

# La envidia es mala consejera

Por Ángel Paredes

## En Lérida y sin dineros

Lérida, 28 de Octubre del Año de Nuestro Señor de 1351.

Los PJ son contratados por Ramón, un mercader conocido por su infinita tacañería, para que le acompañen hasta su pueblo natal, donde ha de asistir al entierro de su padre. El encuentro con Ramón puede ser escenificado donde desee el Director de Juego, desde un encuentro en la arquetípica posada hasta introduciendo a Ramón como un conocido de los PJ, bien por haber trabajado anteriormente para él, bien por otra razón.

El caso es que Ramón ofrecerá de 100 a 200 croats más gastos al grupo por acompañarle hasta La Pobla de San Llorenç, un pueblo que está a 6 o 7 días de viaje, y luego hasta Lérida de nuevo. Si los PJ piden más dinero, ofréceles un poquito más pero que vean como a Ramón le duele en el alma aumentar la oferta (no hace falta tirar por Psicología). Si los PJ aceptan el trabajo, les citará al día siguiente nada más amanecer para iniciar la marcha.

## Ramón el avaro

El Director de Juego ha de interpretar a este personaje de forma que su tacañería resulte cargante a los jugadores, Ramón comerá la comida más barata, dormirá en la cama más humilde y beberá el vino más peleón, no jugará por no perder.... Pero deberá hacer ver que es un hombre honesto a su modo, no intentará rebajarles el sueldo una vez fijado, ni romperá un acuerdo. Los jugadores han de comprender que es un hombre consumido por su tacañería: a pesar de ser bastante rico, viste ropas remendadas, cabalga en una mula vieja y vive pobremente.

Si antes de salir de Lérida, los PJ se informan sobre Ramón, averiguaran que es el mercader más mezquino de la ciudad y que su riqueza se ha amasado del poco gastar y mucho ganar, y “que parece que quiere llevarse todo su oro a la tumba”.

Si preguntan a su patrón sobre el objeto de su viaje, les responderá que su hermano le ha escrito pidiendo que asista al entierro de su padre, ya que el último deseo de éste fue no ser enterrado hasta que estuvieran ambos hermanos presentes, “si el viejo no hubiera dicho esto“, añadirá Ramón, “no creo yo que mi hermano se hubiese molestado en avisarme de la muerte de mi padre”. Si los PJ son diplomáticos (y quizás ayudando a la memoria de Ramón con unos cuartos de vino) podrán ir sacándole datos sobre su relación familiar.

Al parecer, su madre murió al dar a luz a su tercer hijo, el primero murió poco después de nacer, así que es Ramón el que ha de quedarse con la herencia. Las relaciones entre los hermanos han sido siempre malas, ya que Miguel era el favorito de su padre y siempre estaba aprovechándose de ello. Ramón ve en la herencia una forma de resarcirse del pasado, por fin será él que salga ganando. Pero Ramón sabe que su hermano es codicioso y podría estar preparando alguna treta para quedarse con lo que le pertenece por derecho, esa es la razón, junto a los peligros del viaje, para haber contratado una escolta.

Por cierto, durante el viaje, quizás podrán ver que Ramón lleva al cuello, bajo las ropas, una cadena de la que cuelga una llave plateada de unos diez centímetros. Si le preguntan sobre el tema, dirá que su padre se la entregó cuando decidió partir a buscar fortuna. Es una de las dos llaves que sirven para abrir una habitación de la casa, la otra la tiene su hermano. Al parecer, dirá, su padre se quiso asegurar de que nadie entrase en la habitación, pues antes su hermano y él tirarían la llave al mar que unirse para abrir la puerta. Si le inquieren sobre el contenido de la habitación, dirá que nunca otra persona que su padre entró allí, pero sus ojos parecen resplandecer de codicia imaginando su contenido.

## **El viaje**

El trayecto durará una semana y lo más aconsejable es descansar cada noche en una posada, ya que el frío desaconseja dormir a la intemperie. Los cuatro primeros días se seguirá el Segre hacia el norte, para luego desviarse al nordeste.

El viaje debe servir a los PJ de muestrario de la personalidad de Ramón y de su vida pasada. Si el PJ quiere animar un poco las cosas puede introducir un encuentro con unos bandidos, o alguna aventura intermedia (por ejemplo alguna del Dracs). Si los PJ no se interesan por la vida de Ramón haz que éste se la cuente de todas maneras, pues si no poco podrán hacer al final de la aventura.

Los PJ llegaran a la Pobla de San Llorenc en la mañana del 3 de Noviembre.

## **La Pobla de San Llorenc**

El pueblecito es bastante pequeño, lo único destacable es la iglesia y un establo “habilitado” como taberna. Entre los habitantes del pueblo y de las masías cercanas no debe haber más de 30 familias.

Si los PJ deciden tomarse un trago para celebrar la llegada, Ramón, en un gesto inusual en él, les pagará una botella para todos. Los lugareños serán muy amables y les comentarán que son pocos los visitantes por la lejanía del pueblo de los principales caminos.

Los PJ se sentirán como en casa, hasta que alguno suelte quién es Ramón o para que han venido, entonces la gente mudará sus caras y se provocará un silencio bastante tenso. La razón de ésto es que la familia de Ramón tiene fama de brujos, como puede que les diga alguno de los aldeanos, “su abuela era bruja, su padre también y de tal palo, tal astilla”.

Una vez acaben la botella, Ramón dirá que es hora de ir hacia su casa, una masía a poco más de un kilómetro. Si le dan la murga con lo de la brujería, dirá que son supersticiones de paletos, su padre creía ser un brujo, pero él nunca le vio volando en una escoba ni convertido en gato y esa tontería la heredó también su hermano.

## **Miguel el brujo**

La masía donde se dirigen los PJ es un edificio grande de piedra (podría utilizarse el mapa de la Posada de Nassos, ver Dracs), que conoció mejores días ya que está muy descuidada. Cuando se acerquen, verán a un hombre cortando leña, éste les mirará y, sin decir nada, entrará en la casa.

Una vez el grupo decida seguir los pasos del extraño personaje, encontrarán a Miguel sentado en una silla cerca del fuego con el hombre a su lado. Miguel, tiene una expresión entre burlona y de odio, recibirá a su hermano y a sus “acompañantes” con evidente desdén y dirá a Ramón que es mejor ir al pueblo para que entierren ya a su padre y sobre todo, para que se lea el testamento (sonreirá maliciosamente al decir ésto, parece que espera ser él el que herede).

Si los PJ intentan hablar con el sirviente de Miguel, éste no les responderá y señalará a su garganta, con gestos de que es mudo. Miguel le presentará como Edorta, un vascón al que rescató de morir congelado hace poco, y al que alimenta a cambio de su servicio. Si los PJ pasan una tirada de Psicología se darán cuenta de que Edorta parece indiferente a todo, como si fuera subnormal; si los PJ pasan una tirada de Otear o, simplemente, si se fijan en él atentamente, se darán cuenta de que tiene un color blanquecino y de que su respiración no produce vaho, como si estuviera muerto (de hecho lo está).

Cuando vayan al pueblo para enterrar a el muerto, verán que todo está preparado ya, el agujero está hecho y al lado el ataúd (los PJ se dan cuenta de que está en suelo no consagrado). El cura acelera la ceremonia todo lo posible. Los únicos asistentes a la ceremonia serán los dos hermanos, Edorta, los PJ, el cura y el enterrador, además de unos cuantos niños curiosos que puede que incluso lancen alguna piedra contra el cortejo. Acabada la ceremonia, el cura dará a los hermanos una carta que le fue entregada por el difunto antes de morir y que va dirigida a ambos hijos.

Una vez de nuevo en la masía, Ramón y Miguel leerán la carta con evidente ansiedad y lo escrito no satisfará a ninguno. En el testamento se dice que todas sus posesiones son para el hijo mayor, excepto el contenido de la habitación de las dos cerraduras. Deberán ser ellos mismos quienes elijan qué hermano se quedará con lo que haya en ella. Si no se deciden en los dos días siguientes a su entierro se entregará el contenido a la Iglesia. Los hermanos discutirán violentamente sobre quién ha de quedarse con las dos llaves, sin llegar a ningún acuerdo.

Antes de la cena, Ramón sondeará a los personajes, para ver si aceptarían matar a su hermano, les ofrecerá 400 croats a cada uno, e intentará convencer a los indecisos con el argumento de que matar a un brujo no es un asesinato (aunque conociendo la moralidad media de los jugadores de rol dudo que haga falta convencerles).

### **Una cena algo tensa... y una noche igual**

Durante la cena la discusión de los hermanos casi llegará a las manos, aunque los hermanos se calmarán, seguros ambos de que su hermano no llegará a ver el siguiente día. Lo PJ podrían intentar que Ramón y Miguel llegasen a un acuerdo pero debería ser casi imposible lograrle (no, no vale con un crítico en Elocuencia, sólo mucha interpretación).

Durante la noche, Edorta intentará matar a Ramón, su táctica dependerá de la disposición de los PJ, si éstos se encierran en la habitación de Ramón, Miguel pondrá un hechizo de invisibilidad a Edorta e intentará que los PJ salgan de la habitación, para que entre él y mate de un hachazo a su hermano (Edorta llevará la figurilla de cera atada al cuello, si un golpe destinado al muerto da en la Localización 4, romperá la figura y el hechizo, “matando” a Edorta).

Si los PJ derrotan a Edorta, posiblemente su siguiente idea sea ir corriendo a por Miguel. Le encontrarán en su habitación intentando huir por la ventana con un hechizo de Vuelo, si los PJ ganan la iniciativa podrán atacarlo, si no Miguel abrirá las ventanas riendo. Pero, cuando ya vaya a salir por ellas, una figura espectral (como una sombra) las volverá a cerrar, dejándole a merced de los PJ y de Ramón, que se lo cepillarán en un momento (si los PJ pasan una tirada de Otear, notarán que el espíritu tiene cierto parecido con los dos hermanos. Se trata del padre de los dos hermanos que quiere asegurarse de que uno muera).

Ramón seguirá acuchillando a su hermano hasta que los PJ le separen del cadáver y, entonces, se quedará muy calmado, ya que habrá sido poseído por su padre.

### **Dónde se cuenta el porqué de los extraños hechos que acontecen en la masía**

Ramón padre era un poderoso brujo, pero una noche vislumbró los terribles padecimientos que le comportaría su trato con Agaliareph, una vez muriera. Así que decidió dedicar todas sus investigaciones para conseguir la inmortalidad y eludir el castigo eterno. Su mujer, también bruja, le ayudaba hasta que murió en el parto de Miguel. Ramón cayó en la cuenta de que el tiempo se le acababa y no podría obtener la piedra sin nombre, ingrediente necesario para el Elixir de la vida. Ramón estaba desesperado, su mujer se le aparecía en sueños sufriendo innumerables castigos, y sabía que eso mismo le ocurriría a él.

Pero una noche, en un viejo grimorio árabe, encontró un olvidado hechizo, algo que le daría el tiempo que necesitaba (ver descripción del hechizo en apéndices). Éste hechizo le permitiría volver al mundo de los vivos como un ánima y reencarnarse en un familiar suyo que hubiese asesinado a su hermano por su propia iniciativa, sin mediar ningún tipo de sugestión mágica en la comisión del fratricidio. Una vez hecho esto, el alma de su familiar ocuparía el lugar del ejecutante en el infierno, quedando libre el ejecutante de seguir su vida con el nuevo cuerpo.

Cumplir los requisitos del hechizo era bastante difícil, debía pervertir a sus hijos para conseguirlo, ya que eran su única familia, y conseguir que uno matase al otro, sin poder usar sus artes para convencerles. Ramón no sabía qué hacer hasta que un día vio a sus hijos discutir por un juguete. En ese momento se dio cuenta que sólo debía fomentar el egoísmo, la avaricia y la envidia en ambos y que ellos solos se matarían entre sí.

Comenzó entonces a obligarles a que compitieran entre sí, castigando a uno por lo que felicitaba a otro y regalando a un hermano lo que el otro deseaba. Entonces se le ocurrió el engaño definitivo, cerró una habitación con dos cerraduras y dio una llave a cada hermano, a cada uno le insinuó por separado que dentro estaba lo que ellos más deseaban: Ramón, dinero; y Miguel, conocimientos mágicos. Su testamento pedía que ambos estuvieran en el pueblo cuando él fuera enterrado para asegurarse de que la lectura de la carta fuera conjunta. Ramón sabía que sus dos hijos no llegarían a un acuerdo pero, para asegurarse, pensaba provocarles si dudaban (ya como ánima errante) o ayudar al que estuviera más cerca de matar al otro.

Ramón espera poder burlar así la muerte y poder dedicarse a buscar la piedra sin nombre para evitar su muerte y, sobre todo, su bajada al infierno. Ramón imagina que Agaliareph no estará muy contento con el intercambio de su alma por otra y que intentará matarle una vez consiga introducirse en el cuerpo de su hijo. Para dificultarlo, dejó preparado en la habitación cerrada un hechizo de Recinto Mágico (que da una protección de 65% ya que la IRR de Ramón es ahora de 140).

El hechizo del intercambio de almas está escondido en la cubierta de un libro de magia, en el cuarto donde Ramón (y ahora Miguel), realizaba sus hechizos. Si alguno de los PJ consiguiera entrar allí y registrase los libros quizá pudiera sacar algo en claro de lo que sucede.

## **La venganza de Agaliareph**

Al señor de la magia negra no le ha sentado nada bien la burla de Ramón. Y Agaliareph tiene por costumbre vengarse del que le provoca. En el momento en que Ramón posee el cuerpo de su hijo y el alma de éste va al Infierno, Agaliareph se da cuenta del engaño y envía a una sombra para que mate el cuerpo que ha poseído el brujo. Desgraciadamente, el hechizo de Recinto Mágico hace a los habitantes casi inmunes a la mayoría de sus hechizos. Primero, la sombra intentará convencer a los PJ de que saquen a Ramón de la casa, si no ceden, la sombra irá al cementerio y levantará a un número de muertos igual a  $(\text{los PJ} + \text{Ramón}) \times 2$  y les ordenará matar a todos los que estén en la casa, quedándose el fuera pos si alguno intenta huir.

Si los PJ consiguen aguantar hasta la mañana, la sombra huirá y los muertos caerán al suelo inermes. Ramón, si los PJ no lo impiden, prenderá fuego a la casa y se irá caminando. Si le preguntan dónde va, les responderá que inicia un largo viaje para alcanzar el mayor tesoro que un hombre puede poseer.

## **Consideraciones finales**

Aunque en principio el módulo parece simple y lineal, puede tener múltiples variaciones. Además de la trama que me parece más posible, y por eso he desarrollado en mayor grado, existen otras alternativas:

- Los personajes convencen a los dos hermanos de que se repartan el contenido de la habitación. Esto debe resultar muy difícil, además el ánima del padre intentará engañar a los hermanos para que se maten. Quizás incluso el ánima busque la ayuda de los PJ.
- Los personajes fracasan y Edorta mata a Ramón, Miguel será poseído y tendrá que enfrentarse a la furia de los PJ y a la de Agaliareph.
- Los personajes pactan con las sombras y eliminan al poseído. A las sombras les parecerá divertido soltar igualmente a los muertos contra ellos.
- Los PJ matan a los dos hermanos seducidos por la codicia. El ánima del padre intentará eliminarles pero serán ayudados por una sombra que les encargará un trabajo: quitar la cruz que hay en la tumba de Ramón y que impide su bajada a los infiernos.

El módulo trata de hacer reflexionar a personajes sobre los peligros de dejarse llevar por las bajas pasiones (en este caso por la envidia y la avaricia), si los dos hermanos se hubiesen comportado bien, no habrían sido víctimas de los tejemanejes del maligno. Además, los mismos personajes serán tentados por Ramón para matar a su hermano y quizás incluso intenten quedarse ellos con el contenido de la habitación. Dicho contenido, inexistente, es también una metáfora: el pecado no compensa, por así decirlo, el infierno no paga a los pecadores.

## PX para qué os quiero

Los personajes recibirán 35 Puntos de Aprendizaje por sobrevivir, si se enteran de todo el berenjenal o se destacan con buenas ideas o en el combate puedes darles 10 más. Si consiguen solucionar los problemas entre los dos hermanos deberías darles 5 puntitos más.

### Dramatis Personae

#### Ramón el judío

FUE 12  
AGI 10  
HAB 14  
RES18  
PER 15  
COM 15  
CUL 15  
RR:60%  
IRR: 40%  
Apariencia: 10  
Altura: 1,55  
Peso: 70 Kg  
Armas: Cuchillo 35% Daño 1D6  
Armaduras: carece  
Competencias: Comerciar 80%, Elocuencia 75%, Escuchar 30%, Psicología 50%.  
Hechizos: carece.

#### Miguel el brujo

FUE 10  
AGI 10  
HAB 18  
RES 12  
PER 20  
COM 10  
CUL 20  
RR: 80%  
IRR: 20%  
Apariencia: 13  
Altura: 1,58  
Peso: 50 Kg  
Armas: Cuchillo 45% Daño 1D6+1D4  
Armaduras: carece  
Competencias: Alquimia 40%, Conocimiento Mágico 60%, Discreción 40%, Medicina 40%, Memoria 30%.  
Hechizos: Despertar a los muertos, Fertilidad, Maldición, Invisibilidad, Protección Mágica, Vuelo.

## Edorta, el muerto

FUE 15  
AGI 10  
HAB 10  
RES 15  
PER 7  
COM 3  
CUL 10  
RR:00%  
IRR: 100%  
Apariencia: bastante buena para un muerto  
Altura: 1,78  
Peso: 50 Kg  
Armas: Hacha 10% daño1D8+1D4+2  
Armaduras: Carece  
Competencias: todas al nivel de la característica  
Hechizos: Carece

## Ramón, brujo y ánima errante

COM 12  
CUL25  
RR:00%  
IRR: 140%  
Apariencia: no  
Armas: Posesión de cuerpos  
Armaduras: Invulnerable excepto Exorcismo.  
Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 100%, Memoria 80%  
Hechizos: Alma por Alma (nuevo), Aquelarre a Agaliareph, Amuleto, Elixir de la Vida, Invocación de Sombras, Recinto Mágico, Ungüento de Bruja, Protección Mágica.

## Muertos animados por la sombra

Utiliza las características de los muertos del manual. Irán armados con lo que hayan podido encontrar (palos, cuchillos, aperos de labranza...) o utilizaran sus manos y dientes. Alguno de ellos puede llevar armadura si fueron enterrados con ellas puestas, pero seguramente no será nada superior a un peto de cuero.

## Sunat, sombra con muy mala idem

**Puedes usar las características de las sombras del manual.**