

# **PESADILLA**

***Módulo***

***para Aquelarre***

José María Tenías Rodrigo

**Aventura de 2 a 4 jugadores, de cualquier profesión y origen social, aunque sería interesante que hubiera al menos dos jugadores gentes de armas.**

### **\*INTRODUCCIÓN\***

**Año 135 de Nuestro Señor. Villa de Cardona. Corona de Aragón.**

**Los jugadores son conocidos. En el pasado, fueron enemigos (luchando en bandos opuestos). Pero no hay odio entre ellos. El motivo por el que están en la villa de Cardona, es porque han finalizado diferentes trabajos en la villa (A determinar por el Dj) Ahora han sido contratados por un comerciante burgués catalán para que le acompañen y protejan hasta Zaragoza. El comerciante les ha citado en la “Taberna del Panal”, situada en la Plaza del Mercat (Mercado) El comerciante en cuestión se llama Aleix Montblanc. Si los jugadores quieren saber más sobre el comerciante:**

- “Es un buen hombre aunque su tartamudez no le acompañe, su negocio de telas le va bastante bien. Viaja a menudo a Zaragoza por negocios”**
- “Últimamente viaja menos y cuando lo hace, va con un criado y un aprendiz”**
- “A veces suele montar jaleos en la “Taberna del Panal”, es una persona colérica”**
- “Algo escuche de un viaje a Zaragoza, que buscaba protección, algo así”**

**Esa será toda la información que reciban sobre el comerciante.**

**Será hora de que los jugadores acudan a la taberna a ver que quiere Aleix. Por cierto es finales del verano, hace calor, pero ya se nota que el otoño está llamando a las puertas.**

### **\*LA TABERNA DEL PANAL\***

**Situada en un extremo de la plaza del mercat, se encuentra “La taberna del panal”. Su nombre es debido porque al lado de la puerta hay un panal de abejas. Por fuera está bien cuidada, hecha de piedra y argamasa, con dos ventanas de madera y una puerta fuerte de madera también. En el interior, un salón con hogar, que hace de comedor, con cuatro mesas pequeñas y una grande. Una cocina con almacén, una huerta trasera y un establo. El tabernero sonreirá a los jugadores, les servirá un excelente vino diciéndoles que lo prueben que invita la casa. Sí le preguntan por el comerciante, les señalará a un hombre calvo, sentado solo en una mesa, que da golpecitos con sus dedos en la mesa. Las otras mesas están ocupadas por clientes habituales de la taberna, comerciantes, artesanos, gente variada. Aleix sonreirá a los jugadores invitándoles a sentarse “Me llamo Aleix Montblanc, os estaba esperando y vosotros sois...” Los jugadores se darán cuenta de su tartamudez “Bueno iré al grano. Suelo viajar a menudo a Zaragoza, por motivos de negocios. Tengo varios clientes que aprecian mucho mis telas. Pero últimamente las cosas se han puesto muy feas, han desaparecido varios compañeros de mi gremio, es por ello que necesito vuestra protección y compañía. Os pagaría bien, que tal 50 maravedíes” Sí los jugadores no aceptan la cantidad, este les dirá “Os proporcionaré alimento para el viaje y vino” No negociará más, ¿aceptan los jugadores? Sí aceptan, les dirá que al primer canto del gallo, le esperen en la plaza del Mercat, que viajarán en su carro. Les invitará a una ronda más de vino y se marchara dando**

un apretón de manos a los jugadores, también les dirá que por cuatro maravedíes pueden dormir en el establo de la taberna, pues las dos posadas que hay en la villa están en obras. Los jugadores verán que entran CINCO jóvenes en la taberna...

Los jugadores verán tienen pinta de estudiantes de alguna universidad. Estos piden vino, ojean la posada, mirando a los clientes que hay en ella, se sientan en una mesa, empiezan a reírse de algo y beben vino. El tabernero de vez en cuando le echa un ojo. Varios de ellos llevan cicatrices en la cara y las manos con los nudillos con costras. Acaban la jarra de vino y piden otra, a lo que el tabernero les recrimina que paguen primero. Uno de ellos le da cinco maravedíes y pide otra jarra de vino. El tabernero, le dice que faltan cinco maravedíes más. Los demás estudiantes se levantan recriminándole al tabernero el precio del vino. El tabernero les dice que es buen vino y que ese es su precio acordado. Uno de los estudiantes coge la jarra y se la echa por encima al tabernero, ante las risas de los demás. El tabernero se limpia como puede y les pide que abandonen su taberna. Uno de ellos le suelta unas perlas: “Disfrutaste del amor con la oveja del establo”, “Y la justicia del señor caerá sobre ti” Las risas serán continuas. Tal vez los jugadores deberían hacer algo, los clientes se van marchando ajenos a lo que pasa. El tabernero recriminará a los estudiantes que están espantando a sus clientes. Si los jugadores les dan diez maravedíes para vino tal vez se calmen con una tirada de Elocuencia normal. Si la aciertan, los estudiantes les darán las gracias, mostrándose amigables, pero si la fallan o pifian, se volverán hacia los jugadores diciéndoles perlas como: “Me han dicho que las mujeres pelean mejor que tu/vosotros” y “Cuando acabe/acabemos contigo/con vosotros tus/vuestros huesos acabarán en el puchero de los perros. En fin, tras la monumental borrachera o monumental pelea, pase lo que pase, los jugadores acabarán durmiendo, en el establo o donde buenamente puedan, que al canto

del gallo hay que ponerse en marcha. Con resaca o sin ella, los jugadores se despertarán. Aleix les esperará en la plaza Mayor, les dará raciones de viaje y les dirá que les pagará una vez lleguen a Zaragoza. Si los jugadores aun quieren algo más de equipo, dales lo que necesiten Dj. Abandonarán montados en el carro la villa de Cardona. El camino por el que viajan está en buenas condiciones, pues se nota que los Señores de Cardona, se preocupan de que así sea, unos peones remueven la tierra y la aplanan, quitando algunas piedras que sobresalen. Los últimos días del verano y los últimos calores hacen sudar al comerciante y a los jugadores. Este está callado, atento al camino, de vez en cuando se gira para mirar a los jugadores, ofreciéndoles algo de comer y de beber. Tras varias leguas de camino de paisaje montañoso y calor sofocante, la carreta se detendrá ante un bosque frondoso en el que apenas entra la luz. Una tirada de Empatía normal, les dirá que el comerciante está preocupado por algo, no se atreve a entrar al bosque. Una tirada normal de Leyendas les hará saber a los jugadores que al bosque lo llaman "El bosque de la locura", pues quién entra en él, si sale, sale loco o jamás sale. Tirada de Templanza normal, para ver si entran los pjs y Aleix, Templanza 45%. Si superan la tirada se adentrarán en el bosque. Una vez dentro el camino sigue en forma de zigzag. Aleix sigue asustado y advierte a los jugadores "Mantened bien abiertos los ojos, la última vez que pase por aquí, me acecharon bandidos" Al seguir avanzando verán que un árbol se encuentra en medio del camino, caído. Con una tirada de fuerza x 1, el jugador que más tenga y si otro jugador ayuda y tiene éxito sumará +10% al resultado final, pero si obtiene una pifia tendrá un -10%. Aleix estará sin duda agradecido y sonreirá a los jugadores, poniendo ojillos a alguno. El bosque parece no tener salida y tras unas leguas Aleix dirá de parar a pasar la noche en el bosque, reemprendiendo el viaje al alba. Una hoguera bien grande y las raciones de viaje, serán la cena de esa noche que poco a poco va a cubrir el bosque de oscuridad, aunque las

llamas del fuego arrojen una gran luz... ¿Hacen guardia los jugadores? ¿Se van turnando? La noche está tranquila, brillan las estrellas y cantan los grillos, los jugadores se turnan la guardia. El jugador que está de guardia debe tirar por Escuchar si la pasa oirá un canto melódico y deberá tirar por RR, de fallar la tirada se sentirá atraído por una sensual voz femenina. Sus pasos le conducirán a una cabaña más oculta en el bosque. En su interior se ve, a contraluz del fuego, la atractiva silueta de una chica desnuda. Se trata de una lamia que en cuanto tenga al jugador desnudo, lo atacara sin piedad con intención de devorarlo. Los demás jugadores pueden tirar Resx3 para despertar de su profundo sueño e intentar salvar a su compañero. Con una tirada de Conocimiento mágico se darán cuenta que la bella chica era una lamia y por ver a tan linda criatura los jugadores ganarán 1D10 de IRR si se falla una tirada de IRR. En la cabaña no hay nada de valor, solo restos humanos que desprenden un terrible olor y cráneos humanos que la adornan. El alba sorprenderá a los jugadores que pueden contar lo sucedido a Aleix, el cual se santiguará y dirá a los jugadores que ven como está maldito este bosque. Dirá de emprender la marcha, pues cuanto antes quiere salir de este lugar. A las pocas varas de donde han acampado, verán la salida del bosque. Tras varios días de viaje los jugadores llegarán a Zaragoza. Mientras el comerciante hace los negocios con el cliente. Tal vez los jugadores quieran darse una vuelta por la ciudad, ver a algún familiar (Si es que en la ciudad, vive alguno). Aleix les pagará lo pactado y se despedirá de los jugadores, agradeciendo su compañía y protección, les dirá que se queda unos días en la ciudad, haciendo negocios. Si se quedan en ella tal vez les contrate para otro viaje, si no ya saben donde preguntar por él.

**RECOMPENSAS: 10 P.ap. Si salen vivos.**

### DRAMATIS PERSONAE

**ALEIX MONTBLANC, COMERCIANTE DE TELAS.**

**AGI 9, COM 20, CUL 8, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10**

**Aspecto 11 Templanza 45, Irracionalidad 45, Racionalidad 55**

**Clase social:**

**Burgués. Altura: 170 v y 110 libras. Edad: 26**

**Idiomas: Catalán 100%, Castellano 30%**

**Competencias: Comerciar 35%, Conocimiento de Área  
(Cardona) 25%,**

**Elocuencia 35%, Empatía 30%, Conducir carro 30%, Enseñar  
30%,**

**Escuchar 30%, Cantar 5%, Corte 5%, Disfrazarse 5%, Esquivar  
28%,**

**Mando 5%, Seducción 36%**

**Armas: Mazas 20% Tripa rellena (FUE, Daño 1D4 + 2)**

**Equipo: Ropas dignas de colores oscuros, capirote colorido, una  
pequeña escarcela de tela brocada con ganancias del día (29  
maravedíes), un bolsillo de cuero con su dinero personal (6  
maravedíes), un zurrón de cuero (con una romana y una bolsita  
de lona con varias pesas, un ábaco y el arma oculta).**

**RASGOS DE CARÁCTER**

**Colérico. Calvicie prematura. Tartamudo. Le atrae mucho el  
sexo opuesto.**

**ESTUDIANTES PENDENCIEROS DE “LA TABERNA DEL PANAL”**

**AGI 13, COM 9, CUL 12, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 11**

**Aspecto 11 Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50**

**Clase social:**

**≈ Villano Idiomas: Catalán 100%, Castellano 40%, Latín 40%**

**Competencias: Escamotear 30%, Leer y escribir 48%, Correr 35%,**

**Elocuencia 30%, Juego 20%, Memoria 20%, Teología 25%,  
Tregar 25%**

**Combate: Esquivar 40%, Pelea 50% 1D3**

**Equipo: Hábito gris o pardo de hermano lego, borceguíes, colgante de cordel de tripa con amuleto de plomo con inscripciones mágicas (sin efecto aparente), cinturón de cuero con bolsillo de fustán que contiene 1 maravedí. Buscan pelea, no llevan armas, usaran sus puños y piernas.**

**LAMIA DEL “BOSQUE DE LA LOCURA”**

**FUE: 20                      Altura: 1,85 varas**

**AGI: 18                      Peso: 170 libras**

**HAB: 5                      RR: 0%**

**RES: 30                      IRR: 125**

**PER: 15**

**COM: 15**

**CUL: 5**

**Protección: Carecen. Armas: Garras 65% (1D8+1D6) y Mordisco 40% (1D4+1D6).**

**Competencias: Cantar 75%, Elocuencia 60%, Seducción 40%.**

**Hechizos:**



**Casi todas las lamias conocen el hechizo Polvos de Seducción.  
Poderes Especiales: \*Canto Hipnótico: Todo aquél que escuche el canto de una lamia deberá hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado por la música, acercándose desconfiadamente a la lamia. (Pag. 359 Códice)**