

El Ente

Por Brujo 13

Introducción

En esta partida los PJs deberán investigar unos extraños sucesos en un remoto valle pirenaico.

Partida para 4-6 jugadores. En ella los PJs deben ser siervos de un señor noble.. Nosotros situaremos la acción en el Pirineo, aunque puede ser situada en cualquier lugar montañoso preferiblemente con un valle angosto y no muy grande.

Historia

Ana y Jofre se amaban profundamente. Se conocían desde niños en la aldea de Odén, un pueblo situado en un pequeño valle que muere en la Cerdanya. Ana y Jofre por fin se habían casado y ya habían tenido incluso a un pequeño retoño, Miquel. Sin embargo ni siquiera sabían que Lea, la mejor amiga de Ana, amaba a Jofre, y que mientras ellos estaban enamorados había ido creciendo su rencor, hasta tal extremo de buscar la ayuda de una encantada⁵³ de una laguna maldita en las montañas pirenaicas. Acabó convirtiéndose en una bruja hechicera e intentó destruir el amor entre Ana y Jofre. Sin embargo su amor era tan puro que nada pudo hacer y se dice que desde el cielo fueron convertidos en dos enormes piedras que permanecen juntas en lo alto de un peñasco y que jamás podrán ser separados. Cuentan también que aún se escuchan a los enamorados... Sin embargo la criatura que ellos dos tuvieron fue raptada por la bruja y ella lo crió, y de tantas maldiciones que le hizo, la tierna criatura acabó convirtiéndose en un ser de aspecto repugnante, en una bestia de aspecto brutal pero de corazón inocente de niño ya que no pudo corromper su alma...

El encargo

Una mañana el señor llama a los PJs (que trabajan para él):

“Les he convocado puesto que me han hecho saber que por el valle de Odén hay una bestia, no sabemos si lobo u oso, que está atacando al ganado de los pueblerinos, y es por ello que no me han podido pagar la renta. Dicen que tienen miedo de salir a faenar los campos y me han pedido protección. Si no tuviese que asistir a las nupcias del barón de Urgell organizaría una partida de caza, sin embargo yo no puedo asistir, así que la deberéis organizarla vosotros y dar caza a la bestia. Os dejaré un par de mastines, Lobo y César. Os deseo suerte. Por cierto si podéis partir hoy mucho mejor.”

El señor no tiene ninguna información más, ya que todo lo que sabe se lo ha dicho el recaudador de impuestos. Este tan solo les podrá decir que la gente del pueblo está bastante atemorizada.

Odén

En este pequeño pueblo viven siete familias o clanes repartidas en diez casas. Ana, Jofre y Lea pertenecen a diferentes clanes (es decir no son familia cercana). En el pueblo son sobretodo ganaderos y cazadores (de caza menor), aunque algún huerto y algo de grano cultivan). En el pueblo todo el mundo está atemorizado y nadie aparenta saber nada. La gente del pueblo les recibirán con los brazos abiertos puesto que han sido enviados a su señor y harán todo lo que pidan los PJs (sin pasarse claro). Si se dedican a preguntar, pueden averiguar lo siguiente:

- Un cazador lo ha visto, es como un oso, pero raro.

- Una vieja comenta que ha sido enviado por la goga del lago⁵⁴.
- La madre de Ana, que chochea, les dirá entre otras palabras “Traed a mi nieto” o preguntará por Ana.
- Otros dicen que es un “home-llop”⁵⁵.

Ese día no podrán hacer mucho más que preguntar.

Nota para el DJ: si lanzan los perros contra la bestia esta se limitará a jugar con ellos, los pobres animales no le harán nada. En principio la bestia no atacará a la gente (ni ha atacado nunca), sin embargo, en el momento que la hieran si intentará matar a los perros y también a los PJs, pero no en combate frontal, si no atacando al que quede rezagado o algo así, y ataques rápidos, solo golpeará una vez, si falla se retirará.

Primer Día

Es de suponer que los PJs querrán salir a explorar algo el terreno. En caso de duda puedes azuzarlos con una mujer que les pide ayuda: es la mujer del molinero que les comenta que hace dos noches que su marido no ha vuelto a casa. Si los PJs buscan algún voluntario solo se encontrarán con un pastor abuelo que les dirá “En mis tiempos matábamos estas bestias a *garrotades*” (en mi partida uno de los PJs era el pastor).

El camino del molino baja por una suave pendiente hasta el río rodeado por un frondoso bosque alpino. Finalmente, llegaron a las riberas del río, donde encontrarán unos prados donde pacen unas vacas de Odén. Una tirada PER x3 y se darán cuenta que las vacas están tranquilas y que no falta ninguna. El camino ahora sube a contracorriente al lado del río de agua fría y pura, en cuyos márgenes crecen chopos y álamos. Con una tirada de PER x2 o **Escuchar** u **Otear** con un -20% se sentirán observados e incluso delante del camino, en un recodo con maleza verán algo oscuro que les observa. Si intentan perseguirlo lo más probable es que no puedan pillarlo. Si le hieren con una flecha o algo parecido el ente se volverá más agresivo y peligroso.

Tras subir un poco verán unas rocas entre las cuales se precipita el agua a una poza. En lo alto de la roca izquierda se eleva el molino, un edificio de planta rectangular. Se darán cuenta que todas las puertas y ventanas están cerradas.

Si llaman a la puerta tardarán un rato en hacerles caso (tirada de **Escuchar** para oír pasos, con otra de **Otear** verán que son observados desde un agujero de una de las puertas). Con unas tiraditas de **Elocuencia** y algo de paciencia conseguirán convencer a Mateu de que les abra. Éste les hará pasar a toda prisa. Está pálido, desaliñado y con ojeras. Les dirá:

“¿Han visto a la bestia? Dios mío, gracias a que han venido (se pone de rodillas, pero se levanta y escucha amorrado a la puerta, está muy nervioso, y algo paranoico)”

Les explicará que cuando volvía al pueblo vio a la bestia y volvió corriendo al molino donde se encerró. Cada vez que se atrevía a mirar fuera veía a la bestia observándole. La bestia lo acechaba para matarlo, seguro.

En cuanto los PJs se relajen, se llevarán un susto. Se sentirán observados y tirando **Escuchar** o algo así se darán cuenta que son observados desde una ventana del lado contrario a la puerta de entrada. Si salen a buscarlo no lo verán, solo encontrarán unas marcas en la ventana.

Al final se supone que volverán al pueblo sin ningún problema.

⁵³ Véase pág. 145 del manual de juego.

⁵⁴ Espíritu femenino del agua. Más información en la pág. 22 de *Dracs*.

⁵⁵ “Hombre lobo” en catalán.

Búsqueda

Si a los PJ les da por salir a buscar al ente, no lo encontrarán. Necesitan un crítico en **Rastrear**: si pasan la tirada, observarán indicios, como extrañas huellas, excrementos, marcas en los árboles que no han sido provocadas por osos, animales muertos a medio roer, etc... Como mucho alguna vez se sentirán observados o puedes hacer que tengan una falsa alarma con un jabalí (ojo con el jabalí, si le hieren) o con un oso (si se quedan quietos y aguantan el miedo este no les hará nada). Con tiraditas de **Buscar** encontrarán cuevas (si no encuentran todas diles que en la parte del valle que han explorado han encontrado esas cuevas). Tira en la tabla:

Tirada 1ª	Cuevas Encontradas	Tirada 2ª
1-2	1	1-2: Cueva 1 3-4: Cueva 2 5-6: Cueva 3
3-4	2	1-2: Cuevas 1 y 2 3-4: Cuevas 1 y 3 5-6: Cuevas 2 y 3
5-6	3	Todas.

Descripción de las Cuevas

- **Cueva 1:** Es una cueva pequeña, de 10 metros de profundidad por anchura variable. Está prácticamente deshabitada y parece ser que ha sido usada por cabreros o contrabandistas. Está algo sucia y hay excrementos de animales en el interior (cabras, rebecos, etc.).
- **Cueva 2:** Esta es más profunda y de ancha entrada. Si los PJ examinan la entrada con **Rastrear** no verán huellas humanas, si no de oso. Si aún así tienen ganas de entrar, se encontrarán con un oso medio dormido pero muy enfadado.
- **Cueva 3:** El cubil de la bruja. En esta cueva, que bajará unos cuantos metros y que estará toda oscura, encontrarán un lugar habitado por humanos. Con un catre, una mesa, boquetes en la pared que sirven de estanterías y muchas cosas asquerosas que cuelgan de la pared, setas, partes de bichos, plantas, redomas, etc. También encontrarán en el catre a una vieja que parece una momia con una expresión en la cara de terror y que huele mal, un olor a podrido muy raro. También encontrarán restos de ovejas y animales que han sido devorados... Si buscan bien encontrarán una cesta muy vieja ya y unos trapitos bordados con unas iniciales "M O". Si este trapo lo enseñan a la abuela medio majareta esta lo reconocerá.

La Laguna

En la laguna encantada hay una goga. Ésta, como ser mágico, estará al tanto de todos los asuntos del valle. Sin embargo tiene la misión del Diablo de ahogar a los viajeros. Esta goga fue en su momento una chica que se suicidó al sentirse desgraciada (y violada). La pobre se arrepiente de haberlo hecho y de ser encima una esclava del diablo. Así que atraerá al viajero, pero los silfos⁵⁶ del lugar intentan a su vez avisarle del peligro de la goga. Así pues, de momento no ha robado ninguna alma aún para el diablo, pero no se sabe cuanto tiempo durará este engaño...

De esta forma los PJs, para que hable, deberán ir a buscar a un cura y hacerle un exorcismo a la laguna (pueden hacerlo ellos mismos echando algo de agua bendita y yendo con mucha fe, así que vigila el comportamiento de los PJs: si alguno hace alguna cosilla pues que le zurzan).

En cuanto lleguen a la laguna verán a una mujer perfecta que se les insinúa, deberán resistir sus tiradas de *Seducción* o caerán en el encanto. Tiene unos ojos verdes profundos, maravillosos. Cada vez que intenten alcanzarla ella los esquivará, como esquivaba una ilusión un desesperado. No la podrán dañar ni nada. Si ven que la cosa se pone mala, los PJs además escucharán los susurros de los espíritus del viento, que les avisarán y que les insinuarán que intenten salvar a la goga. Con unas tiradas de RR, se resolverá el asunto. Debe fallar tres seguidas para caer en las redes de la goga.

Si la salvan, esta tomará el aspecto de una ánima más humana y les explicará muy rápido, mientras se desvanece y va al Purgatorio, la historia, aunque a medias, o medio en verso, dejándola entrever solo.

El Pueblo

En el pueblo la información que pueden obtener es de la vieja, que les dirá retazos de cosas tales como donde está mi hija y mi nieto. Sin embargo, en cuanto les enseñen el pañuelo se aferrará a él y no lo soltará y dirá que lo hizo ella, con sus manos para su nieto, hasta que se lo llevó la bruja. Solo sabe eso. La historia completa o la entreven ellos o se la sacan a la goga.

Final y Recompensas

El fin es totalmente abierto: ¿matarán los PJs a la bestia? ¿O intentarán salvar su alma? La bestia no es más que un monstruo con la mentalidad de un crío de 4 años, inconsciente del posible mal que crea y que necesita mucho cariño. Sin embargo la gente del pueblo no parará hasta verlo colgado de un árbol bien muerto (si los PJs no se deciden, harán una batida a saco). Si los PJs lo salvan, ¿que hacen con él? ¿Hay sitio en el mundo para tal criatura?

Bueno si los PJ matan al bicho obtienen 15 P.Ap.

Si se enteran de la historia, +20 P.Ap.

Si salvan a la goga, +15 P.Ap.

Si se lo montan para salvar al bicho, +10 P.Ap.

Dramatis Personae

La Bestia

FUE	27	Altura	2,20 m
AGI	22	Peso	125 kg
HAB	10	Aspecto	-5 (Repulsivo)
RES	35	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	2		
CUL	1		

Armas: Garra 85% (1D6+2D6)

Mordisco 65% (1D8+2D6)

Armadura Mágica: 10 puntos de protección.

Competencias: *Trepar* 75%, *Rastrear* 60%, *Correr* 85%, *Saltar* 65%, *Esquivar* 70%, *Escondarse* 75%.

Oso

FUE	32	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	67 kg
HAB	-	Aspecto	-
RES	36	RR	50%
PER	16	IRR	50%

Armas: Garra 50% (1D6+4D6)

Mordisco 35% (1D8+4D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 2)

Competencias: *Escondarse* 35%, *Esquivar* 30%, *Rastrear* 75%.

Jabalí

FUE	22	Altura	1,65 m
AGI	17	Peso	67 kg
HAB	-	Aspecto	.
RES	27	RR	50%
PER	17	IRR	50%

Armas: Colmillos 45% (1D6+1+2D6)

Topetazo 50% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 2)

Competencias: *Escondarse* 45%, *Esquivar* 50%.

⁵⁶ Véase pág. 169 del manual de juego.

Josep, el cura

FUE	6	Altura	1,55 m
AGI	4	Peso	60 kg
HAB	16	Aspecto	13 (Normal)
RES	12	RR	80%
PER	14	IRR	20%
COM	18		
CUL	18		

Armas: Bastón 35% (1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Memoria* 80%, *Teología* 55%, *Degustar* 70%.

Poderes de Fe: *Exorcismo*.

Mateu, el molinero

FUE	18	Altura	1,68 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	16	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	35%
PER	14	IRR	65%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Cuchillo 15% (1D6+1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: *Conducir Carro* 60%, *Comerciar* 50%, *Ocultar* 70%.

Goga

Las Gogues carecen de características			
RR	0%	IRR	125%

Competencias: *Cantar* 90%, *Elocuencia* 75%, *Seducción* 80%.

Poderes Especiales:

- *Belleza inhumana*.
- *Inmunidad*: Son inmunes a cualquier daño físico, sea mágico o no. Solamente les afecta el hechizo *Expulsión* o el poder de fe *Exorcismo*. En caso de que les sean lanzados, las Gogues malvadas serán precipitadas al Infierno, del cual no podrán volver a salir, mientras que las Gogues que todavía no hayan matado a nadie, les repugne su condición y se arrepientan sinceramente de sus pecados, serán conducidas al Purgatorio.