

El retorno de los Valantina

Autor: Hal-Halir (cabmasal@hotmail.com)

Maquetación y revisión: Igest
(igest@hotmail.com)

Introducción

Esta aventura está pensada para un grupo de aventureros con unos 300-400 Pes, aunque siempre se puede adaptar...

Esta aventura está escrita para ser leída por directores de juego exclusivamente, si eres jugador y te gusta que las aventuras salgan bien, no lo leas o perderá toda la magia.

Es imprescindible que el grupo se mostrara hostil hacia la banda de cortagargantas "Valantina" en El contrato de Oldenhaller. De no ser así, deberías preparar un encuentro contra otra banda, y si no se da, en Nuln, cambiar toda la aventura a otro lugar.

También es recomendable que el grupo esté formado por un número de jugadores par, y a ser posible que haya como mínimo dos guerreros. Por último, vendría bien que tuvieras un personaje muy poderoso, aliado a tus jugadores, que quisieras eliminar. (Si, ya se que son demasiadas condiciones, pero cuando la hice era únicamente para mi grupo. De todas formas eres libre de adaptarla como quieras). Todo empieza en una pequeña aldea situada al este de Kemperbad, llamada HammerPlain. (Cualquier pueblo exceptuando Nuln servirá). El caso es que los aventureros han llegado al pueblo por cualquier motivo o ya estaban allí.

Sorpresa

Los aventureros llegan fatigados a cualquier taberna y al acercarse a pedir la típica cerveza al posadero (si no éste se acercará a ellos) se enteran de que hay unas personas interesadas en hablar con ellos acerca de un trabajito.

¿Qué más se puede pedir para un aventurero? De todas formas es un poco sospechoso... Lo extraño es que piden que

entren a la habitación donde se alojan, 2 aventureros (si el grupo lo forman 4) 3, (si lo forman 6) y así....

Nota: Como habrás averiguado, la intención es separar al grupo, y a ser posible que haya un guerrero en cada lado.

Puede que los aventureros se nieguen a entrar separados, ya que la trampa se huele a distancia, pero de lo contrario el posadero les impedirá el paso. (Ha recibido una buena cantidad de dinero para ello).

Cuando los aventureros entren, pueden pasar dos cosas: Que entren de forma normal, o que entren tomando precauciones. Si entran como si nada pasase, recibirán un tremendo golpe en la cabeza que les dejará sin sentido (Si crees que tus aventureros tienen demasiada R, no apliques pruebas, simplemente pierden el conocimiento y todo se vuelve negro...). Si entran tomando precauciones, verán a un hombre en una mesa con unos papeles que les invitará a sentarse. Como verás en el mapa, hay unos armarios de donde saldrán unos fuertes tiarrones, con la sana intención de golpear a tus jugadores mientras éstos hablen con el charlatán que les ha recibido...

Primeras sospechas

Como es de suponer, los otros jugadores, (a los que voy a llamar grupo B) empezarán a sospechar que algo va mal al cabo de un rato (todo dependerá de lo pacientes que sean).

El posadero les dará permiso para entrar a las tres horas de que el grupo A (los que han sido secuestrados) hayan entrado. En ningún caso dejará que los PJ's entren antes de que pasen tres horas asegurará a los PJ's que no deben preocuparse que era un asunto importante y por eso tardan tanto. *"Después de todo, no pensarán ustedes que Nuln se construyó de la noche a la mañana."*

Cuando los aventureros entren, encontrarán a cuatro hombres jugando a las cartas que echarán mano a la espada nada más verlos entrar... no debes hacer que sea demasiado difícil para tus jugadores vencerles, y posteriormente

matarles o dejarles inconsciente, ya que ellos preferirán la muerte antes de decir dónde están sus amigos...

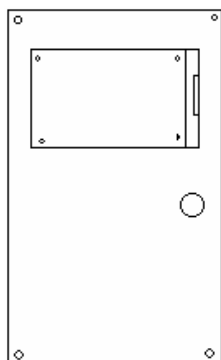
Aquí es donde los jugadores encontrarán la primera pista: Todos los hombres llevan un collar con una hoja de higuera, algo que les debería recordar a los Valantina (Ver El contrato de Oldenhaller). Si esto no les dice nada, deberías refrescarles la memoria acerca de lo que les pasó en Nuln.

La ventana que da a los establos estará abierta, y si son un poco observadores se darán cuenta de que hay más camas deshechas que hombres, lo que les inducirá a pensar que sus amigos han sido secuestrados. Ahora es cuando deben relacionar Nuln con el colgante de la hoja de higuera, y ponerse en marcha hacia Nuln.

¡¡SECUESTRADOS!!

Para el grupo A, deberías calcular las horas/días de viaje desde el pueblo hasta Nuln (porque si, se dirigen a Nuln) y calcular si quieres que recobren el sentido en algún momento del trayecto, o si quieres que vayan inconscientes hasta Nuln (eso depende de ti). En todo caso, si se despiertan, se encontraran amordazados de pies a cabeza y en un lugar oscuro (una carreta). Oirán voces de gente que habla, aunque no las entenderán (a menos que cuenten con la habilidad necesaria para entender el dialecto Tileano). Si se mueven o intenta llevar a cabo cualquier acción, serán golpeados y volverán a caer inconscientes. Al cabo de las horas/días que creas convenientes, llegarán a Nuln, y se despertarán en una celda separada, sin nada de equipo ni armas, a la espera de ser torturados hasta la muerte....

La puerta de la celda es algo así...



Es importante que se la describas bien ya que de no hacerlo, no encontrarán forma de escapar. Las paredes de la celda son de piedra y no hay ninguna vía de escapatoria (los pequeños respiraderos son muy estrechos y están cerrados con barrotes)

Los guardias irán a hacerles una "pequeña visita" a cada uno cuando se despierten. Debes indicar, bien describiendo, bien por gestos, que la ventanilla de la puerta es enorme (por donde se asomarán los guardias.) y los jugadores deberán caer en la cuenta de que por la ventanilla se puede sacar la mano y abrir el picaporte. Puede que al escaparse sean descubiertos más de una vez) Si son reducidos, o se rinden (no llevan armas) serán enviados de nuevo a las celdas, pero se podrán escapar, ya que los celadores, aunque confusos, no se darán cuenta de cómo se escapan...

Es divertido que dejes a tus personajes vagar por la caverna y que le vayan deteniendo. Poco a poco irán descubriendo el mapa y sabrán dónde hay enemigos y dónde no. Por supuesto, nunca les dejes escapar, ya que se perdería toda la gracia.

¿¿Por donde empezamos??

Es de esperar que al final, el grupo A llegue a Nuln, y en el momento en el que lleguen, tira un D4+3.

El resultado es el número de horas que les queda al grupo B para ser torturados. Cuando lleguen a Nuln, serán detectados por Bertoldo Vasari (Ver El contrato de Oldehaller) que los reconocerá o, si está muerto, otro ladrón Valantina. Bertoldo les seguirá. A continuación se muestra el comportamiento de Bertoldo y las posibilidades de que éste sea detectado por los jugadores.

Si salió 4 horas en la tirada para determinar el tiempo que les faltaba al grupo A para la tortura, entonces:

2ª hora	50% de posibilidades de detectarlo
3ª hora	75% de posibilidades de detectarlo
4ª hora	Bertoldo les atacará

Si salió 5 horas:

2ª hora	50% de posibilidades de detectarlo
4ª hora	75% de posibilidades de detectarlo
5ª hora	Bertoldo les atacará

Si salieron 6 horas:

2ª hora	25% de posibilidades de detectarlo
3ª hora	50% de posibilidades de detectarlo
5ª hora	75% de posibilidades de detectarlo
6ª hora	Bertoldo les atacará

Si fueron 7 horas:

2ª hora	25% de posibilidades de detectarlo
3ª hora	30% de posibilidades de detectarlo
4ª hora	50% de posibilidades de detectarlo
5ª hora	60% de posibilidades de detectarlo
6ª hora	80% de posibilidades de detectarlo
7ª hora	Bertoldo les atacará

Si uno de tus personajes tiene 6º sentido, aplicará el modificador conveniente, o simplemente detectará automáticamente a Bertoldo espiándoles (lo que prefieras).

Cuando lo detecten, deberán pasar una prueba de Int. para reconocerlo. Si fallan una y lo vuelven a detectar, aplica modificadores convenientes.

Si Bertoldo llega a atacar, lo hará acompañado de tres bandidos más. La intención es que se encuentren con Bertoldo. Si lo detectan este intentará huir, pero si ves que se les escapa de las manos, haz que en un cruce un carro aparezca delante de él y éste se empotre y caiga al suelo.

Cuando lo atrapen y después del interrogatorio (del que no sacarán nada en limpio), es de suponer que lo registrarán. Entre ganzúas y chelines, encontrarán un papel (doc.1) que les guiará a la guarida de los Valantina.

Un encuentro feliz

A partir de este momento, y según hayan ido sucediendo los acontecimientos, eres libre de hacer lo que te plazca. Los del grupo A, con casi total seguridad, intentarán entrar a la guarida, pero tienen dos alternativas, usar la vía diplomática o emplear la fuerza bruta.

Si recogieron los collares de la hoja de higuera y se preparan un buen argumento, no tendrán problemas para entrar. Es más, los matones les mostrarán las trampas y los lugares por donde deben ir, y les contarán un poco de la historia del lugar. Les dirán que antiguamente era una guarida Skaven y que fue limpiada por las tropas de Nuln. Entonces ellos la cogieron como refugio y añadieron unas cuantas salas y la amueblaron.

Si se meten bien en el personaje, se enterarán de que "el jefe" está esperando una importante visita y que tiene encerrados a varios prisioneros en las celdas (evidentemente esos son los restantes PJ's). De lo que no se pueden enterar porque nadie excepto "el jefe" lo sabe, es de que la visita es un guerrero del caos de Khorne, y de que Ginno, "el jefe" va a saldar un trato con el entregándole a los prisioneros para un sacrificio.

Seguramente los dos grupos de jugadores acabarán encontrándose, y aquí deberás ser muy estricto con el comportamiento que adopta el uno con el otro. Si dan a entender por cualquier motivo que se conocían (un saludo, llamarlos por su nombre...) el grupo A será bombardeado por una lluvia de preguntas y crecerán muchas sorpresas entre los demás bandidos.

Mientras tanto, los acontecimientos se siguen desarrollando y el guerro del caos llega a la guarida encerrándose con Ginno para negociar (aunque por supuesto los siervos de Khorne no negocian mucho).

¿Y ahora qué?

Si tus aventureros desenvainan y convierten la guarida en una carnicería, el

guerrero del caos saldrá del estudio y se lanzará contra ellos.

Si, por otro lado deciden huir disimuladamente, se encontrarán con tu personaje poderoso a la salida de la guarida. Éste les dirá que les pagará si entran ahí y liquidan a Ginno, y les ofrecerá de 100Co. Para arriba hasta que acepten (un máximo de 800) Si no aceptan, les ofrecerá cualquier otra cosa. El caso es que entren a por Ginno.

Cuando intenten abrir la puerta que da al despacho, les aparecerá el guerrero del caos. Tú pensarás, ¿Qué diferencia hay entre comportarse pacíficamente y desenvainar antes de tiempo? Pues bien, la diferencia es que ésta vez, el guerrero les empujará contra la pared contraria y les paralizará para matarlos uno a uno. La cosa está ya muy mal y cuando está a punto de matar al primero, aparece tu personaje poderoso que se enfrenta al guerrero del caos.

Mientras luchan, los personajes empiezan a recuperar el movimiento, y seguramente intentarán ayudar a tu personaje poderoso. Pero como siempre para los extras, demasiado tarde. Cuando intenten atacar al guerrero del caos, éste le cortará la cabeza a tu personaje poderoso y se volverá para luchar contra tus personajes. Esta vez el guerrero está debilitado y no será problema eliminarlo. Mientras tanto, Ginno ha escapado por la trampilla que hay sobre el techo de su despacho y ha prendido todo su despacho...

Si de alguna manera lo intentan seguir, descubrirán que tenía un caballo oculto en la guarida y si son rápidos lo verán cabalgando a mucha distancia.

El final

La guarida empezará a llenarse de fuego y humo y deberán coger lo imprescindible y largarse. Una vez fuera todo será humo y cenizas. Puede ser que vayan a las autoridades a pedir una recompensa por lo que han hecho (matar a gente, dejar los cadáveres en un lugar inaccesible, pero al alcance de un grupo de Skavens o un nigromante, dejar escapar al jefe de una

banda de cortagargantas... se entiende ¿no?).

El reparto de Pes depende absolutamente del master. Yo personalmente proporciono más a aquellos que piensan en vez de atacar, por lo que si siguen el modo diplomático recibirían más.

También otorgo Pes a aquellos que se dan cuenta de los pequeños detalles, como que había mas camas que personas en la posada o el que descubra que sacando la mano por la ventanilla se abre el picaporte... Bien, eso depende de ti. Si crees que despojar de todo el equipo a unos jugadores sí y a otros no es injusto, haz que el grupo B sea asaltado por un grupo muy numeroso de asaltantes armados ;-) (es lo que hice yo)

La guarida

La guarida está formada por diversas salas, pero empecemos desde el principio, desde la puerta de entrada. La guarida está escondida detrás de unas rocas, que hay que mover para entrar. Si no se sabe el camino, se caerá en las dos trampas que hay a la entrada, que consisten en dos pequeñas flechas que salen de la pared.

La puerta, es de madera y muy resistente, y tiene una mirilla muy usada por los centinelas. Una cosa está clara, TODOS los miembros llevan un collar con una hoja de higuera colgando (real o una imitación de metal o barro).

La primera puerta a la izquierda es el comedor, con unas mesas y unos armarios sin mucho valor (platos, cucharas...) en el siguiente pasillo hay un foso pegado a la pared que seguramente será el lugar donde parará aquel jugador que haya entrado a la fuerza y no se haya dejado explicar por los mismos miembros.

La siguiente sala, la grande, es la sala de reunión. En una esquina se encuentran unos arqueros practicando el tiro con arco/ballesta. (éstos tienen +20HP), en otra esquina, dos espadachines se batan a duelo, que pararán en cuanto se alerte de algún enemigo para cargar contra el (+20HA por se espadachines). En la mesa se está disputando una interesantísima partida de cartas, y por lo demás, hay dos puertas, una protegida por un guardaespaldas y otra que conduce a un pasillo.

En el pasillo hay un grupo de bandidos charlando y contando chistes. Al final, hay una de las trampas más peligrosas de toda la aventura. Apoyada contra la pared, se encuentra una lanza. En la pared hay dos rendijas y dos botones. Pues bien, es muy sencillo, si pasas, un hacha oscilante te rebana. Hay dos botones, si le das al de la derecha, pasas y todo en paz. Si le das al de la izquierda, además del hacha, empieza a salir un gas verde de las paredes que inunda la sala causando una H por asalto durante D4 asaltos, además de otorgar el genial premio de un punto de locura por

alucinación. Cuando esto ocurre, la puerta queda sellada para no dejar salir a nadie.

Al cruzar la puerta, se llega a una pequeña sala cuadrada, con una trampa en medio, un foso de tres metros. Si se va por los bordes de la sala no pasa nada. A la izquierda, unas escaleras bajan hasta los calabozos, la sala de guardia/lectura (para los afortunados) y la sala del botín. En esa sala también se juega a juegos de rol...La puerta que da a la sala del botín tiene cinco paneles, que hay que pulsar en un orden correcto si se quiere abrir. Si no se hace bien, la puerta queda cerrada y caen unos grandes barrotes del techo. Además de los barrotes, también cae una gran roca que aplastará al infeliz que haya osado intentar abrir la cámara del botín. En el botín se puede encontrar: armaduras de todas clases y tipos, todo tipo de armas, D10+50 joyas, de las cuales el 80% son normales, el 10% están rotas y el otro 10% son mágicas. Por cada mágica, tira un D3: 1= collar, 2= anillo y 3= emblema de la hoja de higuera. Después, consulta la tabla de la siguiente página, para ver que poder tiene cada objeto.

Como ves, es mucho lo que pueden encontrar, pero pocas las posibilidades de que lo hagan. La combinación correcta está debajo del parqué de la habitación de Ginno. Si te parece que es un lugar muy difícil de acceder, ponlo en otro sitio, pero piensa que es muy extraño que toda la cueva tenga suelo de piedra y esa sala tenga parqué.

Desde la sala cuadrada, hay otras escaleras que bajan hasta lo que sería los dormitorios. En ellos suele haber siempre algún que otro holgazán echándose una siesta. En el de la izquierda, entre las sábanas se halla una nota que explica qué botón hay que pulsar en la trampa del hacha.

Las otras escaleras llevan hasta la cocina y la sala de tortura. ¿Qué voy a decir? Una cocina con comida y una sala de tortura con hierros, cadenas...

Por otra parte, cruzando la puerta protegida por el guardaespaldas, se accede a una pequeña habitación donde Ginno recibe a sus visitas. Las otras dos restantes son la habitación propia de Ginno y su estudio.

Superando una prueba de Int. Se pueden interpretar los planos que hay en su estudio.(mapas de los alcantarillados y las bocas que dan a las casas ricas).

Anillo		Collar		Emblema	
D10	poder	D10	poder	D4	poder
1	3 veces bendecido	1	Anillo amuleto	1	Fuerza +1 Inteligencia -20
2	Carbón	2	Anillo hechizo		
3	Hierro	3	Anillo protección		
4	Adamantina	4	Guardia	2	Resistencia +1 Iniciativa -20
5	Jade	5	Energía		
6	Cobre oxidado	6	Hechizo múltiple		
7	Oro falso (1 punto de locura)(jeje)	7	Guardia múltiple	3	Heridas +1 Frialdad -20
8	Hierro grueso (+90 al estorbo)	8	Opresión (rompe el dedo, -1H permanente y riesgo de usar esa mano)		
9	Explota al ser puesto	9	Explota al ser puesto		
10		10		4	Empatía +10 Fuerza de voluntad -20

A continuación tienes los perfiles que deberías emplear:

Miembro Valantina estándar													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	40	3	4	8	40	1	47	47	47	47	47	47

Habilidades:

Desarmar
Pelea Callejera
"Según la ocasión"

Equipo:

Espada
Daga
4 Co's
Arco y 4 flechas
Cota de malla corta *

Jonas Rulteler - Torturador													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	60	30	4	4	10	50	2	50	50	50	50	50	50

Habilidades:

Arma especialista: Látigos y cadenas
Tortura
Inmunidad a venenos
Inmunidad a enfermedades
Curar heridas
Pelea callejera
Juegos de manos
Movimiento silencioso (urbano)

Equipo:

8 cuchillos
Látigos y hierros de marcar
8 Co's
Hacha
Mangual
Cota corta

Ginno Valantina - asesino													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	60	60	4	6	12	70	2	82	80	46	77	80	82

Habilidades:

Arma especialista: Puños
Arma especialista: Cerbatana
Arma especialista: Parada
Arma especialista: Látigos y cadenas
Arma especialista: Lazo
Arma especialista: Cuchillos arrojados
Disfraz
Escalar
Escondarse x2
Movimiento silencioso x2

Puntería
Preparar venenos
Seguir

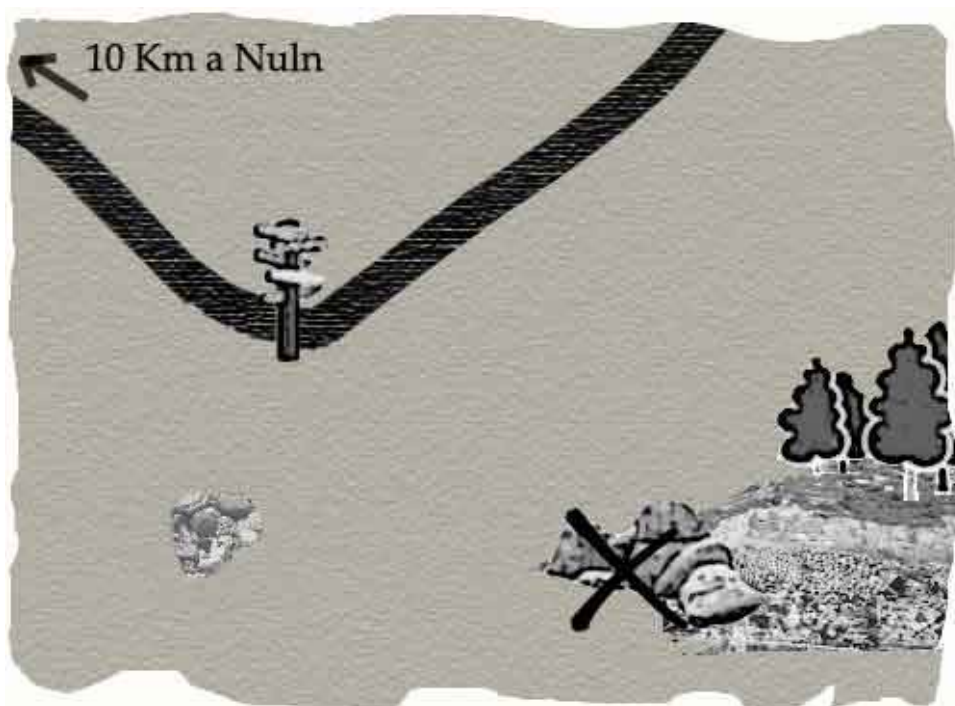
Equipo:

Cota con mangas
Coraza pectoral
Escudo
4 cuchillos arrojados
Hacha arrojada
Espada
Daga
Florete

Conclusiones

Bien, eres libre de modificar todo lo que te apetezca, aunque me gustaría que me lo comunicaras si crees que lo que has hecho mejora el argumento. Si tienes cualquier duda escribe a cabmasal@hotmail.com

Mapa de los alrededores de la guarida.
(Doc 1) (Mapa de Igest)



La guarida (Mapa de Hal-Halir)

