

Aquae maledictae.

Por Juan Antonio Milena (Galiciarn)

Aventura para aquelarre para un grupo de pj con sentido común. El número da igual, como sus profesiones, sería bueno que no fueran propensos a emprenderla a palos porque sí y llegaran hasta el fondo del asunto antes de desenvainar.

Introducción.

En las proximidades del Duero, año 1352. Los pj (por razones diversas) han de alojarse en el pueblo de San Vicente del Duero. Tarde o temprano (mejor antes de que exploren el pueblo) llega a sus oídos (o lean en un cartel de la posada, si alguno sabe leer y escribir) que un hombre influyente de la ciudad, un tal Fernando Díaz, busca ayuda para resolver un problema que azota a su familia desde hace unos meses. Los pj son libres de acudir al llamado, aunque lo natural es que accedan.

I. El Trabajo

Si los pj acudieran al llamado y preguntan dónde vive Fernando se sorprenderán al ver que vive en el caserón más grande de San Vicente, justo al lado de los acantilados del río. Fernando es escribano desde hace años del señor de estas tierras lo que le ha granjeado una vida cómoda en el pueblo. No habrá mucho problema en conseguir hablar con el anfitrión, pues estará encantado de hablar con las almas bondadosas que van a ayudarle.

Este hombre es un acomodado burgués, de mediana estatura y de cuarenta y pocos años (unas canas comienzan a surcar sus patillas y ya tiene arrugas). Cuando habla, lo hace con educación y sin levantar el tono. Cuando entren en el asunto, el hombre suspirará y comentará:

“Tengo un problema desde hace dos meses que atañe a toda mi familia, esto solo pasa a un solo miembro de mi familia, a mi hija Claudia.

>> Desde hace algún tiempo atrás albergo sospechas, pues se oyen ruidos extraños de la habitación de mi hija. Pero no todos los días lógicamente. No sabemos a ciencia cierta a qué se puede deber. Hay veces que me he quedado en su cámara y otras veces con sus hermanos, pero nunca ha ocurrido nada. Y cuando pensábamos que no volvería a ocurrir y cada uno volvimos a nuestras estancias, volvía a ocurrir. Ella dice que no recuerda nada y niega todo, pero tengo la certeza de que algo ocurre. Sin embargo en su habitación no hay evidencias de nada.

>>Mi hija Claudia estará ausente unos días, ha ido con mi mujer y unos criados a la ciudad de Burgos por los negocios, pues soy dueño del molino. Podéis aprovechar esta ausencia para interrogar a los vecinos e inspeccionar la habitación. No os puedo asegurar cuándo volverán pero será pronto”.

Fernando dejará que los pj pregunten sobre lo que ganarán y lo que no, entonces responderá:

“Para empezar, el tiempo que dure la investigación podéis alojaros en la posada del pueblo. Yo pagaré la estancia. Lógicamente os pagaré 65 maravedíes por cabeza”.

Si los pj insisten Fernando subirá la suma a 80, pues quiere saber qué pasa realmente en su casa y pagará por ello. Si los pj pasan un tiro de comerciar para regatearle les pagará 100. Igualmente y como dijo no tendrá objeciones en que los pj inspeccionen la casa.

Es importante saber que Fernando, ahora que su mujer y su hija no están en casa, él no está solo, pues vive con sus dos hijos Blas y Víctor que trabajan en el molino, pero pasan la mayor parte del tiempo

en la casa (ver dramatis personae). También en la casa hay 2 criados que se ocupan de que todo esté en orden.

II. La verdadera historia.

Verdaderamente se oyen ruidos dentro de la habitación de Claudia y sabiendo como son los pjs ("Joer, esa tía es una bruja o es un demonio o algo") puede que lleven por las nubes el tema. Pero el tema es un poco más simple, pues ni Claudia es una bruja ni hay demonios de por medio, ni hay demonios (un poco sí, la verdad) en el ajo.

La casa no es originaria de la familia sino que el padre de Fernando Díaz, Diego Fernández, la compró tiempo atrás estando abandonada durante 35 años después de que los propietarios anteriores la abandonaran.

Los antiguos propietarios fueron una pareja, un matrimonio de cambistas judíos que vivían en paz en el agradable pueblecito. Aún pueden verse motivos judíos en el caserón (tirada de artesanía previamente). Pero algo lógicamente tenía que ocurrir.

Cierto día los judíos un día recibieron la visita de un hombre, el cual pidió un préstamo al matrimonio para pagar una deuda que tenía. Como cambistas que eran entregaron al hombre la suma que pedía y le dieron un plazo de 6 meses para que pagara lo que había recibido.

El tiempo fue pasando y el matrimonio no recibía ni un solo cuarto del préstamo que habían entregado al hombre misterioso. Avisaron a las autoridades locales y estas dieron caza al hombre, el cual, no podía pagar las monedas prestadas, dando con sus huesos en la cárcel.

Varios fueron sus meses en la cárcel hasta el día en que volvió a ver la luz del sol. Durante las horas de oscuridad en los calabozos el hombre, que de un brujo se trataba, tejía con sumo cuidado su venganza. Jurando y perjurando que se vengaría de los judíos tantos años como monedas le entregaron tiempo atrás.

El brujo fue a su casa de la arboleda y cogió los componentes para lo que sería su venganza. Una noche el brujo bajó a los acantilados del río y fue a una cueva que el utilizaba como escondite de sus acreedores y que se encuentra debajo de la casa de los judíos, a unas varas bajo sus cimientos.

Allí ejecutó un poderoso hechizo. Elaboró un pentáculo del cual no dejarían de aparecer criaturas maléficas durante 96 años (las monedas que le prestaron los judíos) para ir a parar todos ellos a la casa de los cambistas. Una vez realizado el maleficio el mago ocultó la entrada, no sin antes dejar en la cueva a un guardián: Un bebriz. Este impediría que alguien destruyera su obra y se ocuparía de sellar la cueva con una pesada piedra.

Semanas después los judíos vendieron sus propiedades en San Vicente y abandonaron la casa. El miedo a que otras personas heredaran aquel horror provocó que ni siquiera la pusieran a la venta.

Así la casa quedó abandonada durante 35 años, alimentando los rumores de que esta estuviera embrujada. Pero cierto día, una familia cristiana interesada en instalarse en aquellas tierras y hacer fortuna, se instaló en aquel caserón abandonado y señorial, el cual consiguieron comprar por un precio justo al señor de aquellas tierras.

El cabeza de familia Diego Fernández, padre de Fernando Díaz el escribano, adquirió la casa junto con su mujer pensando que tendría un lugar de retiro tranquilo en las pacíficas tierras de San Vicente. Su hijo ya no vivía con ellos, era ya un muchacho casado que ya estaba forjando su futuro junto a su mujer como escribano. No pasó mucho tiempo desde que se instalaran en el caserón hasta que los malos espíritus que antaño acosaron a los judíos hicieron lo propio con Diego y su mujer. Tan rápido como pasó consultaron al sacerdote de San Vicente, el padre Miguel, el cual practicó bendiciones que hacían que los fenómenos dejaran de ocurrir durante un tiempo, para luego volver a ocurrir semanas después. Regularmente, cada cierto tiempo el sacerdote Miguel acudía secretamente al caserón para practicar plegarias y bendiciones

en la casa. Solo así la fenomenología cesaban durante un tiempo y los rumores de que la casa estaba encantada remitieron, pues sus moradores gozaban de buen humor y sus negocios y riqueza aumentaban.

Durante los 15 años que el matrimonio vivió en la casa fue feliz, la familia logró amasar la mayor fortuna del pueblo, consistente en unas tierras donde se siembra trigo y el molino cercano al caserón. Finalmente el retiro soñado por Diego y su mujer se hizo realidad.

Hasta que un día pasó lo inevitable, pues los años pasaban y Diego y su mujer Inés eran ya ancianos. Ella fue la primera en morir y poco después le siguió su marido, no sin antes escribir un testamento.

Las condiciones del testamento eran simples. El caserón, las tierras y el molino irían a parar a manos de su único hijo, Fernando. Pero el testamento tenía una particularidad, una única cláusula: Tras un acuerdo escrito y firmado por él y el padre Miguel, el heredero, que se trasladaría con sus hijos desde Valladolid a San Vicente del Duero para disfrutar de la herencia no debería enterarse nunca del encantamiento sobre el que su casa pesaba. Con el objeto de que Fernando no abandonara ni malvendiera lo que tanto le costó conseguir, en honor a esos años felices. Diego, gracias a su influencia, convenció al señor de aquellas tierras para que contratara a su hijo como secretario personal. Quería que sus descendientes fuesen felices en San Vicente tanto como él lo fuera en los últimos años de su vida. Miguel accedió a la petición de Diego y firmó el testamento y lo almacenó en el registro de la ermita, donde todavía está. Entonces ambos juraron que Fernando nunca sabría la fría verdad.

Sin embargo, con el paso del tiempo y tras 2 años en la casa las primeras sorpresas afloran.

III. ¿Pero que pasa realmente en la habitación?

La puerta negra (véanse los apéndices al final de la aventura) que abrió el brujo está justo debajo de la habitación de Claudia, con lo cual si algo aparece en la casa será por ahí. Un sacerdote debe hacer purificaciones en el lugar cada cierto tiempo dos veces al mes (sin tiempo fijo pero sí dos veces al mes).

También hay que tener algo en cuenta, el sacerdote, el padre Miguel es un hombre anciano (65 años). El realizaba las purificaciones cuando Diego vivía, pero ya, torpe y decrepito, tuvo que ingeniárselas para que los herederos de Diego no se dieran cuenta de esta actividad. Por ello, confió a su joven discípulo Rafael Pérez la tarea que el ya no puede realizar. Ambos viven en la Ermita del río.

Rafael es un hombre increíblemente devoto y fiel al juramento y a su maestro. Él realiza su labor con eficiencia. Parece que Miguel no se equivocó con su discípulo, pues ha realizado su labor con eficiencia, no ha sido descubierto y no ha tenido que dar explicaciones a nadie. Conoce las rutinas de los moradores de la casa, sus costumbres, sus horarios... Durante todo este tiempo Rafael ha entrado en la casa, ha hecho las purificaciones cada mes dos veces, rociado el habitáculo con agua bendita... hasta que un día pasó algo que cambió el curso de sus rutinas.

Un día mientras entraba por la ventana de la habitación de Claudia, y pensando que no había nadie, se encontró con ella, la cual estaba en su habitación lesionada por su trabajo en el molino. Ella se asustó al ver a Rafael, pero no gritó por que le conocía desde siempre, era el joven discípulo de Miguel, el sacerdote del pueblo. Rafael finalmente le explicó la historia mientras Claudia escuchaba con suma atención. Ella, después de un sinfín de preguntas, aceptó las explicaciones del monje. Este le aseguró que si realizaba dos veces al mes las purificaciones no tendría que temer ni por su vida ni la de su familia.

Así Claudia se convirtió en cómplice de Rafael, ayudándole a acceder a la casa de noche, colocando una lámpara en la ventana (que da al río y se ve desde la ermita) cuando fuera seguro poder entrar y abriéndole la ventana. Han pasado meses desde aquello y las purificaciones se han efectuado puntualmente y sin problemas.

Nota: Si estos dos se enamoran o no se deja a elección del dj, puede añadir o no más emoción en ciertos momentos de la aventura. Podría apuntalar más la historia de que Claudia sea cómplice de Rafael. He dirigido el presente módulo en las dos vertientes y ambas son válidas. Pero siempre los pj acaban pensando que ambos están liados...

Ahora hay varios problemas:

Lo primero es que después de tantas visitas nocturnas, es normal que la familia haya escuchado algo. La familia (en concreto sus hermanos y su padre) hacen guardia desde hace algunas semanas, pues sospechan que alguien (¡quizás un amante!) entre por la ventana de la habitación de su hija. Con lo que Rafael no ha podido hacer nada; solo una purificación este mes. Él teme por la seguridad de los moradores de la casa, ya que Claudia salió hace más de una semana con su madre a vender lúpulo y trigo a Burgos. Pronto la situación se volverá inestable pues los hermanos de Claudia duermen dentro de la habitación y Rafael no puede entrar.

A partir de aquí entran los pj.

IV. Comienza la investigación.



Probablemente los pj opten por preguntar a los lugareños. Aquí se adjunta una lista de rumores los cuales pueden ser verdad o no serlo. De todas formas es muy aconsejable preguntar para sacar el máximo jugo a la aventura y se alcance el máximo clímax:

1.- Se cuenta que la casa fue herencia del padre de Fernando, el buen Diego Fernández. La familia actual lleva poco viviendo allí. Antes de que Diego viviera en el caserón, este estuvo abandonado durante muchos años, pero no se sabe nada de los moradores originales (los judíos). (Cierto, nadie del pueblo ha sobrevivido tantos años como para haber conocido a los antiguos moradores, Pero sí a los padres de Fernando)

2.- (Solo si preguntan a los más ancianos del lugar) Se rumorea que los primeros moradores del caserón la abandonaron por estar embrujada. Cuando éramos críos nuestras madres nos asustaban con la casa y mientras estuvo abandonada nadie se atrevía a entrar en ella por miedo. Pero la familia Díaz la compró hace muchos años y no parecía que esas habladurías fueran ciertas. Pues ellos son los más ricos del pueblo y parece que la suerte les sonríe. (Cierto, pero solo en parte)

3.- Si buscáis unos ingresos extra y tenéis ganas de aventura, Onofre, un pastor de ovejas local, dice que han desaparecido algunas cabezas de ganado. El alguacil ofrece una buena recompensa por ello, unas 40 monedas por cabeza y una oveja que el mismo Onofre les entregará por sus servicios. (Véase “la otra casa del bosque y IX.1 para más información y correcta interpretación del buen Onofre”).

4.- La niña esa Claudia, seguro que por las noches deja entrar a algún novio suyo por la ventana. No es de extrañar pues su familia es la más rica del pueblo y seguro que le llueven los pretendientes. (No es cierto, pero sí que deja entrar a Rafael por la ventana)

5.- Los hermanos de Claudia creen firmemente que los ruidos que se oyen no son otra cosa que un amante de su hermano. Ellos mismos lo afirman. Sostienen que de alguna forma se cuela en la habitación de su hermana y luego escapa. Dicen que pagarán a quienes les descubra. (Es cierto que los hermanos ofrecen recompensa, y sí, son bastante cazurros e indiscretos)

6.- La verdad es que no sé de que pase nada en la casa del escribano, tampoco la guardia ha investigado, pero nadie se acerca a la arboleda que está detrás de la casa del cirujano-barbero. Siempre ha existido la creencia de que hay malos espíritus en ese bosque. Ningún pastor lleva su ganado allí. (No es cierto del todo, pero en el bosque se encuentran lugares de interés importantes para la aventura. Véase “La arboleda del brujo”, “la casa del brujo” y “la otra casa del bosque”)

7.- Julia, la panadera del pueblo es la prima y la mejor amiga de Claudia. Puede que ella sepa algo más sobre el tema. Vive en el mismo edificio de la panadería con su hija pequeña Lucía y va muchas veces al caserón. (Cierto, de hecho Julia habla mucho con Claudia pero no sabe del maleficio, ni de que deja entrar al monje)

8.- (sólo si preguntan sobre Julia) Julia es la sobrina de Fernando y prima de Claudia, tiene una hija pequeña y es que ella se casó hace años, pero enviudó. Su marido, pescador de profesión murió ahogado en el río mientras pescaba en el río hace unos meses. Sus tíos y sus primos le ayudaron a superar su muerte y ella está muy agradecida con ellos. Su marido murió antes de conocer a su hija Lucía, que aún es un bebé y ni siquiera puede andar. (Todo es cierto, que su marido muriera ahogado en el río es solo la versión oficial... de hecho su cuerpo no apareció nunca)

9.- (Si preguntan a Julia por Claudia y se pasa un tiro de elocuencia. Si no, esquivará el tema. A fin de cuentas los pj son unos desconocidos) Dice que no sabe nada acerca de sus afirmaciones, pero que ha notado algo extraño de un tiempo a esta parte. Y es que desde hace una temporada algunas noches ve luz hasta muy tarde en la ventana, es como si dejara una luz allí por alguna razón. Esto ocurre desde hace unos meses. (Todo cierto).

Esa es la señal con la que Claudia avisa a Rafael de que hay vía libre para poder entrar y hacer las purificaciones.

10.- (Si preguntan a Julia por la muerte de su marido). Esta palidecerá y dirá que prefiere no hablar de ello, pues le ha costado mucho superar su muerte; pero no es imposible (Tiro de elocuencia con -25%). Entonces ella contará su historia:

“Mi marido era pescador y éramos muy felices. Mi tío construyó la panadería para hacer pan con el trigo de sus tierras, ambos trabajábamos y teníamos para vivir con holgura. Cuando él murió yo estaba embarazada.

>> Una mañana como tantas otras, mi esposo bajó al muelle por sus redes y su bote al río para ir a pescar. No sirvió de nada que esperase, ya de noche y con miedo, crucé el puente y fui a la alcaldía. Entre lloros rogué hablar con el alcalde del pueblo y esa misma noche los guardias buscaron a mi marido”.

>> No encontraron su cuerpo. Se ahogó y la corriente lo arrastró. Lo más extraño es que lo que se encontró fue su bote encallado y destrozado en la orilla opuesta a mi casa (Justo debajo de la casa de Fernando, véase el apéndice IX.III para saber más)”.

>> Ya no sé más detalles, os he contado lo que sé (comienza a llorar). Ahora dejadme salir, tengo que hacer un encargo”.

Entonces cogerá a su hija y una cesta de pan, cerrará la panadería y se irá. No esta de humor para seguir hablando, al menos durante un rato.

Los detalles no son difíciles de presuponer: El marido de Julia pescaba cerca de la orilla donde está la cueva donde el brujo ejecutó su maleficio. Paró allí para encender fuego y asar pescado para comer. El Bebriz guardián advirtió la presencia del pescador, lo agarró y lo metió en su cubil y allí lo devoró dejando allí sus pertenencias, entre ellas el bote y las redes. Aún dentro del cubil están los huesos del marido de Julia.

Después de los rumores y de que los pj hagan conjeturas varias, lo siguiente será mostrar los lugares de interés y una cronología de acontecimientos. La descripción será un poco somera, para más detalles sobre algunos de estos lugares consulta los apéndices correspondientes.

V. Lugares de interés.

La arboleda del brujo: En el interior de la arboleda el mago tenía su casa; más que una arboleda propiamente dicha, es un pequeño bosque y muy frondoso. Contiene gran variedad de árboles: Nogales, castaños, encinas y multitud de arbustos con frutos. Al existir miedo en los lugareños, pues se dice que dentro de él se han visto extrañas figuras y que antaño vivía una bruja (brujo), la vegetación en ciertas zonas es muy virgen (+10 a las pruebas de Con. Vegetal si se quiere forrajear). El cirujano buscar hierbas en la arboleda, pero no se adentra demasiado.

El Brujo tenía una casa en lo más profundo del bosque (véase el apéndice “la casa del brujo”), era su escondite y solo salía del mismo en caso de necesidad, para ir al pueblo a comprar útiles, pero poco más. La casa puede encontrarse con un tiro exitoso de Rastrear con -25%, pues ha pasado mucho tiempo y poco vestigio queda. Si lo consiguen, los pj encontrarán un antiguo camino y si lo siguen llegarán sin problemas a la casa.

La habitación de Claudia: Es una habitación sencilla ordenada y recogida, con escaso mobiliario consistente en un pequeño escritorio, una mesita de noche, un arca y una cama. Cuando los pj entren deben hacer un tiro de PERx1, de pasar la tirada los pj percibirán un leve aroma a incienso.

- Si los pj efectúan un tiro de Descubrir en el escritorio, detectaran unos leves restos de ceniza (cenizas de incienso, de la última purificación)
- Si se efectúa Descubrir por el suelo de la habitación los pj verán unas pequeñas gotas negras reseca en el suelo (aceite de lámpara, se puede saber con un tiro de alquimia). Es de la lámpara de aceite de Claudia, el suelo está manchado como resultado de llevar la lámpara al alfeizar de la ventana.
- Si los pj usan Descubrir sobre la cama verán unas gotas de cera blanca en las sábanas.
- Si pasan un tiro de descubrir general con -25 (o si se dicen directamente que miran debajo de la cama) los pj descubrirán algo peculiar. Debajo de la cama hay un círculo en el pavimento de madera que está quemado y ennegrecido como si hubieran colocado una plancha redonda al rojo sobre la madera. La respuesta es que por este lugar aparecerá algo (véase más adelante y “Puerta negra”) y tiene el diámetro del péntaculo de puerta negra. El círculo ha aparecido hace poco, como si se hubiera hecho hace unos días y ha aparecido como consecuencia de no practicarse la purificación que no se ha hecho todavía. El círculo, al menos aún, es inofensivo.

En los demás lugares hay enseres normales: ropa, agujas, hilo, etc. Eso sí hay una lámpara de aceite en la mesita de noche.

La ermita de San Vicente: La iglesia es una construcción románica de planta de cruz latina. Está en un islote en medio del río y solo es accesible, mediante barca, o nadando (-25% a causa de la corriente). Es una construcción sólida, simple y humilde. Su sacerdote es un hombre viejo y de origen llano llamado Miguel (sí el padre Miguel, Véase más arriba). Él también sabe del origen de la casa y su maldición (si los pj preguntan por elocuencia malus del -75%, se debe al juramento que hizo Con Diego). Él cuida de la iglesia y da misas los domingos. Su discípulo es un joven llamado Rafael y le ayuda en todas las labores.

La iglesia cuenta con una Reliquia sagrada bajo su altar. Se trata de una brújula de navegación que antaño perteneció a un santo local llamado Vicente de Sixto, santo que da nombre al pueblo y a la ermita. El cual salvó a varios pescadores de morir ahogados en las aguas del río hace un siglo, los lugareños aseguran que el santo caminó sobre las aguas y los llevo a las orillas. Tanto Rafael como Miguel aseguran que la iglesia, a pesar de estar en un islote que levanta dos o tres palmos del agua, nunca se ha inundado, al igual que el pueblo y que todo se debe al divino poder de la brújula (cierto). El objeto, además, tiene el poder de calmar las aguas del río si se practican rezos frente a él si está entre los muros de la iglesia. Si se emplea en una embarcación otorga un +50 en navegación.

La otra casa del bosque: Puede que los pj decidan buscar el ganado del bueno de Onofre. Haz un tiro de rastrear, si la tirada es buena y sale con 15 percentiles de diferencia los pj diferenciarán dos rastros diferentes, los pj llegarán a la casa del brujo si siguen el más difuso. Si la tirada simplemente sale encontrarán un sendero estrecho marcado por el uso en el que se pueden ver huellas de personas y de animales (Con. Animal para ver que son de oveja).

Si siguen adelante verán al fin una casa de madera muy humilde con un pequeño vallado con cuatro ovejas en su interior (las robadas). La construcción tiene un aspecto descuidado y es pequeña con la cubierta de paja. Está prácticamente dentro del bosque, entre los árboles (véase el apéndice correspondiente "La casa de los ladrones de ganado").

Las localizaciones más notables: La otra casa del bosque, la casa del Brujo y La cueva del Bebriz aparecerán más detalladas en los apéndices.

VI. Sucesión de acontecimientos.

Puedes variarlos a su antojo según veas o hagan los pj

- I. Los pj llegan al pueblo y Fernando les expone su problema
- II. A los dos días de investigación Claudia y su madre llegan a casa
- III. Antes de que ella llegue a casa un Blemys aparecerá en su cuarto dejándolo hecho un cristo y empezará a acabar con los moradores de la casa. Rafael aparecerá en escena para intentar liquidarlo (probablemente no sea la primera aparición a estas alturas ante los pj). Claudia llegará minutos después y si los pj preguntan ya si contarán lo que pasa realmente.
- IV. Rafael a partir de aquí y si los pj quieren ayudará a los pj el resto de la aventura.

No se puede discernir lo que ocurrirá. Pero ten por seguro que los pj te van a sorprender.

VII. Experiencia.

Dependerá de lo que los pj hayan hecho durante la aventura:

- Haber terminado la aventura: 1 P.Ap.
- Encontrar la casa del hechicero: 5 P.Ap.
- Hacer conjeturas, componer la historia según pistas 0-20 P.Ap.
- Acusar a los ladrones de ganado 5 P.Ap.
- Encubrir y apiadarse de los ladrones de ganado 10 P.Ap.
- Buscar el testamento (en la iglesia) y conseguirlo de algún modo 10 P.Ap.
- Indagar sobre la heredad de Fernando 15 P.Ap.

VIII. Dramatis Personae.

El joven acólito Rafael Álvarez

FUE: 10 **RR:** 90% **IRR:** 10% **P.Fe:** 18

AGI: 15 **Apariencia:** 14

HAB: 15 **Estatura:** 1.64m **Peso:** 70kg

RES: 13 **Armadura:** Hábito (1Pto)

PER: 17 **Armas:** Daga 40% (2D3+1D4)

COM: 15 **Rituales de fe:** Bendición, Oración, Purificación, Absolución.

CUL: 15

Competencias: Teología 70%, Tregar 75%, leer y escribir 60%, Discreción 70%, Escuchar 70%, Nadar 50%, Navegar 25%, Latín 40%, Descubrir 45%

El viejo Padre Miguel Sánchez

FUE: 3 **RR:** 120% **IRR:** -20% **P.Fe:** 24

AGI: 7 **Apariencia:** 12

HAB: 8 **Estatura:** 1.61m **Peso:** 50kg

RES: 9 **Armadura:** Hábito (1Pto)

PER: 11 **Armas:** Bastón 30% (1D4-1D4)

COM: 20

CUL: 20

Rituales de fe: Bendición, Oración, Purificación, Absolución, Matrimonio, Eucaristía, Bautismo, Confrontación, Exorcismo, Procesión.

Competencias: Teología 90%, leer y escribir 80%, Enseñar 60%, Latín 80%, Escuchar 50%, Descubrir 50%, Empatía 55%, Griego 70%, Arabe 60%, Memoria 55%.

La doncella enigmática Claudia Fernández

FUE: 5 **RR:** 50% **IRR:** 50%

AGI: 12 **Apariencia:** 16

HAB: 15 **Estatura:** 1.62m **Peso:** 52kg

RES: 13 **Armadura:** No

PER: 20 **Armas:** No

COM: 14

CUL: 16

Competencias: Comerciar 55%, Conducir Carro 60%, Escuchar 40%, Descubrir 35%, Correr 50%, Elocuencia 65%

Los gemelos desconfiados Víctor y Blas Fernández

FUE: 15 **RR:** 75% **IRR:** 25%

AGI: 10 **Apariencia:** 12

HAB: 13 **Estatura:** 1.75m **Peso:** 80kg

RES: 15 **Armadura:** Ropa de trabajo (1pto)

PER: 10 **Armas:** Garrote (1D6+1D4)

COM: 10

CUL: 5

Competencias: Comerciar 35%, Conducir Carro 40%, Escuchar 30%, Descubrir 25%, Con. Plantas 60%

La panadera viuda Julia Ramírez

FUE: 7 **RR:** 40% **IRR:** 60%

AGI: 10 **Apariencia:** 19

HAB: 20 **Estatura:** 1.64m **Peso:** 52kg

RES: 12 **Armadura:** No

PER: 15 **Armas:** No

COM: 20

CUL: 12

Competencias: Comerciar 65%, Artesanía (panadería) 70%, Descubrir 45%

El rico escribano Fernando Díaz

FUE: 10 **RR:** 60% **IRR:** 40%

AGI: 8 **Apariencia:** 13

HAB: 20 **Estatura:** 1.79m **Peso:** 80kg

RES: 11 **Armadura:** No

PER: 18 **Armas:** No

COM: 20

CUL: 20

Competencias: Leer y escribir 80%, Empatía 60%, Escuchar 40%, Comerciar 60%, Elocuencia 55%

Guardias de San Vicente del Duero

FUE: 15 **RR:** 70% **IRR:** 30%

AGI: 15 **Apariencia:** Variable

HAB: 20 **Estatura:** Variable **Peso:** Variable

RES: 15 **Armadura:** Escudo de madera, Gambesón reforzado (3Ptos) y capacete (2Ptos)

PER: 15

COM: 5

CUL: 5

Armas: Espada ancha 60% (1D8+1+1D6), Escudo 50%, Ballesta 40%, Daga 55% (2D3+1D6)

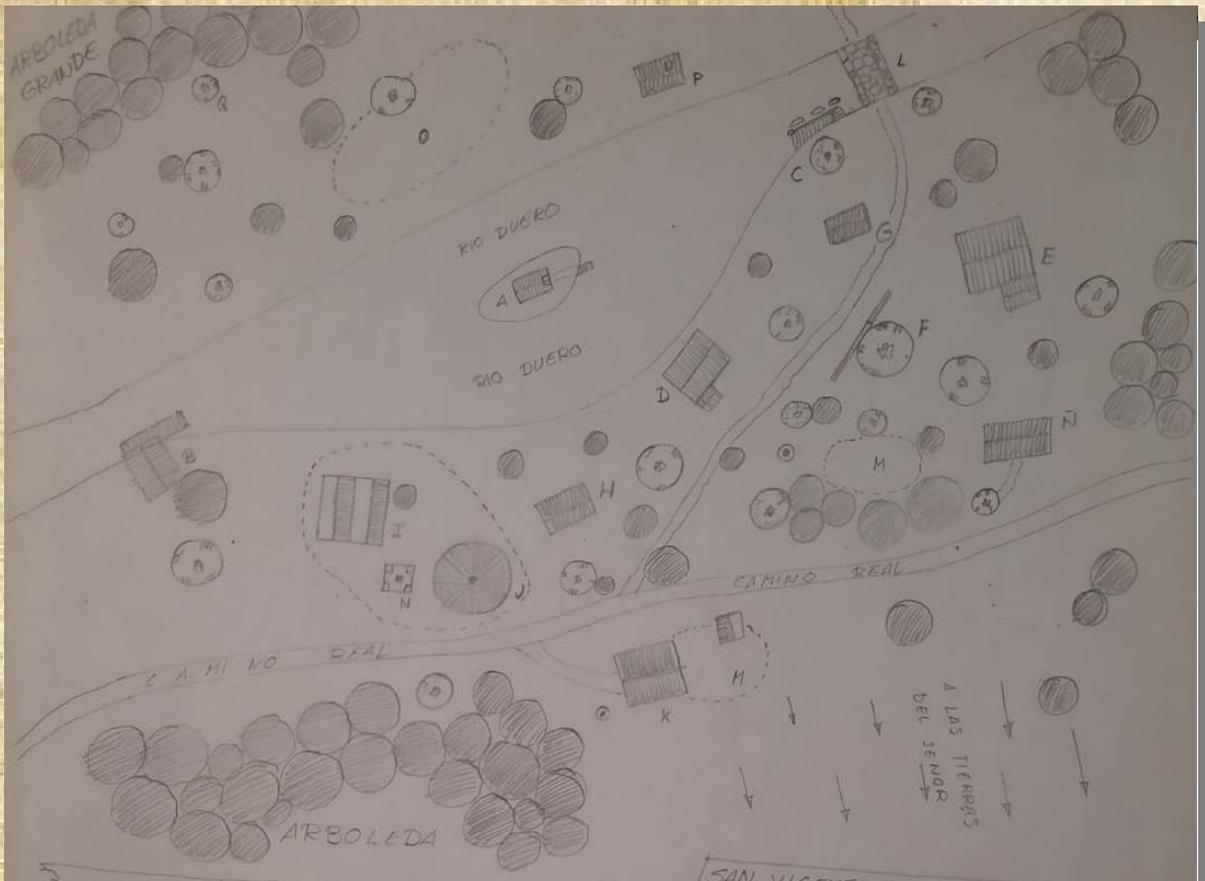
Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 50%

El Bebriz guardián

FUE: 35 **RR:** 0% **IRR:** 150%
AGI: 13 **Apariencia:** Horroroso
HAB: 5 **Estatura:** 4.30m **Peso:** 350kg
RES: 38 **Armadura:** Pelo (2Ptos)
PER: 11 **Armas:** Porra 40% (5D6)
COM: 1
CUL: 1

El Blemys invocado

FUE: 20 **RR:** 0% **IRR:** 125%
AGI: 18 **Apariencia:** Horrendo
HAB: 20 **Estatura:** 2m **Peso:** 125kg
RES: 38 **Armadura:** No
PER: 7
COM: 1
CUL: 5
Armas: Hacha de mano 65% (1D8+2+1D6), Mordisco 50% (1D10+1D6)
Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%
Notas: Se paraliza con la música.

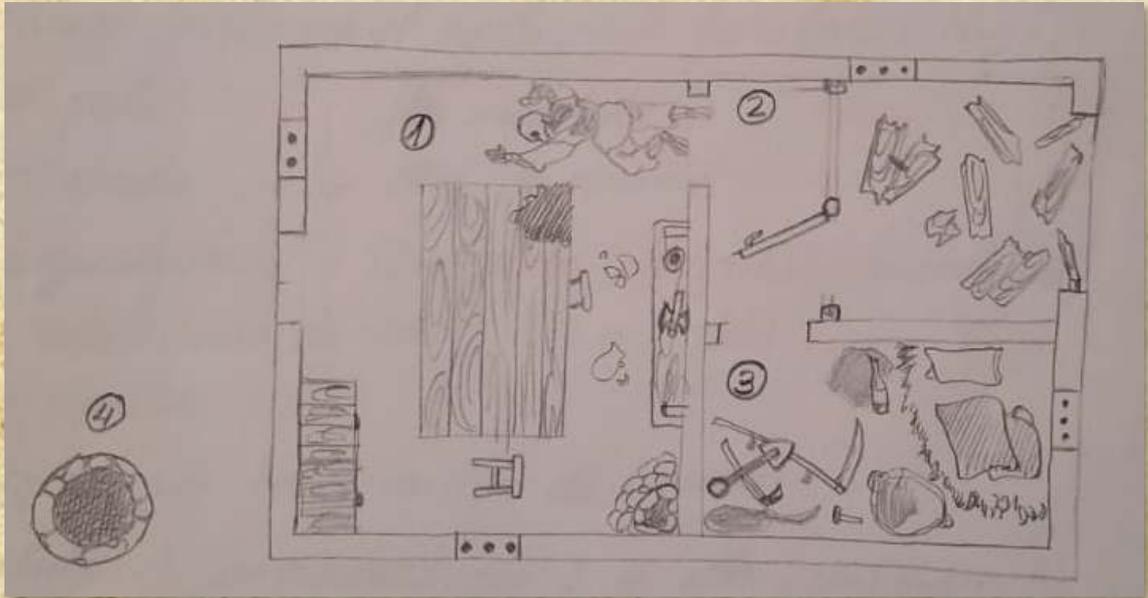


- LEYENDA**
- ARBOL
 - ⊙ CHOZA CAMPESINA
 - ▭ HUELLE
 - CERCA DE MADERA
 - ⊙ POZO
 - CAMINO

- SAN VICENTE DEL DUERO**
- JURADOS
- | | | |
|-----------------------------------|---------------------|----------------------------------|
| A. ERMITA PEQUEÑA | H. HERRERÍA | O. CERCAO DE VACAS |
| B. LONJA DE PESCA | I. ALMACEN | P. BALADERÍA |
| C. TRANSBORDADOR | J. GRANERO | Q. CASA DEL CIRUJANO/
BARBERO |
| D. CASERON DE LA
FAMILIA DIAZ. | K. POSADA | |
| E. ALCALDÍA | L. PUENTE DE PIEDRA | |
| F. MOLINO | M. HUERTOS/CORRALES | |
| G. ARTESANO | N. PUESTO DE GUARDA | |
| | Ñ. TAVERNA | |

IX. Apéndices.

IX.I. La casa del brujo



La arboleda donde se encuentra la casa es muy grande con una extensión de unos 10 km aproximadamente.

La casa consta de dos edificaciones: La casa y un granero que es otro edificio circular independiente.

Descripción exterior:

- La casa es una edificación de piedra y mortero y cubierta de madera cubierta de musgo. Aunque con goteras, aguanta. La construcción está muy deteriorada por el paso del tiempo y parece deshabitada. Las ventanas presentan barrotes y unos jirones, antaño cortinillas, se ven a través de ellas. La casa presenta una sola planta y tanto por el
- El granero es un edificio de planta circular hecho enteramente de madera, sólido, sin ventanas. La única entrada es una puerta de doble hoja.

La Casa:

1.- Salón

Un salón con una gran mesa, una estantería, un hogar apagado y dos arcas. Entre la vegetación pueden verse cacharros rotos por el suelo y algunos bancos destrozados.

En el umbral de la puerta puede verse una parte con una vegetación más baja y una mancha de un líquido negro en la esquina de la mesa (sangre reseca por el paso de los años, si pasan un tiro de medicina). En la vegetación baja hay un cadáver ya esquelético. Lleva ropas humildes y están manchadas de sangre, ya negra por el paso del tiempo. Si los pj hacen un tiro de Descubrir en el cadáver verán que la ropa presenta señales de haber sido apuñalado hasta la muerte. Como habrás supuesto este es el cadáver del brujo, que fue muerto tiempo atrás por sus acreedores, siendo olvidado por todos.

Si los pj registran el cadáver encontrarán lo siguiente:

- 3d6 botes de arcilla con una costra negra en su interior (contenían posturas que ya son inútiles)
- Una llave que abre el granero
- Un talismán de riqueza

Si examinan la habitación los pj verán un hacha herrumbrosa e inservible en la estantería (la cual no dio tiempo al brujo a empuñar cuando le asesinaron) y un caldero aprovechable en el hogar.

2.- Cuadra

Eso, una cuadra con una puerta de doble hoja destrozada. El brujo tenía dos cerdos y una vaca. Sus acreedores se los llevaron dándose por satisfechos como pago de sus deudas, ignorando todo lo demás, después de asesinarlo. Por esa puerta entraron.

3.- Habitación

Aquí fue sorprendido e intentó huir. Una botella de vino yace vacía junto al apulgarado jergón que tiene una manta raída sobre él. Hay multitud de aperos de labranza por el suelo. En la habitación hay:

- Una pala
- Una azada
- Una guadaña
- Botella vacía de vino
- Una manta raída y sucia
- Un martillo
- 10m de cuerda
- Un cesto (inservible)
- 3 antorchas

Si optan por hacer un tiro de Descubrir: Encontrarán sobre una viga del techo un tubo de cuero con una caja llena de pergaminos:

- Hechizo de bálsamo de curación (40% de aprender)
- Hechizo de furia (50% de aprender)

4.- Pozo

Con agua fresca.

El granero.

Solo se puede acceder por una puerta de doble hoja que está cerrada. Los pj podrán abrirla con la llave del brujo o efectuando un tiro de forzar mecanismo. No posee ventanas, por lo que si los pj acceden de noche necesitarán antorchas.

El granero es laboratorio bien pertrechado, lleno de alambiques, mesas y botes con líquidos extraños ya resecos. Si los pj consiguen pasar un tiro de Con. Mágico podrán comprobar que allí hay objetos de interés: multitud de componentes raros familiares, pero hay algo que falla; el pj que saque la tirada nota que hay algunos componentes que no puede determinar, ninguno de ellos pertenece a ningún hechizo conocido. (La explicación es simple, el mago investigó por sí mismo el conjuro y vendió su alma a Silcharde para completarlo. Por supuesto si hacen tiros exitosos de Descubrir encontrarán una biblioteca oculta tras una falsa pared con libros interesantes, todos ellos en castellano:

- Libro de invocar a Silcharde. No solo habla de él, sino que también enseña a invocarlo (35% de aprender)
- Libro de Sabiduría (30% de aprender)
- Libro de Don de Surgat (40% de aprender)
- Libro de Puerta Negra (50% de aprender)

Puerta negra

Tipo: Maleficio

Componentes: Pedazos de carbón o madera quemada, un objeto del lugar donde se quiera abrir la puerta negra y una arma que haya matado a más de tres personas, cráneo humano y monedas de oro.

Duración: Hasta que el objeto o el cráneo sean destruidos.

Caducidad: Tantos años como monedas se empleen.

Descripción: Con los carbones se dibuja un círculo inscrito en un cuadrilátero. En el centro del círculo se coloca el cráneo humano en cuyo interior se coloca el objeto del lugar que se desee maldecir. Luego se ponen alrededor del círculo tantas monedas como años quiera el ejecutor que dure al maleficio. Después de crear el círculo y colocar los objetos, el ejecutor realiza una danza y cánticos con el arma en la mano. Para posteriormente lanzarla en la dirección en la que esté el lugar. El arma no debe recogerse después del ritual.

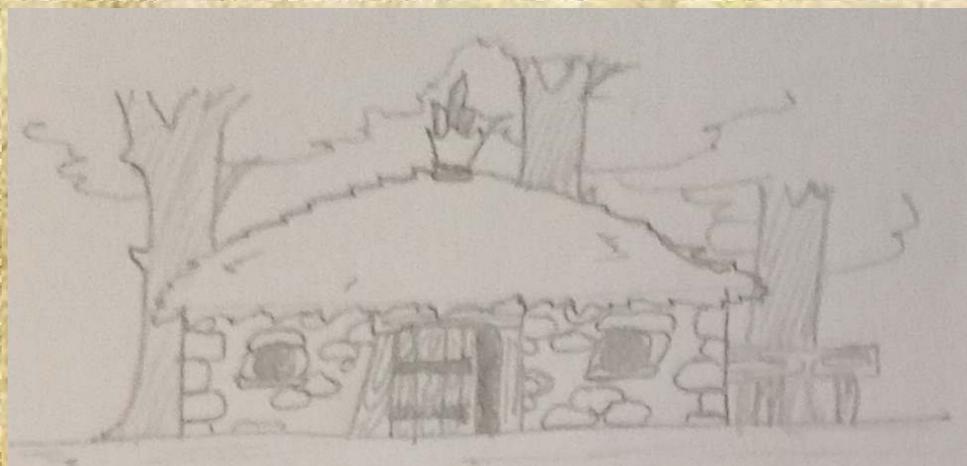
Las monedas después de cada año se irán oxidando de forma progresiva hasta convertirse en un amasijo herrumbroso. Así hasta que todas las monedas se acaben, momento tras el cual el hechizo se desvanece.

A partir de la ejecución del maleficio se efectuarán las apariciones. Todo dependerá de porcentaje de Con. Mágico. El tipo de ser demoníaco que aparezca queda a discreción del dj. No se confunda este conjuro con invocaciones de elementales, demonios menores y mayores. Solo aparecerán seres como Blemys, bafometos, cinocéfalos y otros seres no invocables del manual.

% de Con. Mágico	Frecuencia de aparición
0-50%	Cada 6 meses
51-65%	Cada 3 meses
66-80%	Cada mes
81-95%	Cada 2 semanas
96-100%	Cada semana
>100%	Una vez cada día

El pentáculo realizado no debe estar a más varas que el 20% de la IRR del ejecutor. De tal modo que si la IRR del ejecutor es 100, el alcance no será mayor que 20 varas del lugar encantado.

IX.II. La casa de los ladrones de ganado





la casa se llega mediante el procedimiento descrito más arriba en el capítulo V (“la otra casa del bosque”). Es necesario previamente hacer una pequeña descripción de sus moradores, aquí se verá la venilla sensible de los pj. Son los habitantes de esta casa los que recientemente han avivado la leyenda de que la arboleda está embrujada, pues hace dos años ocurrió un acontecimiento que involucra al bueno de Onofre y a los ladrones de ganado.

Onofre entro por entonces al bosque a buscar dos ovejas que le robaron. Él creía que la leyenda de la arboleda eran patrañas y se aventuró dentro de la misma, tal era la indignación que le movía para querer recuperar su ganado robado. El hombre vio desde lejos este lugar y se acercó, fue entonces, en una mañana lluviosa y con poca luz, que se encontró con los moradores de la casa. Era un ser horrendo que vestía Harapos y con un olor espantoso, su rostro no tenía nariz y su cara con gesto retorcido era más propia de un monstruo que de un ser humano. Salió corriendo como alma que lleva el diablo prometiendo no volver y contándole la historia a todos sus vecinos que asustados decían que no pisarían las tierras de la arboleda, avivando así la leyenda impía de aquellos bosques. Y es que su ganado es robado de vez en cuando achacando los robos a esa criatura del diablo.

Y es que la mujer a las que vio (pues de eso se trataba) era una leprosa. Onofre al verla deformada, llena de llagas, influido por las habladurías y con la escasa visibilidad la confundió con algún extraño ser. Cuando huyó no volvió al bosque y se quejó a la guardia, pero no hicieron caso a sus desvaríos, dejándolo para otro momento que la guardia tuviera menos problemas en el pueblo. Pero los chismes con respecto a lo que le ocurrió a Onofre se extendieron como la pólvora y el pueblo, desde entonces, vive con la leyenda de que el bosque está embrujado.

Onofre cuenta esto a los pj y dice que la guardia recompensará a quien encuentre el ganado. El mismo añadirá una oveja a la recompensa si le ayudan.

Sobre los moradores.

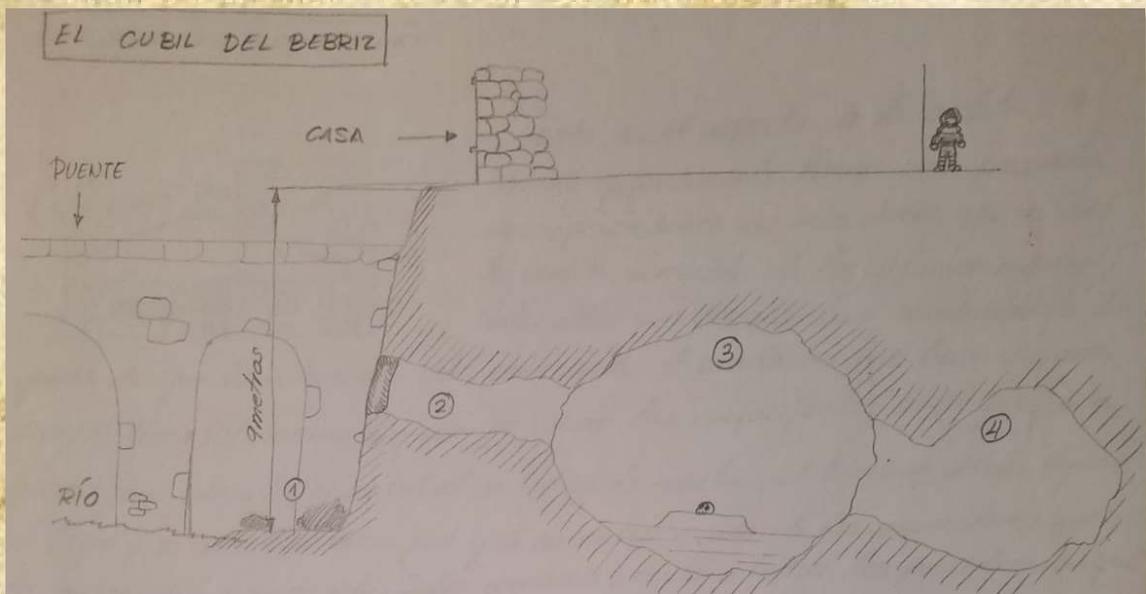
Ellos vivían y viven en la casita desde hace años solos en el bosque. Por mala fortuna el hombre contrajo la lepra al echar a un leproso de su propiedad, con la mala suerte de que el leproso le atacó y le hirió y por ello está infectado de tal mal. Aquí acabó su vida de paz y soledad, lejos de la civilización, en el bosque.

Con el tiempo su mujer también contrajo la lepra y vivieron en el bosque con este problema durante años. El matrimonio, conscientes de los problemas que acarrea la enfermedad y de que era incurable, empezó a robar ganado ante la imposibilidad de comprarlo. Ellos buscaban hierbas comestibles en el bosque hasta que el marido cayó por su enfermedad, vivo en la actualidad, pero en las últimas. Él conocía el bosque y sus plantas y no tanto su mujer. Por ello roba el ganado, no tiene más remedio. Ahora el pueblo sabe que moran en el bosque y viven con el miedo de que algún día la guardia llegue a su casa y la quemem con ellos dentro. Aquí entran los pj en escena.

Si los pj se dignan a hablar con los leprosos, en un principio les dirán que el ganado es suyo, pero un tiro de empatía dirá lo contrario. Si presionan a la mujer ella contará su problema que su marido está en su casa en sus últimos días, enfermo y muriéndose. Ella le cuida y pasa el menor tiempo posible fuera cuidando a su esposo. A ver las reacciones que tienen los clementes pj.

Si deciden perdonar y encubrir a los leprosos ellos no recibirá nada por su parte, pues son pobres. Ahí ya los pj son libres de hacer lo que quieran, si acusar a los leprosos (con trágico resultado para ambos, los leprosos no son personas gratas en el medievo) o encubrirlos contándoles una trola a Onofre. Decide lo que quieras acerca del pago si los pj elijen la primera opción y según la actuación de los pj y lo que hayan contado.

IX. III. El cubil del Bebriz.



1.- Pequeña playa:

Eso, una pequeña playa con arbustos. Es más o menos semicircular con un radio de 2.5 varas. Si los pj buscan no hallarán nada, el constante oleaje han borrado los antiguos rastros (aquí murió el marido de Julia). Pero este lugar es el punto de partida para trepar (tiro incluido) y encontrar la...

2.- Entrada secreta:

Cubierta con una piedra muy pesada que el bebriz colocó para cumplir las órdenes de vigilancia del brujo. Para moverla los pj deben sumar más de 35 en fuerza. Pero antes para localizarla se ha de hacer un tiro de Descubrir con un -25%. Verán entonces que la piedra ha sido movida más veces y que está cubriendo una oquedad que no llega a cubrir del todo. Tras ella hay un oscuro pasillo. A partir de aquí los pj necesitarán iluminación.

3.- Sala inundada:

La parte inferior del habitáculo está inundada con un agua estancada y pestilente, en el centro hay un islote pulido donde está dibujado el círculo mágico (Ver apéndice IX.I "Puerta negra") Alrededor del mismo quedan 44 monedas de oro aprovechables, una de ellas está muy corroída y 52 de ellas son un amasijo herrumbroso. En el centro del círculo hay un cráneo y en su interior hay un anillo de oro, propiedad de la mujer judía. Tanto las 44 monedas como el anillo son aprovechable (las monedas de oro son 10 maravedíes cada una) y el anillo vale 175 maravedíes (tiro de comerciar).

Si los pj pasan un tiro de descubrir verán en el agua un cuchillo oxidado e inservible (usado en el ritual, lanzado hacia arriba para rebotar en el techo de la caverna y caer al agua posteriormente), Los restos de un antiguo bote y útiles de pesca (pertenecientes al marido de Julia).

Cuando los pj estén haciendo conjeturas el bebriz aparecerá desde lo más profundo de la cueva y los atacará.

4.- El Cubil:

Apestoso y sucio en el suelo hay multitud de huesos de murciélagos y restos de peces. Si los pj hacen un tiro de descubrir los pj encontrarán:

-Huesos humanos (del marido de Julia y otros pescadores)

- Una caja (escondida tiempo atrás por el brujo) que contiene: 10 monedas de oro y una piel de oveja inmaculadamente blanca (mágica). El pj que la vista gana un pto. de protección en todo el cuerpo, además otorga una protección de 3 puntos contra ataques o efectos de frío y calor.

XIV. Consultas y críticas.

Este módulo ha sido creado por Juan Antonio Milena Montes para el juego de rol Aquelarre. Se ha intentado actualizarlo todo lo posible a la última versión del juego, ya que fue creado para su segunda edición.

Muchas gracias por leer aquesta aventura y que la disfrutéis. Para consultas, correcciones, críticas o lo que se os ocurra no dudéis en escribir a mi mail: juanmilen@gmail.com

Nos vemos en la próxima