



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 textual 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

4 de enero de 2024

ÍNDICE GENERAL

SESIÓN CERO	1	Epílogo	9
LUNA DE SANGRE			
Presentación y gancho de aventura	4	Créditos.....	10
Parte 1: Campamento Goblin	5		
Terror infernal	6		
Apoteosis de sangre	7		
Fuga	8		
Parte 2: Huida a la aldea.....	8		
Grommash y Vaelistra.....	9		
Conclusión	9		
APÉNDICE DE MONSTRUOS			
Grommash Tejesombras	13		
Sombrрафaces.....	14		
Vaelistra (cambion)	15		
Goblins.....	16		
HERRAMIENTAS DE AYUDA			
Herramientas de ayuda.....	18		



JA SESIÓN CERO es una excelente manera de asegurarse de que una aventura 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 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 la Taberna Serrano y para uso con una hoja de personaje simplificada, aunque también se puede emplear la oficial. Incluimos al final de este one-shot 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 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 las niñas. Hasta

ahora en las aldeas no se sabe de ninguna de ellos ni sobre que esta ocurriendo.

Dependiendo de la conformación del grupo o del tiempo de disponible, la aventura puede ser abordada permitiendo que el grupo explore las áreas cercanas y que encuentren un rastro superando una prueba de característica **investigación (Inteligencia) CD 15**, que se interna al bosque cercano. Luego de esto, se encuentran con Valerie. Valerie, es una chica de 15 años. Fue testigo del rapto de una de las niñas e intento seguir a los goblins que la llevaban, pero se perdió en el camino.

BÚSQUEDA

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

- Se llama Valerie...
- Alcanzó a ver unos hombres pequeños cargando a una niña dormida hacia el bosque
- Intento seguir el rastro...
- Se perdió en el camino
- Desea acompañar al grupo en la búsqueda, pues una de las niñas es su hermana Susan y desea rescatarla

Una vez el grupo comience a seguir el rastro

dadas las indicaciones de Valerie, activarán una trampa oculta en el camino. Queda a discreción del DM decidir cómo fueron capturados los jugadores y Valerie 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, Valerie podrá ofrecerles esta información ya que se ha despertado antes que los aventureros y ha estado observando el movimiento en el campamento.

- Todas las niñas desaparecidas están repartidas en las celdas y tienen 12 años.
- Los miembros del clan se escabullen en la noche y secuestran niñas en sus casas en las aldeas cercanas.
- Un goblin grande (hobgoblin en realidad) encapuchado con la piel de color naranja dirige a los goblins.
- Hasta donde ha escuchado le parece que su nombre es Grommash Tejesombras y dirige a los goblins con mano de hierro manteniéndolos aterrizados.
- Grommash tiene una mascota, Sombrafauces, un perro de tres cabezas.. El chamán hobgoblin lo usa para intimidar a los goblins y a las niñas.
- 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.

Si los aventureros exploraron primero las tiendas de los goblins y encontraron los planos de las trampas con una prueba exitosa de **investigación (Inteligencia) CD 10** deducirán que las trampas están ubicados en esos puntos.

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 llamado Tomo Abisal.

Una prueba exitosa de **conocimiento arcano (Inteligencia) CD 10** le permitirá deducir a los jugadores que se trata de runas infernales.

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 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.

En una de las tiendas, los jugadores encontrarán sus armas que les fueron quitadas al momento de ser emboscados, amontonadas en un rincón. En otra de las tiendas encontrarán 3 pociones curativas menores.

4. ÁREA DE CELDAS

Este lugar se encuentra entre dos tiendas, el suelo es de tierra. Las celdas son rudimentarias y hechas con hierro y madera. Los cerrojos son accesibles con dificultad desde dentro de la

celda.

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.

TERROR INFERNAL

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.

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.

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



Figura 1: Campamento Goblin

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 Valerie...

Los goblins sacan a Valerie de su celda y lo llevan ante su jefe. Grommash le dice en lengua común, eres libre de irte muchacha. Tu vida no me interesa. Ruido y veloz, presa del miedo echa a correr hacia el oeste por el camino que la 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 tres cabezas hace carrera detrás de Valerie. 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.

APOTEOSIS DE SANGRE

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 mentalmente a las niñas con ayuda de un amuleto que cuelga de su cuello con símbolos que dan cuenta que se trata de un objeto infernal. La descripción del collar y el ritual de nigromancia se dan a continuación.

COLLAR DE CONTROL MENTAL

Objeto maravilloso, único (requiere sintonización)

Este collar de aspecto sencillo pero ominoso ha sido imbuido con magia oscura y malevolente por el chamán hobgoblin Grommash Tejesombras. Fue diseñado para ejercer un control absoluto sobre las almas y voluntades de las 12 niñas secuestradas, convirtiéndolas en títeres obedientes a su maestro.

El collar consta de una cadena fina y una pequeña placa de metal negruzco que se coloca en el cuello de la víctima. La placa está grabada con runas infernales que emiten un siniestro resplandor carmesí cuando se activa la magia del collar.

Cuando Grommash activa el collar puede ejercer control total sobre las acciones, pensamientos y emociones del portador del

collar. La víctima pierde su voluntad y se convierte en un títere obediente.

El objetivo se verá forzado a seguir las órdenes directas de Grommash, incluso si estas van en contra de sus deseos o naturaleza. No puede resistirse ni desobedecer.

El collar mantiene su control hasta que Grommash lo desactive o el portador sea liberado con un conjuro de disipar magia.

APOTEOSIS DE SANGRE

Nigromancia, Nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: personal, 5 pies

Componentes: S, V, M (sangre de 12 niñas de 12 años de edad que sean hijas únicas, eclipse lunar total)

Duración: Hasta que se disipe

Apoteosis de Sangre es unconjuro nigromántico de nivel 9 que permite al chamán hobgoblin Grommash Tejesombras alcanzar un estado de poder sobrenatural a través de un oscuro ritual. Este conjuro, nefasto y prohibido, se realiza durante la luna de sangre, cuando el cielo se tiñe de rojo oscuro y el mundo tiembla ante la inminente oscuridad.

Para completar el ritual, Grommash extrae sangre de las 12 niñas de 12 años una por una y las mezcla en un sombrío cuenco mientras lee el ritual de un libro oscuro, llamado Tomo Abisal. Luego de cortar el cuello de su víctima, estando bajo control mental esta se acuesta en el foso de sacrificios aún brotando sangre de su cuello. Las niñas se irán acostando una tras otra en sentido de las manecillas del reloj.

El tiempo de lanzamiento de una hora representa el proceso meticuloso y escalofriante necesario para canalizar esta magia prohibida.

Una vez que el ritual se lleva a cabo con éxito, Grommash experimenta una apoteosis macabra. Sus puntos de golpe y su clase de armadura se multiplican por 5, convirtiéndolo en una fuerza aterradora. La influencia de la luna de sangre oscurece completamente el cielo y sacude la tierra mientras canaliza la energía.

Sin embargo, el riesgo es grande. Si el ritual no se completa de manera adecuada, el multiplicador se reduce a 2, Grommash no alcanza la plenitud de su poder oscuro y se convierte en un ser con sed de sangre, muerte, sin conciencia alguna y sin alma que se dedicará a recolectar almas para el Señor de los Nueve Infiernos, Asmodeo.

Este conjuro es un acto desesperado que solo los más ambiciosos y temerarios intentarían, y su resultado puede ser impredecible sobre el lanzador del conjuro.

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.

Esta aventura está preparada para que los jugadores planeen una fuga contrarreloj para salvar a las niñas prisioneras. Los jugadores 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.

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. Algunos goblins poseen un cuerno para emitir una señal de alarma y ante el fallo de una tirada de sigilo, sonarán el cuerno para alertar a los demás.

RECODERIS

Recordar que un ataque directo realizado a 5 pies o menos de distancia de la víctima se considera crítico.

Como el conjuro ritual de Apoteosis de sangre requiere concentración, Sombrafauces y los goblins defenderán a Grommash de cualquier ataque para que complete el ritual. Si es lanzado un ataque contra Grommash, se lanzará un tirada de salvación de **constitución con CD 10**, si no se supera con éxito pierde la concentración y caerá inconsciente al suelo.

Las niñas acostadas en el foso de sacrificios, una vez hecha la lesión en el cuello, tienen 1d10+3 minutos antes de entrar en shock hipovolémico y presentar signos críticos. 5 minutos después de alcanzado el estado crítico, mueren si no son estabilizadas o curadas. Al morir el collar de control mental presentará un mayor brillo rojo carmesí que seguirá aumentando a medida que se produzcan más muertes.

Idealmente la estrategia podría ser que exploren las tiendas hasta encontrar sus armas. 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 asesinados. Se puede anunciar en esta parte que los jugadores suben a nivel 2 y se otorgan los 300 puntos de experiencia necesarios para alcanzarlos.

PARTE 2: HUIDA A LA ALDEA

Los jugadores deben estabilizar o curar las niñas que fueron afectadas por el ritual de Grommash, tienen que escapar 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 esta cubierto de una niebla densa. 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 la 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. 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 que podrán sortear si superaron con éxito la prueba de investigación en el mapa en la tienda de Grommash.

La primera trampa es un foso cubierto por una enramada a 100 pies de la salida principal. Es posible que caigan si no superan una prueba de **percepción (sabiduría) con CD 15**.

La segunda trampa es un sistema que lanza dardos que están impregnados con un somnífero en sus puntas. El gatillo de esta prueba es un pequeño hilo ubicado a unos centímetros del

suelo, para detectarlo deben superar una prueba de **percepción (sabiduría) con CD 20**. Al activar la trampa escucharán un click y deben realizar una prueba de **atletismo (fuerza) con CD 15**, para sortear los dardos.

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 estara esperándolos a 500 pies de la aldea. Se trata de otro foso cubierto por una enramada y que es custodiado de manera oculta por 2 goblins arqueros del campamento desde los árboles esperando por cualquier incursión desde la aldea. Encontrarán a Valerie de pie en el camino. Cualquiera del grupo que supere una prueba de **percepción (sabiduría) con CD 15** notará la trampa. La trampa consiste en unos palos afilados enterrados al fondo del foso excavado.

GROMMASH Y VAEListRA

Si alguno del grupo de jugadores, pregunta a Susan por su hermano responderá que es hija única.

Tras ustedes, se encuentra Grommash Tejesombras. Sus ojos evocan las llamaradas infernales, montado sobre Sombrafauces que es dos veces más grande que la última vez que lo vieron. La Apoteosis de sangre ha ocurrido. Ante ustedes se encuentra Valerie. Tras una carcajada gutural la visión de la aldea cercana desaparece y su cuerpo comienza a experimentar una transformación para mostrarse como quién realmente es (un cambión hembra). Mi nombre es VaeListra, y estoy aquí porque sus almas pertenecen a Asmodeo.

Grommash se ha desplazado utilizando Teletransportación sombría. Al realizar el ritual apoteosis de sangre (ya sea de manera completa o parcial) activo la acción legendaria que potencia sus habilidades.

VaeListra ha utilizado un conjuro ilusional que da en apariencia que no están cerca de la aldea y que siguen internados en el bosque y que la oscuridad y niebla se cierra sobre la escena.

VaeListra es la responsable de haber entregado el Tomo Abisal a Grommash y le prometió a este un poder sobrenatural si le ayudaba en su cometido de colectar almas para su Señor Asmodeo. Cuando exploraba la aldea, escuchó que unos aventureros buscarían a las niñas y cambio sus planes para que el conjuro Apoteosis de sangre se realizara parcialmente y pudiera tener control sobre Grommash, el chamán hobgoblin y así poder colectar almas para los

Nueve Infiernos y mejorar su posición y escalafón en el infierno al que pertenece.

Al momento del combate, el grupo debe tener en cuenta que las niñas tratarán de correr hacia donde se encontraba la aldea para escapar y que es posible que activen la trampa o que los arqueros goblin en los árboles traten de matarlas.

Durante el combate final, si el grupo logra dar muerte a Grommash entonces VaeListra utilizará su habilidad cambio de plano, para desplazarse a su infierno. Si el grupo logra debilitar a VaeListra al menos la mitad de sus puntos de golpe, escapará al infierno usando su conjuro cambio de plano.

CONCLUSIÓN

Los jugadores superarán esta parte de la aventura si logran llegar a la aldea con las niñas luego de haber derrotado a Grommash y a VaeListra. Si logran llegar con las 12 niñas vivas recibirán una recompensa de 50 piezas de oro para todo el grupo.

Al salir del bosque, se rompe el vilo en el que se mantenía la aldea, los padres de las niñas corren a su encuentro. Hay felicidad y júbilo en el ambiente. El gobernador se encuentra con su hija Susan, y les agradece enormemente en medio de lágrimas de alegría.

Si muere alguna de las niñas recibirán una recompensa de 5 piezas de oro para cada PJ.

Al salir del bosque, se rompe el vilo en el que se mantenía la aldea, los padres de las niñas corren a su encuentro. Hay algunas caras de desconcierto, padres que no encuentran a sus hijas, entonces se dan cuenta de lo peor. Rompen a llorar. Hay una ambiente mixto de alegría y tristeza. El gobernador se acerca al grupo y les agradece por su valiente hazaña y se lamenta por quienes no pudieron llegar.

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 600 puntos de experiencia a cada jugador, o los necesarios para alcanzar el nivel 3. 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 estarán 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: Si, 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... ¡ajajajaja! 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 ví. ¿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 por [Lucy-Lisett: Hell Dog en Deviantart](#) creado el para TTRPG Blood & Doom.
- Vaelistra por [Merilliza Chan: The Warriors Assault portada para el libro Age of the Andinna](#).

- Goblin Camp por [DMMarty](#) en Inkarnate modificado por linkmoises para este one shot.
- Contraportada por [Noah Bradley: Strange Gods](#) para Wizards of the Coast.
- Goblin montado por [u/Red_Rultra: Goblin wolf rider](#).

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 pies

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 pies

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.

VAELISTRA

Los cambions son la descendencia que surge del cruce entre un infernal y un humanoide. Heredan los rasgos físicos de ambos progenitores pero las alas correosas y su cola tendinosa son las marcas distintivas de su origen ultraterrenal.

Vaelistra es un cambión perteneciente a los Nueve Infiernos. Sirve al mismísimo señor del infierno, Asmodeo, a quién sirve como mensajera. Sin embargo, no es conforme con su posición en la jerarquía y quiere ascender hasta algún rango marcial en el ejército de Asmodeo.

VAELISTRA (CAMBION)

Infernal mediana, caótica malvada

Clase de Armadura 19

Puntos de Golpe 82 (11d8 + 33)

Velocidad 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación Fue +7, Con +6, Int +5, Car +6

Resistencia a daño frío, fuego, relámpago, veneno:

contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 14

Idiomas común, abisal, infernal

Desafío 5 (1800 PE)

Bendición infernal. La CA del cambion incluye su bonificador por carisma.

Lanzamiento de conjuros innato. La aptitud mágica del cambion es carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componente materiales:

3/día cada uno: *alterar el propio aspecto, detectar magia, orden imperiosa*

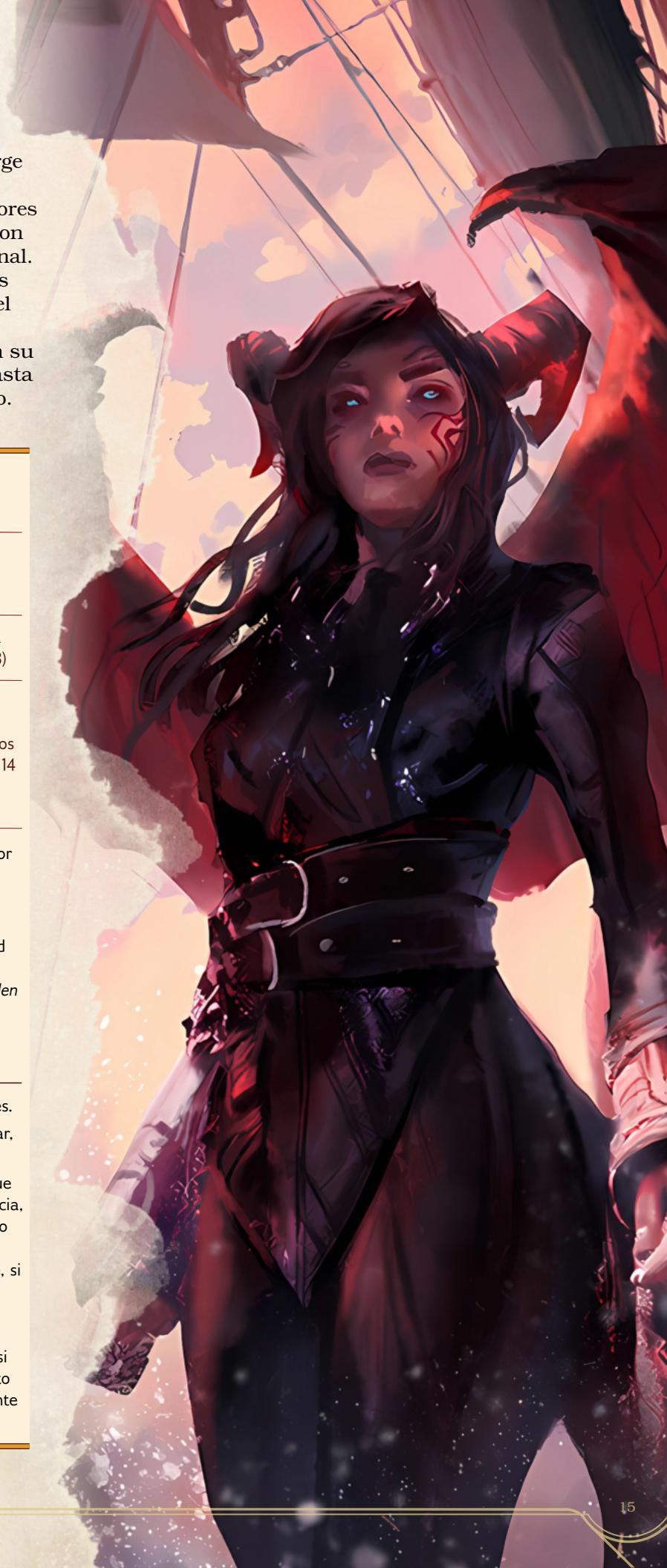
1/día cada uno: *desplazamiento entre planos (solo lanzador)*

ACCIONES

Ataque múltiple. El cambion usa su rayo de fuego dos veces.

Rayo de fuego. Ataque con Hechizo a distancia: +7 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) fuego daño.

Encanto infernal. Un humanoide elegido por el cambion, que este pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de distancia, deberá superar una tirada de salvación de sabiduría CD 14 o será hechizado mágicamente durante 1 día. El objetivo hechizado obedecerá las órdenes del cambion. No obstante, si es dañado de alguna forma, ya sea por el cambion o cualquiera otra criatura, o recibe una orden suicida del infernal, el objetivo podrá repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto sobre si mismo si tiene éxito. Además si el objetivo consigue superar la tirada de salvación o el efecto termina, sera inmune al encanto infernal del cambion durante las próximas 24 horas.



GOBLINS Y VARIANTES



GOBLIN MONTADO

Humanoide pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 82 (11d8 + 33)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Tiradas de salvación Fue +7, Con +6, Int +5, Car +6

Resistencia a daño frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 14
Idiomas común, abisal, infernal
Desafío 5 (1800 PE)

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

Perder el control. Siempre que el jinete goblin sufre daño, tiene que superar una prueba de manejo de animales CD 5 + el daño recibido. En caso de falla, el goblin montado se divide en un goblin y un lobo (cada uno con la mitad de su CA actual combinado, redondeado hacia abajo). Y el lobo usa su reacción inmediatamente para atacar al goblin.

Posteriormente el lobo intenta escapar de la situación de la forma que fuere necesaria.

ACCIONES

Ataque múltiple. El goblin montado puede realizar hasta 2 ataques. Un ataque de mordisco y un ataque de cimitarra o arco corto (ver goblin).

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) perforante daño. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de fuerza CD 11 ó quedará derribada..

REACCIONES

División táctica. Cuando es atacado, el goblin montado puede hacer que el ataque falle automáticamente dividiéndose en un goblin y un lobo. Cada uno con la mitad de su CA actual combinado, redondeado hacia abajo.

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 (50 PE)

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

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) cortante daño.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) perforante daño.

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.

LA AVENTURA AGUARDA...

Sumérgete en un mundo de epopeyas y fantasía con nuestras emocionantes aventuras para Dungeons & Dragons.

Cada one shot, aventura o campaña que hemos diseñado en la Taberna Serrano, te transportará a tierras lejanas, donde valientes héroes se enfrentan a desafíos épicos y descubren secretos antiguos. ¿Estás listo para tomar tu espada, lanzar tus hechizos y forjar tu leyenda?

Maquetamos nuestros documentos con herramientas de software libre como LaTeX, Inkscape y GIMP ¡Aprende con nosotros a hacerlo y dale otro nivel de vistosidad a tus aventuras, one-shots y campañas!

Para usar con el sistema de reglas de D&D 5e.
¡Conoce el mejor juego de rol más importante
del mundo!

