

Culpable

Por Kissinger

Introducción

Juan de Sebastia tiene un problema. Está enamorado de una plebeya. El problema es que sus padres no ven con buenos ojos esta situación ya que Juan es el primogénito y eso conlleva muchas responsabilidades y una de ellas es casarse con una noble y regir su feudo. Pero Juan no está dispuesto a dejar a un lado su felicidad y por eso ha ideado un plan para así poder casarse con Isabel y no hacer caer en desgracia a su familia. El plan es sencillo y por eso debe funcionar.

En uno de sus viajes pasó por un pueblo muy pequeño del cual casi ni se acuerda de donde está, donde conoció a una bruja a la cual le compró, más por curiosidad que otra cosa, una pócima para levitar. La probó una vez y vió con sorpresa que funcionaba. Cómo solo le quedaba para una vez, decidió guardarla hasta que de verdad la necesitase. Y ha llegado la hora. El plan consiste en esperar a que lleguen unos forasteros y organizar una fiesta, con cualquier motivo, en las montañas del señorío. Allí tendría que pelearse con uno de ellos y hacerlo de forma que lo viera todo el pueblo para seguidamente irse de la fiesta. Isabel convencería al forastero para que siguiera a Juan para pedirle disculpas. Mientras, Juan utilizaría el hechizo de levitar y se pondría cerca de un barranco esperando que se acercara el forastero. Cuando este se acercara, Juan gritaría su nombre y que por favor no le empujara. Seguidamente se tiraría por el barranco. Todas las personas de la fiesta irían al lugar viendo al forastero cerca del barranco y creyendo que ha tirado a Juan por el barranco como venganza. Lo detendrían y poco después moriría ahorcado. Así, Juan desaparecería del pueblo y se casaría con Isabel en algún lugar lejano, haciendo una vida nueva fuera de las restricciones de la nobleza y de las presiones de sus padres.

La Llegada

Los personajes llegan al pueblo en una calurosa mañana. Descansan un poco y compran provisiones. Juan se entera de la llegada de forasteros y hará que detengan al grupo por sospechosos de violación. Es una simple excusa para retenerlos y luego ponerlos en libertad, ofreciéndoles una fiesta por las molestias causadas. Dará mil y una excusas por confundirlos. Pero conseguirá retenerlos para su plan. Así empiezan inmediatamente los preparativos para la fiesta. Todo el pueblo se moviliza. También Juan e Isabel se preparan. Isabel empieza a tontear con uno de los personajes, aquel que se adecue más a los planes de Juan.

La Fiesta

Empezará nada más anochezca y estará todo el pueblo, incluidos los padres de Juan. Isabel no parará de tontear con el PJ. En un momento dado, Isabel dará un beso al PJ en la mejilla: es la señal acordada. Juan romperá en furia desenfundando la espada y enfrentándose al PJ. Hará que la situación se ponga tensa para pararla poco después e irse de la fiesta muy enfadado. Isabel pedirá al personaje que, por favor, hable con Juan y le explique que es un malentendido, que ella le quiere y sólo lo hizo como prueba para ver si él la quería. Iría ella pero Juan no entendería sus explicaciones en estos momentos. Isabel intentará ser muy convincente —¿utilizando algo de magia? Mejor una buena representación—.

Si el PJ accede, el plan se pone en marcha. Juan se desnuda completamente y se unta con la pócima que le dio la bruja. Coge la ropa en una mano y espera, escondido, que venga el forastero. Cuando lo ve grita en voz alta: “¡No, no me tires! Por favor [nombre del PJ], no quise enfrentarme a tí. ¡No, no, nooooo!”,

tirándose a continuación por el barranco y ocultándose en una cueva situada al otro lado del barranco. Está demasiado oscuro y hará falta una tirada de **Otear** difícil (-25%) si el PJ quiere ver algo cuando Juan se tire.

En la fiesta oírán los gritos y todo el pueblo se acercará al barranco viendo —en el caso que se acerque el personaje— sólo al forastero cerca del barranco. Si no está cerca no importa, el pueblo creerá que habrá sido él. Las huellas no mienten y muestran las pisadas de Juan hasta el borde del precipicio. El padre de Juan hará detener al personaje jurándole que lo ahorcará. Si el grupo de PJs se pone violento, el padre no se irá con remilgos y hará que sus hombres les ataquen. Y son mucho hombres armados.

Inocente

El Barón encerrará al personaje en el fuerte y dictará que dentro de tres días ahorcarán al asesino. Es el tiempo que tendrá el grupo para demostrar la inocencia de su compañero.

Mientras, Juan e Isabel continúan con su plan. Juan está escondido en una cueva en las montañas e Isabel hace los preparativos del viaje de forma discreta. Para eso tiene la ayuda de su hermana, Sonia. Así, Sonia, se introduce en el fuerte y recoge la ropa que Juan se ha dejado olvidada en su habitación, camuflándola en el cesto de la ropa sucia. Isabel venderá ciertas pertenencias para tener dinero en el viaje. Venderá una diadema que perteneció a su bisabuela y con ese dinero espera empezar una nueva vida con su amado. La diadema la venderá en un pueblo cercano en el día del mercado. Si la siguen verán como realiza la operación. Pero deberán seguirla con precaución ya que Isabel estará pendiente de que no la sigan. Si los PJs la acosan mucho, le pedirá a su hermana que la venda por ella.

Mientras, Juan sigue escondido en la cueva que ya tenía preparada de antemano para su pequeña estancia. Pero, poco a poco, le remuerde la conciencia por haber hecho apresar a un inocente. En la tarde del primer día, le comenta a Isabel sus remordimientos y su intención de echarse atrás en el plan. Isabel logra convencerle de que no lo haga, pero se preocupa por la marcha del plan. Así, se va a ver a la bruja del pueblo para que le aconseje. Marta, la bruja, le insta a dejar el amor terrenal de lado y utilizar artes que “todas las mujeres, en algún momento, deben utilizar” y le da una pócima para que Juan caiga rendido a sus pies. Isabel sale muy contenta de la choza y se va a la cueva a ver a su preocupado amado.

Marta

Pero la cosa se va complicando, querido lector. Marta fue, antes que bruja, amante del Barón de Sebastia, el padre de Juan. Estaba perdidamente enamorada de él, pero el Barón no le correspondía. Así que se fue de viaje a un pueblo para ver una mujer que le pudiera ayudar en su relación. Ella le dio una pócima para que el Barón quedara prendaa de ella y volvió al feudo para realizar su acto. Pero el Barón se dio cuenta y la expulsó del pueblo, ya que no podía permitirse enamorarse de una plebeya y menos que utilizara medios mágicos. Además, estaba a punto de acabar unas importantes conversaciones con la hija de un burgués rico y no podía desaprovechar la ocasión para casarse con ella. Se inventó una artimaña y acusó a Marta de brujería. El pueblo estuvo a punto de quemarla pero pudo escapar y se refugió en la casa de la bruja que le dio la pócima. Allí aprendió de sus artes y cuando no tenía más que aprender volvió al feudo y empezó una fatigosa labor para granjearse la amistad del pueblo. Poco a poco, lo consiguió. Nadie del pueblo conoció la relación entre el Barón y Marta.

Ella aceptó su condición durante años pero con la aparición de Isabel, una pequeña luz de venganza se fue abriendo en su corazón. Decidió darle una pócima a Isabel para el enamoramiento, pero que dicho enamoramiento fuera para con ella y no para Isabel. Con ella estaría segura de hacerle todo el daño posible al Barón. Además, podría volver a la vida que ella creía pertenecer.

El Resultado

Isabel le dará la pócima diciéndole que la hecho ella misma y que así podrá dormir mejor esta noche. Juan se la tomará sin ningún temor. Parece que no le hace ningún efecto pero a la mañana siguiente los sucesos dirán lo contrario. Cuando Isabel vaya a verlo —si no la siguen los PJs—, descubrirá horrorizada que su amante no está. Se pondrá a buscarlo desesperadamente pero no lo encontrará. Regresará desesperada al pueblo y no hablará con nadie.

Pero, ¿donde está Juan? En la choza de Marta, calentando su lecho y haciendo que Marta se vuelva a sentir mujer. Marta está completamente satisfecha en todos los sentidos y su venganza cada vez está más cerca. Por la tarde, se vestirá sus mujeres galas —que no son muchas, todo hay que decirlo—, y se llevará a Juan hacia el castillo de su padre. Ha convencido a Juan que Isabel está en contra de él y que solo quiere su dinero, le convencerá que después de varios años casados, ella querrá vivir como se merece, como una baronesa y le obligará a regresar al pueblo y quedarse con el feudo a la muerte de sus padres. Juan la cree a “pies juntillas”. Para terminar, Marta le convence que su amor debe ser en secreto ya que nadie en el pueblo entendería su amor y que su relación frente al público es de ser amigos ya que ella le curó las heridas que le produjo el incidente.

Por el camino, varios campesinos le reconocerán y rápidamente correrá la noticia por el feudo. Isabel lo oirá e inmediatamente caminará hacia el castillo. Mientras, la pareja llega al castillo y se presentan a los padres de Juan; tal como espera Marta, ninguno le reconoce.

Juan cuenta la historia que Isabel le engañó y que la hechizó para que se enamorara de ella y que ideó el incidente para quedarse con él definitivamente; le obligó a untarse de una cera para que así pudiese volar y tirarse por el acantilado y así echar la culpa al forastero de su muerte. Ante eso, el Barón de Sebastia, ordenará encerrar a Isabel en la mazmorra más oscura y a liberar al PJ. El efecto dramático sería que todo eso ocurriera en el salón del castillo, con casi todo el pueblo presente, incluida Isabel y los PJs. Isabel admitirá que está enamorada de Juan y que todo eso fue ideado por los dos para así poder casarse sin ningún problema, y negará el resto de forma vehemente. Pero Marta le preguntará: “¿No viniste a mí para que te diera una pócima para así enamorarte a Juan? ¿Para que la querías si dices que él estaba enamorada de tí?”.

Isabel la mirará asombrada, luego mirará al resto de personas del salón que están completamente expectantes esperando su respuesta, y a continuación empezará a llorar, sintiéndose sin fuerzas para responder a esa lógica.

Después de liberar al PJ y de encerrar a Isabel, el Barón pedirá mil disculpas al PJ y le pedirá que se quede unos días en el castillo como invitado de honor. Luego decretará tres días de fiestas y el cuarto quemará a Isabel en la hoguera por bruja en medio del pueblo.

Nuevos Acontecimientos

Ahora son los personajes quienes deben de decidir que hacer. Si están cansados de estar en el feudo y les importa muy poco lo que le pase a Isabel, el módulo acaba aquí. Si los personajes son altruistas, y por una vez en su vida no buscan una compensación, la aventura continúa.

Supongamos que han elegido esta segunda opción. Tienen cuatro días para demostrar la inocencia de Isabel. Aquí tienen varias formas de conseguirlo:

- **Sonia:** la hermana de Isabel. Ella se pondrá en contacto con los PJs si estos no van a visitarla. Dirá que la historia de su hermana es completamente cierta y que Juan e Isabel estaban locamente enamorados. Y como Juan sabía que no

podía casarse con ella ya que sus padres se lo impedirían, ideó esta artimaña.

- **La Pócima:** si intentan entrar en la choza de Marta, verán que no encontrarán nada que piense que ella es una bruja y es que Marta intenta borrar sus huellas. Es casi imposible que consigan saber donde se consiguió la pócima. Juan dice que se la dio Isabel y ella que ya la tenía Juan. Poco más se puede conseguir.
- **Isabel:** poco podrán sacar de ella. El amor de su vida le ha dado la espalda y no puede imaginar que ha ocurrido. Les contará a los PJs todo el plan y lo sucedido en los últimos días. No le importa morir en la hoguera. Su razón de vivir ha desaparecido.
- **Marta:** desde que han encerrado a Isabel, Marta se ha convertido en un personaje importante dentro del castillo. El Barón no la reconoce y ella no intenta quitarle de ese error. Su influencia sobre Juan se empieza a notar. Varios cambios en el castillo empiezan a aparecer. El primero y más importante es que el primogénito interviene más en la vida del feudo. Aprieta más a los campesinos para que paguen más impuestos, se volverá más cruel, le molestará que le discutan las órdenes (solo Marta puede levantarle la voz), todos los días a primera hora Juan se reúne con Marta para recibir instrucciones de ella actuando él en consecuencia (si los personajes amenazan a Marta, ella ordenará a Juan que le haga la vida imposible). Además, se ha apoderado de una de las torres del castillo para convertirla en su residencia.
- **El Pueblo:** con una buena interpretación o tiradas de **Elocuencia** podrán enterarse de lo siguiente:
 - El último caso de brujería ocurrió hace más de treinta años. Fue el Barón quien acusó a una bella joven de brujería. Se negó a quemarla y la expulsaron del pueblo. Nunca se la ha visto.
 - Marta ha tenido un gran cambio. Antes era simpática y ayudaba a los campesinos pidiendo a cambio algo de comida. Ahora no acepta hacer favores si no le paga en metálico y sólo si es importante. En el segundo día, aparecerán unos pobres campesinos para que Marta vea a su hija que ha enfermado, y le piden que la ayude. Marta los echará del castillo gritando que le importa muy poco su hija ya que no tienen dinero suficiente para pagar sus servicios. Los campesinos le suplicarán y ella ordenará a los guardias que los echen a la calle (por cierto, si los personajes quieren ayudar, con una tirada de **Conocimiento Vegetal**, podrán conseguir las hierbas necesarias para curar las fiebres de la hija de los campesinos).
 - Juan también ha cambiado mucho. Ahora es cruel, egoísta y no atiende a razones. Como si alguien lo estuviera manipulando de alguna forma.
- Uno de los soldados del castillo recuerda que en unos de los viajes que hizo Juan y que él le acompañó, visitó a una anciana que en el pueblo tenía fama de curandera. Salíó algo desconcertado de ese pueblo pero no dijo nada sobre ese suceso. Si le preguntan que pueblo era, el soldado no lo recordará ya que fue hace tres años. Si los PJs investigan podrán saber, a través del mayordomo del castillo que lo tiene apuntando en sus diarios, que Juan hacía viajes frecuentemente pero que de repente los dejó de hacer (la razón es que conoció a Isabel y ya no tenía incentivos para viajar; esto lo podrían saber si han hablado con Sonia), y que hace tres años pasó por San Juan del Bartillo. Para desgracia de los PJs, ese pueblo está a una semana de viaje...

Locura

Llegados a este punto, unos nuevos sucesos van a estremecer a la baronía. Si los PJs han indagado bastante y, sobre todo si han conseguido la información del soldado del castillo y no se han portado con sigilo, Marta actuará de forma contundente. Cogerá la poción de **Locura** y se la hará beber al soldado. Luego se encerrará en la torre y hará otra poción (en un día) y se la hará beber al mayordomo. Así se quitará a dos testigos incómodos. Naturalmente no será ella quien le de esas pociones si no que buscará a un niño del castillo para que lo haga. Después del

mayordomo, Marta matará al niño ya que necesita sus sesos para crear la poción de *Furia* que tiene pensado dársela al Barón para que cometa asesinatos y así Juan reclamar su baronía. Pero le faltarán varios ingredientes y poco a poco los irá consiguiendo:

- **Intestino de lobo:** obligará a Juan a hacer una cacería con el pretexto de matar a bandas de lobos que están asolando la zona. Cuando vuelvan solo traerán dos lobos. Cuando pueda, Marta arrancará los intestinos de los dos lobos.
- **Gusanos y uñas de cadáver y cráneo de ladrón:** estos tres ingredientes los encontrará en el cementerio del pueblo. Antes se informará sobre quien ha muerto hace dos meses. Y si hay algún ladrón entre los enterrados. Cuando lo sepa, desenterrará el cadáver, le cogerá los gusanos y le arrancará las uñas de la mano derecha. Todo esto lo hará ella sola, de noche y con todas las precauciones.
- **Sesos de niño no bautizado:** Marta utilizará a Javier, un niño de siete años en sus fechorías. Lo utilizará para que introduzca la poción de *Locura* en las bebidas del soldado y del mayordomo a la vez que roba los diarios del castillo, dándoselos a Marta. Luego lo matará y le quitará los sesos. Y hará todo eso en el bosque al este del pueblo. ¿Por qué ha elegido a Javier? Indagando, los PJs podrán descubrir que Marta fue expresamente a casas de sus padres para pedirles que les dejara el niño para educarlo, pero antes les hizo una extraña pregunta: ¿estaba bautizado su hijo? Ellos le respondieron que aún no lo han podido bautizar ya que el cura se niega a hacerlo alegando que ellos no están casados y por tanto viviendo en pecado. A cambio, les daría dinero cada mes. Los padres aceptaron con mucho gusto y Marta se llevará al niño inmediatamente, dándoles 30 maravedíes. Les prometió que lo verían todas las veces que quisieran. Al día de matarlo, aparecerán los padres en el castillo y dirán que su hijo no fue anoche a cenar con ellos. Y eso que era su cumpleaños...

Cronología

Hagamos un pequeño resumen para no perder al DJ:

- **Día 0:** Los PJs llegan al pueblo. Por la noche, fiesta en las montañas.
- **Día 2:** A Juan le surte efecto la pócima y va con Marta al castillo.

- **Días 2-6:** En este interludio, querido DJ, debes actuar como tú veas. Los acontecimientos descritos irán todo lo rápido que tú creas. Sabiendo que cuando los PJs hablen con el soldado y el mayordomo y Marta se entere, comenzará su plan de inmediato. Los hará volverse locos y se guardará los diarios del castillo en su torreón. La poción para el mayordomo la hará en un solo día. Luego empezará con los preparativos para crear la poción de *Furia*. Cuando la tenga preparada, se la dará a Juan para que se la de a su padre.
- **Día 6:** Por la tarde, si los PJs no lo impiden, quemarán a Isabel en la plaza del pueblo como bruja bajo la atenta mirada de Marta. Además, dependiendo de los acontecimientos, el Barón ya empezará a sufrir los efectos de la poción...

La Torre

La torre donde vive Marta está compuesta por dos plantas. Solo hay una única venta que está en el segundo piso, la cual está siempre bien cerrada. Demasiado bien cerrada. La puerta de la torre siempre está custodiada por dos guardias que tienen órdenes expresas de no dejar pasar a nadie excepto a Marta y de no dejar su guardia bajo ningún pretexto. En el segundo día de guardia, uno de ellos se fue a las letrinas y Marta le descubrió, castigándole Juan (por orden de Marta) al cepo durante una semana. A partir de ese momento, los guardias se tomaron más en serio su tarea...

- **Planta Primera:** lo único que destaca de esta sala es que existe una inmensa mesa en medio de la estancia. En ella varios libros de teología en latín. Es en esta mesa donde se reúne todos los días con Juan a primera hora para asegurarse que le sigue siendo leal y darle las órdenes necesarias.
- **Planta Segunda:** Hay una cama en la esquina izquierda. Un gran armario con una cerradura donde están escondidos los libros de magia de Marta. Una pequeña mesa le sirve para sus intentos de crear la poción de *Locura* y *Furia*. Se cuida de mantenerla muy limpia. También hay varios candelabros y una ventana a la derecha de la escalera que está fuertemente atrancada por dentro.