hasta aquí en busca desesperada de auxilio.

MISIÓN INVESTIGACIÓN (CAPITULO 4B)

Unos aventureros se cruzaron con unos cuantos goblins de camino, tras acabar con algunos de ellos lograron sacarles información sobre una vieja gruta de contrabandistas en la costa que está a punto de derrumbarse, parece que se dirigían allí para saquearla, quizás aun quede algo de valor si es que no se ha derrumbado ya.

A partir de aquí el capítulo 4 se divide en dos partes, capítulo **4A** y **4B**, continua la historia en el capítulo correspondiente a la misión escogida por los jugadores e ignora completamente la otra.

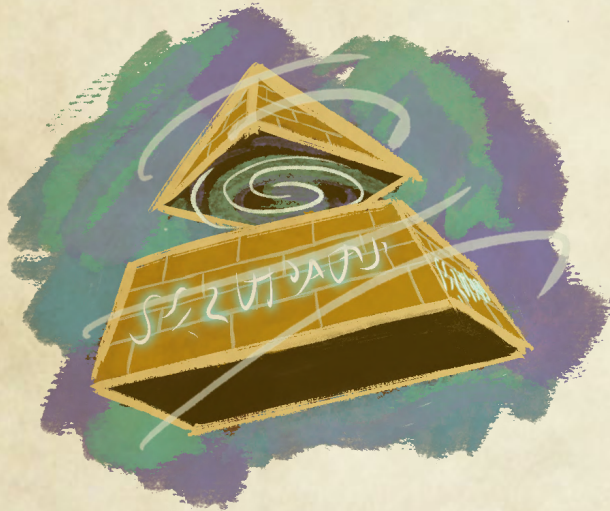
Sobre los objetos que Helga les otorgará como recompensa antes de empezar tienes información ampliada en nuestra web pinchando en el enlace que hay sobre los nombres de cada uno de los objetos.

RECOMPENSA

Al aceptar realizar cualquiera de las dos misiones, Helga les dará la recompensa por adelantado ya que posiblemente les sea útil para completarlas.

- [Pirámide de regreso](#)
- [Elixir veloz](#) (Una por jugador)

PIRÁMIDE DE REGRESO



ELIXIR VELOZ



EL RESCATE DE LOS NOVATOS (CAP.4A)

HELGA DICE:

¡Bien! si vais a ir al rescate de los novatos antes necesitáis algo de información, en total son 4 los aventureros perdidos, la cripta está a unos kilómetros al noreste al pie de una montaña, encontrarla no es difícil, pero debéis tener cuidado, al parecer los aventureros fueron atacados por algo.

Al descubrir la entrada, podrán contemplar un majestuoso marco de piedra que enmarca dos imponentes puertas de madera al pie de una grandiosa montaña. Al adentrarse, se desvelan unas largas escaleras de piedra que descienden hacia el interior de la montaña hasta llegar a una sala principal. En su interior, la estancia está elegantemente decorada con columnas, bancos y una suntuosa alfombra.

INFORMACIÓN PARA EL DM

Hay 2 mapas de la cripta, uno para los jugadores y otro para el DM, el mapa para el DM dispone de una leyenda con información sobre los aventureros, trampas, secretos y enemigos.

AVENTUREROS

Cada aventurero perdido tiene asignado un número que corresponde al orden en el que deben ser salvados, del 1 al 4.

Ejemplo: Si rescatan al 2 antes que al 1, el 1 muere.

- 1- **Garruk:** Escondido bajo una cama lleno de magulladuras. (5/25 pv)
- 2- **Fanum:** Inconsciente, con heridas de flecha y desangrándose sobre la alfombra. (0/25 pv)
- 3- **Emily:** Magullada, aterrorizada y escondida tras la puerta de la habitación. (3/25 pv)
- 4- **Sam:** Escondido tras una estantería, sangrando y a punto de perder la consciencia. (1/25 pv)

SECRETOS

1- Dentro de la sala con una tirada de percepción **CD 16** se descubre un hueco en la pared oculto tras unas cajas, dentro hay un cofre que contiene:

Un frasco de [Suero de ultimas oportunidades](#) y un par de pociones de curación (2d4+2)

2- Dentro de la camara del sello, mediante una tirada de percepción **CD 14** se logra ver que la estatua situada al fondo de la sala sujeta una esfera, al interactuar con esta, la estatua se desplaza lateralmente y revelando un pasillo secreto que conduce hasta una escalera ascendente y una palanca, activar la palanca hace que la estatua de la sala principal se desplace revelando una salida secreta.

3- En la sala de control se disponen 3 palancas que activan y desactivan las trampas de la cripta, cada palanca controla ciertas trampas indicadas a continuación.
Palanca arriba = **Activas**/Palanca abajo = **Inactivas**

-Palanca izquierda (**Arriba**): Trampas 1, 2 y 3

-Palanca central (**Abajo**): Trampa 6

-Palanca derecha (**Arriba**): Trampas 5 y 4

TRAMPAS

Las trampas consisten en losas de piedra que se activan al pisar sobre ellas, para detectar las trampas se requiere una tirada de percepción **CD 14** o serán activadas al estar a 5 pies o menos de ellas.

- 1- Flechas salen de las paredes en todas direcciones, infligen **1d6 puntos de daño perforante**, para evitar ser golpeado se debe superar una salvación de destreza **CD 12**.
- 2- Sale grasa de las paredes que impregnan toda la sala, el pasillo hasta la trampa nº3, la sala de dicha trampa y el pasillo hasta el almacén, la zona afectada se convierte en terreno difícil (Movimiento reducido a la mitad).
- 3- Una chispa incendia la grasa infligiendo **1d4 puntos de daño de fuego** instantáneamente a quien se encuentre dentro y **1d4 extra** cada turno que permanezcan en la zona afectada.
- 4 y 5- Una rociada de ácido cae del techo infligiendo **1d4 puntos de daño por ácido** (Pueden activarse varias veces)
- 6- Se activa un campo de oscuridad mágica que cubre desde la entrada de la sala hasta la puerta de la sala del sello, se abren las puertas de la sala del sello.

ENEMIGOS

- 1- Azer
- 2- Mephit de polvo X1
- 3- Mephit de magma X1
- 4- Mephit de barro X2
- 5- Mephit de hielo X2
- 6- Azer
- 7- Elemental de tierra
- 8- El conjurador

EL CONJURADOR (CAP.4A.2)

Una vez en la sala del sello, podrán ver al conjurador luchando por su vida contra un elemental de tierra que está tratando de acabar con él.

El grupo puede tratar de razonar con él o directamente atacarlo.

Aquí se abren varias posibilidades para resolver el problema:

- **Matar al conjurador:** Acabar con la vida del conjurador provocaría que todas sus invocaciones descontroladas vuelvan al plano del que fueron traídas, además este porta en su bolsa **1d4** pergaminos de invocar mephit.
- **Ayudar al conjurador:** Si le ayudan a mantener la concentración sin recibir golpes durante **3 asaltos**, conseguirá reparar el sello mágico, esto provocaría que los elementales dejaran de ser hostiles. Como recompensa les puede ofrecer **1d4** pergaminos de invocar mephit.

PERGAMINO DE INVOCAR MEPHIT

Consumible, raro

Al leer este pergamino, invocas un mephit de polvo, magma, barro o hielo a tu elección que luchará a tu lado y seguirá tus órdenes durante **1d4** horas, el mephit desaparece cuando sus puntos de vida llegan a 0 o acaba el tiempo de la invocación.

INFORMACIÓN SOBRE EL CONJURADOR

Nombre: Helion Fawkes

Edad: 42

Origen: La ciudad elegida al principio por los jugadores.

Descripción: Humano adulto de 1,75 metros, pelo castaño corto, complexión delgada, ropas típicas de hechicero con túnica y un sombrero puntiagudo.

Trasfondo: Durante años, Helion ha permanecido oculto en esta cripta, dedicado al estudio de la magia de invocación elemental. Recientemente, logró recrear un sello mágico que le otorgaba la capacidad de invocar y controlar elementales. Comenzó con algunos mephits, y tras el éxito inicial, se aventuró a convocar a los azer. Aunque enfrentó varios fallos que afectaron al sello, finalmente triunfó. Sin embargo, la ambición de Helion era desmesurada. A pesar del evidente deterioro del sello, se propuso invocar a un esbirro aún más poderoso: un elemental de tierra. Para su sorpresa, lo logró, pero este último intento llevó al colapso total del sello, perdiendo así el control sobre todas sus invocaciones, incluyendo la última y formidable entidad elemental.

NOTA IMPORTANTE

Todas las fichas de criatura se encuentran a partir de la **página 12** de este documento.

En caso de ser necesario, puedes utilizar la ficha de **Aventurero novato** para los diferentes aventureros perdidos por la cripta.

LA GRUTA DE LOS CONTRABANDISTAS (CAP.4B)

HELGA DICE:

¡Genial! Si vais a visitar la gruta de los contrabandistas, tened mucho cuidado. No sabemos en qué estado se encuentra, pero si está a punto de derrumbarse, os recomiendo que os deis prisa en entrar y salir. No paséis más tiempo del necesario ahí dentro. La gruta se encuentra al oeste, junto a la costa. Podéis quedaros con todo lo que encontréis. ¡Disfrutad de la aventura!

La entrada se encuentra al final de un camino escarpado al borde de un acantilado, esta parcialmente tapada por una gran roca pesada que mantenía la entrada oculta, ahora, la roca está ligeramente desplazada dejando el espacio justo para poder pasar agachado.

INFORMACIÓN PARA EL DM

Hay 2 mapas de la gruta, uno para los jugadores y otro para el DM, el mapa para el DM tiene numeradas las diferentes salas que se encuentran en el interior, en este documento podrás encontrar una descripción ampliada de lo que se puede encontrar en cada una de ellas.

Una vez entren el movimiento se tratará igual que en un combate, podrán moverse tantos pies como su velocidad de movimiento se lo permita cada turno, cada 5 turnos el DM tirará **1d10** para determinar que sala se derrumba por completo y se vuelve inaccesible, en caso de que el resultado de la tirada sea 10 que corresponde al pasillo principal, este no se derrumbará por completo, únicamente caerán rocas del techo que hacen **6d6** puntos de daño contundente. Una vez todas las salas se hayan derrumbado, el pasillo también se derrumbará.

Si alguno de los jugadores se encuentra dentro de la sala que se ha derrumbado deberán superar una salvación de destreza **CD 16** para lograr salir a tiempo, en caso de no conseguirlo, el jugador recibe **6d6** puntos de daño contundente.

Nº 1- ALMACÉN

Esta sala está repleta de cajas vacías, muebles viejos, maniqués rotos, vasijas y en general todo tipo de baratijas sin valor alguno

Importante: Dentro de esta sala hay dos goblins escondidos dentro de una armadura, se colaron en la gruta para saquearla pero al escuchar a los aventureros llegar se escondieron dentro de la armadura.

Botín: En esta sala no hay nada de valor.

Nº 3- ARMERÍA

Estanterías de armas vacías, únicamente han dejado armas rotas y oxidadas

Importante: En la armería han dejado un viejo cañón de barco junto con dos proyectiles y pólvora suficiente para dispararlo, este cañón tiene ruedas y se puede desplazar entre dos jugadores la mitad de su velocidad de movimiento por turno. Los impactos del cañón hacen **8d10** puntos de daño contundente contra criaturas y el doble de daño contra estructuras.

Botín: Sobre una estantería se puede encontrar la [Espada susurrante](#) es la única arma de toda la armería que llama la atención, impoluta y reluciente al contrario que todas las demás.

Nº 2- CAMPAMENTO PROVISIONAL

Un pequeño campamento situado cerca de la entrada, todavía quedan restos de comida en algunas tiendas y alguna que otra botella vacía cerca del fuego.

Importante: Con una tirada de investigación **CD 14** pueden encontrar un pequeño libro en una de las tiendas, la mayoría de las páginas están estropeadas y son ilegibles pero en una de ellas aún se puede leer el siguiente texto: *En el lugar donde la magia danza, muchos han intentado conseguir inmenso poder. Tejiendo sombras, un mago buscó poder sin igual, ignorando que esto sería su final. Con el bastón en alto, el mago eclipsó las estrellas, envidiando la luz que a otros iluminaba. Sin embargo, fue en el reflejo de una escama donde el mago encontró la mayor oscuridad.*

Botín: En esta sala se pueden encontrar un total de 15 monedas de oro escondidas bajo los petates de las tiendas.

Nº 4- SALA DE DESPERDICIOS

Un puñado de escombros, compuesto de muebles, restos de comida, viejas embarcaciones rotas y algún que otro cofre vacío.

Importante: Esta sala no contiene nada importante más allá de un montón de basura inservible.

Botín: En esta sala no hay nada de valor.

Nº 5- SALA DE JAULAS

Multitud de jaulas que en su momento contuvieron todo tipo de criaturas, pero ahora están vacías, huele a una mezcla entre excremento, heno y cerveza.

Importante: En una de las jaulas del fondo hay un draco guardián cautivo, esta desnutrido y asustado al fondo de la jaula, la jaula se puede abrir con la llave que se encuentra sobre la mesa de la entrada, con el conjuro abrir cerraduras o con una prueba de habilidad y herramientas de ladrón **CD 10**.

Para calmar al draco guardián basta con alimentarlo o realizando una prueba de trato con animales **CD 14**, al hacer esto exitosamente el draco se vuelve amistoso con los jugadores, en caso de fallo el draco simplemente saldrá huyendo.

Botín: En esta sala no hay nada de valor.

Nº 7- SALA DE LAS PIELES

Un puñado de pieles viejas y rasgadas sin valor alguno

Importante: entre todas las pieles desechadas quedan 2 pieles todavía tendidas en los secadores que están impolutas y parecen valiosas, cubiertas de escamas.

Botín: Piel extraña llena de escamas.

Nº 9- SALA DEL TESORO

Una espaciosa cámara acorazada protegida por una puerta de acero, en su interior aún quedan algunas riquezas que no se han podido llevar.

Importante: La puerta de la cámara está cerrada, para abrirla se debe introducir la combinación numérica escondida bajo la mesa de la sala del capitán o se puede volar la puerta haciendo uso del viejo cañón que se encuentra en la armería.

En el recinto interior se encuentran dos estatuas de oro, cada una con un valor de 5000 piezas de oro, las cuales ostentan un peso imponente de una tonelada cada una. En el centro de la sala, resplandece una gran montaña de oro valorada en 1233 piezas de oro, custodiada celosamente por un cofre que, en una astuta artimaña, revela ser un mímico.

Botín: 1233 piezas de oro.

Nº 6- BODEGA

La mayoría de los barriles están vacíos, pero aún quedan 1d6 barriles de 100L de cerveza y 1d4 barriles de 50L de ron añejo

Importante: Con una prueba de investigación **CD 12** encontraran un barril que tiene un doble fondo.

Botín: Tras el doble fondo hay un frasco de [Suero de últimas oportunidades](#) y un par de pociones de curación (2d4+2).

Nº 8- SALA DEL CAPITÁN

Un pequeño cuarto construido en el interior de un hueco en la roca, esta todo patas arriba, papeles y trastos tirados por el suelo.

Importante: Con una tirada de investigación **CD 16** se puede encontrar una combinación de números grabada bajo la mesa que corresponde a la clave para abrir la puerta de la cámara del tesoro.

Botín: Piel extraña llena de escamas.

NOTA IMPORTANTE

Todas las fichas de criatura se encuentran a partir de la **página 12** de este documento.

EL INICIO DEL FIN (CAP.5)

Una vez completado con mayor o menor éxito cualquiera de las dos misiones y tras volver a la taberna para informar a **Helga**, esta les otorgará a modo de recompensa una poción de curación menor por cabeza y un buen plato de comida.

SITUACIÓN EN LA VELOZ

En este momento ya no se encuentra en el interior de la taberna ninguno de los **PNJs** que estaban haciendo cola fuera al principio de la aventura.

Llegados a este punto y habiendo demostrado ser un grupo capaz de enfrentarse a problemas variados, **Helga** les ofrecerá quedarse en la taberna con ellos durante un tiempo y ayudarles con distintos trabajos y aventuras a cambio de dinero, comida, alojamiento y una forma muy molona de viajar por el mundo.

Mientras se lleva a cabo esta conversación y antes de que puedan hacer nada, va a ocurrir lo siguiente:

LEE LA SIGUIENTE NARRACIÓN

Un fuerte rugido resuena en el exterior de la taberna haciendo temblar hasta los cristales de las ventanas, seguido a este, una gran sacudida que haría tambalearse a cualquiera que se encontrase en el interior de la taberna en ese momento y una gran explosión.

Todos sentís como una onda de energía mágica sacude la taberna y a todos los que se encuentran en ella, durante unos segundos todos y todo lo que se encuentre a 100 pies a la redonda de la taberna saldrán despedidos en gravedad 0 hacia una misma dirección todos a la vez, como si la explosión os hubiera mandado a volar muy lentamente, apenas unos segundos después esa misma onda de energía mágica os atrae de nuevo y se desvanece dejando caer todo y a todos al suelo bruscamente.

Si salen a ver qué ha ocurrido, podrán ver como la torre de control desde la que vieron bajar a **Helga** por primera vez, ha sido parcialmente destruida y ahora emana una enorme energía mágica. En el cielo, alejándose a gran velocidad, la silueta de un dragón metálico, con una prueba de percepción **CD 18** descubrirán que se trata de un **dragón metálico de bronce**.

Tanto **Helga** como el resto de integrantes de **La Veloz** se verán muy preocupados por lo ocurrido y correrán a la torre de control en busca de la gema.

La gema fue otorgada a **La Veloz** en el pasado por una deidad, los jugadores pueden elegir cuál fue la deidad entre las siguientes opciones:

LISTA DE DEIDADES

Shaundakul: Dios del viaje y la voluntad del descubrimiento.

Lathander: Dios del alba, la renovación, creación y protección.

Tymora: Diosa de la buena suerte.

Bahamut: Dios dragón de la justicia y de la ley.

Bajo los escombros de la torre, encontrarán la gema de "**Deidad elegida**", el estado de la gema es lamentable, está resquebrajada por varias partes y marcada por las garras del dragón.

"Es aquí cuando revelarán a los jugadores de que se trata realmente la gema"

Con la gema agrietada no pueden viajar entre planos, aunque por suerte aún conserva energía suficiente para hacer levitar a la taberna permitiéndoles viajar un poco más rápido por tierra.

Sobre el dragón, no tienen mucha información, es extraño, ¿Por qué un dragón quería destruir la gema de "**la deidad elegida**"? ¿Además, no se suponía que los dragones metálicos son benevolentes? **¿De dónde ha venido? ¿A dónde se dirige?**

Sea lo que sea, tanto **Helga** como los demás miembros de **La Veloz**, a pesar de no haber tenido tiempo para observarlo detenidamente, encuentran familiar al dragón.

Quizás lo mejor sería emprender la búsqueda de su antiguo amigo, **Aetherion**. Este joven dragón metálico de bronce se cruzó en sus vidas durante pasadas aventuras, estableciendo un sólido vínculo de amistad. Dada su vasta experiencia en objetos mágicos, podría tener la capacidad de reparar la gema y proporcionar valiosa información al respecto.

Es aquí, cuando los jugadores serán invitados a unirse a **La Veloz** en esta aventura.

MEPHIT DE BARRO

Elemental Pequeño, Neutral maligno

Los mephits de barro son seres de tierra y agua lentos y grasientos. Se quejan constantemente a cualquiera que les escuche, suplicando constantemente atención y tesoros.

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 27 (6d6 + 6)

Valor de Desafío 1/4 (50 XP)

Velocidad 20 pies, volar 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas acuano, terrano

Inmunidades al daño veneno

Inmunidades a estados envenenado

RASGOS

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una masa pegajosa de barro. Todas las criaturas Medianas o más pequeñas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza **CD 11** o estarán apresadas hasta el final de su siguiente turno.

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un montículo de barro normal y corriente.

ACCIONES

Puñetazos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6+1) de daño contundente.

Aliento de barro. (Recarga 6) El mephit eructa una masa viscosa de barro sobre una criatura situada a 5 pies o menos de él. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza **CD 11** o estará apresada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

MEPHIT DE POLVO

Elemental Pequeño, Neutral maligno

A estos mephits, compuestos de aire y tierra, les atraen las catacumbas y sienten una fascinación morbosa por la muerte.

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 17 (5d6)

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

Velocidad 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas aurano, terrano

Inmunidades al daño fuego, veneno

Inmunidades a estados envenenado

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una nube de polvo. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución **CD 10** o estarán cegadas durante 1 minuto. Una criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/ Día). El mephit puede lanzar Dormir de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4+2) de daño cortante.

Aliento de polvo. (Recarga 6) El mephit exhala polvo cegador en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán superar una tirada de salvación de Destreza **CD 10** o estarán cegadas durante 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

RASGOS

MEPHIT DE HIELO

Elemental Pequeño, Neutral maligno

Hechos de aire gélido y agua, los mephits de hielo son distantes y fríos, superando en crueldad a todos los demás mephits.

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 21 (6d6)

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

Velocidad 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas acuano, aurano

Vulnerabilidades al daño contundente, fuego

Inmunidades al daño frío, veneno

Inmunidades a estados envenenado

RASGOS

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una lluvia de esquirlas de hielo. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza **CD 10**, sufriendo 4 (1d8) de daño cortante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un trozo de hielo normal y corriente.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/ Día). El mephit puede lanzar **Nube de oscurecimiento** de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 3 (1d4+1) de daño cortante y 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento de hielo. (Recarga 6) El mephit exhala aire helado en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza **CD 10**, sufriendo 5 (2d4) de daño de frío si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

MEPHIT DE MAGMA

Elemental Pequeño, Neutral maligno

Estos mephits están compuestos de tierra y fuego. Brillan con un color rojizo y dejan escapar gotas de lava fundida. Tardan en entender el significado de las palabras y actos de otras criaturas.

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 22 (5d6+5)

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

Velocidad 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas ígneo, terrano

Vulnerabilidades al daño frío

Inmunidades al daño fuego, veneno

Inmunidades a estados envenenado

RASGOS

Explotar al Morir.* Si el mephit muere, explotará en un estallido de lava. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza **CD 11**, sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un montículo de magma normal y corriente.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/ Día). El mephit puede lanzar Calentar metal (salvación de conjuros **CD 10**) de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 3 (1d4+1) de daño cortante y 2 (1d4) de daño de fuego.

Aliento de fuego. (Recarga 6) El mephit exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza **CD 11**, sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

AZER

Elemental Mediano, Neutral

El azer recuerda a un enano con barba y melena hechas de fuego y piel de bronce bruñido que brilla como si estuviese aún en su forja. Estos elementales son una raza de maestros herreros y hábiles guerreros que combaten con sus ardientes martillos a toda suerte de enemigos, incluidos aquellos tan necios como para violar los límites de sus reinos. Tal es su fama que no son pocos quienes invocan a los azer como guardias o para demandar la elaboración de algún objeto mágico.

Clase de Armadura 17 (armadura natural, escudo)

Puntos de Golpe 39 (6d8+12)

Valor de Desafío 2 (450 XP)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación Cons +4

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas ígneo

Inmunidades al daño Fuego, veneno

Inmunidades a estados Envenenado

RASGOS

Cuerpo ardiente. Una criatura que toque al azer o que lo golpee con un arma cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego.

Armas ardientes. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo de metal, inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional (incluido en el ataque).

Iluminación. El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

ACCIONES

Martillo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño contundente o 8 (1d10+3) puntos de daño contundente si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

ELEMENTAL DE TIERRA

Elemental Grande, Neutral

Dos poderosas piernas levantan una gran roca que provocan pequeños terremotos cuando camina. Aunque emerge de la tierra, no deja hueco alguno al abandonarla, como si esta rellenase sola el espacio liberado. Una cara inhumana grita desde su pecho, mientras que sus enormes brazos resquebrajan los muros que lo rodean como si estuviesen hechos de papel.

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 100

Valor de Desafío 5 (1800 XP)

Velocidad 30 pies, 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas Terrano

Vulnerabilidades al daño Trueno

Resistencias al daño Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño veneno

Inmunidades a estados Agotamiento, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente.

RASGOS

Atravesar la tierra. El elemental puede desplazarse a través de piedra o tierra virgen no mágica sin alterarla.

Monstruo de asedio. El elemental inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8+5) puntos de daño contundente.

EL CONJURADOR (HELION FAWKES)

Humanoide Mediano, neutral

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 50

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	10 (-0)	11 (-0)

Sentidos Percepción pasiva 12

Idiomas Común

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

ACCIONES

Descarga de fuego. *Ataque a distancia:* +5 a golpear, alcance 120 pies, un objetivo. Golpe: 7(1d8+4) de daño de fuego.

Escudo. *Reacción:* Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro *Proyector mágico*.

Grasa. *Ataque a distancia:* Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado cuyo centro es un punto dentro del alcance y lo convierte en terreno difícil mientras dure el conjuro.

Cuando la grasa aparece, todas las criaturas que estén de pie en esta área deben superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbadas. Una criatura que entra en el área o termina su turno en ella también debe superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbada.

Reparar sello. Como acción, Helion puede concentrar su magia en reparar el sello siempre y cuando se encuentre a 5 pies o menos de distancia de él, reparar el sello requiere 5 turnos completos sin romper la concentración, recibir cualquier daño rompe la concentración.

GOBLINS ACORAZADOS

Humanoide mediano, caótico malvado

Clase de armadura 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe 56

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	5 (-3)	16 (+3)	6 (-2)	6 (-2)	10 (+0)

Tiradas de salvación Con +6

Inmunidades a estados cegado, asustado

Resistencias al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 8

Idiomas Común y goblin

Valor de desafío 5 (1800 XP)

RASGOS

¿Has oído eso? Como reacción, los goblins acorazados pueden añadir su bonificador de competencia (+3) a su Clase de Armadura. Este bonificador perdura hasta que los goblins acorazados pierdan un punto de vida, proveniente de cualquier fuente. Esta bonificación no se puede acumular.

Eh, idiota, anda hacia allá. Cuando los goblins se vayan a mover durante su turno, determina de forma aleatoria la dirección en la que se vayan a mover (por ejemplo, lanzando 1d8 y asignando a cada resultado una dirección). Los goblins acorazados tendrán que realizar todo su movimiento en esa dirección. Si los goblins fuesen a mover y se diesen con una

pared, objeto o personaje, estos se tropezarán y recibirán 1D6 de daño contundente. Además, quedarán tumbados.

Oh no... A pesar de estar brutalmente acorazados, los goblins tienen una debilidad muy grave: empujarlos es extremadamente sencillo y realmente les es muy difícil levantarse. Por ello, cualquier personaje puede tratar de tirarlos al suelo con una tirada de Fuerza **CD 18**. Si se pasa la tirada, los goblins acorazados caerán al suelo y quedarán tumbados. Además, para levantarse los goblins acorazados necesitarán una acción para levantarse.

ACCIONES

Multitaque. Los goblins acorazados pueden realizar dos veces el ataque "golpear sin querer" en su turno.

Golpear sin querer. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto* 8 (2d6 + 1) puntos de daño contundente.

ACCIONES LEGENDARIAS

Puede realizar 2 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

¡Hazme hueco! Usando una acción legendaria, ambos goblins se adentran en el interior de la armadura y pasan a ser inmunes a todo daño que provenga de fuentes no mágicas hasta que comience su siguiente turno.

¡AAAAAAAAAAAAAH! Usando una acción legendaria, uno de los goblins saca toda la valentía que había en su interior y se dispone a atacar. La criatura puede atacar como si estuviese en su turno.

COFRE MIMICO

Monstruosidad (cambiaformas) Mediano, Neutral

A simple vista, el mimeto parece un objeto común, como una silla o un cofre, pero, cuando alguien lo toca, descubre su gran boca y una larga lengua pegajosa, capaz de arrastrar a sus dientes castañeteantes a un hombre adulto.

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 58 (9d8+18)

Valor de Desafío 2 (450 XP)

Velocidad 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades Sigilo +5

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas -

Vulnerabilidades al daño Trueno

Resistencias al daño Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño Ácido

Inmunidades a estados Tumbado

RASGOS

Cambiaformas. El mimico puede usar su acción para convertirse en un objeto o volver a su forma original, que es amorfa. Sus estadísticas son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Adhesivo (solo en forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquier cosa que toque. Si se trata de una criatura Enorme o más pequeña, también la agarra (escapar **CD 13**). Las pruebas de característica que se hagan para escapar de esta presa tienen desventaja.

Apariencia falsa (solo en forma de objeto). Mientras el mimeto permanece quieto, es indistinguible de un objeto normal.

Apresador. El mimeto tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que esté agarrando.

ACCIONES

Sudópodo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo está sujeto a su rasgo Adhesivo.

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.

AVENTURERO PERDIDO

Humanoide Mediano, neutral

Valientes y codiciosos los aventureros novatos a menudo acostumbran a meterse en todo tipo de problemas mientras persiguen sus sueños de fama y gloria, desgraciadamente no son muchos los que logran convertirse en grandes aventureros afamados y la mayoría acaban muriendo de formas terribles y estúpidas.

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe X/25

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (-0)

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas Común

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

ACCIONES

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

DRACO GUARDIAN

Dragón Mediano, No alineado

Un draco guardián es una criatura reptiliana creada a partir de escamas de dragón mediante un ritual extraño y espeluznante. Cuando es entrenado adecuadamente, un draco es obediente, leal y territorial que puede seguir órdenes sencillas.

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 60

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas Común

Valor de Desafío 1/2 (100 XP)

ACCIONES

Ataque múltiple. El draco guardián realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

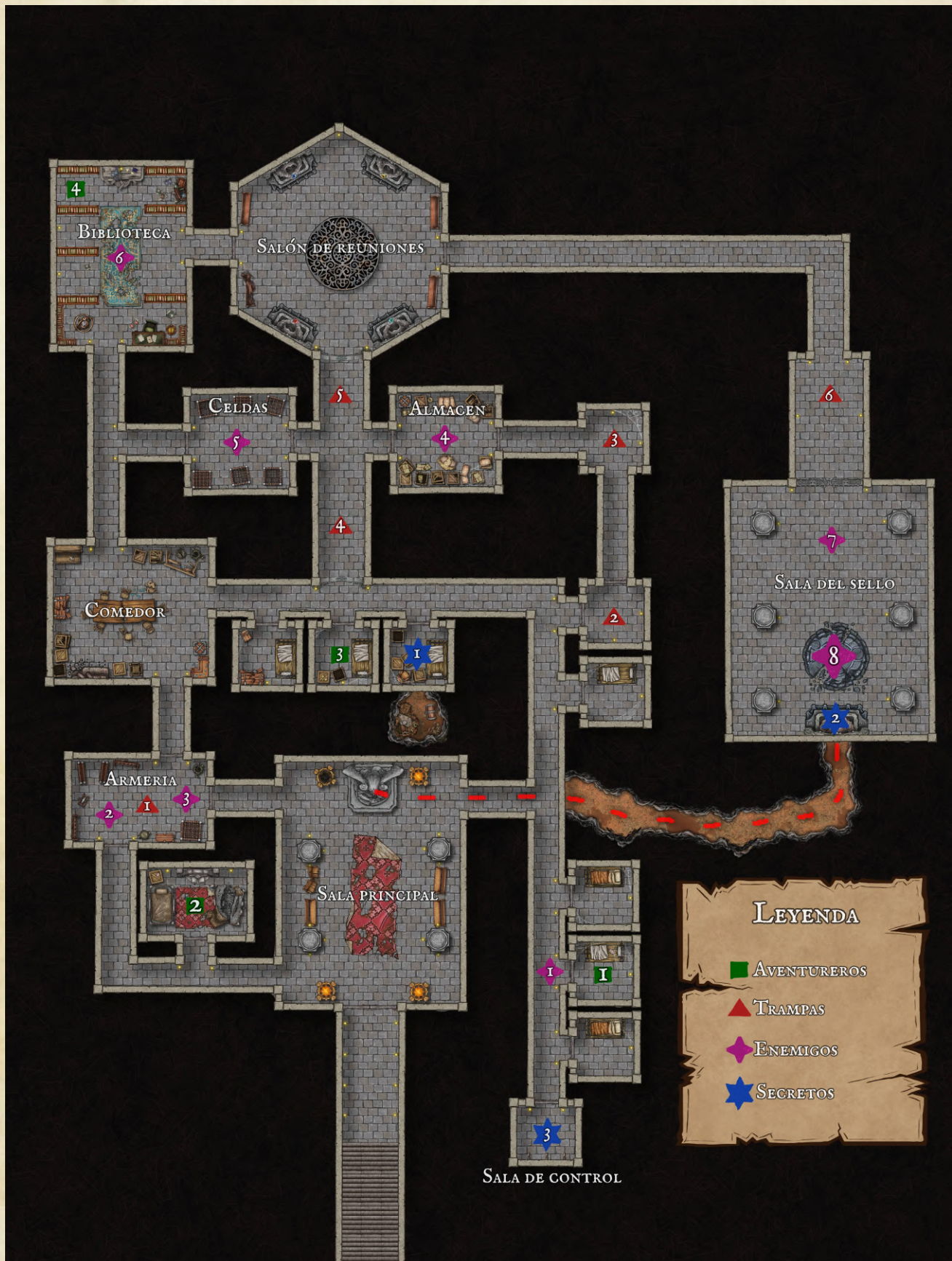
Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, en unas pocas horas. alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

MAPAS DE LA CRIPTA

Enlaces de descarga:

[Mapa para los jugadores](#) / [Mapa para el DM](#)



MAPAS DE LA GRUTA DE LOS CONTRABANDISTAS

Enlaces de descarga:

[Mapa para los jugadores](#) / [Mapa para el DM](#)



ANEXO

Esta aventura está pensada tanto para nuevos jugadores como para jugadores más veteranos y también para nuevas personas que quieran dirigir partidas, es bastante simple, pero deja algunas puertas abiertas para que la persona que dirija pueda añadir sus propias ideas a la aventura y hacerla más suya.

LAS BATALLAS

El número de enemigos se puede ajustar en cualquier momento para adaptarlo al número de jugadores al igual que la vida de las criaturas.

GANCHO PARA MÁS AVENTURAS

Como gancho por si se quiere jugar una nueva aventura de **La Veloz**, tras finalizar la aventura, el grupo puede volver a la Taberna donde ya habrá corrido la voz de su heroica gesta y les ofrecerán comida y descanso durante 1 noche.

RECOMENDACIÓN

Si pasas por la taberna para comer o cenar, te recomendamos los snacks de tocino acompañados de una buena jarra de hidromiel, ¡está deliciosos! Además, puedes encontrar en nuestra web [la receta](#).

AGRADECIMIENTOS

¡Si te ha gustado esta aventura no dudes en compartirla! Puedes revisar siempre que quieras nuestra página web: [Taberna la veloz](#) en busca de nuevas aventuras o también puedes visitar nuestro [Twitter](#).

Muchas gracias por jugar nuestra aventura, esperamos que hayáis disfrutado tanto como nosotros al desarrollarla.

CRÉDITOS

En esta aventura se ha utilizado [homebrewery](#) para desarrollar el manual y hemos utilizado la plataforma [Inkarnate](#) para diseñar los mapas de la aventura.

