



Líber

Una Abventura para

Aguelare

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Claudi Paz Casacuberta

Compositor Texti: Víctor Jané



ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Índice

Introducción	3
Recuerdos de infancia	3
La petición de Shemuel	4
El libro	5
Vioi Sas	6
Camino hacia Mauresa	7
Final y recompensas	8
Dramatis Personæ	9



Introducción

Aventura corta, pensada para una sesión de 2-3 horas, ambientada en la Catalunya del s.XIV (aunque es perfectamente adaptable para cualquier zona de la península donde hubiesen juderías). Pueden participar 3-5 pjs de clase campesina, villana o burguesa. Sería interesante que los integrantes del grupo combinaran una buena habilidad con las armas y buenas competencias de percepción.

Recuerdos de infancia



a escena se desarrolla en la infancia de uno de los Pjs, de origen villano y habitante de Barcelona, el padre del cual era un comerciante embaucador. Si esta circunstancia no encaja con el perfil de los padres de los Pjs se puede adaptar fácilmente, pero debería ser alguien de cierta cultura o relacionado con el mundo del comercio.

La idea de esta escena es que sea un flashback jugado, en el cual el Pj niño pueda usar sus competencias (reducidas a criterio del DJ teniendo en cuenta que contará sólo con 7 años).

El Pj tiene la costumbre de escuchar las conversaciones nocturnas de su padre y sus amigos, que a menudo beben hasta altas horas de la noche, en las que se jacta de su ingenio timando a la gente (estos comportamientos del padre pueden ser la raíz de alguna tara en la psicología del personaje).

Esa noche el Pj niño oye una conversación de su padre con un viejo amigo pero esta vez el tono parece muy diferente. Su padre habla bajo y parece muy serio. Una tirada de **Escuchar** fácil (+25%) revelará que su padre está preocupado por algún tipo de objeto que ha obtenido en una tienda de antigüedades del mercado.

El Pj sentirá ganas de acercarse al hueco de la escalera, en el caso de que lo haga verá a su padre sentado en la mesa hablando con un judío de cierta edad, que reconocerá como Shemuel Elmaleh, médico judío residente en la judería de la ciudad. Es una persona bastante más culta que su padre.

En la conversación su padre explicará como hace unos días obtuvo un libro antiguo, con el objetivo de revenderlo a algún comprador inexperto por un precio mucho mayor. En pocos días se ha dado cuenta de que el libro es mágico y entraña algo maligno. Comenta que ha cambiado de forma unas cuantas veces desde lo adquirió. Algo le dice que el libro es peligroso y prefiere que Shemuel se lo quede y haga con él lo que desee. Esto sorprenderá mucho al Pj niño, ya que sabe que su padre se esmera en sacar el mayor partido económico a cualquier adquisición. Shemuel se quedará expectante y escuchará al padre del Pj. Aceptará la petición de su amigo y le explicará que hará algunas indagaciones y pruebas para cerciorarse de que el libro es mágico o peligroso, y si es así lo destruirá.

La escena puede acabar con el Pj haciendo algún ruidito si no pasa una tirada de **Sigilo**, hecho que interrumpirá la conversación de los adultos y puede requerir que el Pj desaparezca rápidamente hacia su cuarto para evitar unos azotes.

Petición de Shemuel



Pasados unos años, los Pjs se encontrarán en casa del personaje de la anterior escena, ahora ya un adulto, cenando en su casa. Interrumpirá la reunión unos golpes en la puerta. Se presentará Shemuel, al que el Pj reconocerá inmediatamente y saludará efusivamente (lo recuerda de su infancia y se han visto asiduamente por la ciudad condal). En ese momento el médico judío es ya un venerable anciano, que pese a tener la mente clara camina con dificultad y está casi ciego. Debido a su estado va acompañado en todo momento de un criado que lo asiste para caminar. Pedirá de hablar en privado con el Pj. Este podrá acceder a hablar en privado o intentar que sus compañeros se queden. En todo caso Shemuel empezará a explicar lo que lo ha traído a su casa:

“Como sabes tu padre y yo éramos buenos amigos y aunque pertenecíamos a gremios y comunidades diferentes e incluso teníamos grandes diferencias en nuestros principios siempre tuvimos mucha afinidad y nos hicimos favores mutuos.

Hace ya muchos años me explicó que había hecho una adquisición muy especial, en concreto un libro, que parecía tener un poder extraño y maligno. Me pidió el favor de que me lo quedara, pues él no se veía capaz ni de venderlo.

Le prometí que destruiría el libro si al estudiarlo detectaba tales poderes, pero después, quizás llevado por la curiosidad de seguir estudiando o por alguna razón que no alcanzo a comprender, lo mantuve intacto durante un tiempo. Al estudiar el libro me di cuenta de que trataba cuestiones mágicas y que cambiaba de forma adoptando el aspecto de los libros más próximos, como si el propio libro quisiera camuflarse.

Al cabo de un tiempo empecé a sentirme muy extraño y decidí dejar los estudios. Probé varias veces de destruir el libro pero me fue imposible. También pensé en deshacerme de él vendiéndolo o dándolo pero me pareció que pasar el problema a algún pobre desgraciado no encajaba con mis principios. Tampoco me atreví a compartirlo con mis compatriotas por miedo a lo que pudiesen pensar... No es muy común en mi círculo próximo el tener curiosidad por las artes ocultas y fácilmente podrían haber pensado que estaba enredado en asuntos diabólicos. Así que hasta ahora lo he mantenido escondido disimulado en mi biblioteca médica.

Hace pocos días, me encontré la puerta de casa abierta y cierto desorden en mi salón. Al entrar en mi estudio, vi muchos libros tirados por el suelo y todos los armarios revueltos. Al principio pensé que se trataba de un robo y ciertamente faltaban monedas y algún objeto decorativo de cierto valor. Luego, con mi mujer, fuimos revisando y extrañados comprobamos cómo habían dejado un candelabro de oro y todos mis materiales médicos, así como tomos de gran valor. Aunque no estoy convencido al cien por cien, creo que quienes entraron buscaban algo concreto y sospecho que es el libro mágico. Claro... tu padre ya no vive para confirmarlo pero quizás él habló con alguien de su existencia y no éramos los únicos que sabíamos del peculiar manuscrito.

Lo que os voy a pedir me da hasta vergüenza, pues es algo que yo debería haber hecho hace años y entonces no me atreví. Quiero que llevéis el libro a una persona que vive en la judería de Manresa. Se trata de alguien muy sabio y que seguro que sabrá cómo destruirlo. Es el rabino Saul Ben Arfa. Evidentemente le podéis explicar que el encargo es de mi parte y además os compensaré por las molestias del viaje.

Confío en que me ayudéis y que quien buscara el libro desista de su objetivo o al menos no llegue a saber nunca que os lo he dado.”

En ese momento Shemuel sacará de su zurrón un extraño libro de color negro, de tamaño notable y lo dejará encima de la mesa. Los personajes podrán hacerle preguntas al viejo médico, discutir sobre si aceptan el encargo y hablar de los detalles de su partida hacia Manresa.



El Libro



El libro funciona de forma parecida al “Libro de las mentiras” (MB 155) pero con algunos cambios para dar fluidez a la aventura. Al igual que el libro del manual está hecho con piel humana negra y adopta la forma del libro más próximo hasta que le vuelva a tocar la luz de la luna. Está escrito en castellano y siempre que el Pj sepa leer lo entenderá (pues lo verá en su lengua materna). A parte es un libro maldito que “atrae” a las personas más próximas, especialmente a todas aquellas que tengan

afinidad por lo irracional. Los Pjs que tengan más de un 50% de irracionalidad podrán ser “llamados” a abrir el libro (si no hay ninguno que supere esa cifra, pues serán llamados los que tengan la IRR más alta): empezarán a sentir unas misteriosas voces en un idioma extraño y sentirán la tentación de abrirlo. Deberán pasar una tirada de **Templanza** para resistirse. Durante la partida el libro hará dos llamadas por día (a discreción del DJ los momentos exactos). Contiene los siguientes hechizos de magia negra divididos en 20 capítulos:

Hechizo	Efecto
1- Calor sofocante (MB 190)	Provoca una sensación enorme de calor a la víctima, que comenzará a desnudarse.
2- Demencia (MB 202)	La persona se vuelve loca.
3- Deseo Carnal (MB 181)	La víctima sufre un deseo sexual irrefrenable.
4- Discordia (MB 168)	Provoca el odio y la aversión entre dos personas.
5- Esencia de hostilidad (MB 192)	La persona provoca rechazo y hostilidad en los animales que le rodean (y durante la aventura será víctima de un ataque por parte de un animal a discreción del Dj)
6- Estupidez (MB 173)	El objetivo se vuelve más tonto.
7- Filtro amoroso (MB 182)	La víctima se enamorará perdidamente de la primera persona que vea.
8- Furia (MB 182)	La persona siente un fuerte odio hacia sus seres queridos.
9- Hambruna (MB 218)	La víctima será incapaz de comer bocado alguno.
10- Maldición (MB 170)	Impide que la víctima pueda descansar y dormir, minando poco a poco sus fuerzas.
11- Maldición de la bestia (MB 220)	El objetivo se transformará en un feo perro callejero durante un día. No perderá su mentalidad humana pero evidentemente será incapaz de hablar.
12- Saco de quebradura (MB 209)	Rompe todos los huesos de una localización al azar.

Estos hechizos están escritos en una modalidad alternativa de trampa goética. Sólo es necesario abrir el libro para activar la trampa (por propia voluntad del Pj o debido a las “llamadas”) y fallar una tirada de **RR** (da igual que el hechizo original no lo permita). Se activa sólo el hechizo del capítulo que se abre (a diferencia del “Libro de las mentiras” en que se acumulan las trampas).

Para determinar por qué parte abre el libro el Pj se debe lanzar 1D12. La duración del hechizo es la que viene en la descripción del manual

y si es permanente es necesario destruir el libro para acabar con los efectos.

Si durante la partida los personajes intentan destruir el libro arrancando las páginas estas se regenerarán al cerrarlo o en el primer momento que los Pjs no fijen la vista en él. Si intentan quemarlo el libro resistirá el fuego (de hecho este cobrará un extraño color azulado). La única manera de poder destruirlo es haciendo antes el ritual de fe “Disipación”, pero esto los Pjs no lo sabrán.



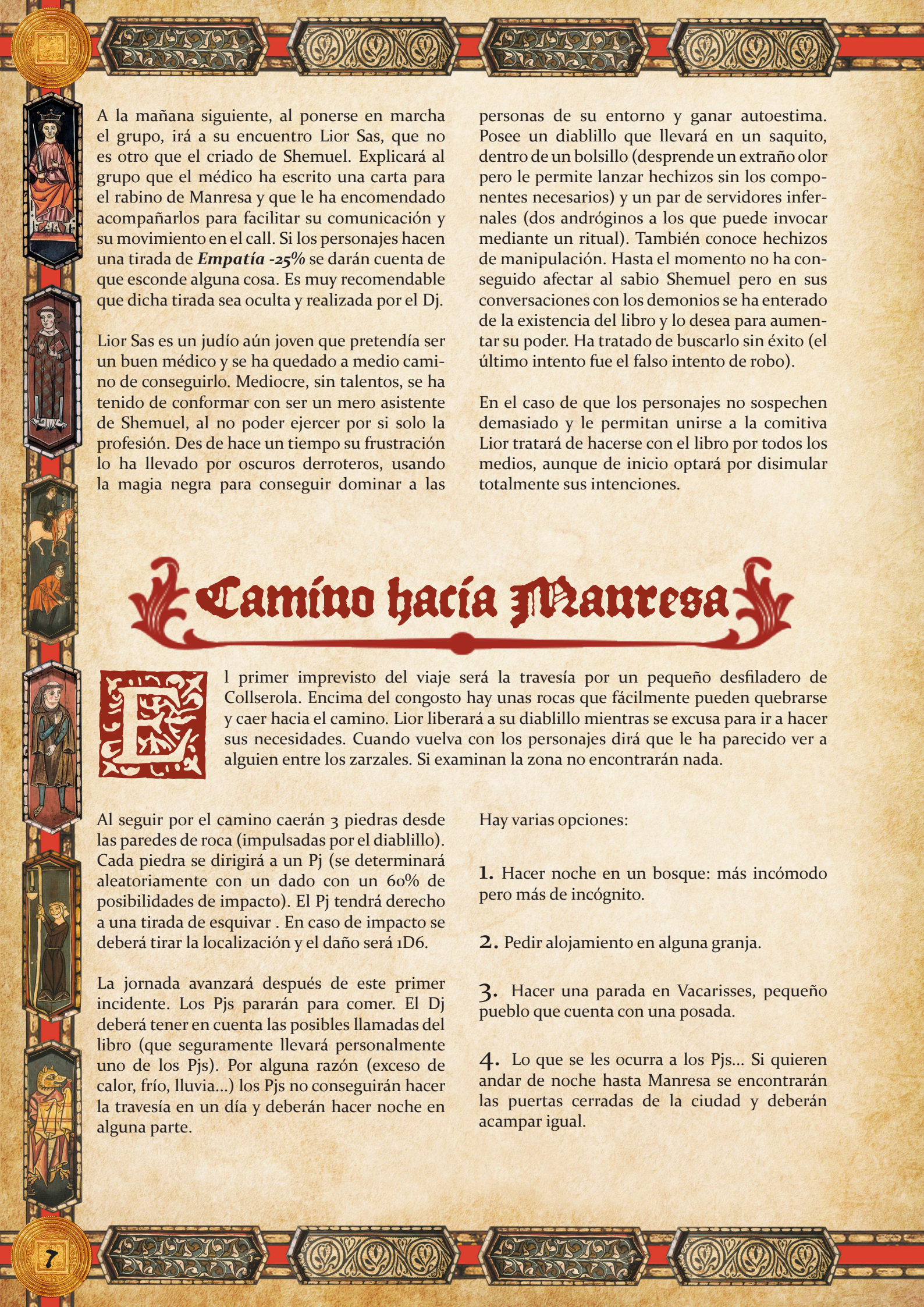
Víor Sas



legados a este punto, es de esperar que los Pjs asuman la tarea de llevar el libro al call de Manresa pero es altamente improbable que se pongan en marcha de noche (habrán muchos inconvenientes, empezando por el hecho de que las murallas estarán cerradas). Durante la primera noche se pueden producir las primeras “llamadas” del libro. En todo caso, algunos personajes oirán ruidos raros y verán sombras por los pasillos, algún golpe en la puerta, voces...

Todo procede del aura maligna del libro y el objetivo es crear una atmósfera de tensión en los personajes y que no presten mucha atención a otro enemigo de la aventura.





A la mañana siguiente, al ponerse en marcha el grupo, irá a su encuentro Lior Sas, que no es otro que el criado de Shemuel. Explicará al grupo que el médico ha escrito una carta para el rabino de Manresa y que le ha encomendado acompañarlos para facilitar su comunicación y su movimiento en el call. Si los personajes hacen una tirada de **Empatía -25%** se darán cuenta de que esconde alguna cosa. Es muy recomendable que dicha tirada sea oculta y realizada por el Dj.

Lior Sas es un judío aún joven que pretendía ser un buen médico y se ha quedado a medio camino de conseguirlo. Mediocre, sin talentos, se ha tenido de conformar con ser un mero asistente de Shemuel, al no poder ejercer por si solo la profesión. Des de hace un tiempo su frustración lo ha llevado por oscuros derroteros, usando la magia negra para conseguir dominar a las

personas de su entorno y ganar autoestima. Posee un diablillo que llevará en un saquito, dentro de un bolsillo (desprende un extraño olor pero le permite lanzar hechizos sin los componentes necesarios) y un par de servidores infernales (dos andróginos a los que puede invocar mediante un ritual). También conoce hechizos de manipulación. Hasta el momento no ha conseguido afectar al sabio Shemuel pero en sus conversaciones con los demonios se ha enterado de la existencia del libro y lo desea para aumentar su poder. Ha tratado de buscarlo sin éxito (el último intento fue el falso intento de robo).

En el caso de que los personajes no sospechen demasiado y le permitan unirse a la comitiva Lior tratará de hacerse con el libro por todos los medios, aunque de inicio optará por disimular totalmente sus intenciones.

Camino hacia Manresa



El primer imprevisto del viaje será la travesía por un pequeño desfiladero de Collserola. Encima del congosto hay unas rocas que fácilmente pueden quebrarse y caer hacia el camino. Lior liberará a su diablillo mientras se excusa para ir a hacer sus necesidades. Cuando vuelva con los personajes dirá que le ha parecido ver a alguien entre los zarzales. Si examinan la zona no encontrarán nada.

Al seguir por el camino caerán 3 piedras desde las paredes de roca (impulsadas por el diablillo). Cada piedra se dirigirá a un Pj (se determinará aleatoriamente con un dado con un 60% de posibilidades de impacto). El Pj tendrá derecho a una tirada de esquivar. En caso de impacto se deberá tirar la localización y el daño será 1D6.

La jornada avanzará después de este primer incidente. Los Pjs pararán para comer. El Dj deberá tener en cuenta las posibles llamadas del libro (que seguramente llevará personalmente uno de los Pjs). Por alguna razón (exceso de calor, frío, lluvia...) los Pjs no conseguirán hacer la travesía en un día y deberán hacer noche en alguna parte.

Hay varias opciones:

1. Hacer noche en un bosque: más incómodo pero más de incógnito.
2. Pedir alojamiento en alguna granja.
3. Hacer una parada en Vacarisses, pequeño pueblo que cuenta con una posada.
4. Lo que se les ocurra a los Pjs... Si quieren andar de noche hasta Manresa se encontrarán las puertas cerradas de la ciudad y deberán acampar igual.

Lior intentará de todos modos conseguir su objetivo con diferentes estrategias:

Noche al raso: Intentará activar el hechizo de Furia con el objetivo de generar una pelea entre los personajes. Aprovechará la confusión para robar el libro y largarse. Si los Pjs tienen alguna mula o caballo tratará de robarlo para distanciarse de ellos. Si el hechizo no tuviese éxito Lior intentará robarlo de noche pero dejando listo el ritual de los andróginos, que le cubrirán la espalda mientras él huye. Los andróginos surgirán de un gran pentagrama invertido con los Pj durmiendo dentro. Tendrán que hacer unas tiradas de saltar para salir del círculo. Si las fallan recibirán 1D6 PD. Si pifian (significará, por ejemplo, que se resbalan y caen de lleno en las llamas) recibirán 2D6 PD.

Alojamiento en una granja: Actuará de forma parecida excepto si el grupo es invitado a cenar por la familia de la granja. En cuyo caso no tendrá el control de los alimentos para afectar la bebida con hechizos. Intentará hacerlo luego invitando a un trago a alguno de los Pjs antes de dormir. En caso contrario hará sólo su segunda parte del plan invocando a los andróginos fuera de la granja y volviendo luego para cometer el robo.

Taberna: la presencia de mucha gente hará cambiar de planes a Lior que intentará usar el hechizo de bebedizo de sueños para provocar un sueño anormal a sus compañeros de viaje y robar el libro. Si eso no resulta intentará invocar a los andróginos en el establo de la taberna para que le cubran la espalda después de robar el libro.

Cualquier huida de Lior requerirá una tirada de Rastrear y tiradas de correr enfrentadas para darle alcance.

Otras posibilidades:

- Los Pjs sospechan cada vez más de Lior y le echan. En ese caso este acepta ofendido, negando cualquier mala intención y simulará volver a Barcelona. Pero en realidad sigue de cerca a los Pjs e intenta apropiarse del libro por la noche.
- Los Pjs pillan “in fraganti” a Lior intentando robar el libro. En ese caso el traidor huye y antes de que amanezca hace un ataque desesperado junto a sus andróginos.
- Los Pjs atan, amordazan o incluso matan al hechicero. En ese caso aún queda el Diablillo, del que los personajes no conocen la existencia, que puede liberar a su amo o intentar robar el libro (pese que su tamaño de 10 cm es un verdadero hándicap para conseguirlo...).

Final y recompensas



Si los Pjs no se vuelven locos con las “llamadas” del libro y consiguen contener los intentos de robo de Lior llegarán a Manresa al día siguiente. El call, es un pequeño entramado de pequeñas calles que queda detrás de la veguería (la casa del veguer, primera autoridad civil de la ciudad). Cuenta con una sinagoga y algunos médicos y negocios de préstamos. Encontrarán sin mucha dificultad al rabino Saul. Cuando le expliquen la existencia del libro y lo examine concluirá que es un poderoso libro goético y que sólo puede ser destruido mediante un ritual (deberá usar un ritual de disipación). Les preguntará a los personajes si desean eso o que él lo custodie en su biblioteca. Si eso suscita sospechas Saúl les explicará que a veces es necesario estudiar la magia para saber combatirla. Hará lo que le pidan los pjs. Si destruyen el libro todos los hechizos que hayan afectado a los Pjs se disiparán.

Recompensas

- Entregar el libro a Saúl Ben Arfa: 20 pAp
- Hacerlo sin sufrir ninguna baja y con todos los personajes cuerdos: 5 pAp
- Shemuel entregará a cada personaje 3 florines de oro (99 maravedíes) al volver a Barcelona.



Dramatis Personæ

Andróginos

FUE: 25 Altura: 1,70 varas
AGI: 10 Peso: 140 libras
HAB: 25 Aspecto: 5
RES: 30 IRR: 150% RR: 0%
PER: 15 Edad: -
COM: 1 Templanza: -
CUL: 5 Suerte: 21

Armas: Espada 60% (1D8 + 1 + 2D6)

Protección: Carece

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 75%, Esquivar 40%.

Diablillo

FUE: 1 Altura: 0,1 pies
AGI: 15 Peso: 1 onza
HAB: 15 Aspecto: 5
RES: 5 IRR: 125% RR: 0%
PER: 20 Edad: -
COM: 0 Templanza: -
CUL: 5 Suerte: 25

Protección: Carece

Poderes especiales:

- **Aura irracional:** toda persona que lleve encima un diablillo podrá lanzar hechizos de ungüento y poción sin tener encima los componentes, como si fuera una criatura irracional.

- **Venganza:** Estos bichos son traicioneros. Cada vez que Lior obtenga un número doble en las tiradas de activación de hechizo con los dados de porcentaje, por ejemplo 22, al utilizar el hechizo sin componentes, aparecerá ante él, en medio de una nube de azufre, el siguiente engendro infernal, que le atacará al siguiente asalto:

11, 22, 33 o 44: Aparecerá uno de sus Andróginos y rebelándose contra él se lanzará a hacerle pedazos.

55 o 66: Aparecerá una Streghe.

77 o 88: Aparecerá un Brucolaco.

99 o 00: Aparecerá un Cinocéfalo.

Estas criaturas sólo desaparecerán si mueren o muere Lior.

Lior Sas/

Aprendiz de médico descarriado

Posición Social: Burgués

Profesión: Médico

Profesión paterna: Cambista

FUE: 10 Altura: 1,63 veras
AGI: 15 Peso: 124 libras
HAB: 15 Aspecto: 7 (Marcadamente feo)
RES: 15 IRR: 95% RR: 5%
PER: 10 Edad: 29
COM: 15 Templanza: 58%
CUL: 15 Suerte: 40

Armas: Daga 45% (2D3 + 1D4)

Protección: Carece

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento mágico 60%, Empatía 40%, Sanar 35%, Conocimiento animal 40%, Leyendas 55%, Medicina 45%, Elocuencia 50%, Escamotear 40%, Leer y escribir 50%, Hebreo 60%, Ladino 90%.

Hechizos: Furia, Maldición, Incubar diablillo, Subyugación, Polvos de seducción, Bebedizo de sueños.

Poderes especiales: Lior conoce un ritual para invocar a sus andróginos. Para ello necesita hacer un pentagrama invertido en el suelo con una combinación de plantas que incluye Ecballium elaterium. Deberá quemar las hierbas incendiando el círculo con un líquido inflamable mientras pronuncia unos salmos en hebreo. Los andróginos obedecerán todas sus órdenes pero solo podrán estar en la tierra dos horas, antes de regresar al infierno.

Dramatis Personæ

Saul Ben Ufra

Rabino de Manresa

Posición Social: Burgués

Profesión: Rabino

Profesión paterna: Rabino

FUE: 9 Altura: 1,66 varas
AGI: 9 Peso: 144 libras
HAB: 10 Aspecto: 12 (Normal)
RES: 9 IRR: 10% RR: 90%
PER: 9 Edad: 51
COM: 13 Templanza: 60%
CUL: 20 Suerte: 30

Armas: Carece

Protección: Ropa gruesa (Prot: 1)

Competencias: Ladino 100%, Hebreo 70%,
Elocuencia 40%, Enseñar 40%, Leer y escribir
80%, Astrología 25%, Empatía 40%, Descubrir
20%, Memoria 45%, Sigilo 30%, Teología 100%.

Rituales de fe: Todos hasta cuarto ordo.

Shemuel Elmaleh

Venerable médico del call barcelonés

Posición Social: Burgués

Profesión: Médico

Profesión paterna: Médico

FUE: 5 Altura: 1,58 varas
AGI: 3 Peso: 140 libras
HAB: 7 Aspecto: 10 (Mediocre)
RES: 6 IRR: 60% RR: 40%
PER: 4 Edad: 73
COM: 15 Templanza: 60%
CUL: 18 Suerte: 37

Armas: Carece

Protección: Ropa gruesa (Prot: 1)

Competencias: Ladino 100%, Hebreo 60%,
Medicina 70%, Descubrir 10%, Empatía 40%,
Sanar 70%, Conocimiento vegetal 20%,
Elocuencia 20%, Memoria 25%, Leer y escribir
60%.



