

# La Taberna "Ojos Negros"

Dani

Repaso de un pequeño escenario de RQ ambientado en una conocida película de Quentin Tarantino. Para amantes del veterano juego, y además es fácilmente adaptable a cualquier escenario de espada y brujería.

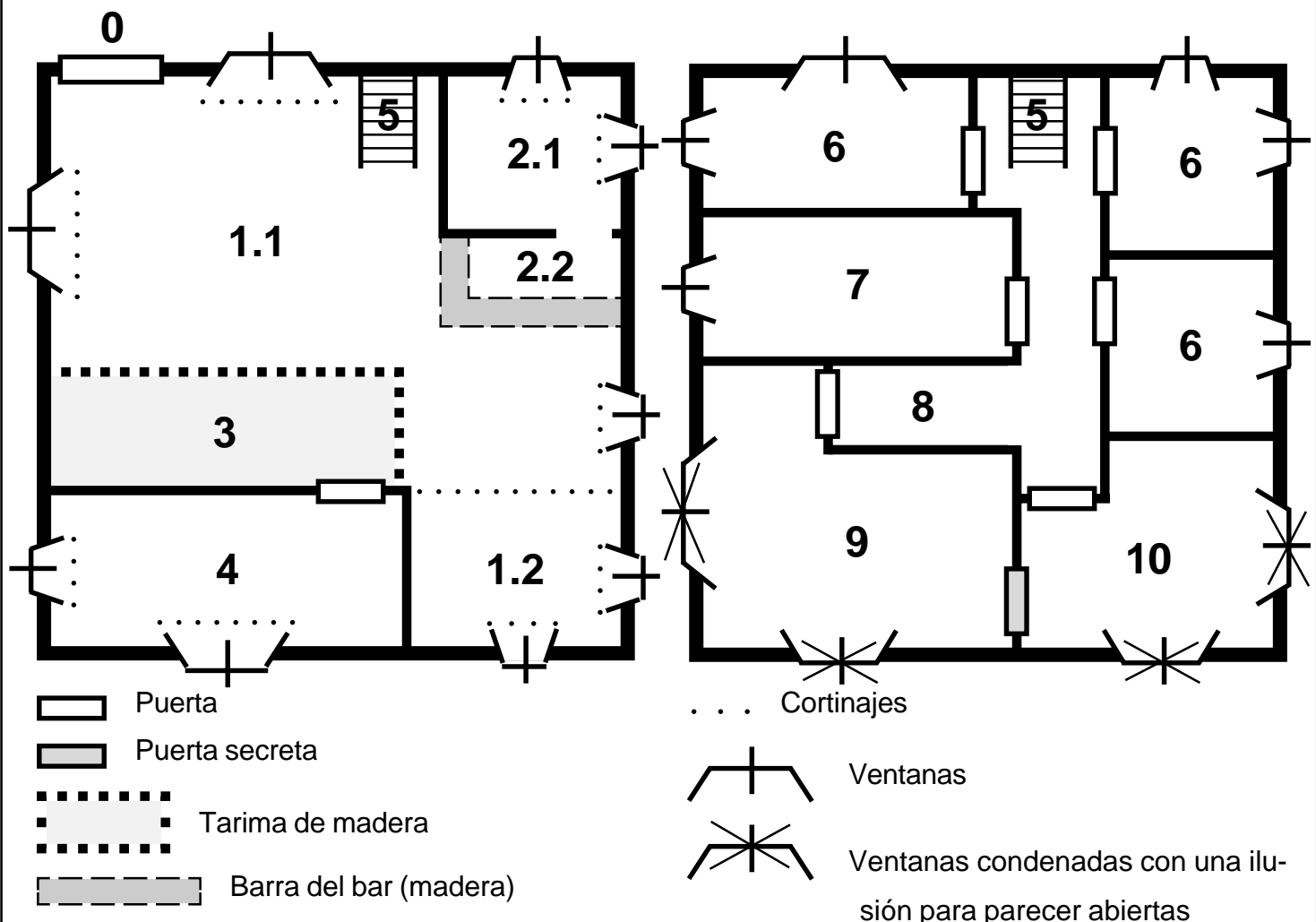
La taberna se encuentra en una de las zonas mas peligrosas de la ciudad, es un edificio solo de 2 plantas hecho de paredes de piedra, aparentemente bastante resistente. En la planta baja tiene 4 ventanas, 2 que dan a la "sala de fiestas", 1 que da a la cocina y la ultima al cuarto donde se cambian las muchachas. Esta última siempre esta tapada (logicamente, hay que cuidarse de miradas indiscretas) y en la planta de arriba hay 6 ventanas, de las cuales 2 están condenadas..

## 0 : Entrada

Cuando comienza a anochecer se coloca un hombre (Brak) bastante ancho de espaldas con cara de pocos amigos y que controla la gente que desea entrar. Para entrar hay que pagar 1/2p, y si se produce alguna bronca dentro del local entonces Brak apalea al que sea y después le echa fuera, pero si son mucha gente le ayudarán el tabernero y su ayudante.

## 1.1 : Salón de la taberna

Hay 5 mesas con banquetas de madera, a las cuales sirve el ayudante del tabernero (Wilt). El ambiente interior es muy diferente de noche que de día, cuando el sol luce las bailarinas limpian mientras el ayudante, el tabernero (Alant) o su mujer (Elmira) sirve las bebidas a los pocos que suelen ir, es muy difícil verlos a



los 3 por la mañana ya que aprovechan para descansar tras una noche de movida tabernera.

## 1.2: Zona reservada

Aquí, los comerciantes del lugar cierran tratos de todo tipo, legales o no. Se alquila por 20p. Tiene una cara mesa de nogal y ocho sillas. El GM puede situar aquí algún gancho para futuras aventuras en forma de comerciante que necesite escolta o algo similar.

### 2.1 : La cocina

La cocina, con la tabernera preparando succulentos platos. Su especialidad es el estofado de carne de buey. Allí duerme el ayudante durante el día.

### 2.2: La barra

Aquí es donde está el tabernero habitualmente. El licor de Grog, fuerte donde los haya, goza de merecida fama.

## 3 : Escenario

Aquí bailan por la noche 4 muchachas haciendo bailes sensuales y la vampiresa también, durante el día si quiere cantar algún bardo solo tiene que pedirlo y subir. Normalmente no habrá ninguna pega, pero si canta mal o simplemente no es bien recibido, bajará de allí en cuestión de segundos de manos del tabernero, o de Brak, si es más peligroso.

Por la noche se turnan las 4 chicas para bailar, y después Tania, la vampiresa (con DES 27) se pone a bailar y a hacer malabares junto a los clientes levantando la libido a más no poder.

Cuando la vampiresa tiene hambre sale a comer antes del espectáculo, e incluso puede encontrar en el grupo algún hombre de su agrado e intentar llevárselo a una habitación para allí capturarlo y meterlo en el armario que posee en su laboratorio (10).

## 4 : Dormitorio de las 4 bailarinas

Hay 4 camas y sus ropas, es una habitación sin muchos lujos donde no hay cosas de importancia, normalmente estan allí durante la tarde durmiendo cogiendo energias para por la noche.

El resto del día y de la noche no están, salvo en contadas ocasiones para cambiarse de ropa entre baile y baile.

## 5 : Escaleras

En el 4o escalon se divisa una pequeña abertura. No hay nada dentro, pero así se hace sospechar a los PJs y te puedes reir un poco con lo que intenten hacer para ver la abertura.

## 6 : Dormitorios para alquilar

Son pequeñas habitaciones con una cama, un mueble donde poner las ropas y una ventana; puertas de TAM 10. El alquiler de una habitación cuesta 3p por noche y se hace siempre por adelantado, al tabernero le da igual si va a ser para toda la noche o solo un rato con compañía, él cobra igual.

## 7 : Dormitorio del tabernero y su esposa

Tiene una cama de matrimonio y un armario con un par de mudas para cada uno. Debajo hay escondido, en una tabla suelta, 1000p y varias joyas, ademas hay una pequeña bañera y la ventana de rigor; puerta TAM 12.

## 8 : Pequeño pasillo

Con 2 guardias (Nel y Bromar). Normalmente se van turnando durante el día, pero por la noche se ponen los 2; puerta TAM 14.

## 9 : Dormitorio de la vampiresa

Hay un ataúd sobre una tarima de madera. Si es de noche se verá un sudario negro, la ventanas de la habitación están condenadas por tablones de madera, y está iluminada por unas pequeñas lámparas de aceite con las que no se ve mucho. Para saber si ella esta en el ataud hay que acercarse hasta él; puerta TAM 14. La puerta secreta al laboratorio se abre simplemente empujándola, y es de madera muy bien disimulada en la pared (Buscar a -10%).

## 10: Laboratorio

Donde la vampiresa hace sus conjuros y rituales; puerta TAM 16. Hay una mesa con 5 pequeñas botellas de cristal vacías y 3 llenas de un líquido azulado (curación 1d6 PD), un trozo de oro (500p), unos viejos pergaminos escritos sueltos que contienen los conjuros de Vuelo e

# Tania

## Características

Fue 22... Con 24... Tam 15... Asp 16...  
Int 18... (libre 10...) Per 17... Des 17...

## Combate

Arma	Ataque	Parada
Garra	90%	65%
Patada	80%	45%
Daga	85%	20%

## Armadura

Ninguna

Incrementar DES, y herramientas para hacer tallas. También hay un armario, que al abrirse deja caer el cadaver de un muchacho de unos 20 años, sujeto por las muñecas al interior del armario. Está seco de sangre y no parece que lleve mucho tiempo allí encerrado. Tiene la señal de colmillos en el cuello y muñecas.

# Ayudante

## Características

Fue 12... Con 11... Tam 14... Asp 12...  
Int 13... (libre —...) Per 12... Des 16...

## Combate

Arma	Ataque	Parada
Palo	40%	50%
Puño	50%	25%
Cuchillo	50%	30%
Patada	50%	25%

## Armadura

Delantal de cuero duro en pecho y abdomen, solamente por delante

## Conjuros

Protección al daño (85%)  
Aumentar daño (70%)  
Incrementar DES (90%)  
Volar (85%)

## Habilidades Mágicas

Intensidad (105%)  
Duración (99%)  
Alcance (95%)

## Objetos

Colgante en forma de corazón con volar - 10 e  
Incrementar DES - 10  
Brazalete con matriz de 20 PM

## Tania

Hace 5 años trabajaba como la prostituta de un local en otra ciudad, pero un día le vino un cliente que queria algo mas que sus servicios, la cogio por el cuello y le chupo su sangre completamente. Pero viendo la belleza de la mujer y sus grandes posibilidades dentro de mundo vampírico decidio darle una nueva vida, realizo el rito y la convirtió en una vampiresa. Desde entonces ella siguio su camino y decidió instalarse en la parte baja de Sakild, montando un garito desde donde podría obtener comida facilmente. De vez en cuando puede haber algun otro vampiro en la ciudad que se pase por su bar. Por supuesto, al anochecer.

Para disimular, hace que le suban la comida a su habitacion para que la gente crea que come allí. En realidad son sus dos ayudantes los que acaban con su comida y la de la vampiresa.

## Ayudante

El ayudante es un chaval joven, de unos 20 años. Si se entabla conversacion con él contará que se escapó de su casa hace un par de meses y desde entonces trabaja allí. No ha tenido problemas con el tabernero ni con nadie, al contrario, cae muy bien a las chicas y de vez

# Brak

## Características

Fue **17** Con **14** Tam **16** Asp **12**

Int **13** (libre **.....**) Per **14** Des **12**

## Combate

Arma	Ataque	Parada
<i>Palo</i>	<b>60%</b>	<b>50%</b>
<i>Puño</i>	<b>60%</b>	<b>35%</b>
<i>Daga</i>	<b>60%</b>	<b>30%</b>
<i>Patada</i>	<b>60%</b>	<b>25%</b>

## Armadura

*Corboulli + lana (4p)*

en cuando intima con alguna de ellas. Si se le pregunta acerca de la vampiresa, dirá que está muy bien (físicamente hablando) y que muchas veces ha intentado ligar con ella sin conseguir resultados. Lo de dormir durante todo el día dice que es logico, que tiene que estar toda la noche bailando y claro, ha de dormir...

### Brak

Si alguien se quiere ganar su confianza tendría que invitarle a alguna cerveza o algun tipo de bebida o comida, él no es tonto y no se deja engañar por la gente que le ofrece bebida si entra sin pagar. Tiene permiso para dejar entrar a los clientes "habituales" por precios más baratos o incluso dejar a alguien fuera, el negocio es el negocio. Si le hacen preguntas acerca de Tania, dirá que no le importa la vida de los demás si él sigue trabajando. Cobra una buena cantidad y no está dispuesto a perder esta oportunidad de ganar dinero fácilmente. Interiormente está escamado de que Tania duerma durante todo el día. Pero ni siquiera se plantea la posibilidad de que ella sea una vampiresa, sino que simplemente dice que para dormir tanto, se conserva muy bien...

## Nel y Bromar

Se encargan de vigilar las habitaciones de Tania. Son sus fieles servidores y no permitirían en ningun caso que nadie visitase los aposentos de Tania sin el consentimiento de ella, al contrario, lucharían hasta la muerte por defenderla porque saben que ella es una vampiresa y los poderes que posee. Si alguien se hace el despistado y se pasa por donde estan ellos, no dirán nada hasta que intente realizar alguna acción extraña o intenten entrar en la habitación o el laboratorio.

### Alant

Es el tipico tabernero por excelencia, rechoncho y bajito, con la barba de varios dias y la nariz colorada, es un cotilla a pesar de su aspecto rudo, cuando alguien le pregunta siempre le respondera (despues de cobrar) con la tipica frase de: "Pues he escuchado por ahí..." o "La gente dice que...". A veces si se actúa bien y con ingenio se le puede sacar información a bajo precio ya q es algo torpe (mentalmente hablando). Acerca de Tania dice

# Nel y Bromar

## Características

Fue **16** Con **14** Tam **16** Asp **12**

Int **13** (libre **.....**) Per **14** Des **14**

## Combate

Arma	Ataque	Parada
<i>Espada bastarda</i>	<b>65%</b>	<b>50%</b>
<i>Puño</i>	<b>60%</b>	<b>35%</b>
<i>Escudo heraldo</i>	<b>35%</b>	<b>65%</b>
<i>Patada</i>	<b>60%</b>	<b>25%</b>
<i>Daga</i>	<b>45%</b>	<b>20%</b>

## Armadura

*Corboulli + lana (4p) + protección*

*al daño 10*

## Conjuros

*Tiene lanzado un Incrementar daño - 8*

*a la espada bastarda*

que tiene un buen revolcón en la cama,aunque el siempre manifiesta que seria incapaz de ser infiel a su querida mujer (y de hecho es fiel, no porque quiera,sino por que no liga con ninguna mujer).Sobre tantas horas de Tania en la cama dice que ha visto subir a jovencitos durante el día y llevarse horas con ella, asi que debe de ser una mujer bastante insaciable.

Elmira

Es una mujer delgada y muy seria, no comenta nada nunca con nadie y no le gusta nunca ver a su marido comentando cosas que a la gente no le importa. Si alguien le gunta responderá un seco "Sí", "No" o un "No sé...". A pesar de ese aspecto le gusta mucho ponerle los cuernos a su marido, lo cual ha hecho gracias a la ayuda de Wilt y a algun que otro forastero. Normalmente esas citas las realiza mientras su marido está pasando la borrachera en la cama, es en esos momentos cuando se le puede sacar información sobre Tania, ella piensa que es una mujer de mala vida igual que las otras mujeres y que esta deseando irse de allí para dejar esa vida atrás. Opina de Tania, su jefa, que es una vaga increíble.

Elmira

Características

Fue **11**    Con **13**    Tam **13**    Asp **13**  
Int **14**    (libre **.....**)    Per **14**    Des **16**

Combate

Arma	Ataque	Parada
<i>Palo</i>	<b>40%</b>	<b>50%</b>
<i>Puño</i>	<b>50%</b>	<b>25%</b>
<i>Cuchillo</i>	<b>50%</b>	<b>30%</b>
<i>Patada</i>	<b>50%</b>	<b>25%</b>

Armadura

*Delantal de cuero duro en pecho y abdomen solamente por delante*

Alant

Características

Fue **14**    Con **13**    Tam **14**    Asp **11**  
Int **10**    (libre **.....**)    Per **12**    Des **13**

Combate

Arma	Ataque	Parada
<i>Palo</i>	<b>60%</b>	<b>50%</b>
<i>Puño</i>	<b>50%</b>	<b>25%</b>
<i>Cuchillo</i>	<b>70%</b>	<b>30%</b>
<i>Patada</i>	<b>50%</b>	<b>25%</b>

Armadura

*Delantal de cuero duro en pecho y abdomen solamente por delante*