

Historias secretas:

Los pecados de don Braulio

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

Aventura para un jugador de profesión ladrón. Módulo inspirado en la leyenda popular de “El cuadro”, recogido en el suplemento de Rinascita.

Junio de 1383. Arrabal de San Pedro, Burgos. Extramuros de la ciudad.

El PJ recibe la visita de un familiar en el arrabal donde reside. Se trata de Obeko, un primo materno de origen navarro de unos siete u ocho años mayor que él. Obeko era hasta hace bien poco el único criado del comerciante más rico de Burgos, don Braulio de Castrohernán. Le contará al PJ cómo su señor le exigió gran cantidad de tareas en su jornada de trabajo (muchas más como de costumbre) y después de efectuarlas le echó sin más, dejándole a deber el pago de toda una semana. Obeko está dispuesto a recuperar esa parte de jornal, y por ello propondrá al PJ entrar en su palacio (sabiendo que éste es menesteroso en tales lides) y limpiarle todo el dinero y joyas que se encuentren.

Obeko cuenta con una de las dos llaves del hogar, ubicado en la calle Tenebregosa, la cual comienza con la Puerta de San Martín y está muy próxima a la judería. Por ello, el primo citará al PJ esa misma noche (la noche de San Juan) a la manera embozada. Una vez en el lugar, la llave no podrá abrir la puerta (el dueño debió cambiarla días antes). El PJ tiene dos opciones para entrar en el palacio: forzar la cerradura (con una tirada de **Forzar Mecanismos**) o colarse, mediante una tirada de **Escalar**, por el único balcón que da a esa calle, justo al *Salón* de la *Primera Planta* (ver más adelante) a seis varas de altura. Una vez dentro podrá explorar el interior:

Planta baja:

- **Zaguán:** de planta cuadrada y suelo empedrado y techo de madera, enfrente de la puerta de entrada se encuentran las escaleras de piedra que suben a la *Primera Planta*. Bajo la escalera hay dos candiles que pueden utilizarse para iluminar la oscura casa. A la izquierda hay una puerta que comunica con la bodega y la cocina. Si el PJ supera una tirada de **Degustar** podrá percibir un olor nauseabundo (como comida en mal estado o roedores muertos). *Nota para el director: procedente del cadáver de don Braulio en alguna de las salas.*

- **Bodega:** Siete barriles, quince sacos de tela, algunas botas y pellizas de piel en canastos, y otros cajones repletos de comida y bebida se almacenan allí. Si el PJ revisa bien los compartimentos verá que la comida está mordisqueada. Con una tirada de **Descubrir** encontrará tras unos sacos colocados junto a la pared algunos mechones y pelos muy cortos. *Nota: pertenecen a la criatura que merodea la casa.*

- **Cocina:** Con el techo de vigas de madera, al fondo se encuentra una chimenea para cocinar con numerosos utensilios (tenazas, cuchillos, cucharas, cazos vasos y platos). Hay una mesa en el centro de la sala con más utensilios de cocina, algo de pan, carnes, algunas verduras y jarras de agua. Parece que llevan varios días allí dispuestos. Hay un tocón de árbol en una esquina, con un hacha clavada sobre él, lugar donde se parten y despiezan carnes. Con una tirada de **Escuchar** (+25% de bonus) el PJ podrá oír un crujido extraño y profundo en alguna de las salas donde no se encuentre el jugador. *Nota para el director: es Obeko, caminando en otra habitación del piso superior.*

Primera Planta:

- **Entreplanta:** adornada con un par de muebles bajos, posee dos accesos: una puerta a un lado (que dan al comedor y otra que comunica con el torreón del palacio y que, a su vez, posee más escaleras ascendentes (para llegar a la *Segunda planta*))

- **Salón:** se trata de la sala principal de la casa. A la derecha toda la pared estaba recubierta de madera y grabados de ornamento. Una ventana en el medio de dicha pared, y dos armarios delante de ella componen el lateral. Una chimenea apagada al fondo y una mesa con sillas en el centro de la sala dibujaban por completo el lugar. Dentro de unos de los cajones, si fuerzan sus puertas con una tirada de **Forzar Mecanismos**, podrán encontrar un par de bolsas con 30 y 45 maravedíes. En uno de los armarios descansan tres jarras de plata de unos veinte maravedíes cada una.

Segunda planta:

- **Alcoba de los criados:** Para acceder a ella el PJ puede forzar la puerta con una tirada de **Forzar Mecanismos**, o bien por la fuerza bruta. Se trata de un dormitorio comunal con cinco camastros, varios baúles de guardar la ropa y unas mesitas de noches. El PJ comprobará que no hay pertenencias de criados (*don Braulio prescindió de ellos por completo*). Un par de ventanas acristaladas decoran la extensa y vacía habitación. El PJ se encuentra el cadáver de un hombre (don Braulio), en medio de un charco de sangre. Podrá deducir que cerró la puerta por dentro. Mediante una tirada de **Medicina (fácil +25%)**, podrá comprobar que ha muerto a base de dentelladas en el cuello y pecho.

- **Alcoba principal:** dormitorio de don Braulio, muy señorial y recargado. Hay una cama de colchas verdes con un gran armazón de madera con dosel del mismo color. Una silla de madera descansa a un lado, y bajo la única ventana un gran baúl de viaje. Junto a la cama una mesita de noche y sobre ésta un cuadro vacío. Todo, por cierto, está impregnado de sangre (cama, suelo, baúl y sobre todo el cuadro). *Nota para el director: la criatura procede del cuadro descansa en ese lienzo. Sale para matar en ciertas épocas del año, como la noche de San Juan, ver Anexo.* El PJ encontrará el cadáver del su primo siendo devorado por una bestia muy parecida a un lobo (una tirada de **Leyendas** le hará recordar la leyenda del cuadro. La bestia se lanzará contra el PJ para devorarlo en un combate a muerte. Existe una ventana encima de la cama, y podría ser una posible vía de escape. La altura con respecto al suelo es de 9 varas.

Anexo: La verdad sobre el Lienzo de don Braulio

Braulio de Castrohernán, un acaudalado comerciante afincado en Burgos, heredó de una prima lejana el palacio de la Tenebregosa, y logró reformarlo a precio de ganga (como buen charlatán que era). De igual forma se hizo con una plantilla de seis criados a los que explotaba día y noche, tratándolos de la peor manera posible. Ante tal panorama, uno a uno hubieron de marcharse, pero el último, antes de desaparecer, le entregó un lienzo enmarcado, diciéndole que era un regalo que alguien había dejado en la puerta de su palacio. Al contemplarlo, el comerciante vio la bella silueta de un lobo pintado sobre un fondo paisajístico. Lo que no sabía don Braulio es que esa pintura estuvo una vez colocada en el salón de un ya arruinado castillo y que, en las noches de San Juan, salía del cuadro con la única intención de matar a todo ser vivo que encontrara, volviendo al lienzo antes de que volviera a amanecer.

Recompensas

15 p.Ap. por sobrevivir a la aventura

Dramatis personae

La criatura del cuadro

FUE: 15 **Altura:** 1,96 varas

AGI: 20 **Peso:** 167 libras

DES: 10 **RR:** 0 %

HAB: 5 **IRR:** 120 %

RES: 15 **Templanza:** 50%

PER: 20

COM: 0

CUL: 0

Protección: Pelaje (3 puntos de protección)

Armas: Mordisco 65% (Daño 1d8+1)

Competencias: Escuchar 50%, Descubrir 55%, Correr 65%, Rastrear 45%, Sigilo 60%

Hechizos: Carece.



Esta criatura es un ser cuadrúpedo que sólo es visible en las noches de San Juan, momento en que sale del lienzo para saciar su sed de sangre matando a todo ser que se encuentre. Antes del amanecer del día siguiente, regresa al cuadro hasta el día siguiente. Su alimentación se basa únicamente en sangre.