

# EL ESPÍRITU DE ZUZEN LANDER LUKEN

Por VJ Rolmasters

*Aventura para un grupo de 3 a 5 Pjs que, para evitar ser las víctimas de una maldición, deberán ayudar a un espíritu a resolver la suya propia. La acción se ubica cerca de Zamora entorno al año 1350 d.C, pero fácilmente el Dj puede modificar la localización y la fecha a su antojo para encajar este módulo en una campaña o entre otras partidas.*

## I. INTRODUCCIÓN: UN INICIO TRILLADO

Un invierno de mil trescientos y algo...

Los Pj caminan por la espesura de un bosque cualquiera cuando de golpe el cielo encapotado, preñado de nubes negras, rompe aguas y un chaparrón invita al grupo a buscar refugio inmediatamente.

Entre los árboles verán una torre de dos pisos y planta elíptica que no tiene puerta. Al acercarse, si algún Pj decide echar un vistazo antes de precipitarse a entrar, con una tirada de Descubrir fácil se fijará en que las ventanas del segundo piso están tapiadas.

Al cruzar el umbral verán que en la losa está grabada la fecha 1157 (comentario a esperar de algún Pj gracioso: - ¿Si que es larga la calle, no?-)

## II. ENTRANDO EN MATERIA: LA TORRE

### LA PLANTA BAJA

Una vez dentro de la torre, en la planta baja, los Pj no encontrarán prácticamente nada. Un jergón hecho con paja seca, una pila de troncos carcomidos al lado de una chimenea en desuso y un montón de telarañas por todas partes.

Cuando describas la habitación es de esperar que algún Pj curioso pregunte por las escaleras para subir al piso superior. De ella solo quedan los cuatro primeros escalones y el agujero para acceder al piso de arriba también está tapiado, como las mencionadas ventanas.

El frío invernal es intenso, los Pj están calados hasta los huesos y se les hielan los dedos. Si no toman medidas como secarse debidamente o encender un fuego deberás aplicar daños por frío y congelación como se estipula en el manual.

Una vez aclimatados, escucharán ruidos en el segundo piso: pasos, golpes, voces inteligibles. Sea como sea es de esperar que los Pj decidan subir arriba a ver que pasa.

- Si los Pj consiguen abrir un hueco y colarse en el piso superior necesitarán luz pues está todo a oscuras. Una antorcha les permitirá inspeccionar el piso, ver "SI SUBEN ARRIBA", y al llegar ante el cadáver les aparecerá el espíritu. Ver "LA APARICIÓN".

- Si el grupo decide no subir pese a los ruidos deberán tirar IRR + 25%, los Pj que pasen la tirada verán un espíritu aparecer ante sí, justo en el centro de la estancia. Ver "LA APARICIÓN".

### SI SUBEN ARRIBA

Si los Pj suben arriba, está todo a oscuras, con una antorcha podrán examinar el piso. Al acceder arriba los ruidos de golpes y pasos resultan inexplicables pues nada tiene vida, ¿o no?. Al darse cuenta de que no hay ningún ser vivo los Pj deben pasar una tirada de IRR o de lo contrario ganarán 1d4 puntos de IRR.

Encontrarán una estancia que ha permanecido cerrada durante muchos años y desprende un fuerte hedor. Hay una mesa central con sillas, un telar a un lado, piezas de lana, telas, botes con tintes caducados y una enorme cortina que divide la sala en dos. Tras ella hay un camastro y un baúl vacío. Resultará fácil deducir el oficio del dueño pero no tanto adivinar qué le sucedió, pues sus huesos yacen tumbados en su lecho de muerte. El cadáver lleva tanto tiempo que ya no apesta.

### III. LA APARICIÓN DEL ESPÍRITU

Ya sea en la planta baja por no hacer nada o tras registrar el piso de arriba un espíritu se aparecerá ante los Pj. Es un espectro etéreo, luminoso, con aspecto de hombre muerto, que se dirigirá a los Pj que lo vean (todos aquellos que pasen con éxito una tirada de IRR + 25% y les explicará su historia. Cuando aparece el Espíritu lee o parafrasea el siguiente texto:

*Bienvenidos a mi morada, permitid que me presente, soy Zuzen Lander Luken. Yo era un pequeño menestral que vendía ropa, telas y lanas de excelente calidad en el mercado de Zamora hasta el día que conocí a mi amada. Fue un amor fugaz a primera vista y pronto fui correspondido. Ella, Zutaloia Lonora Ledesma, era la bellísima hija de un noble castellano que al enterarse de nuestra relación secreta enfureció. No solo nos negó los esponsales sino que mandó a sus hombres propinarme una buena paliza y tapiar las salidas de mi vivienda, encerrándome vivo dentro de mi propia torre, alegando que había mancillado el honor de su hija. Desde entonces estoy atado al plano terrenal. Soy un espíritu encadenado que no será juzgado hasta que alguien me libere de mi pena, mi amor incompleto. Después de esperar durante años vosotros sois los elegidos. Así que o me ayudáis o también seréis condenados. ¿Que me decís?*

Llegado este punto una reacción más que corriente en los Pj podría ser: - Y a mi por que me explicas tu vida.- Bien... JAJAJAJAA (risa tétrica de Dj) ATENCIÓN!!!

- Si los Pj no acceden a ayudar al espíritu les lanzará un hechizo de Maldición que solo se puede revertir si le ayudan a romper su condena. Es de esperar que tarde o temprano bajo los efectos del mismo, tras perder algunos puntos de sus Características, decidan volver a ayudar al pobre espectro.

- Si los Pj acceden a ayudarlo proseguirá:

Debéis romper el maleficio, para ello escuchad las tres pistas que ahora os desvelo.

A- Primera, *encontrad la cruz que encaja con el marco de mi fe.*

B- Segunda, *enterrados bajo tierra. Allí descansan en la más grande de las celdas.*

C- Tercera, *Depositad nuestras cadenas en el lugar que ocupa aquel que nos encadenó.*

### IV. CÓMO DESHACER LA MALDICIÓN

Para deshacer el entuerto los Pj deben resolver los simples acertijos. Para empezar deben encontrar los dos objetos de las pistas A y B, para a continuación llevarlos a la ubicación indicada en tercer lugar, pista C.

#### A- LA CRUZ

En el segundo piso una tirada de Descubrir normal mostrará al Pj afortunado una talla de madera de donde ha sido arrancada una cruz y otras incrustaciones (es el marco donde encaja la cruz de su fe). Si los Pj son listos se dirigirán a Zamora a buscar la cruz (sino a ver como los conduces hasta allí). La encontrarán en la tienda de un anticuario, dentro de un baúl con reliquias y baratijas varias llenas de polvo.

**Nota al Dj:** si cogen el marco de madera será más fácil. Solo deberán encontrar la que encaje en él.

## B- LOS HUESOS DE LA AMADA

La historia de Zuzen es una leyenda en el pueblo del cortejo e incluso algunas de las gentes de Zamora la conocen. Así pues, preguntando a la persona correcta, algún viejo locuaz con conocimientos y amor a la bebida soltará la lengua por una buena jarra de vino.

*- El noble, padre de la chica, se llamaba Calixto Lonora y poseía un castillo a las afueras del Cortejo. Actualmente el castillo es de un bajo noble (Lope de Pedro del Tancredo) que lo adquirió a bajo precio tras una epidemia que asoló la zona y una tormenta que afectó a la estructura de sus muros.-*

## C- LAS CADENAS EN EL LUGAR QUE OCUPA QUIEN OS ENCADENÓ

Está claro que la tercera pista refiere a que deben enterrar los dos objetos conseguidos anteriormente en la tumba del padre de la amada. Para ello deben encontrar su sarcófago.

## V. INVESTIGANDO LAS PISTAS

Si los Pj preguntan en Zamora dónde encontrar una cruz tan vieja les mandarán a la calle de los artesanos donde pueden buscar algún anticuario que venda objetos religiosos antiguos. Probablemente los soldados sacaron un sueldo extra con algunas de las pertinencias de Zuzen.

Si preguntan, en Zamora o Cortejo, por la leyenda mediante elocuencia u otras artes y consiguen tener éxito, su interlocutor les contará la parte que falta de la historia. Pues el noble, también enfurecido con su hija, la emparedó en una de las celdas de la mazmorra de su castillo.

Si preguntan a los aldeanos de Cortejo por el noble que habita el castillo en la actualidad, con algunas tiradas de elocuencia, soborno, intimidación o una buena interpretación le dirán su nombre, Lope de Pedro del Tancredo, y pueden escuchar alguno de rumores siguientes:

- 1- El noble no es un buen cristiano.
- 2- Llegó cuando una plaga había asolado la zona y adquirió el castillo ya medio en ruinas.
- 3- Tiene doce concubinas con quién, malas lenguas cuentan, a menudo celebra orgías en su castillo.
- 4- Algunos dicen que reza al diablo y practica artes oscuras.
- 5- Se cuenta que no es noble de pura sangre, sino que compró su título.
- 6- Es un buen hombre que le dio faena a mi hijo como guardián en su castillo.

## VI. EN EL CASTILLO DE CORTEJO

En realidad Lope de Pedro es un alquimista, un burgués enriquecido que invirtió toda su fortuna para comprar un título nobiliario y las escrituras de un castillo (Rerum Demoni 106) destartado, en Cortejo. Parte del castillo se ha reducido a ruinas, pero la otra mitad aún aguanta y habita en ella con sus diez mujeres, doce soldados, tres siervos y dos cocineros.

Tras descubrir la historia de los enamorados y enterarse del trágico final de la amada, que fue emparedada por su padre en la más grande de las celdas de su castillo, los Pj deberán entrar en la mazmorra para conseguir sus huesos.

Para desgracia de los Pj y por si no fuese poco colarse en el castillo, cuando el grupo esté en mitad de las tareas de excavación en la profunda mazmorra, llegará al asalto un grupo armado de la Fraternitas Vera Lucis que hace tiempo que siguen de cerca las actividades del noble Lope. Haciendo gala de su lema “testigos no, gracias” intentarán acabar con todo ser vivo que se encuentre entre los maltrechos muros del castillo. Quizás acaben prendiendo fuego para eliminar las pistas de la masacre.

## **VII. LA TUMBA DEL PADRE**

Cuando los Pj consigan la cruz de Zuzen y los huesos de Zutaloia y logren escapar de la Fraternitas Vera Lucis con vida, aun deberán abrir el sarcófago de Calixto Lonora para depositar los componentes que deshagan el maleficio.

- Si quieres ponérselo fácil a los Pjs el malvado Padre de la novia puede estar enterrado en el misma capilla o cementerio del castillo (quizás en la parte en ruinas).

- Si prefieres complicar las cosas, la tumba puede estar en un antiguo monasterio, donde enterraban a los nobles de su familia, ahora reconvertido en un convento de clausura.

De una forma u otra cuando consigan abrir el sarcófago, el espíritu del viejo noble intentará poseer un Pj para, si lo consigue, atacar a sus compañeros.

El espíritu realizará una tirada de IRR si la pasa el Pj debe pasar RR para no ser poseído si falla perderá el control de su cuerpo y atacará al compañero más cercano o al que se dirija al sarcófago.

Si, por contra, el Pj pasa la tirada de RR y se resiste a ser poseído, el Espíritu intentará poseer otro cuerpo al siguiente asalto. Y así sucesivamente hasta que lo consiga o hasta que los Pjs rompan la maldición.

## **VIII. PROPUESTAS AL DJ**

1- Para añadir algo de acción los Pj pueden toparse con los típicos bandidos que los asalten en el camino cuando se dirijan a Zamora o Cortejo.

2- Camino a Zamora encuentran un miniaturista que conoce la historia de Zuzen. En realidad resultará ser un Goliardo buscavidas que intentará aflojar la bolsa de los Pj en cuanto le cojan cariño y se confíen en exceso.

3- Que alguno de los Pj, diestro en el combate, entre en contacto con la Vera Lucis o incluso sea contratado para formar parte del escamote que atacará al castillo.

4- Que alguno de los Pj se enamore locamente de una de las mujeres de Lope, que posee el hechizo de belleza.

## **IX. DESENLACE Y RECOMPENSAS**

Finalmente, si los Pj profanan el sarcófago con la cruz y los huesos de la pareja de enamorados se verá emerger una intensa luz del féretro que ascenderá hacia el cielo mientras se desvanece. Los Pj se sentirán aliviados y más ligeros, como si se hubieran quitado un enorme peso de encima.

- Los Pj que sobrevivan ganarán 10 PAp
- Por enfrentarse a la Vera Lucis y salir con vida 10 PAp
- Por resolver el entuerto, romper la maldición y liberar las almas de las tres almas en pena 10 PAp.
- Por una buena interpretación o un buen plan, hasta 10 PAp.

## X. DRAMATIS PERSONAE

### Lope de Pedro del Tancredo

*Alquimista practicante de poliginia*

FUE 12      Altura: 1,55    Peso: 62 kg.  
AGI 15      RR: 5%      IRR: 95%  
HAB 10      Apariencia: 15 normal  
RES 10  
PER 13  
COM 10  
CUL 20

**Armas:** Espada corta 40% D: 1D6 + 1

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Astrología 75%, Alquimia 70%,  
Leer y escribir 65%, Conocimiento mágico 70%,  
Griego 25%, Latín 30%, Con. de plantas 32%,  
Con. de animales 28%, Psicología 35%.

**Hechizos:** Atracción sexual, Virilidad, Dolores  
de parto, Bálsamo de curación, Parálisis, Sort.

### Mujeres de Lope

*Concubinas del noble alquimista*

FUE 10      Altura: 1,40/165    Peso: 48/70 kg.  
AGI 15      RR: 30%      IRR: 70%  
HAB 15      Apariencia: variable  
RES 10  
PER 15  
COM 12  
CUL 8

**Armas:** Daga 35% D: 2D3 + 1D4

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Seducción 50%, Esquivar 30%,  
Discreción 35%, Escondarse 38%, Buscar 40%  
Elocuencia 33%, Psicología 25%.

### Cocineros y siervos de Lope

*Currantes del castillo*

FUE 12      Altura: 168      Peso: 68 kg.  
AGI 10      RR: 30%      IRR: 70%  
HAB 18      Apariencia: variable  
RES 15  
PER 12  
COM 10  
CUL 7

**Armas:** Cuchillo 45% D: 1D6 + 1D4

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Degustar 60%, Con. de plantas  
40%, Con. de animales 45%, Correr 30%,  
Conducir carro 30%.

### Soldados del castillo

*Hombres de armas de Lope*

FUE 15      Altura: 1,75    Peso: 70 kg.  
AGI 15      RR: 40%      IRR: 60%  
HAB 15      Apariencia: 9  
RES 15  
PER 10  
COM 10  
CUL 5

**Armas:** Espada normal: 60% D: 1D8 + 1D4 + 1

Hacha de mano: 40% D: 1D8 + 1D4 + 2

Ballesta: 40%      D: 1D10 + 1D4

**Armadura:** Cuero con refuerzos (prot. 3)

Escudo y casco.

**Competencias:** Escudo 40%, Otear 30%.

### Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

*Sanguinarios y despiadados*

FUE 15      Altura: 1,78    Peso: 75 kg.  
AGI 13      RR: 75%      IRR: 25%  
HAB 17      Apariencia: 12  
RES 15  
PER 12  
COM 10  
CUL 10

**Armas:** Espada normal: 65% D: 1D8 + 1D4 + 1

Hacha de mano: 45% D: 1D8 + 1D4 + 2

Ballesta: 40%      D: 1D10 + 1D4

**Armadura:** Cuero con refuerzos (prot. 3)

Escudo y casco.

**Competencias:** Cabalgar 40%, Conocimiento  
mágico 40%, Escudo 40%, Otear 30%.

### Bandido común

*Asalta caminos sin piedad*

FUE 15      Altura: 1,72    Peso: 75 kg.  
AGI 12      RR: 50%      IRR: 50%  
HAB 15      Apariencia: 12  
RES 15  
PER 20  
COM 13  
CUL 8

**Armas:** Espada normal: 45% D: 1D8 + 1D4 + 1

Maza pequeña: 40% D: 1D8 + 1D4 + 2

**Armadura:** Cuero con refuerzos (prot. 3)

**Competencias:** Esquivar 35%, Escondarse 40%,  
Rastrear 50%, Otear 35%.