



•GUÍA OFICIAL•

# TABERNA -LA VELOZ-



## TABLA DE CONTENIDOS

<b>TABERNA LA VELOZ</b> .....	
¿Cómo y dónde encontrarla? .....	2
Aspecto/Apariencia .....	2
¿Cómo cambia de lugar? .....	2
En caso de ser atacada .....	2

<b>PERSONAJES NO JUGABLES</b> .....	
Helga Pluma Oscura .....	3
Grunt El Martillo .....	4
Draka Mano Firme .....	5
“Spicey”Ozzer .....	6

<b>ANEXO</b> .....	
Mapas .....	7



## TABERNA LA VELOZ

La Veloz es un lugar para todo aquel que busca aventuras o que simplemente ande un poco perdido. Un enorme **zaratan** lleva a cuestras sobre su caparazón una taberna de lo más variopinta. Esta taberna es conocida pues alberga muchas aventuras y es por todo el mundo sabido que si topas con ella y entras es un probable que salgas con una misión que cumplir.

### ¿CÓMO Y DÓNDE ENCONTRARLA?

Aunque puede parecer una pregunta sencilla la verdad es que no lo es, la mayoría de tabernas suelen encontrarse siempre en el mismo lugar, bien, este no es el caso de **La Veloz**.

Esta taberna puede ser encontrada a las afueras de algunas ciudades, pero nunca demasiado cerca de estas, en caminos poco transitados o incluso en medio de la nada, un bosque, un desierto, en lo alto de una montaña o incluso en medio de mar.

Pocos habrán visto la magnitud del zaratan que transporta la taberna, pues cuando esta elige un sitio donde asentarse la inmensa bestia se entierra dejando solo al descubierto su caparazón, en este caso la taberna en sí.

En ocasiones puede ser detectada pues emana una gran energía mágica.

### ASPECTO/APARIENCIA

La taberna es una construcción que parece realizada por etapas, no parece construida de una sola vez, es uniforme e irregular, como creada a trozos. Una gran torre queda dispuesta delante de la taberna con lo que se puede apreciar una sala desde donde se “pilota” al enorme Zaratan que hace de vehículo para la taberna.

La taberna tiene varias plantas. La principal es la propia taberna en sí, lugar para tomar algo, alimentarse o charlar y buscar aventuras. La primera planta son las habitaciones, lugar de descanso para aventurerxs. La segunda planta es una especie de altillo, parece que es de acceso exclusivo de la gente que lleva la taberna, seguramente sean sus aposentos.

### ¿CÓMO CAMBIA DE LUGAR?

**La veloz** guarda un secreto que no es revelado a nadie que no sea de su confianza.

¡La taberna entera está construida sobre el caparazón de un zaratan! Algo que ya sabíais si estáis leyendo este documento, pero no tiene por qué ser de conocimiento para la gente que juegue vuestras aventuras.

Esta descomunal criatura carga con la taberna en su espalda llevándola por todo el mundo, cuando encuentran un lugar adecuado, la criatura, se entierra en el suelo dejando únicamente visible la taberna y ocultando así su monstruosa apariencia, su caparazón

que antaño era claramente visible a día de hoy está cubierto de tierra y vegetación por lo que parece una especie de montículo de tierra cuando está enterrado.

Normalmente estas criaturas se desplazan a una velocidad de desplazamiento de 40 pies y sería normal pensar que al cargar con una taberna entera sobre su espalda esta se vería gravemente reducida pero no es el caso, en el interior del estómago de la criatura hay un orbe mágico que le proporciona la habilidad de ingravidez y que puede activar y desactivar a placer y que le permite desplazarse largas distancias como si no pesara nada incluso le permite ascender montañas como si de una cabra montesa se tratase.

## TABERNA LA VELOZ

*Estructura mágica y bestia gigante.*

**Armadura** 11 25CA (Armadura natural)

**Puntos de golpe** 1000

**Velocidad** 40 pies

**Velocidad ingravidez** 60 pies

**Velocidad ingravidez + velas** 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30(+10)	10(+0)	30(+10)	2 (-4)	21(+5)	18(+4)

**Desplegar velas.** Desde la torre de mando pueden desplegarse unas velas para potenciar de esta manera la ingravidez mágica de la que dispone el zaratan.

**Inmunidades:** Agotamiento, Parálisis, Petrificación, Envenenamiento y Aturdimiento

### ACCIONES

**Levitar.** Cuando se le ordena, el zaratan mágicamente levita para avanzar más rápido.

**Enterrarse.** Al establecer una zona como punto de parada, usará el zaratan empezará a enterrarse hasta solo dejar al descubierto su caparazón.

**Evadir.** Con un estruendo y un temblor de tierra, activa el orbe de ingravidez lo que la hace elevarse del suelo, de los laterales de la torre se despliegan unas velas con forma de abanico que atrapan el viento.

### EN CASO DE SER ATACADA

No puede recibir daño de ningún tipo cuando está enterrada. **La veloz** es un lugar donde reunirse con aventureros, empezar nuevas misiones y escuchar historias, en caso de ser atacada esta simplemente emprende una acción evasiva. Lo mejor es directamente evitar conflictos con ella. Esto no quita que pueda ver altercados dentro, como toda buena taberna que se precie no está absenta de trifulcas en su interior.



# HELGA PLUMA OSCURA

**Cargo:** Propietaria de la taberna

**Raza:** Halfling pies ligeros

**Género:** Femenino

**Edad:** 120 años

**Estatura:** 1 metro

**Equipación:** Túnica negra ligeramente desgastada y un bastón con la forma de un cuervo tallado en la punta con dos gemas purpuras engarzadas en los ojos.

**Físico:** Complexión muy delgada, espalda ligeramente encorvada, de pelo grisáceo, cara muy arrugada, ojos casi tapados por la piel de sus arrugas.

**Detalles:** Desprende un aura mágica muy poderosa y jamás se desprende de su bastón.

## Interpretando a Helga

Muy risueña y habladora, le encanta contar historias y escuchar nuevas, no se deja perturbar fácilmente y suele seguir la corriente a los aventureros con sus bromas.

## LINK HEROFORGE

Ver modelo 3d de Helga [aquí](#).

## TRASFONDO

Una Halfling aventurera de los pies a la cabeza, marchó de la tranquilidad de su hogar para descubrir mundo y vivir todo tipo de aventuras. Desde muy joven Helga ha vivido todo tipo de aventuras, ganando mucha experiencia y sobre todo historias que contar. Tras una de sus primeras aventuras en la que estuvo presa varios días en la mazmorra de un mago, descubrió que el mundo mágico es fascinante y decidió aprender más.

Tras terminar lo que para ella fue, su última aventura, contacto con un viejo amigo con el que vivió algunas aventuras años atrás, un goliath bastante peculiar llamado Grunt.

Este goliath tenía como mascota un zaratan y Helga a sabiendas que el goliath estaba cansado de tantas batallas le propuso empezar una empresa juntos, utilizar un artilugio mágico que Helga había conseguido en sus aventuras y poniendo algo de oro recaudado para material y obras.

Así, Helga y Grunt empezaron las andaduras de la Taberna La Veloz, aunque no iban a estar solos en esta nueva etapa...





# GRUNT EL MARTILLO

**Cargo:** Posadero

**Raza:** Goliat

**Género:** Masculino

**Edad:** 40

**Estatura:** 2,20 metros

**Equipación:** Delantal blanco lleno de manchas, no lleva camisa debajo, pantalón y botas de cuero marrón algo desgastadas.

**Físico:** Complexión muy fuerte, piel violácea, calvo e imberbe, lleva tatuajes típicos de los goliat con rallas por la cabeza, brazos y torso.

**Detalles:** Es quien se encarga de pilotar la tortuga.

## Interpretando a Grunt

Es muy serio, le cuesta entender las bromas, no suele enfadarse y vez de eso tiende a ignorarte. No tiene pinta de ser el más avispado de su grupo, pero no hay que prejuzgar a un goliat de 2 metros.

## LINK HEROFORGE

Ver modelo 3d de Grunt [aquí](#).

## TRASFONDO

Grunt tiene la típica historia de un goliat guerrero. Grunt conoce a su espada, Grunt se enamora de su espada, Grunt ama machacar cosas con su espada...

Grunt siempre ha sido un goliat muy noble al que no le gustaba que nadie de su alrededor sufriera, siempre ha intentado ayudar a los demás y se lo tomaba muy a pecho, por eso siempre en todas sus aventuras, estaba muy concentrado en el objetivo y como conseguirlo (aunque normalmente con Grunt siempre era a golpe de espada), por eso siempre se le ha visto como un héroe bastante serio.

En una de sus aventuras, liberó a un Zaratan del cautiverio al que lo sometía un poderoso mago y desde entonces el zaratan le esta eternamente agradecido y le sigue allá donde va, se podría decir que Grunt consiguió que un zaratan fuese su mascota.

Siguió viviendo aventuras, en algunas coincidió en el grupo con Helga con la que finalmente haría muy buenas migas y acabarían trabajando juntos para montar una taberna de aventuras.





# DRAKA MANO FIRME

**Cargo:** Camarera

**Raza:** Orco

**Género:** Femenino

**Edad:** 35

**Estatura:** 2 metros

**Equipación:** Viste típicas ropas de posadera o camarera, en perfecto estado, corset oscuro y falda ancha.

**Físico:** Complexión fuerte, piel verdosa, y los colmillos tan característicos de los orcos en perfecto estado. Va impoluta.

**Detalles:** Le gusta que todo esté ordenado y en su sitio, le da toc ver algo fuera de lugar, y no queremos ver Draka con un ataque de toc, no queremos...

## Interpretando a Draka

Es simpática y le gusta escuchar una buena historia que pueda contarle algún cliente de la taberna, es curiosa con los detalles, y por eso es también bastante meticulosa y ordenada.

## LINK HEROFORGE

Ver modelo 3d de Draka [aquí](#).

## TRASFONDO

Draka en sus años mozos, era una rastreadora de élite. No había nadie mejor que ella en su región para explorar el camino en las misiones, por eso estaba muy demandada a la hora de formar grupos de aventura. Muy buena con el arco, desde pequeña demostró tener una visión extraordinaria para su raza que la hizo destacar por encima del resto.

Draka no coincidió con nadie de La Taberna en sus años de aventurera, pero al decidir finalizar su “carrera” se enteró de un rumor sobre la construcción de una taberna a lomos de un zaratan y atrevida como fue siempre, indagó hasta plantarse delante de Helga y Grunt para ofrecerse a llevar el servicio de la taberna, pues quería encaminar su vida en otra dirección y una taberna que se mueve? no había plan mejor.

Lo que no sabía Draka es que Helga sí sabía de su existencia. Había escuchado historias sobre la intrépida exploradora con una visión sobrenatural y Helga no dudó ni un segundo en aceptar su propuesta.





## "SPICEY" OZZER

**Cargo:** Cocinero  
**Raza:** Tiedfling  
**Género:** Masculino  
**Edad:** 45  
**Estatura:** 1,80 metros  
**Equipación:** Delantal de cocina, camisa, pantalón y botas  
**Físico:** Complexión fuerte, piel rojiza oscura, pelo medio largo recogido, lleva algún tatuajes y piercings.  
**Detalles:** Es quien se encarga de pilotar la tortuga.

### Interpretando a Ozzer

Es un tipo simpático, pero con mal carácter, siempre anda quejándose de que le faltan ingredientes, de que la gente pide pucho, etc... Un cascarrabias entrañable.

### LINK HEROFORGE

Ver modelo 3d de Ozzer [aquí](#).

## TRASFONDO

En sus inicios Ozzer era un reputado Bardo, pero no por sus canciones. Su reputación o más bien su mala reputación se debía a su mal carácter a la hora de escuchar críticas. taberna en la que tocaba, taberna en la que acababa a golpes con algún cliente.

Sus aventuras le llevaron vivir aventuras en altamar, donde hacía las veces de bardo y de ayudante de cocina. Allí descubrió su pasión por el arte de elaborar platos, aunque había un problema... Si un plato no gustaba, Ozzer no se lo tomaba demasiado bien.

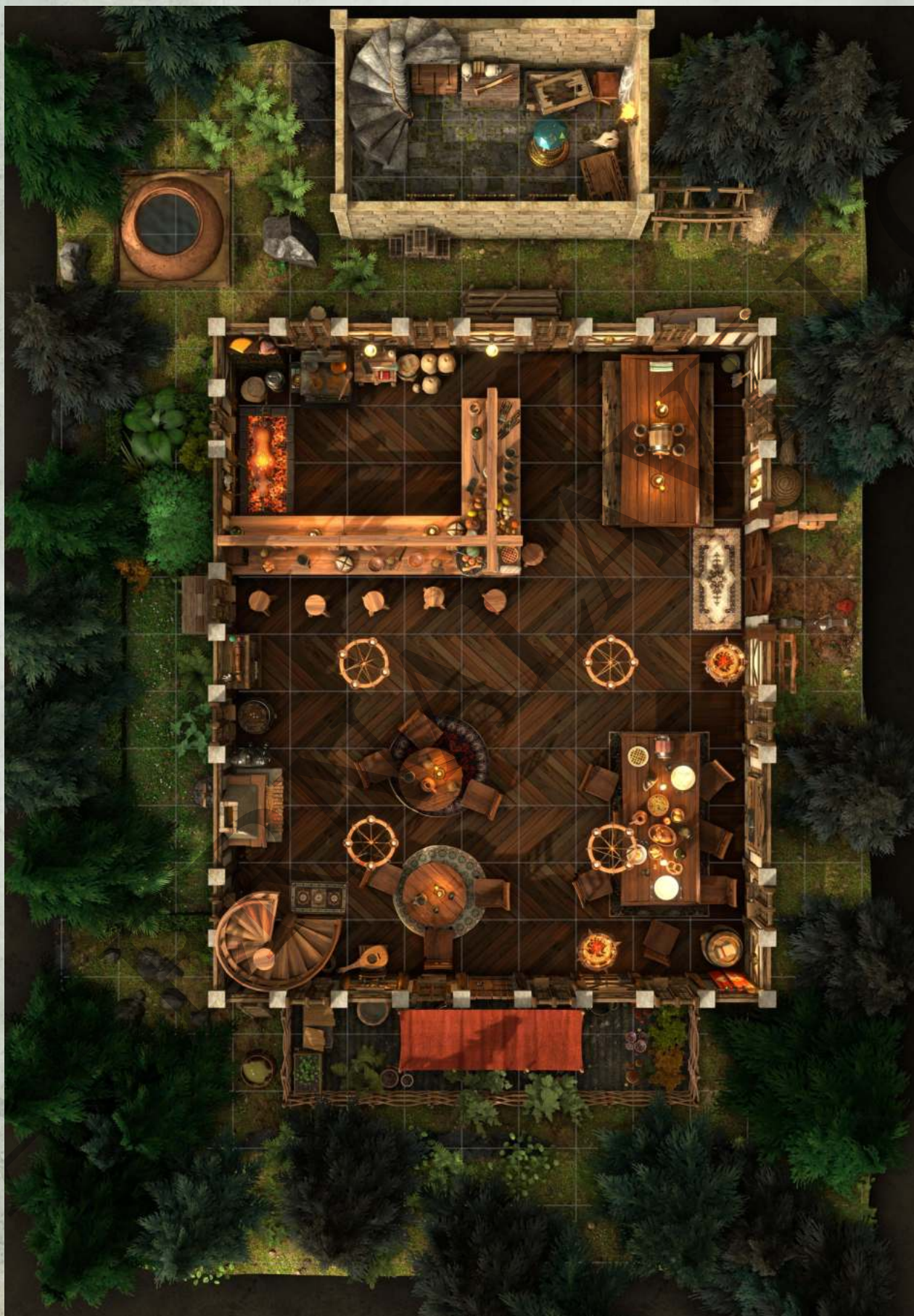
Este tiedfling de buen corazón, pero mal carácter recorrió mundo cantando y cocinando a partes iguales, hasta que decidió que tal vez la cocina se le diese mejor pues tenía menos conflictos con la gente.

En una de sus últimas aventuras, antes de decidir retirarse y dedicar todo su tiempo a la cocina, Ozzer coincidió con Helga en una misión en la que se buscaba un extraño artefacto mágico, esa fue la última vez que Ozzer trabajó como Bardo y al acabar esa aventura, colgó su Laúd. : Un año después de esa aventura, mientras Ozzer estaba probando recetas nuevas en su hogar, un temblor fuere irrumpió su tranquilidad, y al salir a comprobar que pasaba, se topó con un goliath, un zaratan y la anciana Helga, que venían a proponerle una última aventura muy distinta a las vividas en el pasado.





# MAPA TABERNA PLANTA BAJA



Puedes descargar los ficheros en buena calidad y para VTT desde nuestra web entrando [aquí](#).



# MAPA TABERNA PRIMERA PLANTA



Puedes descargar los ficheros en buena calidad y para VTT desde nuestra web entrando [aquí](#).