

LA SIERPE DE ESPINAS

Una aventura OPA para 4 personajes de nivel 1

GANCHO DE AVENTURA

En los últimos días, los aldeanos de Brumaespina han comenzado a desaparecer sin dejar rastro. Los rumores hablan de un culto oscuro en el pantano cercano, dirigido por un grupo de mujeres salvajes que controlan criaturas extrañas. Un joven pescador que logró escapar de sus garras murmura incoherencias sobre “bestias cubiertas de espinas” y “demonios que se alimentan de la niebla”. Los aldeanos temen que algo terrible esté ocurriendo en la Ciénaga de los Susurros, y piden a los aventureros que investiguen.

LOCALIZACIÓN: CIÉNAGA DE LOS SUSURROS

Un lugar marcado por la bruma y la desolación, la Ciénaga de los Susurros es conocida por su atmósfera inquietante, donde las voces parecen susurrar desde lo más profundo del pantano. La niebla densa y fría distorsiona los sonidos, y los caminos son traicioneros. Los aldeanos de Brumaespina han advertido sobre los peligros de adentrarse en este lugar, pues se rumorea que está habitado por las Hijas de Zarzanegra, un culto de Amazonas que veneran a una serpiente ancestral, conocida como la Sierpe de Espinas. Esta entidad de oscuras raíces ha corrompido la fauna local, creando criaturas extrañas como los espinagartos y los cornudos sombríos.

HISTORIA DEL CULTO DE ZARZANEGRA

Las Hijas de Zarzanegra son un grupo de Amazonas malignas que habitan en la Ciénaga de los Susurros. Creyentes fervientes en el poder de la Sierpe de Espinas, una deidad primitiva vinculada al caos, la muerte y la regeneración. La Sierpe de Espinas es vista como una criatura ancestral que puede manipular la vida y la muerte, otorgando poder a aquellos que la sirven fielmente. Según los rumores, estas Amazonas no solo han adoptado su nombre, sino que han sido transformadas por la deidad misma, dotadas de habilidades sobrenaturales y una conexión con la tierra y las bestias que la habitan.

Las Amazonas dominan a las criaturas que habitan en la ciénaga, incluidas los espinagartos, seres híbridos entre lagartos y erizos, cubiertos de espinas afiladas, y los cornudos sombríos, demonios menores que sirven como guardianes y emisarios del culto. Este grupo ha crecido en secreto y ahora busca expandir su influencia, utilizando sacrificios humanos para aumentar el poder de la Sierpe de Espinas y corromper la naturaleza misma.

ENCUENTROS Y PISTAS

1- HUMEDALES DE SANGREFLOR

Los jugadores llegan a un claro en el pantano donde se encuentran con un campamento destruido. El olor a sangre fresca llena el aire, y los restos de una fogata aún humean. Aquí los jugadores encuentran los cadáveres de dos aldeanos, con marcas de garras profundas y extrañas espinas que sobresalen de sus cuerpos.

Encuentro:

- 1 Espinagarto joven (CA 13, PG 7, Mordisco 1d6)
- 1 Cornudo Sombrío (CA 12, PG 5, Daga 1d4+2)

Pista:

Marcas de garras y espinas cubren el suelo. Un colgante con un símbolo de una zarza entrelazada está entre los restos. Los jugadores sienten que alguien los está observando.



2- ALTAR DEL TÓTEM QUEBRADO

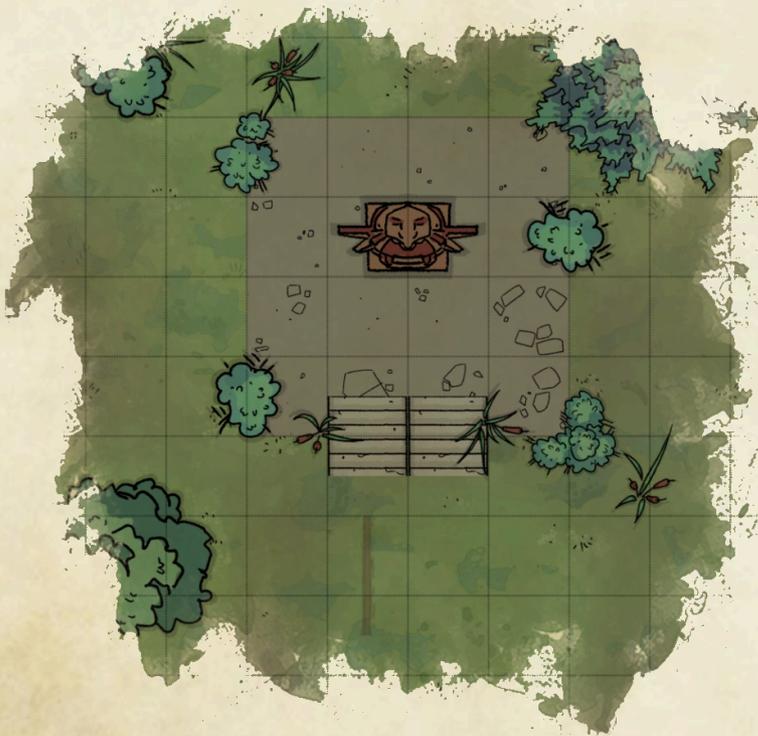
En lo profundo de la ciénaga, los jugadores encuentran un altar de piedra cubierto de musgo y zarzas. Este altar ha sido profanado por el culto, y el aire aquí es pesado, cargado de magia oscura. Sobre el altar, hay una inscripción antigua: “*Donde crece la espina, la sangre se derrama*”

Encuentro:

- 2 Cornudos Sombríos (AC 12, PS 5, Daga 1d4+2) escondidos en las sombras, que intentan emboscar a los jugadores.

Pista:

Los jugadores pueden descubrir una serie de símbolos en el altar, relacionados con la Sierpe de Espinas. Estos símbolos parecen indicar un próximo sacrificio.



3- REFUGIO DE ZARZANEGRA

Un antiguo refugio en ruinas, cubierto por vegetación y sombras, sirve como la base de operaciones de las Hijas de Zarzanegra. Aquí es donde el culto realiza sus rituales más oscuros. El lugar está protegido por criaturas y magia oscura.

Encuentro final:

- 1 Guardiana de Zarzanegra (Capitana amazona, AC 14, PS 11, Lanza 1d6)
- 1 Espinagarto joven
- (Opcional) 1 Cornudo Sombrío si los jugadores tienen ventaja.

4- RITUAL:

El culto está preparando un ritual para invocar la esencia de la Sierpe de Espinas. Los jugadores pueden interrumpir el ritual, enfrentándose a la líder del culto y sus secuaces.

GIRO FINAL (OPCIONAL)

Si la Guardiana de Zarzanegra sobrevive, huye hacia las profundidades de la ciénaga con un cristal oscuro en la mano. Susurrando en la lengua de la Sierpe de Espinas, advierte que “el próximo ritual será aún más poderoso”. Esto podría abrir la puerta a futuras aventuras.

TESOROS

FLECHAS DE ZARZA ENCANTADA (3):

Al impactar, reducen la velocidad del objetivo (reducción de movimiento en 10 pies por 1d4 rondas).

AMULETO DEL CORAZÓN ESPINADO:

Un collar con un corazón de zarza que permite al portador ignorar 1d4 daño una vez al día.

BOLSA DE CUERO:

Bolsa con 15 po, joyas tribales y una nota que pertenece a un noble que está interesado en comprar “criaturas exóticas” de la ciénaga.





ESPINAGARTO DE LA CIÉNAGA

Bestia Pequeña, sin alineación

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies, nadando 20 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades Sigilo +3

Sentidos Percepción Pasiva 10

Desfío 1/4 (50 XP)

Bonus de competencia: +2

Camuflaje Natural. El espinagarto tiene ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) para ocultarse en terrenos pantanosos o con vegetación densa.

Púas Retráctiles. Cuando una criatura lo golpea con un ataque cuerpo a cuerpo a menos de 5 pies, el espinagarto puede usar su reacción para lanzar espinas: el atacante debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibe 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Instinto Territorial. Si otro espinagarto se encuentra a 10 pies o menos, ambos ganan ventaja en su primer ataque del turno.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d8) de daño perforante.

Ataque con Cola Espinada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o su velocidad se reduce a la mitad hasta el final de su próximo turno por el dolor de las púas incrustadas.



CORNUDO SOMBRÍO

Diablillo Pequeño, maligno caótico

Clase de Armadura 13 (reflejos ágiles)

Puntos de Golpe 9 (2d6 + 2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)

Habilidades Engaño +2, Sigilo +4

Resistencias al daño fuego, veneno

Inmунidades a condiciones envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9

Idiomas Infernal

Desafío 1/4 (50 PX)

Bonus de competencia: +2

Astucia Demoníaca. El Cornudo Sombrío tiene ventaja en tiradas de Engaño y Sigilo cuando actúa solo o en la oscuridad.

Escape Sombrío. Como acción adicional, puede entrar en ocultamiento si se encuentra en sombra o penumbra, siempre que haya cobertura parcial o total disponible.

ACCIONES

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

Risa Burlona (Recarga 5–6). El Cornudo Sombrío emite una risa chirriante. Una criatura a 10 pies que pueda oírle debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o tener desventaja en su próximo ataque hasta el final de su turno.



GUARDIANA DE ZARZANEGRA

Humanoide Mediano (amazona), maligno neutral

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Habilidades Atletismo +2, Intimidación +4, Supervivencia +2, Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Común, Silvano

Bonus de competencia: +2

Maestra del Bosque. Tiene ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) cuando se encuentra en bosques o vegetación densa.

Comando de Caza. Como acción adicional, una vez por descanso corto, puede ordenar a una criatura aliada que vea a 30 pies que realice un ataque como reacción.

ACCIONES

Arco largo de Zarzanegra. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Flecha Enredadora (Recarga 5–6). Dispara una flecha especial con zarzas vivas. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o queda **reducido a la mitad de velocidad** y no puede usar Reacciones hasta el final de su siguiente turno.



SIR ALDREN (PALADÍN NIVEL 1)

Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura 18 (cota de mallas, escudo)

Puntos de Golpe 11

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades Persuasión +4, Religión +2, Intimidación +4, Percepción +3

Salvaciones Sab +3, Car +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Idiomas Común, Celestial

Desafío 1 (200 PX)

Bonus de competencia: +2

SIR ALDREN, EL PALADÍN ERRANTE

Sir Aldren fue un escudero del templo de la Llama Brillante, donde aprendió a valorar la justicia por encima de la ley, y la compasión por encima del deber. Tras una tragedia que costó la vida de su mentor en una incursión contra un culto oscuro, juró vagar como protector de los débiles, sin ataduras ni patria, defendiendo aldeas olvidadas y enfrentándose a monstruos de los que nadie más se ocuparía. Muchos lo llaman héroe, aunque él se considera simplemente el escudo que llega cuando nadie más lo hará.

Sentidos Divinos. Acción: A menos de 60 pies puedes sentir la ubicación de cualquier ser celestial, infernal o no muerto. (3 veces por descanso largo)

Imposición de Manos. Sir Aldren puede canalizar energía curativa. Tiene un total de 5 puntos de vida que puede restaurar por día. Como acción, puede tocar a una criatura y restaurarle hasta 5 puntos de golpe.

ACCIONES

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño cortante (1d10 + 3 si empuña con dos manos).



BROKK (GUERRERO NIVEL 1)

Humanoide Mediano (enano), neutral bueno

Clase de Armadura 17 (cota de mallas)

Puntos de Golpe 12

Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Atletismo +5, Historia +2, Intimidación +1

Resistencias Ventaja en tiradas contra veneno y resistencia al daño por veneno

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas Común, Enano

Bonus de competencia: +2

Fortaleza Enana. Tiene ventaja en tiradas de salvación contra ser empujado o derribado si está en suelo firme.

Tomar Aliento. Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 +$ tu nivel de guerrero. (1 vez por descanso corto o largo)

Estilo de combate con armas a dos manos. Cuando obtengas un 1 o un 2 en la tirada de daño de una arma que empuñes a dos manos, puedes lanzar de nuevo para quedarte con este nuevo resultado.

ACCIONES

Gran Martillo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 ($2d6 + 3$) de daño contundente.

BROKK MARTITRUENO

Brokk proviene de las antiguas minas de Khazgrund, donde aprendió a blandir su martillo antes que a leer. Fue herrero, soldado y guarda del clan antes de abandonar su hogar tras una traición interna que dejó a su familia en ruinas. Desde entonces, recorre el mundo con su martillo al hombro y una lengua gruñona, ganándose la vida como mercenario. Es duro como la piedra, pero con un corazón oculto bajo muchas capas de cerveza, orgullo y cicatrices.



EDRAN EL INICIADO

Edran fue educado desde la infancia en una biblioteca-templo dedicada a Oghma, dios del conocimiento. Aunque apenas ha comenzado su camino arcano, su obsesión por los idiomas antiguos y los grimorios perdidos lo ha llevado a aventurarse fuera del santuario. Busca descubrir un tomo legendario que, según él, contiene las verdaderas reglas que rigen la magia... y los secretos de la creación misma.

EDRAN (MAGO NIVEL 1)

Humanoide Mediano (humano), legal neutral

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 7

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Arcana +4, Investigación +4, Persuasión +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Común, Celestial, Élfico

Bonus de competencia: +2

Lanzador de conjuros. Tienes dos huecos de conjuro de nivel 1 al día. Su modificador para lanzar conjuros es de +5. Su CD de salvación para conjuros es 13.

Recuperación Arcana. Edran recupera un hueco de conjuro de nivel 1 después de un descanso corto. (1 vez al día)

ACCIONES Y CONJUROS

Toque Helado: Truco, ataque de conjuro a distancia: +5 al ataque, alcance 120 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño necrótico y el objetivo no puede recuperar puntos de golpe hasta el inicio del siguiente turno de Edran.

Luz: Truco, toque: Ilumina (20 pies + 20 pies luz tenue) un objeto como antorcha por 1h, con salvación de Destreza CD13 si se lanza a un enemigo para evitar el efecto

Mano de mago: Truco: Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta. etc. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.

Escudo: Conjuro Nivel 1: Puedes lanzarlo como reacción. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa.

Armadura de mago: Conjuro Nivel 1: Creas una fuerza protectora alrededor de una criatura voluntaria sin armadura o a ti mismo. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza durante 8 horas.

Comprensión idiomática: Conjuro Nivel 1: Comprendes un idioma a tu elección leído o hablado durante 1 hora.



NYTHRA (PÍCARA NIVEL 1)

Humanoide Mediano (elfa), caótica neutral

Clase de Armadura 14 (Chaqueta de cuero)

Puntos de Golpe 8

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades Engaño +4, Juego de manos +5, Sigilo +7, Percepción +3

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas Común, Élfico

Bonus de competencia: +2

Ataque Furtivo (1/Turno). Nythra inflige (1d6) de daño adicional a una criatura que golpee con un ataque si tiene ventaja, o si un aliado se encuentra a 5 pies del objetivo y no está incapacitado.

Esquiva Cautiva. Puede usar una reacción para imponer desventaja a un ataque cuerpo a cuerpo que pueda ver.

ACCIONES

Daga Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** (1d4 + 3) de daño perforante.

Daga (Mano torpe, acción adicional) Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** (1d4) de daño perforante.

Disparo con ballesta ligera. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** (1d8 + 2) de daño perforante.

NYTHRA SOMBRAVELO

Criada en las calles sombrías de una ciudad portuaria, Nythra aprendió desde muy joven a confiar en su ingenio y rapidez antes que en cualquier promesa. Se rumorea que trabajó para una red de ladrones élficos llamada Los Lirios Negros, pero desde hace un tiempo se mueve por su cuenta. Es impredecible, hábil con las palabras y aún mejor con las manos. No roba por necesidad... roba por diversión.