

# El mal de Bardave

Una aventura de



Aguelave

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

**Scriptores:** Pedro J. Ramos con la colaboración de Sergio M. Vergara (basado en una idea de Manuel J. Sueiro)

**Editor:** Manuel J. Sueiro, Sergio M. Vergara y Pedro J. Ramos

**Ilustrator:** Jaime García Mendoza

Editado por Nosolorol Ediciones

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

[ediciones@nosolorol.com](mailto:ediciones@nosolorol.com)



Nosolorol®

**E**l Mal de Pardave es una historia para *Aquelarre* diseñada para introducir a jugadores de cualquier tipo en el juego, especialmente a aquéllos que nunca han tenido contacto previo con los juegos de rol. Como consecuencia de ello, la aventura tiene una serie de particularidades que la diferencian de otras historias convencionales y que serán descritas a continuación.

La aventura aquí presentada es inusualmente breve, de hecho está pensada para jugarse en torno a una hora y media de tiempo de juego (que suele redondearse a dos con las explicaciones que son los juegos de rol y cómo se juegan). Para nosotros, avezados jugadores de rol, puede parecer que es una experiencia muy breve, pero optar por una partida reducida ofrece algunas ventajas: en primer lugar, la historia transcurre más rápido, existiendo menor posibilidad de caer en "dique seco"; en segundo lugar, facilita tener una experiencia completa de lo que es una partida de rol sin tener que invertir una gran cantidad de tiempo, haciéndolo ideal para jugadores noveles.

Otra particularidad de esta historia es la estructura de la partida. En lugar de ofrecer planteamiento, nudo y desenlace, se describe un pequeño planteamiento que no debería consumir más allá de los 5 o 10 primeros minutos de juego. Después pasaremos al nudo que llevará gran parte de la hora de juego, dejando los minutos finales para la conclusión. Esta estructura, que hemos probado en **Nosolorol Ediciones** con público generalista, ha mostrado ser muy efectiva para que todo el mundo se involucre, perdiendo el temor inicial a hablar e interpretar un personaje con personas que quizá se acaban de conocer.

Finalmente, esta historia también destaca porque los personajes jugadores (PJs) están especialmente enmarcados en la historia. Como habitantes de Pardave son pastores, cazadores, curanderos... hemos huido del exotismo de ocupaciones más atrayentes a favor de la coherencia de la historia, creyendo que esto es más conveniente para los nuevos jugadores y facilita el tono de miedo que hemos querido crear para la historia. Sin embargo, nada impide al Director de Juego reemplazar a la familia de Vicente por otros PJs más típicos, aunque seguramente tendrá que buscar una buena motivación por la que los personajes se han quedado en una casa ajena mientras los campesinos y pastores salen de caza. ¿Tal vez uno o varios de ellos han sufrido lesiones que les dificultan tomar parte en la batida?

Al finalizar la partida, lo ideal es conversar con los jugadores acerca de la experiencia. Si, como esperamos, es la primera vez que se acercan a *Aquelarre* (o incluso a los juegos de rol) es un momento ideal para hablarles acerca de las diferentes oportunidades que ofrece este juego. Incluso si alguno de los presentes está pensando en comprar el manual del juego, puede recordársele que tanto la tercera edición de *Aquelarre*, como el *Aquelarre Breviarium* permiten una experiencia de juego plena, y que desde la página web de **Nosolorol Ediciones** ([www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)) pueden acceder a material adicional como por ejemplo una aventura completa descargable gratuitamente.

## INTRODUCCIÓN A AQUELLARRE

En **Nosolorol Ediciones** hemos creado unas hojas explicativas para aficionados acerca de nuestros juegos, incluido *Aquelarre*. Si estás preparando esta partida para una demostración en una tienda, puedes pedirnos las hojas de introducción que hemos preparado. En ellas se expone por una cara la ambientación y por la otra el sistema de juego. Son una forma ideal de hacerse una idea preliminar del juego, y recomendamos que todos los jugadores que participen en esta partida tengan una. Si ésta va a ser su primera partida de rol, lo mejor es que solamente lean la parte de ambientación, dejando las reglas para ser explicadas de viva voz por el Director de Juego.

## LA TRAMA

Pardave es un pueblo próximo a la villa de León situado en una zona tranquila y poco transitada. Sus habitantes viven sus vidas ajenos a lo que ocurre en el mundo, y aunque tengan una vida dura, son felices. Un día, aparece una pieza de ganado horriblemente mutilada. Cuando a la noche siguiente son dos las que pierden la vida y uno de los pastores desaparece, el pueblo se agita y se forma una batida para encontrar y cazar a la bestia. Lo que los aldeanos no saben es que tal bestia es un upiro (ver pág. 353 del manual básico de *Aquelarre* o la página 4 de esta aventura). Al enfrentarse al upiro, Vicente, el padre de los PJs, es mordido por la criatura, transmitiéndole su maldición.

Todo esto ocurre antes de que comience la historia. Mientras su padre es condenado a un destino peor que la muerte, los PJs se encuentran reclusos en su casa cuidando de los niños, mujeres y enfermos. Poco a poco los hombres que salieron de caza regresan, y justo antes de que la noche caiga también lo hace Vicente. En algún momento, mientras los PJs asisten a una mujer embarazada y se enteran de lo que ha ocurrido en el bosque, Vicente culmina su transformación. De esta forma, se encontrarán con que están encerrados con un monstruo, y que ese monstruo es una de las personas que más quieren.

La resolución de la historia pasa por enfrentarse a su padre, huir condenando a buena parte de los aldeanos a una muerte horrible, o encontrar la muerte a manos de este nuevo upiro.

## EL ESCENARIO

El Mal de Pardave se desarrolla íntegramente en Pardave, y más específicamente en la casa más grande del pueblo. Para ayudar a describirla adecuadamente puede consultarse la página 420 del manual básico (pág. 227 en *Aquelarre Breviarium*), si bien a continuación se proporciona una breve descripción de apoyo:

*"La casa de Vicente está hecha de adobe y cuenta con dos plantas, quedando la de arriba reservada para el dormitorio de Vicente y su esposa y, separado por una cortina, el de sus hijos. El piso inferior está separado para*

*no mezclar a bestias y a personas y el mobiliario es muy escaso: alguna olla de barro, escudillas de madera, un tablero con caballetes que hace las veces de mesa, varios bancos y algunas otras cosas que han traído los vecinos de otras casas.*

Esto sirve de excusa para que los personajes puedan encontrar cualquier cosa que necesiten, siempre dentro de lo razonable.

### Escena 1: Caer la noche

El pueblo de Pardave, próximo a la villa de León, está viviendo uno de sus momentos más aciagos. Durante días los aldeanos han sido testigos de horribles mutilaciones en su ganado, e incluso el pobre Cándido, un pastor de avanzada edad, desapareció hace un par de noches y nadie ha vuelto a saber de él. Los mayores del pueblo están seguros de que un depredador peligroso anda por la zona, y aunque no quieren compartir sus temores con los más jóvenes, temen que no sea una criatura del mundo racional. De buena mañana, todos los hombres capaces del pueblo salieron a una batida de caza que se ha prolongado durante horas. Mientras tanto, las mujeres, ancianos y niños aguardan en la casa de Vicente, un pastor que cuenta con la vivienda más amplia de la localidad, donde sus hijos (los PJs), están haciéndose cargo de la situación. Antes de marchar, su padre les ordenó que cuidasen de sus vecinos y que, al caer el último rayo de sol, cerrasen puertas y ventanas sin dejar entrar a nadie, por muchos argumentos que diese.

Cuando empieza la aventura, los personajes saben que en menos de una hora caerá la noche. Las gentes de Pardave se empiezan a mostrar nerviosas, y la madre de los PJs, Dorotea, les pide que se preparen para seguir las instrucciones de su padre. Será este un buen momento para tiradas de Descubrir, con objeto de encontrar materiales útiles por la casa que emplear para atrancar puertas y ventanas. Durante el proceso, alguno de los vecinos más jóvenes o más ancianos (ver pág. 522 del manual básico o la 244 de *Aquelarre Breviario* para disponer de nombres castellanos) preguntará a los PJs por sus propios familiares, temiéndose que les haya ocurrido algo. Solamente una tirada de Elocuencia exitosa impedirá que empiece a cundir el desánimo, dificultando la labor de los PJs con otras personas también preocupadas por lo que les ocurre a los suyos.

Mientras los PJs manejan la situación comenzarán a llegar, en parejas y tríos, los hombres del pueblo. La mayor parte de ellos tienen un aspecto bastante sucio, pero sin heridas. Informarán a todos los presentes que se repartieron el trabajo para hacer una batida en profundidad, pero ninguno de ellos se encontró con la criatura. Una tirada de Empatía dejará en evidencia que alguno de ellos está visiblemente preocupado, y será suficiente una tirada de Elocuencia para que revele, en privado, que durante las últimas horas de la tarde oyó gritar a uno de sus compañeros de batida cerca de una cueva, y cuando llegó allí vio su cadáver despedazado por lo que parecía ser un gran lobo, a juzgar por las dentelladas. Sin embargo, él no ha visto jamás un lobo tan grande, santiguándose después y guardando silencio junto al resto de aldeanos.

El tiempo prosigue, los aldeanos continúan llegando y cuando esté a punto de caer la noche queda patente que al menos cinco aldeanos no han vuelto, entre ellos Vicente, el padre de los per-

sonajes. En el último segundo, cuando Dorotea les pida entre sollozos que terminen de cerrar la puerta, aparecerá Vicente cojeando, acompañado de otro compañero malherido y delirante al que ayuda a caminar. Es de esperar que los PJs les dejen entrar (su madre se lo ordenará si es preciso). Mientras la noche cae otro de los aldeanos llega hasta las puertas y las aporrea, pidiendo que le dejen entrar, que el lobo está muerto, pero Vicente, antes de caer inconsciente, niega con la cabeza. Los PJs deberán recurrir a Mando, Elocuencia o las armas para evitar que los familiares del campesino que se ha quedado fuera le permitan entrar.

### Escena 2: Historia de una caza

Vicente y su compañero tienen claras heridas de lucha, por lo que Dorotea pide que los PJs los trasladen a un catre a cada uno de ellos y que los examinen (Vicente a la cama del matrimonio, y el otro a uno de las de sus hijos, alejada la una de la otra). Con una tirada de Sanar/Medicina descubrirán que Vicente tiene una profunda herida en el abdomen, pero que sanará, mientras que su compañero no ha tenido tanta suerte: ha perdido mucha sangre y fallecerá mientras los PJs le examinan, no sin antes darles cierta información.

Con el cadáver todavía caliente, los PJs deberán manejar varias situaciones:

- ✦ Vicente estará muy débil para hablar, pero su compañero podrá informar a los PJs de lo sucedido antes de morir: su grupo estaba formado por cuatro hombres. Oyeron un grito cerca de la montaña y llegaron a la entrada de la cueva, donde un gran lobo daba cuenta de uno de sus vecinos (aquél del que ya se habló previamente). Se enfrentaron al lobo y lo hirieron, pero huyó y sus dos compañeros se alejaron tras él. Ellos perdieron el rastro, y al ver que la noche se acercaba, volvieron a casa, aunque él perdió la consciencia a mitad de camino, probablemente por el cansancio y las heridas. Está seguro que la criatura no era mundana y cree que el campesino que se ha quedado fuera podría ser algún tipo de truco para engañarles y dejar entrar al mal en la casa. Escuchar el relato da derecho a una tirada de Leyendas, aunque también pueden preguntar a alguno de los veteranos del lugar. Hay diferentes criaturas que pueden transformarse en lobo, como los brujos, los lobisomes (pág. 374/208) y el upiro (pág. 353/-). Dado que los upiros son muy similares a los vampiros de la cultura popular, es importante en este punto que los PJs no tengan muy claro a lo que se enfrentarán para que la última escena tenga mayor suspense.
- ✦ Salvo que hayan sido muy convincentes, los familiares del campesino que se quedó fuera volverán a intentar dejarle entrar, pues siguen oyéndole pedir ayuda. Llegará un punto en que solamente la violencia, o salir para dejarle entrar (o callarle de una vez por todas) será la única opción.
- ✦ (Opcional) Por la presión de toda esta situación la joven Ofelia se pone de parto. La comadrona es una de las personas que ha perdido a un familiar en la cacería de la criatura, así que no está en las mejores circunstancias para atender el parto. Los PJs deberán utilizar su Sanar/Medicina para salir de la situación.

## Escena 3: El destino de Vicente

En algún momento en que los personajes dejen solo a Vicente (por ejemplo, para asistir el parto o porque su madre quiere cuidarle y les manda a alguna tarea), éste no puede contener más su ansia y mata a su esposa, que le está velando, o algún aldeano cercano. En ese instante se revela la verdad: que Vicente no sobrevivió al ataque de la criatura y que, de hecho, se ha convertido en un upiro. El reto está ahora en que los PJs deben enfrentarse a su propio padre en medio de aldeanos aterrados. Una vez quede revelada la naturaleza de Vicente, una tirada de Leyendas con un +25% lo identifica claramente como upiro y cualquiera de los que consiga la tirada podrá recordar las principales debilidades de esta criatura (crucifijos y luz del sol).

## CONCLUSIÓN

Previsiblemente, el desenlace de la historia será uno de estos:

- ✦ Vicente es abatido, no sin antes matar a algunos de sus conciudadanos. Pardave como pueblo sobrevive a la crisis, pero varios de sus habitantes huirán asustados. Los personajes quedan marcados para siempre como "del linaje del upiro", y es posible que ahora, sin sus padres, prefieran emprender la vida errante como aventureros, un destino típico para los personajes de *Aquelarre*.
- ✦ Vicente consigue escapar. Los aldeanos que han sobrevivido a la experiencia están aterrados, porque al ser pleno día fuera no puede haber ido muy lejos (seguramente al pajar). Muchos de ellos huyen dejando todo atrás, y olvidándose de los personajes y lo que les suceda. Puede que vayan a acabar lo que empezaron, o que huyan también. Pardave se convertirá en un pueblo abandonado hasta que, mucho tiempo después, otros viajeros ignorantes de lo ocurrido lo repueblen.
- ✦ Los PJs logran calmar el ansia de sangre de Vicente y negociar con él. Según el dramatismo de la historia puede que se inmole ante los ojos de sus hijos horrorizado por lo que es, o (más probable en una historia de *Aquelarre*), su naturaleza irracional le impida entregar su vida fácilmente. Los PJs podrían llegar a acompañarle en busca de algún tipo de cura, pero deberán abandonar el pueblo de inmediato para no volver jamás.

## DRAMATIS PERSONAE

### ALDEANOS DE PARDAVE

Los aldeanos de Pardave son meros instrumentos de la historia. Supón que cada uno de ellos tiene un 60% en las Competencias que le son más propias, un 40% en aquéllas en las que debería saber algo, y un 20% en aquéllas en las que podría saber algo, dejando el resto (por ejemplo, la académicas) al 0%. En combate, un aldeano de Pardave nunca hace un daño significativo, pero un ataque exitoso contra él lo deja fuera de combate (y probablemente moribundo).

### VICENTE, UPIRO A SU PESAR

FUE:	15	Altura:	1,65 varas.
AGI:	10	Peso:	80 libras.
HAB:	12	RR:	0%
RES:	25	IRR:	150%
PER:	15		
COM:	10		
CUL:	10		

**Protección:** Ninguno.

**Armas:** Clava 20% (1d6), Mordisco 65% (1D8+succión).

**Competencias:** Astrología 15%, Conocimiento animal 15%, Conocimiento vegetal 35%, Comerciar 20%, Conocimiento de área 60%, Correr 30%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Maza 20%, Rastrear 20%, Sigilo 20%.

**Hechizos:** Ninguno.

### Podereš Especiales:

- ✦ **Inmunidad al Dolor:** El upiro no puede caer inconsciente a consecuencia de las heridas sufridas, ni tampoco pierde sus bonificadores al daño.
- ✦ **Transformación en Lobo:** Un upiro puede convertirse en un lobo gigante a voluntad.
- ✦ **Transformación en Bruma:** Un upiro puede convertirse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos, siempre que no sean sagrados, y no puede ser atacado por ningún arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.
- ✦ **Succión de Sangre:** Cuando un upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndola perder 1D4 PV cada asalto que mantenga el mordisco. Un upiro que beba al menos medio azumbre de sangre de su víctima (lo que se corresponde con 3 PV), sumará un tercio de la RES y la FUE de la víctima a la suya propia durante 4D6 horas, aunque nunca podrá sobrepasar el doble de sus puntos originales. Por el contrario, por cada día completo que el upiro pase sin beber sangre (sea humana o no) perderá 1D6 PV que sólo podrá recuperar cuando vuelva a ingerir sangre. Además, junto con la sangre, un upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de la víctima, con lo que un upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediablemente loco.
- ✦ **Vulnerable a lo Divino:** Un upiro no puede pisar terreno bendecido ni acercarse a objetos consagrados a una religión, sean de la religión que sean. Si se esgrime ante él uno de esos objetos y se hace una tirada de RR con éxito, el upiro retrocederá precipitadamente.
- ✦ **Vulnerable a la Luz del Sol:** Durante el día, el upiro no podrá transformarse en lobo ni en bruma, ni tampoco aumentar sus características tras succionar sangre con su mordisco. Además, la exposición directa a la luz del sol le quema la piel, provocándole 1D6 PD por hora de exposición.