

El Miserere

Por Carlos A. de la Torre

*Aventura pensada para 3-5 jugadores.
Año 1349 (invierno) de la era de Nuestro Señor.*

Historia

Los PJs llegan a la aldea de Entrepinares (León) por diversos motivos, por ejemplo:

- Son invitados por un Conde llamado Juan Valdivia a una cacería y están de regreso. Puede que los jugadores si son de clase social baja, trabajaran en algún momento para él, y los que sean de clase social alta son invitados por su prestigio.
- Algunos pueden tener un familiar importante en la provincia y este ha fallecido, con lo cual el PJ iba a su entierro.
- Simplemente iban de aventuras y fortuna, y la casualidad les ha hecho coincidir en dicha aldea.

Es invierno, hace frío y ha comenzado a llover. Acaban de llegar y están algo cansados del viaje. La aldea está en calma. Se ve ascender el humo negro de algunas casas y al final del camino parece divisarse una humilde posada junto a una ermita.

Entrepinares

La aldea consta de no más de doce casas una pequeña posada y una ermita. También hay un pequeño pozo en mitad de la población.

Si visitan la posada, tras una pequeña puerta de madera de pino, se vislumbra una salita con una barra que tiene acceso a la cocina, cuatro jergones en los cuales normalmente los lugareños juegan una partida de cartas y una mesa cuadrada con capacidad para 6 comensales. Unas escaleras dan a la planta superior donde hay cuatro habitaciones individuales y una comunal. No parece que sea muy transitada, pero cumple muy bien la función de dar cobijo a los viajeros.

La cocinera y su hija se afanan en preparar un guiso en la chimenea de la cocina, mientras que el hijo menor sirve unas cervezas a tres residentes. En otro jergón más apartado parece haber un hombre (que por su atuendo debe de ser un clérigo) algo preocupado y cabibajo.

Si los PJs hablan con los lugareños, estos les invitarán a jugar una partida de cartas en la que la apuesta en cada una es de moneda de plata (tirada de **Juego**). Normalmente se toman muy bien perder y no les importa gastarse unas moneditas en el juego. Eso si, si van ganando, normalmente suelen ser muy fanfarrones. Esperemos que esto no cause ninguna pelea.

Si deciden dialogar con el clérigo y le preguntan por su nombre, o que le sucede, este alzará la cabeza y les contará:

“Me llamo Miguel Vélez, y soy un sacerdote de la ciudad de Salamanca. Estoy buscando una obra musical que me encumbre hasta Dios. He oído que en esta zona, había hace más de 100 años, un monasterio en el cual vivían diez religiosos, uno de ellos un gran compositor. Este compuso un magnífico miserere que iba a ser interpretado en una misa mayor, pero por aquel entonces, la peste bubónica azotaba cerca de las montañas y los monjes murieron antes de que llegara el gran día. Cuentan los habitantes de la comarca, que aún se escucha en las noches de invierno, el siniestro canto de los monjes entonando el miserere. Y he llegado hasta aquí para encontrar las partituras e inspirarme en una mayor obra. Pero ya estoy algo viejo y cansado, y no puedo estar vagando por los montes de la región en busca de un monasterio el cual nadie sabe su paradero exacto. Me llenaría de alegría que encontrarais por mí dichas partituras, soy un hombre muy generoso y os recompensaré como es debido. ¿Aceptáis por 50 monedas de plata?”

Si se ponen un poco quisquillos, Miguel sacará una bolsa de piel en la cual hay dos anillos de oro que parecen valiosos, para

ser exactos cada anillo vale 20 monedas más en el mercado, y les dirá que también pueden ser suyos.

Lo que sucede en verdad es que el sacerdote es conocedor de la leyenda que cuenta que esos cantos que se oyen por las noches, son los mismos monjes muertos que se levantan de su lecho para terminar lo que un día dejaron a medias. No sabe si esto es totalmente cierto pero es mejor no arriesgarse.

Si algún personaje pregunta si todavía sigue habiendo peste, Miguel les dirá que no, que no hay ningún peligro.

La Ermita

Está justo al lado de la posada. Tiene una pequeña torre en la cual hay una campana oxidada que resuena todas las mañanas. El recinto tiene capacidad para albergar unos 50 feligreses.

Nota al DJ: Los aldeanos de Entrepinares y El Álamo desconocen por completo la historia del monasterio y el lugar exacto de su ubicación. Esto es porque fueron construidos después de la epidemia de peste, unos 40 años más tarde.

El Álamo

Es un pueblecito que está al sur de Entrepinares, y es posible que los PJs vayan en busca de más información acerca de donde se encuentra el monasterio. Sus habitantes son muy supersticiosos y algo desconfiados. Al menos hay 24 casas y un par de granjas en los alrededores, a lo lejos un poco más al sur se alza un molino. El nombre le viene al pueblo por el álamo centenario que se eleva a la entrada.

Sus habitantes no conocen la historia del monasterio, ni que fue de los monjes y por supuesto nunca han oído cantos en los montes. Eso si, creen firmemente que en el pinar del monte cercano habitan unos espíritus que aterrorizan a la población. Algunos de ellos afirman que han escuchado voces roncadas como de demonios correr entre los árboles. Llevan tiempo intentando colocar una enorme cruz de madera en lo alto del monte para espantar a las malas ánimas, pero nadie se atreve a cargar con ella hasta la cumbre. Ofrecerán a los PJs un total de 12 monedas de plata que recolectarán entre todos y una gallina y una cabra (si la cantidad es insuficiente para los jugadores, los pueblerinos les ofrecerán comida y cobijo de por vida). La cruz de madera pesa 50 kg.

El molino no tiene nada de especial, es un molino más. Su propietario se llama Juan de Soto y es uno de los que dice haber sentido la presencia del maligno en el pinar.

¿Qué es lo que pasa en el bosque?: Dos Sátiros⁵⁹ habitan en una cueva elevada y conocedores de la superstición de los lugareños, aprovechan para aterrorizarlos y divertirse un poco. También disfrutan arrojando piedras a los viajeros o robarles sus posesiones si son tan estúpidos de acampar en las cercanías. La cueva es difícil de ver, recibe un malus del 20% en las tiradas de **Otear** o **Buscar**. Es una pobre excavación poco profunda en la que el hedor es insoportable. En ella se puede encontrar restos de pequeños animales y alguna cazuela oxidada posiblemente robada a un despistado viajero.

Colocar la cruz no hará que los sátiros abandonen su hogar, pero si, si son derrotados y mal heridos por los jugadores.

Camino a Valmonte

El camino discurre a través del espeso bosque lleno de matorrales (con una tirada de **Rastrear** se pueden ver huellas de

⁵⁹ Véase pág. 168 del manual de juego.

carros y pisadas en dirección a El Álamo. No son recientes). El DJ lanzará en la siguiente tabla de encuentros 1D10:

- De 1 a 5: Por el camino viajan un hombre de familia su primogénito y su esposa, la cual va montada en una mula con un par de alforjas. Están cansados pero parecen amistosos. En las alforjas sólo llevan pan para unos días de viaje y algo de queso, también llevan unas 7 monedas de plata sueltas. Si los PJs les preguntan, estos dirán que van a León, también les pedirán algunas monedas por la caridad de Dios, que el camino es largo hasta allí y apenas les queda algo.
- De 6 a 8: Encuentro con un pastor y su rebaño de 9 ovejas. Lleva una honda, un zurrón con algo de comida y un odre. Su perro le acompaña. Vive en una cabaña hecha por él cerca del camino, y el pastor si conoce la leyenda del monasterio que fue transmitida de su abuelo a su padre, y este a él. Si los jugadores comparten con él una noche de compañía, cerca del fuego en su cabaña, les podrá contar la leyenda completa y donde está el monasterio. También les informará que fue su bisabuelo quien enterró personalmente a los 9 monjes (los jugadores ganan un +5% en **Leyendas**). La leyenda cuenta que eran 10 los religiosos, uno no fue enterrado. El encuentro con el pastor también puede producirse si los jugadores superan una tirada de **Otear** con un malus del 10% cuando van por el camino.
- De 9 a 10: Comienza a llover con fuerza. La lluvia durará hasta la mañana siguiente. Esto dificulta las tiradas de **Otear** en un -20%.

500 metros antes de llegar a Valmonte hay un letrado que informa que hace cien años se produjo en esa zona una terrible epidemia.

Valmonte

El pueblo está totalmente deshabitado. A raíz de la peste bubónica, toda la población emigró a las ciudades vecinas o a León. Los pocos que se quedaron, murieron en pocas semanas. Sus casas ahora están vacías y derruidas, las reliquias de la iglesia fueron llevadas en el partir de las gentes y muchas edificaciones fueron quemadas para erradicar la enfermedad.

Nota para el DJ: Puede que los PJs estén asustados por contagiarse, pero en verdad en este pueblo no existe tal peligro. Pero déjales que se asusten, que disfruten con el horror y la soledad de más de 100 años de un pueblo.

En Busca del Monasterio

Una vez que decidan adentrarse en el pinar que rodea el monte donde está situado el monasterio, comenzarán a oír unos ecos perturbadores. Pueden ser que los produzca el viento que roza con los árboles (una tirada de **Escuchar** con una penalización del 15%, permitirá conocer que esos ecos son las voces de los monjes que lamentan su desdicha).

Entre la arboleda serpentea un arroyuelo (tirada de **Otear** -10% para divisarlo) que conduce a un manantial tranquilo, de agua limpia y cristalina, que se encuentra en la cara opuesta de la montaña respecto donde se ubica el antiguo monasterio.

En mitad del pinar hay un claro, y en el centro de este, se levantan dos árboles. Uno de ellos es un pino sano, el otro parece muerto, con la corteza ennegrecida:

- Si los jugadores se acercan podrán apreciar que un esqueleto yace al pie del pino con una cuerda podrida atada al cuello, el resto de esta cuerda está sujeta a una rama. Lleva hábitos de monje (algo deteriorados) y un libro en la mano.
- Si finalmente deciden acercarse más, serán sorprendidos por el ataque del pútrido árbol de al lado, que realmente es una Mandrágora⁶⁰. Esta impedirá cualquier acercamiento al libro del monje. La Mandrágora surgió a partir del semen del monje ahorcado, el cual una noche, en una visita furtiva al pueblo de Valmonte, practicó sexo con una joven aldeana. Atormentado por tal pecado decidió suicidarse colgándose de una rama del árbol del claro. Unas gotas de su "amor" cayeron al suelo del cual nació la Mandrágora. El libro que posee el monje es su propio diario, en el cual

cuenta con espanto el terrible acto que ha cometido y su intención de perder la vida. Tiene una fecha escrita (si los jugadores superan una tirada de **Leyendas** o **Memoria**, se darán cuenta que perdió la vida dos días antes que sus compañeros. Esta tirada se permite si los jugadores antes han escuchado la leyenda del monasterio, claro está).

- Con algo de suerte y unas tiradas de **Otear** o **Buscar**, los jugadores finalmente encontrarán el sendero que discurre hasta las puertas del monasterio.

El Monasterio

Los muros que lo rodean son altos pero se conservan en muy mal estado. Se ve con claridad que muchas piedras que lo componían han caído y dejan mellas. Han crecido muchas enredaderas y gran cantidad de musgo.

- **Patio:** Tras dos enormes portones de gruesa madera, permanece en silencio un patio que algún tiempo llegó a ser un buen jardín cuidado por los monjes, que ahora no deja de ser un nido de malas hierbas y el hogar de una derruida fuente central.
- **1 — Establos:** Triste recuerdo de lo un día fue un gran establo con capacidad para albergar muchos animales de monta. Las vigas de madera están algo carcomidas y en el ambiente hay un fuerte olor (si alguien busca entre la paja encontrará los restos de un caballo)
- **2 — Capilla:** Habitación donde rezaban los monegascos. Todavía están los 8 bancos de madera y el altar de piedra que lo preside. Sobre la pared, lleno de telarañas, se mantiene un cristo que parece observar con la mirada a los visitantes. En el altar tumbado hay un cáliz de bronce (si se pasa una tirada de **Conocimiento Mágico** se sabrá que es un objeto mágico con el hechizo de **Exorcismo** de nivel 5. Además el cáliz reduce al 40% la penalización ejecutando el hechizo).
- **3 — Comedor:** El comedor al igual que el resto de las habitaciones está cubierto de polvo. Hay una enorme mesa con 14 sillas, algunas de las cuales, están tumbadas con las patas rotas, también se ve una chimenea de la cual pende una gran olla. Apoyada en la pared está la mesa donde el cocinero preparaba la comida.
- **4 — Habitación que da al almacén:** Es una lúgubre estancia desde la que se vigilaba el acceso al almacén. Aún está en pie la mesa y la silla del vigilante.
- **5 — Almacén:** Guarda montones de sacos de trigo, legumbres, harina y algo de fruta. Están todos en mal estado, y los insectos han agujereado los sacos. Si un jugador husmea dentro de la habitación registrando sacos, es muy probable que sea mordido por una rata infestada con la peste bubónica (50% de posibilidades de ser mordido; 75% de que este contraiga la enfermedad⁶¹).
- **6 — Sala de vigilancia:** Sobre la pared están todas las llaves que acceden a las celdas de los monjes (están algo oxidadas pero todavía cumplen su función). En esta estancia también hay una mesa y una silla que eran usadas por el vigilante.
- **7 — Pasillo:** Es muy oscuro y húmedo. Da paso al resto de las celdas.
- **8 — Celda del compositor:** Esta era la habitación del compositor. Solamente hay una humilde cama, un crucifijo gobernado la pared, una mesita con un cajón, y una lámpara de aceite (aún queda algo de aceite). En la mesita se guardan diversos pergaminos escritos en latín (tirada de **Idioma (Latín)**) que hablan sobre música. Si un Pj los consigue leer, suma a la competencia de **Música** +15%. También hay varios pergaminos sin escribir. Estos son los pergaminos que contienen el miserere, pero las notas sólo aparecen por la noche (si los jugadores llegan de noche, estos pergaminos no estarán pues se los han llevado los monjes a la capilla para interpretarlos). De día parecen simplemente pergaminos sin escribir.
- **Resto de las celdas:** Excepto un camastro, el crucifijo y una mesita vacía, no hay nada de valor. Alguna telaraña que otra.

⁶⁰ Véase pág. 157 del manual de juego.

⁶¹ Véase pág. 53 del manual de juego para más detalles.

Encuentros dentro del Monasterio

De día está todo muy tranquilo, pero al anochecer surgen de la oscuridad los nueve cadáveres vivientes de los difuntos monjes. Caminan despacio por el camino del monasterio y cruzan sus puertas para reunirse en la capilla. Allí el muerto del compositor, extrae los pergaminos del miserere y comienzan a cantar (su canto es considerado un hechizo de *Inmovilizar* de nivel 5, pero a diferencia de este, si se permite un tirada de RR para resistir).

Los monjes atacarán si son interferidos en su oficio, o si descubren a un personaje escondido o deambulando por su sagrado monasterio. Si los jugadores consiguen robar durante el día los pergaminos que contienen el miserere, los muertos les seguirán a cualquier parte a la que vayan atacándoles por la noche hasta que finalmente sean destruidos.

Entregando el Miserere al Clérigo

Una vez logren entregar las partituras al clérigo Miguel Vélez, este les dará sus 50 monedas de plata a repartir entre el grupo, y les invitará a una comida y a unas cervezas (también les dará los anillos si así lo prometió). Les preguntará que fue lo que vieron en el monasterio y que ha sido de los monjes. A la mañana siguiente partirá con las partituras rumbo a Salamanca.

En este punto se termina la aventura, y los jugadores son libres de ir a donde les plazca. Por su bien espero que hayan acabado con todos los monjes pues estos, les perseguirán eternamente si no es así.

Recompensas

- 5 Puntos de Aprendizaje si consiguen que Miguel Vélez les ofrezca más.
- 5 Puntos de Aprendizaje si llevan la cruz a lo alto del monte.
- 10 Puntos de Aprendizaje si derrotan a los dos sátiros.
- 40 Puntos de Aprendizaje si derrotan a la mandrágora.
- 20 Puntos de Aprendizaje si devuelven el miserere sin haber destruido a los monjes.
- 50 Puntos de Aprendizaje si devuelven el miserere y han destruido a todos los monjes.

Dramatis Personae

Miguel Vélez

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	5	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Ancha 60% (1D8+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Leyendas* 30%, *Teología* 70%, *Psicología* 60%, *Escuchar* 40%, *Memoria* 40%.

Campesinos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 50% (1D6)

Hoz 35% (1D6+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Conocimiento Plantas* 30%, *Conocimiento Animal* 40%, *Correr* 60%, *Escuchar* 60%.

Viajeros

FUE	5/10	Altura	Variable
AGI	10/15	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	10/15	RR	70%
PER	15	IRR	30%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 45%, *Conducir Carro* 60%, *Ocultar* 50%, *Discreción* 30%, *Esconderse* 40%.

Sátiros

FUE	20	Altura	1,55 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	5		
CUL	1		

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armaduras: Pelo (Prot. 1)

Competencias: *Esconderse* 80%, *Esquivar* 70%, *Lanzar* 70%.

Pastor

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Honda 65% (1D3+2)

Palo 70% (1D4+1)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Leyendas* 40%, *Lanzar* 40%, *Esquivar* 50%, *Cantar* 35%, *Conocimiento de Plantas* 35%, *Conocimiento Animal* 60%, *Rastrear* 50%.

Perro

FUE	10	Altura	-
AGI	20	Peso	-
HAB	-	Aspecto	-
RES	10	RR	50%
PER	20	IRR	50%

Armas: Mordisco 65% (1D4)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Rastrear* 75%, *Escuchar* 40%.

Mandrágora Joven

FUE	40	Altura	5 m
AGI	3	Peso	1.600 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	15	IRR	200%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Ocho Ramas (8 ataques) 25% (1D6+4D6)

Armadura Natural: Corteza (Prot. 5, 3 si la atacan con fuego).

Competencias: *Conocimiento Vegetal* 90%.

Monjes muertos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	5	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	10	IRR	100%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Ancha 45% (1D8+1)
Maza Pesada 45% (2D6)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Cantar* 80%, *Discreción* 80%, *Escuchar* 15%.

Poderes Especiales:

- *Canto:* cuando cantan en coro producen un hechizo de *Inmovilizar* de nivel 5 con derecho a tirada de RR por parte de las víctimas. No sufren penalización ejecutando el hechizo.