



5^a

LA MASCOTA MACABRA

AVENTURA PARA NIVELES 3-5 DE 5ª EDICIÓN.

TABERNA
LA VELOZ 

RESUMEN

Aprovechando un momento de inactividad por parte del grupo de aventureros, quizá tras terminar alguna aventura, en algún descanso entre sus misiones, etc... El grupo topará (a elección del DM) con **La Veloz**, al entrar en la taberna serán advertidos por **Helga**, la propietaria de la taberna, esta se dará cuenta al instante de que son aventureros y les informará de que tiene información que puede interesarles a unos aventureros como ellos, les contará que en una pequeña aldea no muy lejos de su localización se están reportando desapariciones de gente de forma continua y sin explicación, personas que habían sido vistas a plena luz del día desaparecen por completo sin dejar rastro a los pocos minutos y no se vuelve a saber nada de ellas.

GANCHOS PARA LA AVENTURA

La taberna **La Veloz** siempre se presenta cerca de los jugadores en busca de aventuras, esta puede aparecer a las afueras de alguna ciudad/aldea, en medio de un bosque, al lado de un camino... Lo importante es que llame la atención de los jugadores para invitarles a entrar, puede aparecer incluso en algún camino que los jugadores conozcan y estén transitando y sepan perfectamente que esa taberna antes no estaba ahí.

MISTERIO SIGNIFICA AVENTURA (CAP.1)

La historia comienza cuando los jugadores entran a la taberna, nada más entrar notaran un aura acogedora, habrá gente sentada en alguna mesa disfrutando de comida y bebida tranquilamente, un fuego encendido que calienta el lugar y gente trabajando como si de una simple taberna se tratase. Al entrar serán interceptados por **Helga**, la dueña de **La Veloz**, está anciana con una sonrisa en la cara se parará delante del grupo de jugadores y comenzará a mirarlos de arriba a abajo, a darles vueltas a su alrededor fijándose en sus equipaciones murmurando en voz baja "Si... siiii... pueden servir"

INTERPRETANDO A HELGA

Mujer anciana, bajita, muy risueña, sonriente y atrevida, adora las historias de aventuras y a los aventureros que se precien de ser llamados así, está deseando encontrar un grupo digno para resolver un misterio reciente que ha llegado a sus oídos. Aunque es de baja estatura es una mujer que impone respeto, es valiente, no se deja perturbar fácilmente y parece muy segura de sí misma.

Esta debería presentarse e informar a los jugadores de que está buscando un grupo de aventureros que estén dispuestos a desentrañar un misterio, si están dispuestos les contará que hace unos días vino a la taberna un hombre cargado con sus pertenencias y le contó que estaba huyendo de su hogar por que al

parecer en su aldea que no está muy lejos de aquí está ocurriendo algo muy extraño, la gente desaparece constantemente sin apenas dejar rastro y jamás se vuelve a saber nada de la gente desaparecida, las desapariciones ocurren tanto a plena luz del día como en la más profunda oscuridad de la noche, gente que había sido vista hacia escasos minutos de repente ya no estaba.

QUE COMIENCE LA INVESTIGACIÓN (CAP.2)

Una vez el grupo acepte investigar las desapariciones, la anciana indicará la localización de la aldea para que puedan dirigirse a ella.

Durante el camino no ocurrirá nada significativo pero los jugadores podrán hacer una tirada de percepción DC12 si alguno la supera podrá darse cuenta de que apenas parece haber movimiento de animales por la zona, incluso los pájaros parecen estar callados, casi como si no hubiera fauna y se percibe un ligero olor como de carne podrida arrastrado por el aire que parece venir de la dirección a la que se encuentra el pueblo.

Al llegar a la aldea serán interceptados por un hombre, llamado Fraum, que irá acompañado por una joven llamada Mim, este les incitara a marcharse pues la aldea no es un lugar seguro para sus habitantes ni para forasteros

INTERPRETANDO A FRAUM

Hombre de mediana edad, de aspecto arreglado, algo desesperado, triste y depresivo. Es el alcalde de la aldea conocida como Edas, está casado y tiene un hijo pequeño llamado Eigon, su mujer está desaparecida pero aún tiene esperanzas de encontrarla.

INTERPRETANDO A MIM

Mujer joven de unos 15 años, es huérfana, muy tímida, de rostro pálido y triste, no habla mucho. Es la sobrina de Fraum y vive con él y su hijo Eigon.

POSIBLES PREGUNTAS A FRAUM

¿Cuánta gente vive en la aldea?

Aproximadamente 50 personas.

¿Cuándo comenzaron las desapariciones?

Hace un mes.

¿Cuánta gente ha desaparecido?

Al menos unas 15 personas.

¿Las personas desaparecidas tienen algo en común?

Muchas fueron vistas por última vez entrando en sus casas y ha desaparecido una familia entera. (La familia desaparecida son una pareja y su hija)

Si los jugadores deciden quedarse para investigar Fraum les agradecerá el gesto y les indicará que pueden empezar a investigar por la casa de la familia que ha desaparecido ya que los demás habitantes de Edas se muestran algo reacios a abrir la puerta a los extraños desde que comenzaron las desapariciones.

LA FAMILIA DESAPARECIDA (CAP.3)

Fraum y la joven Mim acompañarán a los jugadores a la casa. (*Mapa en página 4*)

Es una típica casa de piedra y madera con un par de habitaciones, una cocina y un desván en la parte superior.

Al llegar a la casa Mim será la que les abrirá la puerta y la que entrará primero. Dentro todos los jugadores podrán percibir sin necesidad de hacer ninguna tirada un fuerte olor a descomposición, en ese momento Mim se echará la mano a la boca seguido de una fuerte arcada y saldrá corriendo murmurando que tiene que vomitar a lo que Fraum les dirá que el se encarga de la joven mientras ellos investigan y se irá corriendo detrás de ella.

El olor proviene de la cocina donde se podrán encontrar con una mesa todavía puesta como si estuvieran a punto de ponerse a comer pero la comida ya está en descomposición, una de las sillas está tirada en el suelo y rota.

Las habitaciones son un poco caóticas pero no hay ningún tipo de evidencia de porqué han desaparecido, únicamente se puede notar que algunos objetos están tirados por el suelo como si se les hubieran caído con las prisas por algo.

Mientras investigan es importante que los jugadores alcancen a subir al desván de la parte superior de la casa, así que si no deciden subir por su propio pie, antes de abandonar la casa escucharán algo moverse en este, el ruido es una mezcla entre algo reptando y caminando.

Al subir al desván podrán ver un montón de objetos cotidianos apilados, otros por las estanterías y un cofre grande justo en el centro de la sala, casi como si estuviera completamente aislado del resto de objetos y pidiendo ser abierto.

El cofre es de madera, adornado y reforzado con piezas metálicas y con un par de solapas en la parte delantera que sirven para mantenerlo cerrado pero estarán abiertas. Si deciden abrirlo únicamente dentro de él habrá un libro, sin título y que por algún motivo parece imposible de abrir, como si las páginas estuvieran todas pegadas.

EMBOSCADA (CAP.4)

En el momento que uno de los jugadores decida intentar abrir el libro, en este aparecerán dos ojos y se abrirá dejando ver una boca llena de dientes e intentará atacar al jugador que lo tenga en sus manos. A la vez que ocurre esto, a su alrededor algunos de los objetos cotidianos de pequeño tamaño (*Mimicos juveniles*) intentarán atacar a los jugadores.

(*Ajustar el número de enemigos al número de jugadores a decisión del DM*)

MIMICO JUVENIL

Monstruosidad pequeña (cambiaformas)

Clase de armadura 12 (Armadura natural)

Puntos de golpe 20

Velocidad 15ft.

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

Habilidades Sigilo +5

Inmunidades al daño Acido

Sentidos visión nocturna 60 ft., Percepción pasiva 11

Idiomas Ninguno

Valor de desafío 1 (250 XP)

RASGOS

Cambiaformas. 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.

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

Adhesivo Tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que esté agarrando.

ACCIONES

Seudópodo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+1) puntos de daño contundente. Si 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: 5 (1d6+1) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.)

Cuando finalicen el combate todos los jugadores escucharán un grito de auxilio de Fraum fuera de la casa

Si acuden a la llamada de auxilio podrán ver a Fraum tirando del pie de Mim que estará a punto de ser tragada por un mímico que se había camuflado como una de las letrinas. Este mímico intentará tragarse a Mim a cualquier precio, cada turno de combate el mímico estará más cerca de tragarse a la joven, los jugadores tendrán 5 turnos como máximo para acabar con la criatura o soltar a Mim de su agarre para salvarle la vida.

MIMICO LETRINA

Monstruosidad mediana (*cambiaformas*)

Clase de armadura 12 (Armadura natural)

Puntos de golpe 45

Velocidad 15ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades Sigilo +5

Inmunidades al daño Acido

Sentidos visión nocturna 60 ft., Percepción pasiva 11

Idiomas Ninguno

Valor de desafío 2 (450 XP)

RASGOS

Cambiaformas. 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.

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

Adhesivo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que esté agarrando.

ACCIONES

Seudópodo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+2) puntos de daño contundente. Si 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+2) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.)

SI LOGRAN SALVAR A MIM:

Entre llantos está dejara caer que todo es culpa de Eigon y de esa estúpida y macabra mascota que encontró en el bosque hace un mes, la cual oculta en la vieja capilla. **(Saltar directamente al capítulo 6)**

SI NO LOGRAN SALVAR A MIM:

Fraum desolado y desesperado les pedirá a los jugadores que por favor ayuden a su gente para limpiar esta aldea de estas criaturas.

CONOCIMIENTOS DE FRAUM SOBRE LOS MIMICOS

Son asexuales y se reproducen con extrema facilidad si encuentran un lugar propicio, únicamente hace falta un mímico adulto para empezar a reproducirse, las crías se desprenden del mímico adulto y comienzan a cazar por su cuenta.

Existen dos tipos de mímicos, los ya vistos conocidos como asesinos y los inteligentes, estos son extremadamente raros, no hay muchos de estos pero se sabe que son capaces de hablar y comunicarse para hacer tratos con otras razas a cambio de comida.

“OPCIONAL” LIMPIANDO LA ALDEA (CAP.5)

Después de los acontecimientos Fraum reunirá a todos los habitantes del pueblo en la plaza para explicar lo ocurrido y que los jugadores si quieren tengan permiso para entrar en las casas sin problema y acabar con las criaturas, si alguno de los jugadores lo necesita habrá un sanador que puede restaurar la salud de los jugadores heridos para que estén en plena forma.

(llegados a este punto el DM puede decidir en qué lugar y número se encontraran el resto de mímicos juveniles dentro de las casas)

Decidan o no limpiar el pueblo en algún momento Fraum les pedirá ayuda una última vez pues tras reunir a todo el pueblo y contar lo ocurrido vio a su hijo Eigon se escabullirse entre la multitud y ahora no lo encuentra ni en casa y se teme lo peor.

Como información adicional Fraum les contara que Eigon solía jugar en la vieja capilla que se encuentra un poco adentrada en el bosque.

Una vez allí los jugadores podrán encontrar al joven Eigon esperando les con un palo en la mano, muy nervioso y asustado.



[Casa de la familia](#)



[Desvan de la casa](#)

LA MASCOTA MACABRA (CAP.6 FINAL)

Al llegar a la capilla, podrán observar que se trata de un pequeño edificio de madera y piedra bastante deteriorado adornado con algunos símbolos religiosos, por detrás y a los laterales hay un frondoso bosque que dificulta la movilidad y de frente el camino que aunque esta un poco descuidado esta bastante despejado.

Eigon se encontrará frente a ella hablando a gritos:

Eigon: *¡Me engañaste, me dijiste que si te alimentaba no le harías daño a nadie y nos protegerías de los peligros del bosque!*

Con un palo de madera como arma y las manos completamente agitadas de los nervios Eigon se colocará en posición de combate frente a la capilla, a lo que una voz grave que procede de esta le contestará:

La voz: *Mis hijos no formaban parte del trato, cachorro de humano, ellos son libres de alimentarse por su cuenta.*

Eigon: *¡Eres un mentiroso, marchate, no quiero volver a verte, se acabó el trato!*

La voz: *De acuerdo, ha ha ha, trato... finalizado...*

En ese momento por toda fachada de la capilla se podrán ver múltiples ojos y una enorme boca repleta de dientes abriéndose y lanzando su pegajosa lengua para tragarse vivo a Eigon en un abrir y cerrar de ojos.

INTERPRETANDO A EIGON

Varon joven de 12 años, muy nervioso y de voz temblorosa, encontró a la criatura jugando en el bosque cuando fue atacado por un jabali y esta le protegio y le ofrecio un trato a cambio de proteccion

Para salvar a Eigon deberan terminar con la criatura antes de que finalicen 10 turnos de combate. Al fallecer la criatura volvera a su forma amorfa original y dejando salir de su interior al joven.

FINAL DE LA AVENTURA

Si los jugadores consiguen acabar con la criatura el pueblo les reconocera como sus heroes salvadores, recibiran un pago como agradecimiento de 500 monedas de oro, la posibilidad de quedarse la casa de la familia desaparecida y un total de 1000px extra por finalizar esta aventura.

MIMICO MONSTRUOSO

Monstruosidad grande (cambiaformas)

Clase de armadura 15 (Armadura natural)

Puntos de golpe 120

Velocidad 15ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	10 (0)

Habilidades Sigilo +10

Inmunidades al daño Acido

Sentidos visión nocturna 60 ft., Percepcion pasiva 12

Idiomas Todos

Valor de desafio 5 (1500 XP)

RASCOS

Cambiaformas. 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.

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

Adhesivo Tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que esté agarrando.

ACCIONES

X1 Acción legendaria

Seudópodo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 o (1d10+4) puntos de daño contundente. Si 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: 9 o (1d10+4) puntos de daño perforante más 4 o (1d8) puntos de daño por ácido.)

Mitosis forzada : Puede utilizar una accion para separar 1d4 trozos de su cuerpo que se transformaran en mimicos juveniles al final de su turno, cada uno generado le resta 5 puntos de golpe, estos no tendran un aspecto de objeto si no mas bien son una masa grisacea y deforme.

ANEXO

Esta aventura esta pensada tanto para nuevos jugadores como para jugadores mas 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.

LA MASCOTA

La mascota fue encontrada en el bosque por Eigon cuando se encontraba jugando cerca de la capilla abandonada, esta le protegio de una criatura salvaje e hicieron un trato, si el le traia comida ella protegeria el pueblo de posibles amenazas, lo que Eigon no sabia es que ese trato tenia trampa ya que cuando se hizo lo suficientemente grande comenzo a reproducirse y a infectar el pueblo con sus crias.

LAS BATALLAS

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

RECOMPENSAS

Como recompensa se puede añadir cualquier item que el mimico monstruoso pudiera tener en su estomago a la propia eleccion del DM.

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 snaks 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.

