



LUNA DE SANGRE



D&D 5e Homebrew - One Shot

Una aventura de rescate contrarreloj antes que se complete
la luna de sangre y se libere un mal inimaginado

 Contenido protegido por una **Licencia CC BY-NC-SA**

El contenido escrito de este documento está protegido por la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional ([CC BY-NC-SA](#)). Esto significa que puedes compartir, copiar, redistribuir, adaptar y crear a partir de este contenido, siempre y cuando otorgues la debida atribución al autor original y compartas tus derivados bajo una licencia similar que no permita el uso comercial. Esta obra incluye materiales extraídos del [Documento de referencia del sistema 5.1 \("SRD 5.1"\)](#) de Wizards of the Coast LLC. El SRD 5.1 tiene la licencia [Creative Commons Atribución/Reconocimiento 4.0 Licencia Pública Internacional](#). Las imágenes e ilustraciones incluidas en este documento son creaciones de sus respectivos autores y están protegidas por sus propias licencias. Consulta la sección créditos para obtener información sobre las licencias individuales y conocer el trabajo de sus autores.

Luna de sangre

One shot para personajes de nivel inicial

linkmoises

5 de octubre de 2023

ÍNDICE GENERAL

LUNA DE SANGRE

SESIÓN CERO.....	2
LUNA DE SANGRE	4
Presentación y gancho de aventura	4
Parte 1: Campamento Goblin	4
Eventos	6
Fuga.....	6
Parte 2: Huida a la aldea.....	7

Conclusión	7
Epílogo	7
Créditos.....	8

APÉNDICE DE MONSTRUOS

Grommash Tejesombras	10
Sombrafauces.....	11

HERRAMIENTAS DE AYUDA

Herramientas de ayuda.....	13
----------------------------	----

LUNA DE SANGRE



A SESIÓN CERO es una excelente manera de asegurarse de que un one-shot o campaña comience y finalice sin problemas. Lo primero que hay que recordar es que el juego incluye a los jugadores en la mesa y también al director del juego o Dungeon Master (DM). El objetivo es que todos se diviertan y se establezcan expectativas claras para para beneficio de todo el grupo. Aún en los one-shots que son sesiones cortas resulta buena idea invertir al menos unos 15-30 minutos antes de iniciar para dejar todo claro.

UNA NOTA PARA EL DM

En la preparación de la batalla siempre he comprobado que los planes son inútiles, pero la planificación es indispensable.
Dwight D. Eisenhower

Esta cita es un amable recordatorio de que a veces toda la planificación puede irse al traste en un juego de rol por las decisiones de los jugadores. A veces hay que ser flexibles o improvisar sobre la marcha.

Este one-shot fue creado como una aventura introductoria rápida para jugadores noveles que se integran a nuestra mesa en Arcanos del Norte y para uso con una hoja de personaje simplificada, aunque también se puede emplear la oficial. Incluimos al final ganchos a las aventuras oficiales de las cajas de inicio de Dungeons and Dragons.

CONSEJOS PARA JUGADORES

La información plasmada aquí está dirigida mayormente a los jugadores y sobre todo a mantener la sesión balanceada y que transcurra sin obstáculos. Estos son algunos consejos:

- *Minimizar distracciones.* Esto tiene que ver sobre todo con el uso de teléfonos móviles, ten en cuenta que si te distraes te perderás la diversión.
- *Mantener los personajes simples.* Esta aventura no requiere personajes tan complejos. Si tienes un personaje de una clase lanzadora de hechizos con algunos cantrips y unos 3 ó 4 hechizos de nivel 1 será suficiente. A medida que ganes experiencia en el juego y manejo de

tu personaje podrás añadir mecánicas más complejas.

- *Intermezzo*. La aventura está dividida en 2 partes, se puede realizar un intermezzo al final de la primera parte para algunos snacks, ir al baño, etc.

DESCRIPCIÓN BREVE

Faltan 1 día para un evento astronómico de suma importancia arcana en Faerûn, la **Luna de Sangre**. Durante siglos diversas razas han realizado rituales para pedir favores a sus deidades. Durante estos eventos, los límites entre los planos se debilitan y es fácil pasar de un plano a otro.

Esta aventura titulada Luna de Sangre es un one shot. Transcurre en aldeas cercanas a Phandalin en la región de la Costa De La Espada en Faerûn. Trata sobre el secuestro de unas niñas y un sacrificio ritual. Predominan en esta aventura el combate y la exploración.

DURACIÓN

Se estima que esta aventura puede ser completada en una sola sesión con una duración de 60 a 90 minutos.

REGLAS DE CASA

Las reglas de casa son reglas que no están escritas en los manuales oficiales de Dungeons and Dragons, pero que consideramos pueden ayudar a que las acciones en la mesa y la fluidez del juego sean mejoradas.

- Las pociones curativas se pueden usar como una acción adicional en tu turno, sin la penalización descrita en el manual del jugador como acción del turno. Los mismo aplica para hechizos de curación, excepto que se cure a otra persona entonces sería una acción.
- Si recibes un token de inspiración por parte del DM. Esta representa una tirada de ventaja que puedes usar en el momento que deseas.
- En tiradas de iniciativa, un 20 natural permite elegir al jugador su orden de iniciativa luego de establecidas todas las iniciativas.
- Una alternativa en las tiradas de iniciativa, puede ser que el mismo grupo de jugadores se organice tácticamente en los ataques. Podría ser que el grupo quiera que el bárbaro inicie el ataque y los lanzadores de conjuros finalicen la ronda.
- En tiradas de ataque, un 20 natural dobla el máximo del dado de golpe y su bonificador de competencia.
- Si una criatura o personaje sufre daño por caída que excede su puntuación de Constitución, sus puntos de vida caen a 0 y

queda inconsciente. Si una criatura o personaje sufre un daño por caída que excede el doble de su puntuación de Constitución, muere instantáneamente.

REGLAS DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Es conveniente que los personajes traigan sus personajes ya creados para no prolongar la sesión. Se admiten todas las clases ya publicadas en los libros oficiales de Dungeons and Dragons: Manual del jugador, Guía de Xanathar para todo, El Caldero de Tasha para todo. El inventario de cada personaje y hechizos disponibles se pueden elegir de entre estas opciones.

HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

Las herramientas de seguridad están diseñadas para que el juego sea divertido para todos los jugadores, incluido el DM. Establecer expectativas con todos en la mesa antes de jugar, puede ayudar a garantizar que todos estén cómodos, seguros y no se sorprendan más adelante en el juego. En esta hoja, hemos incorporado dos técnicas llamadas líneas y velos que ayudarán al DM y los jugadores a manejar determinadas situaciones para que todos se diviertan.

LÍNEAS

Las líneas son límites estrictos sobre temas o eventos con los que el director del juego o los jugadores no se sienten cómodos participando. Estos temas o eventos son "líneas" que no se pueden cruzar durante todo el juego. Estos temas nunca deberían usarse en un juego ni aludirse en absoluto.

Se consideran líneas: violencia sexual, abuso infantil, torturas muy descriptivas. Si en el grupo alguna persona presenta una fobia, es recomendable incluirla dentro de las líneas.

VELOS

Los velos son límites suaves sobre temas o eventos que solo se describirán con detalles limitados y/o solo sucederán detrás de escena. Estos pueden incluir temas que los jugadores en la mesa están de acuerdo con que sucedan, pero que solo se describen con detalle limitado. Estos pueden incluir temas sexuales y sangre extrema que se supone que sucede y se describe a través de un montaje rápido o solo unas pocas palabras que digan que sucedió con poco detalle.

LUNA DE SANGRE

JAS NIÑAS DE ALDEAS CERCA DE PHANDALIN han estado desapareciendo en los últimos 3 días. Nadie sabe que está ocurriendo, solo se sabe que se acuestan y a la mañana siguiente ya no están. Los padres y madres preocupados ahora duermen en la misma habitación de sus hijos o les amarran a la cama al momento de dormir para evitar que desaparezcan. La última niña en desaparecer fue la hija del gobernador hace solo unas horas. Han desaparecido un total de 12 niñas en ese lapso de tiempo.

Desde entonces, el gobernador, Tormund Esses, ha colgado carteles por toda la aldea y en Phandalin ofreciendo recompensas por quién pueda dar información sobre el paradero de las niñas o las pueda encontrar.

PRESENTACIÓN Y GANCHO DE AVENTURA

Los aventureros son aprendices de héroes que intentan ganar algo de fama y dinero. Varios aventureros se presentaron el último día para enfrentar el reto y encontrar a los niños. Por desgracia, ya sea por mala suerte o inexperiencia, hasta ahora no se sabe de ninguno de ellos.

Dependiendo de la conformación del grupo o del tiempo de disponible, la aventura puede ser abordada permitiendo que el grupo explore las aldeas cercanas y que encuentren un rastro que se interne al bosque cercano. Luego de esto, se encuentran con Fred. Fred, es un chico de 15 años. Fue testigo del rapto de una de las niñas e intentó seguir a los goblins que la llevaban, pero se perdió en el camino.

BÚSQUEDA

Los jugadores al interrogar a Fred podrán obtener la siguiente información:

- Se llama Fred...
- Alcanzó a ver unos hombres pequeños cargando a una niña dormida hacia el bosque
- Intentó seguir el rastro...
- Se perdió en el camino
- Desea acompañar al grupo en la búsqueda, pues una de las niñas es hermana de él

Una vez el grupo comience a buscar el rastro dadas las indicaciones de Fred, activarán una trampa oculta en el camino. Queda a discreción del DM decidir cómo fueron capturados los jugadores y Fred y en qué momento. En todo caso, los miembros del grupo llegan

inconscientes a las celdas dónde los tienen prisioneros en el Campamento Goblin.

Los aventureros despertarán cerca de las diez de la noche, en celdas a la intemperie hechas por vigas de madera, algunos barrotes de hierro y sin ninguna de sus armas.

PARTE 1: CAMPAMENTO GOBLIN

A pesar de preferir ambientes oscuros y húmedos como cuevas, por alguna razón diferente a la usual un grupo de poco más de 20 goblins (Manual de Monstruos, pág.: xxx) han establecido un campamento en las profundidades del bosque rodeado de árboles altos al lado de un río.

Hay 5 tiendas improvisadas con una principal del doble de tamaño que las otras. La explanada del campamento ofrece un terreno bastante llano. Frente al campamento central, hay un pozo que ha sido excavado de manera circular rodeado por piedras con marcas rúnicas. Frente al foso, hay una mesa dispuesta como altar ceremonial.

Las celdas están ubicadas al sur del campamento y en su mayoría tienen 3 niñas por cada celda. Hay niñas asustadas en su mayoría, agotadas por la mala alimentación y deshidratadas algunas por qué están presentando vómitos y diarrea.

En la figura 1 se puede apreciar la disposición general del campamento goblin.

PRISIONEROS

Los jugadores estarán repartidos de manera individual en cada celda. Cuando empiecen a preguntar qué ha pasado o donde están, podrán conseguir la siguiente información de un prisionero (perteneciente a una de las aldeas) que llegó el día anterior al grupo, llamado Fred.

- Todas las niñas desaparecidas están repartidas en las celdas y tienen 12 años.
- Los miembros del clan se escabullen en la noche y secuestran niños y niñas en sus casas en las aldeas cercanas.
- Un goblin grande encapuchado con la piel de color naranja dirige a los goblins. Su nombre es Grommash Tejesombras y dirige a los goblins con mano de hierro manteniéndolos aterrizados.
- Grommash tiene una mascota, Sombrafauces, un perro del inframundo de tres cabezas, que alimenta con carne humana (y también de goblins). El chamán hobgoblin lo usa para intimidar a los goblins y a los prisioneros.
- Grommash se la pasa hablando de una luna de sangre.

1. TIENDA PRINCIPAL

Se encuentra en el centro del campamento, es más grande y ornamentada que las otras, tiene una sola entrada y salida. Es custodiada siempre por dos goblins. En su interior, el piso es de piel de oso pardo y con una silla de madera tallada a manera de trono. Hay varios alijos de madera y un arcón de hierro dónde el clan guarda sus tesoros robados más importantes. Llama la atención una jaula de acero inmediatamente a la derecha luego de la entrada, dónde se encuentra Sombrafauces. Las paredes están cubiertas de pieles y trofeos de batalla. En el interior, los jugadores pueden encontrar un mapa detallado de la región, marcando algunos lugares de interés.

Si alguno de los jugadores tiene la iniciativa de dar una hojeada al mapa, se dará cuenta que muestra el área cercana al bosque donde se encuentran. Verán un total de 12 cruces marcadas en el mapa en color rojo y otras 5 cruces en azul distribuidas en el terreno del bosque. En una prueba exitosa de **investigación**

(Inteligencia) CD 15 deducirán que las cruces rojas son las ubicaciones donde fueron secuestradas las niñas. En una prueba exitosa de **investigación (Inteligencia) CD 20** deducirán que las cruces azules están ubicadas en las posibles rutas de escape del campamento.

También en esta área los jugadores encontrarán sus armas que les fueron quitadas al momento de ser emboscados al inicio de la aventura, amontonadas en una esquina.

2. POZO DE SACRIFICIOS

Esta área es un círculo excavado en el suelo, rodeado de piedras y adornado con runas oscuras. En esta área Grommash realiza sus rituales de sacrificio. Frente al pozo, los jugadores pueden encontrar una mesa ritual sobre la que hay un cuenco ritual, un cuchillo y un libro ritual.

3. TIENDAS GOBLINS

Las tiendas improvisadas de los goblins son pequeñas y sucias, con literas apiladas en desorden. Hay varios catres de cuero, una mesa



Figura 1: Campamento Goblin

de madera improvisada donde colocan su equipo y varios barriles. Algunos goblins guardan pequeños tesoros personales en sus literas, como monedas de oro o joyas robadas.

En una de las literas, los jugadores pueden encontrar una carta escrita en un idioma desconocido (a menos que algunos de los jugadores tenga competencia en idioma ghukliak) que puede revelar información sobre los planes de Grommash. En una prueba exitosa de **investigación (Inteligencia) CD 20** podrán deducir por los dibujos que se trata de trampas. Si alguno de los jugadores supero con éxito la prueba de las cruces azules en la tienda principal relacionará las informaciones y con una prueba exitosa de **investigación (Inteligencia) CD 10** podrá deducir que las trampas están ubicadas en las rutas de escape del campamento.

Cerca al río hay tres jaulas vacías con cadenas en su interior. Son usadas para amarrar a los huargos que montan los goblins que patrullan alrededor del campamento.

4. ÁREA DE CELDAS

Este lugar está rodeado por una empalizada de madera y alambre de púas. En el suelo de tierra, hay varias celdas rudimentarias, cada una con barrotes de hierro.

EVENTOS

A medida que evoluciona la aventura, ocurrirán una serie de eventos que motivarán a los jugadores a tomar decisiones. Como evolucione la partida dependerá en gran parte de como los jugadores reaccionen luego de los dos eventos principales.

A medida que avanza la noche, los prisioneros caen en cuenta de la situación desesperada en la que se encuentran. Grommash, el chamán hobgoblin se acerca a las improvisadas celdas diciendo en lengua común, aún falta para la luna de sangre, pero tengo ganas de divertirme. Los mira a todos... uno por uno, con una mirada que despierta un miedo interior que no habían sentido antes. Las niñas se agitan en sus celdas. Luego a los pocos segundos se levanta su mano derecha con un índice acusador...

En este momento ha elegido a Fred. Fred, es un chico de 15 años. Fue testigo del rapto de una de las niñas, pero al seguir a los goblins que la llevaban, activó una de las trampas en el camino provocando así su propia captura.

Los goblins sacan a Fred de su celda y lo llevan ante su jefe. Grommash le dice en lengua común, eres libre de irte muchacho. Tu vida no me interesa. Raudo y veloz, presa del

miedo echa a correr hacia el oeste por el camino que lo habían traído. Cuando casi llegaba al límite del campamento con el bosque, Grommash dice "pero Sombrafauces no ha comido el día de hoy, a por él". Un aullido infernal retumbo en los oídos de los prisioneros y ven con horror como una sombra infernal como un perro de dos cabezas hace carrera detrás de Fred. Cuando ya se hubo internado en el bosque, unos segundos después escuchan gritos y luego silencio. Tras unos eternos minutos, emerge de las sombras, Sombrafauces. Lleno de sangre marcha hasta donde se encuentra su amo. Grommash dice en lengua común, aquellos que osen escapar sabrán a qué atenerse.

La noche de la luna de sangre, Grommash empezará un ritual en el foso de sacrificios desde el inicio de la luna de sangre a las 11 de la noche. A partir de esta hora conducirá las niñas custodiadas por los goblins hacia el foso de los sacrificios. Grommash controlará telepáticamente, con ayuda de un amuleto que cuelga de su cuello con símbolos que dan cuenta que se trata de un objeto infernal, a una por una haciendo que se corte el cuello frente al altar improvisado y el foso de sacrificios. Una chica cada cinco minutos, mientras colecta la sangre que mana del cuello de sus víctimas en el cuenco ritual. Cuando la chica en cuestión comience a agonizar de pie, sus goblins la arrojarán al foso de sacrificios.

Que ocurra o no este último evento estará determinado por las acciones de los personajes jugadores.

FUGA

Hay que destacar que si los jugadores intentan escapar a lo loco, confrontando directamente a los enemigos, lo más seguro es que acaben muertos. Los adversarios poseen una abundante ventaja numérica y podrían poner en un serio aprieto a los jugadores si optan por una estrategia directa.

Antes de iniciar el ritual, Grommash se encontrará en la tienda principal realizando algunos rezos a sus deidades demoníacas preparándose para la luna de sangre.

Esta aventura está preparada para que los jugadores planeen su fuga y la del resto de las niñas prisioneras. Estos pueden intentar encargarse de algunos de los goblins, pero lo más seguro es que alguno muera por el camino si hay combates abiertos. Lo mejor será que los jugadores intenten acabar con los enemigos poco a poco, mediante subterfugios, intentando escapar de sus celdas y acabando con los goblins en pequeños grupos mientras descansan en sus tiendas.

Si alguno de los jugadores pertenece a la clase pícaro o es competente con herramientas de ladrón y supera con éxito una prueba de característica **destreza CD 10** podrá abrir la cerradura sin mayor dificultad estando dentro de la celda, de lo contrario la CD a superar sera 15. Una vez fuera, podrá abrir con éxito todas las cerraduras.

Cada uno de los personajes que logre salir de su celda, tendrá que realizar una prueba de característica **sigilo (destreza) CD 10** para evitar ser detectado por los goblins que custodian las celdas.

Otra opción para el grupo sería interactuar con Grommash y tratar de convencerlo para que de forma pacífica libere a las niñas. Sin embargo, esta opción sería poco viable dado el alineamiento caótico malvado.

Los eventos de combate están pensados para que, de tener éxito, los jugadores se enfrenten poco a poco a todos los enemigos en cantidades asumibles, aunque podrían sufrir el desgaste, sobre todo de cara al último enfrentamiento.

Los jugadores superarán esta parte de la aventura si todos los miembros del campamento se han rendido o han sido muertos. Cómo recompensa obtendrán un ítem mágico del alijo de Grommash y recuperarán sus armas y armaduras básicas.

PARTE 2: HUIDA A LA ALDEA

Los jugadores deben escapar con las niñas del campamento y llevarlas sanas y salvas hasta la aldea. Antes de ello deberán sortear una serie de trampas que han dispuesto los goblins en el camino de salida. El campamento se halla unos 5 millas bosque adentro, en un terreno sumamente accidentado y que permanentemente está cubierto de una niebla espesa. Con el escape ocurriendo durante la noche la temperatura fría del ambiente, condiciones de niebla densa y la luna de sangre ocurriendo dando un tono rojizo al ambiente, la visión estará limitada a unos 30 pies de distancia. La salida se encuentra al oeste del campamento. Si intentan escapar por el río, una de las niñas dirá que eso las alejará de la aldea porque es un camino más largo.

Mientras escapan hacia la aldea, cuando ya se han alejado unos 300 pies del campamento, escuchan un aullido gutural. Una brisa gélida, suave y ominosa se encuentra con los jugadores. La oscuridad se cierra totalmente ante el grupo y el tono rojo que hay en el ambiente desaparece por un momento. La tierra tiembla por un momento.

Unos goblins patrullan alrededor del campamento a unos 100 pies montados sobre

huargos (Manual de Monstruos, pág.: xxx). Uno de ellos se da cuenta de la huida y su huargo lanza un aullido alertando a otros.

Habrá 3 trampas dispuestas en el camino. La primera un foso cubierto por una enramada a 30 pies de e la salida. Es posible que caigan si no superan una prueba de Sabiduría (percepción) superior a 15.

La segunda trampa es un sistema que lanza dardos qué están impregnados con un somnífero en sus puntas. Si alguno del grupo es alcanzado, ralentizara el avance como grupo, al obligar a cargar a los afectados y predisponiéndolos a ser alcanzados por los goblins montados en huargos y obligando al grupo a enfrentarlos.

Una tercera y última trampa estará esperándolos a 500 pies de la aldea. Se trata de otro foso cubierto por una enramada y que es custodiado de manera oculta por 4 goblins arqueros del campamento desde los árboles esperando por cualquier incursión desde la aldea.

Al llegar a la última trampa, son alcanzados por Grommash quien va montado sobre Sombrafauces. Sombrafauces ha crecido en tamaño dos veces de la última vez que lo vieron. Grommash se ha desplazado utilizando Teletransportación sombría. Grommash tiene un aura oscura y una mirada que recuerda las llamas infernales. Al realizar el ritual de luna de sangre ganó una acción legendaria.

CONCLUSIÓN

Los jugadores superarán esta parte de la aventura si logran llegar a la aldea con las niñas. Si logran llegar con las 12 niñas recibirán una recompensa de 100 piezas de oro para todo el grupo. Si muere alguna de las niñas recibirán una recompensa de 50 piezas de oro para todo el grupo.

Este es un buen momento para anunciar que los jugadores suben de nivel con todas las mejoras estadísticas que ello implica y el acceso a conjuros del siguiente nivel. Se otorgan 300 puntos de experiencia a cada jugador, los necesarios para alcanzar el nivel 2. Con esto estarán mejor preparados para una de las siguientes aventuras. Para subir de nivel seguir la recomendaciones descritas en el Manual del Jugador.

EPÍLOGO

Esta aventura corta sirve como introducción a Dungeons and Dragons y para conectar con las aventuras de la caja de inicio.

En medio de la celebración del pueblo por el rescate de las niñas, un par de NPCs estará

conversando lo suficientemente cerca del grupo una de estas dos opciones:

- Si deseas conectar la Aventura de la *Mina Perdida de Phandelver*: escucharán dos enanos conversando sobre Gundren Buscarocas y el rumor de haber encontrado una enorme mina de oro.

Tornir: ¡Hola Dalren! ¿Cómo has estado? Ha pasado tiempo...

Dalren: ¡Tornir! ¡Hermano! ¿Cómo ha estado tu viaje a Waterdeep?

Tornir: Pues fíjate que ha ido perfecto todo, logré llevar las armas en las que estaba trabajando y venderlas.

Dalren: ¡Qué bueno! ¿Y como ha estado nuestro primo, Gundren?

Tornir: Pues fíjate que lo único que he escuchado sobre él es que encontró una mina en la región de Phandelver

Dalren: ¿Phandelver? se ha ido un poco lejos... He escuchado son terrenos inhóspitos para enanos...

Tornir: Sí, pero Gundren siempre ha sido así, le gusta la aventura... De hecho ayer que pase por Phandalin escuché que está buscando unos escoltas para un cargamento.

Dalren: ¡je! Pero si aquí tienes al grupo que salvo a unas niñas que habían sido secuestradas.

Tornir: ¿Por eso es la fiesta? Y yo que pensé que era mi bienvenida... ¡jajajaja! les comentaré. ¡Cúdate Dalren, ha sido un gusto verte!

Dalren: ¡Tu también hermano!

Luego de esto, Tornir le comentará a alguno de los miembros del grupo sobre la solicitud de su primo Gundren.

- Si deseas conectar la Aventura del *Dragón del Pico Agujahelada*: esucharán a dos jóvenes hablando sobre el rumor de avistamiento de una bestia cerca de las montañas.

Korey: ¡Hola Robert! ¿Y esta fiesta?

Robert: Es por unas niñas que rescató un grupo de aventureros. Ha pasado tiempo desde la última vez que te vi. ¿Qué ha sido de ti?

Korey: Sabras que estaba viviendo tranquilamente en una pequeña cabaña en las faldas del Pico Agujahelada, pero hace unos días me pareció ver algo volando en la cima...

Robert: ¡Oh! ¿Y sabes que era? Tal vez podría ser una mantícora, he escuchado que hay muchas en esa zona.

Korey: No sé, pero no me quedé para averiguarlo, tome mis cosas y estoy viajando a la ciudad de Waterdeep. Espero que me vaya mejor allá.

Robert: ¿Ya te vas? ¿No te quieres quedar por una cerveza?

Korey: Bueno, nunca me he podido negar a una... Si va por tu cuenta...

Robert: Dalo por hecho, vamos a la taberna de allá, conozco al dueño.

Korey: ¡Pues que esperamos? Para ayer es tarde.

- Si deseas conectar la Aventura de *Los dragones de la Isla Tempestades*: escucharán a un enano y un dracónico conversando sobre el avistamiento de dragones al oeste de las Montañas de la Espada, sobre un pequeño grupo de islas en el Mar de las Espadas.

Thrain (enano): ¡Ah, Kallandros, mi viejo amigo! ¿Cómo has estado? Hace tiempo que no te veía.

Kallandros (dracónico): ¡Thrain! Es un placer verte de nuevo, amigo mío. He estado ocupado explorando nuevas tierras y buscando tesoros. ¿Y tú?

Thrain: Oh, ya sabes, ocupado como siempre. Pero escucha, Kallandros, tengo noticias emocionantes que compartir contigo. ¡Creo que vi dragones al oeste de las Montañas de la Espada!

Kallandros: (Sus ojos brillan con interés) ¡Dragones, dices? ¡Eso suena intrigante! ¿Dónde exactamente los viste?

Thrain: (Asiente emocionado) Sí, sí, te lo juro. Fue cuando estaba en un pequeño barco cerca de la costa del Mar de las Espadas, no muy lejos de las Montañas de la Espada. Vi un pequeño grupo de islas en el horizonte y, créeme, en esas islas había dragones. Eran majestuosos, volando sobre las aguas.

Kallandros: (Sonríe con fascinación) Eso suena asombroso, Thrain. Los dragones siempre han sido criaturas impresionantes. ¿Pudiste ver su color?

Thrain: (Rasca su barba) No pude ver todos los detalles, pero eran varios. Eso no es algo que veas todos los días, ¿verdad?

Kallandros: (Asiente) Cierto, cierto, no es común en absoluto. Alguien debería investigar más a fondo. Quizás al grupo que rescató las niñas le interese oír esto.

Thrain: ¡Eso es lo que pensé! Quizás podríamos ir e investigar un poco. ¿qué dices?

Kallandros: (Sonríe ampliamente) ¡Por supuesto, Thrain!

Thrain: ¡Así se habla, amigo mío!

CRÉDITOS

Las ilustraciones en este one shot, son creaciones de sus respectivos autores. Los mapas han sido creados con la herramienta **Inkarnate**. Estos son los enlaces a las ilustraciones originales:

- Grommash Tejesombras por [Hua Lu: Greedy Goblin King](#) para el juego de cartas *Legends of Cryptids*.
- Sombrafauces [Lucy-Lisett Hell Dog](#) en [Deviantart](#) creado el para *TTRPG Blood & Doom*.
- Goblin Camp por [DMMarty](#) en [Inkarnate](#) modificado por linkmoises para este one shot.

APÉNDICE DE MONSTRUOS

GROMMASH TEJESOMBRA

Chamán hobgoblin, caótico malvado

Clase de Armadura 12 con armadura de cuero

Puntos de Golpe 16 (3d8 + 3)

Velocidad 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 10

Idiomas común, goblin, infernal

Desafío 3 (700 PE)

Llamas infernales. Grommash puede lanzar llamas infernales en un área, causando daño de fuego a los enemigos cercanos.

Teletransportación sombría. Puede usar una teletransportación sombría para moverse rápidamente a través de la oscuridad y aparecer en un lugar diferente.

Maleficio maldito. Maleficio Maldito: Puede lanzar un maleficio maldito sobre un objetivo, haciéndolo más vulnerable a los ataques.

ACCIONES

Ataque con bastón mágico. Grommash puede usar su bastón mágico para lanzar rayos de energía a larga distancia o como arma de combate cuerpo a cuerpo.

Grito de guerra. Grommash emite un aterrador grito de guerra que inspira a sus seguidores goblins, dándoles un impulso temporal en el combate.

REACCIONES

Escudo arcano. Grommash puede reaccionar ante un ataque inminente creando un escudo arcano que reduce el daño recibido.

Maldición vengativa. Si un enemigo le causa un daño significativo, Grommash puede lanzar una maldición vengativa sobre ese enemigo, haciéndolo más vulnerable a futuros ataques.

ACCIONES LEGENDARIAS

Si Grommash logra completar el ritual de la luna de sangre, su poder se incrementa. Sus puntos de golpe y su CA se multiplican por 10. Si logra sacrificar alguna de las niñas sus puntos de golpe y CA se multiplican por 2. Si sacrifica uno de los goblins en el foso de los sacrificios recupera la mitad de sus puntos de golpe y CA. En todo caso, realizar el ritual de forma completa o parcial le permite lanzar una poderosa acción legendaria llamada "Apoteosis de Sangre". Cuando activa esta acción, el cielo se oscurece totalmente y la tierra tiembla mientras canaliza la energía de la luna de sangre.

Ataque devastador. Grommash puede realizar un ataque devastador de área que infinge daño a todos los objetivos en un radio de 30 pies alrededor de él. Este ataque es una explosión de energía mágica en forma de una llamarada de fuego infernal.

Parálisis temporal. Todos los objetivos afectados por esta acción deben hacer una tirada de salvación contra una maldición que produce una parálisis temporal debido a la abrumadora presencia de Grommash.



SOMBRAFAUCES - PERRO DEL INFRAMUNDO

Monstruosidad mediana, caótico malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 40 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 15

Idiomas entiende infernal, pero no lo habla

Desafío 3 (700 PE)

Teletransportación sombría. Puede ser teletransportado junto a Grommash Tejesombra a través de la oscuridad.

Tres cabezas. El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría

(Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar ser asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o dejado inconsciente.

ACCIONES

Ataque múltiple. El perro realiza tres ataques de mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) perforante daño. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 contra enfermedad para no quedar envenenado hasta que se cure la enfermedad. Cada 24 horas, la criatura debe repetir la tirada de salvación y, si falla, su máximo de puntos de golpe se reduce en 5 (1d10). Esta reducción dura hasta que se cure la enfermedad. La criatura muere si la enfermedad reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

HERRAMIENTAS DE AYUDA

HERRAMIENTAS DE AYUDA

AGARRAR

Cuando quieras agarrar o forcejees con una criatura tendrás que usar tu acción de Atacar para hacer un tipo especial de ataque cuerpo a cuerpo: agarrar. Si puedes realizar varios ataques con la acción de Atacar, este reemplaza a uno de ellos.

El objetivo de tu agarre debe estar dentro de tu alcance y tener un tamaño que esté como mucho una categoría por encima de la tuya. Utilizando al menos una mano libre, intentas sujetar al objetivo mediante una prueba de agarrar en lugar de una tirada de ataque: haz una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo según elija este último.

Si tienes éxito, sometes a la víctima al estado *agarrado*. Puedes liberar al objetivo cuando quieras, sin necesidad de invertir una acción.

Escapar de un agarre. Una criatura agarrada puede utilizar su acción para intentar escapar. Lo logrará si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) de quien la tiene agarrada.

Mover una criatura agarrada. Cuando te muevas puedes arrastrar o transportar a la criatura agarrada, pero tu velocidad se reducirá a la mitad salvo si dicha criatura está dos o más categorías de tamaño por debajo de la tuya.

Agarrar con una cuerda. Realizar el agarre con una cuerda a distancia requiere una prueba de Destreza (Acrobacias) en lugar de la prueba de Fuerza (Atletismo). La cuerda debe tener una longitud igual o mayor a la distancia al objetivo y puedes añadir desventaja en la tirada si consideras que el jugador se encuentra demasiado lejos del objetivo. Por ejemplo, a más de 20 pies. Las cuerdas tienen 2 puntos de daño y se pueden romper si se les ataca o con una prueba de Fuerza CD 17.

Fijar una cuerda. Fijar una cuerda que tiene agarrada a una criatura requiere una acción. Haz una tirada de Destreza (Juego de manos) o Fuerza (Atletismo) para determinar la dificultad del agarre de la cuerda. La criatura agarrada podrá intentar escapar de ese agarre mediante una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a esa dificultad calculada en el momento en que la cuerda se fijó.

ESTADOS

AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor.
- Este estado termina si quien agarra queda incapacitado.
- Este estado también termina si algún efecto aleja a la criatura de quien (o lo que) la tiene agarrada, como cuando el conjuro ola atronadora hace salir despedida a una criatura.

ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse a la fuente de su miedo voluntariamente.

DERRIBADO

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, a no ser que se levante, terminando así el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Sin embargo, tienen desventaja si el atacante está a más distancia.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede llevar a cabo acciones ni reacciones.

