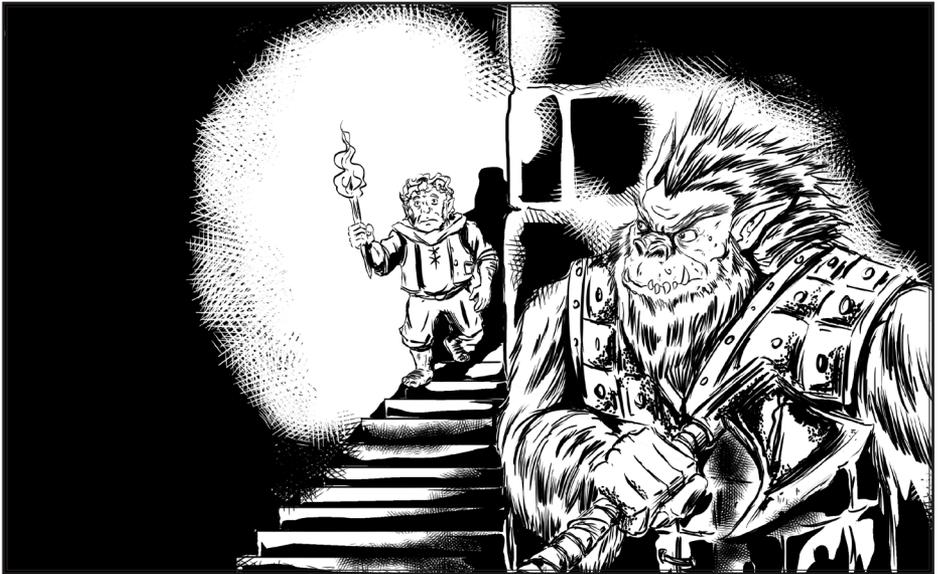


Módulo de Aventura Potionless R1

Ratas en el Sótano

por DM Don Diablo Guzmán
Una aventura para personajes nivel 3-4



Arte Interior por DM Don Diablo Guzmán



www.potionless.com

 @potionlessMX

 @somoslaronda

 Potionless

 Potionless



www.potionless.com

Las ratas en el sótano.

Introducción

En el pueblo de Pico de Cuervo una taberna recién construida, llamada “La Joya del Río” presenta problemas de ruidos de ratas en el sótano. En un principio el dueño, Matt Greenhill, un halfling, intentó acabar con la supuesta plaga pero no encontró a los roedores. Una semana después el ruido no solo no ha desaparecido si no que ha aumentado.

Al parecer el ruido es de roedores mucho más grandes de lo normal o algo peor. En cualquier caso, Matt no ha encontrado rastros de la causa pero los ruidos parecen invadir más áreas de la taberna, que también es su casa. Cuatro aventureros fueron contratados para investigar, mismos que desaparecieron a los pocos minutos de bajar al sótano; Matt solo encontró un extraño anillo de metal negro cerca de los barriles de pescado en salmuera.

Esta aventura está pensada para 3 a 6 jugadores de niveles 3 a 4. Es posible jugarla como una aventura one-shot en 2 a 4 horas. Sin embargo también pueden implementarse objetivos y tramas alternas para usar Pico de Cuervo como un punto de partida para múltiples aventuras pequeñas o hasta para una campaña.

Ganchos de Aventura

- **Tiempo Libre.** Los aventureros llegan de paso custodiando una caravana. Sus contratantes van a quedarse en el pueblo por una semana.
- **Amigo perdido.** Uno de los aventureros que desaparecen es amigo de la infancia de uno de los heroes.
- **Sospechas.** Uno de los heroes, de preferencia un druida, clerigo, explorador, Bardo o elfo, conocen la historia de Gorluin y que fue enterrado en las cercanias del pueblo.





Hecho con Davesmapper.com

Pico de Cuervo.

Pico de Cuervo es un pueblo pequeño regido por un burgomaestre elegido por los pobladores. Sirve de punto medio para el paso de caravanas mercantes entre ciudades grandes.

1. Plaza Principal.
2. Edificio de Ayuntamiento. Incluye una cárcel pequeña y un hospital.
3. Herrería.
4. Tiendas. Es posible encontrar equipo básico aquí. Solo armas simples.
5. Posada El Alazan.
6. Templo. El sacerdote del templo puede ofrecer curaciones simples.
7. La Joya del Río.

Trasfondo

Dos años atrás, cuando Matt, nuevo en Pico de Cuervo, compró el terreno para construir la joya del Río los trabajadores encontraron varias piedras drúidicas enterradas, su capataz decidió que las rompieran y con ellas hicieran los cimientos de la construcción y que no le dijeran nada a Matt para evitar cancelar el contrato. Además encontraron unas escaleras que descendían pero, del mismo modo, el capataz decidió que las taparan y continuaran la construcción. Al romperse las piedras drúidicas se rompió un sello que mantenía a raya a Gorluin un Lich Druida el cual va recuperando poco a poco su poder y que planea continuar con la tarea que tenía antes de ser sellado: invocar a un Demonio llamado Brelvodan. Gorluin ha logrado contactar y traer, por medio de un círculo de teleportación, a su enterrada guarida a algunos druidas proscritos para que le sirvan.

Los Druidas proscritos han capturado cuatro aventureros que habían encontrado la entrada a la guarida y los usarán de sacrificio para que Gorluin invoque a Brelvodan. Sin embargo han perdido uno de los Anillos de Obsidiana necesarios para finalizar el ritual.

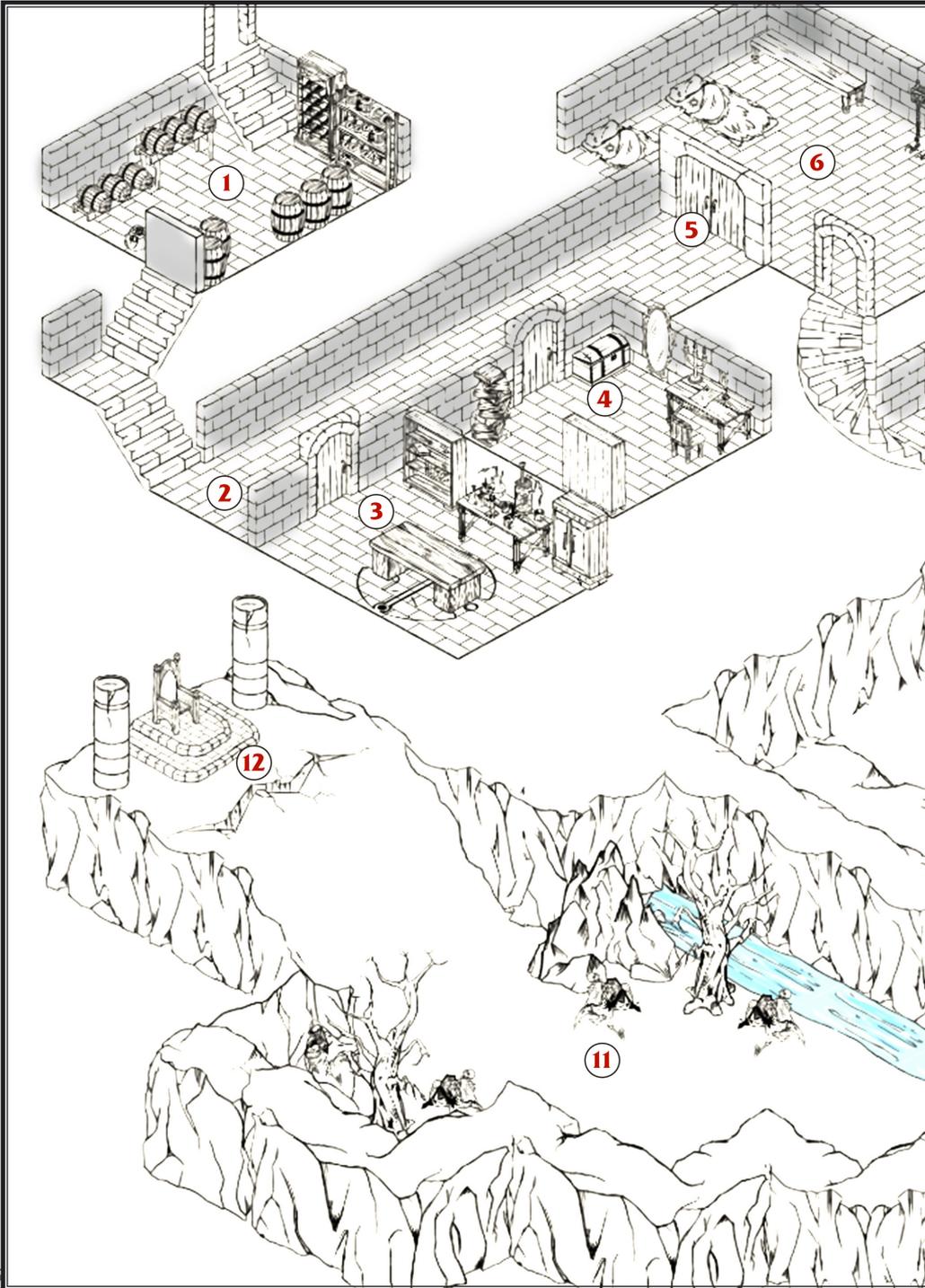
Iniciando la aventura

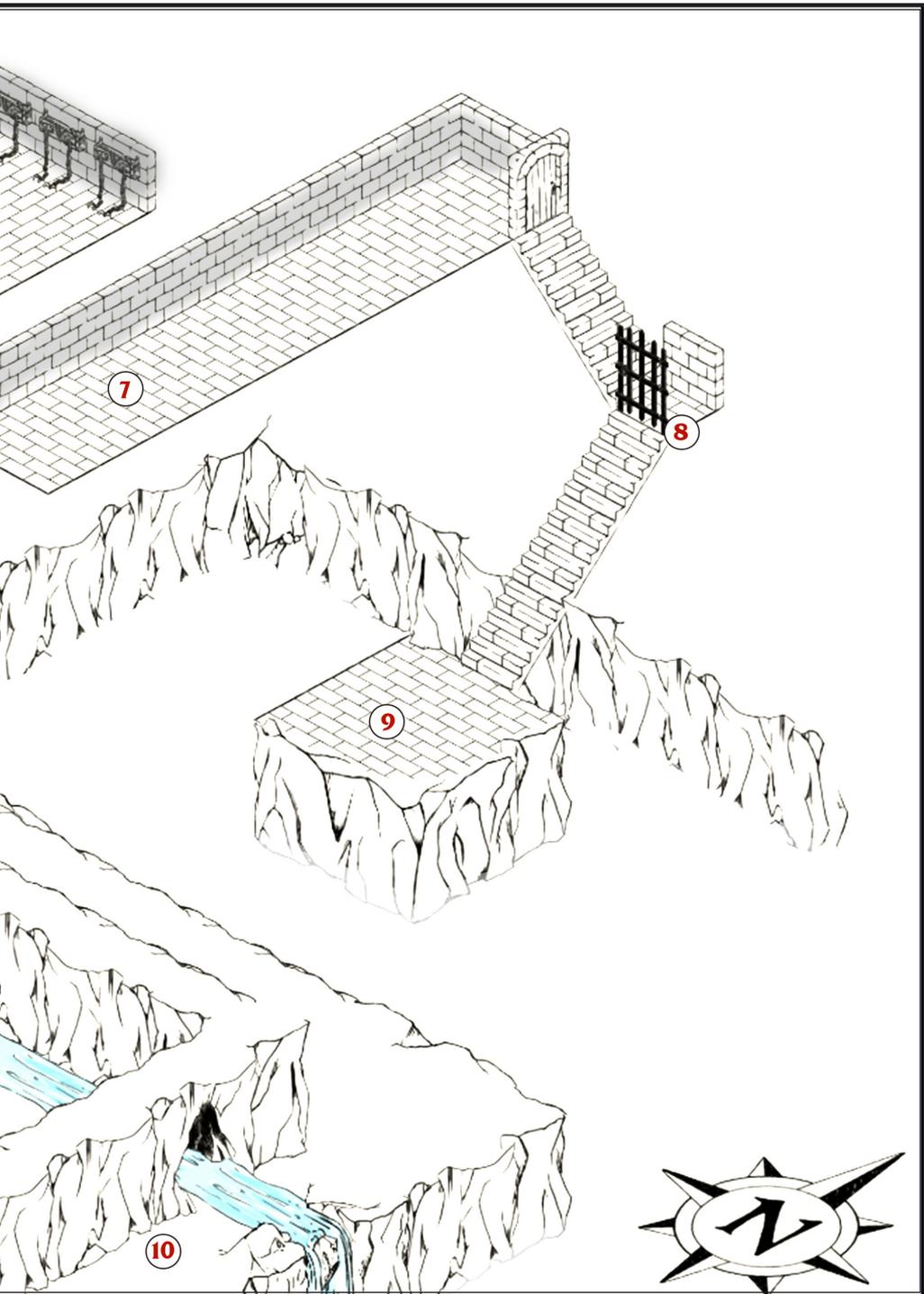
Los heroes llegan a Pico de Cuervo ya sea por que les queda de paso o por algun otro motivo que se adecue a la campaña. La posada local, El Alazan, está llena por una caravana de comerciantes. Cuando alguien pregunta si hay otro lugar La Joya del Río es mencionada pero no recomendada.

Si lo heroes van a La Joya del Río encontrarán a Matt y su esposa Clare limpiando el lugar con apenas tres clientes. Matt no perderá la oportunidad de ofrecerles cuarto y comida por un precio especial, es notorio que está desesperado por clientes nuevos aunque se muestra particularmente servicial con los heroes. Cuando los personajes están pasando la noche un ruido perturba sus sueños. Lee lo siguiente:

A mitad de la noche mientras los ronquidos del posadero se alcanzan a escuchar incluso a traves de la puerta de su habitación abajo, un ruido apagado, lejano se escucha entre la oscuridad de la posada. Pareciera que grandes garras rasguñan el piso y que algunos bultos se mueven. Hace eco en el salon principal y sube hasta las habitaciones, da la impresión de venir de incluso mas abajo.







Si los jugadores investigan el ruido lo lleva hasta la puerta cerrada con llave que dirige al sótano. Si abren la puerta (el candado es de buena calidad) encuentran una bodega en gran desorden pero no hay rastros de criaturas. Si preguntan a Matt, ya sea a la mañana siguiente o en ese momento el les contará el asunto de los ruidos que lo molestan desde que terminó la construcción de la taberna y ofrece 65 monedas de oro por investigar el asunto. Se muestra nervioso y no contará lo de los aventureros desaparecidos hace 3 días, si es presionado contará la verdad y ofrecerá todos sus ahorros (120 monedas) por que lo ayuden. Matt también les cuenta del anillo de obsidiana encontrado en el sótano.

La Tumba de Gorluin

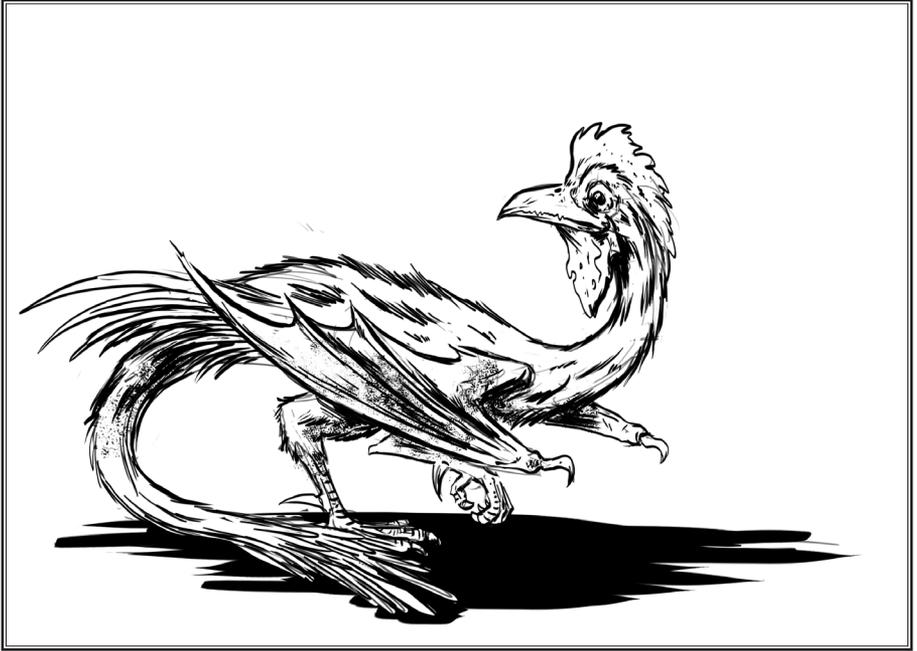
1. **Sótano.** Funciona como bodega para la taberna. Hay barriles con diferentes víveres en una esquina y existe una puerta secreta (Investigación DC 15), creada mágicamente por los druidas. Si se investiga en horas nocturnas 2d6 Arañas Lobo Gigantes estarán aquí y atacarán a cualquier intruso. De otra manera las arañas lobo pueden se mantienen en el techo a lo largo de la tumba (40% de posibilidad en cuartos o pasillos sin número).
2. **Alarma.** Una alarma mágica silenciosa se activa al pisar el último escalón (Investigación o Percepción DC 15).

3. **Cuarto de invocación.** Parece un estudio, hay flores creciendo en las paredes que los druidas usan para evitar el veneno en 7. Debajo de un tapete sobre el cual hay una mesa hay un símbolo arcano de teleportación que los druidas usan para entrar y salir de la tumba. Entre los estantes pueden encontrarse dos pociones de curación. Hay un 20% de posibilidad que Bemere y su Serpiente Alada están aquí haciendo una invocación

4. Cuarto de investigación.

Mitalar, uno de los druidas de Gorluin estudia aquí 50% del tiempo. Hay un cofre con 1 guadaña +1, 120 monedas de oro y 6 amatistas con valor de 15 monedas de oro cada una. En el escritorio hay escritos que hablan de Gorluin y sus planes (ver trasfondo).





5. **Puerta doble.** Si la alarma fue activada, esta puerta estará cerrada. Abrirla por fuerza requiere Atleticos DC 15 o usar ganzúas DC 13.
6. **Barracas.** 3 Bugbears habitan aquí con 2 Arañas Lobo Gigantes. Si la alarma en 3 es activada, los bugbears estarán esperando en la parte alta del marco de la puerta ganando sorpresa contra los héroes.
7. **Pasillo de trampas.** Cuando cualquier criatura llega a la mitad del pasillo un gas a presión sale de las paredes y llena el área. Criaturas en el pasillo sufren 3d10 puntos de daño de veneno o la mitad si logran aun salvación de Constitución 13. Traer una flor en la mano evita que la trampa mágica se active.
8. **Reja.** Ésta reja se encuentra cerrada mágicamente por enredaderas si se toca las enredaderas capturan a criaturas a 5 ft. Salvación de Destreza DC 13. Las criaturas atrapadas sufren 2d4 de daño cada turno por las espinas de las plantas.
9. **Abismo.** El abismo tiene 200 ft. de profundidad.
10. **Entrada a tumba.** 4 Cocatrices guardan la entrada de la cueva. El arroyo que sale de la cueva tiene poca corriente y profundidad.
11. **La Tumba.** En la caverna interior puede verse dos árboles secos y el origen del arroyo. Una pendiente lleva a lo que parece ser un trono de piedra y raíces sobre el cual hay una figura esquelética. Si Bemere no ha sido vencida estará aquí, lista para pelear. Los árboles son Árboles Despertados y obedecerán las órdenes de Bemere o atacarán a cualquiera que se dirija al trono.

12. Gorluin. La figura en el trono es Gorluin como Lich. Ha gastado casi toda su energía para invocar al demonio y no interrumpirá la invocación a no ser que sus secuaces sean vencidos. Frente al trono se está abriendo una grieta y un fulgor rojo sale de la tierra. Cada iniciativa de 10 la grieta se abre mas; despues de 5 veces que se abra Brelvodan se liberará. Brelvodan puede ser un oponente imposible para los aventureros quienes mejor harían en huir y tratar de encerrar al monstruo. Si no es invocado Gorluin estará demasiado debilitado y solo podrá usar Cantrips. El anillo de Obsidiana que encontró Matt reacciona al entrar a la tumba; si es destruido a mitad de la invocación Brelvodan no se libera. Si es destruido cuando Brelvodan está libre lo regresará al abismo pero el anillo estallarà causando 3d8 puntos de daño necrótico en 15 ft. a la redonda. En el área está el tesoro de Gorluin en un cofre: 7 piezas de joyería de 100 Piezas de Oro, una cimitarra +2, una capa de plumas +1 a AC y 5 pociones de curación.

Desenlace

Si los aventureros derrotan a Gorluin pueden tratar de sellar la entrada a la tumba para siempre. Matt les paga y agradece por la ardua tarea. Las noticias de las proezas de los aventureros se esparce por todo el pueblo y los alrededores. Pronto los héroes serán reconocidos hasta en la ciudades grandes. Por otro lado si escapan y Brelvodan queda encerrado tendrán que buscar la manera de expulsarlo o destruirlo o simplemente irse y dejarle el problema a alguien más. Lo cierto es que Brelvodan encontrará la manera de escapar y cazar a los héroes.



Apéndice

Personajes no Jugadores

- **Matt Greehill.** Halfling Commoner (MM pag. 345)
- **Mitalar.** Elfo Druida Neutral Malvado. Usa características de Druida (MM pag. 346) pero con 45 HP y una vara +1. Cuenta también con Forma Salvaje (2 transformaciones) en Lobo terrible, Araña lobo Gigante y Oso Negro.
- **Bemere.** Elfa Druida Neutral Malvado. Usa características de Druida (MM pag. 346) pero con 48 HP. Cuenta también con Forma Salvaje (2 transformaciones) en Escorpión Gigante, Murciélago y Cuervo. Lo acompaña su Serpiente alada.

Monstruos

- **Arañas Lobo Gigantes** (MM pag 330)
- **Bugbears** (MM pag 33)
- **Cocatrices** (MM pag 42)
- **Arboles Despertados.** Usa los stats de un Ogro (MM pag.) Pero sin ataques de rango y agregando un AC 15.
- **Gorluin.** Lich (MM pag 202). Gorluin no puede moverse y solo puede lanzar cantrips usando su acción legendaria para lanzar Cantrips (Lanzados como si fuera Nivel 5). Solo tiene 36 HP.
- **Brelvodan.** Glabrezu (MM pag. 58). Brelvodan funciona tal cual viene en el manual de monstruos y puede ser invencible para los héroes.

Ganchos de aventura en Pico de Cuervo.

- Una banda de Cultistas, fanáticos de Gorluin, acecha el pueblo con la intención de secuestrar gente como sacrificio en un rito que pretende traer de nuevo a la vida al Lich.
- El alma de Gorluin escapa y se posa dentro de una estatuilla de la deidad del templo local. El Sacerdote del lugar termina siendo poseído por la voluntad de Gorluin y comienza con invocaciones de demonios menores.
- Las piedras druidicas rotas en la construcción de la taberna han corrompido la tierra alrededor y los árboles comienzan a despertar con un espíritu maligno, es cuestión de tiempo para que ataquen al pueblo.
- A pocas millas del lugar se encuentra el lugar en que murió Nessag Lutlos un gigante de piedra que fue muerto por los fanáticos de Gorluin. Ahora que el Lich ha vuelto su espectro ronda el bosque en busca de su martillo.
- Cuando Brelvodan es invocado un Imp aprovecha para escapar de los abismos sin que sea notado. El Imp mira a Pico de Cuervo como una oportunidad para crecer en poder causando caos.

Lo que acabas de leer (y probablemente jugar) es un poco del contenido de rol que en Potionless queremos hacer y compartir en la comunidad rolera de habla hispana y sobre todo de México. Espero que esta aventura resulte de interés y agrado para tí y cualquier otra persona que la lea o juegue. Te invito a que cheques nuestros otros proyectos como nuestro canal de youtube, nuestro comic online y nuestro evento de rol, el Enrolate. Son productos que hacemos con esfuerzo y cariño por que amamos el hobby.

Muchas gracias de parte mia y de todo el equipo Potionless.

DM Don Diablo



Powered by:



 [EnRolateGDL](#)



 [Groups/LaRoleria](#)