



Domus Malefica

Una aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

Por Ricard Ibáñez

(Contenido adicional por Antonio Polo)

Compositor Texti: Christian Vilar

*El demonio, como sabe, con facilidad enreda;
se viste de religioso y a su marido da cuenta.
- ¿Qué haces fuera de tu casa? ¿Qué haces ahí en esa huerta
si tienes una mujer que a Dios hace mil ofensas?*

La rueda de la fortuna

Una aventura para Aquelarre, el juego de rol demoníaco medieval, aunque puede adaptarse fácilmente a cualquier juego de rol de aventura o terror.

Lugar de la acción, cualquier localidad de la Península, en algún momento del siglo XIV

¿Cómo terminaron los PJ al servicio de las autoridades eclesiásticas de la población? Los detalles

quedan a discreción del DJ, para que los adapte a su campaña personal. Puede que los PJs lleven algún tiempo al servicio de las autoridades civiles o religiosas; puede que hayan sido contratados para hacer el trabajo a cambio de una jugosa paga; puede que tengan algún pecadillo que hacerse perdonar, y valga este servicio a modo de penitencia; o puede, finalmente, que se estuvieran pudriendo en las mazmorras y les ofrezcan la libertad a cambio de realizar este trabajo.

El caserón de los Nebreda

Ven qué consiste el trabajo en cuestión? Nada más sencillo. Consiste en pasar una noche en un caserón abandonado, en las afueras de la localidad. ¿Parece fácil? Bueno, quizá no lo sea tanto.

Los hechos son los siguientes. El caserón lleva varias décadas abandonado, cerrado a cal y canto. El nuevo heredero de los Nebreda quiso remediar la situación, y envió una cuadrilla de criados para que adecentaran la mansión y así darle uso. Hombre poco supersticioso, no quiso hacer caso de las leyendas que hablaban de maldiciones, fantasmas y hechicerías relacionados con la casa. E hizo mal, claro. La primera noche se oyeron gritos, súplicas y lamentos que salían de la mansión y aullidos, y cuando al amanecer los más valientes se atrevieron a asomarse se encontraron con los cuerpos destrozados (como por las fauces y garras de fieras salvajes) de los criados del señor de Nebreda.

Éste sigue sin ser un hombre crédulo (aunque quizá crea un poco más que antes) pero sin duda es hombre que sabe oler problemas y complicaciones a la legua. Así que ha cedido a la autoridad eclesiástica la propiedad del caserón, que a buen seguro que las gentes de religión sabrán cómo lidiar con semejante problema. El caserón ha sido convenientemente bendecido y sacralizado, expulsando a todos los males y demonios... Pero claro, alguien tendría que pasar una noche en él para demostrar, de una manera definitiva, que maldiciones, demonios y espíritus asesinos han desaparecido para siempre...

Y ese es, y no otro, el sencillo trabajo que han de realizar los PJ...

Dueños de la Casa

Una última posibilidad para los personajes es que no trabajen para nadie, ni para las autoridades eclesiásticas ni las civiles, sino para ellos mismos. Quizá decidieron asentarse en una de las ciudades de la Península adquiriendo una casa para tener un lugar fijo como base temporal del grupo o simplemente porque quieren dejar para siempre su vida de aventuras ejerciendo algún oficio y como el Diablo es como es, encontraron una verdadera ganga que resultó ser el caserón de los Nebreda. Así que ahora deben encargarse de la supuesta maldición de la mansión para poder instalarse en ella.



El origen de la maldición

Si los PJs tienen tiempo y ganas pueden tratar de averiguar de donde le viene la fama a la casa maldita, aunque para ello tendrán que socializar un poco con los habitantes de la ciudad, sobre todo con los que viven más cerca del caserón. El Director de Juego les puede exigir tiradas de Elocuencia, Seducción, Empatía, Corte u otras competencias sociales para llevar a buen puerto la acción de recabar información que llevan a cabo.

Los ancianos chismosos de la aldea eran fuertes mozos (es decir, que hará de esto unos treinta años) cuando Gonzalo Nebreda se enamoró locamente de Graciela de Villanueva, una mujer casada con otro caballero de alta alcurnia, que no gran riqueza. Eso sí, las fuentes de los PJs no se pondrán de acuerdo en lo siguiente: unos dicen que la raptó, otros que la supo seducir y ella le siguió de buen grado, otros afirman que la sedujo con malas artes pues era un nigromante.

Sea como fuere ella terminó dentro del caserón, y él, con sus criados y algunos hombres de armas, se atrincheró dentro con ella. La respuesta del marido cornudo no se hizo esperar, que a su vez convocó a amigos y gente armada y tomó el caserón al asalto. Aquella sangrienta jornada parió muchos muertos y la maldición de la casa: pues Graciela de Villanueva fue uno de los cuerpos sin vida que quedaron en el suelo; pero sin cabeza. No se sabe quién se la cortó, si su amante o su marido, pero la cabeza faltaba. Y nunca se ha encontrado.

Desde entonces, todo el que pasa la noche en la mansión aparece muerto al día siguiente, con las carnes laceradas, los huesos rotos y en ocasiones dicen que hasta parcialmente devorado. Pese a que no hay bestia alguna dentro de los muros de la mansión de los Nebreda. Ninguna de este mundo, por lo menos....

El caserón

Antes de meternos en faena, vamos a describir, habitación por habitación, el caserón de los Nebreda. Al exterior, la casa presenta dos plantas y está construida en ladrillo encalado sobre un zócalo de piedra, con unos soportales en la parte delantera. Todas las paredes son de ladrillo, pero están también encaladas, los suelos son de losas de barro cocido, los techos presentan un artesonado de madera y las puertas y ventanas son recias y de madera. Además, son habituales las manchas secas y antiguas de sangre por toda la casa, restos de los ataques mortales sufridos por los desventurados que alguna vez han accedido al interior de la mansión de los Nebreda.

1. Habitación Principal

Esta era la habitación principal de Gonzalo Nebreda, pero ya no queda sino el recuerdo de su antaño confort. En el centro de la estancia, el armazón de una gran cama de dosel y patas torneadas se encuentra derrumbada, consumida por el tiempo y la carcoma. También hay un par de arcones que ya no contienen más que tejidos podridos que fueron en su tiempo lujosos trajes.

2. Biblioteca

Es posible que cuando vivía aquí el señor de la casa, las dos polvorientas estanterías que cubren dos de sus paredes contuvieran decenas de volúmenes, pero ahora solo quedan tres o cuatro tomos consumidos por el tiempo, cuyas hojas se deshacen nada más tocarlas.

3. Sala Vacía

Esta sala que actualmente no contiene más que polvo y suciedad era antaño una antecámara de la habitación de invitados (4).

4. Habitación de invitados

En la época en que vivía Gonzalo Nebreda, esta estancia se encontraba ocupada por una gran cama con dosel que servía para alojar a los habituales invitados del señor de la casa. Pero tras el paso de las décadas no queda de la cama más que cuatro maderos desvencijados tirados en el suelo y cubiertos, al igual que el resto de la habitación, de excrementos de paloma, que han aprovechado una grieta en las contraventanas que dan al patio para anidar en el interior de la habitación.

5. Habitación de servidumbre

Justo al lado de la puerta de entrada al caserón se encuentra la que se supone que es la habitación de los criados, para poder atender rápidamente a las personas que lleguen a la mansión. En la actualidad no conserva más que un par de jergones apilados en una esquina de la estancia.

6. Estrado

Esta estancia se dedicaba a recibir las visitas que tenía el señor de la casa, pero ahora no es más que un muladar donde se amontonan las sillas de la casa junto con ropas y tapices podridos y polvorientos.

7. Comedor

Lo que antaño fuera el comedor de la casa hoy no es más que una sala dominada por una mesa medio derribada sobre el suelo al haberse podrido varias de sus patas. Contra la pared hay varios aparadores que alojaban en su tiempo la loza y la vajilla de la casa pero que ahora no albergan más que polvo y telarañas.

8. Patio

Convertido en una selva de enredaderas y matojos, invadido por gatos, cuyo olor envuelve todo (y que pueden darle más de un susto a un personaje si no espera la presencia de estos animales), el antiguo patio del caserón es impracticable y para atravesarlo hay que batallar con las zarzas y las ramas que alcanzan hasta la cintura. En una esquina del patio se encuentran las escaleras que bajan al patio, cerradas por una puerta desencajada de los goznes que caerá al suelo en cuanto intente abrirla. En la esquina contrario, sepultado entre los arbustos, hay un pozo de agua tan estancada que cualquiera que beba de él tiene un 40% de probabilidades de quedar contagiado de tifus (pág. 106 del manual de juego).

9. Cocina

El hedor a gato en la antigua cocina de la casa es casi insoportable, pues hace tiempo que se establecieron aquí y han criado hasta niveles insospechados. Hasta tal punto es así que si los personajes entran a las bravas en la estancia pueden asustar a la jauría de felinos. Y si es peligroso un gato encerrado, no quiero decirte lo peligroso que son un par de docenas de ellos. Aparte de los animales solo hay muebles desvencijados y un montón de cucarachas.

10. Sótano

Este sótano servía de bodega para Gonzalo Nebreda, que era muy aficionado al vino y almacenaba aquí suministros para muchos meses (o incluso años). Pero ahora, lo único que queda es el fuerte aroma del vino y toneles y más toneles que ocupan dos paredes del sótano, desde el suelo hasta el techo, y que no contienen más que un vino picado y asqueroso que no hay quien pueda tragar.



Apariciones de pesadilla

En algún momento (a no ser que decidan rechazar el trabajo) los PJs se encontrarán de noche en la casa. Poco importa lo que hagan (atrincherarse en una habitación, tumbarse relajadamente a dormir, etc.), pues en un momento determinado de la noche (y más pronto que tarde) oirán un sonido como de una tela gruesa que se desgarrá. Si se asoman a mirar verán que en la habitación principal del caserón (1), en la pared que separa dicha estancia de la biblioteca, ha

aparecido como una grieta que parece latir levemente y de ella sale la figura desnuda de una mujer de pechos erguidos y carnes prietas, una hembra en el punto justo de sazón, apetecible si no fuera porque está absolutamente cubierta de barro y sangre... Y a la que además le falta la cabeza.

La aparición empezará a dar tumbos por la casa palpando las paredes a ciegas, tropezando y cayéndose, como si buscara algo. La criatura es inmune a todo tipo de rituales de fe, hechizos y a

ataques por parte de los PJs, a los que no escuchará ni contestará (¿cómo hacerlo si no tiene ni orejas ni labios, al no tener cabeza?). Pero cuando los PJ más entretenidos estén con ella...

¡Un rugido sonará a su espalda!

Y es que la aparición no es la única criatura que ha surgido de tan extraña grieta. Un brucolaco (pág. 293 del manual) acaba de colarse por la grieta, grieta que, por cierto, no da a otro lugar que a las llanuras del Infierno.

Acabar con el ser de pesadilla no solucionará el problema de los PJs, pues cada cierto tiempo (es decir, cuando el pérfido DJ lo considere oportuno) éste lanzará un 1d6 y consultará la siguiente tabla, que indicará el bicho que aparece en concreto. Además,

la criatura puede aparecer en la pared de cualquier estancia de la casa, no solo en la habitación principal. Para saber la habitación donde ocurre simplemente tira 1d10 y consulta el número obtenido en el mapa del caserón. De todas formas, a excepción del portal que aparece en la habitación principal, el resto de portales que vomitan criaturas desaparecen al minuto de haber expulsado a la criatura.

Tabla Aleatoria de Criaturas

1D6	CRIATURA
1	Sciópodo (pág. 300 del manual de juego)
2	Blemys (pág. 293 del manual de juego)
3	Brucolaco (pág. 293 del manual de juego)
4	Bebriz (pág. 292 del manual de juego)
5	Striga (pág. 302 del manual de juego)
6	Tira dos veces el dado y aplica ambos resultados

Sobrevivir a la maldición

Los PJs pueden tratar de resistir y pasar la noche luchando contra los engendros del Infierno hasta que se haga de día, pero también pueden huir o tratar de destruir definitivamente la maldición.



La primera opción es bastante sencilla: atrincherarse en alguna estancia haciendo un cuello de botella en la puerta, e irle atizando al bicho de turno que se asome. Con suerte aguantarán. Los rituales de fe mantendrán a las criaturas del infierno más o menos alejadas, pero no sacralizarán la casa.

Huir por la puerta o ventanas que dan al exterior ya es más complicado: simplemente, no se abren (la única excepción es la ventana de la habitación 4, que conduce directamente al patio de la casa).

Salir trepando por la chimenea o haciendo un agujero en la pared tampoco es una opción: los PJs irán a parar al Infierno, un valle que se podría describir como el del fondo de un volcán, con ríos de lava y muchos, muchos bichos (y que les obligará a hacer una tirada de Templanza por cada asalto que pasen allí si quieren hacer algo más que llorar de terror admirando el paisaje). Y el agujero en la pared, por cierto, funcionará como una nueva vía de entrada de más engendros del Infierno.

¿Acabar con la maldición? Basta con buscar la cabeza cortada de la pobre Graciela de Villanueva. El problema es que está escondida en el sótano, emparedada en uno de los muros que se encuentran tapados detrás de los barriles de vino picado. En la calavera de Graciela hay un pergamino metido en una de las cuencas oculares, con una terrible maldición creada por el rencoroso Gonzalo Nebreda, pues fue Graciela la que lo sedujo, volviéndolo loco de amor. Para ayudarles en la búsqueda de la

calavera, pueden utilizar al espectro descabezado de Graciela, que trata de encontrar su cabeza y "siente" de algún modo su cercanía, acercándose lentamente

y a tientas al sótano; una vez allí se introducirá por entre los barriles para comenzar a arañar la pared que tiene detrás.

Conclusión

Una vez destruido el pergamino (o cuando el gallo cante anunciando el amanecer) el agujero con el infierno empezará a absorber a los engendros demoníacos que pululen por la casa para devolverlos de nuevo al lugar al que pertenecen, arrastrando en el interín a los PJs, por cierto.

El DJ debería describir cómo una fuerza claramente inhumana los empuja hacia el agujero, incluso elevándolos por los aires si se agarran a algún lugar o arrastrándolos pataleando por el suelo. Es más un truco dramático que otra cosa: con que los

PJ se sujeten a algún quicio de puerta o similar y no saquen una pifia en una tirada de FUEx5 se librarán de quedar atrapados en el Infierno, aunque el DJ puede describir como va acercándose cada vez más a la habitación principal de la mansión con cada fallo en la tirada de FUE, hasta quedar a poca distancia de la grieta cuando se cierra. Pero claro, eso los jugadores no lo saben y un buen DJ se cuidará mucho de decírselo. Que tampoco está de más hacerles sudar un poco.

Los PJs ganarán 20 PAp por sobrevivir a esta aventura, aunque si logran terminar con la maldición para siempre ganarán 30 PAp más.

Dramatis Personae

Brucolaco

FUE: 25 Altura: 1,85 varas.
AGI: 15 Peso: 156 libras.
HAB: 15 RR: 0%
RES: 20 IRR: 150%
PER: 30
COM: 5
CUL: 5

Protección: Pelo rojo y piel gruesa (5 puntos de protección)

Armas: Mordisco 75% (1d8+2d6), Garras 50% (1d6+2d6)

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

* **Metamorfosis:** puede convertirse en humano, aunque si lo hace ante una persona este debe tirar Templanza o queda paralizado por el terror (puede repetir la tirada cada asalto hasta que tenga éxito).

Sciópodo

FUE: 5 Altura: 1,35 varas.
AGI: 12 Peso: 40 libras.
HAB: 7 RR: 0%
RES: 10 IRR: 225%
PER: 10
COM: 1
CUL: 1

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Saltar 99%

Hechizos: Carece.

Blemys

FUE: 20 Altura: 1,85 varas.
AGI: 20 Peso: 190 libras.
HAB: 20 RR: 0%
RES: 35 IRR: 125%
PER: 5
COM: 1
CUL: 5

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 50% (1d10+1d6).

Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%

Hechizos: Carece.

Bebriz

FUE: 30 **Altura:** 4,30 varas.
AGI: 10 **Peso:** 700 libras.
HAB: 5 **RR:** 0%
RES: 35 **IRR:** 150%
PER: 10
COM: 1
CUL: 1

Protección: Pelo espeso (2 puntos de protección)
Armas: Garrote 40% (1d6+3d6)
Competencias: Ninguna en especial.
Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✦ **Furia en combate:** si obtiene una pifia al atacar, enloquece y empieza a herir sin distinción a todo el que se le pone por delante.
- ✦ **Visión horrenda:** todo aquel que vea una bebriz debe tirar Templanza. Si falla, intentará huir por todos los medios.

Striga

FUE: 25 **Altura:** 2,30 varas.
AGI: 15 **Peso:** 180 libras.
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 25 **IRR:** 115%
PER: 18
COM: 5
CUL: 5

Protección: Piel gruesa (7 puntos de protección)
Armas: Garras 75% (1d8+2d6)
Competencias: Volar 75%, Descubrir 90%
Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✦ **Sangre corrosiva:** si la sangre de una striga entra en contacto con la piel inflige 2d6 PD.

Gatos del caserón

Docenas y docenas

FUE: 2 **RR:** 50%
AGI: 30 **IRR:** 50%
RES: 5 **Templanza:** 50%
PER: 30

Protección: Carece.
Armas: Arañazo 75% (escozor y una probabilidad del 25% de contagiarle de tifus).
Competencias: Esquivar 90%, Saltar 90%

