

5

UNA DESAPARICIÓN ENIGMÁTICA

AVENTURA DE INICIACIÓN PARA NIVELES 3-5 DE 5ª EDICIÓN.

TABERNA
-LA VELOZ-

UNA DESAPARICIÓN ENIGMÁTICA



TABERNA
-LA VELOZ-

AVENTURA PARA NIVELES 3-5 DE 5ª EDICIÓN.

RESUMEN

Aprovechando un momento de inactividad por parte del grupo de aventureros, quizá tras terminar alguna aventura, en algún descanso entre sus misiones o a mitad de camino hacia su destino... El grupo topará (a elección del DM) con **La Veloz**. Allí si hablan con Helga en busca de misiones que realizar, ella les pedirá ayuda pues hace tiempo que no ve a su viejo amigo Herald un mago que vive en una torre un tanto especial y que solía regentar La Veloz. ¿Podrán los aventureros dar con el paradero del mago? ¿Le habrá pasado algo malo al viejo Herald?

TABERNA LA VELOZ

Para más información sobre **La Taberna La Veloz**, podéis conseguir el documento [Guía de La Veloz](#)

GANCHOS DE AVENTURA

Lograr que los jugadores se introduzcan en la aventura debería ser sencillo, dependiendo de cómo se haya presentado la aparición de la taberna, se deberá crear una necesidad de entrar, haciendo realizar alguna tirada no muy alta de Historia (DC 8) a la persona con más Inteligencia. Se le podrá dar información sobre La Veloz, la famosa taberna para héroes que buscan vivir aventuras. *(Para más info de la taberna, sus pjs, etc...*

Consultar: <http://tabernalaveloz.com/la-veloz/>)

1. LA PREOCUPACIÓN DE HELGA

La aventura empieza cuando cae la tarde y el grupo se topa con La Veloz. Una vez el grupo decide entrar tal vez atraídos por la fama que tiene la taberna, en su interior puede haber más o menos gente, pero de los trabajadores habituales sólo estará Grunt El Martillo el tabernero y Helga Pluma Oscura la propietaria.

Consultar guía de La Veloz para la interpretación de los personajes <http://tabernalaveloz.com/la-veloz/>)

Grunt estará bastante ocupado pues parece que hoy el resto del equipo de La Veloz está fuera y Helga no está mucho por la labor de ayudar en la taberna. A su vez Helga descansa en una de las mesas del salón pensativa y algo triste.

Al charlar con Helga el grupo verá que está muy preocupada porque las veces que La Veloz regenta esta zona, siempre la visita su amigo **Herald**, un viejo mago tiefling con el que guarda una buena amistad. Helga intentará persuadir al grupo para que visiten la torre del mago y vean si todo anda bien. Les ofrece una copiosa cena y camas donde dormir esta noche para que puedan partir con las primeras luces del alba. Si el grupo pregunta por una recompensa, Helga puede ofrecerles algo de oro o tal vez alguno de los objetos mágicos que posee Herald, siempre y cuando, esté en apuros y el grupo le ayude.

HERALD GOLDFLAME



HERALD EL MAGO

Herald es un tiefling de Asmodeo con una piel rojiza oscura. Tiene 85 años, con lo que su pelo es gris ceniza pero inusualmente puede parecer más en forma de lo que debería. Es extremadamente sabio e inteligente a la par que muy elocuente. Es un mago muy enrevesado al que le gusta realizar todo con más complicación de la que debería tener. Puede parecer imponente cuando no se le conoce, pero en buena compañía le encanta beber cerveza y charlar sobre objetos mágicos.

Si el grupo decide aceptar, Helga un poco más animada cocinará para ellos una gran cena y les preparará las habitaciones para que se puedan bañar y descansar en condiciones. Mientras Helga prepara todo, es un buen momento para que el grupo charle sobre la misión. Si se quiere dar más detalle de lo que Helga prepara para el grupo, el DM puede consultar el **Menú de La Veloz**

(<http://tabernalaveloz.com/menu-veloz/>).

Tras cenar y darse un buen baño, el grupo estará preparado para descansar. A la mañana siguiente Helga les estará esperando con provisiones para el camino (Aquí a decisión del DM puede obsequiar con algo de comida o curas al grupo) y les dará las indicaciones de la ubicación aproximada de la torre, pues como todo el mundo sabe, la torre de un mago no siempre es fácil de encontrar. Con indicaciones o tal vez un pequeño mapa los aventureros sabrán que rumbo emprender antes de salir por la puerta de La Veloz.

Mapa de la posible ubicación de la torre de Herald
<https://i.imgur.com/jFxWsYQ.jpg>

2. UN RECIBIMIENTO INESPERADO

Una vez en rumbo el camino al sitio donde debería estar ubicada la torre es un sendero por el bosque, con bastante vegetación pero a primera vista tranquilo, sería un buen momento para que el equipo pudiera charlar. Cuando el grupo lleva un rato por el camino trazado igual pueden algunos pueden detectar runas mágicas en algunas piedras o árboles. El DM puede pedir una tirada de Investigación CD10 si fuera necesario o revelar las runas libremente. Las runas indican que van por el buen camino y el grupo debería proseguir.

El camino por el que llevan las runas les conduce a un claro. Durante la parte final del trayecto hasta llegar al claro han podido tener la sensación de que alguien les estaba acechando. Al llegar al claro, 2 enormes lobos les asaltan con la intención de convertirles en su cena. *(Para preparar el encuentro el DM puede usar el perfil de **Lobo Terrible** del MdM. Para más de 3 jugadores, añadir un par del perfil **Lobo** del MdM)*

LOBO TERRIBLE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 37 (5d10 + 10)

Velocidad 50 pies.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 3 (-4) | 12 (+1) | 7 (-2) |

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Idiomas -

Desafío 1 (200 XP)

Oído y Olfato Agudos. El lobo posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Atacar en Manada. El lobo tiene la ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del lobo que no esté incapacitado.

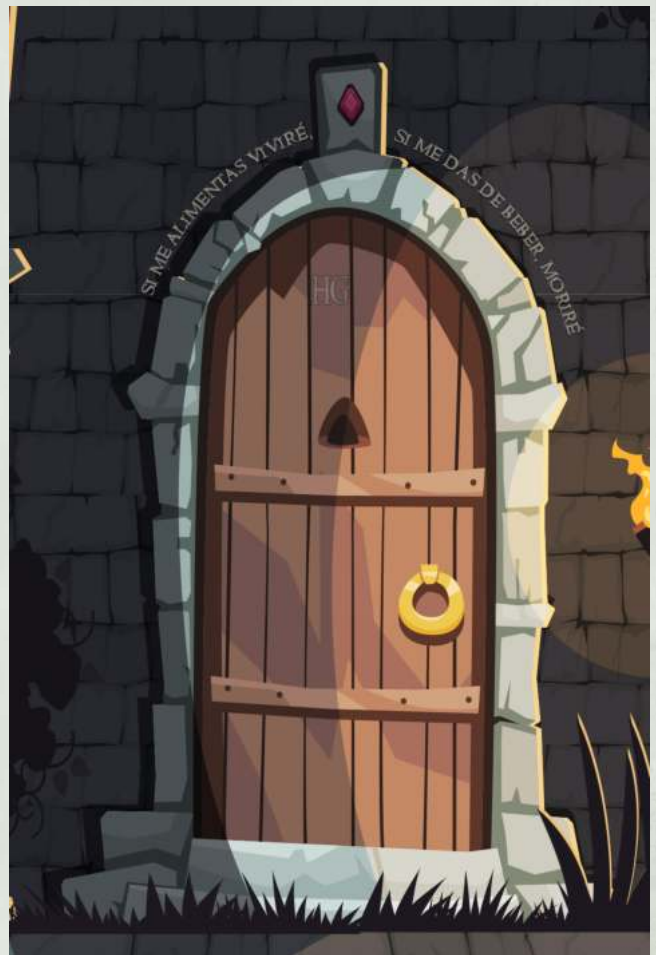
ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6+3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

Mapa del encuentro disponible en la siguiente página.

Al acabar el encuentro el DM puede pedir una tirada de **Percepción CD 12** y dar la siguiente información. Por un momento ha dado la sensación que una construcción muy alta aparecía en medio del claro. Tras avanzar un poco el equipo puede ver cómo de golpe aparece esa construcción ante sus narices, alguna especie de hechizo ocultaba la construcción para que no pudiera verse de lejos.

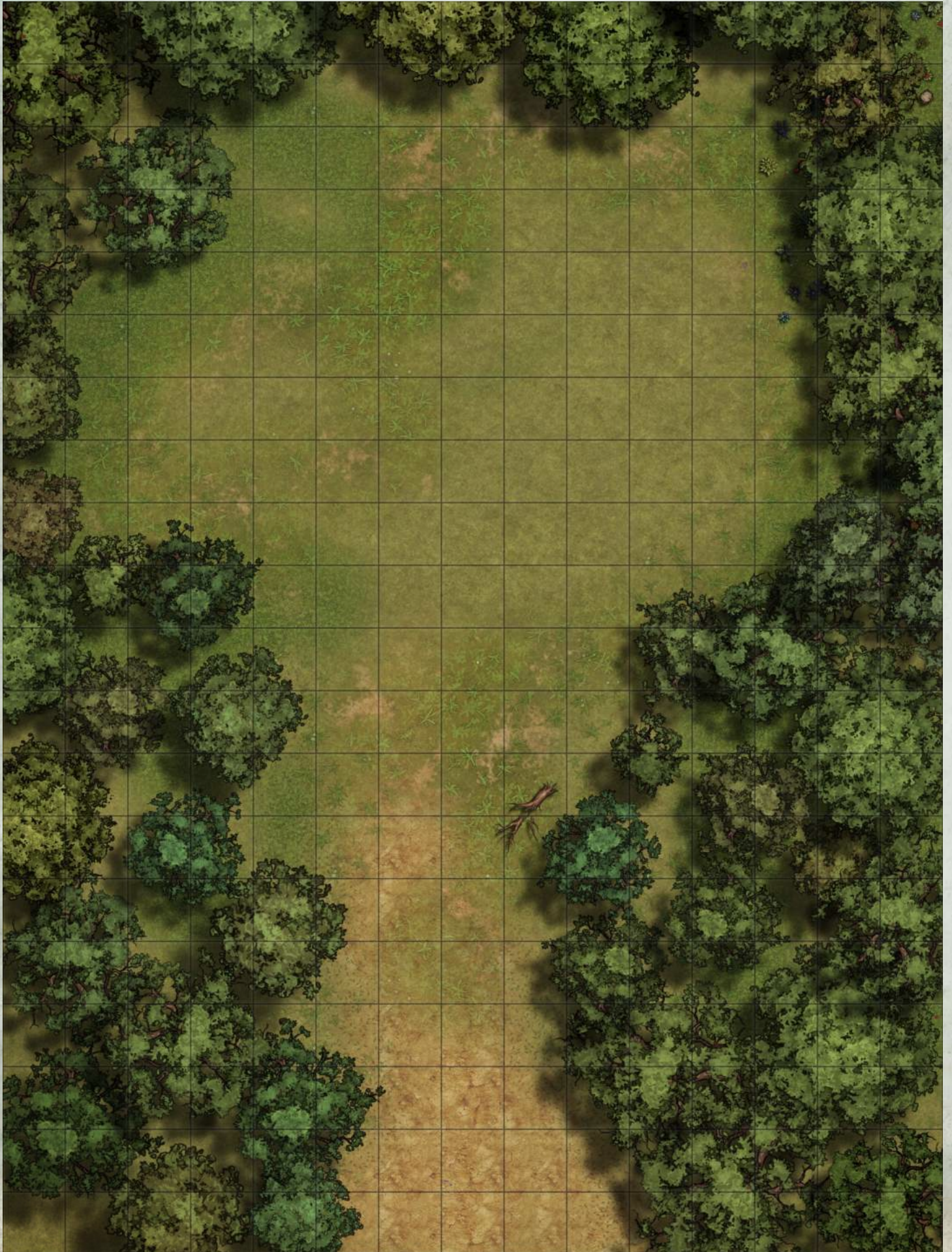
Al acercarse podrán ver que es una construcción un poco peculiar, es una especie de torre, pero con añadidos, sin duda una excentricidad de arquitectura tienen ante sus ojos. Si deciden acercarse hasta la puerta podrán ver que hay tallado **HG** en una de las tablas de la puerta. Sobre la puerta grabado en las piedras puede leerse la siguiente frase: **“Si me alimentas viviré, si me das de beber, moriré”**. La solución al acertijo es **el fuego** y para poder abrir la puerta el grupo deberá intentar quemar la puerta, ya se con antorchas, algún hechizo o rolenado cualquier idea loca que se les pueda ocurrir. Si no usan fuego en la puerta no se abrirá de ningún modo. Ningún hechizo, ni ataque con fuerza bruta podrá abrirla.



(Link a la imág de la puerta:

<https://i.imgur.com/omVGUhT.jpg>)

—EMBOSCADA EN EL CLARO—



[Abrir mapa emboscada](#)

3. EL RETRATO

Al entrar se encuentran una amplia sala circular construida en piedra sólida. El techo se eleva muy alto y no se alcanza a divisar el fin. Las paredes de piedra están decoradas con relieves místicos y tallados intrincados que representan escenas mágicas y criaturas fantásticas. Al final de la sala, se encuentra un retrato imponente que captura la figura de un antiguo y poderoso mago tiefling. El retrato parece cobrar vida a medida que uno se acerca, sus ojos parecen seguirte con una mirada penetrante y su sonrisa enigmática transmite un aura de sabiduría y misterio, en un lateral se puede ver una plaquita que pone **Herald Goldflame**.

A medida que uno se adentra en la sala, puede sentir una energía mágica palpable que impregna el ambiente. El aire parece cargado de poder y los sentidos se agudizan. El grupo puede experimentar una sensación de reverencia y respeto, como si estuvieran pisando un lugar sagrado del conocimiento arcano.

Si deciden interactuar con el cuadro y le hablan, el retrato “cobrará vida” y dirá con una voz profunda... *“Hola viajeros, el camino oculto os será revelado. En ocasiones hay que ir arriba, en ocasiones a la izquierda para luego volver a ir arriba y poder ir a la izquierda de nuevo, y cuando el final esté próximo recordad... (grita energicamente) arriba arriba arriba!”* No dirá nada más, si intentan interactuar de nuevo repetirá la misma frase.

A la derecha del retrato en la pared se puede divisar una especie grabado en 8 baldosas, parecen símbolos mágicos, pero nadie del grupo sabrá entenderlos. 2 de las piedras con símbolos están iluminadas. (El DM puede pedir una tirada de Investigación CD 10 para mostrar al grupo que bajo el retrato del mago, en la baldosa del suelo, hay uno de los símbolos que se ven en la pared ya iluminados.

Si se toca una baldosa no iluminada, se ilumina y no se vuelve a apagar. Esto pasará hasta que se hayan iluminado las 8 baldosas. Una vez todas iluminadas, si no se ha seguido el orden correcto para hacerlo al tocar e iluminar la última baldosa el jugador recibirá daño según la siguiente tabla:

PUNTOS DE DAÑO DEL ACERTIJO

| Intentos | Daño | Tipo de daño |
|----------|------|---------------|
| 1er | 1d4 | Fuerza mágica |
| 2nd | 1d6 | Relámpago |
| 3er | 1d10 | Radiante |

Tras el 3er intento el daño siempre será el último recibido 1d10 radiante.

Tras recibir el daño las 6 baldosas se apagarán quedando solo las 2 iniciales iluminadas.

Si se pulsan en el orden correcto, un pequeño destello rojo saldrá del retrato y tocará ciertas piedras de la pared de las cuales saldrán unos bloques de piedra que formarán una escalera de caracol por la que el equipo podrá subir hasta una puerta que hay arriba del todo accediendo a la siguiente planta.



(Imagen completa: <https://i.imgur.com/FB6TunD.jpg>)
(SOLUCIÓN: <https://i.imgur.com/ihdb5oF.jpg>)

PATRÓN A SEGUIR.

Los dos símbolos iluminados indican el inicio y el fin del puzzle. El símbolo que esta a los pies del retrato indica el origen del camino, así que se debe empezar por él. Siguiendo las indicaciones que da el retrato (*arriba, izquierda, arriba, izquierda, arriba, arriba, arriba*) deberemos hacer coincidir las puntas de los extremos para formar un camino que encaje. En este caso el primer símbolo arriba tiene un “cuadrado” con lo cual el siguiente simbolo debería tener la misma punta en la posición inversa haciendo que coincidan los dos “cuadrados”. Las puntas de los símbolos son la clave para formar el camino que abra las escaleras. En la imagen de la solución se puede ver el patrón a seguir y revisando las puntas y las indicaciones del retrato sale la combinación correcta.

4. LA BIBLIOTECA

Al entrar en la sala, el grupo se ve inmerso en un ambiente de conocimiento y sabiduría. Una magnífica sala circular se despliega ante sus ojos con las paredes revestidas de estanterías de madera que se alzan desde el suelo hasta el techo. Cada estantería está repleta de libros, la sala está impregnada de un suave olor a tinta y polvo, que evoca siglos de conocimiento acumulado. A un lado de la sala, se alza una majestuosa escalera de caracol la cual tiene el paso cerrado por dos escobas cruzadas, como si alguien hubiese limpiado la escalera y no quisiese que la pisaran.

El DM o los jugadores pueden pedir tirar Investigación (o el DM puede revelar esto de manera libre) Con un CD 10 podrán ver varias cosas:

- 1- Hay una estantería con libros que en la parte superior tiene un grabado en la madera, “*El conocimiento revela el camino*”.
- 2- Otra de las estanterías tiene libros con letras en los lomos. Concretamente los libros tienen las siguientes letras: E, E, I, O, C, N, L, T, T

Si el equipo logra ordenar los libros en el orden correcto I,N,T,E,L,E,C,T,O podrán oír un pequeño “click” en la estantería que tenía la frase grabada. Si intentan moverla verán que es una puerta oculta y accederán a una pequeña sala con un cofre. (Aquí el DM podrá obsequiar al grupo con algún tipo de premio, ya sea oro, objeto mágico, lo que prefiera. En nuestra web tienes algunos objetos creados por nosotros <http://tabernalaveloz.com/homebrew/objetos/>)

Si una persona pone los libros en un orden incorrecto, al igual que con el puzzle de la primera sala recibirá daño.

PUNTOS DE DAÑO DEL ACERTIJO

| Intentos | Daño | Tipo de daño |
|----------|------|---------------|
| 1er | 1d4 | Fuerza mágica |
| 2nd | 1d6 | Relámpago |
| 3er | 1d10 | Radiante |

Tras el 3er intento el daño siempre será el último recibido 1d10 radiante.

VARIACIONES Y DIFICULTAD:

- Se pueden agregar más libros con letras que no formen parte de la palabra para aumentar la dificultad del acertijo.
- Se puede añadir a un libro específico una pista sobre el orden correcto de los libros.
- Si se quiere hacer más desafiante se puede añadir un tiempo limitado para resolverlo.

Si el equipo decide retirar las escobas para subir por la escalera, cuando las tienen en sus manos notarán que empiezan a retorcerse, sonando chasquidos de madera quebrarse. Las escobas se soltarán de las manos y empezará un combate pues las escobas son **Escobas Animadas** (*La Maldición de Strahd*).

ESCOBA DE ATAQUE ANIMADA

Constructo Pequeño, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 17 (5d16)

Velocidad 0 pies, Volar 50 pies (flotar)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 10 (0) | 17 (+3) | 10 (0) | 1 (-5) | 5 (-3) | 1 (-5) |

Inmunidades al Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Condición ciego, encantando, ensordecido, exhausto, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 7

Idiomas -

Desafío 1/4 (50 XP)

Susceptibilidad antimágica. La escoba está incapacitada mientras que está en el área de un campo antimagia. Si es el blanco de un conjuro de disipar magia, la escoba debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras que la escoba se mantenga inmóvil y no esté volando, es indistinguible de una escoba normal.

ACCIONES

Ataque múltiple. La escoba hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Palo de escoba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

REACCIONES

Ataque animado. Si la escoba está inmóvil y una criatura la coge, la escoba realiza una prueba de Destreza enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura. Si la escoba gana la prueba, vuela fuera del alcance de la criatura y hace un ataque cuerpo a cuerpo con ventaja a la tirada de ataque.

Tras finalizar el encuentro el grupo verá que no hay nada más interesante que realizar y podrá acceder por la escalera de caracol al siguiente nivel.

5. LOS CALDEROS

Al entrar, el aire se vuelve denso y cargado de un olor peculiar a ingredientes alquímicos. La sala está hecha de piedra oscura y pulida, con paredes rugosas que parecen retener la energía mágica en su interior. En el centro de la sala, hay una gran mesa de piedra adornada con frascos y recipientes de cristal llenos de líquidos de colores brillantes. Cada uno de ellos emite un suave resplandor mágico, iluminando ligeramente el entorno. Los frascos están etiquetados con símbolos alquímicos y nombres misteriosos.

Si el grupo investiga CD 10 (o a elección del DM) pueden detectar 3 cosas:

- Una especie de bomba de agua manual.
- 2 calderos que tienen grabado un número. 5 y 3 respectivamente.
- Una especie de estatua que a sus pies tiene un pedestal con marcas como de apoyar algo en su parte superior (Un caldero), y en su centro una placa circular que tiene grabado una especie de asiento.

El grupo deberá descubrir que la placa circular puede girarse y no es un asiento si no que revelará el número 4. Luego deberá lograr poner el caldero de 5L con 4L de agua de la bomba. Si deciden poner el caldero en el pedestal e ir echando agua hasta llegar a los 4L, cuando empiecen a verter agua la estatua cobrará vida y empezará un combate.

VARIACIONES Y DIFICULTAD:

- Si se quiere añadir dificultad, se puede añadir otro caldero más grande con un 7L.
- Para más de 3 personas en el grupo, añadir una o dos gárgolas más.

SOLUCIÓN: Estos serían los pasos que el grupo debería seguir para resolver el rompecabezas de los calderos:

- Llenar el caldero de 5 litros: Llena el caldero de 5L completamente con agua.
- Verter del caldero de 5 litros al caldero de 3L hasta llenarlo, quedando 2L en el caldero de 5L.
- Vaciar el caldero de 3L.
- Verter los 2L restantes en el caldero de 3L.
- Llenar el caldero de 5L nuevamente.
- Verter del caldero de 5L al caldero de 3 litros hasta completar. En este punto, quedarán 4L de agua en el caldero de 5L.
- Colocar el caldero de 5L con 4L en el pedestal.

GÁRGOLA

Constructo Pequeño, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 17 (5d16)

Velocidad 0 pies, Volar 50 pies (flotar)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 10 (0) | 17 (+3) | 10 (0) | 1 (-5) | 5 (-3) | 1 (-5) |

Inmunidades al Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Condición ciego, encantando, ensordecido, exhausto, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 7

Idiomas -

Desafío 1/4 (50 XP)

Susceptibilidad antimágica. La escoba está incapacitada mientras que está en el área de un campo antimagia. Si es el blanco de un conjuro de disipar magia, la escoba debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras que la escoba se mantenga inmóvil y no esté volando, es indistinguible de una escoba normal.

ACCIONES

Ataque múltiple. La escoba hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Palo de escoba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

6. LA CAJA MALDITA

Al subir por las escaleras el grupo se encontrará en la sala más alta de la torre, un lugar que parece haber sido víctima de un torbellino mágico que ha dejado todo patas arriba. Sin duda esta es la habitación del mago, se puede ver una cama en uno de los laterales de la sala.

En el centro de la sala, un enorme escritorio de madera tallada se alza como un bastión de la imaginación desbocada. Sobre él yace un caos organizado: libros abiertos, pergaminos garabateados, frascos de ingredientes mágicos y herramientas un tanto extrañas.

Con una tirada de Investigación CD10 o el DM puede dar libremente esta información, podrán observar una caja un tanto peculiar. Con una tirada alta en Arcano o Historia tal vez algún miembro del grupo pueda saber que se trata de un Rompecabezas Infernal, si la tirada fue bastante buena se le podrá informar a la persona de que tal vez esa caja infernal es algo distinta a como debería ser.

CAJA INFERNAL

QUÉ ES?

Una caja de rompecabezas infernal es un contenedor en forma de cubo de unos 10cm de lado, compuesto de piezas entrelazadas herméticas hechas de materiales que se encuentran en los Nueve Infiernos. La mayoría de estas cajas están hechas de hierro infernal, aunque algunas están talladas en hueso o cuerno. Las cajas de rompecabezas infernales se utilizan para salvaguardar los contratos diabólicos firmados entre demonios y mortales, incluso después de que se cumplan los términos de estos contratos. Una caja de rompecabezas infernal vacía pesa 1 kg, independientemente de los materiales utilizados para fabricarla.

CÓMO FUNCIONA?

Cuando se coloca un objeto lo suficientemente pequeño como para caber dentro de una caja de rompecabezas infernal, el contenedor se sella mágicamente alrededor del objeto y ninguna magia puede forzar la apertura de la caja. La caja sellada también se vuelve inmune a todos los daños. Cada caja de rompecabezas infernal está construida con un medio único para abrirla. El truco para resolver el rompecabezas siempre es mundano, nunca mágico. Una vez que una persona descubre el truco o la secuencia de pasos necesarios para abrir una caja de rompecabezas infernal en particular, esa persona puede abrir la caja como una acción, lo que permite el acceso a los contenidos de la caja.

CÓMO ABRIRLA?

Una persona que pasa 1 hora sosteniendo una caja de rompecabezas infernal mientras intenta abrirla puede hacer una prueba de Inteligencia CD 20 (Investigación). Si la prueba tiene éxito, la persona descubre el truco o la secuencia de pasos necesarios para abrir la caja. Si la prueba falla por 5 o más, la persona debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 16, recibiendo 18 o 4d6 de daño psíquico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito.

Si el grupo consigue abrir la caja en su interior encontrará una pequeña figura de piedra. Mirándola con detalle podrán averiguar que tiene pinta de ser la figura de un mago.

Si sacan la figura por más de 10 minutos de la caja, esta empezará a crecer hasta medir aproximadamente 1,80 cm y será una escultura de piedra, bastante pesada con la forma de un mago tiefling. Si antes de los 10 minutos vuelven a poner la figura en la caja, esta se volverá a cerrar mágicamente y solo la persona que sabe el truco o secuencia podrá volver abrirla.

Llegados a este punto de la aventura, hay varios posible finales que se pueden desarrollar según las acciones que haga el grupo.



7. POSIBLES DESENLACES

FINAL 1

Si el grupo saca la figura de la caja y esta crece, el grupo puede intentar revertir el hechizo de petrificación que encierra a Herald. De tener éxito Herald volverá a ser de carne y hueso y tras retomar un poco el aliento agradecerá al grupo por su liberación.

Les explicará que él mismo estaba construyendo la caja de rompecabezas infernal y que le tendieron una trampa en su propia torre y lo encerraron dentro. Todo lo ocurrido Herald lo tiene un poco empantanado pero de lo poco que recuerda es la voz de alguien diciendo: “Esto es de parte de Grulmor maldito traidor”.

INTERPRETANDO A HERALD

Herald es un tiefling de mucha edad, de primeras puede parecer muy serio e incluso infundir algo de miedo, pero cuando se relaja o está en buena compañía es muy amigable. Es una persona muy segura de sí misma que habla con convicción. Le encanta divagar sobre objetos mágicos y siempre está pensando en alguno nuevo que pueda construir.

Tras charlar un poco Herald acompañará al grupo hasta La Veloz para reencontrarse con su vieja amiga Helga y brindar todos juntos. Si el grupo pregunta por una recompensa por la ayuda Herald hará aparecer un saquito con monedas de oro que ofrecerá al grupo por toda la ayuda. (25PO/persona).

FINAL 2

Si el grupo decide llevar a Herald ya sea como estatua grande o figura pequeña dentro de la caja a Helga, ella les agradecerá mucho su labor, les dirá que ya se encarga de recuperar a su amigo y les ofrecerá una buena cena. Helga pagará con un saquito de oro al grupo por su trabajo (20PO/persona).

FINAL 3

En el caso que el grupo haya tenido mucho tiempo la figura pequeña fuera de la caja y se haga grande y decidan transportarla a La Veloz, el DM podría pedirles que tiren por ejemplo fuerza (a elección del DM) para ver si pueden llevar la estatua hasta la taberna. Si fallan la tirada con una puntuación muy baja la figura podría romperse.

En este caso el grupo debería volver a La Veloz a contar la tragedia y Helga muy apenada simplemente les dará algo de oro por las molestias y subirá a su habitación a meditar sobre lo ocurrido (Bolsa con 10PO/persona).

ANEXO

Esta aventura esta pensada para nuevos jugadores y también para nuevas personas que quieran dirigir partidas, es bastante simple, pero con muchas puertas abiertas para que la persona que dirija pueda añadir sus propias ideas a la aventura y hacerla más suya. Lo ideal al dirigirla es leerla toda previamente para tener claro todos los puntos de la aventura y las partes en las que se pueden añadir cosas propias para darle un toque más personal a la aventura.



ACERTIJOS Y PUZZLES

Todos los rompecabezas de esta aventura son versátiles y fácilmente reemplazables por otros para crear una aventura más sencilla o subirle la dificultad. Siéntete libre de adaptarlos a las necesidades de tu grupo sin problema.

LAS BATALLAS

El número de enemigos que hay en los enfrentamientos se puede adaptar según el número de personas que formen el grupo así reajustando el “nivel” de la aventura para una partida ideal. Los mapas sobre los niveles de la torre no son demasiado relevantes, pues la idea es que cada persona se pueda imaginar la torre un poco a su manera. Los combates en la torre no necesitan estrictamente mapas de batalla pues es un espacio bastante “reducido”.

ENIGMA PARA FUTURAS CAMPAÑAS

No sabemos mucho sobre quién es **Grulmor Caveguard**, si se ha jugado [Visita en la noche](#) simplemente podemos deducir que es una especie de inventor, y en esta aventura solo se saca en claro que es enemigo de Herald o que está dolido por algo que le haya podido hacer. En todo caso, para esta aventura carece de mayor importancia.

RECOMPENSAS

Las recompensas de PO finales de la aventura, son opcionales y variables, aunque por tal aventura, no recomendamos dar más de 50PO por persona. Además esta aventura tiene la sala secreta por si la persona que haga de DM quiere añadir algo especial como recompensa. Objeto mágico, algo de lore para su siguiente aventura, etc...

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.

AGRADECIMIENTOS

Si te ha gustado esta aventura no dudes en compartirla! Puedes visitar nuestra [Taberna](#) en busca de nuevas aventuras.

¡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.