Tenebris Alas

Una Aventura para

Aquelarre

Ludus Personæ Dæmoniacus Medievalis

Por Juan Antonio Milena Montes (Galiciarn)

Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Tenebris Alas

por Juan Antonio Milena Montes (Galiciam)

En la estrellada noche de primavera
La brisa corre entre los balcones
Me enamoré por ver primera
Del hombre de bellas facciones.
Entró por el balcón desnudo, le miré
Y en mi lecho me llené de él
Si alguna vez me preguntan no mentiré.
Por San Simón y Samael
Ese mozo normal no era
Pues portada un par de alas negras.

Verano del año 1349, 25 de agosto.
"Carta a la pasión" –Diario de Adela Martínezragicómica

I. Introducción

Tragicómica aventura urbana de investigación ideal para ser jugada como inicial por un grupo de pj recién creados. Puede ser ambientarla en cualquier ciudad. Es muy recomendable que alguno o varios posea un buen nivel de elocuencia o mando. Esta aventura está basada en una de las leyendas aparecidas en el módulo de la primera edición de aquelarre titulado Rerum Demoni. No tiene que ver con algunas aventuras con el título "Alas negras" y no pretende mejorar ni empeorar las existentes. Solo es una versión diferente de una misma idea. Es una aventura muy antigua y la hice hace muchísimos años (más de 20) a la que se le ha lavado la cara para adaptarla a las nuevas ediciones.

II. Una mozuela con pájaros en la cabeza

Un acaudalado burgués, llamado Martín Sánchez, (conocido o no de los pj, aunque si quieres añadir más morbo podría ser familiar de alguno de ellos) tiene una hija joven hija y algo pasmadita, la cual enfermó meses atrás, descubriéndose finalmente que tal enfermedad era un rotundo embarazo. Tras pedirle oportunas explicaciones la muchacha, de nombre Adela, confiesa que una noche del pasado verano dejó la ventana de su cámara abierta debido al calor. Por ella, se coló un hombre de bellísimo rostro, que, casi sin darle tiempo a decir nada se metió en su cama y… Bueno ya se sabe. Ella estaba tan azorada que se olvidó incluso de gritar. A la mañana siguiente él había desaparecido y ella pensó que todo aquello había sido un sueño (no demasiado desagradable, por cierto) ya que recordaba perfectamente que su amante era portador ¡de dos alas negras!

Obviamente si los pj realizan un tiro exitoso de leyendas, Demonología o conocimiento mágico(con un bonus del 50%) Permitirá al grupo recordar que la descripción de la moza coincide con la del mismísimo Lucifer, Rey de los infiernos.

Como es normal y comprensible, su padre no cree la versión "fantástica y absurda" que está dando su hija, la cual, no deja de "inventar tonterías por culpa de las historias que le cuentan y paparruchas que no para de leer" que "todo es un cuento para encubrir a su amante al cual seguro que sabe dónde se esconde". Su intención es llevarlos a ambos para casarlos como es debido "sea por las buenas o por las malas" y, a ser posible antes de que la criatura nazca. Pues "de todos es sabido que es una absoluta vergüenza para la familia que haya un hijo nacido fuera del matrimonio.

Adela tiene 16 años y" su padre está "deseándole ponerle la mano encima al truhan que se ha atrevido a hacerle tal cosa a su pequeña".

Él pagará generosamente a los pj una suma de 50 maravedíes de plata a cada uno si lo logran (65 previo tiro de Comerciar), eso sí, pedirá "total y absoluta discreción al grupo" sobre este asunto. Al parecer poca gente sabe de este incidente.

III. Rumores

Antes de nada, los pj podrían preguntar a los criados de la casa para adquirir cierta información. Para ello no hará falta sólo preguntarles a los criados, también podrán saber de ciertos chismes frecuentando tabernas (no, al parecer no es asunto solo entre muros de la casa. Para ello harán falta algunas tiradas de elocuencia, mando o seducción, según sea el método que se quiera emplear.

1. Según la servidumbre de la casa) Las malas lenguas dicen que el padre de la criatura es realmente Lucifer, ante lo cual, a la pobre muchacha le puede nacer cualquier cosa. (sí, saben del relato de Adela y la época de la historia no ayuda a obtener otras conclusiones).

2. (Según la servidumbre de la casa) Esa chica se hace pasar por tonta, pero no lo es en absoluto. Miente descaradamente para proteger a su novio el mozo de cuadras al que todos desprecian por no ser especialmente lúcido. Ellos se han enamorado, aunque su amor es imposible, pues su padre no aprobaría su relación.

3. (Este rumor se puede conseguir gracias a la servidumbre o por las calles. Para conseguirlo en la casa necesitarán pasar un tiro de elocuencia con un -25%, en las calles sin malus). El padre es un goliardo con ganas de marcha que lleva tiempo enamorado de Adela. Ha organizado todo este teatro para beneficiársela. El goliardo se llama Julián Onofrez y suele emborracharse noche si, y noche también por las tabernas y tugurios de la ciudad.

4. (Solo si preguntan a sirvientas personales de Doña Adela y sólo si pasan un tiro de elocuencia con -25%, mando o seducción a porcentaje normal) La señora tiene un libro pequeño muy extraño que guarda con mucho celo, nunca nadie ha podido leerlo y lo oculta en algún lugar de su habitación. Nadie ha podido jamás leerlo, ni su padre, ni nadie.

5. (En cualquier lugar donde pregunten) Se sospecha que Doña Adela no es más que una bruja que ha engatusado a algún joven para darle un hijo y fugarse con él para practicar algún hechizo de magia oscura. ¡No es normal que se ría así de su padre y que una mujer sepa leer y escribir! debería estar bordando y en su casa.

Ninguno de los rumores anteriormente mencionados es cierto (salvo el del libro, que sí lo es). Son, mayormente, para dar misterio o acción a la historia. Dedicaremos las próximas escenas al desarrollo y reacción de pj y pnj. Pero antes hay que contar lo que ha pasado realmente pues la realidad de los rumores que se han mostrado son bastante dudosos.

Más adelante se detallan y desarrollan cada uno de los rumores. Seguramente los pj quieran meterse en harina con cada una de las trolas que les han contado (Esto puede generar situaciones realmente cómicas).

IV. Lo que realmente ha pasado

La cosa es grave, pero no tanto: El padre no es más que un aoun con un hechizo de Velo de hada (o metamorfosis si diriges una versión anterior) para pasar por blanco (y ya puestos por guapo). Aprovechó para preñar a Doña Adela entrando por su ventana y sin dejarle tiempo siquiera para gritar la sedujo. El problema es que el flamante padre si vendrá a recoger al bebé para convertirlo en Aoun, si es niño, o sacrificarlo a Agaliaretph si es niña. Si en el interín debe asesinar a la madre, a su familia o quemar la casa… Bueno, será divertido para él. (Ver Aoun en la página 338)

El niño o niña (ver en el manual la sección correspondiente en la creación del personaje, en la página 41, para determinar el sexo de la criatura) nacerá de un color que no agradará especialmente a su abuelo, sin contar el desconcierto de la madre, pues, ella recordaba que su amante era de tez blanca y cabello rubio. El papá aparecerá la misma noche en que el niño nazca.

B. El rumor del libro

Cuando los pj entren en la habitación de Doña Adela (Ya sea a hurtadillas o pidiendo permiso a Don Martín, si elijen esta última opción enviará a un sirviente "para que les ayude". Pero realmente es para evitar robos) verán una habitación espaciosa y ordenada. Hay muebles de una buena factura, como un ropero, algún arca y una cama grande con un palio, en cuyos pies existe un arcón. También hay un escritorio donde hay papel en blanco, tinta y pluma, sobre él unos casilleros donde hay pergaminos escritos. Hay un laúd colocado de pié sobre un trípode que doña Adela suele tocar.

Si los pj buscan (tiro de descubrir) en cada localización, podrán encontrar algún objeto valioso.

Cama: Es una cama bastante lujosa y cómoda. No hay gran cosa mas que algunos zapatos bajo la cama y un orinal.

Ropero: Hay algunos vestidos lujosos (1D4+2) que podrían venderse a un buen precio (a términos de juego cuenta como vestidos lujosos). Hay también una pequeña caja con un pequeño candado (tirada de forzar mecanismo). Es un joyero donde hay baratijas y algunas joyas que son valiosas (Tirada de comerciar para saber el valor):

- Anillos baratos con un valor de 20 reales
- Collar valioso de plata por valor de 100 reales
- Pulsera de oro con un valor de 200 reales
- Un anillo de plata con una esmeralda por valor de 125 reales

Arcón: Hay diferentes útiles de escritura, sábanas, mantas y ropas de cama. Si los pj pasan su tirada de Buscar encontrarán una bolsa pequeña con 7 Doblas de oro.

Escritorio: En el escritorio hay útiles de escritura usados y un montón de hojas de papel en blanco. En los casilleros hay escritos y correspondencia de escasa relevancia. Si los pj pasan una tirada de descubrir encontrarán la llave del joyero (véase más arriba).

Arca: Ahora mismo está vacía, se usa para acumular la ropa sucia de la señora para lavarla en caso de ser necesario.

Realmente el libro que vienen buscando los pj está muy bien escondido en una tabla suelta del suelo (tirada de descubrir con -25%). Encontrarán un libro pequeño donde hay escritos versos (de dudosa calidad), donde se podrá leer poemas como el de la introducción de esta aventura. Si los pj se entretienen en leer el libro les llamará la atención el que viene en la última página del libro (el libro esta escrito más o menos a la mitad y este viene en la última hoja).

Como se dijo anteriormente el Aoun vendrá el día del nacimiento a por el niño y esta es una pista importante para saber que algo ocurrirá. Doña Adela espera que ese día aparezca su "enamorado" para supuestamente irse con él. La pobre ilusa no sabe lo que le espera.

Oh amor mío ven a por tu criatura
La noche en que vaya a nacer
Iremos juntos por la noche oscura
Para no volver y vivir nuestra vida
Dichosa y llena de placer
Y felicidad divina

Primavera del año 1350, 15 de marzo.
"Vida" –Diario de Adela Martínez–

VI. El mozo de cuadras

En las cuadras del caserón trabaja Mateo un mocetón gigantesco y fuerte, aunque igualmente lerdo. Él se encuentra realizando sus labores cuando los pj lleguen y el los recibirá en un principio con cordialidad. Mateo no es muy listo, como ya se ha dicho y si se ve muy atosigado este empezará a decir que no sabe nada del tema y que dejen de molestarle. Si los pj se ponen pesados Mateo agarrará su garrote y amenazará a los pj en medio de insultos e indignación. El mozo de cuadras es bastante hábil con el garrote y pega realmente fuerte, aunque solo hará uso de la violencia si cuando verdaderamente lo tengan cabreado. Un tiro de Empatía permitirá a los pj saber que Mateo no miente. Un botarate así nunca sería aceptado por Doña Adela, sabiendo como es…

VII. El goliardo

Seguramente si los pj se enteran del rumor vayan a buscar al Bueno de Julián Onofrez en alguna de las tabernas de la villa, aunque sólo podrá ser encontrado por la noche. Pues sí, lo encuentran en una de las tascas y encima borracho con un grupo de goliardos amigos suyos, son 5. Cuando los pj entren en la taberna oirán:

- Julián ¡cuéntanos otra vez cuando te trajinaste a la hija de aquel comerciante!
- ¿Qué lo cuente otra vez? ¡Ah sí! ¡La tipa esa! Pues eso, que me colé por la ventana. Porque me la dejó abierta por que tenía ganas de meneo. Me la convencí aquella misma tarde ¡y allí en su cuarto que me la calcé!

Ante lo cual sus compañeros rompen a reír. Y sigue soltando obscenidades ante las carcajadas de sus amigos.

Esta escena puede resolverse de varias maneras según transcurran los acontecimientos. Pueden llevárselo por la fuerza, ante lo cual los amigos de Julián intentarán impedirlo se forma pacífica o por las malas (Están borrachos y puede desembocar todo en una pelea de bar). O también por las buenas, mediante tiros de elocuencia o de mando, convenciendo de alguna manera al grupo y al mismo Julián. Sea como fuere, y cuando no quede escapatoria alguna, Julián se pondrá nervioso y preguntará por qué se lo tienen que llevar y donde, que no ha cometido falta alguna. Insistirá si le preguntan que lo que han oído antes no es mas que una mentira que ha inventado para fardar delante de sus amigos. Si los pj son reacios a hacerle caso, él dirá su más guardado secreto que no ha revelado nunca a nadie: que es impotente (si los pj quieren hacer comprobaciones…), no cabría duda entonces de que él no podrá ser el padre (ante esta confesión sus amigos se reirán de él durante el resto de su vida por fantasma). Si aún quedan dudas de algún pj desconfiado del cobarde goliardo pueden intentar un tiro de empatía con un bonus del 25% para comprobar la sinceridad de las palabras de Julián. Ya lo que quedaría sería llevarle ante doña Adela y su padre quienes se indignarán en grado sumo por las difamaciones del goliardo. Ella, por supuesto negará conocerle con repugnancia y que el padre de la criatura era mas apuesto y fornido que este alfeñique.

VIII. La llegada del padre

Después de sus intentos frustrados de hacer justicia, lo más natural es que en algún momento los pj vuelvan a casa de Doña Adela. Encontrarán a Don Martín hecho un basilisco, maldiciendo todo lo terrenal y todo lo divino. Si le preguntan acerca de su enfado éste dirá en tono seco "Adela ya ha dado a luz". Los pj podrán ir a verla y la encontrarán tumbada en la cama con un bebé de tez oscura (quizá demasiado) en brazos con la comadrona a su lado. Martín, al poco, irrumpirá colérico en la habitación poniéndose a discutir acaloradamente con su hija acerca del color del bebé, sobre su moral y cosas por el estilo.

Sea como sea, esa misma noche aparecerá el padre del retoño. Puede que los pj ya lo sepan o no, pero ocurrirá (véase la sección V). Se oirán gritos de horror provenientes de la habitación de doña Adela. Si los pj acuden verán la siguiente escena:

Ven a la comadrona tumbada sobre un charco de sangre, inmóvil y con una herida abierta en la espalda. Doña Adela paralizada de pavor en su cama aferrando a su bebé, ambos lloran. Pero lo que mas llama la atención es la figura alada que se posa en la ventana, con la luna llena a sus espaldas dejan una imagen pavorosa que destaca aun mas el tamaño de esas alas de murciélago oscuras.

Doña Adela llora diciendo que ese sujeto no es el padre de su hijo. Si los pj no hacen algo para impedir que el aoun se salga con la suya impunemente, llevándose al bebé y quizá también a la madre para que le de más hijos, o bien la asesine allí mismo. Sea como fuere el aoun acabará con quien ose interponerse. Lo mas normal es que los pj hagan algo para remediarlo.

IX. Recompensas

Depende de los que los pj hagan en la aventura terminará de una manera o de otra. Pero si consiguen vencer al aoun, Don Martín recompensará a cada uno con 150 reales de plata por haber acabado con el bellaco que abusó de su hija. Sin contar el agradecimiento eterno de él y su hija por haberle abierto los ojos y serán siempre bienvenidos a su casa.

Los pj recibirán experiencia según los objetivos conseguidos:

- Si los pj sobreviven 10 P.ap.
- Si los pj encuentran el diario de poesías de Doña adela 10 P.ap.
- Si los pj sacan la información precisa a Mateo 5 P.a.
- Si los pj logran sacarle la información a Julián 5 P.ap.
- Por una correcta interpretación de 0 a 10 P.ap.

X. 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 primera 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.

Dramatis Personae

Adela Martínez.
La ingenua embarazada

FUE: 7
AGI: 20
HAB: 13
RES: 12
PER: 15
COM: 15
CUL: 18

Altura: 1.60 m
Peso: 50 kg
RR: 40% **IRR:** 60%
Aspecto: 19 (hermosa)
Templanza: 50%
Edad: 20
Suerte: 48

Armas: No
Armadura: No
Competencias: Leer y escribir 60%, Cantar 70%, Música 55%, Elocuencia 60.

Martín Sánchez.
El padre indignado

FUE: 8
AGI: 17
HAB: 17
RES: 13
PER: 15
COM: 10
CUL: 15

Altura: 1.75 m
Peso: 84 kg
RR: 70% **IRR:** 30%
Aspecto: 14 (normal)
Templanza: 50%
Edad: 42
Suerte: 40

Armas: No
Armadura: No
Competencias: Latín 74%, Leer y escribir 80%, Griego 65%, Elocuencia 50%, Escuchar: 65%.

Mateo López.
El robusto y poco inteligente mozo de cuadras.

FUE: 25
AGI: 17
HAB: 18
RES: 20
PER: 15
COM: 5
CUL: 5

Altura: 1.88 m
Peso: 100 kg
RR: 50% **IRR:** 50%
Aspecto: 18 (atractivo)
Templanza: 60%
Edad: 21
Suerte: 25

Armas: Garrote 75% (3D6)
Armadura: No
Competencias: Escuchar 60%, Conducir carro 60%, Con. Animales 70%.

Julián Onófrez.
El goliardo embustero

FUE: 10
AGI: 12
HAB: 15
RES: 13
PER: 15
COM: 15
CUL: 20

Altura: 1.71 m
Peso: 67 kg
RR: 60% **IRR:** 40%
Aspecto: 18 (atractivo)
Templanza: 55%
Edad: 24
Suerte: 50

Armas: Cuchillos 35% (2D3)
Armadura: Ropa gruesa 1p.
Competencias: Seducción 60%, Elocuencia 70%, Correr 55%, Leer y escribir 50%, Esquivar 50%.

Goliardos.
Compañeros de juerga de Julián.

FUE: 12
AGI: 15
HAB: 18
RES: 15
PER: 15
COM: 15
CUL: 10

Altura: 1.65 m
Peso: 60 kg
RR: 50% **IRR:** 50%
Aspecto: Variado
Templanza: 50%
Edad: -
Suerte: 40

Armas: 40% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa gruesa 1p.
Competencias: Descubrir 30%, Leer y escribir 60%, Latín 40%.

Aoun.
El padre de la criatura

FUE: 25
AGI: 15
HAB: 20
RES: 40
PER: 15
COM: 0
CUL: 10

Altura: 1.60 m
Peso: 58 kg
RR: 0% **IRR:** 125%
Aspecto: 18 (atractivo)
Templanza: 70%
Edad: -
Suerte: 25

Armas: Espada 75% (1D8+1D6),
Arco: 40% (1D8+1D4)
Armadura: Ropa gruesa 1p.
Competencias: Con. Mágico 65%, Disfrazarse 90%, Empatía 45%, Tormento 90%, Volar 95%.
Hechizos: Velo de hada, Mal del tullido, Invocación de sombras, Arma invicta, Arma inquebrantable, Invocar a Agaliarepth, Sangre de Dragón.