

# Vidriales

Por Bruno "Termotanque"

Aventura para al menos un personaje de baja nobleza, un alquimista y algunos personajes con buen manejo de armas. En esta aventura no puede haber personajes de alta nobleza.

## Introducción

Los personajes están escapando hacia el norte de una ciudad en la que los acusaron injustamente (o no) de brujería.

Se dirigen hacia un pueblo grande (o ciudad pequeña) en la que alguno de los personajes nobles tiene un primo que les proporcionará refugio y hospitalidad. Este primo es Eduardo Cadorna.

Desde hace 6 días se encuentran cruzando un bosque, a pie y comiendo las escasas porquerías que pueden cazar o que encuentran.

## En el Bosque

Una noche descansando en su viaje ven a lo lejos un grupo de personas (la misma cantidad de personas que de PJ) reunidas junto a un fogón. Si los PJs deciden atacarlos, estas personas resultan ser monjes que sacan de abajo de sus sotanas unas espada o hachas de combate. Si decidan no atacarlos, ellos los ven y atacan a los PJs.

## La ciudad del Valle de Vidriales

Se encuentra en un valle muy húmedo, generalmente con viento del norte, una neblina espesa por la tarde y muy espesa al anochecer y en la madrugada. Una notable diferencia entre el sur (más pobre) y el norte (más que lujoso) de la ciudad.

No parecen llamarle la atención a nadie. La gente parece preocupada por sus propios asuntos y por la cosecha, que este año superó las expectativas, por eso hay varios forasteros que vienen a trabajar la tierra por un corto tiempo. Por el valle cruza un río no navegable, los únicos barcos se usan para llegar a los campos que se encuentran del otro lado. Los domingos al medio día, cuando suenan las campanas de la iglesia, las calles quedan vacías a excepción de algunos soldados en busca de herejes, judíos o cualquier otra persona que tuviera la osadía de no ir a misa.

## Al llegar a la ciudad

Son recibidos por un grupo de soldados y un noble (todos ellos a caballo) que los felicita por el excelente disfraz pero les dice que necesitarán ropa de monjes para la misión. Les da un pergamino y se marcha antes de que los PJs alcancen a decir algo.

El pergamino dice lo siguiente:

"La misión que les encomiendo es infiltrarse en el monasterio, averiguar sus planes, robar y traerme cualquier objeto mágico que allí encuentren, destruir todo lo que sea posible sin que los descubran, y fundamentalmente si los descubren suicidense. Cuando regresen tendrán la paga acordada."

El pergamino también tiene una lista de nombres de monjes (tantos nombre como PJs) y nombra a un contacto llamado Mengueche, al que se lo puede ubicar en la taberna "El Vomito De Vino". No hay firma pero se supone es una carta del Señor del lugar porque fue entregada por soldados.

Es obvio que los confundieron con los tipos que mataron.

## En la casa del Conde Eduardo Cardona

Al llegar a la casa del primo de alguno de los PJs (tiene que ser un PJ noble), los recibe una hermosa y veterana mujer. Esta dice ser la viuda del conde que murió hace 8 años. Los alberga en su casa dándole gran hospitalidad a los nobles y burgueses, y a los plebeyos.... Ja, ja, ja... a un cuartucho a comer mierda y dormir en el piso (eso cuando no los hacen trabajar de sirvientes).

Durante la cena, la Condesa cuenta de los incidentes que ocurren en el pueblo. Muertes espontaneas, cadáveres descuartizados encontrados en las afueras de la ciudad, Gente que enloquece de un día al otro y mata a todo el que se le cruce, etc.

También recomienda no ir a la zona sur de la ciudad, diciendo que allí hay mucha delincuencia y brujería.

## Hablando con la gente del lugar

Los personajes escuchan historias de monstruos que viven en las montañas y matan a todo el que se acerque a ellas. También presencian una ejecución en la hoguera, en la plaza principal (una mujer y a un clérigo acusados de brujería, ambos dos mostraban terribles lesiones).

Con una tirada de *Escuchar* pueden oír lo que parece una negociación en una venta de armas, les llama la atención que no es la primera que escuchan (zona sur).

## En el Vomito de Vino

Es una taberna casi en ruinas, con marcas de armas en las paredes y mesas, con olor a vino y vómitos de vino, casi nadie esta sin armas allí. Las prostitutas más feas se ofrecen a todo hombre que entre y lo asustan con su olor y el largo del pelo de sus pechos.

En una mesa con una puta demacrada se encuentra un hombre que mira todo lo que pasa en ese lugar, él es Mengueche. Les brindará toda la ayuda que sea posible.

## En María Purísima

Es una taberna donde van los nobles y los clérigos en busca de alcohol y putas. Es un lugar bastante lujoso para ser una taberna.

Los monjes allí presentes parecen desconfiar de cualquiera que no hallan visto antes ahí, a menos que los nuevos allí estén vestidos como monjes de no muy alto rango. Si los PJs están vestidos como monjes obtendrán la confianza de los demás allí presentes rápidamente. En caso contrario será difícil entablar una conversación.

Pueden escuchar una conversación en la que comentan la tardanza de los monjes que están esperando (si no están vestidos como clérigos)

## La Condesa entra en confianza

Cuando la Condesa le tiene confianza al primo de su marido muerto, le cuenta cual es la situación política de la ciudad. Hay una gran oposición entre la iglesia y la alta nobleza. Ambos usan la magia a escondidas y se acusan mutuamente de brujería para disminuir el poder de sus rivales. El vulgo tiene una gran lealtad hacia el Señor de esta ciudad, porque desde que esta él se terminaron las sequías y las pestes (eso lo logró por medio de la magia). Pero también es un pueblo muy creyente, lo que le da gran poder a la iglesia.

"Yo pertenezco a un grupo de hechiceros que alguna vez trabajó para el Señor de la ciudad. Ahora nos dedicamos a

aprender más hechizos y obtener más poderes para en un futuro cercano dominar toda la ciudad y ciudades cercanas. En el monasterio hay grandes hechizos ocultos, por eso es nuestro principal objetivo."

Y le ofrece unirse a ellos...

Si aceptan la oferta les dice que vayan a la herrería a buscar unas armas mágicas que los están esperando (ella ya sabía la respuesta porque la consultó con los astros). Las propiedades mágicas de las armas que las elija el Director del Juego según las criaturas contra las que haya que pelear.

## La predicción de la Condesa

En algún momento del juego anterior a que los PJs intenten llegar a la bóveda que está debajo del monasterio, la Condesa les dice que consultó el futuro de estos con los astros y que vio varias muertes por asfixia. Les recomienda que tengan cuidado con esto y que traten de protegerse.

## El Monasterio

Es el lugar más húmedo visto por los PJs. El olor a humedad es muy fuerte y hay manchas en las paredes. También es un lugar muy sucio. Los monjes se dedican a la oración, a la lectura y copiado, a comer como cerdos, a escaparse para ir a la taberna y quien sabe que otras cosas...

A los costados de la entrada se encuentran las escaleras. En las dos torres delanteras se encuentran las bibliotecas repletas de libros sobre magia, alquimia, cocina, novelas, comunicados eclesiásticos y otro montón de porquerías que no creo que le interesen a los PJs. En el centro del monasterio se encuentra el pozo de agua y el lagar. En el pozo no hay nada, no tiene más de un metro de profundidad y está seco.

Sobre el lado derecho, en la planta baja y primer piso, se encuentran las habitaciones, cuartuchos diminutos que apestan a mugre humana. En el lado izquierdo, planta baja, está el comedor. En el lado izquierdo, primer piso, está la sala de lectura, donde se leen y copian libros. Sobre el fondo se encuentra una abertura en la pared por la cual se tiran los desperdicios del monasterio. En épocas de sequía se llena de vagos hambrientos. A sus lados está la cocina y el almacén de alimentos. En el segundo piso hay de todo un poco... Todas cosas inútiles... Por ejemplo monturas, repuestos para carretas, muebles en desuso, escaleras, sogas, etc.

En las torres traseras están los libros que valen la pena, pero nadie sabe donde está la llave para acceder ahí. El más viejo del monasterio, el que manda, niega tenerla, pero nadie le cree. En el tercer piso solo están las puntas de las torres y un pasaje que comunica las dos torres delanteras. En las puntas de las torres hay ballestas y arcos largos. El primer y segundo subsuelo están llenos de instrumentos de tortura. Tal vez también se escuchan lamentos en el monasterio y no se sepa de donde vienen... Jejejeje... ¿Se imaginan?...

En el segundo subsuelo hay una alfombra rústica que cubre el suelo, debajo de ella se encuentra una puerta a quien sabe donde...

## Abajo del Monasterio

Por la puerta del segundo subsuelo se baja a una sala redonda. Esta tiene cuatro metros de altura (se recomienda usar sogas o escaleras). Desde allí una escalera baja a una sala con otras tres escaleras. Luego hay otra sala redonda con una escalera caracol que baja cinco metros, pero está inundada.

Bajando por la escalera caracol se llega a otra sala mucho más grande y también inundada. En el medio tiene una puerta en el suelo que no puede abrirse por la presión del agua. Si se rompe es lo más probable es que el agua se los lleve a todos al piso de abajo. De ser así, se despiertan mojados en el piso y no saben a donde se fue toda el agua.

El piso de abajo tiene unos pasillos que inexplicablemente se conectan (por ejemplo, si se va hacia la derecha se aparece por la izquierda). También tiene otra puerta en el piso. Esa otra puerta va a la bóveda.

Todos estos lugares de abajo del monasterio están llenos de bestias a elección del DJ.

## La Bóveda

Hay tres estantes en la bóveda repletos de objetos mágicos. En el piso hay un pentagrama de vidrio que trasluce una luz roja.

Al entrar en la bóveda, los PJs, ven que las cuatro estatuas se unen en una sola de mayor tamaño que les pregunta: ¿A que han venido? El demonio de la bóveda concede un deseo a cada uno (no se concede la inmortalidad) y si son varios (3 o más) los PJs, el demonio pide el sacrificio de uno de ellos para dejar vivir a los demás, el sacrificio lo deben hacer los mismos PJs, sacándole el corazón y dándoselo al demonio mientras aún está latiendo (se recomienda pelear de melé). Después del sacrificio los PJs que sigan vivos aparecen afuera del monasterio. Si no hay sacrificio que salgan como puedan.

## Sala de Lectura del Monasterio

Después de buscar algo de información por un buen rato, los PJs, encuentran unas notas en latín que dicen que se realizará un aquelarre invocando a Silcharde en una fecha específica y cercana. Esto requiere el sacrificio voluntario de seis víctimas y no encuentran nada sobre quienes son esas víctimas, que pueden estar encantadas o hechizadas para que se suiciden. Este aquelarre le concederá un gran poder a la Iglesia en esa ciudad, de esa forma dominarán la ciudad y le quitarán poder a los nobles y burgueses.

El aquelarre se realizará en un valle desierto que está junto al Valle de Vidriales. Es un valle muy pequeño y empinado. Allí estarán casi todos los miembros del monasterio y las seis víctimas. Una de esas víctimas resulta ser la Condesa de Cadorna y también puede estar hechizado alguno de los PJs, en ese caso lo usará el Director del juego hasta que muera o lo deshechicen de un buen golpe.

## Bibliotecas del Monasterio

En las dos torres delanteras se encontrarán todos los libros que no estén fuera de lo común. Los libros de magia que allí se encuentren no tendrán ningún hechizo de importancia o que funcione. También hay libros de temas varios. En las dos torres traseras se encontrarán libros y manuscritos en lenguajes desconocidos y algunos hechizos interesantes. Los PJs se pueden tomar unos días para aprender algún hechizo.

## Consejos

Para entrar en las torres traseras del monasterio se puede forzar la cerradura, entrar por una ventana del tercer piso, romper la puerta, etc. El consejo es hacerlo una noche de lluvia para no ser escuchados.

Si algún PJ no quiere pertenecer al grupo de hechiceros de esa ciudad, que no lo haga y listo... Puede también hacer el trabajo para el Señor de la ciudad que lo recompensará muy bien.

Si pasa algo que no se me ocurrió se puede improvisar algún lugar secreto en la iglesia. Por ejemplo diciendo que según una leyenda del pueblo "Si en un lugar santo se arrodillan cuatro Dioses ante ti...", relacionándolo con las cuatro pequeñas imágenes que están entre los tres vitrales de la iglesia. Y de allí se puede obtener alguna cosa o abrir alguna puerta secreta.

Dar importantes bonus en *Tortura* si se usan instrumentos.

Pensar más detalles de los que ya están en este módulo.

## Anexo: Nuevos Hechizos

Estos hechizos se pueden encontrar en las bibliotecas de las dos torres traseras.

### Invisibilidad II

**Tipo:** Poción

**Duración:** Una hora. Después de esa hora se tira Irracionalidad para continuar otra hora, y se continúa invisible hasta fallar en la tirada. Si se tiene una irracionalidad mayor a 75, se tira solo con el 75%, de lo contrario se podría estar invisible eternamente.

**Caducidad:** 1D3 días. Solo el Director sabrá el resultado de esta tirada.

**Componentes:** Tripas humanas, cerebro humano, ojos de una virgen y agua.

**Preparación:** Se cocinan los ingredientes en agua desde que oscurece hasta que la luna alcanza su máxima altura. Solo se puede hacer en noches con luna (no necesariamente luna llena). Después se bebe (o esta listo) cuando la luna está en su punto máximo. Los elementos humanos deben ser frescos y obtenidos de individuos torturados hasta de morir. Los tres elementos humanos deben ser de individuos distintos. Hay que Tirar *Alquimia* para prepararlo, además de *Astronomía* para conocer la posición exacta de la luna.

Este hechizo hace que casi no se te pueda ver conscientemente. Aunque te estén buscando no te verán, a menos que te les pares adelante y los saludes o algo por el estilo. Para poder ver a quien use este hechizo es necesario que falle una tirada de *Discreción* y que el que lo ve pase una tirada de *Otear* (sin ningún bonus). En caso de verlo solo será por un instante (menos de un asalto).

## Resucitar Fiambres

**Tipo:** Ungüento.

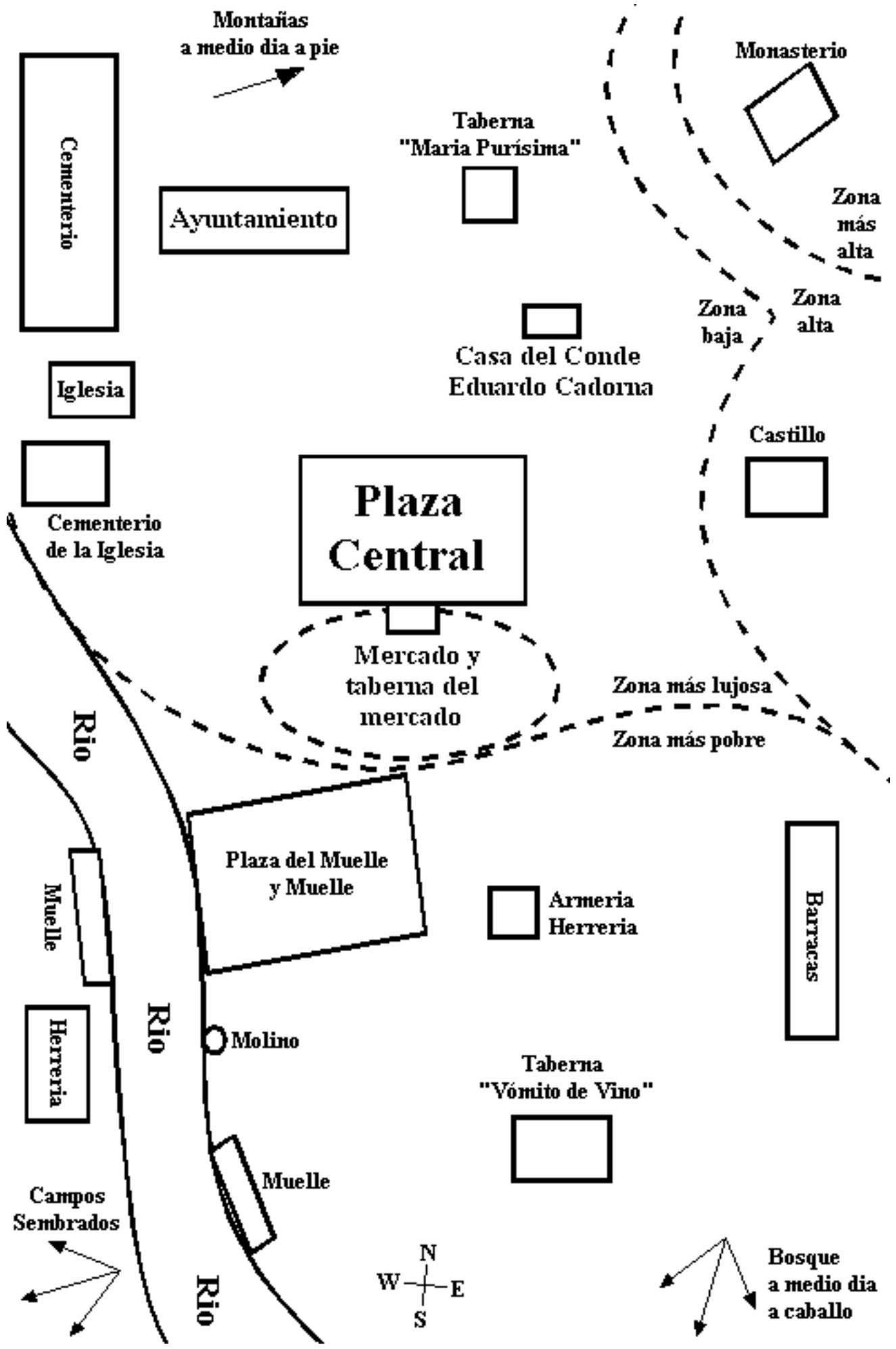
**Duración:** Efecto permanente, o hasta que lo mates de nuevo.

**Caducidad:** 1D3 días. Solo el Director sabrá el resultado de esta tirada.

**Componentes:** Un corazón humano, vino tinto, grasa humana y esperma del fiambre a resucitar (preferentemente extraído antes de morir. Puede haber esperma de varias personas para que sirva para todas ellas).

**Descripción:** El corazón y la grasa humana deben ser frescos y de individuos torturados hasta morir. Se fríe en la grasa humana el corazón y se le agrega el vino y el semen mientras se cantan canciones paganas. Solo puede realizarse una noche sin luna. Cuando la mezcla se vuelva muy espesa se apagara el fuego y en la total oscuridad se le solicitará a Agaliareph que permita que la vida que se le quitó al pobre infeliz que amasijaron permita que se le devuelva a... Y se nombren a los donantes de esperma.

Este hechizo hace que resucite un cadáver recién muerto y no muy destruido. El cadáver resucitado sanará sus heridas y tendrá todas sus competencias intactas, a menos que al DJ se le cante lo contrario. Para resucitar un fiambre se le debe aplicar el ungüento en la yema de los ojos. Si el resucitado pasa una tirada de Resistencia x 2 cobrara consciencia inmediatamente, de lo contrario continuara desmayado por 1D20 asaltos.



Montañas  
a medio día a pie

Monasterio

Taberna  
"Maria Purisima"

Zona  
más  
alta

Ayuntamiento

Cementerio

Zona  
baja

Zona  
alta

Iglesia

Casa del Conde  
Eduardo Cadorna

Castillo

Cementerio  
de la Iglesia

Plaza  
Central

Mercado y  
taberna del  
mercado

Zona más lujosa

Zona más pobre

Rio

Plaza del Muelle  
y Muelle

Armeria  
Herreria

Barracas

Muelle

Rio

Molino

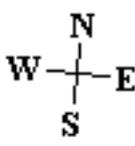
Taberna  
"Vómito de Vino"

Herreria

Muelle

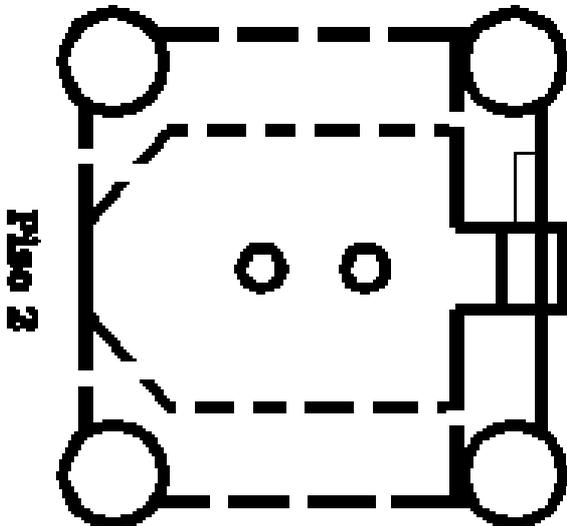
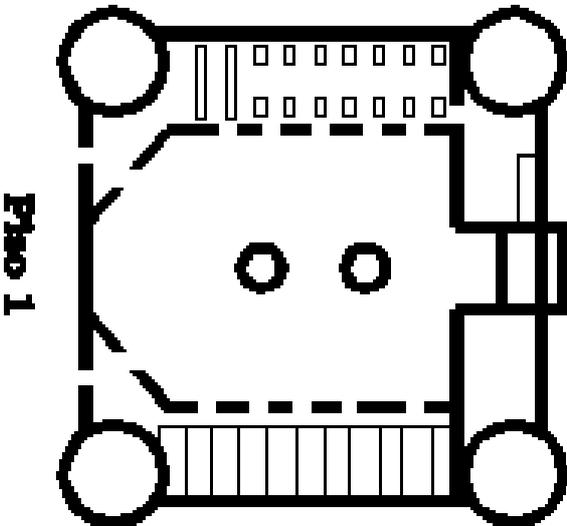
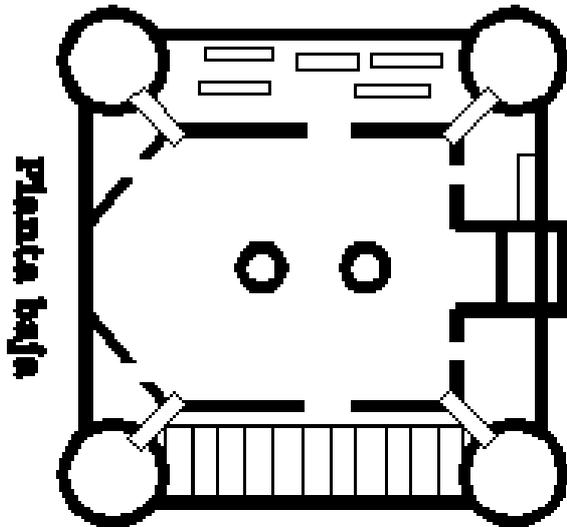
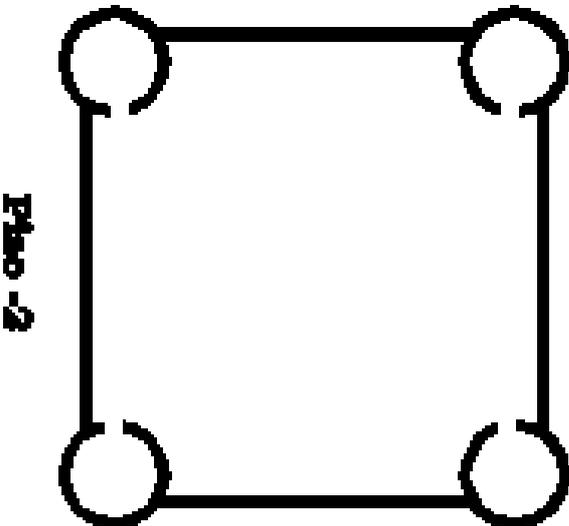
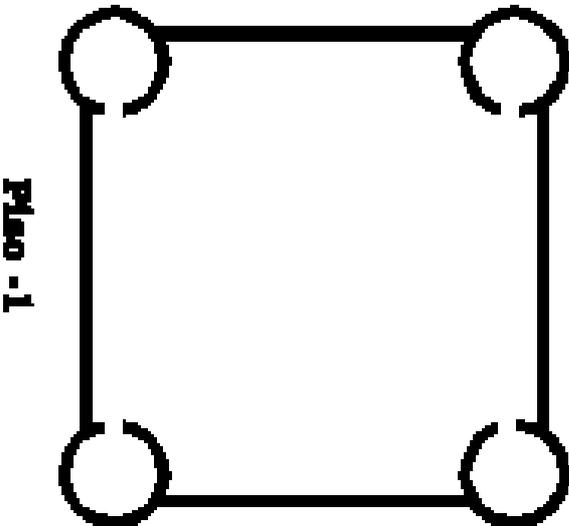
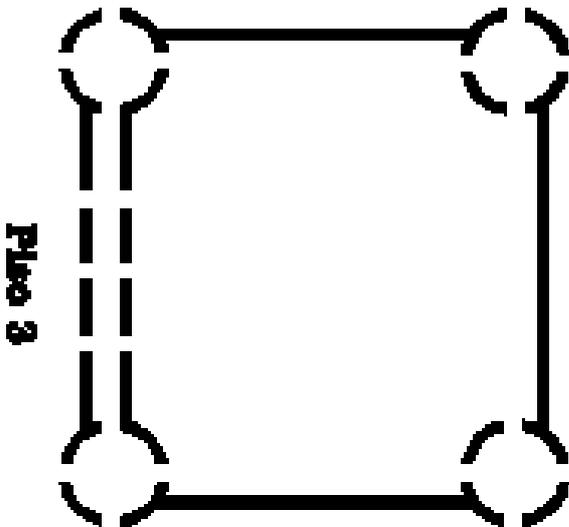
Campos  
Sembrados

Rio

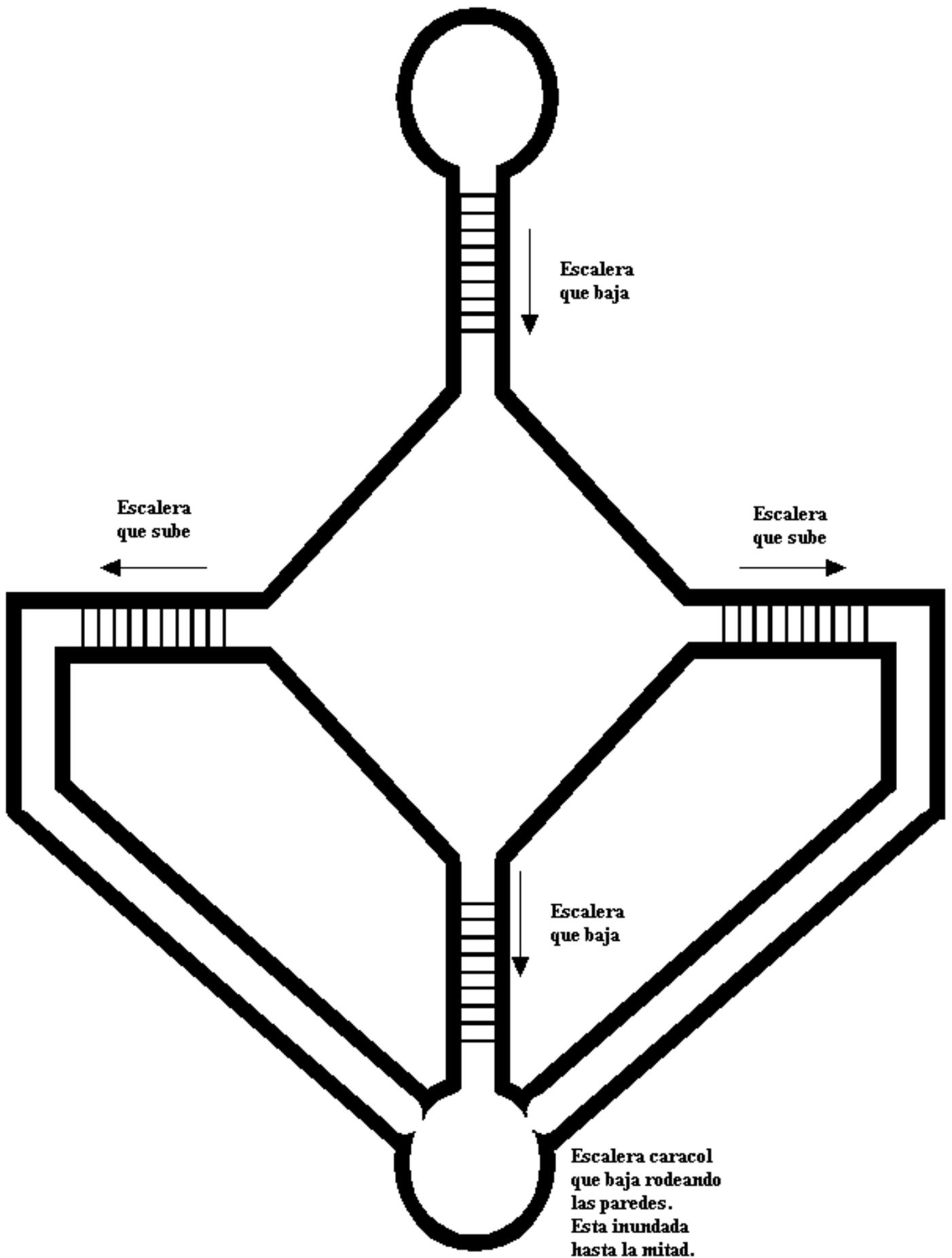


Bosque  
a medio día  
a caballo

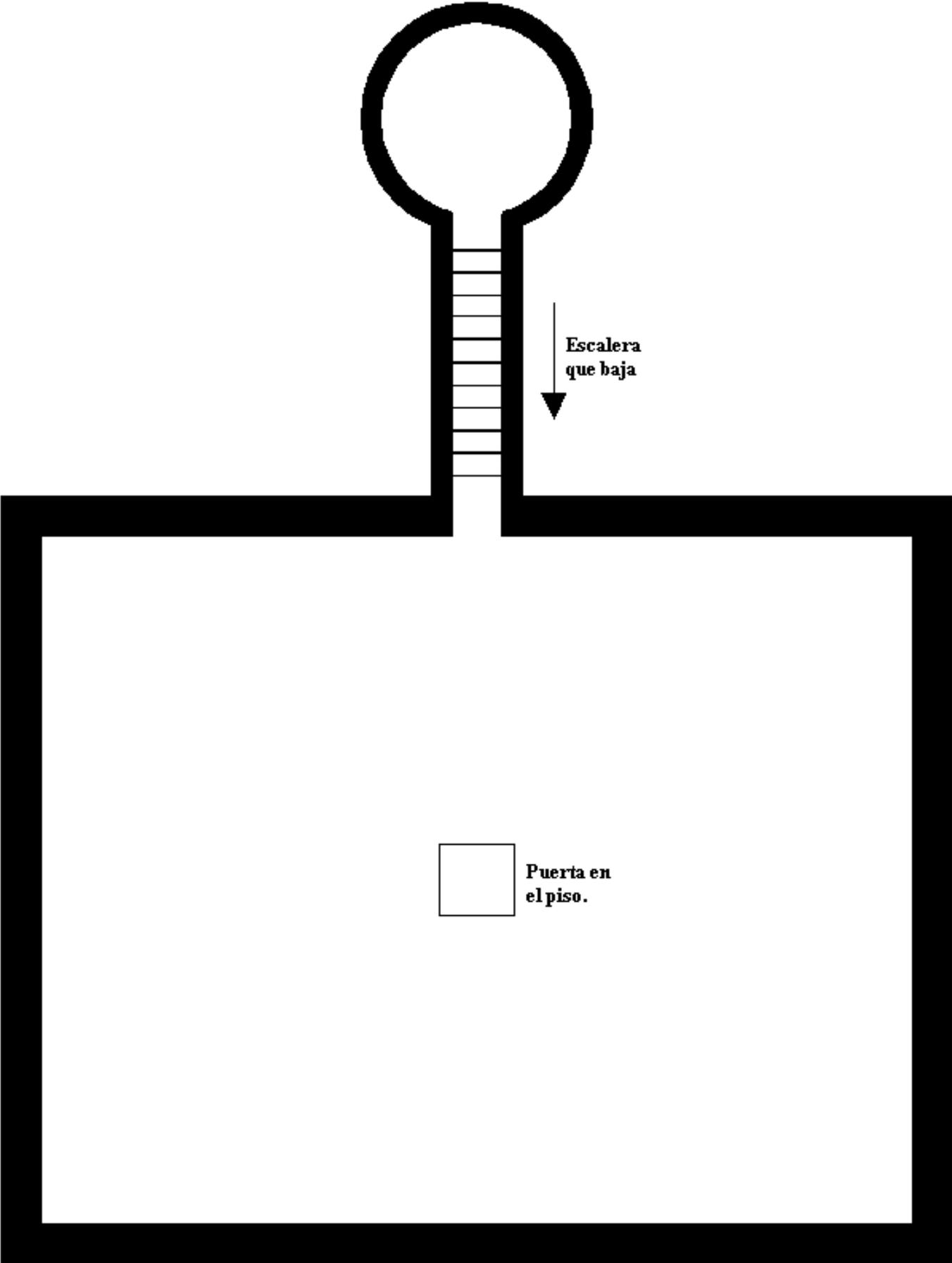
# MONASTERIO 1



# MONASTERIO 2



# MONASTERIO 3



# MONASTERIO 4

