

Historias secretas:

Esencia egipcia

Una aventura para Aquelarre – por orthanc
(www.persorof.blogspot.com.es)

Aventura para 1-2 jugadores con cierto manejo de armas, la cual puede adaptarse a cualquier territorio que se precise. Convendría que algún PJ fuera musulmán (aunque no es totalmente necesario) y que alguien contara con algún porcentaje en Leer y Escribir. Módulo diseñado a partir de una idea para Cthulhu de *Bowie Spiegel*.

Año del Señor de 1383. Media tarde.

Los jugadores se encuentran atravesando las estribaciones septentrionales de la sierra de la Demanda, en el reino de Castilla. Una tirada exitosa de **Conocimiento de Área** les hará saber que la tierra que cruzan es un señorío de abadengo, pues el Condestable de Castilla, Alfonso de Aragón apodado *el Viejo*, cedió esa porción de terreno de su mayorazgo al monasterio de San Froilán del Puerto. Tal monasterio rige ahora la comarca y sus habitantes.

Mientras atraviesan un camino en la falda del monte arbolado, los PJ verán un cadáver arrojado junto al camino. Se trata de un sujeto que vestido con pieles de animales, de unos veinte años. Si lo registran encontrarán en uno de sus bolsillos interiores una daga labrada con extraños símbolos en el mango y unas pocas monedas. En ningún caso encontrarán sentido a tales marcas.

Pronto se hará de noche, el frío apretará bastante, y lo único que los PJ podrán encontrar serán unas ruinas de una ermita en lo alto de una roca. De una u otra manera el Director debería conducirles hasta allí para refugiarse en la noche. El interior es diáfano, húmedo y ruinoso, pero al menos conserva los techos y las bóvedas. Algunas hornacinas interiores, vacías, así como varias columnas gruesas completan el lúgubre lugar.

De madrugada se oirán evidentes pasos en el exterior, dirigiéndose a la ermita en mitad de la noche. Si alumbran con antorchas verán que se trata de una niña que les pedirá ayuda y cobijo, la cual se encuentra, además, hambrienta y sedienta. Su nombre es Yacma. Una vez que se reponga comenzará a relatar una historia. Por lo visto es natural de Pradoluengo, villa a varias leguas de la ermita, y estaba esa tarde con su familia, cuidando el ganado como de costumbre,

cuando comenzó a sentirse mal. Ha despertado desorientada hace escasos minutos en medio de la noche. Por suerte ha logrado caminar hasta esta ermita para resguardarse. Si le preguntan por el tipo del medallón, no sabrá nada.

Si los PJ realizan una tirada de **Empatía** notarán que su voz no tiembla, propio del temor de alguien perdido y asustado; también que hay un tono extraño en su discurso. En caso de darse cuenta de esto (o bien en cualquier momento después del relato), la niña se abalanzará contra uno de los PJ, con los ojos inyectados en sangre, intentando morderle (ganará en el primer turno la iniciativa). Verán que la joven está poseída. Atacará mordiendo a uno de ellos. A partir de aquí pueden darse dos situaciones: que acaben con la joven poseída o que intenten exorcizarla con el Ritual de Exorcismo (Pág. 255 del manual).

En el primer caso, una vez que termine el forcejeo, una de las losas de la ermita comenzará a emanar sangre a través de sus juntas (ganarán 5 puntos de IRR si se tiene IRR 40 o menos). *Nota: se trata de sangre real.* Marcharse de allí será imposible (a medida que se acerquen a la entrada o a alguna de las ventanas sus extremidades se paralizarán instantáneamente), por lo que tendrán que indagar bajo la losa, la cual puede levantarse sin demasiada dificultad.

En el segundo caso, la joven despertará del trance maligno, recobrará la consciencia y se asustará al ver a los PJ. Hablará al cabo de unos minutos, preguntando por su familia y advirtiendo horrorizada que deben marcharse de allí. Si la preguntan, les contará que entró esa tarde en la ermita para sacar a una de sus ovejas y volver con ella a casa (ahora el relato es cierto), pero no recuerda nada más; tan sólo sintió un fuerte dolor de cabeza.

Si los PJ preguntan sobre el lugar, les dirá que se trata de la “Ermita de los Lamentos”, llamada comúnmente así por los terribles aullidos que a veces se escuchan en el interior. Se dice que bajo los cimientos de la ermita aún habitan las serpientes y otras alimañas que trajeron la ruina al templo tiempo atrás. De igual forma será imposible salir de por la parálisis que se experimenta cerca de la salida.

Una vez se internen en el subsuelo a través de la losa encontrarán un conjunto de escaleras descendentes excavadas en la roca, muy estrechas, y bañadas en sangre. Si los PJ se adentran sin adecuada iluminación se aplicará un malus del 75% en acciones ofensivas y defensivas.

Tras descender varias decenas de escalones casi verticales (Los PJ deberían tirar por **Suerte** para no resbalar y sufrir un daño de 2d6) encontrarán una sala circular, excavada en el subsuelo. En el centro, verán una tumba de piedra y en derredor diversos restos y esqueletos totalmente mezclados entre sí (una tirada de **Descubrir** o **Medicina** hará que distingan seis cuerpos diferentes, aunque no sabrán si se trata de personas o animales). La lápida tiene una inscripción árabe sobre sí, muy desgastada, la cual podrán leer si se tiene algún porcentaje en **Idioma: Árabe**. Dice así: *Yace aquí quien luego ha de ser liberado.*

Si abren la lápida encontrarán unos restos humanos envueltos en un sudario que apenas es ya una mortaja deshilachada. Enseguida verán un pergamino junto a la cabeza del cadáver, pero ahora escrito en Castellano. Podrán leerlo si alguien cuenta con la competencia con **Leer y Escribir**: *Zaclia, hija de las pirámides, hechicera sin alma y sierva del pecado. Quien leyera aquesto, que separe su calavera del cuerpo y sin duda alguna la entregue en el monasterio de Montserrat, donde a buen seguro sabrán qué hacer con él. Sólo así acabará esta terrible acometida.*

Instantes después escucharán un enorme bufido resonante por toda la caverna. Una figura se dejará caer desde las alturas sobre la tumba, ocasionando un gran estruendo y sorprendiendo a los PJ. Se trata de una extraña figura con colmillos y piel negruzca que estaba aferrada en la oscura y discreta bóveda del techo. Atacará a los PJ ferozmente. Una tirada de **Leyendas** les hará saber que se trata de un Gul, un ser del reino granadino y más allá protagonista de las más inverosímiles historias de terror. El gul luchará a muerte contra los PJ, pues su cometido es proteger a toda costa la tumba. Una vez acaben con él se producirá un prodigio que hará ganar a los PJ 1d10 puntos de Irracionalidad: el cuerpo de la tumba, aún amortajado, comenzará a convulsionar violentamente, haciendo quebrar la misma y provocando temblores dentro de la caverna. Verán una sustancia blanquecina, similar al humo, saliendo del cuerpo y disipándose en el techo abovedado. Entonces los espasmos del mismo desaparecerán, quedando todo en silencio.

Tan sólo queda salir de allí, pues, aunque aún no lo saben, el hechizo de parálisis que afectaba al piso superior y evitaba la huida habrá desaparecido: al destruir al gul los PJ han dado vía libre al ánima de Zaclia (ver *Apéndices*)

Si los PJ han hecho caso del pergamino y han tomado el cráneo del cuerpo deberían llevarlo hasta el

monasterio de Montserrat (del cual están, por cierto, a un buen trecho). Sea así o no (tal vez continúen con su propio camino), el DJ lanzará 1d6 para conocer el último encuentro que habrán de padecer en mitad de la noche:

1-2: En algún momento los PJ serán alcanzados por un tipo encapuchado con armaduras, espada al costado y un sobreveste oscuro sin enseñas. Sin mediar palabra intentará acabar con ellos. *Nota: se trata de un miembro de la Fraternitas de la Vera Lvcis (ver Apéndices)*

3-4: Descansando sobre unas peñas a cielo abierto o atravesando algún camino, los PJ se toparán con un grupo de 3 hombres. Estos están vestidos con pieles de animales, y en su rostro llevan máscaras de pellejos y plumas. De igual manera, su intención es dar una paliza a los PJ y saquearles. (ver *Apéndices*)

5-6: No muy lejos de la Ermita de los Lamentos, antes de alejarse de ella definitivamente, los PJ verán una turba de gente con numerosas antorchas en la cima de una colina cercana. Se trata de tres o cuatro decenas de habitantes de Pradoluengo que están batiendo el terreno (entre ellos está la familia de Yacma). Casi todo el pueblo está buscando a la joven, pues como anteriormente contó, se perdió esa misma tarde y no regresó a casa. Esté con ellos o no la joven pastora, los habitantes creerán que los PJ son los responsables de su ausencia y los perseguirán a través de la sierra. Sería conveniente que el DJ les hiciera tirar varias veces por **Correr** para evitar despeñarse o tropezarse en la particular persecución que les toca vivir, pues una vez apresados sabe Dios qué castigo puedan darle.

Además, si los jugadores olvidaron o no hicieron caso de tomar el cráneo de la hechicera egipcia sufrirán durante 2d10 días (o tras alguno de los tres eventos anteriores descritos) algún intento de posesión por parte del ánima de la misma, la cual los estará hostigando hasta que pase ese tiempo o incluso cumplan el cometido del pergamino.

Apéndices

La historia de Zaclia, natural de Amarnía

Desde mucho tiempo, los ardides cristianos y musulmanes para ganar terreno a sus rivales en la guerra han sido numerosos y diversos. Hace algo más de una centuria un hechicero musulmán llamado Abner-abd-al-Amún logró atraer un espíritu de la antigüedad al cuerpo de una mujer para utilizarlo

como un arma contra los cristianos. El ánima canalizada hasta aquella fecha no era sino el de Zaclia, una mujer egipcia que vivió en Amarna, ciudad situada en la ribera oriental del Nilo, hace algo más de dos mil setecientos años. Se encontraba al servicio de Amenofis IV y practicaba magias rituales para el faraón.

Aquellos fines que el mago musulmán esperaba hacer fructificar no fueron tales, pues el ánima de Zaclia resultó ser un ente violento en el cuerpo invadido, incapaz de ser utilizado en la guerra. Dado que no podía hacerse cargo de ella, Abner decidió en primer lugar acabar con el ser, pero luego tuvo una mejor idea: envenenada con potentes hierbas adormideras, llevó el cuerpo al corazón del reino castellano y lo abandonó en el subsuelo de los restos de un templo romano. Allí lo amortajó y lo ocultó en una lápida. Después lo hizo proteger atrayendo siete guls con sus hechizos (o eso dice la leyenda), los cuáles velarían por Zaclia y evitarían que saliese hasta que el último de ellos pereciera, provocando después la salida del espíritu y con ello el caos en esa zona cristiana.

En el momento de la aventura el último de los guls se enfretaría a los PJ. Además, en los últimos años, el ánima de Zaclia ha logrado trascender el cuerpo en el que estaba amortajado poseyendo a incautos viajeros y pastores que se aventuraban al interior de la ermita, como en el caso de Yacma, para intentar abrir la tumba y poder escapar.

Acerca de quién ocultó el pergamino en el interior de la lápida no hay testimonio seguro, pero se cree que un siervo del mago Abner era un espía cristiano y, conociendo el modo de acabar definitivamente con la posesión de Zaclia, introdujo en secreto un rollo que describía la manera de hacerlo. Se cree que tal espía tenía alguna relación con el monasterio de Montserrat.

Sobre los persecutores a la salida de ermita

Si bien la muchedumbre enfurecida quería encontrar a la joven Yacma desaparecida horas antes, el caballero de la Fraternitas, un Frater miles experimentado, indagaba en esos momentos en la zona debido a los rumores acerca de unos tipos que asustaban a viajeros y pastores, y que, sorprendentemente, se movían de noche en aquella parte de la sierra.

Algunos decían que eran bandidos, pero la Hermandad tiene olfato para el mal en todas direcciones, y decidió enviar al caballero en caso de tratarse de un suceso de carácter herético. Logró acabar con uno de ellos (un miembro de los Desamparados (ver a continuación)), y después encontró a los PJ (a los que consideró de la

misma estirpe). Con respecto a los los tipos vestidos con pieles de animales, se trataba de miembros de una secta que atrajeron la atención a la Fraternitas: los Desamparados, sectarios que buscaban objetos místicos para sus rituales. Los terribles aullidos del último gul vivo les había atraído en torno a la Ermita de los Lamentos, y pretendían ahora hacerse con la popular piedra que éstos poseían en uno de sus ojos para fabricar nuevos hechizos.

Recompensas

15 p.Ap. por sobrevivir a la aventura
10 p.Ap. por Liberar a Yacma del estado de Posesión con el Ritual de Fe Exorcismo

Dramatis personae

Yacma poseída por Zaclia

FUE: 5 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 10 **Peso:** 70 libras
HAB: 15 **RR:** 0 %
RES: 10 **IRR:** 80 %
PER: 10 **Templanza:** 4%
COM: 10
CUL: 5
Protección: Carece
Armas: Mordisco 45% (1d4)
Competencias: Esquivar: 35%
Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Fráter de la Vera Cruz

FUE: 15 **Altura:** 1,90-1,95 varas
AGI: 15 **Peso:** 90-110 libras
HAB: 20 **RR:** 85%
RES: 15 **IRR:** 15%
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 10
CUL: 5
Protección: Loriga de Mallas (5 pto.), Capacete (2 pto)
Armas: Espada de Mano 50% (1d8+1+1d6), Escudo 40%
Competencias: Cabalgar 45%,Teología 60%,Descubrir 50%
Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Todos los de *Primus Ordo*.

Gul

FUE: 15 **Altura:** 1,25/1,40 varas

AGI: 25 **Peso:** 70/90 libras

HAB: 10 **RR:** 0%

RES: 15 **IRR:** 100/125%

PER: 20

COM: 10

CUL: 5

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4).

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales: Aullidos, metamorfosos, Parálisis
(Pág 373)

Sectarios de los Desamparados

FUE: 10 **Altura:** 1,80-1,90 varas

AGI: 15 **Peso:** 90-110 libras

HAB: 15 **RR:** 35%

RES: 15 **IRR:** 65%

PER: 15 **Templanza:** 50%

COM: 10

CUL: 10

Protección: Pelliza de Piel (1 pto.), Gorro cuero (1 pto.)

Armas: Bordón 35% (2d4+2), Cuchillo 40% (1d6+1d4)

Competencias: Conoc. Mágico 35%, Descubrir 40%, Leer y Escribir 50%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece

Historias secretas:

Esencia egipcia

Una aventura para Aquelarre – por orthanc

(www.persorol.blogspot.com.es)