



5

SOMBRAS Y ESPINAS
LA MALDICIÓN DE MELLTITH

AVENTURA INTERMEDIA PARA NIVELES 5-7 DE 5ª EDICIÓN.



TABERNA
-LA VELOZ- 

RESUMEN



PROVECHANDO 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**. Allí, se encontrarán con un niño llamado **Tobías**, el joven les contará que

ha huido de su pueblo pues de la noche a la mañana todos los adultos se han transformado en monstruos aterradores, ¿Serán nuestros héroes capaces de averiguar qué es lo que está sucediendo en su pueblo? ¿Conseguirán encontrar una solución a este problema?

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.

LA DESESPERACIÓN DE UN NIÑO (CAP.1)

Esta historia da comienzo en el primer instante en el que nuestros aventureros pongan un pie dentro de la taberna **La Veloz**, donde podrán encontrar una escena habitual a cualquier otra taberna, gente sentada en sus mesas bebiendo y comiendo, entre toda esta gente y a parte de los trabajadores de la taberna, habrá algo que llamará la atención de nuestros aventureros, un niño (**Tobías**), sentado el solo en una de las mesas con un vaso de leche, un cuenco lleno de galletas y lo que parecen ser unos vendajes improvisados por los brazos.

TOBIÁS DREPWOOD

Varón humano de 8 años, lleva ropas un poco desgastadas y sus brazos están cubiertos por unos vendajes improvisados, es muy curioso, pero a la vez es asustadizo, está buscando ayuda para salvar a su pueblo.

Si el niño no es suficiente reclamo para que los aventureros se acerquen a hablar con él, puede ser el mismo quien acuda a donde estén ellos para pedirles ayuda.

Una vez entablen conversación con él, con una expresión en la cara entre alegría y desesperación, los ojos llorosos y una penetrante mirada de lastima, no dudara en preguntar si son un grupo de aventureros y si por favor pueden ayudarle a recuperar a su mamá.

EL PROBLEMA DE TOBIÁS

De la noche a la mañana todos los adultos de su pueblo (**Melltith**) se han convertido en terribles monstruos incluida su madre, asustado por este suceso salió corriendo del pueblo aunque fue atacado por estas criaturas que antes eran sus familiares y vecinos, corrió y corrió hasta toparse con **La Veloz**, una vez aquí **Helga** curó sus heridas, le dio algo de comer y le prometió que no tardaría en llegar algún grupo de aventureros lo suficientemente valientes como para ayudarlo a averiguar qué ha ocurrido.

En caso de que pidan algo a cambio, no tiene gran cosa para ofrecer como recompensa ahora mismo a parte de un cuenco de galletas, pero en su casa podría haber algo de valor (50 piezas de oro e incluso algún objeto mágico a discreción del DM)

COMIENZO ENMARAÑADO (CAP.2)

Si deciden ayudar a **Tobías** este les guiará hasta la localización del pueblo de **Melltith** que se encuentra a aproximadamente a medio día de camino andando (**o el tiempo necesario para que cuando lleguen sea de día**) desde la taberna, el camino hasta allí cruza por el bosque y a medida que se vayan acercando la vegetación empezará a devorar el camino, el suelo cada vez estará más plagado de raíces y lo que era antes un camino normal ahora parece llevar años abandonado.

Esto llamará especialmente la atención de **Tobías** ya que hace dos días cuando huyó del pueblo el camino estaba despejado. Poco rato después el camino sale del bosque y dejará paso a grandes terrenos de tierra cultivada donde abundan los cultivos de maíz y calabazas aunque ahora mismo las cosechas parecen estar pudriéndose.

Es importante que lleguen durante el día al pueblo o la situación con la que se toparán será un combate inminente: (**Revisar la pagina 5 para más información sobre Melltith**)

UN LUGAR TRANQUILO... (CAP.3)

Una vez en el pueblo **Tobías** aunque notablemente asustado, guiará a los aventureros al lugar en el que se encuentra su casa, justo enfrente de la taberna de **Oogie**.

A partir de aquí los jugadores pueden tomar la decisión de investigar el pueblo en busca de pistas de lo que ha ocurrido sin un orden preestablecido, así que a continuación se describe lo que se puede encontrar en las distintas edificaciones.

LA CASA DE TOBIÁS

Al acercarse a la casa deberán realizar una **tirada de percepción CD 12**, quienes la superen podrán escuchar algo moviéndose en el interior (Una mezcla entre pasos, ramas crujendo y algo que se arrastra)

Las puertas y ventanas estarán cerradas por una especie de raíces, con una **Prueba de fuerza CD14** podrían llegar a romperlas y acceder al interior de la vivienda, se trata de una casa de dos plantas, en el primer piso hay un pequeño comedor y una cocina, en el segundo piso hay dos habitaciones, la suya y la de su madre, toda la casa estará bastante a oscuras, lo poco que se puede ver es que las raíces que bloquean las puertas y ventanas se extienden tanto por el suelo como por las paredes y el techo de la casa. En el momento de entrar escucharán de nuevo ese sonido procedente del piso de arriba seguido de un llanto.

Si deciden ir a investigarlo, lo que podrán encontrar en el piso de arriba es una amalgama de raíces, pelo y fango de aspecto humanoide, que resulta ser **Sarah** la madre del pobre **Tobías**, de primeras no tendrá un comportamiento agresivo sino más bien parece asustada y trata de ocultarse. (*Ficha de la madre página 5*)

SARAH DREPWOOD

Aunque con un todo de voz totalmente desgarrado y casi pareciendo que le cuesta un gran esfuerzo, esta criatura puede comunicarse en **lengua común**, no posee mucha información acerca de lo que ha ocurrido, únicamente sabe que tanto ella como **Oogie** parecen ser los únicos capaces de mantener el control, mientras que el resto del pueblo se ha vuelto completamente loco, atacan a todo el que se acerca y se han llevado a los niños al ayuntamiento. Tratando de proteger a quien reconoce como su hijo, les pedirá a los aventureros que no permanezcan en la aldea durante la noche y que lo lleven a un lugar seguro. Por las noches es cuando ellos salen de sus escondites.

LA TABERNA DE OOGIE

Una destartalada taberna construida en madera ahora carcomida y putrefacta que aún conserva el cartel de la entrada en el que se puede leer "Oogie's", la puerta está cerrada y las ventanas bajadas, no es necesario hacer ningún tipo de prueba para abrir la puerta ya que no está echada la llave, en el interior aparte de un fuerte pestazo a alcohol se encuentra **Oogie** quien

ahora es un ser mitad ramas mitad humano, no es agresivo y de hecho a pesar de su aspecto desfavorable se le ve bastante amigable.

EL BUENO DE OOGIE

Se dedica a servir copas que él mismo se bebe y tiene largas conversaciones consigo mismo. No dudará en contar a quien pase por allí su punto de vista: cómo **Alasdair** el alcalde tomó un hacha y cortó aquel molesto árbol que estaba tras el ayuntamiento, justo ese árbol sobre el que los druidas del bosque de **Dunlyne** (*A media hora andando al norte desde la aldea*) le habían advertido previamente que se trataba de un árbol sagrado y que no debían de cortar bajo ningún concepto. Cuando acabó con él... todo se apagó y después... todos habían cambiado. No se le ve demasiado triste con el desenlace del pueblo a pesar de todo.

Sobre los druidas: Cuando llegaron aquí hace un par de años y establecieron el primer campamento antes de comenzar con la construcción del pueblo, les advirtieron de que debían respetar el bosque, talar únicamente lo necesario para construir el pueblo y cuidar del árbol sagrado al que llaman **Sak 'Ratua**.

OTRAS CASAS DE MELLTITH

Todas las casas se encuentran en una situación muy similar, ventanas y puertas cerradas por unas extrañas raíces, con una **prueba de fuerza CD14** se pueden llegar a abrir, en su interior podrán encontrar una distribución muy similar a la casa de **Tobías** y su madre, solo que esta vez quienes habitan en ella son bastante más agresivos.

Lanza **1d4** para determinar la cantidad de monstruos que se encuentran dentro de la vivienda (*las fichas de los monstruos (Enraizados) se encuentran en las páginas 7 y 8*)

ALMACÉN DE MADERA

Un gran edificio de madera, que ha pasado mejores momentos, troncos, tablones, tablas e incluso las paredes del edificio se ven claramente deteriorados, como si hubieran pasado años ahí tirados. A simple vista destaca la ingente cantidad de madera que se encuentra almacenada para un pueblo tan pequeño, la sobreexplotación del terreno es más que evidente.

EL AYUNTAMIENTO

Un gran edificio construido en piedra que se diferencia del resto de edificaciones de **Melltith** principalmente construidas con madera y paja, es el hogar del alcalde **Alasdair Todt** y el punto donde el bosque parece haber empezado a retomar lo que es suyo. Del antiguo edificio ahora brotan las ramas del árbol sagrado **Sak 'Ratua**, pero están podridas y blanquecinas. En pleno centro de la ruina que es ahora el ayuntamiento se encuentra el tocón del viejo árbol sagrado, que se ha reconstruido a base de savia, pus y espinas. Es aquí donde tendrá fin el final de la maldición que cayó sobre las gentes de **Melltith**, sea para bien o para mal.

Rondando el interior del ayuntamiento podrá encontrarse al alcalde **Alasdair (Ficha de monstruo en la página 9)**, una bestia que atacará sin dudar a aquel que se acerque a los restos de **Sak 'Ratua**.

Además, en su interior y atrapados tras unas jaulas de raíces se encuentran algunos de los niños que vivían en la aldea, todavía con vida y sin rastros de la maldición.

Todas las posibles entradas al edificio así como puertas y ventanas están selladas por unas robustas raíces, estas son invulnerables a cualquier tipo de daño ya que están protegidas por la magia de un ser poderoso creado por **Madari Katua** enviado a **Melltith** para proteger el ayuntamiento donde se pretende realizar el ritual que traerá al mundo la descendencia de **Madari**.

LOS GUARDIANES DEL BOSQUE (CAP.4)

Tras establecer un primer contacto con la aldea de **Melltith** y después de haber recabado algo de información sobre los hechos ocurridos, los aventureros deberían acudir en busca de pistas a la localización de los druidas del bosque de **Dunlyne**, ellos parecen tener algo que ver con todo esto.

El camino hasta el claro de los druidas se encuentra rodeado completamente por el bosque y los encuentros con la fauna que lo habita son muy habituales, la fauna y la naturaleza está muy ligada a los druidas que cuidan del bosque y aquí es donde entra en juego la actitud que muestren los aventureros frente a los druidas y el bosque:

- **Negativa o malintencionada:** Las criaturas del bosque como lobos, osos, serpientes e incluso ardillas, se mostrarán agresivas dando lugar incluso a posibles enfrentamientos.
- **Positiva o bienintencionada:** las criaturas se mostrarán curiosas, amigables e incluso podrían ayudarles a localizar el claro de los druidas.
- **Neutral:** las criaturas del bosque los observarán desde la distancia, dejándose notar, pero sin llegar a ser agresivos o amigables.

Al poco rato de adentrarse en el camino y desde lejos podrán vislumbrar un grupo de árboles más altos y antiguos que el mismo bosque que rodean un claro siempre teñido por la luz de la luna independientemente de la hora del día, en el claro no hay nada que llame demasiado la atención, pero con una **tirada de percepción CD12** pueden darse cuenta de que sobre las copas de los árboles hay una construcción de madera que hace las veces de residencia de los druidas a la que se accede por unas escaleras que crean de forma natural la corteza de uno de estos árboles ancestrales. Según asciendan hasta el hogar, podrán comenzar a

escuchar las voces juguetonas de unos 4 niños que corretean por el lugar, una vez arriba, si todavía están en compañía del joven **Tobías** estos niños lo reconocerán de inmediato e irán rápidamente a recibirle a él y a los aventureros. El lugar es mucho más grande y amplio de lo que parecía desde abajo, las habitaciones son sencillas pero acogedoras, al fondo se encuentra un gran salón con una mesa formada por las propias ramas del árbol y tras ella están los tres últimos druidas que quedan en el claro:

CIAN, EL MAYOR DE LOS DRUIDAS

Un anciano elfo que tiene más rasgos de animal que de persona ya. Es el más bestial de los tres druidas y tiende a no querer saber nada de los extranjeros. No estaba de acuerdo con rescatar a "las crías de los humanos", pero acabó convencido.

LIR, LA MÁS JOVEN

Nieta de Cian y portadora de la magia más poderosa del claro. Esta joven elfa no quiere decepcionar a su abuelo, pero está dispuesta a llevarle la contraria siempre que consiga traer el bien que ha jurado mantener en el bosque.

BIROG, EL PACÍFICO

Este enano fue el único de los druidas que trató de ayudar a los humanos en su llegada a Melltith; algo de lo que hoy se arrepiente, pues sí que les advirtió de algo: que no tocasen el árbol que se encontraba en medio del bosque que pensaban talar. A pesar de que los humanos faltaron a su promesa, Birog ha tratado de rescatar al máximo de niños posibles y trata de encontrar una solución a la maldición que asola la aldea.

Birog dará la bienvenida a los aventureros, pues los estaba esperando, las criaturas del bosque les habían advertido de su inminente llegada y de sus intenciones, acto seguido les invitará a sentarse para hablar de lo que está ocurriendo en **Melltith** y pedirles ayuda para tratar de solventarlo.

CONOCIMIENTOS DE LOS DRUIDAS

El **Sak 'Ratua** se alzaba en el centro del bosque desde hace cientos de años, utilizado por los druidas hace milenios para encerrar el espíritu de la saga **Madari Katua**, cortar el árbol ha provocado que quedara libre, condenando al pueblo de **Melltith** transformando a sus habitantes y dominando las mentes de todos aquellos que no eran puros de corazón y ansiaban poder. El árbol reconstruido es ahora mismo una pieza clave para **Madari** pues es lo que mantiene la maldición activa y lo que necesita para completar el ritual que sellará la maldición para siempre y traerá al mundo a su descendencia, con el sacrificio de los niños que han secuestrado, creará otras dos sagas junto a las que formar un aquelarre para controlar el bosque. Por si fuera poco, el ritual se efectuará en dos lunas (**2 días**), así que no hay demasiado tiempo que perder.

PASOS PARA SALVAR MELLTITH:

- Encontrar al guardián que creó las raíces que protegen el ayuntamiento y recuperar la semilla del **Sak 'Ratua** corrupta que posee en su interior.
- Traer la semilla de vuelta al claro para el ritual de purificación
- Entrar en el ayuntamiento y acabar con **Alasdair Todt**
- Rescatar a los 4 niños restantes
- Purificar el árbol destruyendo el que ahora se encuentra corrompido y plantando de nuevo la semilla purificada.

EL PLAN DE LOS DRUIDAS (CAP.5)

Tras la conversación con los druidas de **Dunlyne** los aventureros deberán apresurarse para conseguir llevar a cabo todos los pasos del plan antes de que se acabe el tiempo y la maldición sea irreversible, los niños sacrificados y de qué **Madari** consiga traer a su descendencia al mundo.

LOCALIZANDO AL GUARDIÁN (CAP.5.1)

Los druidas no saben exactamente en qué parte del pueblo se encuentra el guardián que mantiene inmunes a las raíces que protegen el ayuntamiento, pero saben que se oculta en algún lugar de los campos de cultivo, aquí los jugadores pueden dedicarse a buscarlo de varias maneras:

- Simplemente dando vueltas por los campos de cultivo hasta dar con el perdiendo una gran cantidad de tiempo (**1d12 horas**).
- Realizando una **Tirada de percepción CD15** sobre las raíces, pueden encontrar un rastro de raíces más grueso que el resto (**1d6 horas**).
- Realizando una **Tirada de arcanos CD12** podrán ver un rastro de magia en las raíces que salen desde el ayuntamiento (**1d4 horas**).

Sea como sea, esto les acabará llevando al centro de uno de los campos de cultivo donde se encontrará lo que parece ser una especie de calabaza gigante. La calabaza es el mismo guardián que en realidad resulta ser un **Cosechador** (*Ficha en la página 6*), si logran derrotar al guardián, las raíces que protegen el ayuntamiento quedaran libres de la inmunidad y se podrán romper con facilidad, a parte, el guardián expulsará de su cuerpo una gran semilla de aspecto vil que brilla en tonos verdosos (**Semilla del Sak 'Ratua corrupta**).

RITUAL DE PURIFICACIÓN (CAP.5.2)

Mientras los aventureros van en busca del guardián para recuperar la semilla y facilitar el acceso al ayuntamiento, los druidas deberán permanecer en el claro realizando los preparativos para el ritual de purificación de la semilla, para poder realizar dicho ritual alguien con un alma pura debe sacrificarse y ofrecer su alma para eliminar la corrupción de la semilla.

EXPLICACIÓN DEL RITUAL

En el centro del claro bañado por la luz de la luna, colocaran un altar hecho de madera, rocas y huesos, sobre este se colocará la semilla.

Rodeando el altar se dibuja un amplio círculo en el suelo y dentro de este círculo uno más pequeño situado justo frente al altar donde se deberá colocar la persona que se sacrificará. Cuando todo esté listo, se deberán pronunciar unas palabras en forma de canto druídico, los círculos comenzaran a brillar en un tono azulado, el sacrificio se elevará levemente al igual que la semilla y como si de un intercambio se tratase, de su cuerpo brotará energía blanca y pura que irá directamente a la semilla, mientras que de esta brotará energía verde y vil que se introducirá en el cuerpo del sacrificio acabando con su vida y convirtiéndolo una especie de polvo brillante que se elevará hacia la luna.

COMO SUGERENCIA

Cualquiera de los jugadores que se preste voluntario puede ser un sacrificio digno, pero será **Birog** quien se ofrezca voluntario en su lugar para el sacrificio, pues fue idea suya ayudar a los humanos que causaron este desastre y es su responsabilidad solucionar el problema antes de que sea demasiado tarde, pero **Cian** el viejo cascarrabias se negará en rotundo y se ofrecerá el mismo exigiéndole a **Birog** que le permita el mayor honor posible para un druida de su edad, ofrecer su alma al bosque para salvarlo, a lo que **Birog** y **Lir** aceptarán a regañadientes haciéndole una reverencia al anciano.

PURIFICANDO MELLTITH (CAP.6 FINAL)

Una vez esté todo preparado para purificar el **Sak 'Ratua** los aventureros deberán dirigirse al ayuntamiento para romper las raíces y enfrentarse a **Alasdair Todt** (*Ficha de monstruo en la página 9*), rescatar a los niños secuestrados y destruir el árbol corrupto.

- Si logran completar su cometido antes de las dos lunas, la maldición se romperá, todos los ciudadanos de **Melltith** recuperarán su forma humana, el control de **Madari Katua** sobre ellos se romperá, las casas y las calles volverán a su estado original y las raíces que cubren toda la aldea desaparecerán bajo tierra como si nunca hubieran estado ahí.
- Si no logran completar su cometido antes de las dos lunas, la maldición se volverá irreversible, las casas acabaran sucumbiendo a la podredumbre y se derrumbaran obligando a los monstruos a salir y esparcirse por el bosque y la descendencia de **Madari** llegará al mundo en forma de dos nuevas Sagas que aparecerán en dos cunas de piedra que esta había preparado en la cueva en la que se oculta.

FINAL DE LA AVENTURA

Como broche final de esta aventura inspirada en Halloween, si logran completar el objetivo de salvar al pueblo de manera exitosa, los ciudadanos pueden ofrecer a los aventureros una cuantiosa recompensa en forma de monedas de oro, un hogar en su pueblo o incluso objetos mágicos (A discreción del DM) Puedes visitar el apartado de objetos mágicos de nuestra web pinchando en el siguiente enlace

<http://tabernalaveloz.com/homebrew/objetos-magicos/> aquí podrás encontrar una gran cantidad de objetos acordes a la temática de esta aventura para ofrecerles a tus jugadores como recompensa por haberla completado.

INFORMACIÓN AMPLIADA SOBRE MELLTITH

A pesar de que su construcción es reciente, aún vista desde lejos, da la sensación de que lleva siglos abandonada. Sus casas, de madera y paja, se pudren a una velocidad antinatural y tan solo se mantienen en un estado digno de conservación el que antaño fue el ayuntamiento. El pueblo no es grande, no supera la veintena de casas, las cuales se encuentran distribuidas en tres calles que flanquean la central, donde estaban la taberna de **Oogie**, el ayuntamiento y el almacén de madera.

Las calles, aprovechando el tamaño del bosque, son anchas y espaciosas y antes de que todo sucediese se encontraban a medio pavimentar, así que ahora el barro y las plantas han tomado las secciones de tierra y donde hubo piedras ahora hay grietas y raíces. Las casas, unas adosadas a las otras, tienen porches espaciosos y la mayoría son de dos plantas. Los jardines, antaño cuidados por los ciudadanos de la aldea ahora están llenos de calabazas que durante la noche visten sonrisas aterradoras.

La aldea permanece totalmente vacía por el día, pero cuando cae la noche, además de que las calabazas sonríen, también salen los monstruos. Antes eran los ciudadanos de este **Melltith**, pero ahora son criaturas cuya apariencia mezcla de forma grotesca piel y ramas, vello y zarzas, sangre y mugre. Estos seres son peligrosos y algunos de ellos tienen tamaños superiores a los de un humano estándar; mientras que otros son capaces de arrojar zarzas desde sus propios brazos. Durante el día aguardan en el interior de sus casas, viviendo una especie de vida similar a la que tenían antes, pero con las limitaciones y capacidades que sus nuevos cuerpos les brindan. Si se acerca cualquier intruso, no dudarán en acabar con él y hacer crecer su “familia”

COSECHADOR

Aberración grande, legal maligno

En los bosques en penumbra de la Tierra de los Sueños yace la terrorífica presencia del Cosechador, una calabaza retorcida que desafía la naturaleza con su fusión de vegetación y malicia. Con una piel rugosa y anaranjada, está marcado por numerosos ojos brillantes que emiten una luz perturbadora, mientras que enredaderas oscuras y espinas siniestras se entrelazan con la tierra desde su base. Sus habilidades mágicas desencadenan vides sombrías para atrapar a los intrusos y rayos distorsionados que siembran el temor en los corazones de aquellos que se atreven a cruzar su camino, encarnando así los peores horrores de la imaginación.

Categoría Monstruo

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 120 (12d10+50)

Velocidad Volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación Int +8, Sab +7, Car +8

Inmunidades a estados Derribado

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies y Percepción pasiva 22

Idiomas Común, infracomún

Vulnerabilidades al daño Fuego y Frio

Valor de Desafío 8 (3.900 PX)

RASGOS

Cono antimagia. El ojo central del Cosechador crea una zona antimagia, igual al conjuro campo antimagia, en un cono de 150 pies, el Cosechador decide, al inicio de cada uno de sus turnos, en que dirección apunta el cono y si está o no activo. Esta zona también impide el funcionamiento de los rayos oculares del propio contemplador.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6). Perforante.

Rayos oculares. El Cosechador dispara 3 de los siguientes rayos oculares mágicos determinados aleatoriamente lanzando 1d6 (vuelve a tirar los resultados duplicados) contra entre uno y tres objetivos que pueda ver y se encuentren a 120 pies o menos de distancia.

1. **Rayo nauseabundo.** La criatura objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Destreza CD 16 o recibirá 30 (3d10+10) puntos de daño de ácido. Si tiene éxito en la tirada, recibe la mitad del daño.
2. **Rayo reductor.** La criatura objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 16 o será reducida a tamaño pequeño, reduciendo a 1d4 todas sus habilidades de daño y su velocidad de movimiento a la mitad durante 1d6 turnos. Si la criatura ya era de una categoría de tamaño pequeño este rayo no tiene ningún efecto.
3. **Rayo enraizador.** La criatura objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Fuerza CD 16 o quedará atrapada durante 1 minuto por unos zarcillos mágicos que brotarán del suelo. El objetivo puede repetir la Tirada de Salvación al final de cada turno para intentar liberarse.
4. **Rayo levitador.** La criatura objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 16 o comenzará a levitar durante 1 minuto sin control a 10 pies del suelo perdiendo la capacidad de moverse libremente. Para poder realizar acciones que no sean de movimiento el objetivo deberá tirar un d20, si el resultado es 15 superior podrá realizar dicha acción. El objetivo puede repetir la Tirada de Salvación al final de cada turno para intentar liberarse.
5. **Rayo calabacificante.** La criatura objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Inteligencia CD 16 o en su cabeza quedará envuelta por una calabaza y quedará hechizada por el Cosechador durante 1 hora o hasta que este la dañe.
6. **Rayo enterrador.** El suelo bajo la criatura marcada por el rayo se abrirá y tratará de tragarse a la criatura objetivo que deberá superar una Tirada de Salvación de Destreza CD 16 o quedará completamente enterrada bajo el suelo durante 1 minuto, cada turno que pase enterrada bajo el suelo la criatura recibe 1 nivel de agotamiento. El objetivo puede realizar una Tirada de Salvación de Fuerza CD 16 al final de cada turno para intentar liberarse.

ACCIONES LEGENDARIAS

Puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura, recupera las acciones gastadas al principio de su turno.

Engullir. El Cosechador puede engullir a una criatura de tamaño pequeño si no supera una Tirada de Salvación de Destreza CD 12, la criatura engullida recibe 1d6 puntos de ácido cada turno que este dentro del Cosechador, cada turno puede hacer una Tirada de Salvación de Fuerza CD 12 para intentar escapar. Si la criatura había sido reducida a ese tamaño previamente por el rayo reductor no podrá recuperar su tamaño hasta haberse liberado.

Rayo ocular. El Cosechador usa un rayo ocular determinado aleatoriamente.

EL BUENO DE OOGIE

Mediano, neutral

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 25 (3d10 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+2)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Vulnerabilidades al daño Fuego

Idiomas Común

Valor de Desafío 1 (200 XP)

ACCIONES

Multiataque. El humano semi-enraizado puede atacar dos veces: un ataque de garra y un ataque de puño.

Puño. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2). Contundente.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2). Cortante.

SARAH DREPWOOD

Mediano, neutral

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 25 (3d10 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+2)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Vulnerabilidades al daño Fuego

Idiomas Común

Valor de Desafío 1 (200 XP)

ACCIONES

Multiataque. El humano semi-enraizado puede atacar dos veces: un ataque de garra y un ataque de puño.

Puño. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2). Contundente.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2). Cortante.

ENRAIZADO BRUTO

Grande, caótico malvado

Lo que un día fue un ser humano ahora la maldición de Madari Katua ha tomado por completo el control de su cuerpo y transformado su carne en una maraña de zarzas entrelazadas con extremidades de diferentes criaturas, su tamaño ha aumentado considerablemente al igual que su fuerza y su voluntad se ha extinguido, ahora únicamente obedece a un propósito malvado y a las ordenanzas de su madre, Madari katua.

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe 60 (8d10 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Inmunidades a estados Hechizado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 ft, Percepción pasiva 10

Vulnerabilidades al daño Fuego

Idiomas Entiende común pero no puede hablar

Valor de Desafío 3 (700 XP)

RASGOS

Trepar cual arácnido. Puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

ACCIONES

Multiataque. El enraizado bruto puede atacar tres veces: un ataque de mordisco, un ataque de garra y un ataque de puño.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 3). Perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 3). Cortante.

Puño. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 3). Contundente.

ENRAIZADO ESPINOSO

Grande, caótico malvado

Lo que un día fue un ser humano ahora la maldición de Madari Katua ha tomado por completo el control de su cuerpo y transformado su carne en una maraña de zarzas entrelazadas con largas extremidades y garras con rasgos de animal. Estas criaturas son capaces de lanzar sus espinas a largas distancias para abatir a sus enemigos y utilizar afiladas garras para acabar con los que se atrevan a acercarse lo suficiente.

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe 40 (6d10 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Inmunidades a estados Hechizado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies y percepción pasiva 10

Vulnerabilidades al daño Fuego

Idiomas Entiende común pero no puede hablar

Valor de Desafío 3 (700 XP)

RASGOS

Tregar cual arácnido. Puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

ACCIONES

Multiataque. El enraizado bruto puede atacar tres veces: dos ataques lanzamiento de espinas y uno con su ataque de garras.

Lanzamiento de espinas. Ataque de arma a distancia: +6 al acertar, alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 3). Perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al acertar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 3). Cortante.

ENRAIZADO ACECHANTE

Mediano, caótico malvado

Lo que un día fue un ser humano ahora la maldición de Madari Katua ha tomado por completo el control de su cuerpo y transformado su carne en una maraña de raíces y partes de animal, estas criaturas poseen unas potentes piernas que les permiten correr a grandes velocidades y de sus brazos brotan unas cuchillas de hueso y espinas que utilizan para acabar con sus enemigos.

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 30 (4d10 + 5)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Inmunidades a estados Hechizado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies y percepción pasiva 12

Vulnerabilidades al daño Fuego

Idiomas Entiende común pero no puede hablar

Valor de Desafío 4 (1.100 XP)

RASGOS

Tregar cual arácnido. Puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

ACCIONES

Multiataque. El enraizado acechante realiza dos ataques con sus cuchillas de hueso y espinas que brotan de sus antebrazos.

Cuchilla de hueso. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d6 + 3). Cortante.

ALASDAIR TODT

Ser feérico, caótico malvado

Quien antaño fuese el alcalde de Melltith ahora es una brutal bestia hecha de espinas, ramas, carne y barro que porta con él una enorme hacha de cazador que blande con la maestría de un guerrero milenario pero temerario. Su tamaño, lejos de recordar al de un humano, supera con creces el que fuese su altura original y su rostro apenas es visible bajo las distintas capas de plantas y ramas que lo recubren.

Clase de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de vida 102(12d10 + 36)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Inmunidades a estados Encantado, cansancio, miedo, paralizado, envenenado

Resistencias a daño físico no mágico

Debilidades a daño Fuego

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 13

Idiomas Infracomún y umbral

Valor de desafío 8 (3900 XP)

Veto del alcalde. Mientras el alcalde Alasdair se encuentre en el ayuntamiento de Melltith o a menos de un kilómetro de él,

si impacta con un ataque con su gran hacha puede hacer que el objetivo quede completamente denegado, haciendo que sea sustituido por un doble hecho de sombras sombra. El objetivo de esta habilidad debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 13 o pasará a ser invisible, no podrá hablar y estará paralizado, mientras que una versión ilusoria de sí mismo permanecerá visible y audible -y bajo el control del alcalde Alasdair. Cada turno el objetivo de la habilidad podrá repetir la tirada de salvación. Si la acierta, romperá el efecto y aparecerá allá donde su clon de sombra estuviese.

Furia del pueblo. Los ojos llenos de furia del alcalde provocan que sus ataques realicen 1d8 de daño psíquico extra siempre y cuando quien reciba un ataque del alcalde falle una tirada de salvación de sabiduría CD 13

ACCIONES

Multiataque El alcalde Alasdair puede hacer tres ataques con su gran hacha o hacer dos y usar sus Ojos Rabiosos.

Gran hacha Ataque cuerpo a cuerpo +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Daño 14 (3d6 + 4)

Ojos rabiosos Ataque especial: +3 a impactar, alcance 15 pies, puede seleccionar hasta a tres objetivos que estén al alcance. Los objetivos de Ojos rabiosos deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 en la que, si fallan, quedarán aturdidos durante un turno.

Enlaces a los mapas [Aldea de Melltiith](#), [Ayuntamiento](#)



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.

MELLTITH

Todo el contenido de esta aventura esta desarrollado utilizando como inspiración la ambientación que tendréis disponible en nuestra web para que podáis crear vosotros mismos vuestras propias aventuras.

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.

RECOMPENSAS

Como recompensa se puede añadir cualquier ítem que alcalde Alasdair Todt pudiera llevar o los aldeanos pudieran poseer, siempre a elección 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.

