



ORDEN DEL SOT EQUUS



EL MISTERIO DE LA BRUJA DEL PANTANO

DUNGEONS & DRAGONS®

Resuelve el misterio del pantano y derrota a la bruja
en esta one-shot de Halloween

EL MISTERIO DEL PANTANO DE SALEM

Hola y sed bienvenidos y bienvenidas a la aventura **TERRORÍFICA** que os trae el Sot Equus. Esta es una aventura pensada para una sesión de unas 4 o 5 horas dependiendo de como sea el nivel de déficit de atención de los jugadores, pero igualmente es una aventura pensada para echarse unas risas y no pensar demasiado.

Esta pequeña aventura está pensada para **3-5 aventureros/as de nivel 4-5**.

NOTAS INTRODUCTORIAS

En esta aventura, este módulo asumirá que los jugadores están siguiendo el orden de eventos que se presentan en la misma. Como todos sabemos, es muy poco probable que eso pase, ¡así que estáte preparado para pulir tus habilidades de improvisación!

Igualmente habrán guías de conversación y una descripción de los NPCs presentados en este módulo, así que siempre puedes leer los recuadros que ponga.

Estos recuadros son meramente informativos, **no** es obligatorio que los leas en la sesión, sino que sirven para tener una guía para saber qué pasa.

LAS TALES GUÍAS DE LAS QUE ESTABA HABLANDO...

Se presentarán en este formato.

Cuando sea una **descripción** de un lugar, personaje u objeto *el texto se pondrá en cursiva sin comillas.*

Sin embargo cuando sea una **conversación** de un NPC, *"El texto se presentará en cursiva y con comillas."*

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA

Como ya te habrás dado cuenta, esta aventura no va a ser para nada seria, aunque tendrá sus toques oscuros y gores, pero eso no es el corazón de la historia, no. Esta aventura va sobre Frederick y su grupo de amigos que tienen una plantación de marihuana y cebada y quieren expandir su negocio, pero resulta que el terreno que han adquirido está ya siendo ocupado por alguien.

¿Por quien? Eso es lo que tendrán que descubrir.

Pero de DM a DM, deja que te haga un resumen de la historia.

El grupo de Frederick no es muy normal. Miss Blake siempre lo acompaña allá adonde vaya, Norville Rogers y su perro Cornelius están siempre fumando marihuana o comiendo galletas de marihuana y Veloria nunca aparta la mirada de sus libros.

¿Te suena de algo esta descripción? Bueno, si has dicho Scooby-Doo, ¡estás en lo correcto!

Pues bueno, resulta que el Frederick contrata a tu grupo de aventureros favorito y les encarga la tarea de ir a ver qué pasa por allí. Sorpresa, pasan cosas malas. Hay un viejo chungo con un barco, hay un viejo chungo con una casa, hay un niño pequeño sin hermana y todos esos tienen algo que decirle al grupo.

Ah, sí, son atacados por unas ranas y amenazados de muerte por un espectro chungo que flota por el agua. Nimiedades para tu grupo ya curtido matadragones y destruye-planos-de-la-existencia, ¿verdad?

A lo que iba. Después de investigar el pantano el grupo irá a la plantación de Frederick, conocerá al grupo en su totalidad y luego volverá al pantano ahora con la ayuda del grupo de Fred (del cual la única de utilidad para el grupo será Veloria, una maga que podrán usar como NPC aliado).

Allí ya atraviesan el pantano todos juntos hasta llegar a una casa derruida donde encontrarán el origen de todos los males del pantano.

Pero no quiero estropear la sorpresa, ¡sigue leyendo esta aventura y tú también podrás descubrir el misterio del pantano!



COMO LLEVAR A LOS NPCs, UNA GUÍA RÁPIDA

Durante la aventura se presentarán 8 personajes. En esta sección tendréis lo necesario para llevar estos papeles a la vida y tomar decisiones según el NPC.

La aventura se basa sobre todo en intentar engañar a los jugadores y hacer que tarden en darse cuenta de que esto es una aventura de Scooby-Doo, así que intenta no hacer muy obvio que se trata de los personajes de la serie.

FREDERICK YOHENS

Campesino humano caótico neutral

Temores: Absolutamente nada excepto a lo mejor perder su plantación, si es que alguna vez se le pasa por la cabeza.

Características: Muy seguro de si mismo y un *cuñao*.

Aunque también puedes llamarlo **Federico Juanes** si quieres hacerlo EXTRA español, pero eso ya es decisión tuya.

Frederick es un **campesino humano** (si alguna vez entra en batalla puedes usar las estadísticas de **campesino** [commoner, pg. 345 del MM]) de metro noventa, rubio y con ojos azules. Viste una camisa blanca abierta por el pecho cubierto por un pañuelo azul que tiene atado a su cuello.

Por lo demás no lleva ningún arma con la que protegerse ya que ni siquiera se le ha pasado por la cabeza la idea de que pueda ser atacado por alguien.

Frederick es el *líder* del grupo y siempre está comandando a **Norville Rogers** de un lado a otro. Sus ideas son extremadamente estúpidas, pero su grupo siempre las escucha y las sigue al pie de la letra. No tiene miedo a nada y se toma todos los peligros como si no fuesen realmente peligrosos.

Seguramente si **Frederick** se encontrase alguna vez con una **Tarasca** diría simplemente "Seguro que es alguien disfrazado, no os preocupéis por eso. En fin, ¿donde está mi cachimba?"

También es importante tener en cuenta que **Frederick** tiene una relación "secreta" con **Miss Blake**. Secreta entre comillas porque aunque intentan esconderlo, se nota a la legua que van de esquina en esquina... cómo decirlo... FOLLANDO. (lo siento si he herido la sensibilidad de mi público, no volverá a pasar a menos que pase otra vez)

MISS BLAKE

Campesina humana caótica neutral

Temores: Estar alejada demasiado tiempo de Frederick.

Características: Algo torpe, como un gato asustado.

O **Señorita Blanca** ya que estamos, el equipo Scooby-Doo de Vallecas.

Miss Blake es una **campesina humana** (si alguna vez entra en batalla puedes usar las estadísticas de **campesino** [commoner, pg. 345 del MM]) de metro setenta y cinco, pelirroja y ojos verdes intensos. Viste un vestido morado y un pañuelo verde atado al cuello.

Miss Blake es extremadamente torpe, siempre tirando las copas que hay en las mesas por las que pasa y poco habladora. Está completamente enamorada de **Frederick** y lo sigue allá a donde vaya.

Siempre que el grupo hable con Miss Blake ella intentará tomar control de la conversación y empezar a hablar de alguna de las historias de Frederick y ella, añadiendo siempre un aura muy artificial de misterio. Una de sus historias favoritas es cuando una noche el fantasma de un antiguo rey los persiguió a los dos por el campo de marihuana. Ella estaba muy asustada pero Frederick la protegió en todo momento. El día siguiente se dieron cuenta de que habían estado alucinando por haber comido setas alucinógenas.

VELORIA DEENKHEL

Maga humana caótica neutral

Temores: Que se estropeen sus libros, todo lo demás es secundario.

Características: Muy docta en lo arcano mas usa en demasía vocablos de ámbito académico no aptos para la plebe (que es lista, vamos).

O la **Vero**, el alma de la fiesta (si con fiesta te refieres a libros).

Os presento el único personaje no-inútil de toda la aventura, alguien con la que se puede hablar más de cinco minutos y no querer arrancarte los oídos y tirarlos a un pozo infinito. En efecto, Veloria es una **maga** [mage, pg. 347 del MM] y ayudará al grupo en combate. Es una humana de metro setenta. morena, ojos castaños y con gafas. Viste un jersey naranja y lleva siempre consigo su libro de hechizos.

Veloria es extremadamente inteligente, aprovechando cada instante para leer uno de sus muchos intrincados libros de alquimia y trampas. No es muy habladora a menos que su interlocutor pueda igualar su inteligencia. En el caso de que alguien con menos de un **15 de Inteligencia** hable con ella, se aburre rapidamente de esa persona y acaba la conversación tajantemente.

A pesar de ser inteligente no es capaz de ver los fallos tácticos muy obvios en los planes de Frederick y los sigue sin hacer ninguna pregunta.

NORVILLE ROGERS

Campesino humano caótico neutral

Temores: Absolutamente todo.

Características: Snoop Dog pero en tonto.

También conocido como **el Greñas** (traducción algo libre de *Shaggy*), es el fumetas del grupo y, extrañamente, el más cuerdo de todos.

Norville es un **campesino humano** (si alguna vez entra en batalla puedes usar las estadísticas de **campesino** [commoner, pg. 345 del MM]) de metro noventa y dos (que se reduce a metro ochenta y cinco porque siempre está encorvado) moreno y con ojos marrones. Viste una camiseta algo desgastada verde y tiene una pelusa que hace pasar por barba.

El Greñas siempre va acompañado de su perro **Cornelius**, un galgo marrón con el cual comparte tanto la comida como la marihuana. Norville cree de todo corazón que Cornelius puede hablar, un efecto secundario de tantas drogas alucinógenas durante todos esos años y el grupo de Frederick ha aprendido que es mejor ignorarlo que intentar convencerle de que Cornelius es un perro y los perros no hablan... A menos que seas un druida o un arquero...

Lo más seguro es que siempre que te encuentres a este personaje esté hablando con su perro mientras se fuma un porro y sujetando una hamburguesa de 20 pisos en la mano que le sobra.

Y sorpresa, Norville es el único personaje que usa un objeto mágico, las **Botas de las Puertas Infinitas**. Échale un vistazo en la parte de objetos mágicos.

EL VIEJO PETERSON

Goblin neutral puro

Temores: Enfadar a la bruja del pantano.

Características: Cascarrabias pero le gusta hablar con la gente hasta que decide que ya no le gusta hablar con la gente.

Peterson es un goblin bastante viejo, con el pelo canoso y los dientes podridos. Lleva una camisa marrón desgastada abierta por el pecho por el que asoma un bosque de pelos blancos.

Siempre lleva una pipa encendida en la boca excepto cuando sale de su casa por miedo a que pueda ser visto por la bruja o por alguno de sus esbirros.

Peterson ha vivido en Salem 50 años y sabe su historia como nadie más. Aunque no le gusta que la bruja deambule por su pueblo, le gusta el clima húmedo y la tranquilidad del pantano y es por eso que no quiere irse de allí

EL VIEJO JENKINS

Campesino humano caótico malvado

Temores: Que la bruja del pantano lo torture y lo mate lentamente.

Características: Cascarrabias a rabiar.

A primera vista parece un nativo americano de unos 90 años con un toque dado en la cabeza. Está cubierto de tatuajes que parecen ser tribales a primera vista, pero realmente son marcas que ligan su alma a la bruja del pantano.

EL PEQUEÑO TIMMY

Campesino humano neutral puro

Temores: No encontrar a su hermana pequeña.

Características: Algo miedoso pero intenta superar sus miedos para salvar a su hermana.

Con algo de suerte, este va a ser el anzuelo que haga que tus jugadores se precipiten hacia la muerte intentando salvar al niño. Es extremadamente importante que intentes crear un vínculo emocional que conecte al grupo de aventureros con Timmy ya que luego será importante para la lucha final y ésto será lo que rompa un poco la ilusión de tranquilidad que se llevará toda la partida. Pero no nos adelantemos.

Puedes tomar a Hansel (de Hansel y Gretel) como referencia para entender un poco sus motivaciones. En efecto, fueron abandonados, pero a diferencia de lo que pasa en el cuento original, aquí se separan. Hansel está intentando desesperadamente encontrar a su hermana ya que es lo último que le queda de familia.

Con este personaje intenta hacer que tu grupo de jugadores le cojan cariño y quieran ayudarlo. Buena suerte.



PRIMER ACTO: LA VISITA DE FRED

En este primer acto, el grupo recibirá la visita de Frederick, un humano rubio acompañado de Miss Blake, una humana pelirroja que no se aleja nunca de su lado. Puedes introducir este evento como te venga mejor para tu campaña ya empezada, pero si no tienes nada creado, usaremos la taberna de La Dama Perdida, una taberna donde se reúnen los mejores juglares para competir por el broche dorado y por la gloria concedida por el esqueleto exhibido del amante de la Dama que hace tanto huyó de su castillo por amor verdadero... Pero eso es otra historia, ahora concentremos en la taberna.

La taberna de la Dama Perdida está tranquila. Los músicos han acabado sus actuaciones y están guardando los instrumentos. De vez en cuando suena alguna de las cuerdas chocando con las cajas mandando una nota desafinada al aire. La comida que se os ha presentado para la cena se ha acabado hace mucho, dejando solamente las copas que no se mantienen vacías mucho rato.

A todo DM le gusta escuchar a sus jugadores hablando y tramando planes entre ellos. Deja que hablen un rato, se presenten si no se conocen y que se diviertan. Puede que algún músico, enfadado con el resultado de la actuación, pierda los estribos y se ponga a tocar alguna canción rara...

De todos modos, cuando quieras introducir la historia, presenta a los dos NPCs.

El silencio se rompe de repente por el ruido de la puerta al abrirse. Dos humanos entran a la taberna y tras dar un vistazo rápido a los patrones de la misma, se dirigen a la hija del tabernero. Tras unos momentos, la hija del tabernero os señala y los dos humanos se dirigen hacia vosotros.

"Hola, me han dicho que podéis ayudarnos." - dice Frederick.

Aquí es donde el grupo va a tener que hablar y negociar con Frederick. Lo más probable es que tus jugadores acepten el encargo, pero si se muestran reticentes haz que Frederick les ofrezca algo que ellos quieran (dinero, cebada, marihuana...)

En todo caso, Frederick explica lo siguiente:

- Frederick es el líder de un grupo de 4 personas que tienen una plantación de marihuana y cebada.
- La ciudad cercana les han ofrecido más tierras para expandirse pero se encuentran en el pantano de Salem y los últimos dos grupos que mandaron no volvieron.
- Su trabajo será investigar el pueblo cerca del pantano, recoger algo de información de los posibles habitantes e ir a la plantación de Frederick a informar.
- Una vez Frederick haya sido informado de lo que puede que haya en el pantano, irán todos a investigar y matar lo que sea que viva allí y pueda ser peligroso.

Frederick no sabe lo que acecha en el pantano, pero ha escuchado rumores. Según dicen hay un espíritu maligno que vaga por esas tierras aterrorizando a la gente. También ha escuchado decir que por las noches muy silenciosas se puede escuchar el aullido del espectro a varios kilómetros del pantano.

Cuando hayan discutido sobre el trabajo lo suficiente, Frederick se va a su plantación con Miss Blake a esperarlos.



SEGUNDO ACTO: VISITA AL PANTANO

DE CAMINO A SALEM

La primera pregunta que tienes que hacerte es: ¿Dónde está **Salem**? La respuesta es: donde quieras que esté. Al igual que se puede llamar Salem, se puede llamar de cualquier otra forma y estar donde mejor te convenga en el mapa. Si no tienes ninguna preferencia, Salem se encontrará en el **Bosque Brumoso** (*Misty Forest*), en la Costa de la Espada. Haz el viaje tan largo o tan corto como quieras, incluso puedes poner enemigos por el camino o encuentros de roleplay. Sin embargo, en cuanto se acercan al pantano lee lo siguiente:

El bosque se transforma lentamente en una jaula que bloquea el sol y crea una sombra aparentemente infinita. Los pajaros han dejado de cantar, ya no hay roedores escalando los árboles y una niebla cubre el suelo de una manera tenue. El olor a vegetación fresca se ha ido transformando poco a poco en un olor putrefacto, húmedo y nauseabundo. Parece que el bosque ha sido desprovisto de vida, todo está en completo silencio... Hasta que escucháis un grito.

BIENVENIDO AL GRUPO PEQUEÑO TIMMY

El pequeño Timmy va a estar deambulando por el bosque, perdido, hambriento, sediento, al punto del colapso con **3 puntos de cansancio**. Para más información para actuar como Timmy ve a la **página 3**.

Timmy es probablemente el personaje más serio de la aventura y el cómo lo plantees a tu grupo hará que quieran cuidarlo y ayudarlo o abandonarlo a su destino.

El niño humano de 10 años lleva una semana entera buscando a su hermana en el bosque, aunque su memoria no está demasiado lúcida. Ha estado bebiendo agua del pantano y comiendo raíces y pequeños animales que ha podido cazar con sus manos.

Aunque llevar a Timmy puede suponer una carga para el grupo, también tiene sus ventajas. En esa semana en la que ha estado buscando por su hermana ha encontrado un pequeño pueblo donde se ha alojado en una de las casas derruidas y puede conducir al grupo al pueblo sin perderse.

Si el grupo empieza a hacerle preguntas sobre el pueblo y la **cosa** que vive en el pantano, esto es lo que sabe:

¿QUÉ SABE EL PEQUEÑO TIMMY?

- Salem está a unas **dos horas** a pie de donde se lo han encontrado y no suelen haber monstruos en los alrededores.
- El pueblo es pequeño, con unas 20 o 25 casas, todas derruidas por el tiempo.
- Hay una casa que a veces tiene una luz encendida, pero cuando se acercó vió una sombra de algo con orejas puntiagudas y escuchó cómo gritaba algo en una lengua que no conocía y se fue corriendo lleno de miedo.
- Por las noches se escucha un grito muy agudo que viene del pantano.
- También ha escuchado pisadas mojadas en el lodo por las noches, pero tenía demasiado miedo para ver qué era lo que hacía ese ruido.

Sobre su hermana...

- Se separaron hace una semana para buscar comida, después de que su padre los abandonara en mitad del Bosque Brumoso.
- Se llama **Liss** y tiene dos años menos que él.
- No es nada miedica y siempre le ha gustado meterse en los lugares más raros para jugar al escondite.



Y EMPIEZA LA EXPLORACIÓN...

Una vez lleguen al pueblo de **Salem** puedes leer lo siguiente:

Los árboles se han quedado desnudos y la niebla ha subido hasta ocupar el espacio que han dejado las hojas de los árboles. Frente a vosotros veis un pequeño poblado con 20 o 25 casas. Es difícil de saberlo con exactitud ya que la mayoría se han caído al suelo y los escombros se han mezclado entre ellos.

El pueblo se encuentra en la orilla del pantano de aguas negras. La niebla cubre la superficie del agua y bloquea la visión a pocos metros de la orilla, así que no es fácil ver muy bien los detalles.

El pueblo tiene un pequeño puerto sin barcos en la orilla del pantano y al final de la carretera de lodo hay una casa que parece estar en mejor forma que las demás. Además, tiene una luz encendida en la planta inferior...

Aquí tu grupo tendrá **3 opciones**: ir al puerto, a la casa con la luz encendida o irse del pantano. Si no están muy seguros de qué hacer se lo puedes recordar ligeramente.

El pueblo de Salem es un pueblo fantasma. Casas de madera comidas por la humedad se encuentran ahora esparcidas por el suelo manteniéndose en pie solo aquellas que tenían algo de piedra en su construcción, por eso, no hay demasiado que ver en el pueblo en sí. Pero vayamos a la parte interesante.

EL PUERTO

La madera cruje bajo el peso de vuestros pies amenazando con romperse a cualquier instante.

Algo brillante cruza vuestro campo de visión e instintivamente desenvaináis las armas. La rana que acaba de cruzarse en vuestro camino se asusta por el ruido y de un salto desaparece en el agua negra.

Sin embargo poco después de ese encuentro escucháis el ruido rítmico de algo chocando contra el agua viniendo del pantano. Un humano anciano se acerca lentamente en un bote a la orilla lo justo para entrar en vuestro campo de visión. Está lleno de arrugas y va desnudo de cintura para arriba. En el pecho tiene un colgante y está cubierto de tatuajes tribales. "¡Parad!" - grita el anciano con una voz rasgada.

Es hora de presentar al **Viejo Jenkins**. Mira la **página 3** para tener una guía sobre como llevar este encuentro.

Tú y yo ya lo sabemos, este tío es malo, pero lo importante es que el grupo no lo sabe, solo lo *presiente*. Así que teniendo esto en cuenta, no lo delates aún. Es un cascarrabias, sí, pero a lo mejor es un cascarrabias *bueno*.

Jenkins sabe que el terreno en el que vive va a ser vendido a Frederick y empezará a insultar al grupo como un viejo senil e diciendo que no pueden venir a sus tierras a quitárselas así como así.

El anciano no estará mucho tiempo a la vista del grupo de aventureros ya que hay una posibilidad de que le ataquen. Sin embargo intentará disadirlos diciendo cosas como "**Ella** no os quiere aquí." o "**La Bruja Aullante** os matará a todos si ponéis un pie en mi pantano." Después de eso o si el grupo intenta atacarle, desaparece en la niebla.

Hay una cosa interesante sobre el Viejo Jenkins, su **collar**. El collar que lleva es un **ojo de bruja**, un objeto que permite a una bruja ver a través de él. Solamente si tus jugadores te preguntan explícitamente por el collar, deja que hagan una tirada de **Arcana de 15 DC**. Si la superan, dales esta información pero en cuanto se den cuenta de esto, el Viejo Jenkins ya habrá desaparecido, oculto en la niebla por la bruja.

LA CASA

La casa tiene un aspecto gótico que le da un aire algo aterrador. Las ventanas son altas al igual que las puertas. Aunque la casa tenga una sola planta, parece como si tuviese más.

Una de las ventanas a la izquierda de la puerta principal tiene una luz encendida.

La casa es tu típica casa de relatos góticos, pero no tan imponente. Digamos que es como la casa de *Monster House* pero sin estar poseída por un fantasma.

El Viejo Peterson vive aquí y acoge al grupo en su casa y les sirve té, café o la bebida caliente que prefieran.

Peterson es algo cascarrabias pero tiene un buen corazón y no quiere que el grupo malgaste su vida intentando luchar contra el monstruo del pantano, por eso intentará disuadirlos de hacer eso mismo.

Si el grupo le pregunta sobre la bruja, esto es lo que dice Peterson:

"Yo vivía en Salem antes de que pasase... eso, cuando este pueblucho era una sociedad llena de gente alegre. La gente venía aquí a tener una familia, pescar y contar historias junto al fuego. Pero eso cambió hace 20 años con la Bruja Aullante. Era una mujer muy guapa, amigable y algo dogmática. Podía hacer todo tipo de magia.

Pero alguien la acusó de matar a un niño para un ritual de magia negra. Fue colgada y su cuerpo fue descuartizado y tirado al pantano para que no pudiese descansar nunca.

Pero el niño apareció el día siguiente, vivo. Se había perdido en el bosque por culpa de la niebla.

Desde ese momento empezaron a pasar cosas. Se escuchaba una melodía viniendo del pantano, gente riéndose a carcajadas y sobre todo... el grito de la mujer antes de ser colgada. Todas las noches la puedes escuchar. La gente que se adentra en la niebla... raramente vuelve. Y ahora esos niños quieren llenar el pantano para convertirlo en huertas. A la bruja no le hará mucha gracia.

El pantano es mi casa, sé como tratarlo con respeto y él me trata con respeto también. Es por eso que debo advertiros. La bruja es peligrosa, no tentéis vuestra suerte."

Deja que tus jugadores hagan preguntas a Peterson y respondelas como veas adecuado. Deja claro que Peterson está genuinamente preocupado por el grupo aunque sea un goblin.

Puede que tu grupo intente dejar a Timmy con Viejo Peterson, pero ni uno ni el otro quiere esto. Si le preguntan sobre la hermana de Timmy, Peterson no sabe nada, aunque asegura con casi toda certeza que lo más probable es que haya sido raptada por la bruja para hacer uno de sus caldos. El Viejo Peterson no tiene mucho tacto.

Crea una atmósfera de seguridad dentro de la casa, como cuando llegabas a una máquina de escribir en *Resident Evil* y cuando tu grupo esté más agusto, lee lo siguiente:

Estáis perdidos en la conversación, disfrutando del calor de la chimenea y la bebida que os ha servido el Viejo Peterson. Pero un sonido ajeno a la casa invade vuestra atmósfera relajada. Una melodía como de xilófono suena desde fuera. El Viejo Peterson se pone tenso.
"Os tenéis que ir. Si la bruja descubre que he estado hablando con vosotros soy goblin muerto, me matará mientras duermo. Por favor, marchaos, dejadme solo."

En cuanto salen de la casa se dan cuenta de que la niebla se ha vuelto mucho más espesa. La **visión** queda reducida a **30ft (9 metros)** y todos los **ataques de daño eléctrico** tienen **ventaja en las tiradas de ataque**. Si una criatura tiene que hacer una **Tirada de Salvación** para evitar el daño de un **ataque eléctrico**, lo hace con **desventaja**.

El grupo escucha la música con mucha más claridad ahora, una melodía ascendiente con saltos inesperados que rompen la armonía de la canción. También ven una figura cerca del puerto.

Si el grupo intenta escabullirse sin ser vistos, haz que hagan una **Tirada de Sigilo DC 13** para pasar sin ser vistos. La media de todas las tiradas tiene que ser igual o mayor a 13 para pasar desapercibidos. Si la superan la bruja no los ve y pueden marcharse del pantano dirección a los campos de Frederick.

Pero en el caso de que se acerquen a la figura o sean detectados por ella, lee lo siguiente:

*La sombra parece flotar sobre el agua del pantano, a pocos metros del puerto. La silueta parece la de una mujer en un vestido rasgado. De la sombra aparecen dos luces verdosas donde deberían estar sus ojos y de su boca sale una voz como de lamento, rasgada y llena de tristeza y odio:

"Que sufran como yo sufrí. ¡Hacedles pagar por mi dolor!"

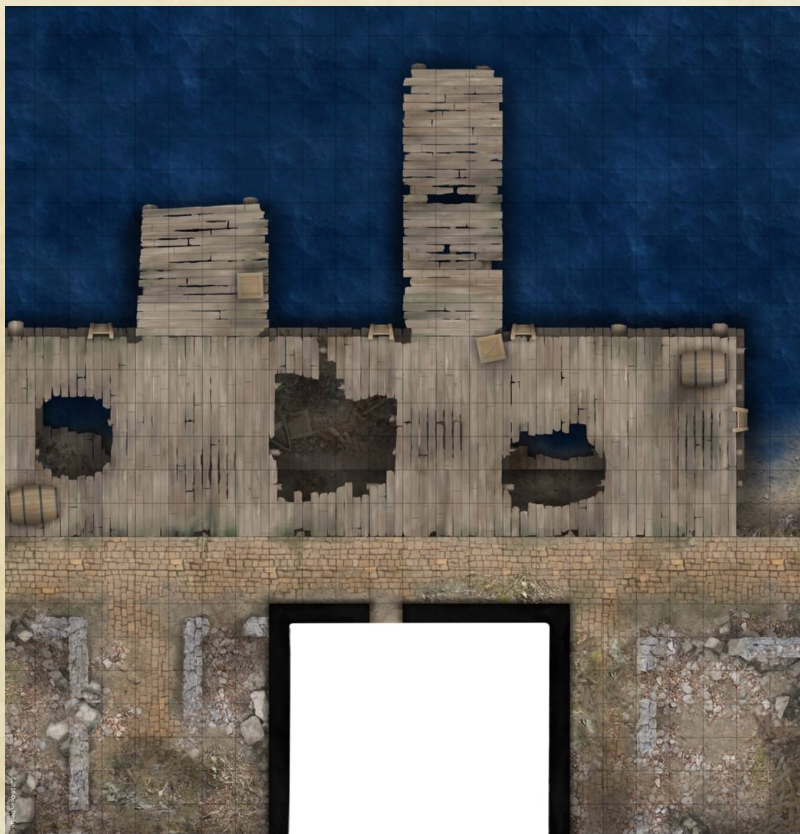
Del agua veis como varias figuras empiezan a levantarse, cubiertos de algas. Son un grupo de Kuo-Toas acompañados de unas sombras. Al instante saltan hacia vosotros para mataros. La figura que flotaba en el pantano ha desaparecido.

Aquí viene el primer combate de la aventura, uno facilito para empezar. El grupo de enemigos se compone de **4 Kuo-Toas Látigo** y **4 Sombras** (que corresponden a **Kuo-Toa Whip** y **Shadow**). Los Kuo-Toas atacan de frente mientras que las Sombras intentan esconderse y atacar a los más débiles por detrás. Este combate es escalable dependiendo de si quieres hacerlo más fácil o más difícil. Ten en cuenta que los Kuo-Toas son CR 1 y las Sombras CR 1/2.

Puedes usar el mapa de abajo como referencia para el combate.

Tanto los Kuo-Toas como las sombras luchan hasta ser destruidas.

Los Kuo-Toas tienen un **bastón pinzón** cada uno y restos de pescado podrido. Las sombras no tienen nada.



Credit: Neumie

TERCER ACTO: EL HUERTO DE FRED

ABANDONANDO EL PANTANO (O NO)

Si viviéramos en un mundo ideal, tu grupo habría ido primero al pantano y luego al huerto. Puede que lo hayan hecho, pero nunca se sabe. Así que si tu grupo no ha ido al pantano antes de venir al huerto, Fred no va a estar muy contento con ellos, pero a parte de eso, la historia sigue su curso, solo que van a tener que hacer el **Acto 2** con la compañía de Fred y su grupo.

También puede que el grupo haya intentado adentrarse en el pantano por su cuenta, ignorando lo que les había dicho Fred. Si ese ha sido el caso, no han podido encontrar la mansión del **Acto 4** ya que la niebla *mágica* ha hecho que anden en vueltas.

Independientemente de lo que haya pasado, sigamos con la historia. Ah, y recuerda que el **Pequeño Timmy** anda por ahí, a menos que tu grupo lo haya abandonado a una muerte segura. En tal caso... DEP Timmy.

BIENVENIDOS A MARIHUANALANDIA

Todas las descripciones quedan mejor al anochecer, así que si puedes, haz que el grupo llegue cuando el sol se está escondiendo.

La plantación de Fred se encuentra al Este del Bosque Brumoso, en una llanura que se extiende por el horizonte en un campo enorme de marihuana y cebada. Un negocio... rentable.

El sol cada vez más cercano al horizonte tiñe el cielo de un naranja vivo. La luz del sol ya no es tan fuerte pero el camino está decorado por los dos laterales por decenas de antorchas Tiki.

Entre las plantaciones de marihuana y cebada que suben un par de metros hay unos espantapájaros desperdigados, bastante inútiles ya que se pueden ver muy poco.

*Al final de la carretera de tierra batida hay 4 casas de piedra, agrupadas en un semicírculo, mirando a una campana en el centro de ese mismo semicírculo. Justo antes de entrar en el semicírculo hay un cartel que dice **Fred y Amigos S.A., el mejor proveedor de tus drogas favoritas.***

4 casas de piedra en mitad de un campo de marihuana y cebada... Nada bueno puede salir de aquí. En fin, ¿a qué casa quiere ir primero tu grupo?

CASA NÚMERO 1

Bienvenidos a la casa de Fred. Se sabe que es su casa porque hay un cartel que pone **Casa de Fred**. Fácil.

Las ventanas están tintadas y no se puede ver nada en su interior.

Si el grupo llama a la puerta Frederick tarda unos minutos en contestar. Se escuchan ruidos de cosas siendo tiradas por todos lados y dos voces susurrando muy fuerte. Frederick abre la puerta con la camisa del revés, el pelo muy despeinado, pintalabios en el cuello y lo más importante... con la polla al aire.

"Hey, ¿qué pasa grupo? Ehm... me habéis pillado ocupado. Haciendo la cena, sí."

Frederick mira hacia abajo justo cuando una corriente de aire frío pasa por vosotros y se da cuenta de que no lleva nada en la parte inferior.

"¿Sabéis qué? Dadme unos minutos. Visítad mientras a mis otros amigos"

Dicho esto cierra la puerta de un golpe.

Si alguien en tu grupo tiene una **Percepción Pasiva mayor o igual a 15** pueden ver a Miss Blake vistiéndose a toda prisa en la casa de Fred.

CASA NÚMERO 2

La niebla empieza a agruparse alrededor del grupo. Tras unos pasos se ha vuelto cada vez más densa, seguramente significando el ataque de un enemigo poderoso capaz de controlar la densidad del agua en el aire para cegar a sus enemigos.

Podría ser eso, pero en verdad es humo de porro viniendo de la casa de **Norville Rogers**.

Todas las ventanas y puertas están cerradas y aún así está escapando suficiente humo para grabar *Silent Hill* ahí mismo.

El humo flotando plácidamente en el camino rodea la casa, creando la sensación de estar flotando en una nube. En una nube de porros. El olor a marihuana es tan fuerte que sentís como vuestras cabezas empiezan a dar vueltas.

La casa tiene todas las ventanas y puertas cerradas y aún así el humo sale de ellas como a presión. Se escucha una risa histérica de dentro de la casa acompañada de unos ladridos algo somnolientos.

Si llaman a la puerta las risas paran y contesta a la puerta **Norville Rogers**. Haz la presentación como si hubiese aparecido Jesucristo o tu ídolo religioso favorito. A su lado está su perro sentado.

"H-hey tíos. Rollo... uh... ¿os puedo ayudar? Ah espera. ¿Tenéis galletas?" - El perro ladra - "Shhhh. Todavía no saben que puedes hablar hehehe... Bueno, ¿quienes sois? Eh.. ¿os hace un porro?"

Diviértete, rolea este encuentro como te apetezca, vuelvete loco.

CASA NÚMERO 3

Ésta es la casa de Veloria, la maga del grupo. Las puertas están cerradas con llave y desde una de las ventanas pueden ver a Veloria, una humana estudiando grandes tomos a la luz de globo de luz flotando encima de su cabeza en un tono amarillo pálido.

Da igual lo que pase, Veloria no va a levantar la cabeza de sus tomos de magia. Incluso si el mundo se fuese a acabar ahora mismo, no levantaría la mirada ni un segundo.

CASA NÚMERO 4

Bienvenidos a la casa de Miss Blake. Vacía. Seguramente la señorita Blake esté haciendo algo importante... Cómo estar con Fred jugando a la lucha libre...

SEAMOS SERIOS...

Cuando quieras, después de haber visitado la casa de Fred, haz que éste salga de su casa (ahora bien vestido) con un cuerno de batalla bajo el brazo.

Se acerca a la campana y empieza a tocarla al mismo tiempo que suena el cuerno de batalla, un sonido capaz de despertar a un dragón a varios kilómetros de distancia.

Si te apetece molestar a tus jugadores un poco haz que hagan una **Tirada de Salvación de Constitución de 10 DC** o pillan Tinnitus (busca en Google, puede dar lugar a unas situaciones graciosas).

*Gracias al sonido ensordecedor del cuerno junto con la campana, todos los demás salen de sus casas y se reúnen alrededor de la campana. Fred es el primero en hablar.
"Buenos días grupo... Digo, noche. Este es el grupo de uh... valientes aventureros que he contratado para que investiguen lo del pantano y ahora deberían venir con noticias. Venga, ¿qué habéis descubierto?"*

Haz que Fred presente a el grupo a sus amigos. Usa la guía de la **página 3** para llevar a cabo este encuentro.

Deja que los jugadores hablen con los personajes ya que es un momento mucho más relajado e incluso puede que descubran ahora que todo esto es en realidad una aventura basada en *Scooby-Doo*.

Aquí os dejo una conversacion entre los NPCs que podéis usar:

F: Venga grupo, vamos al pantano ahora en mitad de la noche cerrada donde no vamos a ver ni papa.

El perro de Norville ladra le ladra. Norville acerca la oreja al hocico del perro y hace como que le está contando algo.

N: Em... ¿Crees que es una buena idea? Rollo... ¿Qué tal si esperamos a por la mañana para, ya sabes, que haya luz y podamos ver?

F: Jajajaja, siempre tan gilipollas como siempre Greñas. No seas imbécil, por la mañana las brujas duermen. ¡Lo sabe hasta el más tonto de tu pueblo! ¿A que sí Blake?

B: Emm... Sí claro. (por lo bajo) Oye, me he dejado el sujetador en tu casa, luego me paso a recogerlo.

V: Si quieres te hago un sujetador mágico, así dejarías de perderlo en casa de Fred.

F y B: No tengo ni idea de lo que estás hablando...

Cuando creas que ya han hablado lo suficiente, Fred saca un carromato pintado de verde y azul e invita al grupo a que vayan con ellos al pantano para matar a la bruja.

¡Ah! Y recuerda que **Timmy** existe. Esto es más bien un recordatorio a mí mismo que a tí la verdad. Mis NPCs tienden a desaparecer...

Pero sigamos con la historia...



Este es Timmy :)

Credit: Sort the Court!

CUARTO ACTO: SCOOB VS BRUJA

DE VUELTA A SALEM

Todos los caminos conducen a Salem, como dice el dicho. El grupo ya ha hecho este viaje una vez, así que si quieres puedes pasarlo rápido o si no hacerlo una vez más, esta vez con más gente con la que hablar.

Cuando lleguen al pueblo nada ha cambiado. Sigue habiendo mucha niebla, ningún ruido de animales y las casas siguen estando derruidas. Todo está igual excepto la casa de Peterson, la cual no tiene la luz encendida.

Si van a explorar la casa de Peterson, él ya no va a estar allí, es como si hubiese desaparecido sin dejar rastro alguno. Más adelante el grupo descubrirá el cadáver del viejo goblin en la mansión de la bruja.

F: Bueno, vamos a separarnos y a buscar algun barco por ahí.

N: Eh... ¿No cres que es mejor, rollo, ir todos juntos por si nos atacan o algo?

F: Es que eres tontísimo hijo de mil perras. Vamos a ver, si vamos juntos vamos a estar mirando todos el mismo sitio al mismo tiempo y estaremos aquí hasta que el planeta explote de aburrimiento. Y te lo digo por experiencia, no quieres estar por la noche en un pantano. Lo lógico es separarse. Joder.

B: Estoy de acuerdo con todo lo que dice Fred.

Aprovecha esta investigación para dar unos sustos a tu grupo. A lo mejor alguno del grupo de Fred se esconde y va a asustarlos o a lo mejor una de las casas cede y se derrumba así de repente. Échate unas risas.

Tras un tiempo haz que Veloria vuelva diciendo que ha encontrado un barco atrapado en unos matorrales. El barco es lo suficientemente grande para que entréis todos, algo apretados.

El viaje en el pantano no es difícil y parece que la niebla se está abriendo para dejarles paso, como si la bruja les estuviese invitando a entrar. Tras pocos minutos llegan a una pequeña isla en mitad del pantano donde se alza una mansión gótica esta vez de dos plantas.

La mansión está prácticamente en las últimas. Las ventanas están rotas, las puertas no se mantienen en su marco y el tejado se está cayendo a pedazos. Cuando os acercáis un poco más podéis jurar que escucháis un debil gemido viniendo de su interior.

"Tengo un buen presentimiento sobre esta casa. ¡Entremos sin haber sido invitados!" - grita Fred sin tener ningún sentido del sigilo.



Credit: Matthew Lilyquist

EXPLORANDO LA MANSIÓN

El interior está tan decrepito como el exterior. Muebles comidos por el tiempo están tirados por el hall de la casa. Ratas corren de un lado a otro saltando y esquivando los trozos caídos del techo y las paredes.

Para ubicarte dentro de la mansión mira la próxima página. Usaremos esos dos mapas como guía (ya que no se me da bien hacer mapas, lo siento). Se podrá bajar al sótano desde **C4** y **C5**, pero las trampillas estarán tapadas, así que para encontrarlas hace falta una **Tirada de Percepción DC 18** para encontrarlas.

Cuando el grupo entra a la mansión Frederick empieza a dar ordenes a diestro y siniestro. Él irá con Miss Blake a explorar el piso de arriba para "investigar las camas". El resto se quedará abajo investigando esa planta.

Norville y su perro Cornelius van directos a la cocina (**C5**) e intentan buscar algo que comer. Veloria se va al despacho (**C7**) a ver si queda algún libro intacto. No será mucha sorpresa, pero ninguno de los dos encuentra lo que buscaba. Sin embargo Veloria encuentra un hueco en el suelo del despacho con una piedra grisácea y metálica de unos 4 metros de altura. Con una tirada de **Naturaleza DC 12** se dan cuenta de que es una piedra de Electrum.

Deja que tu grupo investigue la casa un rato y ve dando detalles algo macabros que de pistas de que hay algo en la casa que puede llegar a ser mortalmente peligroso.

Cuando creas que ya han investigado lo suficiente puedes dar paso a la acción.

¿SCOOPY-DOO, DÓNDE ESTÁS?

Espero que estés preparado para el momento más Scooby-Doo posible. Si tu grupo aún no ha adivinado que están jugando una aventura de Scooby-Doo, ahora es el momento de que se den cuenta.

De la cocina se escucha un grito de una mujer. Cuando el grupo se acerca a la puerta, ésta se abre de pronto y de dentro salen Shaggy y Scooby corriendo tan rápido como les dan las piernas y patas. Una cosa impresionante es que Shaggy es capaz de mantener la misma velocidad que Scooby, pero lo más impresionante es cuando entra por una puerta y sale por otra completamente distinta. Esto es porque lleva puestas **Botas de las Puertas Infinitas** que le permiten correr extremadamente rápido y teletransportarse a puertas cercanas al abrir una puerta.

Detrás de los dos les persigue una bruja que realmente... no parece demasiado real. La bruja se mantiene a una distancia de 2 metros y no ataca, solo persigue. Aunque extrañamente, la "bruja" también es capaz de teletransportarse por las puertas...

Si el grupo intenta parar o atacar a la "bruja", ésta desaparece instantáneamente con un sonido cómico de "pop".

Tras ese espectáculo bajan Fred y Daphne, el uno con la ropa del otro y el grupo entero se reúne al pie de las escaleras.

F: ¿Se puede saber a qué viene tanto jaleo?

Sh: Era l-l-la-la b-b-bru...

Scooby ladra.

Sh: Eso, lo que ha dicho Scoob.

F: Me cago en todo lo que me parió pero sobre todo en la bruja. Primero aterroriza mi plantación y mis amigos y ahora me corta el polvo. Vale, esto es lo que vamos a hacer. Vamos a ponerle una trampa super compleja que seguramente no vaya a funcionar. ¿Alguien tiene alguna idea?

Por favor, improvisa esta parte, haz que el grupo cree una trampa y luego mandadme vuestras trampas al Twitter del Sot Equus. En serio, por favor, esta es la mejor parte de toda la aventura, sobre todo si tus jugadores tienen ideas absurdas.

Hagan lo que hagan, sea la trampa más absurda que hayas visto o la más compleja, la trampa funciona a la perfección, sin necesidad de tiradas. ¡Como si el guión estuviese de su lado!

La "bruja" ha sido capturada y ahora está tirada en el suelo.

F: ¡Hemos atrapado a la Bruja Aullante! Ahora veamos quien eres en realidad...

Fred coge a la bruja por los pelos y de un tirón arranca la máscara que estaba usando... ¡Eso es! ¡El Viejo Jenkins!

Jnk: Así es, Jenkins lo hizo y Jenkins lo haría una vez más!

V: La piedra escondida en el despacho no era una piedra, ¡era Electrum! Una piedra así de grande debe de valer una fortuna.

F: El Viejo Jenkins no quería que nos quedásemos con las tierras porque le quitaríamos su suministro de Electrum.

Dpnh: Así que se disfrazó de la Bruja Aullante para asustar a los curiosos.

Sh: Y seguro que pagó a esos bichos que os atacaron antes con el Electrum que había sacado de aquí.

Jnk: Y me habría salido con la mía de no ser por esos muchachos entrometidos.

F: Hahahahaha... Te van a ahorcar por esto. En fin, ¡misterio resuelto! Tu te vienes conmigo.

Un final digno de un episodio de *Scooby-Doo*, sí señor. Solo que no es el final. Estamos en una one-shot de Halloween, todavía hay que pasar miedo.

¿FIN? QUE VA

El grupo de Fred recoge al Viejo Jenkins del suelo y se lo llevan al barco para entregarlo a las autoridades. Velma se queda en la mansión porque sospecha algo y pide al grupo de aventureros que se queden con ella un par de minutos.

Velma los lleva investigando por la primera planta de la mansión y cuando pasan por **la cocina (C5)** escuchan el llanto de una niña.

¡Espero que te acuerdes de **Timmy** porque este es su momento estrella!

El Pequeño Timmy reconoce la voz de su hermana y encuentra enseguida la trampilla de la cocina. Sin pensarlo dos veces abre la trampilla y entra en ella solo para ver a su hermana colgada del techo en un gancho de carnicero con las tripas abiertas y la bruja de verdad rebuscando en ellas.

Liss no va a sobrevivir mucho tiempo y si no es curada **inmediatamente** morirá.

La visión hace que Timmy entre en shock, dejándolo **paralizado**. La bruja tiene una ronda de **sorpresa** y la usará para matar a Timmy. Haz que sea difícil salvarlo, pero no imposible.

Y empieza el combate. **Una Bruja de la Noche, un Elemental de Sombras y 4 Sombras** (que corresponde a **Night Hag, Shadow Elemental y Shadow**). Este puede que sea un combate bastante más difícil que el anterior y si se quedan parados en la puerta sin moverse es probable que mueran.

Haz que la bruja se mueva y salga del sótano para que tengan más espacio para combatir. Recompensa las estrategias que usen el entorno para hacer daño o para inmovilizar los enemigos, pero no tengas compasión. Aquí es donde reside todo el mal de toda la aventura y tienen que derrotarlo.

¡Recuerda que Velma es una **maga** y ayuda al grupo a luchar contra la bruja y sus súbditos!

¿FIN? ESTA VEZ SÍ

El fin es algo abierto y va a depender de lo que quieras hacer como DM. La bruja está muerta o viva, dependiendo de lo que haya pasado. ¿Ahora qué pasará? Puede que el grupo quiera volver a por la piedra de Electrum pero el grupo de Fred no quiera darsela. O puede que la bruja vuelva a por venganza. O puede que el grupo se haga super amigo de Fred y su grupo y vivan contentos y felices comiendo perdices y fumando porros en la plantación de Fred.

¡Pero hasta aquí ha llegado la one-shot de Halloween!

Imágenes utilizadas:

- <https://i.imgur.com/ExUxomZ.png>
- <https://i.pinimg.com/originals/b7/23/1c/b7231c3f1314d24>
- <http://dndspeak.com/wp-content/uploads/2018/04/7d432764399c8d1359ee5326fd39rayp.jpg>
- <https://www.creativeuncut.com/gallery-27/art/inf2-swamp.jpg>
- <https://i.imgur.com/q80RXyS.jpg>
- <https://i.pinimg.com/originals/2d/6f/d2/2d6fd244542de03>
- <https://i.pinimg.com/originals/eb/5e/1b/eb5e1b04b1daa83>
- <https://i.pinimg.com/originals/a8/df/4e/a8df4e30124667de>

El Sot Equus no reclama autoría de ninguna de estas imágenes.

Porfa, no nos denunciéis que somos buena gente :)

GRACIAS A TOD@S POR LEERNOS SIEMPRE <3

EN SERIO,

Muchas gracias a todos y a todas por seguirnos en Twitter (@SotEquus por si hay alguien nuevo por aquí). Nos encanta saber que os gusta lo que hacemos y por ello lo hacemos todo con mucho cariño.

Espero que disfrutéis de esta one-shot tanto como el Sot la disfrutó hace ya dos años. Como pasa el tiempo...

También pido perdón por los infinitos errores que va a tener este módulo. Es la primera vez que hago algo así, tanto de tamaño como de detallismo. Ha sido una experiencia algo nueva...

En fin, ¡que muchas gracias por estar con el Sot! ¡Nos vemos!