

5

# HASTA LA ÚLTIMA GOTA

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

TABERNA  
-LA VELOZ-

## RESUMEN

Aprovechando un momento de inactividad por parte del grupo de aventureros, quizá tras terminar alguna aventura, en algún descanso entre sus misiones, etc. El grupo topará (a elección del DM) con **La Veloz**, al entrar en la taberna no tardaran en percatarse de que están teniendo problemas con el suministro de cerveza e hidromiel, **Helga** ofrecerá bebida gratis de por vida a aquellos que le ayuden con este problema.

## GANCHOS PARA LA AVENTURA

La taberna **La Veloz** siempre se presenta cerca de los jugadores en busca de aventuras, esta puede aparecer a las afueras de alguna ciudad/aldea, en medio de un bosque, al lado de un camino... Lo importante es que llame la atención de los jugadores para invitarles a entrar, puede aparecer incluso en algún camino que los jugadores conozcan y estén transitando y sepan perfectamente que esa taberna antes no estaba ahí.

### SIN CERVEZA NO HAY TABERNA (CAP.1)

La historia comienza cuando los jugadores entran a la taberna, los jugadores podrán percatarse de que no hay clientes en su interior, únicamente en la barra se podrán ver a dos personajes hablando entre ellos, uno de ellos será **Grunt** el camarero que se encuentra tras la barra y el otro será **Helga** la propietaria de la taberna.

#### INTERPRETANDO A GRUNT EL MARTILLO

Goliath de mediana edad, bastante alto, es muy serio, le cuesta entender las bromas, no suele enfadarse y en vez de eso tiende a ignorarte antes que provocar un conflicto, no tiene pinta de ser el más listo, pero no hay que prejuzgar a un goliath de 2,20 metros

#### INTERPRETANDO A HELGA PLUMA OSCURA"

Hallan anciana, espalda encorvada, muy risueña y habladora, le encanta contar historias de aventuras y escuchar nuevas, no se deja perturbar fácilmente y suele seguir la corriente a los aventureros con sus bromas.

### POSIBLES PREGUNTAS

¿Por qué no hay nadie en la taberna?

Están teniendo problemas con los suministros de cerveza e hidromiel y la gente está dejando de venir

¿Desde hace cuánto que no tienen suministros?

2 semanas

¿De dónde les traen los suministros?

Desde la fábrica Beerhold

¿Dónde se encuentra la fábrica?

A día y medio de camino, al sureste siguiendo el curso del río.

Al acercarse los jugadores, **Helga** les dará la bienvenida a **La Veloz** y les ofrecerá un asiento y algo de comer, pero les advertirá de que si quieren algo de beber únicamente podrán tomar agua o una copa de hidromiel por cabeza pues llevan dos semanas sin recibir suministros de la fábrica por motivos desconocidos.

Si los jugadores sienten curiosidad por esto, **Helga** les contará que tienen un contrato de abastecimiento con la fábrica Beerhold y que hace dos semanas dejaron de recibir barriles de cerveza e hidromiel, a causa de esto ya se han quedado sin cerveza y apenas les queda una botella de hidromiel, han tenido que limitar las consumiciones a una copa por persona y la gente ha dejado de venir a la taberna por eso.

Para atraer aún más la atención de los jugadores, **Helga** les dirá que están ofreciendo bebida gratuita de por vida en la taberna a quien les ayude a solucionar este problema. (**La recompensa puede variar a elección del DM**)

### SED DE AVENTURA (CAP.2)

Una vez el grupo acepte ayudar a **La Veloz** con el problema de los suministros, **Helga** les indicará que la **fábrica Beerhold** se encuentra junto al curso de un río a un día y medio de camino al sureste de aquí. También les advertirá de que el viejo **Beerhold** está un poco chalado y se pasa el día bebiendo, quien realmente se encarga de mantener el orden allí es su encargada, **Beernadette**.

Cuando lleguen a la fábrica lo que podrán ver es un gran edificio de ladrillo rojo, múltiples chimeneas humeantes, una noria que gira por la fuerza del agua que mueve el río y unas grandes puertas correderas de madera de color verde que se encuentran abiertas completamente dejando ver el interior de la fábrica, dentro se puede observar que hay movimiento, gente rodando barriles de aquí para allá, transportando sacos de un lugar a otro. Toda la gente que trabaja en la fábrica va vestida de la misma forma, camisa blanca y pantalones verdes bombachos.

Si deciden preguntarle a alguno de los empleados por la falta de suministro todos responderán que están demasiado ocupados y que le pregunten a la encargada que se encontrará justo en el centro de la fábrica dando órdenes a los trabajadores que van pasando.

#### INTERPRETANDO A BEERNADETTE

Se trata de una humana joven, Gruñona, mandona, muy centrada en su trabajo, pero de buen corazón, quiere que todo salga a la perfección, pero nunca interpondría el trabajo al bienestar de sus trabajadores.

**Beernadette** sabe que están teniendo un problema con las entregas porque una bestia enorme viene por las noches y les roba la mercancía. Como el único que se encuentra en la fábrica por las noches es el viejo **Beerhold** él es el único que la ha visto y que sabe dónde encontrarla.

**Beerhold** se encuentra en su despacho situado en una sala elevada de la fábrica a la que se puede acceder subiendo unas escaleras.

## LA POCIÓN DESINCAPACITADORA (CAP.3)

**Beernadette** acompañara a los jugadores hasta el despacho, al entrar lo que podrán ver una especie de laboratorio de alquimia completamente caótico, trastos tirados por el suelo, sacos de ingredientes abiertos por todas partes, papeles esparcidos por la sala y justo en el centro estará el viejo **Beerhold** completamente inconsciente en el suelo.

Se trata de un beerholder, una enorme masa de carne esférica de color marrón, con 4 tentáculos que terminan en ojos, una gran boca y un enorme ojo central, con cada tentáculo está sujetando una jarra vacía y lleva un sombrero verde puesto.

Para nada sorprendida, la gerente les dirá que no se preocupen, es bastante habitual en el acabar inconsciente por la bebida por que se pasa el día experimentando y probando nuevas bebidas alcohólicas, lo único que tienen que hacer para despertarlo es darle una bebida especial que el prepara con 3 ingredientes secretos, en ese momento todos deberán hacer una tirada de investigación CD 10 para encontrar la bebida, si la superan podrán ver que la jarra que contenía la bebida está rota en el suelo. Si alguno de los jugadores decide oler la bebida derramada, podrá averiguar que tiene cierto olor a café y si la prueban notaran que tiene un regusto dulce.

Tanto si la encuentran como si no, el resultado será el mismo, van a tener que elaborar ellos mismos la mezcla. **Beernadette** sabe que el viejo usa una base líquida que se encuentra en un barril concreto del laboratorio y luego le añade 3 ingredientes los cuales desconoce que al ser mezclados sale una bebida de color verde brillante.

### INGREDIENTES DEL LABORATORIO

- Pólvora
- Café
- Azúcar
- Pimienta
- Azufre
- Cebada
- Miel
- Sal
- Jengibre

### MEZCLA CORRECTA: CAFÉ, PÓLVORA Y MIEL.

Podrán realizar tantos intentos como sea necesario, pero, cualquier mezcla con la base líquida que no sea la correcta dará como resultado una reacción química con un efecto aleatorio de la siguiente tabla que se decidirá lanzando un dado **D6**:

#### REACCIONES QUÍMICAS

- 1- Comienzan a salir burbujas de la bebida que explotan liberando un gas que hace reír descontroladamente a quien lo respira y no supere una salvación de constitución CD 13, dura 1 minuto.
- 2- La bebida se solidifica completamente dando como resultado un bloque casi indestructible.
- 3- Se transforma en un ácido corrosivo que comienza a derretir el recipiente.
- 4- Se vuelve de un color verde brillante, pasados 5 segundos, comienza a cambiar de color constantemente hasta que finalmente sale disparada hacia arriba como si fuera un geiser.
- 5- Se transforma en un pequeño cubo gelatinoso rojo, si lo tocan recibirán 1d4 puntos de daño de ácido y 1d4 puntos de sanación.
- 6- Burbujea un poco y comienza a liberar un olor hediondo.

Cada vez que introduzcan un ingrediente correcto la bebida se volverá de un tono más verdoso para indicarles que van por el camino correcto.

Una vez consigan elaborar la bebida correctamente, podrán despertar al viejo **Beerhold**

#### INTERPRETANDO A BEERHOLD

Se pasa el día borracho, está bastante chalado, carece de sentido común, le cuesta un poco articular las palabras y tiene hipo constantemente.

Al despertar finalmente podrán hablar con él, les podrá contar que ha visto como una criatura con aspecto de gorila gigante con cuatro brazos ha estado viniendo algunas noches y llevándose los barriles que estaban listos para ser enviados a sus clientes, una noche se enfrentó a la criatura y la siguió hasta su guarida que se encuentra al noreste en lo alto de una montaña río arriba, pero estaba demasiado malherido para seguir luchando así que tuvo que huir, también intentaron envenenarlo pero tiene un olfato muy agudo y se dio cuenta. Por culpa de este monstruo no están llegando a cumplir con toda la demanda y solo consiguen enviar unos pocos barriles al día.

## PARTY VS KONG (CAP.4)

Llegado este punto los jugadores podrán dirigirse a la guarida del gorila, desde la fábrica apenas se tarda una hora caminando en llegar hasta el pie de la montaña en la que se encuentra su cueva, cuando lleguen lo que podrán ver es una montaña y un camino que sube hasta casi mitad de esta, el camino está formado por varias cuestas con bastante inclinación que dificultan el paso convirtiéndose así en **terreno difícil** que además forman una especie de zigzag hasta la entrada de la cueva. (Consultar mapa de la página 4)

En el momento en el que comiencen a ascender escucharán el rugido del gorila y este lanzará un barril desde lo alto a los jugadores, el barril tiene un área de 10 pies de impacto así que todos lo que se encuentren dentro del área deberán realizar una salvación de destreza CD 13 para esquivar un barril que está a punto de caer sobre ellos, si la superan no recibirán daño, de lo contrario recibirán 5 puntos de daño contundente y comenzará el combate.

Tras el primer lanzamiento el gorila se ocultará del ángulo de visión de los jugadores aprovechando la inclinación del terreno y comenzará a lanzar barriles que irán descendiendo poco a poco siguiendo el zigzag de la subida.

Al tratarse de terreno difícil podrán desplazarse la mitad de su movimiento, es decir, si su movimiento máximo es de 30 pies podrán moverse 15, si deciden utilizar todo su turno en moverse duplicarán su movimiento hasta 30.

En cada tramo de la subida los jugadores deberán realizar tiradas de salvación de destreza CD 13 para esquivar los barriles o recibirán daño y serán derribados si no superan una salvación de fuerza CD 13.

Se recomienda que en cada tramo de la subida tengan que esquivar como máximo 2 barriles para no hacer esta parte demasiado difícil ni repetitiva para los jugadores.

### ESTADÍSTICAS DE LOS BARRILES

tramo	tamaño	daño
1	5ft	5
2	8ft	8
3	10ft	10
4	15ft	15

Como sugerencia en el último tramo podrán ver al fondo la entrada de la cueva y delante de esta al gorila sujetando el gigantesco barril que tras esbozar una sonrisa dejara caer hacia los jugadores y se preparará para el inminente combate.

### EL GORILA

No se trata de un simple gorila como los que estamos acostumbrados a ver, se trata ni más ni menos que de un Girallon, un enorme gorila de pelaje blanco con cuatro brazos y garras afiladas como cuchillos.

Este espécimen en particular ha desarrollado algún tipo de adicción a las bebidas alcohólicas lo que le hace estar en un estado de agresividad constante y supone una gran amenaza para todo aquel que ose enfrentarla.

## HASTA LA ÚLTIMA GOTA (CAP.5 FINAL)

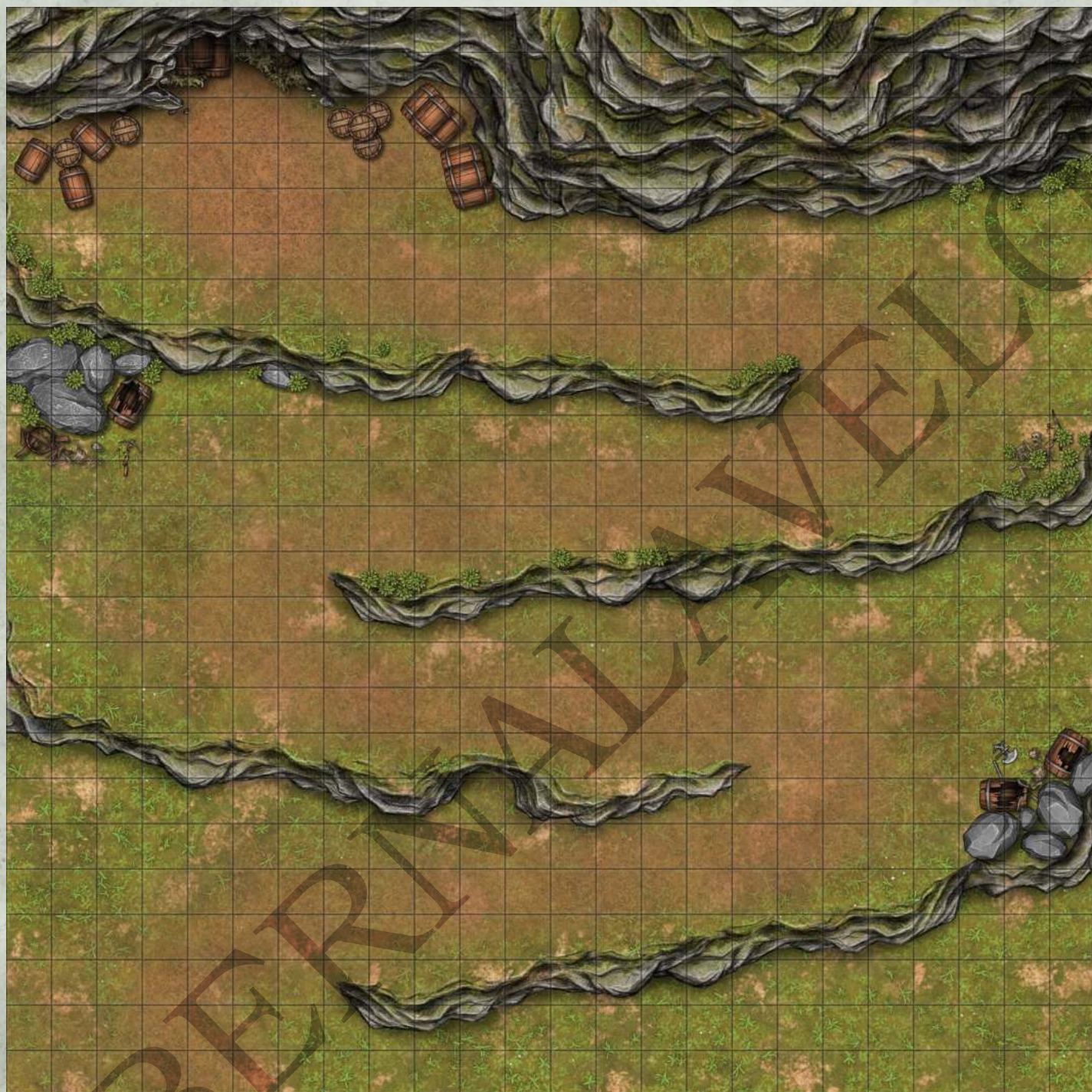
Una vez finalizado el combate, los jugadores podrán acceder al interior de la cueva donde encontrarán una gran cantidad de barriles robados (20 barriles), todos tienen el sello de **Beerhold** y la mitad parecen estar vacíos, a parte también podrán ver una especie de camastro hecho con paja, ramas y palos, una gran cantidad de excrementos y algún que otro esqueleto tanto de alimañas como de humanoides.

Concretamente uno de los esqueletos parece pertenecer a un pequeño gnomo que tenía un sombrero rojo y en su calavera todavía se mantiene pegado un frondoso bigote.

Este esqueleto es perfecto para esconder algún objeto maravilloso como recompensa para los jugadores a discreción del DM o simplemente como una referencia más.

Si deciden volver a la fábrica para anunciar su victoria tanto **Beerhold** como **Beernadette** saldrán para agradecerles su ayuda y les ofrecerán un carro cargado de suministros para la taberna totalmente gratis.

Una vez en la taberna de la misma manera serán recibidos por **Helga** quien propondrá montar una fiesta en honor a los héroes que recuperaron la bebida.



## EL GORILA GIGANTE

Monstruosidad grande, No alineado

Categoría Monstruo

Clase de armadura 13 (Armadura natural)

Puntos de golpe 60 (7d10+21)

Velocidad 40ft, 40ft trepando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos visión en la oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 13

Valor de desafío 4 (1100 XP)

### RASGOS

\*\*\*Agresivo. \*\*\* Como acción adicional, puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

**Olfato agudo.** Tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** Realiza hasta 5 ataques; uno de mordisco y cuatro con sus garras

**Mordisco.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

**Garras.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

## EL VIEJO BEERHOLD

Monstruosidad grande, caótico neutral

Clase de armadura 14 (Armadura natural)

Puntos de golpe 70 (17d8)

Velocidad 20ft(Levitando).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)

Triadas de salvación CON +7, CAR +5

Resistencias al daño Veneno

Inmunidades de estado Envenenado, asustado, sentido común.

Sentidos visión en la oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 11

Idiomas Común

Valor de desafío 3 (700 XP)

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+1) puntos de daño perforante + 1d4 daño de veneno por alcohol.

**Rayo ocular** Beerhold realiza dos de los siguientes rayos oculares a una o dos criaturas que apenas pueda ver a 90 ft, solamente puede utilizar cada rayo una vez por turno.

1.Rayo de confusión: Ves el mundo a través de los ojos de un borracho, el objetivo deberá superar una salvación de sabiduría CD 13 o no podrá realizar reacciones hasta el final de su próximo turno, además en su turno el objetivo no podrá moverse y sus ataques irán dirigidos a un objetivo aleatorio incluidos sus aliados.

2.Rayo paralizante: El objetivo deberá superar una salvación de constitución CD 13 o quedará paralizado por un minuto.

3.Rayo nauseabundo: Un rayo de enfermiza energía amarillenta arremete contra una criatura dentro de su alcance. Con un impacto, el objetivo sufre 2d8 puntos de daño por envenenamiento etílico y debe realizar una salvación de constitución CD 13 o quedara envenenado hasta su siguiente turno.

4.Rayo debilitador: Un rayo negro de energía debilitante surge de uno de sus ojos hacia una criatura que se encuentre dentro de su alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo solo infringe la mitad del daño con ataques de arma que usen fuerza hasta que termine el conjuro (concentración 1 min). Al final de cada uno de los turnos del objetivo este podrá realizar una tirada de salvación de constitución CD 13, si tiene éxito el conjuro termina

## ANEXO

Esta aventura está pensada tanto para nuevos jugadores como para jugadores más veteranos y también para nuevas personas que quieran dirigir partidas, es bastante simple, pero deja algunas puertas abiertas para que la persona que dirija pueda añadir sus propias ideas a la aventura y hacerla más suya.

### EL GORILA

El gorila es una bestia conocida como Girallon, estas criaturas no tienen ningún gusto especial por las bebidas alcohólicas, pero fue la inspiración para crear una aventura ambientada en el mítico juego de 2004 en el que el prota se enfrentaba a un gorila que lanza barriles.

### LAS BATALLAS

La batalla contra el gorila puede adaptarse a un grupo de mayor o menor nivel simplemente aumentando o reduciendo sus puntos de vida y restándole ataques por turno. De igual manera los barriles pueden hacer una cantidad de puntos de daño menor o mayor dependiendo del nivel de los jugadores.

### RECOMPENSAS

Como recompensa se puede añadir cualquier ítem que el gorila pudiera tener en su guarida a la propia elección del DM.

### GANCHO 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, descanso durante 1 noche y un suministro de bebida infinito siempre que estén en la taberna.

## RECOMENDACIÓN

Si pasas por la taberna para comer o cenar, te recomendamos los snacks de tocino acompañados de una buena jarra de hidromiel, están deliciosos! Además, puedes encontrar en nuestra web [la receta](#).

## 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](#).

Muchas gracias por jugar nuestra aventura, esperamos que hayáis disfrutado tanto como nosotros al desarrollarla.

## CRÉDITOS

En esta aventura se ha utilizado [homebrewery](#) para desarrollar el manual y hemos utilizado la plataforma [Inkarnate](#) para diseñar los mapas de la aventura.

