



El Bosque de Espinos

ShadowShots


El Bosque de Espinos

El bosque de espinos es un shadowshot que utiliza el sistema de reglas del juego de fantasía épica más popular de la historia. Está diseñado para «abrir y jugar» y ser jugado en una sola sesión. Aconsejamos usar personajes de nivel 2 o 3.

El Gran Duque de Vafordin ha enviado a todos los bardos de la comarca en busca de ayuda. Su misión es recorrer plazas y tabernas recitando la triste historia de Groundstone, el pueblo cubierto de espinas, para reclutar a aventureros y guerreros que la salven de la calamidad.

Si en vuestro grupo hay algún bardo, estaría bien que recitara en voz alta el siguiente poema de pesadumbre e infortunio; si lo hace se le otorgará la tan preciada Inspiración:

*Las rocas se enfrentan al abismo en caída libre
en este idílico lugar de estrellas agrestes,
donde el alba se desliza manso sobre un arpegio,
haciendo que el corazón vibre ondulante.*

*En el valle conviven civilización y naturaleza,
armonía perfecta concebida por el gran druida,
que alimenta el espíritu de la driade con ofrendas
como humilde obsequio por la frondosa vida.*

*Pero la desdicha ha aflorado en tan bello lugar,
una epidemia mortal asola el rincón de fortuna,
cualquier intento de alivio resulta trivial
segando más vidas entre magia y torturas.*

*Enormes tallos espinosos invaden calles y casas,
ahora la vegetación desatada campa a sus anchas,
a los inquilinos de esas tierras adormecen,
transformándolos en oscuras criaturas de savia verde.*

*El Gran Duque ha intentado proteger el paraje,
con un muro el mal ha querido atajar,
más no es suficiente y clama ayuda a los héroes,
cualquiera puede trabajar, incluso un viejo juglar.*

*Footholm de Vafordin, el duque que os cita,
una buena recompensa ofrece por la brega,
venid, trotamundos, ambiciosos e inquietos,
todos estáis invitados a esta fabulosa contienda.*

Los aventureros se encuentran en el medio del bosque, frente a un muro de cuarenta pies. Todos han respondido a la petición de ayuda que ha lanzado el Gran Duque de Vafordin. Cada uno de ellos tiene sus motivos para embarcarse en esta misión: dinero, gloria, honor, huir de algún peligro, matar a alguno de sus compañeros en esta aventura... invitamos a que los *personajes jugadores* se presenten al grupo y expliquen los motivos que le han llevado a encontrarse ahí en ese momento.

El muro

La pared maciza de piedra que mandó construir el Gran Duque para evitar que el hechizo se expandiera, se alza en círculo rodeando el bosque de espinos. Es una circunferencia perfectamente sellada. No hay ningún resquicio por donde entrar, ninguna fractura en la roca que podáis aprovechar para abrir un acceso. La única forma de franquearlo es escalarlo. El muro está revestido en su totalidad de plantas trepadoras hechizadas. Son tallos espinosos venenosos. Pincharse con una espina es difícil (Dificultad 10, prueba de Destreza –Acrobacias–) pero si sucede el osado quedará Envenenado.

Para escalar el muro, se podría usar cuerdas –cuidado, pueden romperse si rozan mucho las espinas–, construir una escalera –tener en cuenta que llevaría tiempo–, o escalarla manualmente

(Dificultad 15; por cada pie de movimiento, un pie adicional). Para escalarla, los personajes pueden usar un hacha para cortar las espinas de las ramas e ir subiendo, pero estas vuelven a crecer tras dos asaltos.

Hay algunos **arbustos despertados** (SRD-OGL, pág. 366) ocultos entre la vegetación venenosa del muro. Serán invisibles mientras no se muevan. Aunque puede sorprender alguno en la parte externa del muro, la mayoría de estas criaturas se encuentran en el lado interno, donde el hechizo tiene más fuerza. Enfrentarse a los **arbustos despertados** requiere de una tirada enfrentada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias). Si se pierde la tirada, los **arbustos despertados** tirarán al aventurero al vacío, causando 1d6 de daño por cada diez pies de caída.

El bosque

Si nuestros aventureros superan el muro, verán que ante ellos se extiende un manto tupido de vegetación y oscuros secretos. La luz de sol se cuele con dificultad entre titánicos árboles y es difícil ver a más allá de las narices. Además hace mucho frío, y la lluvia cae como afilados cuchillos durante gran parte del día. Hay pájaros desconocidos que se divierten haciendo vuelos en picado para punzar las cabezas. No son mortíferos pero se llevarán grandes mechones de pelo de los aventureros en cada acometida, e incluso pueden arrancar parte del cuero cabelludo. Los insectos del bosque no son menos agradables, y pican fuerte, inoculando un veneno que tampoco mata pero que pica como el diablo y que produce inflamaciones terribles. Como *máster* puedes transformar estos insectos

en **Avispas gigantes** (SRD-OGL pág. 355; Desafío ½), según el nivel de dificultad que quieras conseguir. De vez en cuando los aventureros pueden notar mordidas en las piernas y en los tobillos, pero cuando bajen la vista para ver qué ha sido, no descubrirán nada, tan solo verán hilillos de sangre que asomarán de sus piernas si no las tienen bien cubiertas. Cerca debe haber un río, porque se escucha el sonido del agua corriendo. Es el único sonido reposado que llega del bosque.

A poca distancia del muro, hay una ciénaga que sigue el perímetro de la pared, rodeándolo como si fuera el foso de un castillo. Hay puntos de este lodazal muy profundos en los que el fango se podría hundir como arenas movedizas (prueba de Sabiduría –Supervivencia– para evitar



Arbusto despertado

las arenas movedizas). Dos **sapos gigantes** (SRD-OGL, pág. 380) hacen guardia, recorriendo el perímetro circular a saltos por el barro, cada uno por el área opuesto al otro. Se lanzarán al ataque de cualquiera que ponga los pies en su hogar de fango. Para cruzar la ciénaga, los *personajes jugadores* podrían luchar con los **sapos gigantes**, o podrían estudiar el recorrido que hacen para tratar de pasar cuando los dos sapos estuvieran a una distancia prudente (prueba de Sabiduría –Supervivencia–; Dificultad 10). Quizás también podrían cruzar con ayuda de una cuerda, atándola a un árbol del otro lado y descolgándose con ella, como Tarzán de los monos (tirada de Destreza –Acrobacias– o Fuerza –Atletismo–; Dificultad 15. Fallar significaría caer en la ciénaga y ser atacado por los sapos).

Tras cruzar la ciénaga la magia se percibe más intensa. En todo momento se escuchan susurros y risas que provienen de la vegetación

con espinas. Ocultas bajo ramas y raíces, se encuentran algunas casas diseminadas, son las granjas que se ubicaban a las afueras de Groundstone. Allí viven grupos de **árboles despertados**, antiguas familias de granjeros antes del hechizo, aunque pasan gran parte de su tiempo vagando por el bosque. Los **árboles despertados** adultos no dudarán en atacar a los aventureros, pero los árboles despertados niños son más amistosos (los aventureros recordarán esto si pasan una prueba de Inteligencia –Naturaleza–; Dificultad 10) y quizás puedan dar la cara por los *personajes jugadores* frente a los especímenes adultos. Y si los aventureros están dispuestos a jugar un rato con ellos (¡cuidado con las espinas de su cuerpo vegetal!, para evitar pincharse con ellas hay que pasar una prueba de Destreza –Acrobacias–; Dificultad 10), les contarán que el día que el hechizo lo transformó todo, se veían rayos encarnados que provenían del templo



dedicado a Rhizoma, la **driade** del bosque, ubicado en el centro del pueblo.

Groundstone

Si los *personajes jugadores* han sobrevivido a los **árboles despertados**, se encontrarán al poco tiempo en la entrada del pueblo. Verán que el cielo es rojizo, como si Groundstone estuviera envuelto en un eterno atardecer. Las casas y la vegetación forman aquí un revoltijo de madera, piedra y agujijones, del que brotan, quebrados y retorcidos, enseres de todo tipo. Para avanzar habrá que cortar ramas y tallos de espino, porque no queda ni un centímetro libre sin vegetación (Clase de Armadura 10; Puntos de Golpe 75; resistencia a daño contundente y vulnerabilidad al daño cortante). Pero cuidado, las plantas de espino que hay en el pueblo, al ser cortadas despiden un líquido cenagoso que está vivo, y que dañará a los aventureros por ácido si lo tocan. Así que cada vez que corten alguna planta deberán hacer una tirada de Salvación –Destreza–, CD 13, o recibir 1d6 puntos de daño por ácido.

El rojo intenso del cielo se cuela entre la tupida vegetación sobre el templo de Rhizoma, en lo que una vez fue la plaza central de Groundstone. Las matas de espino comprimen el edificio como si fueran un corsé bien atado. Los únicos resquicios parcialmente libres de plantas que se ven son los huecos de los grandes ventanales del templo, desde donde salen unos rayos bermellones que enfocan el cielo y que lo bañan de ese rojo que desprende todo el pueblo.

El templo de Rhizoma

Aunque los árboles despertados niños no le hayan dicho nada a los *personajes jugadores*, al ver la luz y la energía que



despide el templo de Rhizoma, estos tendrán claro que el hechizo emana de su interior y que solo internándose en él podrán encontrar la fuente del encantamiento.

A continuación enumeramos las criaturas que se pueden encontrar en el interior:

Diablillos (SRD-UGL, pág. 277): son los vigilantes del templo. Tres **diablillos** recorren las estancias en busca de intrusos. Pueden asumir forma animal o presentarse en su verdadero aspecto. Se hacen invisibles antes de atacar con su aguijón

venenoso.

Driade (SRD-OGL, pág. 304): el templo está dedicado a ella, así que aquí es más fuerte que en cualquier otro entorno, queda en tu mano como máster modificar las características básicas. Está conectada con la naturaleza hechizada y la puede usar como arma y mecanismo de defensa (Desafío 1; si en el encuentro la acompañas de un par de **diablillos**, tendrás un Desafío 2).

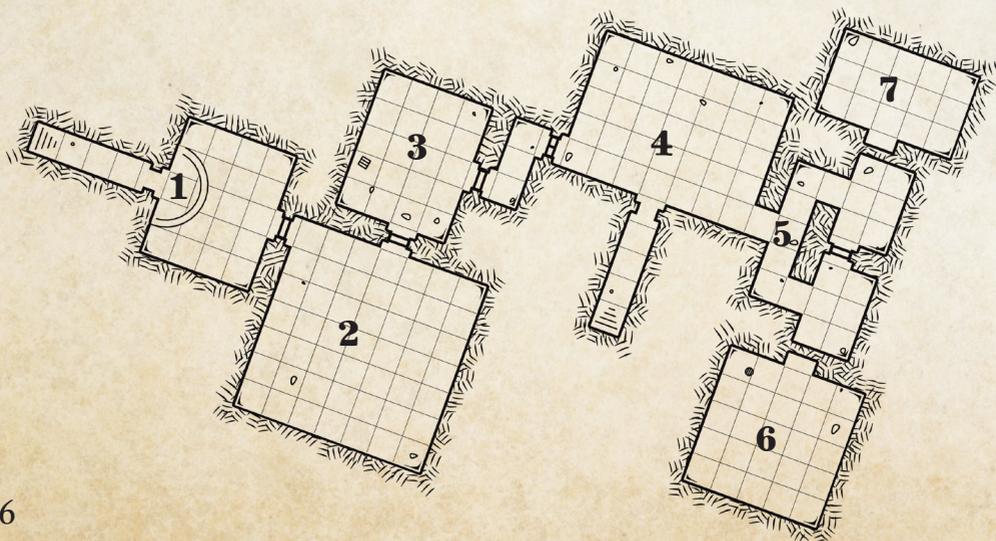
Gárgolas (SRD-OGL, pág. 309): hay dos gárgolas en la parte externa del ventanal del pórtico de entrada. Perseguirán hasta la muerte a cualquier intruso que ose despertarlas. También suelen pasearse por el templo, sobre todo les gusta estar en el jardín.

Todas las localizaciones descritas aparecen marcadas en el mapa. A continuación te damos una breve descripción.

Pórtico de entrada (1): es la única entrada al templo. Con una tirada de Sabiduría –Percepción–, Dificultad 10, los personajes verán que en lo

alto del pórtico hay dos **gárgolas** custodiando el templo. Ahora están dormidas pero es fácil despertarlas. Al templo se puede entrar por la puerta, encontrando la forma de romper la compacta barrera de espinos del pórtico (CA 10 PG 40; resistencia a daño contundente y vulnerabilidad al daño cortante, con la consiguiente tirada de Salvación –Destreza– CD 10, o recibir 1d6 puntos de daño por ácido). Otra opción que puede resultar más sencilla es escalar los 15 pies de altura hasta el gran ventanal –cortando las espinas de las ramas– y entrar desde allí, teniendo cuidado de no despertar a las **gárgolas** (tirada de Destreza –Sigilo–). La sala de entrada es una estancia que está vacía, a excepción de los candelabros encendidos de las paredes, de los que emanan una tenue luz amarilla que contrasta con la penumbra rojiza del templo. Sorprendentemente, está libre de vegetación encantada, también el resto del templo. Al fondo hay una puerta pequeña que da a la siguiente sala.

Sala de las columnas arborescentes (2): es una sala de rezos



cuyo suelo está cubierto de alfombras. No tiene ventanas. Está bañada por una suave luz rosada que proviene de cuatro columnas en forma de árbol que forman un cuadrado de dos pies cuadrados en el centro de la estancia. El sonido se amplifica dentro de este cuadrado, en un eco colosal que inflama los oídos. Los aventureros tendrán que ser muy sigilosos (debido al eco, hazles tirar con Desventaja) si no quieren atraer a las criaturas del templo.

Cámara de las abluciones (3): es una estancia pequeña comunicada por una puerta con la sala anterior –está cerrada, la puerta se debería tirar abajo (CA 15 y 18 PG), así que cuidado con el ruido–. Es la habitación donde los fieles de Rhizoma se lavan antes de presentarse ante ella. Hay estanterías repletas de toallas, jabones, aceites, sales perfumadas, perfumes... y un cesto de mimbre lleno de adelfas, unas flores mortalmente venenosas si se ingieren. Los personajes recordarán lo mortales que son si pasan una prueba de Inteligencia –Naturaleza–. Alguno de ellos puede guardarse algunas adelfas para usarlas como arma en algún momento. Hay dos pequeñas piscinas naturales dentro de la estancia, un gran espejo y numerosas jarras.

El jardín de los fieles (4): un pasillo estrecho conecta la cámara de abluciones y el jardín de los fieles. El jardín está rodeado por un pórtico. En el centro del jardín, repleto de hermosas plantas comunes sin espinas, se encuentra una imagen de la **driade** Rhizoma sobre un pedestal. El jardín es la única parte descubierta del templo. Las **gárgolas** frecuentan este lugar. Les gusta especialmente

colocarse sobre el pórtico, para echar una cabezadita, hasta que algún **diablillo** las despierta buscando refriega. El cielo, desde aquí, se ve de color rojo sangre, incluso el aire parece que huele a sangre.

A un lado del jardín hay unas escaleras que descienden a un pasillo. No hay nada en este pasillo, pero si algún aventurero baja y examina demasiado rato este lugar –un minuto o algo así, decídelo tú como máster–, una pared de piedra descenderá del techo y dejará al infortunado encerrado.

En el lado perpendicular a este pasillo, tras las columnas, hay una pared cubierta por figuritas de la **driade**. Un personaje que inspeccione las figuritas y supere una prueba de Sabiduría –Percepción– descubrirá que al empujar una de las figuritas hacia la pared abre una puerta a un pasillo oscuro.

Basillo de los sacrificios (5): una estancia dividida en dos espacios. En uno de ellos hay una mesa manchada de sangre, y varios cuchillos y utensilios de tortura. En la otra estancia hay un altar. Las paredes están cubiertas de frescos que representan a la **driade** Rhizoma rodeada de fieles. En algunos de ellos, los fieles están sacrificando animales ante la atenta mirada de Rhizoma. Si los personajes tocan las paredes notarán que están huecas (prueba de Sabiduría –Percepción–; Dificultad 10), y de más allá de una de ella se oyen gritos.

Mazmorra (6): los personajes tendrán que derribar la pared para llegar a esta sala (CA 15; PG

120; resistencia al daño Cortante y vulnerabilidad al Contundente). Es una sala emparedada, alguien la ha tapiado para que no salga –ni entre– nadie. Si rompen la pared verán que al otro lado hay una mazmorra. Dentro de la mazmorra hay un humano joven. Está débil pero está vivo. Pedirá a los personajes jugadores que lo lleven con ellos y les indicará que echen abajo la pared de enfrente a la pared derribada, en el pasillo de los sacrificios. No hace más que lamentarse ante los personajes, de decir «lo siento», de lloriquear...

Habitación de los rituales (7): si los *personajes jugadores* se deciden a tirar abajo la pared que lleva a acceder a esta habitación, se les echará encima una criatura desbocada. Es Rhizoma, la **driade**, a la que han liberado y que huye de la habitación llena de ira, seguramente en busca de sus criaturas secuaces para que la ayuden en su ansia de destrucción después de haber estado encerrada todo este tiempo. Hay otra criatura en la estancia. Un humanoide con aspecto de druida que está inmóvil, totalmente petrificado. En su mano tiene una vara, y tiene la

boca abierta y el ceño fruncido. Parece que se quedó a mitad de un conjuro. Si el humano liberado de la mazmorra está con los personajes jugadores, les contará entre gimoteos y lloros que él es el aprendiz del druida petrificado, y que puede ayudarles a romper el hechizo que inmovilizó a su maestro (Conjuro Disipar magia –SRD–OGL, pág. 136–). Y una vez el mago esté liberado, podrán enfrentar a la **driade** y deshacer el conjuro del bosque de espinos, les explicará.

Acabar con la maldición

Cuando la **driade** llegue a 0 PG, el druida Cathbarg detendrá la batalla y realizará el conjuro para que ella vuelva a su plano. Todo volverá a la normalidad: el bosque, el pueblo de Groundstone... las ramas y los tallos de espinos se desvanecerán al instante y las personas transformadas en vegetación volverán a ser humanas. Aunque las criaturas eliminadas por los aventureros no volverán a la vida y los lugareños llorarán largamente su muerte. Los *personajes jugadores* saldrán de la comarca sin los vítores acostumbrados en estos casos, pero no obstante cobrarán la buena



recompensa que les había prometido el Gran Duque.

La verdad detrás de la historia

El druida Cathbarg y su aprendiz Limploth eran los encargados de proteger la comarca de Vafordin. Groundstone, uno de los pueblos de la comarca, albergaba el templo consagrado a la **driade** Rhizoma, guardiana de los bosques y la naturaleza. El druida y su aprendiz solían visitar el templo para hacerles ofrendas a Rhizoma y preservar así las riquezas naturales de la comarca. Limploth, el aprendiz de mago, era un ser muy ambicioso y quería conseguir riquezas minerales para comercializar con ellas y hacerse rico. Así que en un despiste del mago, le robó el libro de conjuros y buscó uno que le sirviera para reclamar a Rhizoma más riquezas de la tierra. Luego le devolvió el libro al mago, y este nunca se enteró de lo que había pasado.

La siguiente vez que fueron al pueblo, Limploth usó el conjuro robado, para sorpresa de su maestro. Pero el aprendiz no era suficientemente

diestro con la magia y lo que consiguió fue materializar a la **driade**, la cual se presentó llena de ira por la osadía de una invocación no deseada. Cathbarg, el druida, lo primero que hizo fue castigar a Limploth emparedándole en la mazmorra del templo. Creía que así aplacaría la ira de Rhizoma, pero no lo hizo, y esta lanzó un conjuro maldito sobre el pueblo de Groundstone, y así quedó cubierto por el bosque de espino. El druida contraatacó encerrando a Rhizoma en otra de las habitaciones del templo, pero él quedó también encerrado con ella, y según el conjuro, solo alguien desde fuera tendría la posibilidad de acceder a la habitación. El druida quería así ganar tiempo para deshacer las acciones mágicas de Rhizoma y mandarla de nuevo fuera del plano material. Pero Rhizoma paralizó al mago mientras recitaba su conjuro, y así quedaron indefinidamente atrapados.

Encontrarás toda la información de las criaturas de esta aventura en el siguiente capítulo o en el link:

https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf



Bestiario:

Arbusto despertado

Planta Pequeña, sin alineamiento

Clase de armadura: 9

Puntos de golpe: 10 (3d6)

Velocidad: 20 pies

FUE 3 (-4) DES 8 (-1) CON 11 (+0)
INT 10(+0) SAB 10 (+0) CAR 6 (-2)

Vulnerabilidad al daño: fuego

Resistencia al daño: perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 0 (10 PX)

Apariencia Falsa: Mientras permanezca estático, el **arbusto despertado** es indistinguible de un arbusto normal y corriente.

ACCIONES

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

Un **arbusto despertado** es un arbusto normal que ha sido dotado de consciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro despertar o alguna magia de similar naturaleza.



Avispa gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 10 pies, volar 50 pies

FUE 10 (-0) DES 14 (+2) CON 10 (+0)
INT 1(-5) SAB 10 (+0) CAR 3 (-4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1/2 (100 PX)

ACCIONES

Aguijón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de daño si la supera. Si el veneno reduce el objetivo durante 1 hora, incluso tras recuperar los puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

Árbol despertado

Planta Enorme, sin alineamiento
Clase de armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d12 + 14)

Velocidad: 20 pies

FUE 19 (+4) DES 6 (-2) CON 15 (+2)
INT 10(+0) SAB 10 (+0) CAR 7 (-2)

Vulnerabilidad al daño: fuego

Resistencia al daño: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa: Mientras permanezca estático, el árbol despertado es indistinguible de un árbol normal y corriente.

ACCIONES

Golpe: Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Un **árbol despertado** es un árbol normal que ha sido dotado de consciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro despertar o alguna magia de similar naturaleza.



Sapos gigantes

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de armadura: 11

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 15 (+2) DES 13 (+1) CON 13 (+1)
INT 2 (-4) SAB 10 (+0) CAR 3 (-4)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio: El sapo puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Saltar sin carrera: El sapo es capaz de hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Morisco: Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de veneno, y el objetivo está agarrado (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apesado y el sapo no podrá morder a otro objetivo.

Engullir: El sapo realiza un ataque de mordisco contra una criatura de tamaño Pequeño o Menor a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el sapo engullirá al objetivo y el agarre terminará. La criatura engullida está apesada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del sapo y recibe 10 (3d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del sapo. El sapo solo puede tener

engullido a un objetivo al mismo tiempo.
Si el sapo muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá escapar del cadáver gastando 5 pies de su movimiento. No obstante, estará derribada al salir.

Diablillos

Infernal Diminuto (diablo, cambiaformas), legal malvado

Clase de armadura: 13

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

FUE 6 (-2) **DES** 17 (+3) **CON** 13 (+1)
INT 11(+0) **SAB** 12 (+1) **CAR** 14 (+2)

Habilidades: Engaño +4,
Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5

Resistencia al daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno
Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: común, infernal

Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas: El diablillo puede utilizar su acción para polimorfarse en una forma bestial similar a una rata (velocidad 20 pies), un cuervo (20 pies, trepar 60 pies) o una araña (20 pies, nadar 20 pies), o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción de los cambios de velocidad indicados, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que sostenga o lleve puesto no se transforma. Si muere, volverá a su

forma verdadera.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del **diablillo**.

Resistencia Mágica. El **diablillo** tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Agujón (mordisco en forma de bestia).

Ataque con arma cuerpo a cuerpo:

+5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

Invisibilidad. El **diablillo** puede, mágicamente, volverse invisible hasta que ataque o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el **diablillo** lleve o vista también se vuelve invisible.

Gárgolas

Elemental Mediano, caótico malvado

Clase de armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE 15 (+2) **DES** 11 (+0) **CON** 16 (+3)
INT 6 (-2) **SAB** 11 (+0) **CAR** 7 (-2)

Resistencia al daño: contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de adamantina

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60

pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: terrano

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa: Mientras permanezca estática, la gárgola es indistinguible de una estatua inanimada.

ACCIONES

Ataque múltiple. La **gárgola** realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

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

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

Dríade

Feérico Mediano, neutral

Clase de armadura: 11 (16 con piel robliza)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE 10 (+0) **DES** 12 (+1) **CON** 11 (+0)
INT 14(+2) **SAB** 15 (+2) **CAR** 18 (+4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

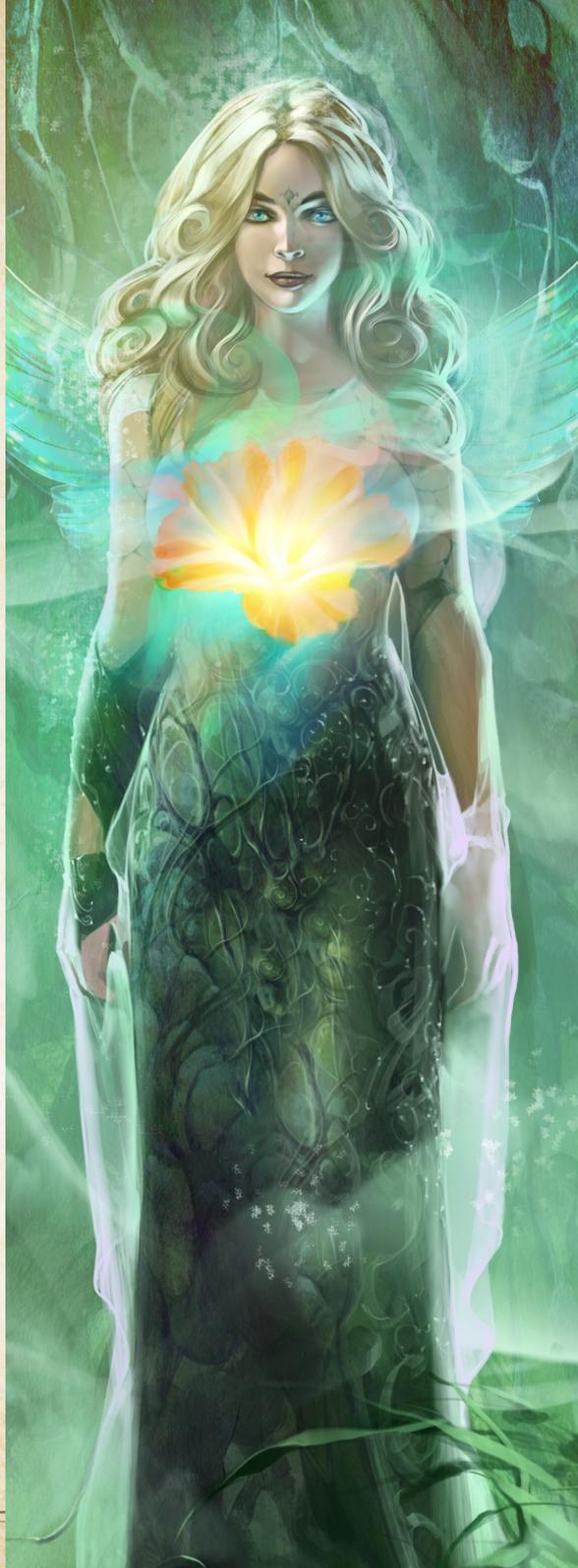
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de conjuros innato.

La aptitud mágica de la dríade es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:



A voluntad: *saber druídico*
3/día cada uno: *buenas bayas,*
enmarañar

1/día cada uno: *pasar sin rastro, piel*
robliza, shillelagh

- **Resistencia mágica.** La **driade** tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

- **Hablar con las Bestias y las Plantas.** La **driade** puede comunicarse con bestias y plantas como si tuvieran un idioma en común.

- **Paso Arbóreo.** Durante su turno, la driade puede utilizar 10 pies de su movimiento para, mágicamente, entrar en un árbol vivo dentro de su alcance y surgir del interior de otro árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero. Aparecerá en un espacio desocupado a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser de tamaño Grande o mayor.

ACCIONES

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar (+6 a impactar con *shillelagh*), alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente, u 8 (1d8 + 4) de daño contundente con *shillelagh*.

- **Encanto feérico.** La **driade** elige como objetivo a un humanoide o bestia al que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de ella. Si la criatura puede observar a la driade, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estará hechizada mágicamente. El objetivo hechizado considera a la driade una amiga de confianza, a la que prestar atención y proteger. Aunque la criatura no está, estrictamente hablando, bajo el

control de la **driade**, se tomará las sugerencias o acciones de esta de la mejor manera posible.

Cada vez que la **driade** o sus aliados hagan cualquier acto dañino hacia el objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación, librándose del efecto si tiene éxito. De lo contrario, este dura 24 horas o hasta que la **driade** muera, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o dé el efecto por terminado usando una acción adicional. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al encanto feérico de la **driade** durante las próximas 24 horas.

La **driade** solo puede tener hechizados al mismo tiempo a un humanoide y hasta tres bestias.

El Gran Duque de Vafordin ha enviado a todos los bardos de la comarca en busca de ayuda. Su misión es recorrer plazas y tabernas recitando la triste historia de Groundstone, el pueblo cubierto de espinas, para reclutar a aventureros que la salven de la maldición.

¿Os atrevéis a formar parte del grupo de héroes que se internará en el bosque hechizado y luchará con criaturas de savia mortal para romper el encantamiento?

Escrito por: Joaquín M. Marqués, Ana Belén Herrera de la Cruz | Arte: Shutterstock | Coordinación artística: Andrés Sáez "Marlock" | Edición y corrección: Ana Belén Herrera de la Cruz, Francisco Javier Valverde García | Maquetación: Jara Villanueva Peñas



<https://shadowlands.es/>
info@shadowlands.es



648527425

