

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

“En las profundidades del Templo del Escudo, el pasado vigila y el veneno acecha”

La Sombra del Ala Verde Es una aventura para Dungeons and Dragons 5ta Edición diseñada para enseñarte a jugar mientras lees.

Como leer una Aventura

Las aventuras están escritas para que las lea el Director de Juego. Los jugadores no deberían leer aventuras que planean jugar.

El director de juego debería leer esta aventura antes de que comience la primera sesión y luego referenciarla mientras juegan.

Durante la aventura, **monstruos** y **objetos mágicos** aparecerán resaltados en negrita y están incluidos cerca para tu conveniencia.

Los hechizos se referencian en *itálica*, y solo se incluirán si forman parte de la habilidad de un monstruo.

¿Qué hace el Director de Juego?

Como director de juego, tu trabajo es hacer de arbitro de las reglas y adjudicar como resolver conflictos con las mismas.

Narrarás lo que sucede explicando los sucesos claramente y describiendo el entorno de juego.

Controlarás los monstruos y personajes no jugadores (PNJs), fuera y dentro de combate (aquí tendrás que guiarte más por su bloque de estadísticas. Decidirás que es lo que quieren y hacen estas criaturas de ficción en cada momento dado.

(Casi) Todo es una prueba de D20

Ante la duda, recuerda que casi todo en el juego se resuelve tirando un dado de 20 caras y sumando el modificador correspondiente. Esto incluye: *Tiradas de Ataque*, *Tiradas de Salvación* y *Pruebas de Habilidad*.

Recuerda leer la sección sobre Como Jugar de las reglas gratuitas (SRD) antes de continuar.

Improvisar Tiradas

Si alguno de los jugadores quiere intentar algo fuera de lo ordinario, o que no sepas como resolverlo, siempre podrás pedirles que lance un d20 y que sume el modificador apropiado (fuerza para levantar un objeto muy pesado o carisma para convencer a una criatura). La Dificultad debe ser 5 o más, y podría ser incluso mayor a 20. Ya que solo lanzarán los dados para algo que sea narrativamente interesante podrías poner la DC entre 12 y 20.

Recuerda, tú decides cuando pedir tiradas. Si los jugadores piden hacer algo que crees imposible, puedes directamente decirlo y rehusar la tirada.

“QUE LOS DADOS RUEDEN SIEMPRE A TU FAVOR”



LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

Resumen de la Aventura

La Cripta del Escudo para cuatro a cinco jugadores de nivel 1. Puede ser jugada a lo largo de una o dos sesiones de juego.

Trasfondo de la aventura

Tiempo atrás la Orden del Escudo Flameante protegía los caminos de la región de asaltantes y cosas mucho peores, pero con los siglos fueron su existencia no es más que un mito. Hoy en día, un antiguo templo y cripta de la orden, a las orillas del bosque está abandonada. O eso es lo que creen los habitantes de la zona.

Actualmente una tribu de Kobolds ha hecho de ella su hogar, luego de entrar a la misma desde un túnel que venían cavando. Desde aquí, irrumpen en el valle, atacando granjas o asaltando viajeros en el camino, en la oscuridad de la noche.

Los Kobolds han llegado hasta aquí con una cría de dragón verde. Sist el jefe de este pequeño clan encontró un huevo y lo robó mientras la dragona estaba fuera.

Al poco tiempo, el huevo eclosionó y de él salió una pequeña cría de dragón que rápidamente se encariño con Sist, quien la usó para ganarse el respeto y el miedo del resto del clan, salvo de Skern el chamán del clan, que dice que la cría es un riesgo y deben devolverla, o su madre arrasará con ellos.

Sist en cambio ha decidido huir de su antigua guarida con buena parte de la tribu y terminaron asentándose y el templo abandonado que encontraron mientras cavaban. Ahora Sist usa este lugar para dirigir ataques en busca de riquezas y comida para el dragoncito que espera le ayude a convertir a su clan en una fuerza poderosa en la región.

Han estado cazando animales para darle de comer, así como los caballos de las caravanas que han asaltado,

y hasta algunos de aquellos que dirigían las caravanas. Todavía tiene 4 rehenes atrapados en el templo, que corren peligro de pronto volverse comida de dragón.

Gancho de aventura

¿Como se enteraron los jugadores de esto?

Hay varios informes recientes de movimientos en la región y caravanas desaparecidas. El barón local se ha visto forzado a contratar aventureros para investigar, dado que el pueblo no cuenta con guardias y personal que pueda enviar.

Aquí es donde entran los jugadores. Han aceptado la misión a cambio de 20 piezas de oro a cada uno como recompensa.

Hazle un resumen de esto a tus jugadores antes de iniciar. Comienzan la aventura en el área 1 de la mazmorra.

¿Porque arrancar en la mazmorra?

Si esta es tu primera vez dirigiendo el juego, es algo que ayudará pues centra el enfoque de lo que debes preocuparte. Solo el mapa y estas hojas.

Por supuesto, si quieres que arranquen en otro lugar, ¡hazlo! Pero ten en cuenta que eso requiere más esfuerzo e innovación.

¿Qué pasa en esta aventura?

Durante la aventura, los jugadores tendrán varios encuentros con kobolds, dragones y tal vez, incluso no-muertos. Hablarán con un kobold amistoso, llamado Skern, y podrán saquear el tesoro de los kobolds. Además, podrán rescatar a algunos rehenes, lo cual les dará más prestigio, eso si hacen bien las cosas.

Una aventura D&D 5E para principiantes

Guía de la Mazmorra

Aquí, encontrarás el mapa de la aventura y la Guía de la Mazmorra que describe como leerlo. Las áreas del mapa están numeradas, encuentra el número correspondiente para entender que hay en cada área.

Lee la aventura para entender cómo funciona la mazmorra, luego podrás usarlo como una guía de referencia rápida durante la partida.

Cuatro Secciones

Cueva: Una cueva húmeda, oscura de túneles interconectados.

Cubil del Dragón: Una Gran sala abierta donde vive un pequeño dragón.

Templo del Escudo: Zona principal de la aventura, donde el líder kobold tiene su sala del trono y están retenidos los rehenes.

Cripta: La antigua cripta de los caballeros. Está cerrada, y dentro hay tesoros y algo más. Es totalmente separado de la trama.

Rasgos Generales

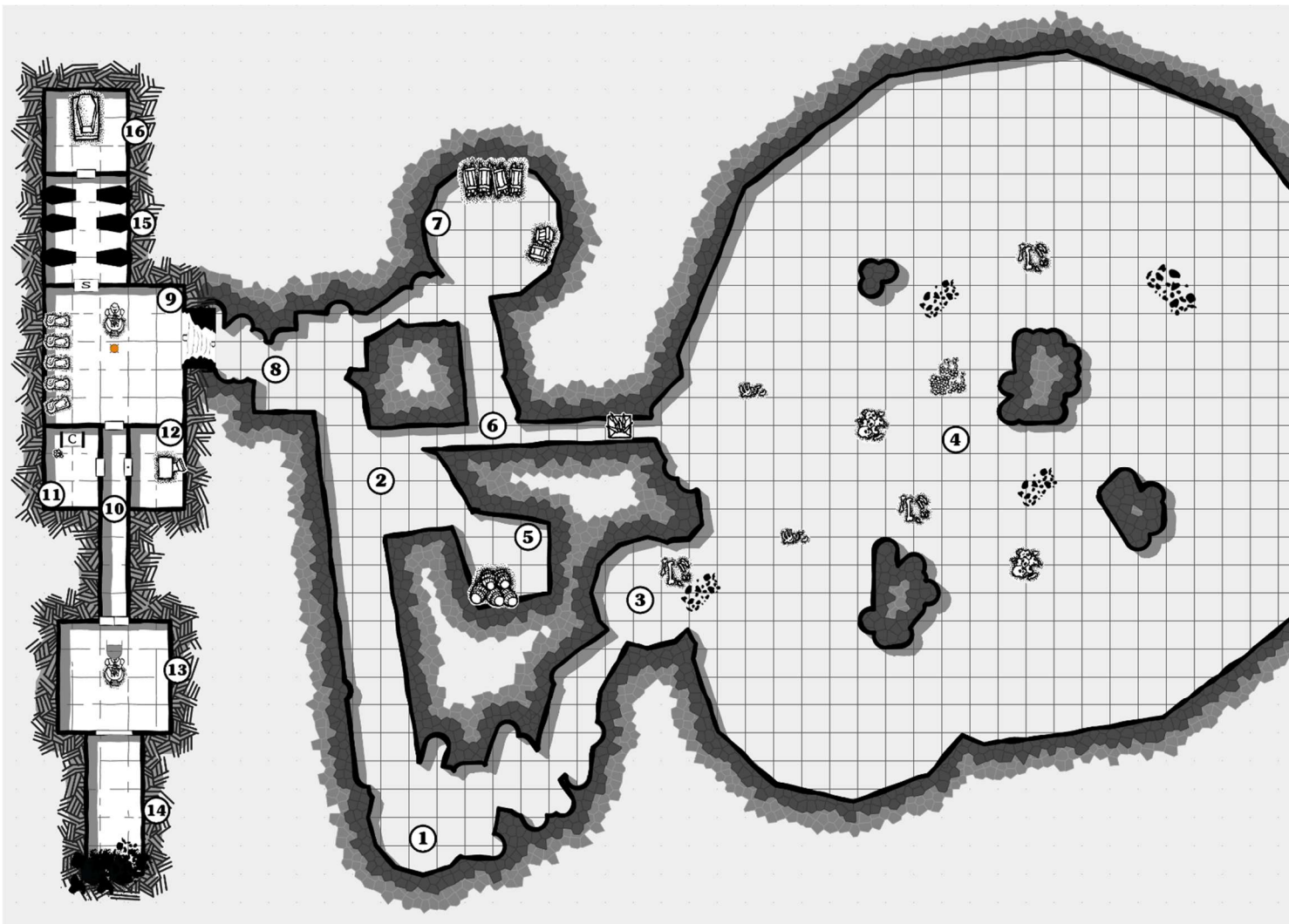
Techos: Las cuevas son bastante cerradas, cavadas por kobolds. 3 metros de altura a menos que se diga lo contrario.

Luz: Dado que los kobolds ven en la oscuridad, casi todas las habitaciones están oscuras. Para ver, los personajes deberán llevar una fuente de luz como antorcha o hechizo *luz*.

Es importante que un personaje que no pueda ver tendrá el estado **Cegado**. (Ver glosario de reglas).

Sobre los Mapas.

Abajo está el mapa de la mazmorra. Es una referencia para ti, el DJ. **NO reveles todo el mapa a los jugadores desde el comienzo.** En cambio, revela áreas de a poco a medida que exploran.



LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

1. Cueva de Entrada

Comienza la aventura aquí. Luego de resumir el gancho y como han sido contratados, lee o parafrasea:

Luego de asegurarse de que la cuerda está bien atada, descienden a través de una cueva que encontraron cerca de restos de una caravana abandonada.

Descienden unos 12 metros hasta el piso de una caverna oscura. Pueden ver lo que está inmediatamente junto a ustedes, pero no mucho más.

Un par de ojos amarillos brillantes los miran desde la oscuridad. ¡Escuchan un chillido, y luego un ladrido!

¡Un pequeño lagarto humanoide carga contra ustedes desde la oscuridad con daga en mano!

Tiren iniciativa.

Iniciativa: Cuando lancen iniciativa, haz que todos lancen un dado de 20 caras y sumen su modificador de destreza (1d20+Des). Esto es una tirada de iniciativa. Ordena las tiradas en orden de mayor a menor. Luego tira iniciativa para tus monstruos y agrégalos donde corresponda en la lista de orden.

Luz: a diferencia del resto de la mazmorra, en esta sala hay *luz tenue* por la apertura al mundo exterior.

Paredes y suelo: Las paredes y el suelo de la cueva son bastante irregulares. Las paredes han sido excavadas, pero no alisadas. El piso tiene pozos o pequeños escalones y desniveles, pero no es un problema moverse en él.

Cuerda: Mientras trepan la cuerda, los personajes se mueven a mitad de velocidad, y deben hacer una tirada de Atletismo DC 5 o caer.

Controlar monstruos: Hay un **kobold** en esta área, ve a los personajes y los ataca.

Esta es una tabla de características. Ves que el kobold puede atacar a un personaje que esté junto a el

lanzando 1d20 y añadiendo 4. Si el resultado es mayor que la Clase de Armadura (CA), impacta. Si impacta, lanza un dado de 4 caras y añade 2 (1d4+2). Esto es cuanto daño hace.

Nota los bajos que son los puntos de vida del kobold (7) y lo débil que es en general. Están pensados en usarse en grupos grandes. Ve la habilidad **Atacar en Manada**.

Kobold

Guerrero kobold

Dragón Pequeño, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 7 (3d6 – 3)

Velocidad: 9 m

		MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.		
FUE	7	-2 -2	DES	15	+2 +2	CON	9	-1 -1
INT	8	-1 -1	SAB	7	-2 -2	CAR	8	-1 -1

Equipo: dagas (3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: común, dracónico

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Acciones

Daga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +4, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. Acierto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Interrogar al Kobold: Si los jugadores aturden o atrapan al kobold e intentan interrogarlo, rolealo. Recompensa el juego inteligente haciendo que el kobold explique el trasfondo de la aventura. El kobold explica en un Común malhablado como “El dragón los hará fuertes cuando crezca” y que “El jefe es más valiente que el chamán”.

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

Ahora que terminó la pelea, los personajes querrán comenzar a moverse. Ya que es una mazmorra, puedes elegir hacer que se muevan de a incrementos de 9 metros por turno, o dejar que describan que hacen y les vas describiendo en tu cabeza.

Esto dependerá mayormente si tienes un mapa de batalla frente a ti. Puedes elegir sencillamente describir la cueva o ir dibujándola aproximadamente en un papel cuadriculado.

Ya que la cueva tiene dos caminos, los jugadores pueden elegir ir al área 2 o 3. Tendrás que consultar el mapa según corresponda. No tienes que describir el movimiento de los personajes más de lo que quieras. Sientete libre de describir el entorno, tal vez describi cuan húmeda y oscura es, o lo viciado del aire a medida que se adentran en la misma. Podría ayudar a despertar la imaginación de los jugadores.

Dividir el grupo: Algunos jugadores podrían querer dividirse en grupos, algunos por la izquierda y otros exploran a la derecha. Si tienes jugadores novatos, puedes comentarles que en la comunidad de jugadores de rol esto es llamado "Dividir el Party" y suele desaconsejarse, puesto que las aventuras suelen estar pensadas para desafiar a un grupo completo. Luego de la advertencia, no debería volver a hacerlo, déjalos jugar el juego y tomar riesgos.

2. Bifurcación

Una pequeña sala se abre en 3 direcciones, hacia las áreas 5, 6 y 7. Desde la entrada a la sala no se ve y lo que hay en las otras salas. Recuerda que todo está oscuro salvo la antorcha de los jugadores.

3. Antesala

El camino se cierra un poco antes de abrirse a una pequeña sala. Justo en la entrada hay una trampa. A los kobolds les gustan las trampas.

Pozo tapado *Trampa moderada*

Activador: Una criatura mediana pisa la placa que lo tapa

Duración: Instantanea.

Un pozo de 3 metros tapado con una placa que soporta el peso de una criatura pequeña. En cuanto alguien de tamaño mediano o dos de tamaño pequeño la pisen, la tapa se abre y los dejará caer. La tapa se cierra sola al final del asalto siguiente.

Detectar y desarmar: Percepción Pasiva DC 15 encuentra la trampa. Como acción de estudiar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la tapa del pozo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. Si la supera, descubrirá el pozo. Luego podrán trabar la tapa con una varilla de metal o romper las bisagras para que quede abierto.

Escapar: Las paredes son lisas por lo que necesitarán que alguien le ayude desde afuera o les lance una cuerda. O un conjuro de *trazar cual arácnido*.

4. Sala del Dragón

Una enorme sala se abre adelante, huele a moho y carroña. En algunos lugares se pueden ver restos de huesos en el piso. Lee o parafrasea la entrada debajo.
Luz: La cueva tiene una abertura en el techo, casi en el centro, por lo que hay *luz tenue* en toda el área.

Entran a una masica caverna abierta, con un fuerte olor mugre en el aire. Es más, en algunos lugares donde las junto a las paredes pueden ver pilas de lo que parece extremo de alguna criatura grande. Tirados en el piso, pueden ver en varios lugares restos de huesos. Uno de ellos, está tirado junto a tiras de lo que parece ser cuero repujado.

En el medio de la caverna, pueden ver una criatura reptiliana verde, tiene cuatro patas, una cola larga y alas. Eso es un dragón! Y aparenta estar profundamente dormido.

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

Cría de dragón verde

Dragón Mediano (cromático), legal malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	12	+1	+3	CON	13	+1	+1
INT	14	+2	+2	SAB	11	+0	+2	CAR	13	+1	+1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidades: veneno, envenenado

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m;
Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d10 + 2) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 11, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 13 (3d8) de daño de veneno. *Éxito:* la mitad del daño.

El dragón: hay una **cría de dragón verde** durmiendo aquí en el cuadro marcado como 4. Cualquiera que se acerque a 9 metros de él debe hacer una tirada de Destreza (Sigilo) CD 10 o despertar al dragón.

Una vez despierto, el dragón atacará a cualquier criatura que no sea un kobold, pensando que son comida para comer.

Este dragón es joven y no particularmente inteligente, y aunque puede hablar dracónico.

Presta atención a cuanto más dura es esta criatura, no solo tiene una Clase de Armadura más alta, si no que tiene más Puntos de Golpe y un ataque especial. El aliento venenoso es especialmente peligroso, dado que podría golpear a varios personajes a la vez.

¡Para nivel 1, esta es una batalla de jefe!

Como es tan peligroso, intenta usarlo de manera que no sea óptima. Malgasta aliento venenoso sin impactar a nadie como una amenaza. Dice recarga 5-6, significa que, al comienzo de su turno, tiras 1d6, si sale 5 o 6, el dragón ya puede usar el arma de aliento en el próximo turno.

5. Depósito

Una pequeña cueva que tiene algunos barriles robados, hay un fuerte olor a alcohol en la habitación. En el piso hay 3 kobolds durmiendo, al parecer se han estado tomando el vino de uno de los barriles. Si se acercan, deben hacer una tirada de Destreza (Sigilo) CD 10 para no despertarlos.

6. Pasillo bifurcado

El angosto se bifurca, ambas direcciones se ven algo de luz, en las áreas 4 y 8.

7. Segunda salida de la cueva

Contra la pared hay apiladas cajas cerradas, pilas de pieles y otras cosas que los kobolds han saqueado.

En un rincón, encadenado a la pared hay un kobold, se lo ve golpeado y débil.

Luz: A diferencia de otras partes de la mazmorra, en esta área hay *luz tenue* por una abertura en el techo de la cueva al mundo exterior.

Snerk: El chamán de la tribu, ha sido encadenado porque quiere devolver la cría de dragón con su madre.

Si los jugadores han luchado y matado la cría o la amenazan de alguna manera, Snerk se volverá violento contra el grupo y estará dispuesto a morir por él.

Si los jugadores han evitado pelear con el dragón, Snerk pide escapar de la caverna con el y promete nunca regresar.

Reclutar: tus jugadores podrían querer convencerlo de que ayude a derrotar a Sist. Pueden convencerlo con un buen argumento y una tirada de Carisma (Persuasión) CD 10.

Snerk tiene 15 hp adicionales y tiene un ataque: **Magia venenosa:** *Hechizo a Distancia. Ataque:* +4, alcance 9 metros, un objetivo. *Impacto:* 1d12 necrótico.

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

8. Túnel al templo

Al llegar a la sala escuchan ruidos y viniendo del pasillo a la derecha, unos trabajados en la piedra permiten subir hasta un hueco bajo en la pared. Al otro lado se ve que el túnel da el piso y las paredes trabajadas, ya no una cueva. El hueco es bajo y hay que pasar agachado, pasar por él, cuenta como terreno difícil (cuesta el doble de movimiento).

9. Santuario Interior

Una amplia sala trabajada con una gran estatua de una figura armada. Frente a la estatua hay un brasero encendido, sobre el cual unos kobolds asando algo. Contra las paredes hay unas "camas" donde se deben dormir los kobolds. El aire apesta a mugre y podredumbre.

Kobolds: hay 1 kobold por personaje jugador. Los jugadores pueden ver a través del hueco antes de entrar. Sigilo CD 10 para que no los vean, si vienen sin luz. Si traen luz los verán y atacarán apenas empiecen a cruzar.

Luz: el brasero ilumina muy poco, solo los espacios adyacentes a el y la estatua. El resto de la sala está a oscuras.

Estatua: La estatua es de un caballero con armadura de placas. Una de sus manos apoyada sobre un escudo. El escudo tiene dos colores Gris y Azul y en el centro tiene dibujada una rosa de los vientos, con las puntas principales largas y afiladas como espadas. A los pies hay una placa que dice: *"Para romperlo, primero debes haberlo dado"*. Si los jugadores dicen el juramento de la orden de los "Los Centinelas del Horizonte", la puerta secreta al área 15 se abrirá.

Juramento: consta de 3 líneas, que deben decirse en orden correcto, con el lema de los caballeros siendo la tercera frase.

"Bajo el ojo del Vigilante y en las alas del Jinete, empeño mi palabra como escudo de cada sendero; Ni el paso se detiene, ni la guardia flaquea."

Puerta Secreta: La puerta marcada con "S", separa de la sala 15 no se ve a simple vista. Si la buscan activamente requiere una tirada de Investigación o Percepción CD 15.

10. Pasillo

Un largo pasillo oscuro une con la sala 13, a través de un par de puertas de madera cerradas. La puerta hacia 12 está cerrada con llave. Se pueden abrir con una prueba de Destreza (Juego de manos) CD 20.

11. Sala del tesoro

Esto parece haber sido la biblioteca/tesorería del templo. Hay una estantería con pergaminos, la mayoría echados a perder por el tiempo. Tirada de Investigación CD 10 permite encontrar la segunda línea.

En un cofre cerrado bajo llave contra la pared, hay 5d12po y 3d20pp. Requiere una tirada de Juego de Manos (CD 18), o la llave que tiene Sist.

12. Viejo estudio

Una habitación habría sido una habitación de algún clérigo o caballero del templo. Los muebles están todos en mal estado. Sobre la mesa en el centro de la habitación hay algunos pergaminos que se ven en buen estado.

¡No es solo una mesa! Cuando uno de los jugadores toque uno de los pergaminos, su mano queda pegada, y la mesa se transforma en una horrible masa de tentáculos y bocas y dientes! ¡Es un Mimeto!

Este es un monstruo bastante peligroso, en especial si los jugadores vienen debilitados de otros combates. ¡Pero tiene una gran cantidad de tesoro!

Si lo derrotan, obtienen:

- 4 pociones de curación
- Una corona de plata de 200pp.
- Un Pergamino de *Revivir* y un diamante de 300po. Con ellos, pueden revivir a algún

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

personaje que haya muerto si se lo llevan a un clérigo.

Mimeto

Monstruosidad Mediana, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 30

Velocidad: 6 m

	MOD.	SALV		MOD.	SALV		MOD.	SALV
FUE 17	+3	+3	DES 12	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 5	-3	-3	SAB 13	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidades: ácido; derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1 (225PX; BC +2)

Atributos

Adhesivo (solo con forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquiera que lo toque. Las criaturas Enormes o más pequeñas a las que se adhiera el mimeto tendrán el estado de agarradas (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5 (con ventaja si el mimeto tiene agarrado al objetivo), alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si el mimeto tiene agarrado al objetivo, más 4 (1d8) de daño de ácido.

Pseudópodo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 4 (1d8) de daño de ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El mimeto cambia de forma para parecer un objeto Mediano o Pequeño, pero conservando su perfil, o recupera su auténtica forma de amasijo. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

13. Capilla - "Sala del Trono"

Anteriormente una sala con un altar dedicado de Helm y Shaundakul, las deidades que veneraban los *Centinelas del Horizonte*. Aquí tiene su "trono" Sist, el

jefe Kobold. Es un kobold con 20 hp adicionales (27 en total) y puede hacer 2 ataques por turno con su **espada corta** ataque +5 / 1d6+2 cortante.

Refuerzos: Al final del primer turno, los kobolds de la sala 14 vienen ayudarlo.

Tras derrotarlo, los jugadores pueden revisar la sala. Aquí encontrarán las otras dos piezas del juramento, el altar tiene las dos primeras líneas todavía visibles, la segunda línea está desgastada e ilegible. Una tirada de Inteligencia (Historia) CD 17, permitirá recordar el lema entero, si no han encontrado la línea entre los pergaminos del área 11.

Tesoro: Sist lleva encima dos llaves, para el cofre en el área 11 y la puerta del área 12.

14. Entrada derrumbada

La puerta de entrada a la capilla da a una antesala, que la punta sur está totalmente derrumbada. Aquí en la sala, los kobolds tienen todavía a 4 rehenes que no han sido comida del dragón. Dos de ellos son dos mercaderes humanos Durgan y Alaran Mast y que fueron asaltados. Los otros dos, una pareja de halflings (Golgo Mossfoot y Rosalina Thesp) que fueron secuestrados en el camino.

Todos ellos agradecerán al grupo, y estarán dispuestos a responder cualquier pregunta que pudieran llegar a saber de lo sucedido en las cavernas, o la existencia del dragón por si los jugadores no lo saben. Todos están muy asustados, pero se relajarán al saber que Sist ha caído.

15. Cripta anterior

El aire seco y acre sale de la habitación que ha estado cerrada por varios siglos. Las paredes tienen alcobas sarcófagos. A ambos lados hay 3 sarcófagos en el suelo, con el escudo de la orden. Los sarcófagos están todos cerrados. La puerta se abre a una sala más pequeña con un sarcófago muy trabajado sobre unos escalones.

LA SOMBRA DEL ALA VERDE

Una aventura D&D 5E para principiantes

Cada sarcófago lleva el nombre del caballero. Cuatro de los sarcófagos contienen esqueletos, si los jugadores abren alguno de los serán atacado por el esqueleto de este. Al comienzo del segundo asalto, y cada asalto hasta que salgan todos, un esqueleto abrirá su sarcófago y saldrá para atacar a los personajes.

Esqueleto

Muerto viviente Mediano, legal malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	10	+0	+0	DES	16	+3	+3	CON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	8	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Vulnerabilidades: contundente

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Equipo: arco corto, espada corta

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Espada corta. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

No hay nada de valor en los sarcófagos, las armaduras y armas de los esqueletos están en estado, pero levemente oxidadas.

16. Cripta de Sir Orbald

Un sarcófago trabajado, con la figura de un caballero tallado en la tapa, mirando en detalle, se parece al caballero en la estatua exterior. Es Sir Orbal, último Gran Maestre de orden antes de que el templo fuera abandonado.

Si los jugadores abren el sarcófago de Sir Orbald, los esqueletos de la sala 15, saldrán de los sarcófagos y atacarán a los saqueadores de tumbas, del mismo modo que si hubieran alterado uno de los sarcófagos en 15, saliendo de a 1 o 2 por turno.

Tesoro: Sir Orbald lleva una Coraza altamente trabajada, con el símbolo de la orden en el pecho.

Además, lleva colgante de plata con un ópalo negro valuado en 200po.

Conclusión

Habiendo derrotado a Sist y desentrañado el misterio de los desaparecidos, los personajes pueden cobrar su recompensa.

Considera que ahí afuera, hay un dragón verde, que, dependiendo de los sucesos, se puede o no haber reencontrado con su cría. Los sucesos en la cueva pueden ser una semilla interesante para futuras aventuras.

Notas adicionales:

Si los jugadores quieren explorar lentamente, e irse a recuperarse y descansar, es importante que recuerden que están buscando gente desaparecida. Si han interrogado a alguno de los kobolds, sabrán que los rehenes, pronto serán comida de dragón.

El sistema espera que los jugadores tengan entre 5-6 encuentros por día. Si descansan cada 2 o 3 encuentros, la aventura se puede sentir demasiado fácil.

Por otro lado, si no paran siquiera a tomar descansos cortos, y combaten hacen todos los combates, la aventura puede llegar a ser difícil.

Recompensa el uso inteligente de acciones o equipo, que les permitan resolver problemas de una manera que disminuya el riesgo para el grupo, a la vez que incentivas que exploren y avancen recordando que hay vidas en juego.

Disclaimer Legal: este trabajo incluye material del System Reference Document 5.2.2 ("SRD 5.2.2") de Wizards of the Coast LLC, disponible en <https://www.dndbeyond.com/srd>. El SRD 5.2.2 está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Attribution 4.0 International, disponible en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.