

Aullidos en la Noche

Una aventura sobre hombres-lobo y maldiciones para Rune Quest

Introducción

Una tormenta en la noche

Todo empieza durante una fría y oscura noche de invierno. Densas nubes cubren la luna llena y descargan una furiosa tormenta. Los aventureros llevan todo el día vagando penosamente por una tierra que desconocen. Hace unas horas que se ha desatado la tormenta y el único refugio que han encontrado es un siniestro castillo que aparece en la distancia, sobre una loma que se recorta el horizonte con cada nuevo relámpago.

Visto un poco más de cerca, el castillo revela su antiguo uso como fortaleza militar, y su arquitectura indica varios siglos de antigüedad. Al pie de la loma, una verja de 3 metros en bastante mal estado cierra el paso a los viajeros excepto en un punto donde una olvidada puerta chirría y se mueve a merced del viento. Un camino discurre serpenteando loma arriba hasta el castillo.

Tras unos minutos de ascensión y castigo de la tormenta, se ve un pequeño campo santo, en un rellano, al pie del castillo. Desde la altura, se puede observar un pueblecito resguardado del viento del norte tras la loma y antaño protegido de los enemigos por la fortaleza.

La espera es incómoda, pero al fin, son atendidos por los visitantes del castillo: un hombre algo encorvado por la edad y vestido con una vieja librea de un color que pudo ser un día amarillo, abre el portón y les invita a entregarse al confort y la seguridad de la morada de sus amos, los condes de Shellington.

Reunión en sociedad

Han pasado largos años desde la construcción y época de esplendor de la plaza fuerte. Los gloriosos blasones del pasillo central –jalonado de herrumbrosas armaduras de caballeros- ahora cuelgan sucios y olvidados, los cuadros y retratos de orgullosas damas y caballeros, son ahora espectros del pasado.

Los aventureros son conducidos a través de dicho corredor ante una espaciosa sala, cubierta de tapices todavía bien conservados, con una gran chimenea y una alfombra confeccionada con la piel de varios osos negros al abrigo de su calor. Dominando la escena, una mesa de roble con sus comensales en el centro de la estancia: es la hora de la cena.

Tras haber sido presentados ante las eminentes personalidades del castillo, se les invita a tomar lugar en la mesa y a conocer al resto de la gente.

Hay nueve personas sentadas a la mesa que son adecuadamente presentados por el anfitrión, Lord Dabow. La cena acaba de ser servida, y el cordero aún humea en una antigua bandeja de plata trabajada exquisitamente aunque con diseños pasados de moda.

Conde Dabow Legrand, Conde de Shellington, es un hombre de mediana edad, pelirrojo y de tez rubicunda. Viste pantalones marrones, una camisa ocre y un chaleco amarillo con bordados en hilo de oro. Su manto reposa sobre el respaldo de su silla y es de piel de oso negro con un broche de oro.

Condesa Kasia Legrand, es la señora condesa. Una mujer que ronda los 40 años y que retiene una buena parte del atractivo de su juventud. Su cabello es castaño oscuro y sus ojos del color del mar, y para esta ocasión lleva un vestido de color púrpura y joyería de plata.

Monseñor Garret es el sacerdote de la parroquia. Le escasea el pelo y cubre su grande corpachón con una sotana azul oscuro sin adornos y una estola blanca con rayas horizontales azules en los extremos.

Sir Héctor es el paladín del pueblo y protector del orden y la justicia. Tiene el pelo muy corto y sus rasgos son bastante geométricos. Viste unas buenas botas y un pantalón negro. Su camisa es de color crema y lleva su espada al cinto.

Lady Gracie es la esposa de Héctor, es bastante atractiva y está embarazada de unos 7 meses. Lleva un vestido hecho a medida de color esmeralda con adornos y detalles en varias tonalidades de verde.

Lady Madelaine Legrand es la hija de los condes y cuenta ya con 16 inviernos, por lo que sus padres están pensando en casarla. Tiene el pelo de su padre, pero los ojos de un azul profundo, como su madre. Para esta cena, lleva un vestido de color azul claro y blanco. Resulta un poco infantil a la vista.

Lady Beatriz es la prima de Madelaine. Es algo mayor que ella y tiene un poco más de experiencia en la vida. Lleva el pelo, negro, recogido en un moño en lo alto de la cabeza, un vestido borgoña y joyería de zafiros y azabaches engastados en plata.

Sir Shiler Legrand es el hermano de Madelaine, heredero de los condes, un joven caballero lleno de idealismos, y fiel seguidor de Héctor. Para la ocasión va vestido con pantalones verde oscuro, botas y chaleco negros, y una camisa blanca. Como Sir Héctor, también lleva su espada: una antigua espada ancha decorada con dibujos de halcones en la hoja y con lapislázuli en la empuñadura, símbolo del heredero de Shellington.

Ysidro es un viajero de una ciudad lejana que ha decidido quedarse una temporada en Shellington. Parece ser un rico comerciante, aunque poco se sabe de él. Es pálido y de rasgos afilados, con una larga melena del color de la noche. Lleva pantalones y botas de montar negros, un chaleco hecho con alguna tela dorada y una camisa burdeos.



En realidad es un ladrón de guante blanco que está aquí por encargo de un noble de la Autocracia. Debe encontrar, y robar, cierto cuadro muy antiguo para su patrón. Este cuadro tendrá cierta importancia al final de la aventura como se verá.

Lord Hans es el hermano mayor de Dabow, que siendo joven se unió a una partida de caballeros aventureros y se dedicó a viajar por el mundo renunciando al título de conde que iba a heredar. Ronda los 70 años, y su pelo y barba son canos. Hace tiempo que no sale del castillo y pasa casi todo su tiempo sentado en esta sala al pie de la chimenea bebiendo o en la biblioteca, escribiendo sus memorias o leyendo libros de otros grandes caballeros.

Durante la cena, los aventureros podrán enterarse de la historia del pueblo y conocer un poco a la clase alta de la zona.

Miedo en la oscuridad

Tras la cena, Héctor, Gracie, Garret e Ysidro se marchan a sus respectivas casas, y los demás se sientan alrededor de la chimenea para oír con atención las historias de Hans. Si se quedan, escucharán la leyenda del lobizón de Shellington, un monstruo que aparece cada 100 años para sembrar el terror en el condado. Este cuento asusta a las mujeres, y finalmente todo el mundo se marcha a dormir, excepto Hans, que dubitativo, se queda en su sillón frente al fuego con una copa de brandy.

Este es el momento que tienen los aventureros para hablar un poco más en serio sobre la leyenda. Hans les confirma sus temores sobre la veracidad de la historia y se muestra preocupado. Sabe que Héctor no cree en ella y que su sobrino Shiler tampoco la aceptará mientras el primero la siga negando, es como un héroe para él.

Hans insiste en que los aventureros se queden unos días en el castillo. Tiene la esperanza de que puedan atraer a Shiler a su terreno y combatir el mal que se avecina. Y después de todo, sólo Shiler tiene los medios que les permitirán acabar con la maldición de una vez por todas: su espada.

Con esto, la velada nocturna toca a su fin. Mullidas y calientes camas esperan a los aventureros agotados.

Al día siguiente, los aventureros podrán hacer lo que les plazca en tanto no causen ningún perjuicio a lo que les rodea. Pueden visitar el pueblo, hablar con sus habitantes y visitar sus pobres comercios; charlar con alguno de los habitantes de castillo o con los sirvientes. En definitiva, lo que deseen...

La leyenda del hombre lobo de Shellington

Cuenta una vieja leyenda local que hace siglos, un extranjero (llamado Essan Telmor) que adoraba a extraños dioses, vino a vivir a la hermosa ciudad de Shellington, trayéndose consigo a su familia con él: sus dos hijos. Habiendo quedado viudo (según contaba él), no se dedicaba más que al cuidado de su granja a las afueras de Shellington.

Pasaron los meses, pero nadie vio a la familia acercarse a la ciudad más que en los días de mercado ni acudir a las misas rituales de cada semana que ofrecía el templo local. Empezaron a resultar antipáticos a la comunidad, la gente hablaba a sus espaldas y se volvía al verles en el mercado.



Dos años más tarde apareció la primera de las muchas víctimas de la maldición. La descubrieron en el río, con la garganta desgarrada y las vísceras saliendo por su torso abierto y medio comido por algún animal. Aunque las evidencias culpaban a los lobos, los vecinos de Shellington decidieron que no había podido haber sido la obra de un animal, y culparon a los Telmor del asesinato.

Mataron y decapitaron a Essan y a sus hijos a pesar de que no eran culpables. Para ello usaron una espada forjada en plata y bendecida por la luz de Senu, protectora de la humanidad.

Desde entonces, en el centenario de la muerte de Essan, su espíritu regresa al mundo para infectar con su maldición a un habitante de Shellington, que se transforma en un hombre lobo cada luna llena durante todo ese año para vengarse del pueblo por haberles asesinado.

La leyenda también cuenta que sólo la espada con la que mataron a los Telmor puede terminar con la maldición. Dicen que la espada se perdió; sin embargo, hay quien piensa que dicha arma es el símbolo de los condes de Shellington, y que es su heredero quien la porta...

Shellington

Una vuelta por los alrededores

Las tierras circundantes a la medio abandonada villa son yermas y tristes. Unos pocos arbustos crecen cerca de algún riachuelo ocasional que muere en la nada, algún pájaro se oye al amanecer, y unas pocas flores nacen aquí y allá entre las malas hierbas.

En esta tierra agotada y vieja existen unas pocas granjas, aunque la mayoría han sido abandonadas. Campos alrededor del pueblo están sembrados con patatas, remolacha y nabos, casi no se ven árboles frutales y las espigas de los campos sembrados de centeno son escasas y delgadas. Salvo algo de ganado vacuno y unos pocos cerdos y pollos, no se ve ganadería que abastezca de carne o leche a la población. A veces se cazan conejos, o cuando hay mucha hambre ratas, con el antiguo deporte de la caza con bastón; que consiste en lanzar un palo de madera corto y grueso preparado a tal efecto contra la pieza. Obviamente este estilo de caza solo vale para presas terrestres pequeñas.

El pueblo

El una vez rico centro urbano se haya hoy medio abandonado, viviendo en él unos 400 o 450 habitantes. No sólo están las fantasmagóricas granjas olvidadas por los campesinos en los alrededores, sino que cada vez hay menos casas habitadas en el pueblo. Alguien que de un paseo por él se da cuenta de la situación. Por la mañana, las

mujeres tienden la ropa en los jardines mientras los hombres abren sus talleres o se dirigen a sus establos, cobertizos o campos. El día transcurre penosamente hasta que cae la noche y la gente acude a relajarse a las tabernas.

En el pueblo todavía funcionan un gran número de artesanos, así que se pueden revisar las herraduras del caballo, comprar utensilios de cocina de cerámica, madera o metal (bronce, generalmente), herramientas para la agricultura, prendas de vestir, etcétera. También hay cierto número de artesanos que trabajan por encargo como carpinteros y albañiles.

Existen algunas casas y edificios notables aparte del castillo que llaman la atención por sí mismas. Ysidro tiene alquilada una gran casa de tres plantas en la que vive cómodamente con sus dos criados. Dicha casa no tiene nada de particular salvo una pequeña biblioteca, la única del pueblo aparte de la que hay en el castillo. Una vez fue el hogar de un magistrado y cabe destacar que existe un censo bastante detallado del pueblo llevado a cabo durante los primeros 3 siglos.

El templo es el lugar de culto elevado a Senu, la diosa protectora de la humanidad, la divinidad del bien y de la luz sagrada. Es un edificio de una planta, con un campanario que se eleva 9 metros por encima del suelo, la torre más alta del pueblo. Antaño, las cigüeñas anidaban en este tejado, pero hace años que sólo hay un nido vacío que se desmorona.

Héctor y su esposa Gracie viven en un caserón restaurado a la entrada del pueblo. No tiene grandes lujos salvo que es muy espacioso, con un patio bastante grande en el que hay una fuente, ahora seca. El salón principal de la casa está decorado con multitud de trofeos de caza, jabalíes y ciervos en su mayoría. Otro dato importante es que esta casa tiene una armería capaz de armar a una veintena de soldados con armaduras de cuero, lanzas largas y espadas cortas.

El Castillo Legrand

Es un castillo edificado hace unos 600 años, con propósitos claramente militares. Domina el lugar al estar construido en lo alto de una loma y no posee murallas exteriores, foso u otros elementos defensivos propios de estas fortalezas. Lo que sí tiene es una verja de hierro forjado de tres metros de altura que rodea la pequeña colina, más como delimitación del territorio del castillo que como medida de defensa en caso de ataque. Está en bastante mal estado y una turba de campesinos airados podría tirarla abajo; de hecho, la puerta ya no cierra y continuamente baila al son del viento.

Subiendo por un serpenteante camino salpicado por lúgubres y solitarios árboles, se llega hasta la entrada principal, que es un gran portón de madera reforzada. Esta puerta conduce a un patio tras la sólida muralla, defendida por dos pequeñas torres de guardia apostadas a cada lado del portón. Dentro, se levantan tres edificios de piedra: una gran torre, un altar consagrado a Senu y una segunda torre, más pequeña. La torre principal es el hogar de la familia Legrand. Aquí tiene habitaciones para ellos y los sirvientes, cocina, bodega, almacenes para la comida, un viejo palomar en la buhardilla, una sala de audiencias, una biblioteca, un comedor, algunas estancias más vacías y varios corredores y pasadizos secretos.

La torre pequeña, abandonada en casi su totalidad. Antiguamente, acogía las armerías, herrerías, caballerizas, almacenes y barracones del ejército del condado. En la actualidad, sólo se usan los establos y en ocasiones, los aposentos de los oficiales para los invitados especiales. Los calabozos del castillo están en los sótanos de este edificio.

El altar no tiene ningún detalle destacable, salvo que es el lugar donde se guarda la espada del heredero desde que un Legrand es nombrado conde hasta que tiene un hijo legítimo. Nunca nadie ha profanado este lugar de culto o intentado robar la espada en

los 4 siglos que lleva existiendo. Ocasionalmente se puede ver a Madelaine en este lugar leyendo un libro o charlando con su prima Beatriz.

La cacería

Uno o dos días más tarde, el grupo de aventureros es invitado a tomar parte en una de las muchas cacerías que se llevan a cabo a lo largo del año. Suelen organizarlas Sir Héctor y el propio conde con intención de distraerse un poco, y tras la mañana de caza, es costumbre que se celebre una comida en el campo con la familia Legrand y la gente importante del lugar.

Normalmente en una de estas cacerías participan además de Héctor y Dabow media docena de cazadores y batidores campesinos. Pero con motivo de la participación de los aventureros, Shiler también se une y junto con él, otra media docena de batidores. En total, la partida de caza estará compuesta por entre quince y veinte personas; a las que hay que añadir mujeres, hijos y familia (así como los sirvientes) para la comida, lo que dará lugar a un banquete para casi medio centenar de personas en las inmediaciones del bosque donde tendrá lugar la cacería. Para esta ocasión habrá que cazar varias piezas.

Se facilitarán ropas de caza, de cuero blando, arco largos, flechas, dagas, cuernos y caballos para todos los participantes. Con los cazadores, irá una jauría de unos diez perros de caza. El grupo puede ser dividido en varios subgrupos o permanecer unido, eso se deja a elección de los cazadores.

La noche antes, tras la cena y una sesión de historias de caza, Hans recuerda a los aventureros su conversación sobre la leyenda del hombre lobo y apela de nuevo a su humanidad. El viejo caballero no participa en la cacería a causa del reuma y la debilidad de sus piernas, e irá junto con las mujeres al linde del bosque para el banquete.

Un poco de deporte al amanecer

El cielo es aún oscuro y el castillo permanece en silencio, cuando los aventureros, el conde y su hijo, envueltos en sus capas se dirigen hacia la plaza del pueblo, donde han de encontrarse con Héctor, los batidores y los perros.

Una vez reunidos todos, con el cielo despejado, y el viento levantándose tras el rocío matutino; la comitiva toma los caballos y parten hacia el bosque cercano. Tras pasar una gran explanada donde puede verse una porción del terreno erosionada y sin hierva por su uso como pabellón del conde, se pueden ver los lindes de un oscuro bosque.

Los árboles de la entrada son jóvenes y pequeños, con los troncos todavía húmedos por el rocío mañanero. Han de adentrarse más para encontrar algún rastro animal, se buscan animales de caza mayor: ciervos y jabalíes, aunque el grupo lleva unas cuantas lanzas largas por si han de enfrentarse a algún oso que haya decidido interrumpir su hibernación por cualquier motivo.

Tras unas horas de búsqueda infructuosa, algunos de los batidores vuelven con noticias de abundante caza, pero en las profundidades del bosque, a donde no puede irse con los caballos. La parte más interna del bosque es oscura y tenebrosa. No llega demasiada luz al suelo y aquí los árboles son retorcidos y viejos, y parecen dotados de vida: la sensación de sentirse observados es continua, y sólo los entusiastas cazadores Héctor y Dabow parecen ignorarlo. Al poco, son descubiertos los rastros de un pequeño jabalí. Los perros son soltados y Shiler, Dabow y los aventureros consiguen adelantarse,

con tan mala suerte de que los padres del jabato aparecen en escena, atacando a los demás cazadores y partiendo el grupo en dos. Después de esto, es probable que el jabato consiga escapar, por su pequeño tamaño, su habilidad para evadirse y la distracción que han ocasionado sus padres.

Un día de perros

Separados del grupo principal y perdidos tras haber seguido al animal, los aventureros, el conde y su hijo empiezan a sentirse cansados. El bosque no es un lugar muy agradable, los perros están nerviosos después de la fallida caza y sus ladridos les está a levantando dolor de cabeza. Al poco, se hace evidente que los perros están comportándose de manera extraña y no es el bosque lo que les pone nerviosos, sino sus amos humanos. Tanto es así, que después de unos gruñidos, ladridos y miradas violentas, son atacados por la jauría. Los perros no representan un verdadero peligro para los guerreros, pero conviene recordar que los aventureros llevan armaduras de cuero y sólo empuñan cuchillos y dagas.

Unas horas más tarde, tras el desventurado suceso con los perros, los cazadores perdidos llegan al lugar del banquete; donde la gente, impacientada, está organizándose para realizar batidas por el oscuro bosque para dar con ellos. Mientras Shiler, Dabow y los aventureros cuenta lo sucedido, les son curadas de sus posibles heridas y pueden comer, beber y descansar antes de volver al castillo y olvidarse del mal día. Nadie parece saber que les ha pasado a los perros.

Hombre lobo, la resurrección de la leyenda

Un gabinete de crisis

Con las luces del tercer día, un gran alboroto despierta a los aventureros de sus respectivos sueños. Un pequeño grupo de campesinos y artesanos llaman a viva voz a los condes. Ha sucedido algo terrible: ha vuelto la maldición del hombre lobo, dicen, y necesitan la protección de su señor.

Unas horas más tarde, los aventureros reciben la noticia de que los caballeros van a reunirse para hablar sobre el asunto del hombre lobo, y ellos están invitados a tal encuentro. En la biblioteca del castillo, todos esperan impacientes a sir Héctor para empezar la reunión. Con una sonrisa mal disimulada en los labios, el caballero entra con su armadura y sus armas, comentado divertido que ya se ha enterado de lo que dicen los campesinos.

En la sala se encuentran el Conde Dabow, su hijo Shiler, Hans, los aventureros y Sir Héctor. Una vez todos reunidos, comienza el “gabinete de crisis”. Un viejo cazador llamado Odem ha encontrado un cadáver dejado por alguna bestia especialmente salvaje, entre unas hierbas altas mientras cazaba ratas. Con los nervios propios de quien realiza un descubrimiento similar, se lo contó a su amigo Basil Dorton, que es conocido en el pueblo por su cultura, por su sabiduría y por ser el único descendiente de la antigua familia del Magistrado Dorton (el propietario original de la villa donde ahora vive Ysidro). Basil relacionó rápidamente la muerte con la leyenda del hombre lobo y esto hizo que rápidamente cundiese el pánico entre los conocedores de la noticia.

Sir Héctor se mofa de las supersticiones populares y trata de que el resto haga lo mismo. Shiler le secundará en todo lo que diga si los aventureros no han hecho nada al

respecto de la admiración que siente este por Héctor. Dabow se muestra preocupado y no sabe que hacer o qué creer, mientras que Hans cree firmemente en la leyenda y si nadie lo impide, dirá que si Sir Héctor no quiere librar al pueblo de semejante horror, entonces tal vez no sea tan buen caballero como dice. Propone que los aventureros traten de resolver el asunto.

El Conde ve en esta aportación de su hermano una posible solución, aún en contra de las opiniones de Héctor y Shiler, pero depende de los jugadores que quieran o no aceptar la empresa.

Una vez terminada la reunión, Hans recordará a los aventureros que únicamente la espada de Shiler puede acabar con la maldición, así que deben de conseguir su ayuda. Así mismo, les dice que rezará por ellos. Tras esto y cualquier otra cosa que quieran hacer los personajes que lleve relativamente poco tiempo, son llamados a comer.

Pesquisas en un oscuro atardecer

Los aventureros tienen carta blanca para hablar con quien quieran del pueblo o del castillo. Sin embargo, todos los campesinos tienen miedo y son poco comunicativos. Sobre todo cuando empieza a atardecer, pues tienen miedo de ser atacados por el sanguinario monstruo.

Si se les ocurre hablar con Ysidro y le mencionan el nombre “Dorton”, este puede que recuerde haberlo visto en un grabado en algún lugar de la casa donde está viviendo. Comentarán que antiguamente era la casa de un magistrado y la existencia de una pequeña biblioteca con bastantes documentos antiguos que parecen datar de la fundación del condado; sin embargo, no parecerá muy entusiasmado con la idea de que los personajes vayan a investigar a su casa. Esta es una pista muy importante, ya que a través del censo y otros documentos se puede entrever la auténtica verdad.

La noche en el castillo

Después de cenar, y sin que haya habido ningún incidente desde la reunión de la mañana, los personajes tienen el tiempo que quieran para deliberar sobre los acontecimientos en el salón principal.

Cuando llevan tan sólo unos pocos minutos de charla, oirán algo raro en los pasillos: como si alguien estuviese andando torpemente por algún pasillo, tropezando y tirando candelabros y cuadros al suelo. Si siguen el ruido, serán conducidos hasta el pasillo que da a las habitaciones de los condes, de Shiler y de Hans... ¡Y la puerta de Shiler está abierta!

Al cruzar el umbral, los aventureros se encontrarán a Shiler tendido en el suelo al pie de la cama, inconsciente y sangrando por la cabeza. Cerniéndose sobre él, la bestia peluda y babeante que es el hombre lobo. Pueden presentar batalla allí mismo, pero lo normal es que estén desarmados y la lógica dicta retirada. Si se viese acorralado, el hombre lobo saltará por la ventana.

En el momento dramáticamente adecuado, uno de los aventureros verá pegado al pelaje del monstruo un trozo de tejido que identifica como el mismo del que estaba hecho los pantalones que llevaba el conde esa misma noche.

La épica batalla del señor conde

En cuanto se arme algo de escándalo, la gente de esa parte del castillo empezará a despertar y de repente... ¡El conde ha desaparecido! Da lo mismo cuanto o donde le

busquen: no aparecerá hasta casi por la mañana, cuando llegará por su propio pie al castillo, con las ropas rasgadas y herido, apoyándose en su espada.

El conde les contará la historia de manera simple y sencilla: al anochecer oyó unos ruidos en el pasillo y salió a ver que ocurría. Vi la sombra del monstruo y temiendo por su vida y la de los demás habitantes, cogió su espada y salió en su encuentro. Cuando el hombre lobo lo descubrió huyó del castillo y el conde le siguió. Unas horas más tarde, dio con él en el bosque, donde lucharon hasta casi el alba, cuando la bestia se transformó en un tembloroso campesino al que ajustició allí mismo para evitar el mal trago al pueblo de tener que emitir juicio alguno sobre su propio vecino.

Un viaje inesperado, primera parte

Nada pasa hasta el medio día, tiempo durante el cual los jugadores son libres de hacer lo que deseen. Poco después de comer, un mensajero llega de alguna tierra del interior de Menetia. Importantes dirigentes de la Autocracia solicitan la presencia de inmediato del conde, que desgraciadamente deberá abandonarles en cuanto su carruaje esté listo.

Un viaje inesperado, segunda parte

En realidad, el mensajero no viene de Menetia, sino que es un granjero que ha sido pagado por el conde para actuar como mensajero y así él tener coartada para irse y de paso llevarse la maldición para otro lugar. Piensa regresar en cuanto la cosa se calme y pueda controlar su transformación. Lo que no se espera él es que mientras está fuera, los jugadores descubrirán la verdad de todo y se prepararán para acabar con la maldición.

Hombre lobo, el final de la leyenda

La verdad está ahí afuera

A estas alturas los aventureros ya deberían haberse ganado a Shiler para su causa y a ver leído los documentos sobre la muerte de los Telmor y haber encontrado el diario en el que explica sus temores de haberse equivocado con respecto a la autoría de los asesinatos.

Si no llegan a concluir quien es en realidad el hombre lobo, mientras manipulan algunos libros, una nota manuscrita con pluma se deslizará de entre las páginas de uno de ellos. El papel está algo delicado y se destruirá sino es tratado con delicadeza. En la nota se puede leer que es una nota de agradecimiento escrita por un tal Dorton a un pintor a quien dirige numerosos elogios y le explica las condiciones de un encuentro en el que se ocupará del costoso pago por sus servicios y de tomar el cuadro encargado: la capilla del castillo.

Cuando los jugadores lean esta nota, Ysidro empezará a ponerse nervioso y se mostrará muy interesado en lo que dice y en si el manuscrito da alguna información más. Quien llegue antes a la capilla tendrá la oportunidad de buscar primero, y puede que encontrar, el cuadro.

La escena de un cuadro

La tela del cuadro está enrollado y escondido dentro de uno de los viejos tubos del órgano que nunca funcionó. Si se desenrolla se partirá en unos cuantos trozos grandes y mucho polvo. La escena figurada representa a un niño que empuña una espada plateada contra su padre, empujado por la presencia de una blanca dama. Su padre porta la corona de los condes de Shellington y parece intentar escudarse tras un manto de niebla negra que surge detrás de él. La escena está enmarcada en la propia capilla y en el fondo, como curiosidad, se ve el órgano que ocultó el cuadro durante siglos.

Si llegado a este punto, la verdad no es evidente, Ysidro explicará la verdadera leyenda a los aventureros. Ahora lo único que estos tienen que hacer es simplemente convencer a Shiler de que termine con la maldición usando para ello la espada de plata mágica que porta como heredero del condado.

Hombre lobo... ¡el Apocalipsis! (toma ya)

Los acontecimientos se suceden rápidamente. Cuando los aventureros describen que el hombre lobo es en realidad el conde se encontraran en una de estas tres distintas situaciones:

- I. El conde todavía no se haya marchado de la región y pueden intentar darle caza antes de que escape.
- II. El conde ya no esté, con lo que tendrán que bien esperarle, bien ir a buscarle. Aunque esto último puede resultar un poco inútil ya que para solucionar el asunto debería acompañarles Shiler.
- III. El conde ya ha vuelto y ya ha pasado la semana de lunas llenas del mes. Hasta el mes que viene será difícil tratar de demostrar nada. Más aún teniendo en cuenta que el conde había dicho que había acabado él mismo con el hombre lobo (y ciertamente así lo parecerá, ya que el hombre lobo no aparecerá hasta semanas después).

Sea como fuere, los aventureros se verán con que tienen que acabar con la maldición de una manera u otra, y que para ello, necesitan la ayuda de Shiler. Cómo consigan su colaboración y cómo presenten la situación ante el resto de los notables de la ciudad es cosa de cada grupo de aventureros.

Dramatis Personae

*Conde Dabow Legrand
iniciado de Senu y de Perang*

FUE 13 CON 14 TAM 14 INT 13 PER 15 DES 14 APA 13

Puntos de vida: 14

MR-DES: 3

Modificador de daño: +1D4

MR-TAM: 2

Habilidades:

Bailar 42%, Esquivar 51%, Montar 85%, Cantar 26%, Habla Fluida 40%, Oratoria 63%, Hablar Idioma Propio 75%, Hablar Común 60%, Cetrería 58%, Conocimiento Animal 59%, Conocimiento Humano 30%, Conocimiento de Mundo 26%, Leer/Escribir Idioma Propio 50%, Leer/Escribir Común 48%, Buscar 45%, Rastrear 54%, Escondarse 35%, Movimiento Silencioso 33%

Armas:

Espada MR 7 65% 1D8+1+1D4 47% 10 PA

Lanza de Cab. MR 5 48% 1D10+1+3D6

Arco Largo MR 3/9 74% 1D8+1+1D2

Esc. Heraldo MR 8 16% 1D6+1D4 64% 12 PA

Armadura:

Normalmente no lleva armadura, pero si está cazando o proyecta ir de cacería, lo normal es que lleve ropa acolchada equivalente a cuero blando en todo el cuerpo salvo en la cabeza. También tiene una coraza propia, pero que hace años que no usa. Alternativamente, puede utilizar cualquier armadura que haya en el castillo, incluyendo las viejas corazas de sus antepasados.

Heráldica:

Cuartelado en cruz; primer y tercer campos de plata con un castillo en sinople, segundo y cuarto campos de azur, con un halcón azorado en plata uñado y picado en sinople.

Magia:

Divina: Espada Auténtica x1, Escudo x2, Relámpago x2, Flotar x1, Lanza Auténtica x1.

Espiritual (INT-Libre: 0)

Cuchilla Afilada-6, Dardo Veloz (1), Curación-2, Luz (1), Reparación-1, Vigor-2.

***Condesa Kasia Legrand
iniciada de Senu***

FUE 11 CON 15 TAM 12 INT 14 PER 13 DES 12 APA 14

Puntos de vida: 14

MR-DES: 3

Modificador de daño: ninguno

MR-TAM: 2

Habilidades:

Bailar 59%, Montar 43%, Habla Fluida 72%, Oratoria 34%, Hablar Idioma Propio 68%, Hablar Común 34%, Ajedrez 56%, Conocimiento Humano 53%, Fabricación (Hilar) 32%, Primeros Auxilios 56%, Leer/Escribir Idioma Propio 75%, Leer/Escribir Común 42%, Tratar Enfermedades 49%, Tocar Instrumento (Arpa) 65%.

Armas:

Daga MR 8 45% 1D4+2 26% 6 PA

Arco Largo MR 3/9 34% 1D8+1

Armadura:

Ninguna.

Magia:

Divina: Escudo x2, Respirar Aire/Agua x1, Relámpago x2.

Espiritual (INT-Libre: 2)

Curación-5, Comunicación Mental-1, Luz (1), Protección-5.

Lady Madelaine Legrand
iniciada de Senu

FUE 09 CON 13 TAM 13 INT 13 PER 14 DES 17 APA 15

Puntos de vida: 13 MR-DES: 2
Modificador de dao: ninguno MR-TAM: 2

Habilidades:

Cantar 85%, Montar 33%, Habla Fluida 31%, Hablar Idioma Propio 55%, Hablar Comn 25%, Conocimiento Humano 40%, Fabricacin (Hilar) 32%, Primeros Auxilios 56%, Leer/Escribir Idioma Propio 37%, Leer/Escribir Comn 20%, Tocar Instrumento (Arpa) 35%.

Armas:

Ninguna.

Armadura:

Ninguna.

Magia:

Divina: Ninguna.

Espiritual (INT-Libre: 10)

Curacin-2, Luz (1).

Lady Beatriz (homenaje a Mucho ruido y pocas nueces)
iniciada de Senu

FUE 10 CON 10 TAM 14 INT 17 PER 16 DES 12 APA 17

Puntos de vida: 12 MR-DES: 3
Modificador de dao: ninguno MR-TAM: 2

Habilidades:

Bailar 35%, Montar 50%, Habla Fluida 92%, Oratoria 80%, Hablar Idioma Propio 88%, Hablar Comn 75%, Ajedrez 56%, Conocimiento Humano 92%, Primeros Auxilios 36%, Leer/Escribir Idioma Propio 75%, Leer/Escribir Comn 57%.

Armas:

Daga MR 8 45% 1D4+2 26% 6 PA

Arco Largo MR 3/9 34% 1D8+1

Armadura:

Ninguna.

Magia:

Divina: Curacin de Cuerpo x1.

Espiritual (INT-Libre: 7)
Curación-1, Glamour-5, Comunicación Mental-3, Luz (1).

Sir Héctor
iniciado de Sensu y de Perang

FUE 16 CON 14 TAM 17 INT 13 PER 16 DES 13 APA 14

Puntos de vida: 16 MR-DES: 3
Modificador de daño: +1D6 MR-TAM: 2

Habilidades:

Esquivar 34%, Montar 96%, Contar historias (de caza) 68%, Oratoria 29%, Hablar Idioma Propio 54%, Hablar Común 33%, Conocimiento Animal 52%, Conocimiento de Mundo 47%, Primeros Auxilios 57%, Leer/Escribir Idioma Propio 36%, Buscar 65%, Escuchar 55%, Otear 78%, Rastrear 74%, Escondarse 24%, Movimiento Silencioso 23%

Armas:

Espada MR 6 95% 1D8+1+1D6 69% 10 PA
Lanza de Cab. MR 4 88% 1D10+1+3D6
Arco Largo MR 3/9 67% 1D8+1+1D3
Daga MR 7 65% 1D4+2+1D6 35% 6 PA
Esc. Heraldico MR 7 32% 1D6+1D6 91% 12 PA

Armadura:

Lo más habitual es verle con pantalones y chaleco de cuero blando, o con sus ropas de caza, que además de arco, flechas y daga, incluye una armadura bezanteada en todo el cuerpo excepto en la cabeza. Por supuesto, cuando debe atender a sus obligaciones como caballero, se pone su soberbia coraza plateada con reflejos azulados, vestigio de tiempos mejores.

Heráldica:

Cortado; con tres luneles de oro en barra sobre sable en la parte superior y una cruz florisada en oro sobre un campo púrpura en la parte inferior.

Magia:

Divina: Espada Auténtica x1, Escudo x1, Berserker x2, Lanza Auténtica x1, Curación de Cuerpo x1.

Espiritual (INT-Libre: 3)
Cuchilla Afilada-5, Curación-1, Luz (1), Protección-4.

Lady Gracie
iniciada de Sensu

FUE 12 CON 12 TAM 13 INT 14 PER 15 DES 12 APA 16

Puntos de vida: 13 MR-DES: 3
Modificador de daño: +1D4 MR-TAM: 2

Habilidades:

Montar 67%, Oratoria 44%, Hablar Idioma Propio 59%, Hablar Común 33%, Ajedrez 45%, Conocimiento Humano 53%, Conocimiento Animal 35%, Conocimiento Vegetal 55%, Fabricación (Cocinar) 50%, Primeros Auxilios 73%, Leer/Escribir Idioma Propio 75%, Leer/Escribir Común 30%, Tratar Enfermedades 55%, Tratar Envenenamientos 15%.

Armas:

Daga MR 8 65% 1D4+2+1D4 34% 6 PA
Espada Ancha MR 7 50% 1D8+1+1D4 38% 10 PA

Armadura:

Ninguna.

Magia:

Divina: Ordenar (Ondina) x1, Escudo x2.

Espiritual (INT-Libre: 7)

Curación-3, Glamour-2, Comunicación Mental-1, Luz (1).

Monseñor Garret
sacerdote de Sensus

FUE 14 CON 08 TAM 17 INT 12 PER 18 DES 10 APA 11

Puntos de vida: 13 MR-DES: 3
Modificador de daño: +1D4 MR-TAM: 1

Habilidades:

Montar 30%, Habla Fluida 71%, Oratoria 84%, Hablar Idioma Propio 98%, Hablar Común 34%, Ajedrez 78%, Conocimiento Humano 84%, Conocimiento de Mundo 45%, Conocimiento Animal 54%, Fabricación (Runas) 22%, Primeros Auxilios 56%, Leer/Escribir Idioma Propio 95%, Leer/Escribir Común 51%, Cantar 20%, Conocimiento Religioso (Sensus) 59%, Valorar Objetos 67%.

Armas:

Daga MR 7 53% 1D4+2+1D4 44% 6 PA
Lanza corta MR 6 47% 1D8+1+1D4 35% 10 PA
Espada corta MR 6 60% 1D6+1+1D4 54% 10 PA

Armadura:

Ninguna.

Magia:

Divina: Adorar (Sensus) x1, Respirar Aire/Agua x2, Flotar x2, Ordenar (Caballo) x1, Ordenar (Ondina) x2, Curación de Cuerpo x2, Escudo x3, Relámpago x4.

Espiritual (INT-Libre: 0)
Curación-6, Glamour-2, Comunicación Mental-3, Luz (1).

***Ysidro
hechicero ateo***

FUE 11 CON 10 TAM 16 INT 15 PER 16 DES 18 APA 15

Puntos de vida: 13 MR-DES: 2
Modificador de daño: +1D4 MR-TAM: 1

Habilidades:

Esquivar 90%, Bailar 65%, Montar 80%, Habla Fluida 65%, Hablar Idioma Propio 73%, Hablar Común 65%, Hablar Shen 35%, Conocimiento Humano 34%, Funambulismo 52%, Saltar 76%, Tregar 89%, Leer/Escribir Idioma Propio 70%, Leer/Escribir Común 42%, Escondarse 75%, Deslizarse en Silencio 87%, Ocultar 55%, Actuar 71%.

Armas:

Daga MR 6 45% 1D4+2+1D4 35% 6 PA
Espada Larga MR 5 75% 1D8+1D4 60% 10 PA (*)
Ballesta Pesada MR 1/3AC 48% 2D6+2
(*) Nota: Permite maniobras de esgrima.

Armadura:

Habitualmente ninguna, aunque guarda en la casa que tiene alquilada una armadura completa de cota de anillos.

Magia (Hechicería atea, INT-Libre:12)

Intensidad 45%, Alcance 23%, Duración 31%, Multiconjuro 00%
Transformar (Piedra) en (Papel) 37%, Formar / Colocar Oscuridad 60%, Visión Mística 62%.

***Sir Shiler Legrand
iniciado de Senu y de Perang***

FUE 14 CON 17 TAM 16 INT 15 PER 14 DES 16 APA 15

Puntos de vida: 17 MR-DES: 2
Modificador de daño: +1D4 MR-TAM: 1

Habilidades:

Bailar 30%, Esquivar 42%, Nadar 55%, Saltar 48%, Tregar 74%, Montar 66%, Oratoria 35%, Hablar Idioma Propio 62%, Hablar Común 29%, Cetrería 20%, Conocimiento Animal 21%, Conocimiento de Mundo 25%, Primeros Auxilios 52%, Leer/Escribir Idioma Propio 56%, Tocar Instrumento (Flauta) 18%, Buscar 37%, Escuchar 39%

Armas:

Espada MR 5 60% 1D10+1+1D4 39% 10 PA

Lanza de Cab. MR 4 54% 1D10+1+3D6
Arco Largo MR 2/7 48% 1D8+1+1D2
Daga MR 7 35% 1D4+2+1D4 31% 6 PA
Esc. Heraldo MR 7 22% 1D6+1D4 62% 12 PA

Armadura:

Normalmente no usa ninguna, aunque tiene pantalones y chaleco de cuero blando a juego, para las raras ocasiones en las que va de cacería. También tiene una capa confeccionada con piel de conejo que le sirve de alguna protección los días fríos (1PA extra en el pecho y el abdomen cuando le atacan por la espalda). Su armadura de caballero consta de una cota de malla completa y un yelmo con visor que le cubre el rostro.

Heráldica:

Partido; con un halcón azorado de oro sobre un campo de azur en la parte siniestra y una espada en gules sobre plata en la diestra.

Magia:

Divina: Espada Auténtica x1, Escudo x1, Respirar Aire/Agua x1.

Espiritual (INT-Libre: 6)

Cuchilla Afilada-4, Curación-1, Glamour-3, Luz (1).

Sir Hans

iniciado de Senu, ex-iniciado de Perang

FUE 9 CON 8 TAM 16 INT 16 PER 17 DES 11 APA 11

Puntos de vida: 12 MR-DES: 3
Modificador de daño: +1D4 MR-TAM: 1

Habilidades:

Bailar 23%, Esquivar 42%, Montar 91%, Habla Fluida 37%, Narrar Historias (de caballeros) 84%, Oratoria 59%, Hablar Idioma Propio 75%, Hablar Común 73%, Conocimiento Animal 68%, Conocimiento Humano 64%, Conocimiento de Mundo 82%, Leer/Escribir Idioma Propio 46%, Leer/Escribir Común 52%, Buscar 75%, Rastrear 38%.

Armas:

Espada MR 7 79% 1D8+1+1D4 52% 10 PA
Lanza de Cab. MR 5 88% 1D10+1+3D6
Daga MR 8 75% 1D4+2+1D4 64% 6 PA
Maza ligera MR 7 55% 1D6+2+1D4 25% 10 PA
Hacha de C. MR 7 63% 1D8+2+1D4 34% 8 PA
Lanza corta MR 7 70% 1D8+1+1D4 41% 10 PA
Arco Largo MR 3/9 35% 1D8+1+1D2
Esc. Heraldo MR 8 25% 1D6+1D4 86% 12 PA

Armadura:

Se considera demasiado viejo para entrar en combate, así que no lleva armadura alguna. Si por cualquier motivo tuviera que luchar, usaría cualquiera que se le proporcionase: seguramente una coraza o una cota de malla de sus antepasados caballeros.

Heráldica:

Cuartelado en cruz; primer y tercer campos de plata con un león rampante de oro, segundo y cuarto campos de azur, con un halcón azorado en oro, uñado y picado en sinople.

Magia:

Divina: Espada Auténtica x2, Escudo x3, Respirar Aire/Agua x2, Flotar x2, Lanza Auténtica x1, Curación de Cuerpo x1.

Espiritual (INT-Libre: 0)

Cuchilla Afilada-3, Curación-2, Glamour-2, Comunicación Mental-3, Luz (1), Protección-3, Reparación-2.

Hombre Lobo

FUE 26 CON 28 TAM 14 INT 7 PER 15 DES 14

Puntos de vida: 21

MR-DES: 3

Modificador de daño: +1D6

MR-TAM: 2

Habilidades:

Esquivar 75%, Buscar 45%, Rastrear 84%, Escondarse 35%, Movimiento Silencioso 33%, Escuchar 45%.

Armas:

Mordisco MR 10 65% 1D8+1+1D6

Garra MR 7 60% 1D6+1D6

*Ataca con las dos garras en el mismo MR y 3 más tarde, muerde.

Armadura:

1 punto en todo el cuerpo por pelaje espeso más inmunidad a todo lo que no sea mágico, hierro rúnico o plata.

La Maldición:

Si es muerto, su espíritu poseerá de manera encubierta al descendiente más cercano del actual noble maldito. Sólo la muerte por la espada de Shiler puede evitar esto. De esta manera, si Dabow muere de una manera distinta a la mencionada, la maldición saltará a Shiler, aunque esto no tiene porqué ser evidente.

Apéndices

Sobre la verdadera historia de Shellington y la familia Legrand

El castillo Legrand fue construido por el primer caballero de la familia Legrand -cuyo nombre se ha olvidado- para proteger el recién adquirido feudo de Shellington hace 600 años, de los bárbaros invasores del oeste.

Durante un siglo el castillo siguió actuando como fortaleza militar, protegiendo la frontera oeste del reino de Tanisor, hasta que se terminó por colonizar y someter por completo a los bárbaros. En este periodo, se fundó un pueblo a los pies del castillo para dar cabida a los nuevos siervos de la familia Legrand.

Con el territorio pacificado, el comercio hizo prosperar el pueblo que se terminó por convertir en una rica villa. La familia Legrand vivía felices momentos y suministró buenos caballeros y hombres de armas para proteger otros territorios de su rey.

Pero la generosidad de la Divina Providencia no iba a durar para siempre, y pasados dos siglos, terribles sequías arruinaron las cosechas año tras año, convirtiendo el feudo en una pobre región. Las riquezas acumuladas en años anteriores se agotaban y los Legrand empezaban a estar bastante perjudicados. El que era conde de Shellington por aquel entonces hizo un pacto con los poderes oscuros: les sería realizado un gran ritual cada 100 años, y por cada alma humana sacrificada a la causa, la familia no conocería el hambre y la miseria durante 1 año.



Los poderes de la oscuridad aportaron un detalle más sobre el ritual: el conde se convertiría en un monstruo que saciaría su sed de sangre con las víctimas de los sacrificios.

Cuando llegó la fecha del gran ritual, el conde se negó a participar en tal carnicería y bajo la protección de Senu, la hija de la luz, huyó del destino que se le tenía reservado. Sin embargo, se

convirtió en monstruo esa noche y todas las que la siguieron mientras hubo luna llena ese año.

Finalmente, Senu ofreció el arma que destruiría la maldición: una espada de plata pura bendecida. El desgraciado conde se la dio a su hijo para que acabara con su vida cuando se convirtiera, pero no lo hizo.

Desde entonces, cada 100 años la maldición posee al conde de Shellington, que vaga durante las noches de luna llena de ese año buscando víctimas para pagar por un pacto que nunca fue cumplido.

La tradición pone en manos del heredero del conde la salvación del pueblo, pero nadie recuerda ya el propósito de la espada. De hecho, la leyenda cuenta una historia bastante distinta a lo que sucedió en realidad.

Sobre heráldica

Algunos profanos nos guiamos por los escasos libros sobre el tema encontrados en bibliotecas o utilizamos el Pendragón como referencia fácil de entender. Para los que no disponga de estas u otras fuentes similares, explico la nomenclatura utilizada:

Cuartelado en cruz: es una forma de partir el escudo para meter diferentes símbolos. Es el resultado de partir el escudo en cuatro con una línea horizontal y otra vertical que se cruzan en el corazón del escudo. Los cuatro campos resultantes siguen el orden de izquierda a derecha y de arriba a abajo para alguien que está viendo el escudo de frente.

Cortado: otra forma de partición. Divide horizontalmente el escudo en dos partes iguales.

Partido: divide verticalmente el escudo en dos partes iguales.

Campo de plata con un castillo en sinople: significa que el fondo es blanco y que aparece el dibujo de un castillo de color negro.

Campo de azur con un halcón azorado en plata uñado y picado en sinople: es un halcón de perfil con el ala que se ve extendida, con el fondo azul. El halcón es blanco y las uñas y el pico del mismo son negras.

Tres luneles en barra sobre sable: tres pequeñas lunas abiertas hacia arriba amarillas con el fondo verde. Los tres luneles están alineados horizontalmente.

Cruz florlisada de oro en barra sobre un campo púrpura: es una cruz latina; esto es, cuatro brazos de la misma longitud, dos horizontales y dos verticales, cuyos extremos terminan en una flor de lis, de color amarillo, con el fondo de color violeta. La cruz florlisada es muy repetida en las órdenes de caballería españolas como la Orden de Calatrava. La Cruz de Santiago es básicamente una cruz florlisada excepto en el brazo inferior.

León rampante de oro: es un león amarillo levantado sobre sus cuartos traseros, de perfil. Es el típico león de los escudos de armas, y el símbolo de Peugeot, por cierto.

Los colores típicos usados en la heráldica son cinco: azul, negro, verde, rojo y violeta; denominados *azur*, *sinople*, *sable*, *gules* y *púrpura* respectivamente. También hay dos metales: *plata* y *oro*, que son representados por el blanco y el amarillo. Habitualmente no se mezcla un color con un metal, o sea, que no suele ponerse un león de oro sobre campo de plata.

Sobre el mundo de juego

Originalmente, este escenario fue concebido para ser jugado en un mundo cualquiera de fantasía medieval basado en el sistema de porcentajes que usan Runequest, La llamada de Cthulhu y Stormbringer. Sin embargo, se han realizado una modificaciones *a posteriori* para jugarlo en el mundo de la Autocracia de Menetia (ver el suplemento para Runequest “Hijas de la Noche” publicado en España por Joc Internacional).

En mi campaña, Menetia está situado en un continente gloranthano nuevo sito en el Mar de Banthe. En este mismo continente también podemos encontrar la legendaria ciudad de Eldarad y los territorios de los Brodas, los Nathris, los Lanharabad. El Imperio Armaviano no es en realidad ningún imperio de ultramar, sino una confederación de colonias vadelis que actúan como si todos viniesen de un gran imperio. En Menetia se desconoce la historia de las Islas Vadeli y por lo tanto, a sus ilustres Príncipes Mercaderes sin patria.

Sobre las influencias al escribir este módulo

Las siguientes obras han tenido mayor o menor influencia sobre el diseño de este escenario: Medievil (un juego de Play Station), Sleepy Hollow (la película de Tim Burton, el cuento no lo he leído), Pendragón (juego de rol del Rey Arturo) y El secreto de Castronegro (un gran escenario para la edición de Joc Internacional de *La llamada de Cthulhu*). El argumento de este escenario lo he sacado de unas antiguas tiras de cómic de *Conan el bárbaro*.

Terminada de escribir el 7 de Junio de 2005,
MaxAlb@gmail.com

