

## Alas Negras

Negreira, Invierno de 135.

### 0.Introduccion

Los Pj's han sido contratados por un rico burgues amigo suyo desde que vinieron a Santiago de Compostela. El hombre se llama Xurxo de Negreira, un hombre rubicundo y cejjunto que anda ultimamente bastante preocupado por un hecho que ha acaecido recientemente en la tranquila aldea de Negreira. Su hija joven y algo pasmadita Ilda lleva enferma unos cuantos meses y nadie sabe que enfermedad acusa con exactitud. Xurxo vive en una acogedora casa en la poblacion de Negreira y es el alcalde del pueblo. Puesto que no se fia de nadie ha decidido contratar a ciertos buscavidas que conocio una tarde en Composte la para que le sirvan de proteccion contra lo que pueda venir. Como no estos no son otros que los Pj's. Cuando entran a la casa hay un ambiente bastante tenso, y toda la gente del interior mira con desconfianza a los Pj's. La casa es un tanto antigua y se situa en la parte mas periferica de Negreira. Por la escalera sube una anciana con un barreño de agua caliente y paños.

1. Los Hechos Xurxo les explica el tema bastante tranquilo y sin ningun tipo de remordimientos. Explica que una mañana su hija se desperto muy mal, sudando y desprendiendo vapores de su cuerpo. Llamaron al curandero de la zona, pues es el unico sanador que conocian. El curandero no dio con la enfermedad aunque estuvo oscultandola y sangrandola durante casi dos semanas, las cuales casi no las resiste la pobre Ilda. Al principio decia que era un fuerte catarro, pero al no curarse lo tiraron de alli por que no se le veia dar realmente con la enfermedad. Al siguiente dia llamaron al parroco local y este atribuyo el hecho a que la causa no era perteneciente al mundo de los vivos, y era un castigo del Altisimo, o algo asi, pero seguia sin curarse la chica ni conocer el motivo de sus males. Si los Pj's subieran a ver a la chica, veran la habitacion llena de sirvientas que intentan ponerle paños de agua caliente por todo el cuerpo para que no se enfrie, a pesar de las quejas de la joven, que se niega continuamente a seguir aguantandolas. La joven al ver la llegada de los Pj's se sorprende y rapidamente se tapa con las sabanas. Si se le pregunta por lo que pasa dira que no lo sabe. En ese momento entra una anciana por la puerta pidiendo paso. Nadie sabe exactamente de donde sale, pero muchos la conocen como la sabia anciana del Valle de Saño. Nada mas verle Ilda se queda palida. La anciana comienza a examinarla ante la cara de los absortos Pj's y saca una conclusion final: Ilda esta embarazada. Tras pedirle las oportunas explicaciones, su padre subira ya enterado de la noticia, y mas vale que Ilda se explique pronto y rapido, pues Xurxo no esta para demasiadas explicaciones. Sin embargo la joven con gran frialdad y entereza, casi se podria decir que atrevimiento, dira: " Una noche del verano pasado deje la ventana de mi alcoba abierta, debido al calor, y por ella se colo un hombre desnudo de rostro bellisimo, que casi sin darle tiempo a decir nada se introdujo en mi cama y comenzo a lamerme suavemente los pezones, hasta que quedaron totalmente duros. Las caricias de aquel joven eran un mar de goce, y sus besos un largo placer. su pecho era el de un hombre fuerte y lo estrechaba contra mi excitado cuerpo. Su larga lengua se hacia interminable, y por no hablar de otras partes de su cuerpo..." ¡Plas! su padre no puede resistir mas y abofetea a la joven Ilda:

**“¡Indecente! ¡Guarra! ¿Qué has aprendido de los modles que te hemos enseñado yo y tu madre?!, ¡Desvergonzada!. Seguidamente Xenxo se disculpaba ante los Pj's, supuestamente absortos por lo visto hasta ahora. Xenxo dira que todo debe ser por culpa de las fiebres. Ilda mira con cara de odio eterno a su padre y seguira contando como si nada hubiera pasado: "A la mañana siguiente el habia desaparecido, y yo pense que todo habia sido un sueño (no demasiado desagradable por cierto)" con esto mira a su padre con una mirada furibunda tras la cual el padre parece enmudecer. "Y en ese momento recordaba perfectamente que mi amante tenia alas negras!". Evidentemente los Pj's pueden desde quedarse pasmados, hasta creer que la niña esta loca, pero una oportuna tiradita de Leyendas permitira al grupo de recordar que la descripcion de la muchacha corresponde al mismisimo Lucifer, Rey de los Infiernos, lo cual les podria helar la sangre, pues lo que puede tener la niña en su vientre seria ni mas ni menos que el Anticristo, aunque no tiene porque haber sido Satanas.**

2. La Profecia En el preciso instante en que la muchacha termina, la gente comienza a santiguarse y a murmurar entre ellos. Xenxo se quedara totalmente anonadado y tras unos momentos instara a los Pj's a bajar a la sala de abajo. Xenxo explica a los Pj's que su familia tiene una maldicion desde hace muchos años, y que se manifiesta de formas extrañas en algunas ocasiones, por lo que Xenxo esta acongojado, y pide la ayuda a los Pj's. Los Pj's tienen unos largos meses para investigar en lo que quieran, pero al final resolveran en que lo mejor es esperar a que nazca el hijo. En todo este tiempo estaran trabajando para Xurxo en varios menesteres, y se sacaran unos 25 maravedies mensuales (menos gastos, claro). Si por alguna razon intentaran hacer abortar a Ilda, el Dj deberia advertir que quizas por atacar al hijo del Maligno, recibirian su ataque, con lo que mas vale estar quietecitos y esperar a ver que pasa. Al pasar seis meses el bebe nace. En principio parece un bebe normal, pero si se tiene exito en una tirada de Escuchar (-25%) descubriera que su llanto es algo ronco (lo cual podria creerse como fruto de la imaginacion y del miedo).

3. La llegada del Aoun Por la noche oiran un enorme escandalo acompañado de un tañer lejano de campanas. Los campesinos llaman a la puerta aterrorizados, ya que dicen que hay ruidos y luz en la vieja capilla del Monte Aixiño. Si los Pj's se asoman podran ver la capilla en lo alto del monte a la luz de la luna llena y en el frescor de la noche. El ruido de sus campanas es realmente sobrecogedor y los gritos necrofa gos que provienen del mismo lugar son realmente espeluznantes. Tanto si los Pj's se acercan como si no veran que de la capilla salen dos sombras flotando y algo alado que viene en direccion al pueblo . Conforme se valla acercando una tirada exitosa de Otear revelara que es un hombre negro alado. Si se pasa una tirada exitosa de Conoc. Magico o Leyendas los Pj's sabran que se trata de un Aoun (Ver manual). Pronto todo habra pasado y el silencio invadira el lugar. Si los Pj's suben a la capilla y se introducen en ella captaran un terrible olor a sangre, a incienso quemado y a azufre (con las oportunas tiradas de PERx3). Sobre el altar de la capilla yace el cuerpo de una joven de unos 14 años con un cuchillo de plata clavado en su vientre. De su boca cae una extraña sangre negruzca, la cual, si se saca una tirada de Otear, se podra distinguir como de distinto color a la que tiene en el vientre. Una tirada de Conocimiento Magico revelara a los avidos Pj's que se trata de una invocacion demoniaca a Sombras. Posiblemente Ilda y Xenxo esten en peligro. Los Pj's vuelven a casa a dormir, pues todo ha pasado, por el momento...

Esa misma noche, mientras los Pj's duermen (o no), se oira un terrible grito. hay un ruido enorme en la parte superior de la mansion. La ventana de Ilda esta siendo aporreada desde el exterior, los golpes se oyen por toda la casa y pronto cunde el panico. Un grito desgarrado de un hombre se oye de repente afuera. La ventana de Xenxo estara abierta y por ahi es por donde entrara el Aoun. Se oira otro terrible grito, el Aoun ha acabado con Xenxo que yace ahora muerto con las visceras sobre el suelo. El Aoun sembrara el panico y se cobrara varias victimas si los Pj's no se dan prisa. Es de suponer que los Pj's se enfrentaran a el y a sus sombras, pero de poco servira, pues mientras las sombras intentan entretener a los Pj's el Aoun recoge al niño de su lecho, junto a su madre y sale volando por la ventana, mientras que las dos sombras desapareceran. Al siguiente dia la casa y el pueblo en general presentan una situacion de caos. No hay nadie que no comente lo ocurrido la noche anterior. Hay que ir rapidamente a buscar a Ilda. La señora de la casa esta histérica, pues entre lo de su marido y lo de su hija esta muy afectada, y tendra que ser tranquilizada varias veces. Los Pj's podrian organizar una batida para encontrar el escondite del Aoun, pues no debe de estar muy lejos.

4. La Busqueda Los Pj's deberan convencer a las gentes del pueblo para que les acompañen en la batida, para lo cual deberan usar las palabras adecuadas y sacar sendas tiradas de Elocuencia o Mando. Hay que recordar que el pueblo esta aterrorizado y anoche se produjeron varias muertes por culpa del ser demoniaco al que han de buscar. Tanto si los Pj's lo consiguen como si no, podran buscar por los alrededores, y no les sera demasiado dificil escuchar en el centro del bosque una serie de canticos y de voces, acompañados de el llanto de un niño (Escuchar). Efectivamente se trata del Aoun, que esta llevando a cabo crueles rituales para la transformacion del niño en un Aoun, mientras que la madre espera atada a un arbol, con un aspecto bastante desagradable. Junto al otro Aoun, hay un par mas de ejemplares, que estan sangrando al niño y practicandole los macabros rituales. Evidentemente aqui tendran que actuar los Pj's, pasando por la espada a todos los anuos, o como quiera que actuen. Si no reaccionan, tras el ritual, el niño se convertira en un Aoun y la joven Ilda sera devorada a sangre fria por el grupo de anuos, incluido su propio hijo... Si la doncella es salvada (quiera Dios), esta caera inconsciente, y la podran llevar al pueblo. La gente no se calmara hasta ver la cabeza al menos de un Aoun, pero ya veremos como explican lo del bebe. El Dj puede montar (si todo sale bien) la tipica escenita final con 'happy end', y si se siente muy benevolo, los Pj's podran recibir unos maravedies de recompensa de parte de Ilda. Por completar esta aventura se ganaran 25 p. de Aprendizaje, mas 10 si se tiene exito, y diez mas si Ilda no muere. Ademas se podran dar 15 pto's a repartir entre los jugadores que hayan destacado.

Xurxo de Negreira: Es el alcalde de Negreira. Hijo de un rico comerciante de Santiago de Compostela, se hizo con el mando del pueblo por recomendación del Conde de Pontevedra a los 32 años, pues este le debía dinero. Xurxo es un hombre de 40 años, alto y rubio, aunque ya solo se distinguen algunos pelos rubios entre su cabellera, pues todo son canas. Tiene una sola ceja, y una ligera barba blanca casi inapreciable. Es amable y sencillo, y sabe llevar bien el pueblo, pero es un tanto despreocupado para con su familia y con el mismo, pues todo ello lo hace por obligación. Es una persona eternamente tranquila. FUE 12 Altura 1'75 m. Peso 80 Kg. AGI 13 RR: 20% IRR:80% HAB 15 Apariencia: Normal (13) RES 10 Pelo rubio y corto. Barba PER 12 recortada. Ojos verdes. COM 15 CUL 15 Armas: Espada Corta 40% 1d6+1+1d4, Pelea 45% 1d3, Cuchillo 30% 1d6+1d4. Armadura: No lleva - Competencias: Artesanía 55%, Buscar 50%, Cantar 30%, Comerciar 73%, Elocuencia 65%, Falsificar 40%, Hablar Castellano 65%, Leer/escribir 74%, Leyendas 35%, Memoria 27%, Otear 40%, Soborno 56%.

Ilda de Negreira (16 años): Hija de Xurxo y de Xema. Es una muchacha rubia, de pelo largo y un tanto atolondrada. Tiene los ojos azules y la cara denota su juventud por el acné. Ya perdió su vergüenza a los 14 años, y más de un muchacho del pueblo la conoce bastante bien. No habla mucho, y parece (y digo parece) una muchacha tímida y buena. Su deseo oculto es escaparse de casa cuanto antes, pues no soporta la vida en su casa con sus padres. NOTA: Aunque la joven parece que este medio endemoniada, no es cierto, pero es interesante dar esa impresión. Lo que ocurre es que su carácter y su odio a sus padres le den que pensar a los Pj's. FUE 5 Altura 1'65 Peso 50 Kg. AGI 12 RR: 20% IRR: 80% HAB 12 Apariencia: Normal (16) RES 10 Pelo rubio y largo. Tez suave. PER 13 Ojos verdes. Acné juvenil. COM 10 CUL 10 Armas: Carece. Armadura: Carece. Competencias: Discreción 40%, Correr 30%, Elocuencia 40%, Seducción 65%, Leer/escribir 40%.

AOUN: Estos años habitan en un monte cercano. Belifares, el Aoun que sedujo a Ilda desea hacerse con su hijo para convertirlo en un Aoun y con su madre para devorarla en honor a Agaliareth. FUE 30 Altura 1'60 m. Peso 65 Kg. AGI 20 RR: 0% IRR: 150% HAB 20 Armadura: carece RES 40 PER 13 COM 0 CUL 10 Armas: Espada Normal 75% 1d8+1+1d6 Arco Corto 40% 1d6+1d6 Competencias: Con. Mágico 65%, Disfrazarse 90%, Psicología 45%, Tortura 90%, Volar 95%. Hechizos: Invocar Sombras, Invocar a Agaliareth, Atracción Sexual, Filtro amoroso, Sumisión, Invisibilidad, Inmovilización, Conmoción, Metamorfosis, Despertar a los muertos. Poderes especiales: Volar. Sombras FUE 16 Tamaño: variable AGI 18 RR: 0% IRR: 360% HAB 20 Armadura: Es invulnerable a RES 15 todo excepto a la luz solar PER 13 (le quita 3d6 por asalto) y a COM 5 la magia. CUL 30 -Armas: carece -Competencias: Alquimia 90%, Con Mágico 99%, Leyendas 95%. -Hechizos: Una sombra conoce todos los hechizos.