

5^a



VISITA EN LA NOCHE

TABERNA
-LA VELOZ-



VISITA EN LA NOCHE



AVENTURA DE INICIACIÓN PARA NIVELES 1-3 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, etc... El grupo topará (*a elección del DM*) con **La Veloz**. Allí, un campesino muy angustiado les pedirá ayuda pues su poblado está siendo atacado por una inmensa criatura que se come todo su grano y animales, destrozando todo cuando encuentra a su paso. El poblado está aterrado y durarán poco en invierno si la criatura sigue arrasando con todo. ¿Podrá el grupo dar caza a la bestia y salvar las vidas de la humilde gente del poblado?

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 es bastante sencillo, dependiendo de cómo se haya presentado la aparición de la taberna en escena, ya sea en mitad del camino, cerca del pueblo o la base en la que se hospeden el grupo... Si están en un pueblo/ciudad se pueden introducir rumores de ataques nocturnos en poblados cercanos, justo antes de que el grupo encuentre la Taberna y hable con el campesino.

AYUDA AL PRÓJIMO (CAP.1)

La aventura empieza cuando el grupo llega a **La Veloz**, y no necesariamente tiene que entrar en la taberna pues se cruzará con un campesino afligido, desaliñado y bastante desmejorado. El campesino al darse cuenta que se ha topado con un grupo de héroes, intentará convencerles para que les ayude, está desesperado así que es posible que llegue a puntos de lastima y pena extremos con tal de que el grupo le preste ayuda.

INTERPRETANDO A PETROSK FALAVOR

Algo "paleto", desaliñado y triste, se nota que lo está pasando mal. Está desesperado con lo que rogar y suplicar está entre sus mayores cualidades actualmente. Tiene buen trasfondo y simplemente desea encontrar a un grupo que ayude a su poblado a sobrevivir. Es bastante asustadizo y muy poco valiente con lo que siempre que habla de la Criatura lo hace con pavor y seguramente exagerando las cosas para peor.

Si los héroes muestran interés el campesino se presenta como **Petrosk Falavor** un humilde poblareño del poblado de **Mirtia** al noroeste de la ubicación actual. Y les contará que su poblado está siendo atacado por una **Feroz Criatura** que les visita por las noches cuando menos lo esperan, les roba el grano y

se come a sus animales. Es una bestia que se mueve rápido y hace hincapié en el tamaño pues es muy grande, todo el poblado está atemorizado y si siguen así no podrán sobrevivir al invierno. **Petrosk** no tiene mucho que ofrecer, pero puede intentar convencerles diciendo que si matan a la criatura seguro sacan un buen dinero por su cabeza en la ciudad o tal vez por sus pelajes, pues es una criatura **¡grande y feroz!**.

LA DESCRIPCIÓN DE LA CRIATURA SEGÚN PETROSK

Es una criatura que mueve entre las sombras, de gran tamaño, oscura como la noche con unos ojos amarillos que atemorizarían al más valiente. Su rugido cala en los huesos y te hace temblar, es una criatura que da mucho pavor y arrasa con todo lo que ve. Nadie del pueblo se atreve a enfrentarse a ella o darle caza.

ACTO DE VALÍA (CAP.2)

Si el grupo acepta ayudar al campesino, les pedirá amablemente que les siga, que él les indicará el camino a través del bosque. Tras empezar a seguir la senda del bosque y cuando Petrosk pudiera dar algo más de información de golpe se calla, se queda en silencio y dice algo como, **"Antes esto no estaba"** a lo que el grupo puede ver un gran tronco en el camino que obstaculiza el paso.

Si el grupo hace una tirada de **percepción** buena **DC10** se dará cuenta que es una emboscada y podrán prepararse para lo que venga. De no ser así les atacarán por sorpresa.

De entre los árboles que delimitan el camino aparecerán 5 goblins que sin mediar palabra atacarán al grupo.

GOBLIN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero, escudo)

Puntos de golpe 7 (2d6)

Velocidad 30 pies

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

Habilidades Sigilo +6

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas Común, Goblin

Desafío 1/4 (50px)

Huida veloz. El goblin puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrabarse o Escondarse.

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) de daño cortante. **Más Info** pg 177 MDM



[Abrir mapa enfrentamiento](#)

FINAL DE LA LUCHA

Si al vencer a los goblins les registran, uno de los goblins llevará un par de pergaminos con ilustraciones raras, como maquetas o planos de cosas sin sentido, nada mágico, pero si mecánico, de construcción.

UN POBLADO DESOLADO (CAP.3)

Tras el enfrentamiento, Petrosk estará entusiasmado y convencido de que el grupo es el indicado para ayudar a tu gente y les guiará a Mirtia. El camino es un buen momento para charlar con **Petrosk** y sacarle toda la información posible.

Al llegar al poblado se encuentran con que la situación es peor de lo que podrían imaginar. Mirtia es un poblado pequeño de no más de 5-6 casas pequeñas donde viven algunos aldeanos que se dedican al cultivo o a criar animales. La gran parte de los alimentos que consiguen son para poder sobrevivir al invierno. Tal vez anteriormente era un poblado alegre incluso por el que pasarían algunos comerciantes para intercambiar cosas con la gente de Mirtia, pero como se puede observar eso ya no es así, se puede respirar la tristeza del poblado, apenas hay gente fuera de sus casas y se puede ver a simple vista algunos de los destrozos que hizo la bestia. Nada más entrar en el pueblo se oyen los gritos de lo que al parecer es una niña... **Petrosk Petrosk! Ha vuelto a ocurrir**, grita la niña desconsolada y llorosa que señala a la casa de su abuela la quesera del poblado a la que esta noche visitó la bestia para robarle todos sus quesos...

Petrosk le dará libertad al grupo para que explore a sus anchas por el poblado mientras él consuela a la quesera. Llegados a este punto el grupo podrá moverse por el poblado e intentar averiguar cosas de algunos de los aldeanos.

INTERPRETANDO A LORINA GRATELLA

Es una mujer muy mayor, se dedica a hacer los quesos de vaca en Mirtia, desde hace muchos años. Su nieta Ranira vive con ella y le ayuda en la elaboración de los quesos. Lorina suele ser una mujer afable, pero con un carácter fuerte, eso hace que a nadie del pueblo le guste hacerla enfadar. Es muy perfeccionista a la hora de hacer su trabajo y toda su vida son los quesos y su nieta, con lo que actualmente está desolada y furiosa pues le robaron todos los quesos del almacén y días atrás se llevaron las cabras del vecino de donde sacaba la leche para sus quesos. Siente rabia porque nadie es capaz de ayudarles y la situación que vive el poblado es insostenible

/MAPA DE MIRTIA EN LA SIGUIENTE PÁGINA/

En su momento de exploración si el grupo decide ir por las casas, no les abrirán las puertas ni les atenderán, la gente está demasiado asustada y está encerrada rezando para que la bestia no vuelva. Todo conduce a que deben indagar en casa de la quesera e investigar ahí y charlar con ella.

La casa de **Lorina** es una casa pequeña donde viven ella y su nieta **Ranira**, y fuera de la casa hay un pequeño almacén donde guardaban los quesos. La puerta está destrozada y el interior arrasado como si la bestia se hubiese tragado los quesos y roto los estantes.

A simple vista se pueden ver unos zarpados de una

criatura que sin duda es muy grande y astillas por todos lados que bien pueden ser del portón del almacén, pero, con una tirada de **investigación alta DC15** podrían darse cuenta que esos zarpazos son peculiares, da la sensación que el surco que dejaron las garras es demasiado perfecto.

Tanto **Petrosk** como **Lorina** están seguros que esta noche la criatura volverá de nuevo y se llevará los suministros que les quedan, pues actualmente les queda un granero donde han escondido algunos viveres, pero son conscientes que la criatura vendrá a por ellos.

En este punto el grupo puede trazar un plan de acción de cara a la noche y prepararse para lo que esté por venir.

LA LUZ DE LA LUNA (CAP.4)

Un silencio sepulcral invade el poblado al oscurecer y llegada la medianoche un estruendo aullido inunda el aire que suena y resuena con eco por todo el poblado. De repente un golpe fuerte arranca las puertas del granero, eso deja ver a una bestia enorme, mucho más grande que un oso que se postra a cuatro patas ante la puerta. De pelaje negro y con ojos amarillos como el fuego. Vuelve a rugir y hace que toda la estructura del granero tiemble con tal estruendo.

Al encontrarse con el grupo, la bestia no hará nada simplemente observará expectante a lo que puedan hacer. Si hacen una buena tirada de **percepción o investigación DC15** podrán darse cuenta que podría tratarse de un **Basilisco** pero no acaba de ser como los que hayan podido ver o leído sobre ellos, este es peludo y no parece tener sus habilidades, pero les quiere recordar...

Si el grupo decide atacar sea cual sea el ataque fallará y hará que la bestia vuelva por donde ha venido y abandonando el pueblo. En caso de que el ataque haya sido con un crítico, fallará de todas formas, pero en el momento en el que la bestia hace el movimiento para escapar vomitará de sus fauces un goblin y acto seguido se marchará adentrándose en el bosque.



DRUIDALOKO
DRUIDALOKOH



[Abrir mapa de Mirtia](#)

BASILISCO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 52 (8d8+16)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	8(-1)	7(-2)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas —

Desafío 3 (700px)

Mirada Petrificadora Esta habilidad no se podrá utilizar en esta aventura.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto** 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7(2d6) de daño por veneno

(Más info pg 27 MDM)

NOCHE DE CACERÍA (CAP. 5)

El grupo podrá decidir seguir el rastro de la bestia pues no es muy difícil seguir a una criatura grande que va destrozando todo a su paso.

GOBLIN

Si es vomitado un goblin y deciden hablar con él, dirá cosas sin sentido ni coherencia, pero con alguna buena tirada podrán percatarse de que tiene restos de aceite y astillas de madera y si lo interrogan podría llegar hablar de una cueva en el interior del bosque, pero solo si el goblin teme por su vida de manera real

El rastro les llevará a una cueva en el medio del bosque, donde muy posiblemente viva la bestia. Si deciden entrar verán que es una cueva bastante pequeña y sin nada relevante en su interior. Con buenas tiradas de **percepción o investigación** podrán darse cuenta que las huellas de la bestia acaban en la pared del fondo de la cueva y que realmente esa pared puede parecer una puerta secreta. No es mágica simplemente tendrán que encontrar el accionador para que se abra.

Cuando el grupo logra accionar la pared falsa dan con un gran pasillo tallado en la roca que se bifurca. A la izquierda se puede ver como una habitación que tiene algo de luz. Esta sala es una especie de taller, con ciertas herramientas para trabajar la madera, el metal y la piel, y habrá muchos pergaminos con dibujos, como maquetas o prototipos de bestias gigantes y artilugios raros. El grupo podría descubrir oculto un

libro propiedad de **Grulmor Caveguard**, un libro sobre construcción de artilugios mecánicos.

A la derecha hay una gran sala llena de todo lo que le habían robado a la gente de **Mirtia**, su grano, queso, cereales, y algunos animales atados en una especie de establo improvisado. Si el grupo decide explorar un poco la sala, de la oscuridad del final de ella emergerá la Bestia dispuesta a atacar, pero para asombro del grupo **3 goblin jefe** aparecerán junto a ella atacando también.

En la batalla, se tratará a la bestia como un basilisco, pero tras reducir bastante su vida (*a lección del DM*) la bestia explorará mostrando su auténtica naturaleza. Se podrá observar como toda la bestia era un ingenioso entramado de engranajes y artilugios artesanos que controlaban 10 goblins desde su interior, destapando así el engaño de esta pequeña aldea de goblins a la buena gente de **Mirtia**.

La batalla finalizará al acabar con todos los goblins que pudieran quedar en pie 3+10, una vez terminado podrán explorar la cueva con tranquilidad y volver al poblado si así lo desean para informar a Petrosk.

/MAPA DE BATALLA EN LA SIGUIENTE PÁGINA/

JEFE GOBLIN

MHumanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura 17 (camisa de malla, escudo)

Puntos de golpe 21 (6d6)

Velocidad 30 pies

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

Habilidades Sigilo +6

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas Común, Goblin

Desafío 1 (200px)

Huida veloz El goblin puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrabarse o Escondarse.

ACCIONES

Ataque múltiple, Cimitarra, Jabalina

REACCIONES

Redirigir ataque

(Más info pg 177 MDM)

[Abrir mapa cueva](#)

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.

LA BESTIA

La bestia es realmente una máquina bastante primitiva, construida en su interior por piezas de madera y hierro, llena de engranajes y manivelas que controlan 10 goblins desde su interior. Uno de ellos lleva una especie de megáfono que le modifica la voz para que sus rugidos sean realmente espeluznantes. Todo su exterior está hecho de piel de oso y lobo cosida alrededor de toda la maquinaria. dando así la sensación de ser una bestia gigante que puede acabar con todo lo que se cruce en su camino.

En la aventura tratamos a la bestia como un Basilisco, por su tamaño y forma, pero obviando sus habilidades de criatura simplemente luce como tal. La persona que dirija la partida es libre de escoger otra bestia a su elección.

LAS BATALLAS

El número de goblins 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.

ENIGMA PARA FUTURAS CAMPAÑAS

No sabemos mucho sobre quién es **Grulmor Caveguard**, simplemente podemos deducir que es una especie de inventor, y que posiblemente o inspirara a los goblins a crear la bestia, cosa bastante improbable o que del algún modo ese individuo ejerciera algo de poder/control sobre la tribu de goblins. Sea como fuere, dentro de esta aventura es irrelevante.

RECOMPENSAS

No se habla de recompensas de la aventura, la gente de **Mirtia** estará eternamente agradecida pero obviamente no disponen de oro o plata con la que pagar al grupo. Se podría colocar alguna recompensa en forma de objetos/armas dentro de la cueva 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 el estofado de carne de Helga, está buenísimo! 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.

