

¿Quién ha yacido en mi lecho?

Por Iván Villaescusa y Doctor M

Exordio

Los acontecimientos que aquí se proponen deberían ocurrir en el transcurso de un viaje. Por eso, esta historia es perfecta para encajarla en tu crónica en cualquier desplazamiento que los personajes acometan siempre y cuando que no viajen en carros ni dispongan de medios para ocultarse de la luz solar (como por ejemplo Protean 3). El planteamiento es el siguiente: los personajes se disponen a realizar un viaje entre dos lugares que durará dos o más jornadas. Para dicho viaje pueden disponer o no de monturas, pero no de carruajes. Para suplir esto, el viaje está programado de tal modo que los personajes planean detenerse en un pueblo (o varios si el viaje dura más de dos jornadas) durante las horas de sol. El viaje a este pueblo dura algo más de media jornada, por lo que no hay temor de que no se llegara a tiempo al mismo.

La historia puede ambientarse en cualquier lugar de la Europa medieval, incluso con algunos cambios podría llevarse a la actualidad. La única condición es que el marco del viaje sea un marchito y reseco bosque, lleno de ruidos que aterrarían sin duda a cualquier mortal.

Los personajes pueden ser neonatos o ancillas a elección del Director de Juego. La única restricción es que ningún jugador debería poder contar con la facultad que confiere Protean para fundirse con la tierra.

Instantes antes del orto

La historia comienza con el grupo de personajes a punto de llegar al pueblo donde planean guarecerse durante el día. Se encuentran ascendiendo una loma desde la que vislumbrarán en el fondo de un valle dicho pueblo cuando quedan una o dos horas para el amanecer.

Para su sorpresa, al situarse en lo elevado de la loma, los personajes verán un valle desierto, sin rastro alguno de casas ni de gentes. Donde debía estar el pueblo, solo hay un claro de tierra, hierbas muertas y roca. Durante su viaje hasta aquí los personajes no han visto ningún otro sitio donde refugiarse y deshacer el camino andado sería demasiado lento y tortuoso. Deberían conseguir que los jugadores se pusieran un poco nerviosos, que piensen modos de esconderse de la luz que deberás poner en entredicho y echar por tierra durante un rato, hasta que de pronto uno de los personajes vislumbra una columna de humo de chimenea al otro lado del valle: esta parece la única alternativa de refugio aceptable.

Entre unas cosas y otras, cuando los personajes estén cerca de la cabaña a cuya chimenea pertenece el humo que han visto, el amanecer será ya inminente. Tendrán el tiempo justo para comprobar que no hay nadie en la cabaña y que esta es una construcción sencilla de un solo piso, de suelo de madera seca y con una trampilla que conduce a una pequeña bodega o sótano. En la cabaña como única decoración verán algunas pieles de animales, lobos y osos sobre todo, dos jergones de piel (uno de mayor tamaño) y una marmita colocada en el fuego de la chimenea, junto con algunos aperos de cocina.

Apremia a los personajes cuando estén dentro de la cabaña, no les dejes que inspeccionen más allá de un simple vistazo: los primeros rayos de sol aparecen el horizonte y los personajes deberán hacer puntuaciones de vía si se empeñan en permanecer despiertos. Es de suponer que finalmente acaben todos refugiados bajo la trampilla del sótano.

Momentos tras el ocaso

Cuando los personajes despierten a la noche siguiente, los habitantes de la casa les estarán esperando. Son un hombre y dos mujeres, una de ellas una adolescente. Encontrarás descripciones más profundas más adelante. Los tres se mostrarán amigables con los personajes, presentándose como la familia Biloog (u otro nombre si te parece más adecuado). Les preguntarán si han dormido bien y les dirán que se sorprendieron un poco al ver que alguien había entrado en su casa, pero que desean ser hospitalarios. Nuerth Biloog, el hombre, les explicará que él y su familia han viajado desde el norte y llegado a estos parajes hará cosas de seis estaciones. Mentirá diciendo que el pueblo ya estaba desierto cuando llegaron y que ignora lo que allí ha sucedido. Invitará a los personajes a quedarse el tiempo que deseen y se interesará por su identidad, motivos de su viaje, etc. En última instancia, solicitará un pago por el cobijo prestado, pero solo cuando la conversación se haya agotado y los personajes tengan intención de irse: pedirá una gota de sangre de cada uno de los personajes como pago.

En realidad Nuerth y su familia son hombres-oso venidos desde el norte y además, satanistas consumados. Ocultarán ambas cosas a los personajes a no ser que el enfrentamiento físico sea inevitable. Saben que los personajes son vampiros por su intenso olor al Wyrn y consideran su sangre un preciado elemento para sus alquimias mágicas. Los Biloog no temen a los personajes, pero evitarán el enfrentamiento si pueden lograr lo que desean sin recurrir a la violencia.

La horrible verdad sobre la familia Biloog

Los Biloog son realmente hombres-oso y además, satanistas. Adoran al Wyrn en su forma del profanador, aunque creen que se trata del mismísimo diablo. Llegaron a la región hace ya dos años y en ese tiempo se han dedicado a realizar incursiones a los pueblos cercanos en busca de niños recién nacidos, el único selecto bocado que tolera el estómago de papa oso.

El pueblo cercano ha sido trasladado por ellos mediante un oscuro largo y agotador ritual a la umbra profunda, como pago a cambio de oscuros poderes a su señor.

A su llegada, notaron la presencia de los jugadores, pero decidieron esperar a que despertaran para ver que provecho pueden sacar de ellos. Nuerth ha convenido ya un pago por el alojamiento: una gota de sangre de cada uno de los durmientes, que sabe podrá utilizar como ingrediente mágico más adelante.

Podría pasar

En principio esta situación debería poder resolverse sin recurrir a la fuerza. Si los personajes negocian, Nuerth estará finalmente dispuesto a aceptar como pago una sola gota de sangre de uno de ellos. Durante la negociación, Nuerth dejará claro que sabe lo que son realmente los personajes y no mostrará miedo alguno, siendo además, arrogante. No será sin embargo descortés ni agresivo, salvo que se amenace a su familia o se emprendan acciones físicas contra él, claro está.

Incluso si son atacados, la familia estará dispuesta en todo momento a conceder una tregua, excepto si uno de ellos ha muerto. La idea es que si los personajes atacan a los Biloog y estos se revelan, haya alguna posibilidad de que los personajes se arrepientan de lo que han hecho y se pare el combate.

Si las hostilidades se desencadenan, Nuerth, su esposa y su hija adoptarán la forma crinos y que sea lo que el Wyrn quiera. En caso de que les vayan mal paradas, huirán a toda prisa, tratando de llevarse a los heridos si lo fueran. Corruptos o no, sus instintos familiares están muy desarrollados, así que tanto Nuerth como su compañera procurarán proteger a la “pequeña”.

Reparto

No se dan estadísticas para la familia, dependerán del nivel de fuerza del grupo de los personajes. Nuerth debería ser capaz por sí solo de acabar con la mitad del grupo, Mil dintes debería ser tan poderosa o más que el personaje más dotado físicamente y la pequeña Mayo sería el equivalente al personaje medio del grupo. Esto se fundamenta lógicamente en que los jugadores busquen una forma alternativa de enfrentarse a ellos.

Nuerth, cabeza de familia, hombre oso y brujo

Criado en la tradición pagana, sus padres le vendieron a un brujo que le utilizó como esclavo durante 6 años, hasta el momento de su primera transformación. Durante ese tiempo, Nuerth aprendió del brujo a escondidas y sobre todo, aprendió de un demonio servidor menor del hechicero, que al adivinar su verdadera naturaleza tuvo a bien entrenarle para servir a su auténtico amo: el wyrm profanador. En su primera transformación Nuerth acabó con su amo y continuó sus enseñanzas junto al pequeño demonio, hasta que este fue encomendado a otras tareas.

Mil Dientes, osa salvaje y abnegada esposa

La esposa de Nuerth es una metis abandonada en el bosque por sus padres que se crió en soledad como una fiera salvaje. Su malformación congénita de metis le vale su sobrenombre: sus fauces, tanto en forma humana como el resto, están repletas de tres filas de afilados colmillos.

Nuerth encontró a Mil dientes en su estado semisalvaje, la domó y finalmente la tomó como esposa. Ahora ella conoce algo de la magia de Nuerth pero su entendimiento de las cosas humanas sigue siendo muy limitado.

Mayo, hija deseada

Mayo es hija de Nuerth y de una aldeana a la que este y Mil Dientes secuestraron para que les concibiera una hija. Mediante un pacto con el Wyrn profanador, Nuerth se aseguró de que su hija sería también una cambiaformas. El precio del pacto aún está siendo pagado, pues el Wyrn reclama para sí cada cierto tiempo un considerable número de almas.