

A Q U E L A R R E

EL REGRESO

Módulo de Aquelarre, para 3/5 personajes y un Director de Juego. Uno de los Pj debe tener un alto porcentaje en Conocimiento Mágico.

Ricard Ibàñez

Introducción

Reino de Navarra, 28 de octubre de 135... Los Pj se encuentran de paso en el pueblecito de Burgui, en el valle del río Esca. El pueblo es poca cosa más que un conjunto de caseríos agrupados con escaso orden, donde viven apenas unos 50 individuos, pertenecientes a cuatro o cinco familias.

La intención de los Pj es pasar la noche en el pueblo para proseguir su camino hacia Yesa por la mañana temprano. Aunque no hay posada en Burgui, no es difícil que uno de los lugareños deje a un viajero dormir en el establo a cambio de un par de monedas de plata, o incluso que le ceda una habitación por una moneda de oro.

1. Cadenas blancas

Al amanecer del día siguiente (día 29) los Pj se encuentran con que durante la noche ha estallado sobre el pueblo una furiosa y persistente tormenta de nieve, la cual no presenta señales de aminorar. Los caminos se han vuelto intransitables, ante lo cual el pueblo ha quedado aislado hasta que mejore el tiempo. Mal que les pese, los Pj deberán ampliar su estancia en Burgui unos días más...

Los lugareños no ocultan su sorpresa e inquietud: no es normal que se produzcan tormentas tan fuertes en esta época del año, y temen que el Invierno sea largo y riguroso.

En el pueblo hay un retrasado mental llamado Ximún, el cual es extraordinariamente alto y fuerte. Apenas vocaliza las palabras, y su aspecto es imponente. Los aldeanos aseguran que es absolutamente inofensivo. Ahora está muy agitado, casi histérico, y no cesa de repetir unas palabras en Euskera, una y otra vez. Si los Pj no entienden dicho idioma cualquier lugareño les traducirá:

“El primer día presos por cadenas blancas;

el segundo día seréis traicionados por vuestro esclavo más fiel;
la noche del tercer día volveré, con aquellos que os han abandonado”

2. La historia de Ximún

Las palabras de Ximún provocan

entre la gente del pueblo preocupación y miedo. Si los Pj desean investigar sobre el asunto deberán pasar una tirada de Elocuencia (o de Mando, en el caso de ser de mayor nivel social). En ese caso les contarán la siguiente historia:

“Antes vivía en el interior de un bosque cercano una bruja llamada Elix, la cual dominaba con su hechicería toda la comarca. Por pura maldad, esparcía mal tiempo y granizo sobre los campos, hacía que el ganado enfermara y muriese, provocaba la aparición de la envidia y el rencor entre los vecinos. La gente la odiaba, pero el miedo era más fuerte. Pues se decía que Elix era servidora del Diablo, y que éste le había dado el poder de la inmortalidad.

Hace alto más de medio año, Elix cometió su última fechoría, lanzando unas fiebres contra Mariñe, la chica que Ximún amaba. Ximún no era entonces como lo véis ahora. Era un mozo inteligente y apuesto, muy fuerte de carácter. Cuando Mariñe murió, juró que destruiría para siempre a la bruja.

Para ello bajó hasta el monasterio de Leire, y pidió consejo a los monjes santos. Estos le dieron un escapulario sagrado, diciéndole que lo protegería contra los maleficios de la bruja. Protegido por él, Ximún se adentró hasta el mismo centro del bosque de la bruja, y la mató. Luego le puso alrededor del cuello el escapulario, para destruir definitivamente su poder maligno. Pero él no salió indemne del enfrentamiento. El Ximún que volvió a nosotros es éste que ahora véis. Su inteligencia quedó destruida durante la lucha contra la bruja. Ahora habla muy poco, y es muy difícil mantener con él una conversación coherente. Además, cuando está nervioso, empieza a decir estas palabras, siempre las mismas. Seguramente, no significan nada...

Si un Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas es posible que la sangre se le hiele en las venas, y tenga que tragar saliva un par de veces. Si al cadáver de una persona malvada se le coloca un objeto sagrado, su alma no entra en el Infierno, y no siendo merecedora del Paraíso vaga por la tierra POR

TODA LA ETERNIDAD... Sólo puede ser detenida si alguien le arranca el objeto sagrado: en ese caso se precipitará al Infierno.

El día 29 pasará sin mayores incidentes, salvo por un pequeño detalle: si un Pj saca una tirada de Percepción × 3 se dará cuenta de que la tormenta de nieve aumenta de intensidad cada vez que un aldeano sale al exterior. Esto, sin embargo, no sucede con los Pj.

3. El esclavo más fiel

Al amanecer el día 30, los perros del pueblo enloquecerán, atacando a todo ser humano que vean. Hay aproximadamente unos 15 perros en el pueblo. Los Pj deberán enfrentarse a unos 5. Antes de ser eliminados, los perros matarán o herirán a 15/25 personas, dependiendo de la actitud de los Pj. Cuanto antes reaccionen éstos, menos víctimas habrá.

Ximún, milagrosamente idemne, seguirá recitando una y otra vez su cantinela, visiblemente aterrorizado. Si un Pj saca una tirada de Leyendas es posible que también se aterrorice: la noche del 31 de Octubre al 1 de Noviembre es la noche de Todos los Santos, en la cual los muertos pueden volver a pisar la tierra. La solución a los versos de Ximún, pues, es la siguiente:

«El primer día seréis presos por cadenas blancas».

El día 29 cae una nevada que deja incomunicado el pueblo, especialmente violenta cuando alguno de sus habitantes sale al exterior.

«El segundo día seréis traicionados por vuestro esclavo más fiel».

El día 30 los perros del pueblo enloquecen, atacando a sus amos.

«La noche del tercer día volveré, con aquellos que os han abandonado».

La noche de Todos los Santos la bruja volverá para vengarse, posiblemente a la cabeza de un ejército de muertos.

Si los Pj llegan a estas conclusiones y las exponen, la gente del pueblo les suplicará ayuda, ya que son los únicos que pueden salir del pueblo sin peligro.

Si pasaron la tirada de C. Mágico al oír el relato de las aventuras de Ximún sabrán qué deben hacer: deberán dirigirse hacia el bosque donde Ximún mató a la bruja, encontrar su cuerpo y arrancarle el escapulario sagrado que Ximún ató alrededor de su cuello.

Si los Pj no saben o no quieren ayudar a la gente del pueblo y deciden huir de él ahora que aún están enteros, deberán enfrentarse a la tormenta. Debido a la nieve, hay dos horas de marcha, valle abajo, hasta llegar al siguiente pueblo, Salvatierra de Esca. Los Pj sufrirán las consecuencias del frío cada 15 min. de



tiempo de juego (30 si llevan armadura de tipo 1). Consultar las reglas sobre el calor y el frío en el capítulo 6 del manual.

Los Pj saldrán del radio de acción de la tormenta cuando se encuentren en las afueras de Salvatierra. Todo habitante del pueblo que desee acompañarles morirá de frío por el camino.

4. El bosque de Elixé

El bosque de la bruja, así llamado por los aldeanos, se encuentra a unos 45 min. del pueblo. Es un bosque espeso y oscuro, de árboles retorcidos y sotobosque abundante. Lo atraviesan escasos senderos, que la mayor parte de las veces mueren sin dar en ninguna parte. No parece que aniden pájaros en las ramas de los árboles, ni se encuentran rastros de los animales que corrientemente habitan en un bosque. Los Pj comprobarán enseguida que dista mucho de estar deshabitado: una tirada de Rastrear permitirá a los Pj distinguir en la nieve y el barro extrañas huellas, unas endidas como de una cabra gigante, otras claramente monstruosas, como las que tendría la Bestia descrita por San Juan en el Apocalipsis. Estas últimas se internan más y más hacia el centro del bosque, justo donde se supone que se alzaba la cabaña de la bruja.

Los Pj tendrán tres encuentros en el bosque, a determinar según la siguiente tabla. (Los encuentros 1 y 4 sólo se dan una vez).

Tabla de encuentros (1D6)

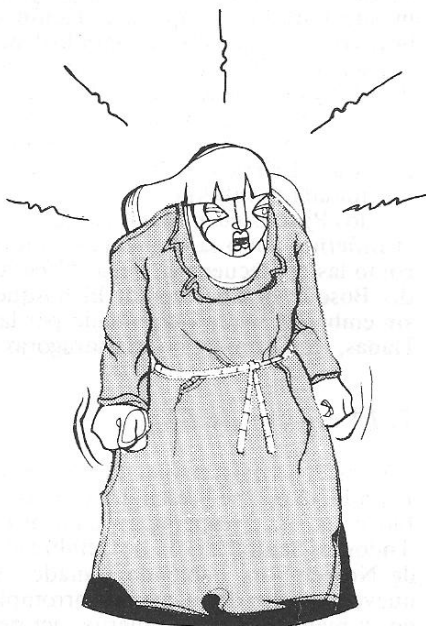
1. (1) VOCES. Los Pj empiezan a oír un débil murmullo de voces, que cada vez se va haciendo más y más fuerte, hasta que parece que un centenar de personas enloquecidas les esté gritando a todo pulmón al lado de la oreja. No hay dos voces iguales: unas son suplicantes, otras amenazadoras, otras sensuales. Unas ríen y otras lloran. Unas invitan a los Pj a unirse a ellas y otras les gritan que huyan, mientras aún estén a tiempo. El efecto conjunto es insoportable, y puede provocar el aturdimiento en la gente. Todo aquél Pj que no pase una tirada de su Racionalidad con un malus del 25% verá reducido el valor de sus competencias a la mitad, y, en caso de combate, perderá siempre la Iniciativa. Caso de sacar una pifia en la tirada, el Pj en cuestión quedará reducido a la condición de un guñapo tembloroso y sollozante. Estas voces son las almas de los hechizados por Elixé, que están atrapadas en el bosque hasta que ella no entre en el Infierno. Las voces son la causa del estado actual de Ximún.

Los Pj pueden librarse asimismo del

efecto de las voces si se tapan los oídos (con cera, miga de pan mascada, trozos de tela o similar), en el momento de empezar a oírlas.

2. (2/3) SATIROS. Encuentro con 1D6 de estas criaturas. Lanzar otro para ver su humor:

1/2. Tímidos: Observarán a los Pj desde la maleza, sin acercarse. Los Pj podrán darse cuenta de su presencia si sacan una tirada de Otear o de Escuchar.



3/4. Juguetones: Seguirán a los Pj a una cierta distancia, tocando flautas de caña, riendo y bromeando. Si los Pj se muestran divertidos o amigables no tardarán en acercarse, en especial si se les ofrecen golosinas o vino. Caso de que se les interroge, no darán ninguna información útil: la sola mención de Elixé les produce terror, y cambiarán de tema lo antes posible. Caso de insistírseles mucho, huirán.

Si beben vino, y en el grupo hay alguien de Apariencia 15 o más, empezarán a ponerse pesados.

5/6. Agresivos: Los sátiros atacarán al grupo gritando y rugiendo. Intentarán robar lo que puedan y raptar a algún Pj de Apariencia 15 o más si lo hubiera. Caso de que dos o más de ellos mueran o sean heridos de gravedad huirán. Caso de ser capturados e interrogados explicarán su comportamiento diciendo que el bosque es suyo, y que los Pj no tienen ningún derecho a estar allí. No tendrán ningún escrúpulo en mentir con el mayor descaro para conseguir ser liberados.

3. (4/5) MANDRAGORAS. Lanzar de nuevo 1D6

1/2. Los Pj se encuentran con una encantadora niña de unos seis años, totalmente desnuda, que les suplicará con voz lastimera que le ayuden, ya que se ha perdido. Caso de que permitan que les acompañe, intentará, a la primera oportunidad, "besar" a uno de los Pj en la mejilla. El beso drenará 1D6 puntos de Resistencia y de Fuerza, a recuperar como si de una enfermedad se tratase (ver manual). Hecho esto la niña procurará huir. Si los Pj la agreden física o verbalmente, huirá, diciendo a gritos "que se lo diré a su mamá".

3 a 6. Los Pj pasan al lado de una Mandragora adulta. Siempre que no hayan agredido a un cachorro de Mandragora los ignorará.

4. (6) HADAS. Los Pj que pasen una tirada de Escuchar oírán una serie de vocecillas que parlotean incesantemente, riendo sin parar. Todo aquél que se acerque a la fuente del sonido sin hacer ruido (tirada de Discreción) verá una fuente en la cual se están bañando totalmente desnudas una docena de Hadas. Si no pasa una tirada de Esconderse será descubierto por ellas, las cuales se esfumarán inmediatamente tras corroerle en el acto todos los objetos de metal que lleve encima, y lanzándole de propina un hechizo de Atracción sexual sobre sí mismo.

Si por el contrario un Pj les habla de espaldas (o mediante cualquier otro método por el cual no las vea bañarse), solicitando su ayuda para destruir los maleficios de Elixé, y es lo suficientemente cortés y convincente (puede ser interesante una tirada de Elocuencia) las hadas lo recompensarán con un hechizo de Suerte de 6 horas de duración.

5. El Iditxa

Los Pj llegarán por fin a un claro del bosque en el cual se alza una tosca cabaña. De un agujero en el techo que hace las veces de chimenea sale humo blanco. En el umbral se encuentra sentada en un banco de madera una anciana de aspecto venerable, al parecer dormitando. Por muy silenciosamente que se acerquen los Pj se despertará sobresaltada, dándoles la bienvenida con jovialidad.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: En realidad se trata de un Iditxa que hacía las funciones de criado y ayudante de la bruja. Se ha enterado de la llegada de los Pj (con el hechizo de Visión de Futuro) e intenta engañarlos.

Si los Pj piden explicaciones a la anciana ésta les contará que efectivamente, en el pueblo se mató a una pobre mujer llamada Elixé, pero que no era una bruja. Dios les castigó entonces con todo tipo de infortunios, y ellos inten-

tan librarse de sus males haciendo actos diabólicos, que les haga ser gratos a los ojos de Lucifer, para que éste les premie por su maldad. El haber hecho que los Pj se internaran en este bosque maldito es uno de ellos.

Si los Pj le preguntan qué diablos hace ella aquí, les explicará que huyó hace tiempo de la maldad de los habitantes del pueblo, haciéndose amiga de las hadas, las cuales la protegen mágicamente. Añadirá que, para salir del bosque, los Pj deberán beber una poción mágica, que les protegerá de los monstruos que en él habitan.

La poción mágica hace el mismo efecto que una poción de Dominación. (Ver Manual) lo cual hará que los Pj masculinos (si son tan primos de beberlo y no pasan su tirada de RR) se desvivan en hacer lo que les mande el Iditxa.

Si los Pj son más cautos, más paranoicos o más observadores (una tirada de Rastrear permite ver por todo el claro UN MONTON de huellas de monstruo parecidas a las que vieron al internarse en el bosque) y se niegan a beber o atacan abiertamente a la "anciana" ésta se transformará en una bestia monstruosa, defendiendo la cabaña hasta la muerte, y luchando tanto con la fuerza como con la magia. Si puede, procurará hacer un prisionero, para que el ánima de la bruja pueda poseerlo.

6. La cabaña

El primer Pj que atraviese el umbral de la cabaña deberá inmediatamente tirar por RR para no ser poseído por el ánima de la bruja (ver Invocación de Animas, en el Manual). El ánima de Elixe sólo puede intentarlo una vez por persona, y sólo si su víctima se encuentra dentro de la cabaña. En caso de tener éxito, intentará huir lo más lejos posible con su nuevo cuerpo, posponiendo su venganza para otra ocasión. Sólo podrá ser expulsada del cuerpo del Pj con la muerte de éste o con un hechizo de exorcismo.

Dentro de la cabaña reina la suciedad y el abandono, como si ningún ser humano hubiera puesto los pies en ella durante casi un año (lo cual es exactamente lo que ha sucedido). Una tirada de Buscar permite encontrar un frasco con la poción de color amarillento que el Iditxa les ofreció con anterioridad. Hay tres dosis. Desgraciadamente, la poción caduca al cabo de 48 h.

Asimismo los Pj pueden encontrar una bolsita de piel de cerdo, de las usadas como portamonedas, manchada de sangre; y un trozo de tela de hilos de oro, bordado con el signo del sol y asimismo manchado con sangre. Sendas tiradas de Conocimiento Mágico per-

mitirán identificar dichos objetos como un Talismán de Riqueza y otro de Resistencia al Frío. (Ver Manual).

Una tirada de Buscar, Rastrear u Otear permite darse cuenta que el suelo de tierra de la cabaña está ligeramente combado... como si se hubiera enterrado algo (o más bien alguien) allí.

En efecto, si los Pj excavan un poco se encontrarán con el cadáver corrupto de la bruja Elixe, con el Escapulario de Ximún aún rodeándole el cuello. Aquél Pj que se lo quite, sin embargo, y no musite al mismo tiempo una oración, o lleve consigo algún objeto sagrado deberá hacer una tirada de RR con un malus de 40% ya que Elixe abrirá de repente sus ojos podridos, y aferrándole con unas manos como garras intentará arrastrar el alma del Pj consigo al ser precipitada al Infierno.

Si los Pj consiguen que Elixe caiga en el Infierno, tanto la tormenta de nieve como las consecuencias de las "Voces" del Bosque desaparecerán. El bosque, sin embargo, seguirá dominado por las Hadas, los Sátiros y las Mandrágoras.

7. El regreso de Elixe

Si los Pj no quieren o no pueden detener a Elixe ésta se presentará en el pueblo, como era de esperar, en la noche de Todos los Santos (del 31 de Octubre al 1 de Noviembre), habiendo tomado de nuevo posesión de su cuerpo corrompido, y reanimará a los muertos del pequeño cementerio de Burgui. La bruja, sin embargo, no ha tenido en cuenta una cosa: Burgui es un pueblo pequeño, y todos son familia... incluso los muertos. Lejos de someterse a las órdenes de la bruja, y guiados por el cadáver de Mariñe, la amada de Ximún, los muertos de Burgui descuartizarán a Elixe y a su Iditxa, para volver después a sus tumbas.

Al amanecer, los habitantes del pueblo descubrirán la carnicería, así como el cuerpo inerte de Ximún, muerto al parecer de frío, echado sobre el lugar donde se halla la tumba de Mariñe... Y su rostro está iluminado por una tranquila sonrisa de felicidad...

8. Ganancias

Los Pj ganarán 35 puntos de Aprendizaje si juegan la aventura hasta el final, y 20 más si consiguen precipitar a Elixe al Infierno.

P.N.J.

PERRO COMUN

FUE 8

AGI 15 RR: 50%

IRR 50%

RES 15 ARMADURA NATURAL: Carece

PER 18

Armas: Mordisco 45%. Daño 1D4.

SATIRO

FUE 21 ALTURA 1'45 PESO 45 kg.

AGI 12 RR: 0% IRR: 150%

HAB 12 ARMADURA NATURAL: 1 punto de protección por el pelo

RES 30

PER 20

COM 5

CUL 2

ARMAS: Pelea 65%. Daño: 1D3 + 1D6
COMPETENCIAS: Esconderse 75%; Esquivar 70%. Música 35%

CACHORRO DE MANDRAGORA

FUE 12 ALTURA 1'35 PESO 30 kg.

AGI 12 RR 0% IRR: 200

HAB 8 ARMADURA NATURAL: 5 puntos por piel/corteza

RES 30

PER 17

COM 5

CUL 5

ARMAS: Pelea, 45% Daño: 1D3
COMPETENCIAS: Elocuencia, 25%

MANDRAGORA ADULTA

FUE 45 ALTURA 8 m.

PESO 1800 kg

AGI 3 RR 0% IRR: 225%

HAB 5 ARMADURA NATURAL: 12 puntos de corteza

RES 45

PER 18

COM 1

CUL 10

ARMAS: Golpear con las ramas, 20%. Daño: 1D8 + 6D6. 10 ataques por asalto.

IDITXA

FUE 20 ALTURA: 1'70 PESO 60 kg.

AGI 32 RR 0% IRR: 225%

HAB 12 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 20

PER 20

COM 15

CUL 12

ARMAS: Garras (bajo forma de monstruo) 50%. Daño: 1D8 + 1D6. Dos ataques por asalto.

COMPETENCIAS: Esquivar 99%. Elocuencia 40%

HECHIZOS: Visión del Futuro, Dominación, Invulnerabilidad, Protección Mágica, Conmoción.

ELIXE (ANIMA)

RR: 0% IRR: 150%