

El Heredero

Por Fernando

Introducción⁵⁷

La aventura está preparada para un grupo de PJs que estén al servicio de un señor feudal que esté ya entrado en años.

Una mañana, los PJs escuchan voces en el salón principal del castillo de su señor. Al parecer aparece una mujer con un niño de unos dos años que intenta convencer al señor de que ese es su hijo, pues según la mujer, el noble la dejó embarazada unos años atrás. El noble, creído ya sin descendencia, no hará otra cosa que alegrarse e invitar a la mujer a que se quede allí, pues el señor quiere conocer a su hijo, que posiblemente será el heredero de todas sus tierras. No cabe duda de que todos estarán satisfechos de tal evento, sin embargo esa misma noche ocurrirá algo terrible.

Al amanecer el niño ya no está en su lecho y aunque es buscado por todas partes, no aparece. La gente comienza a pensar que no tiene explicación su desaparición, pero todo empeorará cuando una anciana criada, Caniga de Agnes, comienza a murmurar leyendas sobre Lilith, la diablesa que rapta niños de sus cunas.

Rápidamente el señor feudal llama a todos sus sirvientes, soldados y vasallos y les ordena que comiencen a buscar por todas partes para encontrar al niño. Sin embargo, los PJs podrían intentar sacar información de una de las amas que cuidaban del niño, con una correspondiente tirada de **Elocuencia** o de **Mando**. Una de las criadas vió salir del castillo a una mujer con el niño en brazos la noche anterior. Ella como es muy supersticiosa no quiso decir nada por puro miedo. La mujer dice que era una nueva criada muy bella y que desde que vino solo había sentido desconfianza hacia ella. Si los PJs sacan una tirada de **Leyendas** podrían pensar que al ser una mujer tan bella podría tratarse de Lilith, y además al haber escuchado las leyendas de la anciana, podrían confirmarlo, pero desde luego, es el camino equivocado.

El Pueblo

Nada más bajar al pueblo la gente comenzará a salir de sus casas preguntando por el hijo de su señor (¿como corren las noticias!). Los PJs pueden preguntar a los villanos: con una sucesiva tirada de **Elocuencia** (-25% si el PJ es de origen noble) podrán saber por boca de los aldeanos que la mujer se fue en dirección al Monte Aio, con un niño en brazos. La mujer vino al pueblo a recoger a un hombre del pueblo. El hombre se llamaba Miquel y le apodaban "el loco", pues estaba un poco mal de la cabeza; es un catalán de rudas maneras, pero extraordinariamente bello.

Nota para el DJ: lo de la belleza es pura coincidencia para engañar a los PJs. En realidad en el Monte Aio se va a celebrar un aquelarre en honor a Guland con la asistencia de 46 brujos y brujas. Evidentemente el niño servirá de sacrificio. Los PJs deberían llamar a las Fraternitas Vera Lucis, pues les serviría de ayuda. No será muy difícil encontrarles, pues también ellos les siguen la pista a los brujos.

Al Monte Aio

Los PJs se dirigen al Monte Aio y por el camino entre los árboles sale una extraña figura. Lógicamente, como muy pronto va a haber un aquelarre cerca, el evento ha atraído a todo tipo de criaturas irracionales. Al DJ le queda la responsabilidad de sacar lo que crea conveniente.

Evidentemente si los PJs llaman a las Fraternitas, estas intentarán borrar todo lo que haya acerca sobre el aquelarre, y no dudarán en borrar del mapa a los PJs si fuera menester.

Aunque pueden pagar, en caso de que se vean mal, a los PJs para que no suelten prenda.

Conforme van avanzando al Monte Aio irán viendo lo que va ocurriendo sobre este monte. Hay una invocación a Guland, con todo lo que esto conlleva. Se puede ver un baile de mujeres desnudas. Aquel que saque una tirada exitosa de **Conocimiento Mágico** podrá averiguar que están aproximadamente en mitad del ritual de **Invocación a Guland**, para el cual es absolutamente necesario una víctima de clase mucho más alta que el ejecutante. Con la llegada de los PJs todo será confusión y caos. Las brujas huyen si pueden por el monte totalmente desnudas. En la confusión una de ellas (la más bella) se lleva al niño consigo. Las brujas en su mayoría huyen hacia el Norte.

La verdad, toda la verdad y nada más que la verdad

Lo que realmente ocurre es que la nueva niñera no es más que una bruja goética de mucho cuidado, llamada Elixe, y quiso aprovechar que el viejo verde del noble le había echado una serie de miraditas, para acostarse con él a cambio de tener un puesto de trabajo en el castillo, y poder tener acceso a una persona como el noble para lo que ella tramaba, la invocación a Guland. Para ella la víctima era el noble, que con la condición de otro trabajito no le costaría demasiado llevarlo donde quisiera. Sin embargo al llegar el niño, hijo del señor, Elixe pensó que sería mejor y más fácil, con lo que se lo llevó a la siguiente noche.

El presunto Miquel *el Loco*, ni está loco ni es catalán, tan solo es una forma de disfrazar su extraño acento que un día le fue marcado por el Maligno. Es otro brujo que te cagas.

El niño que llevan en realidad tampoco es noble, pues la madre es campesina, y quien sabe si Guland estará de acuerdo...

Donde realmente van las brujas ahora es al norte, a un lugar un poco más apartado para que no sean molestadas en su invocación. Una vez en la parte norte, junto a la costa gallega, la bruja principal, Elixe, hará migas con un joven noble gallego que tiene un castillo junto al mar en un acantilado. El joven desea riquezas y deja su propio castillo para el aquelarre con tal de que le permitan participar en él.

El Castillo del Noble

Los PJs, tras rastrear a las brujas (y llamar a la Fraternitas si no lo han hecho antes), llegarán al castillo. El noble, llamado Agostiño el Cruel, está en boca de los parias del pueblo como un hombre vicioso y llevadero a las artes demoníacas. Es una persona huraña y no suele salir nunca de día. Algunos dicen que se le ve por la noche vagar por el cementerio e incluso se comenta que aún conserva el cadáver de su difunta esposa con la que hace todavía el amor.

Los PJs en este lugar deberán evitar el aquelarre por todos los medios, pues si llegara a producirse sería una masacre total, pues Guland se sentiría ofendido al presentarle un niño de sangre no noble y destruiría el castillo. Todo aquel que esté presente tendrá que pasar una tirada de RR (-50%) para no morir a manos de los silfos⁵⁸ de Guland. Todo aquel que vea tal evento ganará 2d10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de 100% (nota del autor: ¿recordais la escena final de *En Busca del Arca Perdida*? Pues esto es algo parecido).

Recompensas

Por terminar esta aventura, cada PJ que tenga éxito ganará 35 P.Ap. más bonus por interpretación rolera y otros.

⁵⁷ Este módulo está basado en la leyenda *El Heredero* aparecida en *Rerum Démoni*, pág. 49.

⁵⁸ Véase pág. 169 del manual de juego.