

# ***El Aliento Robado***

*por Javier Montalvo <[monty@kaos.es](mailto:monty@kaos.es)>*

*Esta es una partida de Ars Magica para 4-5 jugadores, con un máximo de dos magos, siendo éstos poco diestros en el arte de la magia. El tema del módulo gira entorno a la Inocencia en dos de sus acepciones: la inocencia de los bebés que son asesinados y la inocencia de los magos al ser culpados de los asesinatos. Pretende ser solo una partida de iniciación, por lo que quizás la trama sea algo lineal.*

## **Contenido**

- Introducción
- La llegada del mensajero
- De camino a Celiers
- En la Alianza de Celiers
- Investigando en el pueblo
- Investigando en el bosque
- En la Alianza, esperando
- Desenlace final
- Harlin, la maligna espíritu de la noche
- Anexos
  - Anexo 1: Resultados de las tiradas
  - Anexo 2: La Alianza de Celiers
    - Localización
    - El Covenant
    - Recursos
    - Relaciones con el exterior
    - Características del Covenant
    - Biblioteca arcana
    - Biblioteca mundana

## **Introducción**

---

Esta historia gira en torno a la inocencia: la inocencia de los bebés que son asesinados y la inocencia de los magos al ser culpados de los asesinatos. Intenta mantener durante

toda la partida una atmósfera de injusticia moderada para remarcar aún más la inocencia. Ante cualquier tropiezo, haz que los magos sean acusados de los hechos y que los pueblerinos marchen contra la Alianza. El enemigo es Harlin, un espíritu demoníaco (ver Libro de Reglas, p.302).

## **La llegada del mensajero**

---

16 de Enero del Año de Nuestro Señor de 1198; atardece en la Alianza de los PJs. Todos están en sus aposentos o sanctas preparados para dormir cuando fuera se oye el cuerno de un mensajero de la Alianza, un Boina Roja. Después de dejarle entrar en el patio con su caballo y acomodarlo en el salón de reuniones, se presenta como Beodorico, filius Wedor, y mientras es atendido con bebida y comida, os entrega una carta lacrada con el sello de la Alianza de Celiers (Tirada normal 6+ de Historia Hermética+Inteligencia para averiguarlo). En ella puede leerse:

*Dados los hechos acaecidos en los últimos días en el pueblo de Celiers, nos vemos obligados a menester vuestra ayuda, recordándoos vuestra promesa al Código Hermético. La situación es desesperada y tememos que el pueblo de Celiers marche contra la Alianza, sembrando grave precedente y perjuicio.*

*Os esperamos con la mayor presteza:*

*Barón Louis Deveraux*

Después de leerla haz una tirada para ver si encuentran algo raro en la carta que acaban de leer (ver Anexo 1: Resultados de las Tiradas). Beodorico se ofrecerá a acompañarles hasta el camino de Celiers si salen mañana temprano ya que le coge de camino hacia su siguiente parada. Comentará, si es preguntado, que el pueblo de Celiers se encuentra en medio de los Pirineos, cerca del gran valle de Arán, dentro del Languedoc, a unas 48 horas por entre las montañas (a caballo, algo más a pie), por lo que desaconsejará el uso de caballos o mulas (si es que los PJs los poseen).

## **De camino a Celiers**

---

La mañana amanece con una fría temperatura de -10°C y el cielo despejado. Si les acompaña Beodorico, el nevado camino transcurrirá sin ningún sobresalto hasta llegar a Celiers (¿seguro?). En caso contrario, en la primera noche tendrán que refugiarse en una cuevucha para guarecerse del frío invernal, el único sitio que encuentran. Por la noche, con una tirada de estrés de Atención+Percepción de 6+, podrán oír en medio de la

noche, un ruido sordo, como de avalancha. Tienen 3 asaltos para escapar o hacer algo; después serán sepultados por 2 toneladas de nieve, hielo y rocas. Dentro de la cuevucha el aire comenzará a escasear rápidamente por lo que tendrán que ingeniárselas para salir (¿algún hechizo de Creo Ignem?).

Justo cuando se comience a vislumbrar Celiers al fondo del valle, verán como unos bandidos (ajusta la fuerza a tu grupo) están atacando a un carromato de algún campesino. En el campo de batalla se ve una mujer llorando sobre el cuerpo de un niño, y un hombre luchando (con un simple palo) contra 5 bandidos. Si logran salvar al aldeano y a su mujer (unos 4 asaltos de tiempo), éstos darán las gracias y cogerán a su hijo muerto para irse. Si son preguntados dirán que huyen de Celiers ya que "*está maldito*". Con una tirada de Don de Gentes+Comunicación de 6+ dirán que huyen porque su bebé de 1 año murió antes de ayer; con él ya son 7 las muertes. No dirán más.

Si interrogan a algún bandido que haya sobrevivido a la escaramuza este dirá que tienen mucha hambre y que roban para comer; no saben nada de lo que pasa en Celiers. Suplicará por su vida e intentará hacer todo lo posible por escapar con vida.

## **En la Alianza de Celiers**

---

Después de que Beodorico les deje en la Alianza, serán recibidos por los grogs ya que los magos y casi todos los companions han salido por asuntos importantes. La descripción de la Alianza está en los Anexos. De todas maneras, parece nueva, reluciente y con un extraño ambiente; la Alianza está construida entre 3 robustos y enormes robles, aunque la mayor parte es subterránea. Los grogs lo introducirán en la misma, hasta llevarles a la biblioteca; una sala esférica totalmente construida en madera de roble, en el corazón de la Alianza. Allí solo está Louis Deveraux, barón desterrado de Montpellier, y consorte principal de Celiers, que es quien está al cargo actualmente. Después de acomodarles les contará la historia:

*"Desde hace dos semanas están muriendo misteriosamente en la aldea de Celiers muchos recién nacidos. La situación no sería tan grave si fuesen los típicos infanticidios de las madres para venderse como comadronas a las nobles de las ciudades cercanas. Esta vez parece que el motivo es otro; las madres aseguran que sus niños amanecen muertos cuando por la noche están muy bien. La cara de espanto, fría y gris que tienen al morir es terrorífica. Hace 7 días, el Cura, Vicena, vió a alguien rondando la iglesia y comenzó a difundir entre los aldeanos que las muertes eran culpa nuestra. La situación se agravó antes de ayer cuando murió otro niño. Yo realmente*

*comienzo a preocuparme por mi pequeña hija Andrea y por la suerte de la Alianza, ya que los Magis están fuera y no volverán hasta dentro de varias semanas. Sospecho que las muertes son cometidas por algún demonio. Por favor, resolver este misterio antes de que los aldeanos se encrespen con nosotros."*

Louis ofrecerá al grupo una recompensa (si no acceden gratis) que consistirá en lo que más necesite la Alianza de los PJs: vis en bruto, dinero, conocimientos, amistad, etc..., siempre que sea razonable. Les permitirán consultar los Anales que la Alianza tiene sobre Celiers (ver [Anexo 1](#)).

A partir de aquí se imponen 3 caminos en la investigación básicos:

1. Investigar en el pueblo.
2. Investigar en el bosque.
3. Esperar en la Alianza a ver qué pasa.

## **Investigando en el pueblo**

---

Celiers es un pueblo de unos 130 habitantes dependiente de la diócesis de Foix, siendo la mayoría de sus habitantes agricultores, el resto leñadores. Son gente muy supersticiosa y analfabeta, que mirará a los personajes con extrema desconfianza si van con magos que no posean el Don Silencioso, se mostrarán hoscos y murmurarán; aunque no haya magos en el grupo, desconfiarán de los extranjeros. Si se les ocurre cometer una mala acción, la turba se reunirá en pocas horas y marchará contra la Alianza de Celiers para tomar la justicia por su mano (siempre que los hallan identificados como usuarios de magia, naturalmente).

Si los aldeanos son tratados adecuadamente (tiradas de Don de Gentes) comentarán que el pueblo vuelve a estar maldito ya que han muerto siete niños de corta edad en un corto espacio de tiempo. Mucha gente también cree que esto es cosa de los magos y así lo dirán.

Si preguntan a algunas de las madres afectadas, además de llorar amargamente, con una Tirada de estrés de Don de Gentes+Comunicación de 12+, comentarán de pasada que una mujer anciana que no era del pueblo entró en sus casas dándoles la buenaventura y pidiendo limosna; las visitas se realizaron justo los días de la muerte de sus hijitos (¿coincidencia? Procura que al dar esta información no sea tan evidente la

relación causa-efecto). Nadie la conoce ni recuerda su cara. Esta anciana es, en realidad, la forma que adopta Harlin para poder realizar sus fechorías...

En algún momento de la aventura, mientras se encuentren en el pueblo, con una tirada de estrés de Percepción+Alerta de 9+, podrían ver cómo una vieja vestida de negro les sonríe maliciosamente al tiempo que desaparece en una esquina en dirección al bosque. Cualquier intento de buscarla fracasará; si el intento es mágico (con los hechizos normales de Intellego) pueden tener algún éxito.. pero los datos tienen que ser confusos (recuerda que es un espíritu y ellos buscarán una persona normal).

En la taberna del pueblo una ronda puede hacer soltar la lengua a los pueblerinos. Si esto sucede, alguien comentará que *"hace mucho tiempo una bruja dio a luz a un niño deforme (una exageración) y murió, no sin antes maldecir a todo el pueblo. Jamás se supo qué fue del niño"*.

Vicena, el cura, puede ser encontrado en la iglesia, un poco a las afueras del pueblo, al lado de un pequeño cementerio. Normalmente esta por las tardes ya que tiene que encargarse de toda la zona de pueblos y aldeas, y va deambulando de uno a otro. Es una persona algo tosca e iletrada, aunque su fe suple estas carencias. Si se le pregunta por el tema, no cree que las muertes sean cosa de los magos, pero sí de alguna criatura diabólica que hayan podido dejar suelta. Si es preguntado sobre lo que sabe (en general o en concreto sobre la maldición del pueblo) mira en el Anexo 1).

## **Investigando en el bosque**

---

Por muchas tiradas que hagan de rastrear, no encontrarán ninguna huella de personas, ya que los caminos dentro del mismo se acaban a los pocos metros (son los que recorren los leñadores para hacer su trabajo... pero más allá no se adentran). Cuando se encuentren desesperados, verán una pequeña choza de paja abandonada hace mucho tiempo. No contiene nada ni hay signos de vida reciente. Esta es la casa de Dolores / Harlin (donde mora y está atado su espíritu) y en estos momentos no se encuentra aquí, ya que se encuentra rondando la Alianza de Celiars, preparando su próxima muerte (la hija del Barón Louis).

## **En la Alianza, esperando**

---

Si esperan en la Alianza (o vuelven a ella al atardecer) verán entrar por la puerta principal a una anciana que pide limosna y dice la buenaventura (puede que ya la hayan visto en la aldea; si es así, o lo insinúan, que hagan tiradas de Inteligencia 9+). Es conducida a las cocinas donde será alimentada y una hora después se irá por donde ha venido sin molestar a nadie. Si es interrogada, dirá que no es de Celiers y que vaga por la zona, ya que no posee casa. No sabe nada de las muertes de los bebés (¡ mentiraaaaa !). Si es objeto de algún hechizo de detección los magos se encontrarán con que no tienen efecto (recuerda que es un espíritu; los hechizos que le pueden afectar en la forma de Dolores son los de Imagonem, mientras que en la de Harlin son los de Vim). Se trata de Dolores / Harlin que está explorando el terreno para llevar a cabo su próxima fechoría: se propone, nada menos, que acabar con Andrea, la hija del Barón Louis.

## **Desenlace final**

---

Se hace de noche, por lo que mejor es descansar en la Alianza de Celiers (en el pueblo nadie querrá alojarlos). Si vigilan despiertos, haz tiradas de estrés Percepción+Atención de 12+ para oír un ruido cerca de la habitación del Barón. Si no son lo suficientemente rápidos, lograrán ver cómo una sombra se escabulle por la ventana abierta dejando tras de sí a la hija del Barón, muerta. Si se dan prisa llegarán a tiempo de ver como una figura negra y deshilachada se cierne sobre la cuna de Andrea, intentando hacer algo; en cuanto les vea saldrá huyendo sin tiempo para consumir su acción, dejando indemne a Andrea. Si nadie hizo guardia o la incursión pasó desapercibida para los PJs, la muerte de Andrea no se descubrirá hasta la mañana siguiente.

Cómo se desarrollen los hechos a partir de aquí depende de tus jugadores. En cualquier caso, si ya se conoce o se sospecha la existencia de Harlin (por las investigaciones o el asalto contra Andrea), el Barón instará a los PJs a que acaben con tal engendro del demonio.

Lo más lógico que podría hacerse es ir de nuevo a la cabaña abandonada del bosque. Allí verán a una anciana en una mecedora y la Cabaña totalmente nueva (es una ilusión). Si se acercan mucho, la ilusión se desvanecerá y Dolores (Harlin) atacará a los PJs, ayudada de varios fantasmas menores sirvientes suyos. También podrían acechar la aldea y/o sus alrededores y esperar a que Harlin actúe de nuevo.

Te ofrecemos otra opción para que la aventura no acabe en batalla campal. Los personajes podrían intentar localizar a Adolfo Priorus, el hijo de Dolores. Es un pobre leproso que hoy en día podría encontrarse ejerciendo de mendigo en alguna aldea

cercana, o como criado en algún convento (acogido por unos sacerdotes que se apiadaron de su desgracia) o simplemente vagando por las cercanías de Celiers. ...l podría hablar con Dolores y la alejarla con buenas palabras.

## **Harlin, la maligna espíritu de la noche**

---

**Poder Mágico:** 15 (añadir +10 contra hechizos que afecten a la mente)

**Atributos:** Inteligencia -2, Percepción 0, Fuerza -1, Vitalidad +3, Presencia -2, Comunicación 0, Destreza +1, Rapidez +3

**Tamaño:** 0

**Rasgos de Personalidad:** Impulsiva +2, Cautelosa +1

### **Puntuaciones de Combate**

	Iniciativa	Ataque	Defensa	Daño
Garras	+3	+6	+6	+6

**Fatiga:** No aplicable

**Aguante:** +5 (añadir +5 contra daño de empalamiento)

**Competencias:** Sigilo (Cerca de Niños) 12

**Poderes:** Robar el Aliento, PeCo 30, 2 puntos: Mata a un niño pequeño. Para ello Harlin debe inhalar el aliento de su víctima.

**Vis:** 5 peones de vis Auram en los pulmones.

**Descripción:** Harlin fue una malvada mujer de sangre mágica que fue dejada preñada por un leñador, al ser violada. Cuando dió a luz al niño, y en los últimos alientos, maldijo a todo el pueblo y murió, no sin antes jurar que volvería a por los niños de todos. Desde entonces ha vuelto del más allá para cumplir su maldición y matar niños. De día toma la forma de una vieja arrugada de paso cansino que vive cerca de Celiers, en el bosque, en una cabaña medio abandonada. De noche se convierte en una horripilante criatura cadavérica.

Con esta forma se desliza en el interior de las casas y sorbe el aliento de los labios de los niños pequeños, dejándolos muertos y fríos. Sólo puede entrar en las casas a las que ha sido invitada al menos una vez, así que durante el día finge ser una triste viajera que pide limosna para conseguir que le den hospitalidad en las casas en las que viven niños. Su motivación es la venganza, aunque eso no quita que sea cautelosa con las muertes de los niños, evitando así que sospechen de ella. Contra una oposición decidida prefiere huir a luchar, aunque es capaz de luchar ferozmente si la acorralan.

## **Anexos**

---

### **Anexo 1: Resultados de las Tiradas**

- **Tirada de Cultura Hermética**

(Al abrir y leer la carta)

(-4) Nada de raro en la Carta.

(6+) Parece distinguirse una falta de formalidad en la misma.

(9+) Es extraño que la carta haya sido escrita por un mundano, que además, apela de esa manera al Código.

- **Tirada de Leer Latín + Inteligencia en los Anales de la Alianza**

(-6) Nada de interés.

(6+) Sobre 1032 se puede apreciar un descenso muy brusco de natalidad...

(9+) ...provocado por muertes de niños de corta edad, por la maldición de Dolores...

(12+) Cerca del 829, se relata la muerte de una mujer llamada Dolores al dar a luz un niño...

(15+) ... la cual vivía en el bosque y, al morir, no fue enterrada en el cementerio...

(18+) ...ya que se creía que era un ser del Averno.

- **Tirada de Comunicación + Diplomacia, para obtener información del cura Vicena.**

(Pífa) El cura desconfía de ti y cree que eres el culpable de las muertes.

(-6) No sabe nada.

(6+) Cree recordar que los hechos ya ocurrieron sobre el año 1030...

(9+) ...por la maldición de una mujer...

(12+) ...llamada Dolores que murió al dar a luz...

(15+) ...un hijo llamado Adolfo Priorus, que no fue bautizado.

### **Anexo 2: La Alianza de Celiers**

#### **Localización**

La Alianza de Celiers se sitúa en medio del bosque Gorgeirs, bosque que contiene algunos Regios Feéricos (de niveles 3 y 4) y algún que otro Regio Demoníaco (de nivel 5), cerca del valle de Arán, en el Languedoc. Este bosque, típico de coníferas, rodea las estribaciones pirenaicas y tiene una extensión considerable. Por supuesto, si la



localización aquí descrita queda un poco a "desmano" del lugar habitual en que tus PJs realizan sus correrías, puedes cambiar la localización al lugar que consideres más adecuado para tu campaña.

## **El Covenant**

Es una fortaleza construida parte de madera, parte en piedra, entre los troncos de tres magníficos robles. Está muy bien camuflado por un círculo de espinos y enredaderas que hace muy difícil su localización. Sólo posee una planta de altura, pero varios sótanos, donde se sitúan los sanctas de los magos.

## **Recursos**

Sus recursos económicos están asegurados gracias a la presencia del Barón Louis Deveraux que, aunque desterrado de Montpellier, aún posee una riqueza considerable. Sus recursos alimenticios son fabricados por los propios habitantes. Sus recursos mágicos proceden de un regio feérico, de una fuente de agua dónde crecen unos nenúfares. El recoger estos recursos es un problema al tener que atravesar todos los niveles del regio para hacerlo.

## **Relaciones con el exterior**

Con el pueblo de Celiers se llevaban bien hasta la fecha en la que sucede el módulo, después... dependerá de cómo lo hayan dejado los PJs. Con las Alianzas, no tiene ningún lazo, excepto con la de tus PJs si han resuelto satisfactoriamente el módulo.

## **Características del Covenant:**

- **Símbolo:** Un círculo de arbustos y espinos que rodean a una torre blanca, con un fondo boscoso
- **Estación:** Primavera
- **Fundación:** Año 1189
- **Aura Mágica:** +3
- **Fuente de Vis:** 10 peones de vis Herbam
- **Aegis de la Alianza:** +15
- **Número de Grog:** 25
- **Armamento:** Normal
- **Miembros Honorables:** Julián de la Casa Criamon, Mefistófeles de la Casa Flambeau, Roberto de la Casa Jerbiton, Krauss de la Casa Bjornaer y Alice de la Casa Verditius. Barón Louis Deveraux como consorte principal.

## Biblioteca Arcana

CR	13	IN	4	MU	9	PE	8	RE	13
AN	9	AQ	8	AU	5	CO	9	HE	11
IG	4	IM	10	ME	2	TE	4	VI	6

## Biblioteca Mundana

Mitos y Leyendas del Languedoc 3

Historia de Hermes 2

Sabiduría Enigmática 6

