



DAVID MONEDERO

LA CARTA DEL DESTINO

NIVEL 1

Unos héroes en ciernes, un trabajo sencillo
Un descubrimiento más allá de sus capacidades

LA CARTA DEL DESTINO

UNA AVENTURA DE DAVID MONEDERO PARA 3-4 PERSONAJES DE NIVEL 1.

CONTENIDO

Introducción	2
Casa Kemmont	3
La pequeña casa del pequeño lord	4
¿Hay alguien en casa?	5
Huéspedes, no intrusos	8
Conclusiones	9
Open Game License	10

CRÉDITOS

Ilustración de portada: Warm Tail

Idea original y creación: [David Monedero](#)

Mapa: [Dyson Logos](#)

Agradecimientos especiales: A Margaret Weis, Tracy Hickman y Gary Gygax, cuya obra ayudó a dar forma a las fantasías en mi infancia. Su legado siempre estará en mi memoria.

CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA

Puedes dirigir esta aventura sin los libros básicos de quinta edición, únicamente con el contenido SRD que puedes encontrar gratuitamente en la red. Aún así, te animo a que los adquieras. Son libros fantásticos y, de esa forma, estarás contribuyendo también al desarrollo del juego de rol más grande del mundo.

Las cajas de texto que encontrarás con este aspecto incluyen información que has de leer a tus jugadores. Si bien es recomendable que leas la aventura antes de dirigirla, cuando vayáis a jugar solo tienes que recordar leer estas cajas cuando aparezcan.

A veces encontrarás **nombres en negrita**. Estos nombres hacen referencia a personajes que aparecen en esta misma aventura. Busca sus descripciones en las cajas de monstruos que encontrarás en las páginas cercanas a su aparición.

CAJAS DE INFORMACIÓN AL DM

Estas cajas **no** has de leerla en voz alta. Contienen información adicional para el Dungeon Master acerca de acontecimientos, objetos, personajes o trasfondo.

Puede que necesites recurrir a ellas de vez en cuando.

ABREVIATURAS

Las siguientes abreviaturas son utilizadas a lo largo de esta aventura:

pg = puntos de golpe	LB = legal bueno
CA = Clase de Armadura	CB = caótico bueno
CD = Clase de Dificultad	NB = neutral bueno
PX = puntos de experiencia	LN = legal neutral
ppt = pieza(s) de platino	N = neutral
po = pieza(s) de oro	CN = caótico neutral
pe = pieza(s) de electro	LM = legal malvado
pp = pieza(s) de plata	CM = caótico malvado
pc = pieza(s) de cobre	NM = neutral malvado
PNJ = personaje no jugador	DM = Dungeon Master

INTRODUCCIÓN



La **carta del destino** es una aventura corta creada para Dungeons & Dragons, para un grupo de 3-4 jugadores de primer nivel. En ella podrán poner a prueba sus habilidades de exploración, socialización y combate contra enemigos adecuados a sus capacidades.

La aventura tomará al menos un par de horas de juego, y tiene lugar en la villa de Lord Kemmont, en una isla muy, muy alejada de todo.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Lord Kemmont es un nombre que ya apenas se oye. Su señorío ha ido encogiéndose en las últimas décadas debido a malas gestiones por su parte y malas compañías por parte de su heredero. La única sensata de la familia, **Agatha**, la esposa de Lord Kemmont, murió años atrás en, irónicamente, un acto también muy sensato.

En la actualidad, los campesinos de la zona entregan sus cosechas a otros señores, y Kemmont no hace nada al respecto. Si alguna vez el título de Lord significó algo, está claro que eso pasó hace mucho tiempo.

RESUMEN

La aventura se divide en tres partes: Una toma de contacto con interacción social, una exploración en profundidad con combate y una escena final, con interacción social y combate, si procede.

LA PEQUEÑA CASA DEL PEQUEÑO LORD

Los personajes llegan a la mansión de Lord Kemmont con la misión de entregar una carta y encuentran el lugar pequeño, desvencijado y aparentemente despoblado.

Rápidamente se darán cuenta de que esto último no es cierto, e interceptarán a **Ion**, un goblin que pretendía salir de allí.

¿HAY ALGUIEN EN CASA?

Los aventureros exploran el caserón Kemmont encontrando a varios miembros de la familia y del servicio muertos a causa de un hongo que les cubre la piel, y a un clan de goblins saqueando todo lo que pueden.

HUÉSPEDES, NO INTRUSOS

Tras una última puerta, los héroes oyen a **Evan Kemmont**, el hijo pequeño de Lord Kemmont, conversando con el que parece ser el cabecilla goblin. Están discutiendo por el reparto de los bienes.

La aparición de los personajes interrumpirá la conversación y Evan tratará de escapar de la isla en un bote, mientras los héroes luchan con el jefe goblin.

GANCHO DE LA AVENTURA

Quién contrate/ordene/pida a los jugadores que lleven la carta a Lord Kemmont es lo de menos. Puede ser desde el típico encapuchado de taberna que se sienta siempre en una esquina sombría y cuya única misión en la vida es dar misiones a personajes jugadores hasta una sobrina de Lord Kemmont que necesita que la carta llegue a su tío cuanto antes.

Puedes valerte del camino a la mansión Kemmont tanto como quieras: un viaje largo, lleno de peligros en el camino y fuera de él, asaltantes por doquier y guardias necesarias todas las noches, o simplemente una omisión en la narración y empezar con los aventureros directamente en el sendero que lleva al puente a la isla.

LA CARTA

Si los jugadores sucumben a la curiosidad y quieren abrir la carta, pueden intentarlo.

Abir el sello de lacre sin que se rompa requiere una tirada de Destreza CD 14 utilizando *Herramientas de ladrón*, *Útiles para falsificar* o cualquier juego de *Herramientas de artesano* que el DM considere adecuado.

Si no se dispone de los útiles adecuados se puede abrir igualmente la carta, pero será evidente para cualquiera que la vea en adelante que ha sido manipulada.

Del extenso contenido de esta, escrito en común y en lenguaje jurídico, se puede desprender:

- Se requiere la presencia de Lord Kemmont en la casa de su madre.
- El asunto es urgente.
- Sabiduría (Perspicacia) CD 12 revela que, si bien la carta está firmada por su madre, no la ha escrito esta.

ACERCA DEL AUTOR

David Monedero, escritor de fantasía y ciencia ficción, lleva en el mundo del rol más de treinta años.

Tanto en sus módulos como en sus novelas puede apreciarse un sentido de la aventura heredado de las historias que vivió desde niño, donde los héroes se forjan a golpes y no reciben un minuto de descanso.

Actualmente David, además de escribir, mantiene su blog con material de Dungeons & Dragons en:

www.davidmonedero.com

MANSIÓN KEMMONT



LA PEQUEÑA CASA DEL PEQUEÑO LORD



os personajes llegarán con las primeras luces de la mañana, cuando los goblins ya se han asegurado de que los muertos están muy muertos, y han empezado a empacar todo lo que les venía en gana llevarse, según su acuerdo con Evan.

Pensar que estabais más cerca de lo que creáis os hizo aprovechar los últimos rayos de sol, y el ansia por llegar os ha tenido entretenidos hasta encontraros con la isla al punto de caer la noche.

Un pequeño sendero casi borrado sube por una ladera que acaba en un risco. Al borde de este, una pasarela de madera lleva a la isla encrespada, dominada por una casa de dos pisos amurallada.

Al borde de la pasarela hay un cesto con frutas.

Salvo que tus jugadores quieran echar un vistazo activamente, utiliza su Percepción pasiva contra CD 12 para ver si alguno ve a **Ion** a punto de cruzar la pasarela con otro cesto, este lleno de embutidos y carne seca.

Si los personaje se esconden, recuerda que Ion tiene visión en la oscuridad para ver si los detecta, caso en el cual dejará caer la cesta al suelo y saldrá corriendo de vuelta a la casa.

LO QUE SABE ION

Ion puede ser un interesante aliado a la hora de entrar en la casa de Lord Kemmont. Aunque su primer instinto será el de huir y escapar de los héroes, si consiguen retenerle (sin dañarlo), se mostrará muy colaborador, con tal de salvar el pellejo.

Que les sea de utilidad a los personajes, las cosas que Ion sabe son:

- Su líder, **Aguardiente** estaba contento desde hacía tiempo porque había conseguido cerrar "un trabajito" muy beneficioso.
- **Bayaga**, la druida del clan Uñasrotas, fue enviada a esta casa hace tres noches. Ion solo sabe que vino, hizo lo que tenía que hacer, y volvió al campamento.
- Ahora mismo la casa está vacía de habitantes. Hay cadáveres muertos, cubiertos de una especie de limo verde por la piel de las manos y cara. El limo sabe fatal, confiesa.
- Su misión ahora es recoger el pago por el encargo: saquear la casa del modo en que quieran.
- Ion no puede decirle a los personajes cuántos goblins hay en el interior, puesto que no sabe contar.

ION

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 8 (2d6)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/4 (50 XP)

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

Acciones

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

A: PASARELA

La pasarela de madera parece haber vivido tiempos mejores. Algunas de los tablones están sueltos, y la estructura se mece a vuestro paso. Abajo, el sonido del mar contra la orilla no ayuda a tranquilizaros ante la perspectiva de una caída.

Por la pasarela no cabe un carro, pero sí una carreta estrecha. Hacer pasar por ella cualquier montura mayor que un caballo la hará crujir peligrosamente, y si lo hacen dos a la vez, la pasarela cederá, precipitando a todo el que se encuentre en ella 30 pies, y recibiendo 2d6 puntos de daño al aterrizar sobre el agua poco profunda de la orilla.

B: PATIO

El patio principal está sin iluminar, y la tenue luz de la luna solo revela comida desperdigada por el suelo y una puerta enrejada en la pared más lejana a vosotros. De frente, unas escaleras llevan a la casa.

El patio tiene un rastro de comida que se le ha ido cayendo a Ion que guía a la entrada de la casa. En la pared noroeste hay una puerta enrejada que se puede abrir con una tirada de Destreza CD 15 utilizando *Herramientas de ladrón*. Tras ella, una escalerilla anclada a la pared de piedra baja a la playa.

¿HAY ALGUIEN EN CASA?

C: ENTRADA

Las escaleras llevan a un pequeño rellano ante el cual una de las hojas de la enorme puerta de madera permanece abierta. Recostado sobre la otra, derrumbado, un hombre reposa muerto, con la boca cubierta por un líquido gelatinoso.

La puerta está abierta para que Ion y los demás puedan transitar libremente.

El hombre muerto se trata de **Vanion**, uno de los sirvientes de la casa. Tocar a Vanion con las manos desnudas arriesgará a los personajes a contraer la enfermedad según se explica en el cuadro a continuación. Vanion tiene un collar de bronce en su cuello (3 po).

EL LIMO

El limo verde que ha matado a los habitantes de la casa es un hongo que **Bayaga** introdujo en la casa la noche en que fue enviada a su misión.

Bayaga ya ha desarrollado un antídoto que puede ingerirse antes o después de haber estado en contacto con el limo, y que inmuniza al personaje que lo toma. Todos los goblins del clan Uñasrotas han tomado el antídoto, así como **Evan Kemmont**.

Entrar en contacto con la piel de alguien infectado o con el propio limo obliga a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar infectado. La enfermedad hace perder un punto de constitución cada 6 horas hasta que llega a 0 y el personaje muere.

Un conjuro de *Restablecimiento* o *Restablecimiento menor* elimina la infección.

D: DISTRIBUIDOR

Dos armarios enmarcan la entrada del distribuidor, abiertos y con los abrigos tirados por el suelo.

Frente a vosotros, ocupando toda la pared, un enorme tapiz cubierto de polvo muestra una hermosa mujer junto a un hombre calvo y alicaído, y dos niños a sus pies. Uno alto, desgarrado, de pelo fuerte y sonrisa amplia, y otro más bajo, sin apenas cuello, con la mirada perdida.

En las paredes de los lados hay dos puertas de madera, cerrada la de la izquierda y entreabierta la de la derecha, al otro lado de la cual se puede ver la luz crepitante de una chimenea.

Sabiduría (Percepción) DC 13 permitirá a los personajes oír ruido de muebles moviéndose en el salón.

El tapiz tal y como está puede venderse por 10 po, pero si se limpia adecuadamente pasará a tener un valor de 15 po.

E: HABITACIÓN DEL SERVICIO

Esta habitación a oscuras huele a humedad y a muerte.

Contra la esquina norte hay lo que parece ser un camastro de paja cubierto de tela de arpillera, sobre el que reposa un cuerpo inmóvil.

Esta era la habitación de **Vanion** y **Olaya**, los sirvientes de la casa. Olaya, por su constitución, empezó a encontrarse mal antes que los demás, y fue a su cama donde ahora yace muerta.

Tendrán que agudizar su ingenio si quieren investigar la habitación sin infectarse. Olaya guardaba, entre la paja de su camastro, 9 po con las que pensaba fugarse con Vanion tan pronto reunieran un poco más de dinero.

F: SALÓN

El calor de la habitación se hace patente tan pronto ponéis un pie en ella. La chimenea está rebosante de leña, gran parte proveniente del mobiliario, e ilumina con fuerza un salón con una larga mesa de comedor sobre la que tres goblins bailan con ropa de humanos, rodeados de botellas vacías.

Tres goblins están aquí disfrutando del botín justo delante de la puerta. Están borrachos y no tienen armas, así que improvisarán con lo que tienen a mano. Utilizarán la pata de una silla dos de ellos (garrote) y el atizador de la chimenea el otro (martillo ligero) como armas para defenderse.

GOBLINS BORRACHOS

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (Destreza)

Puntos de golpe: 6 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies,

Percepción pasiva 8

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/4 (50 XP)

Acciones

Arma improvisada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 1) de daño contundente.

G: COCINA

El calor en esta habitación es insoportable. Los destellos del fuego se reflejan en las ollas de bronce y los platos, iluminando la sala en su totalidad. En medio de esta, un pequeño goblin con el pelo largo y canoso atado con ramas está trasteando con algo.

La chimenea de la cocina comunica con la del salón, por lo que el calor de toda la leña que han introducido los goblins del otro lado se concentra aquí. Bayaga ha bajado para ver si puede recuperar algún componente para sus conjuros antes de que sus compañeros de clan lo destruyan todo como parte de su "fiesta".

Atacará a los personajes tan pronto los vea, intentando tener de su parte el factor sorpresa, utilizando *Enmarañar* primero y *Hechizar persona* después.

BAYAGA, DRUIDA GOBLIN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin, druidico

Desafío: 1/2 (100 XP)

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

Lanzamiento de conjuros. Bayaga es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 11, +3 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de druida siguientes:

Trucos (a voluntad): *Resistencia*, *Rociada venenosa* Nivel 1 (2 espacios): *Enmarañar*, *Hechizar persona*

Acciones

Hoz Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Bayaga tiene el conjuro *Resistencia* echado sobre ella, además de una poción de curación en su bolsillo que, si es herida, usará tan pronto pueda escapar.

Entre sus pertenencias hay también un canalizador druidico y una cantidad de viales de antídoto contra el limo igual al número de personajes jugadores.

H: SERVICIO

Aquí huele a mar y heces, en cantidades enormes ambas cosas. La única iluminación es el tenue resplandor de la luna, que procede de un agujero en el suelo contra la pared del fondo, desde el que se oye el ruido del mar.

I: DESPENSA

Este recodo al lado de la escalera al piso superior parece hacer las veces de despensa. Cajas y barriles yacen esparcidos por el suelo, algunos de ellos rotos. El resto son sacos de arroz, trigo y legumbres medio vacíos.

Uno de los sacos contiene el poco tesoro de Lord Kemmont aún poseía. 35 po en monedas pequeñas que quiso esconder de algún posible asaltante exterior y Olaya estaba robando poco a poco.

J: HABITACIÓN DE EVAN

El espacio que en esta habitación deja libre la escalera está distribuido como si de un dormitorio se tratara. Una cama individual, un armario y un pequeño baúl es todo lo que hay aquí. Muy poco mobiliario, pero demasiado lujoso como para pertenecer al servicio.

Se trata de la habitación de *Evan*, el hijo pequeño de Lord Kemmont. En medio de un lugar de paso, este es uno de los muchos agravios que su padre tenía con él. No hay nada de valor, salvo el propio baúl, que está profusamente tallado y podría venderse por 25 po.

K: HABITACIÓN DE ERIC

Esta habitación está dominada por una cama de roble con dosel de terciopelo granate, bordado con el escudo de la familia Kemmont, y en ella yace boca abajo un hombre al que han sacado a medias de la cama. El resto de la habitación es también de maderas nobles, y está siendo saqueado por dos soldados goblin.

Lord Kemmont había ido regalando a su primogénito sus mejores pertenencias. Sabiendo que había sido un desastre en todos los aspectos de su vida, depositó toda su confianza en Eric, hasta el punto que había consultado el modo de pasarle el título aún en vida. Evan se enteró de esto, y fue el desencadenante para llevar a cabo su pacto con los goblins.

De todas las posesiones de Eric, algunas de ellas son fácilmente vendibles:

- Espejo de plata (45 po)
- Lupa (60 po)
- Frasco engarzado (25 po)
- Suministros de calígrafo de alta calidad (15 po)

Los goblins son soldados del clan Uñasrotas. Están descontentos con las pocas cosas de utilidad que han encontrado por toda la casa y descargarán su ira contra los personajes hasta la muerte.

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 XP)

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

Acciones

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

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

N: TERRAZA

La terraza es completamente diáfana, con únicamente dos sillas de mimbre y una pequeña mesa cerca de la barandilla. La luz de la luna se refleja en una botella caída a los pies de Lord Kemmont, que permanece sentado en una de las sillas, con una mano colgando hacia la botella y la otra en el regazo.

Lord Kemmont vino aquí a morir. Sabiendo que todos estaban condenados menos su hijo pequeño, el débil, al que siempre despreció, tomó la infección de todos los habitantes de la casa y la inmunidad de Evan como un castigo divino por sus actos.

La mano que reposa en su regazo tiene una carta que escribió con sus últimas fuerzas.

CARTA DE LORD KEMMONT

Querido hijo: Los dioses saben que en todo momento he intentado hacer lo mejor para vosotros. Hacerlo mejor de lo que lo he hecho. Contigo, con tu madre...

Os he fallado a todos. Y quizá sea lo que merezco. Pero, si en tu mano está, o en tus oraciones, acuérdate de tu hermano. Él también tiene sus defectos, y sé que no siempre ha sido bueno contigo, pero en el fondo te quiere.

Trata, desde tu salud, de encontrar una cura para él, o usa lo que saques de mis dineros en encontrar un buen clérigo que lo saque de allí donde se ha ido.

Espero que alguna vez puedas perdonarme.

L: APOSENTOS DE LORD KEMMONT

Este dormitorio está lleno de muebles, casi todos vacíos. Marcas en la pared revelan la ausencia de unos cuadros y tapices que antaño la decoraron y ya no están. El ambiente es desolador, como una vida acabada.

Lord Kemmont ha ido vendiendo todo lo que no regalaba a su hijo Eric. El poco dinero que queda lo esconde en la despensa de la planta inferior, por lo que la habitación no tiene apenas nada.

Aún así, Lord Kemmont amaba a su esposa. Y conserva el collar de perlas que él le regaló cuando le pidió matrimonio. El collar está detrás de uno de los cajones inferiores del armario, envuelto en un paño. Encontrarlo requiere una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15, habiendo especificado la zona de búsqueda tal y como se indica en el cuadro "Encontrar un objeto escondido" en la p.178 del PHB.

Sabiduría (Percepción) CD 17 revelará que en el despacho está teniendo lugar una conversación entre susurros. Es **Evan Kemmont** tratando de apaciguar a **Aguardiente**, el jefe del clan Uñasrotas, al que el botín expoliado de la casa le está pareciendo insuficiente.

HUÉSPEDES, NO INTRUSOS



a llegada de los personajes a la discusión de **Aguardiente** con **Evan Kemmont** es la oportunidad que este último necesita para quitarse de encima al goblin insatisfecho. Aquí se plantean varios posibles finales, que van desde las conversaciones más bienintencionadas hasta pasar a todo el mundo a cuchillo y repartirse las sobras. Es decisión de tus jugadores optar por cualquiera de ellas.

M: DESPACHO DE LORD KEMMONT

El despacho es pequeño, con un escritorio contra la ventana, una estantería medio vacía y una mesa auxiliar sobre la que un goblin con la cara pintada y un humano con ropajes de noble discuten entre susurros mal camuflados.

El goblin se ha puesto de pie y va a clavar con ira su cimitarra en la mesa justo en el momento en que abris la puerta.

De los tres taburetes que hay en la mesa auxiliar, Aguardiente ocupa el más cercano a la puerta, mientras que Evan está en el de al lado, cerca del escritorio (y de la ventana).

Tira iniciativa de forma habitual. Lo más probable es que alguno de los jugadores gane a Aguardiente, y de lo que haga dependa el transcurrir de la escena. De no ser así, Aguardiente tratará al primero que asome como hostil y lo atacará de inmediato con la cimitarra que tiene en la mano.

SI LOS PERSONAJES NO ATACAN

Aguardiente está dispuesto a hablar. No tiene ningún problema en contar todo lo ocurrido, a fin de cuentas, a su modo de ver él ha hecho un acuerdo legítimo y únicamente está descontento con el pago.

Evan intentará camuflar la historia mencionando un acuerdo pero sin decir en ningún momento cual. Si se hace alguna mención al limo o a los cadáveres, Aguardiente contará el acuerdo al que había llegado con Evan, que incluía matar a toda su familia a cambio de poder robar todo lo que encontraran en la casa que no fuera de este, momento en el cual Evan escapará por la ventana.

SI LOS PERSONAJES ATACAN

Tras asignar el orden de iniciativa, en su primer turno Evan saltará por la ventana. A Aguardiente no le preocupará tanto la huida de su contratante como estar jugándose la vida, por lo que no entorpecerá el paso a los personajes que quieran perseguirlo, pero tampoco desaprovechará un ataque de oportunidad, si puede hacerlo.

LA HUÍDA DE EVAN

Evan tratará de caer en la parte superior de las escaleras de entrada. Haz una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 13 para Evan. Si tiene éxito recibirá 1d6 de daño por la caída. De lo contrario, sufrirá 2d6.

Si consigue alcanzar el patio, abrirá la verja con la llave que tiene en el bolsillo, cerrará tras de sí y bajará por la escalerilla de la pared hasta el bote que hay en la playa, para escapar de los invasores y de su aliado descontento.

AGUARDIENTE, JEFE DE CLAN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (camisa de malla, escudo)

Puntos de golpe: 21 (6d6)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1 (200 XP)

Huida veloz. Aguardiente puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrarse o Escondarse.

Acciones

Ataque múltiple. Aguardiente realiza dos ataques con su cimitarra. El segundo ataque lo hace con desventaja.

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

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d6) de daño perforante.

Reacciones

Orgullo de jefe. Cuando los puntos de golpe de Aguardiente bajan por debajo de 10, gana automáticamente 1d6 puntos de golpe temporales. Estos puntos de golpe no pueden exceder su máximo, y no puede usar esta reacción de nuevo hasta que haga un descanso largo.

CONCLUSIONES



a huida de Evan en el bote le pone una diana en la frente. Tanto si Aguardiente sobrevive como si no, los jugadores tendrán claro que él ha estado implicado en la muerte de su padre y su hermano. Ahora queda saber qué harán al respecto.

La casa ha quedado vacía, y la carta a Lord Kemmont sin entregar. Ahora puede ser un buen momento para que los personajes se planteen leerla.

LA MANSIÓN KEMMONT

Con sus habitantes legítimos muertos y el único heredero desaparecido, la mansión Kemmont ha quedado deshabitada.

Puedes utilizar un clima hostil para que los personajes decidan mantenerse a resguardo un tiempo prudencial antes de buscar más aventuras y, mientras tanto, ser visitados por algún acreedor del viejo Kemmont, un familiar pidiendo cobijo o incluso algún enemigo del pasado que no tiene por qué creerse la historia de los héroes aparecidos de la nada.

LA CARTA

Es un buen momento para que los jugadores se planteen leer la carta, si no lo han hecho antes. La información contenida en ella, especialmente la premura para que Lord Kemmont se personara en casa de su madre, puede indicar algún asunto de gran importancia.

Quizá esté en su lecho de muerte, y de ahí que no estuviera en condiciones de escribirla por ella misma. Quizá todo sea una trampa, y a Lord Kemmont (o los héroes que vayan a dar la noticia de su trágico destino) le esté esperando una desagradable sorpresa.

EL CLAN UÑASROTAS

El clan se ha visto diezmado tras la intervención de los personajes, pero eso no significa que esté acabado, ni mucho menos.

Los supervivientes al clan, demasiado pocos y demasiado débiles para hacer frente a los héroes, buscarán aliados más poderosos para fraguar una venganza con la que asaltarlos en el momento en que menos se lo esperen.

EVAN KEMMONT

Los jugadores pueden preguntarse por qué Evan asesinó a su familia. La carta de su padre puede dar algunas pistas, pero eso no le exime de ser un criminal.

¿Irán los personajes tras él? ¿Cuáles son los planes de Evan, ahora que no puede volver a reclamar su título y su hogar?

EVAN KEMMONT

Humanoide Mediano (humano), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, enano

Desafío: 1/4 (50 XP)

Acciones

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Reacciones

Parada. Evan añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto debe poder ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygas and Dave Arneson.

END OF LICENSE



Una aventura para personajes de primer nivel, pensada para jugadores de cualquier nivel.