

Flor de Deu

(Flor de Dios)

Por Juan Vicente Mañanas Abad

Modulo para 3/5 jugadores. Ninguno de lo PJs debe conocer las artes mágicas y la mayoría de ellos han de ser de origen catalán o nobles.

Introducción

Puerto de Andratx, Mallorca. Verano de 1372...

Los PJs han sido contratados por un barón de Tarragona llamado Galdric de Gaià y van acompañados por su hijo menor Alaric. La misión de los PJs es encontrar a un brujo que cure la enfermedad del barón. El barón sabe que en la isla de Mallorca existe un brujo árabe que puede curar su mal ya que su padre durante la conquista de las islas cogió unas fiebres muy altas y estuvo a punto de morir si no hubiese sido por la intervención de un brujo llamado Amir y su joven aprendiz Hassan. El barón cree que Hassan podría ayudarlo como lo hizo antes con su padre.

La llegada

Muy entrada ya la noche los PJs desembarcarán en el puerto de Andratx, donde les espera Miquel, el hermano mayor de Alaric. Este les llevara a unas monturas y les conducirá al pueblecito de Andratx. Durante el camino podrán notar como alguien o algo les esta siguiendo.

Mas tarde se les aparecerá ante ellos un ser fantasmal cubierto por una túnica blanca que los señalará diciendo entre carcajadas y miradas locas: "Vuestra sombra es la muerte y al igual donde vais vosotros os sigue ella. La muerte también". Acto seguido desaparecerá entre la oscuridad del bosque. Se trata de una Bubota (véase Anexos) que les avisa del peligro que corren (ver más adelante "La verdad").

El sol hace pocas horas que ha salido cuando lleguen al pueblo de Andratx, dentro del pueblo les conducirá a una casa grande de dos pisos, les acompañará a una sala para comer alguna cosa y después les llevara a unos dormitorios acogedores.

La ciudad de Mallorca

A medio día los Pjs se levantan y ya por la tarde marcharan y se dirigirán a la ciudad de Mallorca para encontrarse allí con un viejo alquimista árabe llamado Hassan ibn Amir.

Los PJs llegaran a la capital a media noche. Miquel les conducirá por unas callejuelas largas y estrechas hasta llegar a una casa con un portal pequeño, la casa del árabe. Al llamar a la puerta abrirá un joven también árabe que les dirá que "Hassan no está y que no volverá hasta la mañana siguiente ya que esta trabajando en el bosque", dicho esto cerrará la puerta. Miquel les llevara a un hostel para pasar la noche.

A la mañana siguiente los Pjs se levantarán al oír la gente del mercado. Miquel, después del almuerzo, les dirá que irán a casa del árabe mas tarde, que si quieren pueden ir a dar una vuelta por el mercado, pero que a medio día estén en el hostel donde han pasado la noche.

El mercado es grande y hay de todo. Los PJs podrán comprar sedas, especias, joyas... Aunque hay un 65% de posibilidades de que un ladronzuelo les robe la bolsa del dinero.

El viejo árabe

A medio día los PJs se dirigirán al hostel donde Miquel les espera para ir a casa de Hassan. Este les recibirá y les conducirá a una sala oscura con diversos objetos extraños y muy valiosos, pero por mucho que los PJs intenten robar algo Hassan los pillará "in fraganti", pero no les echará de su casa. Alaric le explicará su

historia y le preguntará como pueden curar a su padre. Hassan les contestará diciendo que existe una flor mágica llamada "Flor de Deu", que sólo nace en el monte de Sant Salvador las noches sin luna. A continuación les dará un mapa de donde se encuentra ese monte y como llegar a él. Después de darles el mapa les explicara que el monte esta guardado por diversas criaturas del diablo.

Hassan, después de explicarles la historia les dará unos medallones con unos signos extraños grabados en una piedra de color rojo; les explicara que sirven para ahuyentar a las criaturas (en realidad sirve para atraer a las criaturas malignas del monte, ver más adelante "La verdad"). Acabado esto el brujo les dirá que justamente mañana es luna nueva y esta no saldrá al caer la noche. Miquel les llevara a los caballos para partir rápidamente hacia el monte de Sant Salvador.

El largo camino

Los Pjs saldrán de la ciudad antes de las 14 horas y se dirigirán hacia Lluçmajor. El camino no tiene ningún tipo de dificultad, y es tranquilo; pero cuando empiece a oscurecer hay posibilidad de que se lleven algunas sorpresas. Deben lanza 1D6 por encuentros:

- 1: Nada
 - 2: Nada
 - 3: Bandidos (que asaltaran al grupo, son 5).
 - 4: Bubota: La Bubota se acercará volando a los PJs diciendo cosas extrañas como "...La muerte es vuestro destino...", "Existe un traidor entre vosotros...", "...Sois engañados por el siervo del diablo...".
 - 5: Serpiente (70% de probabilidades de que sea pisada, 50% de que muerda a la montura).
 - 6: Fuego Fatuo (véase los Anexos): Los PJs verán una luz extraña que parece moverse avisándoles y llamándoles. Si los PJs se acercan a la luz, ésta les guiará al interior del bosque, los caballos se volverán de golpe muy nerviosos y harán caer a los PJs y huirán sacando espuma por la boca. Los PJs no podrán orientarse y deberán esperar hasta la mañana para intentar volver a su camino. Hay un 50% de probabilidades de que los PJs se encuentren con las ruinas de un Talaiot, y en las ruinas podrán encontrar a tres brujas realizando un sacrificio humano a Lucifer. La víctima es un niño recién nacido: si los PJs actúan rápido y evitan que maten a la criatura a la mañana siguiente llegarán a Lluçmajor. La gente del pueblo les agradecerá su acto heroico ya que es el hijo de un señor feudal. Este les dará unos caballos, comida de provisiones y 10 florines de Oro a cada uno. Miquel y Alaric no lo aceptaran ya que es como un insulto para ellos.
- Después de esta pequeña aventura los PJs volverán al camino, y aunque han perdido algo de tiempo llegaran a Porreres al medio día.

Porreres

El pueblo de Porreres es pequeño pero rico, tiene muchas zonas de cultivo y un castillo (una torre fortificada) con un buen señor feudal. Tienen un hostel muy bueno ya que Porreres es un pueblo por donde todos los viajeros que se dirigen a Manacor paran obligatoriamente. En el hostel los PJs podrán comer bien y descansar un poco.

Al salir del pueblo los PJs se encontrarán con un viejo mendigo ciego que les pide limosna. Si le dan comida y algunas monedas el pordiosero les bendecirá y les preguntara hacia donde se dirigen. Alaric le responderá diciendo que se dirigen

hacia el monte de Sant Salvador; el viejo seguidamente les explicará una historia:

"Hace muchos años yo era monje en el santuario de Sant Salvador y vivía allí en paz con otros mojes como yo. Pero un día cayo la desgracia en ese lugar, el Diablo se apodero de ese monte y una maldición pesa sobre el. La montaña se cubrió de una espesa niebla y todos los arboles se retorcieron y murieron. Ningún animal vive allí. Nosotros, los monjes intentamos huir pero todos murieron menos yo que quedé ciego para siempre. Los aldeanos de Felanitx dicen que por las noches se oyen risas locas y gritos inhumanos y varias veces han encontrado algún viajero o leñador despedazado y lo más seguro que por alguna de las criaturas infernales que viven en ese lugar. Hay una leyenda que dice que si un hombre de fe llegase a la ermita y rezase a Dios la maldición desaparecería. Los habitantes de Felanitx no se atreven a internarse en ese lugar, ya que temen ser devorados, y yo no puedo por que me perdería y no me podría defender porque mis ojos son inútiles y ya soy muy viejo. Y esta es la historia. Por favor, si llegáis a la ermita, rezad a Dios."

Después de esto el anciano se despedirá dando las gracias y se ira. El camino será tranquilo y no les ocurrirá nada a los PJs.

Felanitx

Al atardecer los PJs llegarán a Felanitx. El aspecto del pueblo es sucio y abandonado, como olvidado de la mano de Dios. Al entrar al pueblo las gentes correrán hacia los PJs pidiendo ayuda; el aspecto de los habitantes de Felanitx es malo y pobre. De una casa saldrá un hombre de unos cuarenta años alto y fuerte, con una barba larga y oscura. Este se presentará diciendo que se llama Tomeu d'es Mornell y hará pasar a los PJs a su casa. Dentro les explicará que su señor feudal les abandonó hace unos años llevándose antes todos los bienes del pueblo. Desde entonces él ha tomado el cargo como alcalde del pueblo solucionando algunos problemas, pero que no puede hacer mas por el pueblo; por eso Tomeu pide ayuda a los PJs para que suban con él y algunos hombres mas del pueblo a la ermita, ya que conoce bien la historia y sabe que si alguien de corazón puro llegase a la ermita y rezase todos los demonios que allí habitan desaparecerían y la maldición se rompería. Miquel les explicara que ellos (los PJs y los dos hermanos) tienen que subir para coger una planta para curar a su padre y aceptan la propuesta.

El Bosque

Al anochecer, los PJs, Tomeu y seis hombres se internarán por un sendero que conduce a la ermita. La noche es oscura y se oyen gritos y ruidos macabros. Al llegar a un claro del bosque los caballos se volverán locos y huirán tirando al suelo a los PJs, Alaric, Tomeu y tres de sus hombres; los otros se irán con sus caballos sin poder dominarlos.

Al levantarse del suelo los PJs verán..., bueno, exactamente no verán a Miquel por ninguna parte. Por un instante se oirá la voz de Miquel que dice: "¡Aquí os quedáis desgraciados! ¡Alaric, cuando nuestro padre muera yo seré el heredero!". Alaric, lleno de odio por su hermano, decidirá seguir el camino hacia la ermita para deshacer el maleficio y después coger la planta para salvar a su padre. Es de suponer que los PJs seguirán a Alaric.

Cuando al grupo vaya a recobrar el camino aparecerán seis guls⁸⁶. Si los PJs matan a más de la mitad los demás huirán. En este combate no deben de morir ni Alaric ni Tomeu; en cambio los hombres del pueblo sí que morirán.

Acabado el combate el grupo seguirá su camino y a medida que avancen una espesa niebla irá creciendo hasta ser imposible ver mas allá de cuatro metros. Se siguen oyendo gritos escalofriantes y risas locas. De golpe Tomeu gritará diciendo que alguna cosa le ha cogido la pierna; a continuación aparecerán cinco muertos⁸⁷ del suelo que atacarán al grupo. Al igual que antes ni Alaric ni Tomeu deben morir.

Después de este enfrentamiento será mas difícil seguir el camino y el bosque será cada vez más profundo, aunque los árboles están muertos y secos se nota algo de vida. En cierto momento los arboles se empezaran a mover y de la oscuridad aparecerán ocho mandrágoras⁸⁸. Alaric podrá destruir a 3 de ellas

con el fuego, Tomeu caerá herido pero no morirá, y si los PJs matan a 3 mandrágoras o mas las otras huirán.

Los PJs podrán oír como se van acercando demonios y criaturas infernales. Solo podrán huir: si pasan una tirada de **Correr**, el grupo conseguirá llegar a la ermita.

La Ermita

Es de suponer que los PJs entrarán en la ermita. Dentro podrán observar el mal estado de esta vieja iglesia. El techo está hundido y roto. Alaric, que ha llevado a sus espaldas a Tomeu, lo deja en el suelo, después se arrodillara en el suelo delante de ese gran crucifijo que hay en la pared y se pondrá a rezar en medio de los gritos de las criaturas malignas que esperan fuera. Estas no entrarán ya que tienen miedo de lo que hay en el interior. Si los PJs también rezan podrán darse cuenta que los gritos infernales de la horda satánica ya no se oyen, después se oirá como un temblor en la tierra. Alaric dará de beber al pobre Tomeu y después llamara a los PJs para ir a la cima del monte para recoger la planta. Los PJs han de espabilar porque falta muy poco para que salga el sol.

Al salir de la ermita los PJs podrán observar como la espesa niebla ha desaparecido y que los arboles ya no están secos y muertos, las criaturas infernales ya no están.

El Final

Los PJs llegarán sin problemas a la cima del monte. Allí encontraran una flor plateada que parece brillar, la flor es muy hermosa y Alaric la recogerá con delicadeza la guardara en un bote y lo meterá en un zurrón, después de esto sonreirá y volverá a la ermita para recoger a Tomeu. En la ermita se puede ver a Tomeu como sonríe al ver a sus amigos y les explica que por un momento cuando ya notaba que la vida se le escapaba se le apareció una luz muy potente que venia del crucifijo y oyó una voz celestial que le dijo que debía de volver a su pueblo y poner orden, a continuación un ángel bajó del cielo y le tocó la fuerte herida que tenía en el vientre y sanó.

Los PJs llegaron a Felanitx al amanecer donde el pueblo recibe a los héroes con una fiesta. A medio día los PJs y Alaric se despedirán de Tomeu y su pueblo, y marcharan hacia la ciudad de Mallorca para coger un barco que les lleve a Tarragona para curar a Galdric, donde les espera una sorpresa...

La Verdad

La verdad es que Miquel de Gaià contrató a Hassan para que embrujase a Galdric, el padre de Miquel y Alaric, para quedarse con la herencia. Hassan aceptó el trabajo a cambio de que lo llevase con él para ser su consejero en su baronía de Gaià. Por eso Miquel abandonó a los PJs en el bosque para huir hacia su casa y esperar que su padre muera.

Recompensas

Los PJs ganaran 20 P.Ap. si sobreviven la partida, mas:

- +10 si superan la mini-aventura del Fuego Fatuo.
- +5 por cada bestia que derroten en el monte.
- +15 si logran llegar a la ermita y consiguen la flor.
- +10 por hacer buenas interpretaciones.

Dramatis Personae

Alaric de Gaià

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	18 (Atractivo)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	10	Edad	19 años
CUL	10		

Armas: Espadón 80% (1D10+2+1D4)
Daga 65% (2D3+1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: Cabalgar 65%, Catalán 80%, Nadar 70%, Buscar 55%, Esquivar 70%, Correr 75%.

Dinero: 20 florines de oro y 10 croats de plata.

⁸⁶ Véase pág. 150 del manual de juego.

⁸⁷ Véase pág. 162 del manual de juego.

⁸⁸ Véase pág. 157 del manual de juego.

Miquel de Gaia

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	20	RR	30%
PER	15	IRR	70%
COM	15	Edad	26 años
CUL	5		

Armas: Espadón 85% (1D10+2+1D4)

Armaduras: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6) y Casco.

Competencias: *Otear* 35%, *Cabargar* 80%, *Catalán* 60%, *Nadar* 70%, *Mando* 75%.

Dinero: 30 florines de oro.

Hassan ibn Amir

FUE	10	Altura	1,45 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	10	RR	0%
PER	15	IRR	160%
COM	15	Edad	58 años
CUL	25		

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: *Alquimia* 100%, *Astrología* 90%, *Conocimiento Mágico* 190%, *Conocimiento de Plantas* 100%, *Árabe* 100%, *Mallorquín-Catalán* 60%, *Leyendas* 75%, *Medicina* 60%, *Psicología* 90%.

Hechizos: Todos.

Bandido Común

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	19	IRR	50%
COM	15		
CUL	7		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Esquivar* 50%, *Escondarse* 65%, *Rastrear* 65%, *Otear* 65%, *Mallorquín* 45%.

Hechizos: Carecen.

Las Brujas del Bosque

FUE	5	Altura	1,40 m
AGI	5	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	6	RR	20%
PER	12	IRR	80%
COM	15		
CUL	23		

Armas: Carecen.

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 86%, *Conocimiento de Plantas* 90%.

Hechizos: los de Nivel 1.

Nota: Estas brujas son muy malas y nada poderosas.

Tomeu

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	15	Peso	86 kg
HAB	10	Aspecto	6 (Feo)
RES	20	RR	20%
PER	10	IRR	80%
COM	15	Edad	42 años
CUL	10		

Armas: Hacha de Combate 76% (1D10+1D4+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Competencias: *Cabargar* 65%, *Catalán* 45%, *Correr* 70%, *Rastrear* 75%, *Mando* 75%, *Esquivar* 80%, *Mallorquín* 67%.

Anexo: Nuevas Criaturas

En la linda y bonita aventura de *Aquelarre* aparecen dos nuevos "bichos", lógicamente de la mitología medieval de los reinos peninsulares. Son la Bubota y el Fuego Fatuo. Seguidamente pasamos a explicaros estos dos amiguetes del buen Director de Duego de *Aquelarre*, para que sus aquelarremaniacos jugadores pasen un mal rato en las lindas y bonitas partidas como ésta.

Bubota

Espíritu de la noche de origen balear, de aspecto fantasmagórico. Parece un hombre sin rostro definido, cubierto con una capa con capucha. Una bubota se puede ver y oír, pero no tocar, ya que, aparte de ser semitransparente, es como una anima errante. Estos seres se dedican a espantar a la gente dando grandes saltos y haciendo burlas, aunque también les agrada revelar el futuro a las personas y hablarles de profecías.

Una Bubota carece de Características

RR	0%	IRR	150%
----	----	-----	------

Armas: Carece.

Armaduras: Es inmune a cualquier arma y ningún hechizo le afecta, ni siquiera el de *Expulsión*.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aparición:** Una Bubota puede aparecer y desaparecer en cualquier lugar.

Fuego Fatuo

Espíritos o demonios, suelen ser ánimas que han muerto en algún lugar peligroso y por pura maldad les gusta atraer a los viajeros solitarios y curiosos que ven su luz para ponerles en serios problemas, como conducirles a un lugar maldito, o hacerles penetrar en un bosque lleno de lobos, o llevarles a una charca de la cual no podrán salir nunca con vida. El fuego fatuo se representa como una bola de fuego o luz que va deambulando por lugares solitarios o malditos levitando por el aire. El fuego fatuo no es solamente un ser de la mitología balear, si no que puedes ponerlo en cualquier reino.

El Fuego Fatuo carece de Características.

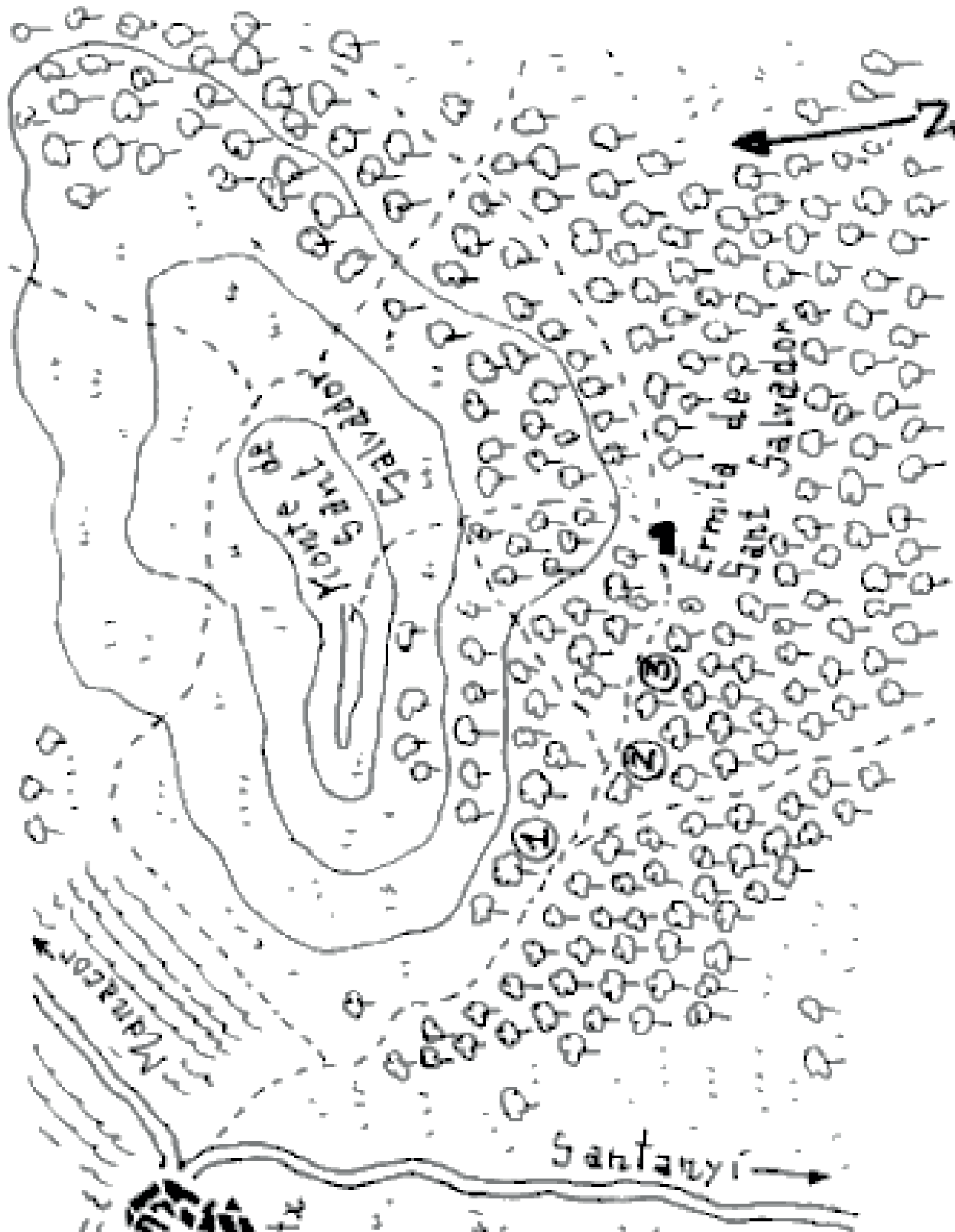
RR	0%	IRR	200%
----	----	-----	------

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Carece.



CLAVE	
	Camino
	Sendero
	Bosque
①	Árboles
②	Muertos
③	Madrá-goras