

PATERNITATI

Por Claudi Paz

INTRODUCCIÓN

Aventura pensada para 3-5 personajes, de cualquier condición, que tengan cierta habilidad para la investigación y la infiltración. También serían interesantes los perfiles de curandero, religioso, médico y barbero cirujano. La historia está basada en una idea de aventura del antiguo suplemento "Ars Medica". Está planteada de forma muy abierta, con varias tramas secundarias que se pueden usar a criterio del DJ. La duración orientativa es de dos sesiones de 3 horas, aunque puede variar mucho en función de cómo vayan a plantear la táctica los jugadores.

AMOR DE PADRE

Nos encontramos en la Galicia del s.XIV. Todos los personajes conocen a través de varios encargos a Nuño de Andrade, secretario personal del conde de Lesmos. Este los ha reunido de urgencia, a través de varios mensajeros. Los ha citado en una casa grande, de piedra, ahora sin uso, cerca de la puebla de San Julián, en la ribera del río Neyra, a medio día de camino de Lugo. Los personajes llegaron de noche y un criado los ha despertado a primera hora. Poco después se presentará Nuño. Viste de manera elegante, con una capa forrada de piel y una aljuba gris de bonito bordado. Nuño será parco en presentaciones y formalismos, dando a entender que tiene prisa en informar de algo. Les explicará lo siguiente:

"El tercer hijo del conde, de nombre Antonio de Lesmos, fue un niño adorable, apreciado por toda su familia y que tenía seducida a la pequeña corte de Lesmos. Pero luego se dedicó, durante toda su juventud a matar a disgustos a su padre. No hizo otra cosa que dilapidar sus rentas en vino, juego y otros vicios que será mejor no nombrar. Después de muchos estropicios su padre se hartó, lo dejó sin herencia y lo desterró del condado, aunque es bien sabido que Antonio siguió un tiempo moviéndose por las tierras de su padre. Había mantenido varias veces negocios con una familia de comerciantes poco ortodoxos, los Ruiz. El hijo menor del conde les enredó para participar en una inversión que resultó ser una estafa para conseguir dinero. Los Ruiz juraron vengarse, pero hasta hace poco no se supo nada más de Antonio. Hace dos días, un sirviente del conde, que estaba a bordo de uno de los raids que la familia Ruiz tiene en el río Cabe, escuchó a dos de ellos hablar de un rumor. Parece ser que alguien había avistado a Antonio herido en el Hospital de San Lázaro de Lugo. Comentaban entre ellos la conveniencia de actuar rápidamente para acabar con él y poder culminar la ansiada venganza.

Toda esta información llegó a los oídos del conde que aún tiene algo de amor por el chico y sufre por su vida. El encargo consistirá en infiltrarse secretamente en el hospital, identificar al hijo del conde y protegerlo, con o sin su autorización, de posibles atentados contra su persona. Mi señor no quiere que su hijo vuelva a su casa pero sí desea que pueda salir de Galicia y tener otra oportunidad.

Hace mucho que nadie ha visto a Antonio pero os puedo proporcionar algunos datos que pueden ser de utilidad: Tiene 35 años, es un hombre rubio, de complexión fuerte (aunque no se sabe nada de su estado físico actual). Tiene una marca de nacimiento, en forma de luna, en la nalga derecha. También se trata de una persona muy embaucadora y tiene un don para manipular a la gente.

Insisto: debe ser una misión de incógnito, la familia Lesmos no quiere ningún escándalo. Es necesario que nadie os identifique como hombres al servicio del conde. Haced lo que creáis más conveniente, podéis simular ser enfermos, haceros pasar por médicos o vestir como monjes. Lo importante es la misión. También os puede ser útil identificar a los sicarios de los Ruiz".

Nuño también explicará que el conde ofrecerá una cuantiosa recompensa si consiguen que Antonio sane de su dolencia y puede largarse con vida del hospital. Si los Pjs pasan una tirada de **Comerciar** podrán conseguir un pequeño adelanto en maravedís pero nada más. Tampoco se les concretará la cifra que

recibirán. También pondrá a disposición del grupo un hábito de fraile y un hábito de monja benedictina, por si los personajes deciden usarlo para infiltrarse en el hospital.

EL HOSPITAL

De camino a su destino los personajes pueden discutir la estrategia que usarán para infiltrarse en el hospital. El hospital de San Lázaro está ubicado fuera del casco urbano de Lugo. Los Pjs llegarán a él después de 8 horas de marcha. Cuando lleguen estarán en las últimas horas de luz natural. Desde lo alto de un promontorio verán un edificio de una sola planta, del que sobresale una capilla, situada en la parte central del edificio. En la parte posterior hay un pequeño cercado con algunos cultivos y lo que parece un pequeño cementerio.

El hospital está regentado por monjes del orden benedictino. Debido a las circunstancias excepcionales que vive este equipamiento, con un gran volumen de trabajo, se han hospedado en el edificio de forma indefinida algunas monjas, que realizan tareas auxiliares. No es un hospital muy grande pero a él acuden gentes con dolencias muy variadas, peregrinos y pobres. Los enfermos más graves, con enfermedades incurables, como la lepra y el mal de San Antón, son derivados a otros hospitales. Toda esta información la pueden conseguir hablando con los mismos monjes de la puerta o con los lugareños que se crucen antes de llegar a la puerta.

Al entrar en el vestíbulo se encontraran con un par de monjes que están atendiendo a un peregrino accidentado. Són el hermano escriba y el boticario. El recibidor es austero y destaca una campana de tamaño medio que cuelga del techo (es la que usan para avisar de las urgencias). Si algunos los personajes deciden disfrazarse con los hábitos y hacerse pasar por monjes se les puede dar un +25% a una tirada de **Disfrazarse** para no generar sospechas. Otra posibilidad es que los Pjs simulen (o no) heridas o se hagan los enfermos. Dependerá de su pericia obtener un bono en una tirada de **Disfrazarse** o **Elocuencia** (lo que el DJ considere más adecuado). Si alguien tiene conocimientos médicos también se puede ofrecer a respaldar temporalmente a los monjes. Irán tan necesitados de ayuda que no pondrán muchas objeciones. A los que decidan colarse como enfermos el escribano les retirará toda la vestimenta y el equipo (así que también perderán las armas) y les dará una sencilla bata de color marrón.

Los Pjs serán acompañados por una monja y pasarán por unos porches hasta las enfermerías, donde se les asignará una cama en la sala de heridos leves o moderados (dependerá de la simulación que hayan hecho). Hay una tercera sala que es para enfermos que por alguna razón se decide aislar.

Las salas están poco iluminadas, pues la mayoría de porticones están cerrados. Hacen una mezcla de olor a podredumbre rancia, cataplasmas y hierbas. El olor de orina también es notorio, pues cada enfermo tiene su orinal personal al lado de la cama y las monjas no dan abasto. Los enfermos no se bañan y la ropa de cama se cambia sólo una vez por semana. Por contra la temperatura es agradable y apreciarán rápidamente que la comida es buena, mucho más completa de la que comerían en sus casas. Las camas son altas, de madera, con buenos colchones y almohadas. Cada enfermo tiene una tableta donde está grabado un número, el tratamiento y la dieta que debe seguir. En las mesitas contiguas a las camas tienen una cuchara, un bol y una jarra de vino. También una pequeña campanilla que sirve para llamar a los cuidadores. Los personajes también se darán cuenta que todo el suelo está cubierto de una capa de paja, para dar más calidez a la estancia.

Este puede ser un buen momento para que el DJ de el mapa a los jugadores. Si los Pjs (sean enfermos o se hayan infiltrado como religiosos o médicos) preguntan para saber más del hospital, el monje o monja de turno les explicará quién compone el personal:

- El **Dr. Luis Izquierdo**, que viene sólo por las mañanas, es un doctor de la universidad de Lugo, que asiste al hospital de forma altruista.
- El **padre Efrén**, que es quién dirige el hospital. Sobre todo vela por el bienestar espiritual de los enfermos del convento. De hecho se da mucha más importancia a orar que a las cuestiones médicas. Habitualmente gusta conocer a todos los enfermos el día después de su llegada para confesarles o, en los peores casos, dar la extremaunción.
- El hermano **escribano**, que registra las entradas y las salidas. Deja constancia de las dietas y los tratamientos en la cama de cada enfermo. Registra los testamentos de los pacientes, normalmente, al segundo día de estancia.
- El hermano **boticario**, que custodia los componentes para elaborar las cataplasmas, las cremas, infusiones, etc... Y de hecho es él mismo el que fabrica la mayoría de esas medicinas.
- El hermano **cocinero**, que se encarga de preparar las comidas y gestiona las compras de

provisiones.

- Las **monjas**: que hacen funciones auxiliares cuidando a los enfermos, limpiando y ayudando en la cocina.

LAS ENFERMERÍAS

Dentro del hospital hay tres enfermerías diferenciadas según la gravedad de los enfermos. En la de leves se hospedan los enfermos aquejados de “calenturas”, heridas superficiales y peregrinos fatigados. En la de moderados los que padecen el resto de dolencias, moderadas o graves, pero que no son contagiosas. Los enfermos aislados lo están porque se sospecha de ellos que tienen algún mal contagioso o bien porque se piensa que la persona entraña algún peligro para él mismo o para los demás pacientes. A veces se quedan allí en espera de poder ser transportados a otro hospital.

Dependiendo de que hayan simulado los Pjs serán llevado a una enfermería u otra. La enfermería de aislados quedará en secreto hasta que ellos decidan explorar.

Enfermería de leves

Aquí se describen los Npjs que llaman la atención de los Pjs. Los otros pueden ser demasiado viejos o jóvenes para ser Antonio.

- **Hombres jóvenes alegres**: aparentemente muy sanos. No pararán de beber vino, reír y hacer bromas entre ellos. Alguna monja les llamará la atención, pues se comportarán como si estuviesen de juerga en una taverna. Si se les interroga explicarán que son unos peregrinos cansados pero una tirada de **Empatía** revelará que mienten. En realidad son un par de espabilados que se han colado en el hospital para comer bien y beber gratis. Si los Pjs pasan una tirada de **Descubrir** verán que han escondido unos cuchillos, que sobresalen un poco, debajo de las almohadas.
- **Xenxo Mariñas**: este personaje cuadra bastante con la descripción que Nuño ha dado a los Pjs de Antonio, pero no es él, así que si los Pjs tienen la osadía de mirarle las nalgas no verán la mancha de nacimiento. Si es interrogado explicará que es un pequeño comerciante de vino que iba de camino a Mondoñedo y ha enfermado de fiebres. En ese momento se estará recuperando. Se mostrará elocuente y bien educado.
- **Fadrique Aranda**: Hombre de 35 años, con cara de malas pulgas, que no parará de desconfiar de todo el mundo. Protegerá su jarra de vino, su plato y su orinal de cualquiera que se acerque a su cama.
- **Esteban Maciñeiras**: hombre muy serio, con una vistosa cicatriz en la mejilla que observará atentamente los personajes al entrar en la sala. Se mostrará muy callado y cauteloso en todo momento. Hará incursiones sospechosas fuera de la habitación. La realidad es que es un infiltrado de la inquisición castellana para observar lo que sucede en el hospital ya que algunos miembros de la comunidad religiosa de la región han alertado de que se están vulnerando algunas de las normas básicas del clero (pues la convivencia de monjes y monjas fue prohibida por una bula papal del s.XII) y se teme que se estén dando relaciones pecaminosas entre ellos. Esteban nunca reconocerá que está infiltrado para cumplir esa misión pero los personajes pueden saber de ella si registran su equipaje y pasan una tirada de **Leer y escribir** para descifrar el contenido de sus cartas. (Nota para el DJ: Este NPJ es adecuado para usarlo como plan B para que sea el sicario enviado por los Ruiz, ver el apartado “El sicario”).
- **Brais**: Es un niño de 8 años que rapiña toda la comida que puede. Nadie sabe bien porque está ingresado en el hospital pero ya forma parte del ambiente de la enfermería y la mayoría de la gente lo tolera. No es el caso, por ejemplo, de Fadrique, al que saca de sus casillas.

Enfermería de moderados y graves

Nada más entrar en esta estancia los Pjs verán a una monja practicando una sangría a un enfermo, que está extendiendo un brazo y dejando un chorretón de sangre dentro de un cubo. La gente que aquí reposa está en peor estado que en la estancia anterior. Hay personas a las que se han practicado mutilaciones, que padecen hernias, tumores o bien que tienen fiebres altas y prolongadas. A los Pjs enseguida les llaman la atención los siguientes individuos:

- **Roi Centollo**: Por edad podría tratarse de Antonio, pero es de complexión grande, tirando a gordo. Roi ha sufrido un aplastamiento de su pie por parte de un carro. Con el objetivo de soportar el dolor intentará por todos los medios conseguir algo más fuerte que el vino aguado que sirven en el

hospital. Ha conseguido colar unas monedas e intentará sobornar a alguno de los Pjs para que le consigan orujo o cualquier cosa que se pueda considerar analgésica.

- **Aleixo Lendoiro:** También de unos treinta y tantos, podría ser (y de hecho es) es hombre que buscan los Pjs, aunque su aspecto está algo desmejorado: su cuerpo parece flaco, enfermizo y tiene los cabellos canosos. Sufre una puñalada en el costado producida por una pelea de taberna, aunque él explicará a los Pjs, si le preguntan, que fue accidental y se lo hizo el mismo mientras despellejaba un conejo. Se presentará como vendedor de pieles y bolsas de cuero. (Ver apartado "Aleixo Lendoiro" más adelante).
- **Mohammed:** Llamará la atención de los Pjs por ser sarraceno. Padece unas fiebres que lo atormentan desde hace días y que le provocan alucinaciones, cosa que está empezando a comprometer su estabilidad mental. A la mínima provocación de los Pjs va a descargar contra ellos toda su ira.
- **Facundo Carranza:** Está enfermo de gonorrea. Hará unos acercamientos sospechosos (de día y de noche) a Aleixo. Los Pjs no entenderán nada hasta descubrir (si lo hacen) que Aleixo-Antonio es homosexual.
- **Adrao Coria:** Les llamará la atención este personaje, que llevará un vendaje en la cabeza cubriéndole parte de la cara (por esta razón les será difícil a los Pjs percibir una edad orientativa). Si se acercan a él lo verán aparentemente dormido. Si preguntan al personal sabrán que llegó de madrugada, aquejado de un fuerte dolor en la cabeza, según él, causado por la caída por una escalera. Desde que se ha acostado no se ha dejado examinar ni tampoco ha querido hablar con el padre Efrén. Adrao Coria en realidad es un upiro (ver apartado "Adrao Coria")

Enfermería aislados

Esta sala está más oscura que las otras, solamente iluminada por un par de candiles. Hay seis camas y en el momento en que la exploren los Pjs sólo 4 están ocupadas. La única ventana de la sala está protegida por barrotes de hierro. Además, al lado de cada cama hay grilletes y cadenas para poder atar a los enfermos, en caso de necesitarlo. Dos de los convalecientes han contraído tifus y si los personajes tienen un contacto importante con ellos, sus ropas o sus orines tienen un **70% de posibilidades** de contraer la enfermedad. Los otros dos tienen una grave pulmonía y el contagio será muy difícil.

ALEIXO LENDOIRO

Como ya hemos dicho Aleixo Lendoiro es en realidad Antonio Lesmos (si los personajes van muy perdidos se puede hacer notar la concordancia de las iniciales, previa tirada de **Memoria**). Los cambios físicos (la delgadez y los cabellos canosos) vienen de la mala vida que ha tenido los últimos años, lejos de las comodidades de la corte de Lesmos. Si los Pjs entablan conversación con él enseguida se mostrará simpático. Poco después intentará embaucarlos para jugar y ganarles unas cuantas maravedís. También intentará enredar al personal médico para conseguir privilegios (más comida, un colchón diferente, que el médico lo visite primero a él, que lo dejen salir a tomar el aire al jardín y cualquier otra cosa que se le ocurra al DJ).

Por la noche, si los Pjs pasan una tirada de **Escuchar -25%** o **Descubrir** (si montan guardia por la noche) se darán cuenta de que Facundo Carranza visita la cama de Aleixo. Este hecho puede confundir a los Pjs si ya sospechan de que Aleixo es el hombre a proteger, ya que el acercamiento de alguien a la cama del hijo del conde puede ser interpretado como un intento de asesinato.

Por otro lado, si los personajes ya sospechan quién es y comparten con él este pensamiento y la misión que traen entre manos, Aleixo negará rotundamente ser Antonio hasta el punto de llegar a enfadarse si los personajes insisten. Si prueban de hacer una tirada de **Empatía** antes de contarle nada y los Pjs no sacan un crítico no encontrarán nada extraño en su actitud. Si la hacen después de contarle la misión y el peligro que corre lo notaran muy preocupado.

Hay otras maneras de descubrir su identidad:

- Pueden generar alguna situación en que Aleixo tenga que cambiarse de ropa, desnudarse, etc... y reconocer la marca de nacimiento en la nalga. (Tiene que ser algo muy creativo ya que como se ha dicho los enfermos no se lavaban). Una idea puede ser preguntar al personal médico. Sólo una de las monjas habrá visto la marca en forma de luna en un momento que el enfermo se cambiaba.
- Si lo hacen hablar sobre su profesión, peletero, descubrirán un déficit importante de conocimientos,

- previa tirada de **Artesanía o Cultura x1**.
- Y la más inequívoca, registrar su equipaje en el almacén. Encontrarán un anillo, si alguien pasa una tirada de memoria o de conocimiento de área sabrá que el símbolo que tiene es el escudo de armas de la casa de Lesmos. Además hay una carta. Si alguien pasa una tirada de **Idioma gallego** deducirá que es de alguien al que Antonio ha dejado, supuestamente después de que éste dedujera su identidad. La carta es una especie de despedida, y la persona que la escribe está muy afectada. Esta firmada por un tal Luis y eso le parecerá extraño al que la lea porque parece muy enamorado de Antonio.

Si los Pjs van acumulando pruebas y las confrontan con Aleixo este acabará reconociendo que es Antonio y que es cierto que tiene inclinaciones homosexuales, según él esta fue la verdadera razón de que su padre lo desterrara y no tanto sus fiestas y su afición a la bebida, de la que parece estar bastante arrepentido. Finalmente se mostrará predispuesto a que los Pjs lo protejan y confiará en ellos para salir recuperado y con vida del hospital.

Su herida estará curada dos días después de que los Pjs lleguen al hospital. Si el grupo pretende sacarlo antes Antonio deberá pasar una tirada de **Suerte** (49%) para que no se le infecte la herida y no tenga consecuencias fatales para la salud. Evidentemente cualquier ayuda mágica es bienvenida.

ADRAO CORIA

Adrao es un upiro que ha entrado en el hospital buscando grandes cantidades de sangre al mínimo esfuerzo. Durante la llegada de los Pjs al hospital pueden oír hablar de él como un caso extraño, ya que se ha negado reiteradamente a ser examinado por nadie. También ha rechazado activamente los intentos de los hermanos para orar con él. No ha comido, ni bebido ni orinado nada. De hecho el personal se está planteando qué hacer con él y si trasladarlo a otro hospital que atiendan a enfermos del alma. Sólo el hermano boticario lo ha llegado a tocar para venderlo pero no apreció un gran hinchazón y en cambio sí que recordará, si los Pjs le preguntan, que estaba muy frío, como si tuviese una hipotermia. Si alguno de los personajes intenta hablar no recibirá respuesta. Si alguno de ellos intenta examinarlo de cerca no encontrará resistencia. En el caso de que quieran hacer un exámen médico, pasando una tirada de **Medicina muy fácil +50%** al personaje se le helará la sangre, ya que percibirá claramente que Adrao no tiene pulso y está frío como el hielo. En este preciso instante el upiro abrirá los ojos y el pj sentirá una voz en su cabeza: "Si dices algo de lo que acabas de descubrir estas muerto". Si el pj falla una tirada de IRR ganará 1D10 de IRR. Obviamente se espera que el pj acabe compartiendo esta información con el grupo.

Una tirada de **Leyendas difícil -25%** hará que a alguien se le ocurra que podría ser un upiro. Un crítico revelará información más concisa, como los poderes y las debilidades de los upiros. Además una tirada de **Astrología** recordará a los jugadores que la noche de luna llena está próxima (y que toda persona muerta por un upiro, que no haya recibido sepultura cristiana, se transformará en uno de ellos esa misma noche).

Adrao tiene el poder de convertirse en lobo gigante por la noche. Cada día que los Pjs duerman en el hospital algún enfermo de la sala de leves morirá después de que Adrao le succione la sangre. Encontrarán una extraña mordisco en la pierna del enfermo en cuestión. Si alguien pasa una tirada de **Conocimiento animal** lo identificará como un mordisco de lobo. Quién encuentre el fiambre también se dará cuenta de la extraña circunstancia de que estará desangrado (y tampoco encontrarán restos de sangre ni en la cama ni en ningún otro lugar). Además, por el ajetreo del hospital, dejarán el cuerpo en el cobertizo que hay junto al cementerio. Esto provocará que la noche de luna llena el cadáver se levante como un nuevo upiro.

Si algún pj monta guardia por la noche en la enfermería de leves y pasa una tirada de **Descubrir difícil -25%** (por la oscuridad) verá una figura animal inclinada sobre la cama de un enfermo. Si pasa una tirada de **Escuchar** percibirá un escalofriante sonido de succión.

Si por el contrario la guardia el pj que monta guardia está en la enfermería de moderados y pasa la tirada de **Descubrir difícil** lo único que verá es una silueta animal desplazándose por la puerta en dirección a la enfermería de leves.

Si los Pjs llegan a enfrentarse a Adrao lo van a tener muy crudo, sobretodo de noche, donde sus poderes crecen. Es probable que muchos de los Pjs no dispongan de armas dentro del hospital. En todo caso pueden recurrir a la ayuda del padre Efrén, que puede bendecir agua (le hace 1D8 PD a Adrao) o proporcionar objetos sagrados a los Pjs (también lo dañan (1D6) y lo hacen retroceder). Además si consiguen acorralarlo y hacerle entrar en la capilla el upiro de desintegrará quemado.

Si Adrao lleva las de perder y es de noche se convertirá en bruma y huirá del hospital (ya quedará a

decisión del DJ que vuelva a intervenir posteriormente en la partida). Si el upiro huye de día buscará lo más rápido que puede cobertura del sol, ya que la luz del día lo daña 1D6 PD cada hora.

Nota para el DJ: si ningún personaje hace guardia por la noche, uno de ellos, el que tenga más IRR puede tener un sueño de aviso acerca de la malvada criatura con la que comparten techo. En el sueño, el pj se levantará de la cama en la que está descansando y oirá un leve goteo, que resonará en la sala. El pj se incorporará e irá hacia el ruido. En un momento dado, notará una humedad tibia en su pie descalzo, al observarse la planta del pie, a la luz de una antorcha verá que tiene sangre, en ese momento el goteo se transformará en un ruido de líquido torrencial que proviene de fuera de la sala. El pj se dirigirá a la puerta y verá una enorme ola de sangre que se dirige hacia él. En ese momento se despertará bañado en sudor y con la sensación de que hay algo maligno que acecha muy cerca.

POSIBLES EVENTOS EN EL HOSPITAL

A decisión del DJ, cada día pueden sobrevenir algunas urgencias médicas en la que los personajes infiltrados como religiosos o médicos pueden verse involucrados. Estas son algunas sugerencias. El éxito resolviendolas puede repercutir en los puntos de aprendizaje al final de la aventura.

“El conde de Ourense”

Sonará la campana del hospital. Si los Pjs acuden verán a un hombre de mediana edad muy agitado, acompañado de su mujer y flanqueado por sus dos hijos, ya adultos, cogiéndole de los brazos. Si lo interrogan explicará que lo están tratando de loco pero que todo es parte de un complot contra él para arrebatarse su “señorío”. Explicará que en realidad es el “conde de Ourense” y que sus acompañantes no son más que traidores que lo han vestido de plebeyo para hacerlo pasar por un demente. Si los Pjs hacen una tirada de **Empatía** notarán que el sujeto se cree lo que está diciendo y que evidentemente las ropas son humildes y podrían haberle obligado a ponérselas. Si pasan otra tirada de descubrir se darán cuenta de que el supuesto conde tiene los dientes tan podridos como un campesino cualquiera.

Habrará dos maneras de convencer al desgraciado de quedarse. La primera es pasar una tirada enfrentada de fuerza con él (se puede coger de modelo un enfermo leve, ver “Anexos”) y atarlo a una de las camas de la sala de aislamiento. La segunda es seguirle el rollo, tratarle como si realmente fuera un noble y convencerle de que se quede en una cama mientras se avisa a sus sirvientes de la corte de Ourense. Si se interroga a sus acompañantes, estos explicaran que hace unos días discutió con una mujer del pueblo que tiene fama de bruja. Al día siguiente se levantó habiendo perdido la cordura. Encontraron una estatuilla de barro debajo de su cama y creen que puede ser parte del algún tipo de maleficio. Si algún pj puede ejecutar el hechizo “revocar maldición” el supuesto conde volverá a la razón y explicará que en realidad se llama Liño Galera. También corroborará el relato de sus familiares y la teoría de haber sido embrujado por su vecina.

“Una obstrucción comprometida”

Llegará un hombre joven con una obstrucción urinaria. El procedimiento habitual sería introducir unas “candelillas” por el conducto urinario. Pero eso sólo lo sabrán los Pjs si pasan una tirada de **Medicina**. También será necesaria una tirada de alquimia para hacer la sustancia caucásica necesaria para disolver la piedra que le está obstruyendo. Se puede dar un segundo intento si a la primera fallan pero a partir de entonces cualquier fallo significará la castración del paciente.

“El envenenado”

Llegará un sujeto casi inconsciente, cargado en un carro conducido por un compañero. Los dos són jornaleros y el conductor explicará que se ha encontrado a su compañero sin consciencia en medio de un campo mientras faenaban. No tendrá ni idea de lo que le puede haber pasado. Una tirada de **Descubrir +25%** revelará unas marcas en una pierna. Si a alguien pasa una tirada de **Conocimiento animal** sabrá que es un mordisco de serpiente y hará falta encontrar el antídoto llamando al boticario, que casualmente se encontrará fuera del hospital comprando unas hierbas. Sólo una tirada de **Alquimia -25%** hará que los personajes sepan administrar el antídoto con la dosis necesaria.

“El inconsciente”

En esta urgencia un hombre llegará herido por una cuchillada en el vientre después de un intento de robo a manos de unos bandidos. En el momento en que entre en el hospital caerá inconsciente. Los Pjs deberán

parar la hemorragia y para ello necesitarán pasar una tirada de sanar para estabilizarlo. (Llegará a -1PV y tendrá RES 10). Si el hombre es salvado, en agradecimiento, explicará que es un rico mercader y pagará 50 maravedís a quien le haya salvado.

“Equilibrios”

En cierto momento se encargará a los Pjs que ayuden a las monjas a vaciar los orinales de los enfermos. A ellos les tocará, casualmente, vaciar los orines de los enfermos aislados. Deberán llevarlos hasta las letrinas y para eso será necesaria una tirada de **Habilidad x4**. Una pifia supondría volcarse los recipientes encima, con el consecuente peligro de contagio.

LA BOTICA

Aquí se detalla el contenido de la botica, que puede ser una estancia importante para el desarrollo de la aventura. Es una pequeña habitación con dos mesas de trabajo y estantes que ocupan todas las paredes. Estos estantes están llenos de hierbas y líquidos de colores variados. También contiene un tratado de medicina y de botánica. Su estudio podría proporcionar, en una semana, +5 pAp de medicina y conocimiento vegetal. Aquí los Pjs pueden encontrar todo lo necesario para curar (o envenenar) a los enfermos. También pueden conseguir utensilios que en según que circunstancias pueden valer como un arma improvisada. Evidentemente, el paso a esta estancia está totalmente restringido y sólo el doctor, el padre Efrén y el boticario tienen permiso para acceder. Cualquier personaje que quiera acceder deberá pasar una tirada de **Suerte** para no ser visto y levantar sospechas entre el personal.

Inventario de la botica:

Utensilios	Anestésicos (o venenos)	Hierbas medicinales
		Hinojo
		Ruda
		Manzanilla
		Clavo
		Eneldo
Cauterios		Incienso
Cuchillos, navajas		Laurel
Tijeras		Lirio
Punzones	Cicuta	Mora
Agujas	Mandragora	Mostaza
Tenazas	Jugo de Beleño	Narcisos
Lancetas		Polvo de opio
Candelillas		Salvia
Jeringuillas para lavativas		Trébol
Tarros con sanguijuelas vivas		

EL SICARIO

El enviado de la familia Ruiz para acabar con la vida de Antonio no es otro que... uno de los Pjs! (Evidentemente deberá de saberlo antes de empezar a jugar la aventura). Los Ruiz habrán contactado con él, al saber lo que Nuño le iba a proponer, y le han ofrecido 400 maravedís si completa el trabajo. Además le han mandado acabar con Antonio de un modo disimulado, sin que nadie lo vea, a ser posible simulando un accidente o envenenándolo (no quieren que se les relacione con la muerte del hijo del conde, pues no son pocos los que en la zona conocen las cuentas que había entre la familia Ruiz y él). Esta cruel circunstancia situará al personaje en un dilema moral. Puede llevar a cargo el encargo de la familia de comerciantes o puede optar por ayudar como sus compañeros a identificar y proteger al noble. Incluso podría revelar su situación al resto del grupo. Lo que no sabrá el sicario (y es necesario que el DJ insista en este aspecto) es si habrá otros sicarios actuando paralelamente o si los Ruiz enviarán algún tipo de observador. Si de alguna manera renuncia al asesinato o se da otra circunstancia de fuerza mayor (por ejemplo, muere) se pueden activar segundas opciones para que siga habiendo un sicario en la aventura. Ahí van dos sugerencias:

Opción B: Se puede usar el npj Esteban Maciñeiras. Se puede dar el caso de que los Pjs ya hayan descubierto el trasfondo de este personaje. En ese caso se puede optar por otra opción.

Opción C: Una de las monjas. Los Ruiz habrán descubierto que esta mantiene un romance con uno de los

monjes y le habrán hecho chantaje para que busque y envenene al noble.

FINAL

- Si los Pjs consiguen realizar el encargo y Antonio de Lesmos sale recuperado y a salvo del hospital serán recompensados con 150 maravedís por el secretario del conde y ganarán 30 pAp.
- Si por contra, el pj sicario acaba con Antonio obtendrá 50 pAp y dejará sin premio a los otros Pjs.
- Si descubren y acaban por echar al upiro del hospital: 10 pAp
- Por cada urgencia resuelta: 5 pAp

ANEXOS

PNJS

Adrao Coria¹ (Upiro)

FUE: 20
AGI: 13
HAB: 13
RES: 25
PER: 18
COM: 13
CUL: 18

RR: 0% IRR: 150%
Aspecto: 15
Edad: 55 (aparenta 30)

Armas: Mordisco 65% (1D8 + (1D6) succión) Succión: 1D4 PV por asalto.

Competencias: Esquivar 50%, Correr 70%, Saltar 60%, Escalar 70%

Poderes especiales:

Inmunidad al dolor: no se desmaya ni pierde bonificaciones al daño

Transformación: de noche Adrao se puede transformar en lobo gigante o en bruma

Succión de sangre: Si consiguen un mínimo de 3 PV suma un tercio de la FUE i la RES de la víctima a la suya (no puede sobrepasar nunca el doble de su característica inicial). Puede mantener el aumento 4D6 horas (sólo por las noches).

Vulnerable a lo divino: Si se exhibe ante él un objeto sagrado retrocederá. El agua bendita le hace 1D8 PD

Vulnerable al sol: La exposición a la luz solar le daña 1D6 PV cada hora

Adrao Coria (Lobo gigante)

FUE: 20
AGI: 20
RES: 25
PER: 20

Mordisco 65% (1D8 + 1D6 + succió)

Competències: Esquivar 60%, Correr 80%, Saltar 70%

Aleixo Lendoiro

FUE: 13
AGI: 15
HAB: 20
RES: 20 PV actuales: 7
PER: 14

¹ Para más información de la criatura consultad el Manual Básico (Pág. 353) o el manual de Aquelarre tentación (Pág. 173)

COM: 20
CUL: 15

RR: 60% IRR: 40%
Aspecto: 16 (Normal)
Templanza: 55
Edad: 35

Armas: Estilete 60% (1D3+1+1D6)

Competencias: Con. Área 60%, Corte 75%, Degustar 30%, Descubrir 40%, Disfrazarse 60%, Empatía 70%, Escamotear 50%, Escuchar 40%, Esquivar 35%, Juego 70%, Leer y escribir 60%, Seducción 50%

Rasgos de Carácter: Sodomita y jugador.

Brais

FUE: 5
AGI: 15
HAB: 15
RES: 5
PER: 15
COM: 5
CUL: 5

RR: 25% IRR: 75%
Aspecto: 12
Templanza: 50
Edad: 9

Competencias: Sigilo 50%, Escamotear 60%

Doctor Luis Izquierdo

FUE: 12
AGI: 10
HAB: 16
RES: 10
PER: 10
COM: 20
CUL: 22

RR: 75% IRR: 25%
Aspecto: 18
Templanza: 55

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 50%, Conocimiento vegetal 65%, Medicina 85%, Sanar 80%, Empatía 65%

Esteban Maciñeiras

FUE: 10
AGI: 20
HAB: 20
RES: 12
PER: 20
COM: 10
CUL: 10

RR: 75% IRR: 25%
Aspecto: 19 (Atractivo)
Templanza: 55
Edad: 32

Armas: Daga (2D3+1D6), Pelea 45%(1D3)
Competencias: Sigilo (70%), Escuchar (50%), Descubrir (50%), Empatía (55%), Forzar mecanismo (45%), Teología (30%), Leyendas (40%), Saltar (40%), Leer y escribir (50%) Tormento (45%), Mando (45%)

Facundo Carranza

FUE: 10
AGI: 10
HAB: 15
RES: 12
PER: 15
COM: 15
CUL: 10

RR: 50% IRR: 50%
Aspecte: 19 (Atractivo)
Templanza: 40

Competencias: Empatía 40%, Elocuencia 40%, Con. Vegetal 60%, Sigilo 40%, Música 20%, Cantar 50%

Caràcter: Sodomita

Falsos peregrinos

FUE: 15
AGI: 14
HAB: 15
RES: 12
PER: 12
COM: 13
CUL: 5

RR: 50% IRR: 50%
Aspecto: 15 (Normal)
Templanza: 50
Edad: 22

Armes: Cuchillo 50% (1D6+1D4), Pelea 35% (1D3+1D4)

Competencias: Descubrir 30%, Escuchar 40%, Córrer 50%, Escamotear 45%, Juego 40%, Elocuencia 45%

Enfermo leve

FUE: 12
AGI: 12
HAB: 13
RES: 10
PER: 10
COM: 11
CUL: 5

RR: 50% IRR: 50%
Aspecto: Variable
Templanza: 35

Enfermo moderado

FUE: 8
AGI: 10
HAB: 10
RES: 7
PER: 8
COM: 10
CUL: 5

RR: 50% IRR: 50%
Aspecto: Variable
Templanza: 30

Mohammed

FUE: 20
AGI: 14
HAB: 10
RES: 15 PV actuales: 5
PER: 10 PER actual: 3
COM: 10
CUL: 5

RR: 25% IRR: 75%
Aspecto: 6 (Feo)
Templanza: 50
Edad: 26

Armas: Pelea 1D3+1D6 (/2 por el estado de salud)
Competencias: Empatía -10%
Carácter: Marrullero, Colérico

Monjes

FUE: 10

AGI: 8
HAB: 10
RES: 10
PER: 12
COM: 15
CUL: 20

RR: 75% IRR: 25%

Armas: Cuchillo (1D6)

Competencias: Cuchillos 40%, Elocuencia 40%, Mando 40%, Teología 70%, Escuchar 50%, Sanar 30%

(Boticario: Medicina 30%, Con. Vegetal 70%)

Monjas

FUE: 8
AGI: 10
HAB: 15
RES: 8
PER: 15
COM: 15
CUL: 15

RR: 75% IRR: 25%

Competencias: Elocuencia 30%, Teología 60%, Escuchar 60%, Descubrir 40%, Sanar 40%

Padre Efrén

FUE: 5
AGI: 10
HAB: 10
RES: 10
PER: 20
COM: 20
CUL: 20

RR: 90% IRR: 10%

Aspecto: 14

Templanza: 53

Edad: 44

Arma: Cuchillo (1D6)

Rituales: Domina todos los rituales hasta tercer ordo.

Competències: Cantar 40% Degustar 40% Descubrir 40% Elocuencia 60% Empatía 40% Latín 60%
Teología 60% Teología 90% Cuchillos 45%

Roi Centollo

FUE: 17
AGI: 12
HAB: 15
RES: 15 PV actuales: 6
PER: 15
COM: 18
CUL: 8

RR: 50% IRR: 50%
Aspecto: 9 (Mediocre)
Templanza: 40
Edad: 33

Armas: Pelea 35% (1D3 + 1D4)
Competencias: Comerciar 50%, Elocuencia 40%, Con. Animal 30%, Empatía 35%, Descubrir 35%, Escuchar 60%

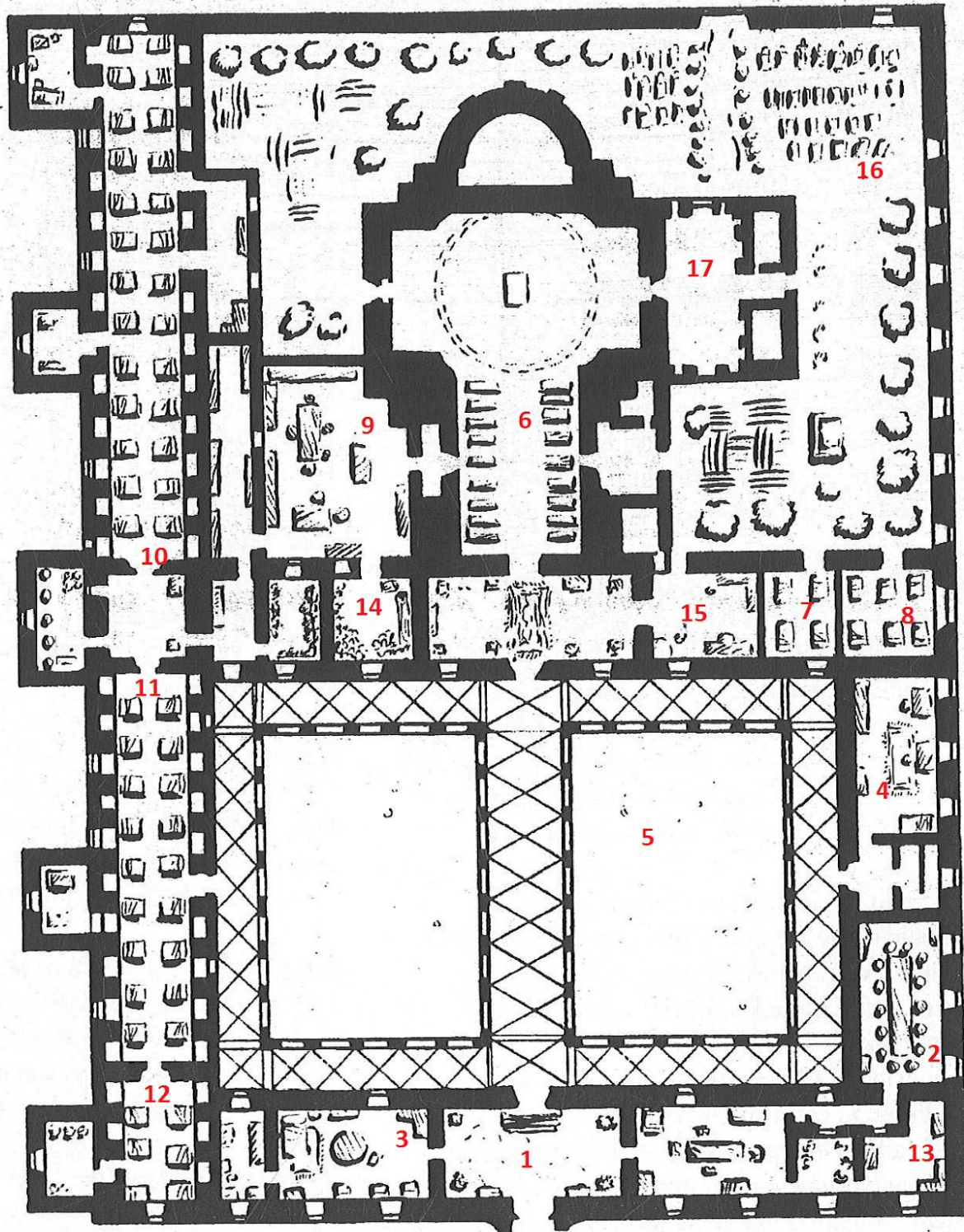
Xenxo Mariñas

FUE: 10
AGI: 10
HAB: 13
RES: 14 PV actuales: 6
PER: 15
COM: 20
CUL: 15

RR: 50% IRR: 50%
Aspecto: 10 (Mediocre)
Templanza: 40
Edad: 36

Competencias: Elocuencia 55%, Comerciar 70%, Descubrir 30%, Con. Área 60%

MAPA DJ²



- | | | | |
|--------------------|------------------------|---------------------|---------------------|
| 1. Vestíbulo | 2. Refectorio personal | 3. Botica | 4. Dormitorio padre |
| 5. Claustro monjas | 6. Capilla | 7. Dormitori monjes | 8. Dormitorio |
| 9. Cocina | 10. Enfermería leves | 11. Enf. Moderados | 12. Enf. Aislados |
| 13. Almacén | 14. Despensa | 15. Granero | 16. Cementerio |
| 17. Sacristía | | | |

² Mapas obtenidos del suplemento Ars Medica (Pág. 45) publicado en 2002 Por Christian González. Han sido modificados para adaptarlos a la aventura.

MAPA JUGADORES

