

5

EN TIERRAS PANTANOSAS

AVENTURA ESPELUZNANTE PARA NIVELES 3-5 DE 5ª EDICIÓN.

TABERNA
LA VELOZ

EN TIERRAS PANTANOSAS



TABERNA
LA VELOZ

AVENTURA PARA NIVELES 3-5 DE 5ª EDICIÓN



RESUMEN

Aprovechando un momento de inactividad por parte del grupo de aventureros, quizá tras terminar alguna aventura, en algún descanso entre sus misiones o a mitad de camino hacia su destino... El grupo topará (a elección del DM) con La Veloz. Desde la Veloz viajarán a una pequeña aldea remota que está teniendo problemas con desapariciones y allí serán contratados para resolver los misterios que asola la aldea. ¿Serán capaces de resolver todos los enigmas que se les planteen? ¿Podrán ayudar a los lugareños con las desapariciones?

TABERNA LA VELOZ

Para más información sobre **La Taberna La Veloz**, podéis conseguir el documento **Guía de La Veloz**

GANCHOS DE AVENTURA

Lograr que los jugadores se introduzcan en la aventura debería ser sencillo, dependiendo de cómo se haya presentado la aparición de la taberna, se deberá crear una necesidad de entrar, haciendo realizar alguna tirada no muy alta de Historia (DC 8) a la persona con más Inteligencia. Se le podrá dar información sobre La Veloz, la famosa taberna para héroes que buscan vivir aventuras. *(Para más info de la taberna, sus pjs, etc...)*

Consultar: <http://tabernalaveloz.com/la-veloz/>

1. RUMBO A LO DESCONOCIDO

Todo empieza con el grupo encontrándose (a elección del DM) con La Veloz justo al desaparecer el último rayo de sol. Al cruzar el umbral de la taberna, el grupo se sumerge instantáneamente en un ambiente misterioso. La taberna está iluminada por tenues luces parpadeantes que arrojan sombras danzantes sobre las paredes. Las ventanas están adornadas con cortinas de encaje negro que filtran la luz de la luna, creando patrones sombríos en el suelo de madera gastada.

La decoración es un festín para los sentidos. Murciélagos y arañas esculpidos cuelgan del techo, mientras que calaveras talladas y calabazas huecas adornan las repisas de las chimeneas. Las velas negras y naranjas parpadean en cada mesa, arrojando sombras retorcidas que hacen que los rostros de los clientes se vean más misteriosos de lo habitual.

El aroma en el aire es un cóctel embriagador de especias, manzanas caramelizadas y humo de madera. En la barra, **Grunt** el tabernero, sirve bebidas humeantes en copas talladas con patrones en espiral que evocan runas arcanas. Los platos de las mesas están repletos de manjares de la temporada: pasteles de calabaza con crema batida, guisos aromáticos de

calabaza y nueces, y panes recién horneados con forma de murciélago.

La música en vivo fluye desde el rincón del escenario, donde una banda de músicos enmascarados toca melodías encantadoras con flautas y violines. Las notas llenan el aire con una mezcla de encanto y misterio.

Mientras tanto el grupo deberá buscar una mesa libre y sentarse a disfrutar pues parece que La Veloz cierra sus puertas y emprende un viaje nocturno mientras en su interior parece que se esta celebrando algún tipo de festividad.

Tras varias horas de viaje donde el grupo puede ponerse al día llegará el momento en el que La Veloz se detendrá y la gran mayoría de clientes se irán a sus habitaciones en la planta superior. Cuando el grupo pregunte por un sitio donde poder pasar la noche, **Helga** la propietaria de la Veloz les dirá que no tienen camas libres y que tendrán que preguntar en la aldea más cercana que esta a unos 10 minutos caminando desde donde se encuentra actualmente la taberna.

Cuando el grupo decide abandonar la Veloz, se adentra en un sendero. Este camino serpentea a través de un espeso bosque que parece haberse sumido en la penumbra perpetua. El dosel de árboles se cierra sobre el sendero, filtrando la luz de la luna en destellos plateados y dejando grandes áreas en la oscuridad total.

A medida que avanzan, el grupo nota destellos de movimiento en los arbustos y los susurros inquietantes de criaturas nocturnas que los observan. La sensación de que no están solos se intensifica con cada paso. Los árboles están retorcidos y deformados, con ramas que se entrelazan formando arcos oscuros sobre el sendero.

A lo lejos, se puede escuchar el eco de la música de la taberna, pero a medida que avanzan, ese eco se desvanece y solo queda el susurro del bosque.

Finalmente, cuando el grupo comienza a preguntarse si se ha perdido en este camino de sombras, el sendero se ensancha y se ilumina ligeramente. Ante ellos, emerge la vista de la aldea de **Caldera**, envuelta en una extraña quietud bajo la luz de la luna.

La estampa que se encuentran es asoladora y si el grupo quiere investigar un poco, la única casa que parece tener luz es **La posada del curvo oscuro**. Allí se encontrarán con el tabernero, **Rupert**, que tras charlar con él, les advertirá sobre la maldición que asola Caldera cada vispera de todos los santos, donde desaparecen personas sin sentido alguno.

INTERPRETANDO A RUPERT

Anciano de mirada perturbadora, muy supersticioso, desesperado por que alguien finalmente ayude a la gente de Caldera.



2. EL PANTANO MALDITO

Tras charlar un rato con el viejo Rupert, podrían negociar alguna recompensa que pudiera ser del agrado del grupo. Si el grupo decide quedarse a investigar, Rupert les ofrecera cena y cama para la noche, así de buena mañana pueden salir trabajar en la investigación.

Siguiendo las instrucciones del tabernero por la mañana el grupo puede salir rumbo al pantano. El sendero es estrecho, rodeado de árboles retorcidos y zarzas que parecen moverse por sí mismas. El sonido de insectos chirriantes y el croar de las ranas crean una atmósfera inquietante.

A medida que avanzan, comienzan a sentir que están siendo observados. Sombras acechan en la periferia de su visión, pero cuando voltean para mirar, no encuentran nada. De vez en cuando, escuchan susurros indistinguibles que parecen provenir del propio pantano.:

Parece que el pantano no quiere que el grupo merodee por sus tierras y con los sonidos y senderos intenta hacer que el grupo se pierda o simplemente esté dando vueltas sin sentido.

El grupo deberá realizar una TS de Destreza para ver si se pierden o logran adentrarse del todo en el pantano y llegar al centro del mismo.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

La dificultad de la tirada de supervivencia depende de qué tan complicado quieras que sea el pantano. Por ejemplo:

Fácil (CD 10): El pantano es relativamente familiar, y es poco probable que se pierdan.

Moderado (CD 15): El pantano es un terreno mixto, con algunos peligros, y hay una posibilidad moderada de perderse.

Difícil (CD 20): El pantano es un laberinto complicado, con peligros ocultos, y perderse es una amenaza real.

Consecuencias del fallo: Si un personaje falla la tirada de supervivencia, se pierden en el pantano. Esto podría llevar a encuentros con criaturas peligrosas, encontrar trampas naturales o retrasar su la búsqueda en el Pantano. También puedes hacer que realicen una nueva tirada después de un período de tiempo para ver si pueden encontrar su camino de nuevo, o incluso que sufran 1d4 de daño psíquico hasta que encuentren el camino.

Durante todo el camino el grupo ha estado observando estatuas y figuras de diferentes tamaños de una especie de reptil, una serpiente con patas, parecen estatuas de animales que guardan el pantano,

pero a simple vista son figuras de piedra barro y ramas, inmoviles e impasibles.

INFORMACIÓN PARA EL DM

Estas estatuas son en realidad Eslizones del pantano, unas criaturas que durante el día con la luz del sol se quedan secas y duras como estatuas, parecido a las gargolas, y al caer la noche, con la luz de la luna y el frescor cobran vida de nuevo.

Si los jugadores deciden romper algunas de las estatuas o todas ellas, podría tener un impacto directo e un futuro combate con estas criaturas.

ESLIZÓN DEL PANTANO

Monstruo mediano, neutral

Clase de armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 52(8d8+16)

Velocidad 30 pies, natación 40 pies.

Tiradas de salvación Con +4, Des +5 y Sab +2

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos Visión en oscuridad 60pies y Percep. pasiva 11

Idiomas Entiende druídico pero no puede hablar

Inmunidades a estados Envenenado

Inmunidades al daño Veneno

Resistencias al daño Físico

Valor de Desafío 2 (450 PX)

Transformación nocturna. Durante la noche, el eslizón del pantano tiene ventaja en las tiradas de sigilo y movimientos furtivos. Su velocidad de movimiento aumenta en un 50% y puede moverse sin dejar rastro en terrenos pantanosos.

Resistencia al sol. Durante el día, el eslizón del pantano tiene resistencia a todos los ataques físicos, pero también está inmovilizado y no puede moverse ni atacar.

Camuflaje natural. El eslizón del pantano tiene ventaja en las tiradas de Sigilo y ocultación durante el día en su entorno natural.

ACCIONES

Mordedura. El eslizón ataca con sus dientes. **Ataque cuerpo a cuerpo con arma:** +5 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 +4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Toque de la noche. El eslizón ataca con sus garras. **Ataque cuerpo a cuerpo con arma:** +5 al acertar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 +4) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura viva, debe tener éxito en una Tirada de Salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la Tirada de Salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto en un éxito.

Toda la info sobre el **Eslizón del pantano** [aquí](#).

Link disponible a partir del 15 de octubre 2023

3. UNA CASA ESPELUZNANTE

Tras adentrarse en el pantano, el día ha ido cayendo y cuando finalmente el grupo logra superar las trampas psicológicas que el pantano les ha tendido esta atardeciendo y logran llegar al centro del pantano, donde descubren una tétrica y a primera vista abandonada casa en medio de un islote a lo lejos. El lugar parece abandonado durante siglos, con ventanas rotas y puertas colgando de sus bisagras. La tensión aumenta a medida que se acercan.

Cuando el grupo intenta acercarse a la zona de la casa una densa niebla se extiende por el pantano, reduciendo la visibilidad. Los personajes pueden perderse fácilmente entre la niebla. Aquí el DM puede pedir tiradas de percepción para ver si se desvían del camino correcto.

Eventualmente puedes hacer que alguno de ellos haga una tirada de salvación de fuerza o destreza para evitar caer en trampas naturales como “arenas movedizas” de fango. **CD 12**.

Parace que el pantano lucha con todas sus fuerzas para que el grupo no logre llegar a la misteriosa casa y antes de que se quisieran dar cuenta, cae la noche.

En la distancia, los personajes pueden ver luces misteriosas que parecen llevarlos en la dirección correcta. Sin embargo, estas luces son trampas y los conducen más profundamente en el pantano. Puede requerir una tirada de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción) para reconocer la trampa.

Los personajes comienzan a escuchar susurros inquietantes en la niebla. Pueden ser voces distantes, risas macabras o susurros que les dicen que se den por vencidos. Esto aumenta la tensión y la paranoia de los personajes.

El grupo deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría o Carisma. **CD 13** o se verán afectados por la locura que les esta infligiendo el pantano. Esto hará que los personajes se puedan setrasar en su empeño de acceder a la misteriosa casa.

Los personajes que no superen la tirada de salvación deberán tirar **1d10** para determinar la cantidad de minutos que la locura les afecta. *(La locura que se les está aplicando a los personajes es una locura a corto plazo, si se le quisiera añadir dificultad a la aventura, podría plantearse la situación de otorgarles locura a largo plazo siendo **1d10x10horas** y consultar la tabla para locura a largo plazo. De todas formas no recomendamos este aumento del nivel en cuanto a locura se trata.)*

Además de tirar el dado para ver el tiempo que les dura el efecto, deberán tirar **1d100** para ver cuál es el resultado de dicha locura.

TABLA DE LOCURA

Dado100	Efecto de la locura
01-20	El personaje se aísla en sí mismo y se queda paralizado. El efecto termina si el personaje recibe daño.
21-30	El personaje se queda incapacitado y se pasa todo el tiempo que dura el efecto gritando, riendo o llorando.
31-40	El personaje se queda asustado y debe usar su acción y su movimiento de cada turno para huir de la fuente de su miedo.
41-50	El personaje empieza a balbucear y es incapaz de hablar con normalidad o de lanzar conjuros.
51-60	El personaje debe usar su acción de cada turno para atacar a la criatura más cercana.
61-70	El personaje tiene alucinaciones vívidas y estas le dan desventaja en las pruebas de característica.
71-75	El personaje obedece cualquier orden que no sea evidentemente autodestructiva.
76-80	El personaje tiene la urgencia de comer algo extraño, como tierra, cieno o vísceras
81-90	El personaje está aturdido
91-100	El personaje cae inconsciente.

Cuando el grupo ya cree estar a punto de entrar en la casa para averiguar todo lo que esta pasando, pueden realizar una tirada de percepción **CD 12** para darse cuenta que las estatuas o figuras que han estado viendo durante todo el día empiezan a moverse, cobrando vida.

Efectivamente las estatuas y figuras eran Eslizones del pantano, unas criaturas muy peculiares, su apariencia está formada por una mezcla de materiales naturales del pantano, incluyendo lodo, piedras, madera y vegetación. Por lo normal podrían ser criaturas neutrales que si no les atacas te dejan tranquilas, pero parece que el pantano las incita a no dejar avanzar ni un metro más al grupo.

Se plantea una una batalla en las inmediaciones de la casa del pantano donde el grupo se verá acorralado/rodeado por una serie de Eslizones. La cantidad de criaturas dependerá del DM y de si durante el camino por el pantano han destrozado alguna estatua. Pero un encuentro interesante puede ser que al menos entre 5-7 criaturas rodeen al grupo y no les dejen llegar a la casa.

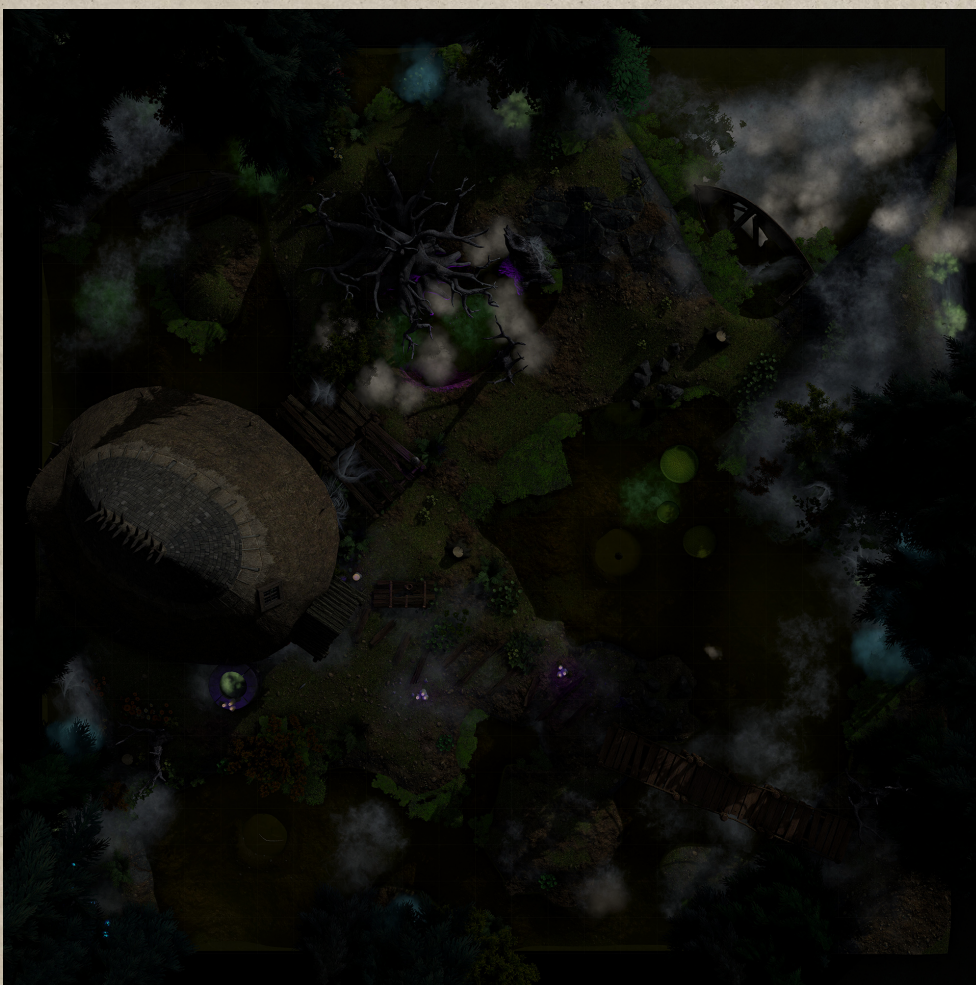


La densa niebla lo envuelve todo, limitando su visión a apenas unos metros. La única luz proviene de la luna, pero sus débiles rayos apenas pueden atravesar la niebla espesa.

De repente, un sonido reptante y sibilante llena el aire. Sienten la mirada de múltiples pares de ojos amarillos fijos en ellos desde las sombras. Las siluetas oscuras de los Eslizones del Pantano emergen de la niebla, rodeándolos en un círculo ominoso. Las criaturas acechan, listas para el ataque. La niebla oculta sus cuerpos reptilianos, pero sus ojos brillan con un hambre siniestra. Están rodeados, en una lucha desigual en medio de la niebla y la oscuridad del pantano.



Ver imagen en alta calidad [aquí](#).



Todas las opciones del mapa en alta calidad [aquí](#).



4. LAS ENTRAÑAS DEL MISTERIO

Finalmente, después de superar los desafíos del pantano, los personajes llegan a la Casa del Pantano. Aquí es donde se intensificará la atmósfera de miedo y tensión. Describe la casa de la siguiente manera:

La Casa del Pantano es un edificio de madera en mal estado, cubierto de musgo y hiedra. Se alza sobre zancos altos para evitar las inundaciones del pantano. El lugar parece abandonado y en ruinas, pero las luces parpadeantes en su interior sugieren que no está completamente desierto.

Una vez el grupo decide entrar en la casa, la tenue luz de las velas ilumina una habitación polvorienta y llena de libros antiguos. El aire está cargado con el aroma del tiempo y el misterio. Una gran mesa de madera ocupa el centro de la habitación, cubierta de extraños objetos: calaveras de animales, plumas de ave, velas derretidas y extrañas runas garabateadas.

Si en el grupo hay algún clérigo, podría hacer una tirada no muy alta para detectar que hay restos de algo maligno, magia oscura, necromancia. Va a presentir que no están seguros y que la cosa se puede complicar en cualquier momento.

En el rincón más oscuro, un rústico altar destaca, cubierto de símbolos enigmáticos y adornado con una calavera humana. Junto a él, un libro antiguo, desgastado por el tiempo, revela el secreto de un antiguo ritual de invocación. La mente se agudiza al darse cuenta de que este ritual podría desencadenar la aparición del ser oscuro que mora en el pantano.

Para completar el ritual, el grupo deberá colocar en el altar una serie de objetos en un orden concreto. El DM puede colocar varios objetos por la única estancia de la casa del pantano, pero de entre todos deberá revelar los siguientes. Una calavera de cuervo, unas plumas negras, una vela negra y un espejo antiguo. Pues estos serán los objetos que activen el ritual.

Si el grupo investiga o inspecciona el libro del altar, verán un libro escrito en varios idiomas, plagado de símbolos e ilustraciones donde podrán detectar que para completar la gran tarea deberán colocar objetos en el altar. También descubrirán un pasaje que menciona “El Ojo del Cuervo”, el cual simboliza la visión y el conocimiento. Esta página alude a la capacidad de observar todo, incluso lo oculto, y proporciona una pista sobre el orden en que deben colocarse los objetos.

Al recorrer las páginas del libro, el grupo encontrará un poema cifrado que habla de “las plumas que susurran secretos” y cómo “la sabiduría está oculta entre ellas”. Esto sugiere que las plumas negras son una parte esencial del ritual. Una sección del libro menciona “el espejo que revela la verdad oculta”. Sugiere que el espejo empañado es crucial para el

ritual, ya que reflejará algo que está oculto. Otra parte del libro hace referencia a una “vela que guarda el lamento de la noche”. Indica que la vela negra tiene un papel en la invocación o prevención del ser oscuro.

Tras un tiempo investigando, leyendo y descubriendo objetos el grupo deberá colocar los elementos en el altar de la manera correcta para poder proseguir con la aventura y activar el ritual de la casa del pantano, al colocar todo en su sitio, ocurre lo siguiente:

Cada vela encendida titila de manera inquietante, arrojando sombras retorcidas que parecen bailar con vida propia. La niebla que rodea el altar se condensa, formando una espiral oscura que se eleva en el aire. El suelo tiembla bajo sus pies y un frío gélido se adhiere a sus huesos.

Entonces, de entre la oscuridad, una figura pálida y etérea comienza a materializarse. Un suspiro sordo llena la sala mientras su forma espectral toma vida. La criatura se alza, una aparición espantosa y retorcida con ojos sin pupilas que brillan con una luz sombría. Su carne putrefacta cuelga en jirones, y su boca se curva en una sonrisa malévola.

La criatura avanza hacia el grupo, su figura desgarrada emana un aura de muerte y desesperación. El aire se enfría aún más a su alrededor, el grupo puede sentir miedo mientras comprenden que han convocado algo insondable y aterrador. La criatura murmura palabras antiguas y siniestras mientras sus dedos esqueléticos se extienden hacia el grupo. Están cara a cara con el horror encarnado, y no hay vuelta atrás.

Se inicia un batalla, con lo que deberán tirar sus iniciativas y luchar contra el espectro que acaban de despertar. (La ficha de la criatura está en la siguiente página)

Tras derrotar al espectro será revelado de alguna manera un pequeño escondite en el suelo, como si una de las tablas de madera se pudiese levantar y escondiese unas pequeñas notas.

Hablan de un tal **Gregori Caveguard**, un joven aprendiz de vudú, que tras perder a su madre, vinculó el alma de la misma a este pantano y para no perderla tenía que consumir almas y mantener el vínculo creado, de ahí las desapariciones de las personas que fueron sacrificadas en ritual para que **Leonor**, la madre de Gregori siguiese unida al pantano y a su hijo.

Con la victoria se alza un nuevo día, con lo que el grupo debería poder salir del pantano sin problema y volver a la posada para contarle todo al viejo Rupert. Allí el posadero apenado por las pérdidas recompensará al grupo con lo pactado y finalmente podrá descansar sabiendo que no habrá más desapariciones en la aldea de **Caldera**.

El grupo podrá despedirse del anciano y si lo desean volver a la veloz, donde se están preparando riquísimos desayunos mientras preparan todo para partir hacia nuevo rumbo.



ESPECTRO "MAMÁ VUDÚ"

No-muerto, medio

Clase de armadura 13

Puntos de golpe 58 (13d8)

Velocidad 0 pies, vuelo 40 pies (flotante)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Sentidos Visión en oscuridad 60pies y Percep. pasiva 10

Idiomas comprende todos los idiomas que conocía en vida pero no puede hablar

Inmunidades a estados Agotamiento, aturdido, encantado, paralizado, petrificado, envenenado

Inmunidades al daño Veneno

Resistencias al daño daño necrótico, radiante, ácido, frío, fuego, rayos, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.

Valor de Desafío 5 (1800 PX)

Aparición Éterea. El espectro entra en el Éter, lo que le permite moverse a través de otros objetos sólidos como si fueran terreno difícil. Hasta el final de su turno, el espectro atraviesa físicamente cualquier cosa en su camino, pero no puede terminar su turno dentro de un objeto sólido.

Horror Consumealmas. Si un objetivo comienza su turno a menos de 5 pies del espectro y el espectro es visible, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma DC 10 o quedará asustado durante 1 minuto. Si el objetivo falla la tirada de salvación, también obtiene 1 punto de agotamiento. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto en un éxito.

ACCIONES

Toque Étéreo. Ataque con Golpe. Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +4 a golpear, alcance 5 ft., un objetivo. Golpe: 22 (4d10) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura viva, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución DC 10 o su puntaje de Carisma se reducirá en la misma cantidad que el daño necrótico. El objetivo muere si su puntaje de Carisma se reduce a 0. **Espada Maldita.** Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +7 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Golpe: 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución DC 15 o su máxima puntuación de golpe se reduce en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo reciba una curación mágica.

Toque de las Sombras. Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +7 a golpear, alcance 10 pies, un objetivo. Golpe: 13 (2d8 + 4) de daño de necrótico. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución DC 15 o su máxima puntuación de golpe se reduce en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo reciba una curación mágica.

ACCIONES ESPECIALES

Maldición Eterna. La criatura elige a un objetivo que pueda ver y que esté a menos de 30 pies de ella. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría DC 15 o quedar maldito. Mientras está maldito, el objetivo no puede recuperar puntos de golpe de ninguna manera. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, poniendo fin a la maldición en un éxito.

ANEXO

Esta aventura esta pensada para nuevos jugadores y también para personas que se estén lanzando al mundo de dirigir partidas. Es una aventura bastante simple, pero con muchas puertas abiertas para que la persona que dirija pueda añadir sus propias ideas a la aventura y hacerla más suya.

ENIGMA PARA FUTURAS CAMPAÑAS

No sabemos mucho de **Gregori Caveguard** y su relación con la aldera de **Caldera**, simplemente que es un maestro vudú que ha estado jugando con la magia negra para retener el espíritu de su madre en este plano para poder estar con ella.

RECOMPENSAS

Tras finalizar el combate, si alguno de los personajes decide investigar un poco más y hace una muy buena tirada de investigación CD 18, podría encontrar un libro viejo en unas de las estanterías, es **El libro de las pesadillas** disponible **aquí** a partir del Domingo 15 de octubre.

GANCHOS PARA MÁS AVENTURAS

Como gancho por si se quiere jugar una nueva aventura de **La Veloz**, tras finalizar la aventura, el grupo puede volver a la Taberna donde ya habrá corrido la voz de su heroica gesta y les ofrecerán comida y descanso durante 1 noche.

RECOMENDACIÓN

Si pasas por la taberna para comer o cenar, te recomendamos el boniato al horno de Helga, muy acorde con las fechas de la aventura y está buenísimo! Además, puedes encontrar en nuestra web **la receta** para que lo puedas preparar IRL en tu partida.

AGRADECIMIENTOS

Si te ha gustado esta aventura no dudes en compartirla! Puedes revisar siempre que quieras nuestra página web: **Taberna la veloz** en busca de nuevas aventuras o también puedes visitar nuestro **Twitter**.

CRÉDITOS

En esta aventura se ha utilizado **homebrewery** para desarrollar el manual.

TABERNA
-LA VELOZ-

