

El Ultraje

Por Brujo 13

Historia

En esta aventura los PJ se meterán en un mini-infierno en la propia Tierra.

Requisitos: 4 PJs. Iría bien algún PJ con alguna cosilla mágica.

Duración: 4-5 horas.

Esta aventura puede ser situada en cualquier lugar, yo la sitúe en una aldea gallega y con la excusa de que los PJs eran unos timadores, digo comerciantes, que iban de pueblo en pueblo ofreciendo sus servicios, sin embargo todo esto puede ser modificado por el DJ según le vaya bien o no.

Introducción

Galicia, Junio del año de Nuestro Señor 1343.

Nuestros PJs se hallan en la aldea de Cordal con su carro vendiendo sus productos (o comprando). Todo marchará bien cuando alguien se quejará de haber sido timado, o reconocerá a algún PJ y acusarlo de algo y la muchedumbre empezará a amenazar y a perseguir a los PJs (móntatelo como quieras pero que los PJ salgan por patas).

Los PJ tirarán por un camino ascendente que se interna en la serranía al oeste de Cordal. La muchedumbre de la aldea les perseguirá y poco a poco les va dando alcance. Finalmente, llegan a un cruce donde el camino continúa hacia arriba y otro camino algo más estrecho que hace bajada. Es de suponer que el grupo tirará hacia abajo donde podrán coger mayor velocidad. Si tiran por este camino y se giran a mirar hacia detrás, verán a la gente como se para en el cruce y se santiguan mientras miran al grupo.

El Castro

A medida que el grupo avanza por el camino, este se hace cada vez más estrecho y con hierba en la calzada. Finalmente, al cabo de una hora y oscureciendo ya, llegarán a una aldea con muy pocas casas, un castro típico gallego. Allí, verán pocas personas (no pasan de veinte en total) y no hay niños. La gente es retraída y tienen una mirada perdida. Cuando el grupo se acerque a alguien, este les dará la bienvenida y si hacen una tiradita de Percepción se darán cuenta que hablan gallego un poco extraño (una tiradita de **Idioma (Gallego)** y verán que es gallego algo antiguo).

Si intentan vender algo la gente no comprará nada alegando que no tienen dinero y que son pobres. A la noche, les invitarán a cenar caldo y el más anciano les explicará una historia:

"Antes nuestro pueblo no era así. Nuestro pueblo estaba repleto de niños y aunque no éramos ricos, no nos faltaba el pan de cada día, ¿y sabéis por que era esto? En nuestra capilla teníamos una santa reliquia, porque Santiago estuvo en este pueblo, y como a vosotros le dimos hospitalidad una noche y aunque todos teníamos hambre le dimos algo de cenar, y desde entonces la escudilla donde Santiago comió nos ayudó y contábamos con la ayuda de Dios gracias a este gesto de humildad. Y vivimos devotamente y con humildad dábamos hospitalidad a todo viajero, siempre con pan en la mesa. Esto fue así durante siglos, sin embargo, llegaron tiempos de guerra y maldad y gente del pueblo se corrompió y se dedicó a robar, matar al prójimo, y entre ellos nuestro señor, que viéndose perdido, pactó con el diablo y para sellar el pacto, le vendió su alma y por engaño la de todos nosotros, diciéndonos que debíamos entregarle el alma a Santiago para que terminase la guerra comiendo de la escudilla de Santiago. Y entonces los píadosos como yo caímos en la trampa, ya que el diabólico señor sacó en secreto de la capilla la reliquia y la usó para darse un festín humillando así la reliquia del santo.

De este modo se hizo con una hueste infernal con la que venció a su enemigo y trajo la desolación a toda la religión, pero como el diablo es traidor y mentiroso, nuestro señor tuvo ejército para vencer al enemigo, una vez lo venció se quedó sin él y se quedó sin gente a la que gobernar y hace tiempo que no viene nadie porque la gente teme este lugar. Quizás si recuperásemos la reliquia..."

Y mirará a los PJ.

- Si preguntan por los niños, les dirán que se los llevaron las bestias.
- Si preguntan la fecha, les dirán que están en el 1184.
- Si preguntan porque no van a buscar ellos mismos la reliquia les dirán que no tienen alma y que deben ser perdonados por los hombres antes que por Dios (no tiene mucho sentido pero queda bien).

Así que nuestros queridos PJs, seguramente decidirán ayudar al pueblo y limpiar de paso sus pecados. Es de suponer que partirán al día siguiente por la mañana. Por cierto, si se les pasa por la cabeza quedarse con la escudilla, que hagan una tiradita de **Memoria** para recordar que está algo maldita, y si intentan pasar de todo, recibirán una señal divina, algo como un gato negro pasando delante suyo o algo así.

En fin, que los PJs, desde el pueblo, divisarán, sobre las copas de los árboles un par de torres: si tiran **Orientación** o algo parecido se darán cuenta que hay media hora de camino. El sendero es al principio ancho como para que pase una carreta, pero pronto se estrechará y deberán caminar en fila india. El bosque es bastante espeso y se rasgarán las ropas con ramas bajas. Pronto, a los 10 minutos, empezará a caer niebla que poco a poco se irá espesando hasta no dejarles ver más allá de 3 metros. Entonces a los 20 minutos, con una tiradita de Percepción se sentirán observados a ambos lados del camino, todo estará en silencio menos los ruidos procedentes del bosque.

Al cabo de unos minutos aparecerán tres criaturas demoníacas, una por cada lado y otra por arriba. Son Strigas⁸¹. Se resuelva como se resuelva el encuentro, el camino se les hará interminable y pasarán varias horas hasta que finalmente, y casi estampándose por la niebla, llegarán a un castillo.

El Castillo

El castillo no es demasiado grande, está estropeado y hay enredaderas en sus muros. Una vez traspasen la puerta, de cuyas puertas solo quedan los goznes, empezarán a oler mal. Si se adentran en el patio, verán unos árboles y si levantan la vista, la niebla sólo les dejará ver los patas podridas de varios perros, de unos 6 o 7. También verán si se fijan (Percepción) los pies de un humano. El castillo dispone de tres torres. Dos de ellas están medio en ruinas y la tercera tiene la escalera hacia el siguiente piso rota. En ninguna torre hay nada de interés, tan solo utensilios humanos largo tiempo abandonados.

La niebla se levantará un poco para permitirles distinguir con claridad todo el castillo en sí y dará paso a un breve crepúsculo y anochecerá muy rápido. La torre del homenaje o edificio principal, es de planta rectangular cuya planta baja servía de antiguo establo para monturas u otros animales. Hay una escalera de madera que conduce hacia arriba. Con Percepción se darán cuenta que la escalera está en muy mal estado.

Cuando estén por aquí será ya de noche con luna llena con su típica corona que se ve las noches húmedas. Entonces escucharán el tañido de una campana de tamaño medio fuera. Si salen, observarán que en una de las torres alguien está tañendo la campana. Si le disparan, a no ser que el arma sea mágica, no le

⁸¹ Véase pág. 171 del manual de juego.

harán nada. Es una Sombra⁸². No te cebes con la Sombra: yo que tú lanzaba hechizos tipo *Parálisis*, *Dolores de parto* (este es divertidísimo lanzárselo a un tío y que interprete), *Baile*, etc. Recuerda que la sombra es un ser demoníaco y disfruta con el dolor. Si mata rápido no se divierte, je je...

Acabe como acabe, si intentan huir del castillo verán que la entrada ha sido taponada por árboles. Bueno, no son árboles, son muchas mandrágoras⁸³ que golpearán todo lo que se acerque por ahí. En fin, solo les quedará subir por la escalera de la torre del homenaje.

Nota para el DJ: Si los PJ piden ayuda a Santiago o gritan aquello de "Por Santiago Matamoros" o "Por Santiago y cierra España", este les ayudará un poquito en momentos desesperados, pero que no se acostumbren o les cobrará 100 maravedíes la hora.

En el primer piso hay 5 estancias, todas ellas vacías y con restos humanos (huesos), excrementos y un fétido olor. Los PJs podrán adivinar con Percepción que eran antiguos dormitorios y una habitación de estar para jugar al ajedrez o cosas por el estilo (despacho). No encontrarán nada. Si suben al segundo y último piso por una escalera de madera igualmente podrida como la anterior, verán que de una de las habitaciones sale luz de antorcha (en las demás habitaciones ídem de las del primer piso.) Esta sala iluminada por antorchas es de planta rectangular con una gran mesa rectangular también en el centro de piedra y con asientos de piedra también. En la mesa hay un banquete servido y listo para comer y la mesa está presidida por un hombre de tez muy blanca pero joven, atractivo y fuerte. Sin embargo tiene una expresión aburrida y solo esbozará una torcedura de boca cuando sonría. Detrás de este "hombre", en cada esquina hay un pedestal y sobre este unas extrañas criaturas humanoides pero aladas. Una especie de gárgolas pero muy realistas... Una tiradita a **Conocimiento Mágico** permitirá detectar que son Aouns⁸⁴.

El hombre dirá (el tipo este es muy poderoso, como un Darth Vader):

"Hola estimados viajeros, sois mis invitados. Sentaos y disfrutad del banquete"

- Si preguntan quién es, dirá: "Soy el amo de esta tierra. Soy el más poderoso".
- Si le atacan, los aouns atacarán y él utilizará cualquier hechizo existente, intentando dormir a los PJ o inmovilizarlos siempre.
- Si le pregunta que quiere, dirá: "Digamos que os he de tratar bien porque yo soy comerciante y tengo un comprador al que interesáis."
- Si preguntan, ¿comerciante de que?, les dirá: "Me darán buenos beneficios por alguno de vosotros. Oh, perdón, no contesté vuestra pregunta. Soy un comerciante de almas y mi cliente es Agaliarepth, ¿o es que no lo sabiais?, ja ja ja."
- Si preguntan algo del pueblo, les dirá: " Son unos desagradecidos. Les di la inmortalidad, les di un señor poderoso a cambio de sus insignificantes almas y aún lloran como plañideras", y escupirá en el suelo (su saliva es algo ácida, con lo que del suelo saldrá vaporcillo).

Tras un intercambio de tortas, los PJ deben perder. Estos se despertarán y verán todo negro (en sentido literal). Si tiran Percepción se darán cuenta que están en una mazmorra. Deberán forzar la puerta para salir.

Una vez fuera, verán que hay un pasillo con otras mazmorras pero sin salida. Si buscan y buscan, en un punto de este pasillo detectarán un fisura con corriente de aire y si buscan más encontrarán el mecanismo de apertura. Al otro lado hay una escalera en la que se puede bajar o subir. Si suben no hay salida (hay una trampilla sobre sus cabezas que da al patio de armas del castillo) y si bajan (durante 10 minutos) llegarán a una gran estancia cavernosa en cuyo centro hay un precipicio con 5 metros de profundidad y al otro lado un pedestal de mármol negro vetado de blanco con una escudilla de latón envuelto todo desde el techo hasta el suelo por unas cadenas entrelazadas entre sí que forman una red metálica cuyas aperturas son menores que el ancho de la escudilla. Además, al otro lado hay dos criaturas de aspecto lupino pelirrojas que con **Conocimiento**

Mágico se sabrá que son Brucolacos⁸⁵. Para saltar el barranco se debe tirar **Saltar** a difícil. Los Brucolacos intentarán saltar y matar a los PJs. Si los PJs vencen, deberán llegar al otro lado.

La única forma de quitar la cadena es subirse y descolgarlas desde arriba con **Forzar Mecanismos**. Una vez forzado, la cadena caerá y el foso se llenará de agua. Cuando algún PJ coja la escudilla esta brillará y se les aparecerá un caballero de blanco con lanza, espada y una areola de luz blanca y dirá:

"Yo soy Santiago, y habeis liberado esta reliquia mía de las manos del enemigo. Os recompensaré pero antes debéis seguidme".

(Es de suponer que los PJ les darán las gracias y se postrarán ante él.)

Si siguen a Santiago, éste subirá por las escaleras y abrirá la trampilla de piedra hacia el exterior. Afuera es de día aunque para la época del año hace un poco de fresco. Santiago les dirá que debe resolver un asunto con alguien y que les espere:

"Esperadme valientes, que debo castigar al que ofendió a Dios y a mí"

Si los PJ se ofrecen Santiago dirá:

"No hace falta, hermanos, ya habeis hecho suficiente por mí.

El poder de esa torre es demasiado para vosotros, pero nada para Dios."

Tras esto se introducirá en la torre del homenaje y desde fuera los PJs escucharán gritos demoníacos, y verán luces y humaredas salir de las ventanas de la torre. Entonces el día lucirá y volverá a hacer calor y desaparecerá todo el mal karma que había. Luego volverá Santiago y entregará a cada uno un amuleto de *Protección* y con el hechizo de *Expulsión* dentro:

"Y ahora entregad mi reliquia a sus guardianes y los librareis del castigo eterno".

Es de suponer que los PJs entreguen la escudilla al pueblo (si no quedaran malditos ellos). El pueblo se lo agradecerá y el anciano del lugar les dirá:

"Habeis demostrado que llevais la piedad y el amor en vuestro corazón. Ahora volvemos a ser mortales y con nuestro trabajo y la ayuda de Dios y Santiago esta región volverá a ser próspera."

Dramatis Personae

Strigas

FUE	30	Altura	2,3 m
AGI	18	Peso	90 kg
HAB	19	Aspecto	-
RES	26	RR	0%
PER	18	IRR	115%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Garras 75% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 7)

Competencias: *Volar* 75%, *Otear* 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- *Sangre de Striga*: la sangre de la Striga es un veneno corrosivo que provoca 2D6 de daño si entra en contacto con la piel.

Sombra

FUE	18	Altura	Variable
AGI	16	Peso	-
HAB	21	Aspecto	-
RES	16	RR	0%
PER	11	IRR	370%
COM	10		
CUL	25		

Armas: Carece.

⁸² Véase pág. 170 del manual de juego.

⁸³ Véase pág. 157 del manual de juego.

⁸⁴ Véase pág. 131 del manual de juego.

⁸⁵ Véase pág. 139 del manual de juego.

Armadura Natural: Invulnerable a todo excepto a la luz solar (que le quitar 3D6 por asalto) y a la magia.

Competencias: *Alquimia* 90%, *Conocimiento Mágico* 99%, *Leyendas* 95%.

Hechizos: Todos.

Poderes Especiales:

- *Facultad Mágica:* una sombra no pierde Puntos de Concentración al lanzar hechizos.

Mandrágoras

FUE	42	Altura	2-10 m
AGI	3	Peso	1500-2000 kg
HAB	7	Aspecto	-
RES	46	RR	0%
PER	16	IRR	230%
COM	2		
CUL	7		

Armas: Golpear con ramas 25% (1D8+6D6) (una mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas tenga).

Armadura Natural: Corteza (Prot. 12)

Competencias: *Conocimiento Vegetal* 98%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Resistencia:* Una mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere.
- *Vulnerable al Fuego:* los puntos de protección de una mandrágora se reducen a 3 cuando se enfrenta a un ataque de fuego.

Aouns

FUE	27	Altura	1,55 m
AGI	17	Peso	60 kg
HAB	17	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	13	IRR	125%
COM	0		
CUL	13		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D4)

Arco 40% (1D6+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 95%.

Hechizos: Conocen un mínimo de seis, entre ellos *Invocar Sombras* y *Aquelarre a Agaliarepth*.

Poderes Especiales:

- *Volar.*

Brucolacos

FUE	22	Altura	1,85 m
AGI	13	Peso	78 kg
HAB	13	Aspecto	-
RES	23	RR	0%
PER	33	IRR	150%
COM	6		
CUL	7		

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6) (en forma diabólica)

Garras 50% (1D6+2D6) (en forma diabólica)

Armadura Natural: Piel (Prot. 5), pero sólo en forma diabólica.

Competencias: *Rastrear* 90%, *Otear* 75%, *Saltar* 90%, *Esquivar* 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Metamorfosis:* de día tienen forma humana y de noche tienen forma demoniaca.