

La Mascara Sangrienta



Esta es la aventura para Ravenloft (también para cualquier juego), que me ha dado mas problemas. Los PJs saldrán de Kryn (por lo menos los míos), pero no hace falta que los vuestros hagan lo mismo. No habrá ningún problema de incompatibilidades. Pero vamos a la historia.

Los PJs se encuentran viajando, después de haber terminado su último trabajo. Unas vacaciones, siempre vienen bien y mientras viajan hasta la próxima ciudad, pueden disfrutar de las mismas (las vacaciones).

El dialogo ha de ser entregado a los PJs para que lo interpreten (entrégalo según tu criterio, ya que yo no pongo nombres).

PJ1: *No creéis que hace un día estupendo para viajar. Hace sol, no hay nubes y contra todo pronostico, tampoco hay niebla que nos estropee la mañana.*

PJ3: *Eres muy optimista. Siento contradecirte, pero... que es aquello que viene por allá?*

PJ2: *Joder tío. Eres un gafe de cuidado. Porque no te estas calladito. Ya tenemos niebla. Con lo que odio viajar con niebla.*

PJ4: *Será porque no puedes ver al enemigo. Aunque se podría decir que tiene sus ventajas. Si no los ves y ellos tampoco te ven, no te encontraras con nadie.*

PJ5: *Dejad de murmurar y sacad las capas. De paso, encended alguna antorcha para poder saber donde estamos y no perdernos. Solo nos faltaría eso, después del lío en la ciudad.*

PJ6: *Yo no fui. Aquel tío estaba borracho y me confundió con alguien que le debía dinero.*

PJ2: *Y tu le confundiste con un saco de boxeo. Dejémoslo por hoy. Me duele la cabeza y no quiero oír hablar más del tema. Aun noto el taburete en mi sesera.*

Los PJs entran en la niebla con toda naturalidad. Pero no sospechan que esta niebla no es normal, ya que les llevara al semi plano del terror: Ravenloft. Cuando salen del banco de niebla, ya esta anocheciendo, pero hace apenas unos minutos que habían entrado.

PJ3: *Donde estamos. Esta zona no me suena. Estoy seguro de que no tiene nada que ver con el sitio por el que viajábamos.*

PJ4: *Además. Como es posible que haya anochecido tan pronto.*

PJ1: *Vale. Propongo reunir datos sobre la situación. Iremos a ese pueblo que se ve desde aquí y preguntaremos. A lo mejor alguien puede ayudarnos.*

Se oyen unos sonidos que provienen de un sitio cerca de los PJs, a su espalda, y el PJ1 lo oye. Se gira y ve un par de zombis acercándose, con cara de pocos amigos.

PJ1: *Chicos. A estos de aquí no creo que les podamos preguntar nada. Pero lo mejor que podemos hacer es no perderlos de vista. No creéis.*

PJ3: *Déjate de cuentos. Vamos a darles una paliza y nos vamos al pueblo a descansar.*

Los PJs acaban de entrar en Ravenloft, ya que la niebla no era otra cosa que las brumas del plano del miedo. Se han topado con dos zombis, por casualidad (ver estadísticas de los zombis). Los zombis no llevan nada de valor y cuando acaben con ellos podrán dirigirse al pueblo, a informarse (ya que no saben donde están es lo más lógico).

Zombi

GAC0: 19

Ataques: 1

Pg: 2d8

Daño: 1d8

XP: 65

Inmune a cualquier tipo de hechizo mental.

El pueblo

El pueblo no es muy grande. En él habitan unas 500 personas, que viven en casas de una planta, de aspecto limpio y agradable. En el pueblo hay 1 posada que sirve de alojamiento a los escasos viajeros que pasan por allí. También hay 6 tiendas en las que se pueden comprar artículos diversos (desde armas, pasando por comida y artículos de primera necesidad).

Si se dirigen a la posada y allí piden unas habitaciones, se darán cuenta de que no pasa mucha gente por el pueblo y el posadero les mira extrañado.

Si preguntan sobre el lugar en donde se encuentran, les dirán que están en Kartak, un pueblecito situado en las tierras orientales de Barovia. Si preguntan sobre algo más, nadie sabrá que decirles sobre la nieblas, o sobre lo que les ha podido pasar.

Por la mañana, cuando se encuentre desayunando o antes si no lo hacen. Aparecerá un hombre de aproximadamente 1'60 de altura, complexión robusta y medio calvo. Que se dirigirá hacia donde se encuentren los PJs. Dirá llamarse Cerino y ser un comerciante. Había oído rumores sobre unos extranjeros que llegaron ayer al pueblo y que tenían aspecto de ser aventureros. El quiere contratarlos para que les escolten, a él y los otros comerciantes, a una feria que se celebra en Debaddata, una ciudad situado a 30 Km de allí. Pagará bien a los PJs (8 po por persona + 2 pp al día por persona + los gastos normales de comida y alojamiento). Según él, también quiere sus servicios mientras dure la feria, que serán unos 5 días. Si se lo piden, puede darles hasta la mitad (4 po por persona), por adelantado, pero no más.

La caravana de comerciantes se compone de 6 personas en total: Cerino, Talkis, Jack, Celea, Torkam y Nadisa. Son 6 carretas y los PJs no tendrán ningún problema en situarse en cualquiera de ellas; ya que los comerciantes estarán encantados en que les protejan tan de cerca.

El viaje durará 2 días, ya que los comerciantes se lo tomarán con calma. El segundo día, cuando estén llegando a su destino, se encontrarán con un grupo de Gnolls. Están esperando la caravana escondidos en unos arbustos cerca del camino. Si pasan una tirada de percepción los verán seguro. Es de día y parece que los Gnolls no se habían escondido muy bien. Son 10 en total.

Debaddata

La caravana llegará a la ciudad, justo un día antes de que empiece la fiesta, con el tiempo justo para preparar los tenderetes en el recinto ferial.

La ciudad, no posee muchas comodidades, como podrán comprobar los PJs si se dan una vuelta por ella. Aunque es grande (2500 habitantes aproximadamente), solo existen dos posadas en ella, por lo que los visitantes, en las épocas de ferias, suelen traerse tiendas de campaña para pasar la noche en previsión de que no queden habitaciones libres.

Los PJs no van a tener ningún problema, ya que los comerciantes a los que acompañan habían reservado 5 habitaciones, por lo que los PJs podrán alojarse en la misma posada sin problemas. La posada se llama "Cerveza Negra del Norte" y dispone de lo normal en estos casos: un salón espacioso que sirve para todo, la barra donde se encuentra el posadero y 3 plantas de habitaciones con 4 habitaciones por planta.

Los PJs se alojarán en la 3ª planta y los comerciantes se dividirán entre la 3ª y la 2ª.

El primer día lo pueden aprovechar para lo que quieran hacer, dado que los comerciantes no necesitan que estén con ellos a todas horas, porque su cometido es acompañarles y protegerles durante el viaje. Los comerciantes estarán atareados montando sus tenderetes en el recinto donde se celebra la feria, que son las afueras de la ciudad.

El primer día en Debaddata, transcurrirá con total normalidad, sin ningún sobresalto para los PJs, que no saben los que les espera.

El primer día de la feria

Los comerciantes pedirá a los PJs que estén en la feria, para prevenir posibles ataques a sus personas (robos, agresiones y demás), aunque no sea algo normal, dado que la ciudad dispone de Policía. Pero es mejor prevenir que curar, según dicen ellos.

Cerca del mediodía, el tenderete de Jack, recibirá una visita indeseable e inesperada. Dos individuos vestidos con armadura de cuero y capas negras con capucha, se presentaran en el tenderete e iniciaran una conversación poco amistosa con Jack.

Si los PJs se encuentran cerca en esos momentos, podrán llegar a oír algo sobre la conversación. Parece ser que los individuos intentan cobrar una cantidad de dinero a Jack, para protegerle de posibles daños en su tenderete (lógicamente provocados por ellos).

Tanto si intervienen los PJs como si no, los dos individuos se irán del tenderete, después de romper un par de jarrones de cerámica que Jack tenía sobre el mostrador. Si le preguntan a Jack sobre los desconocidos, les dirá que no sabe quienes son y que no piensa pagarles nada.

A media tarde, se producirá un incidente que seguro llamará la atención de los PJs. Parece ser que unos cuantos comerciantes están teniendo una discusión muy acalorada en la zona donde están los tenderetes de licores y comida. Celea y Nadisa, están discutiendo con cuatro comerciantes más sobre la dudosa calidad de sus productos. Cuando los PJs se presenten en la zona, la discusión esta empezando a llegar a las manos (es decir, se están pegando). Por suerte la Policía interviene en el asunto, dispersando a los implicados e impidiendo que la cosa llegue a mayores.

Si hablan con las chicas, les dirán que la discusión empezó cuando uno de ellos, dijo que los licores que vendía Nadisa, no eran más que bazofia para cerdos. A lo que ella respondió, que los suyos no eran más que agua de lluvia, mezclada con barro y mierda.

Después de eso, la cosa empezó a caldearse hasta llegar a la conclusión en la que apareció la Policía de la ciudad y disperso al grupo.

El resto del día transcurrirá sin incidentes hasta la noche. Cuando los PJs se dispongan a ir a dormir (los que lo hagan), podrán oír (tirada de percepción) golpes procedentes de una habitación cercana a la suya. Poco después, oirán una puerta que se cierra de golpe y pasos rápidos que bajan por la escaleras. Si no han oído nada de eso, seguro que oirán el grito de una sirvienta que proviene del pasillo. Si han salido cuando oyeron los pasos, podrán ver como la puerta de la habitación de Jack se abre poco a poco y verán salir a Jack (si se puede decir salir a arrastrarse como un gusano), de la habitación. Totalmente cubierto de sangre (es un decir), agonizando debido a un tajo en el cuello y varias heridas más que decoran su cuerpo semi desnudo. Al mismo tiempo, pasará una sirvienta por el pasillo, que se pondrá a gritar como una posesa, al ver a Jack en el suelo.

Si salen cuando oigan gritar a la sirvienta, verán a Jack en el pasillo, de la misma forma que he descrito en el párrafo anterior, pero no lo verán salir (han sido lentos).

La policía no tardará mucho en llegar a la escena del crimen. Pero antes de que lleguen, Jack, tendrá tiempo de decir a los PJs lo siguiente: "Su rostro, cof... cof... era el rostro de un demonio. Sus ojos eran mares de sangre. Como ha podido..... hacerme cof...". Tose sangre debido a la herida en el cuello, y muere después de haber hablado.

Los PJs pueden empezar a investigar por donde quieran, pero hagan lo que hagan, no encontraran ninguna pista en el lugar del crimen. Solo la sirvienta llego a ver al presunto asesino, con el que tropezó cuando subía a echar un vistazo por los pasillo para ver si alguien necesitaba algo. Dice que la persona con la que tropezó, vestía totalmente de negro y llevaba una mascara, pero que no recuerda nada más. Los policías, si se les pregunta, les dirán que ese tipo de incidentes no han pasado nunca en la ciudad.

Los Comerciantes no han recibido ningún tipo de amenaza ni nada por el estilo: Pero en realidad si que tienen sospechosos. Puede que recuerden todo lo que paso en la feria, con los matones y los demás incidentes.

Pueden empezar por los dos individuos que estaban extorsionando a Jack. Si los buscan, no les será muy difícil encontrarlos. Están bebiendo en la otra posada (El cerdo cachondo). No querrán saber nada de los PJs, ni accederán a contestar sus preguntas. Si los PJs insisten, las cosas pueden ponerse muy feas (pasaran a mayores). Aquí abajo están sus estadísticas:

Si acaban con ellos, pero no los matan (pueden tener problemas con la policía si lo hacen), les dirán que ellos no tienen nada que ver con eso, que ellos solo se dedican a la extorsión pero que nunca han matada a nadie por ello.

Si por una de aquellas casualidades, que suelen pasar en la vida, se les ocurre ir a interrogar a los comerciantes que tuvieron la pelea ayer por la tarde, estos no dudaran en decirles de todo (nada fino, por ejemplo: Estáis locos. Soy un hombre honrado, que me gano la vida vendiendo artículos de (lo que sea), y no os consiento que me insultes de esta manera. Si nos os vais ahora mismo, llamare a la policía).

Cuando el día termine, estarán tan perdidos (o más), que cuando empezaron sus pesquisas. Así que lo mejor que pueden hacer, es dejar la investigación a la policía e irse a dormir. Pueden montar guardia en la posada si quieren, pero lo que tenga que pasar no pasará hasta que no estén todos en sus camas (insiste en que tienen que dormir o tendrán penalizaciones por dormir poco).

El segundo día de la feria

Esa noche, cuando los PJs estén dormidos o en su defecto en sus habitaciones (y si no puede ser, cuando la mayor parte de ellos cumplan esos requisitos), oirán un grito (tirada de percepción) que viene de la 3ª planta (la sirvienta que había gritado el día anterior). Cuando lleguen a la 3ª planta verán como una persona vestida de negro, con capa negra y capucha, que lleva una mascara, salta por la ventana a la calle. Como no creo que intenten emularle, tendrán que salir por la puerta de la posada para poder perseguirle. Cuando lleguen allí, encontraran rastros (percepción) y podrán seguirlos. Estos les llevaran hasta un callejón sin salida, donde desaparecen las pisadas.

Todos los que miran por la ventana o hacia la ventana (desde el exterior, se entiende), verán que cuelga una cuerda (bastante tensada por cierto) y de la cuerda cuelga el cadáver de la sirvienta. Le ha rajado el cuello y amputado las dos manos; además de eso, los intestinos le cuelgan de forma grotesca. Esto provoca una tirada de miedo, que en caso de superarse no pasará nada.

El tercer día de la feria

El tercer día transcurrirá sin problemas, pero eres libre para añadir todo lo que quieras en este intervalo de tiempo. El cuarto día pasara también sin pena ni gloria por la vida de los PJs. Pueden aprovechar este tiempo para investigar por su cuenta, dado que la policía no tiene ninguna pista y ellas por ahora no han conseguido nada de provecho.

El último día de la feria

Cuando los PJs hayan vuelto a media tarde a la posada, para comer, empezara el ultimo asalto del asesino misterioso.

Cuando estén en la sala principal de la posada, donde se encuentra la barra y las mesas. Veran (tirada de percepción) como el individuo vestido de negro entra por la ventana (rompiendola) y después de dar una voltereta que le situara sobre una mesa, le corta el cuello de una tajo a Talkis y Nadisa, que estaban comiendo en esos momentos en el comedor cerca de esa ventana.

Después de eso, mirará con ferocidad a los PJs (tirada de miedo). La mascara es como la cara de una diablo, los ojos son rojos debido a que están llenos de sangre que de vez en cuando goteo por las mejillas al suelo. También podrán ver como la sangre que mana de los cuellos de sus víctimas es absorbida por la boca de la mascara (muy rápidamente).

Transcurrirán unos segundos antes de que el asesino se decida a atacarles (si no lo ha hecho ellos antes). Sus datos son estos:

Celea

Guerrero nivel 3

Gac0 17

PG: 40 (mas los que pueda absorber de los PJs cuando los hiera)

XP: 600

Lleva dos espadas cortas con las que puede realizar un ataque doble (uno con cada espada). Las espadas cortas son +1 mágicas.

La mascara le hace inmune a los hechizos mentales e ilusiones.

* La mascara esta maldita. Por cada día que alguien la lleves puesta, se debe tirar 1d20. Si se saca un resultado igual o menor a la inteligencia del usuario, no pasara nada. Si no se pasa la tirada, el usuario empezará a tener lapsus de memoria durante los cuales puede cometer

crímenes atroces. Un demonio en el interior de la mascara le controlara durante esos momentos de lapsus mental.

La mascara le permite absorber los Puntos de golpe causados a sus enemigos y retenerlos durante 24 horas como si fueran propios. También le protege contra ataque mentales e ilusiones.

Si le matan, la mascara caerá al suelo, mostrando la cara de la persona que la llevaba. Si alguien la recoge, ya puede prepararse para lo que venga. Si algún PJ puede analizar la mascara de alguna forma, sabrá que esta maldita. Pueden venderla por un buen precio a algún coleccionista o quedársela ellos mismos.

Después de todo lo que paso en la ciudad los comerciantes restantes (solo dos, me temo), quieren volver a su pueblo. Pagaran a los PJs lo acordado por la protección. Durante el viaje no habrá ningún tipo de incidente y los PJs podrán disfrutar de su dinero cuando lleguen al pueblo.

Por ahora no tienen ninguna pista de cómo volver a su mundo. Puede que en la próxima aventura averigüen algo mas sobre el sitio en donde se encuentran ahora (si tienen interés). Pero eso es otra historia.