

TARANTELA®

Una aventura para el juego de rol gratuito “Goblins & Grutas”® Por Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish)

¡LEE ESTO PRIMERO!

A no ser que seas un Goblinmaster, no leas esta aventura si vas a jugarla. Si lo haces, estarás estropeando toda la diversión.

Concepto: Típica misión de “salvar al mundo”... Pero los personajes pueden decidir al final que el mundo no merece la pena ser salvado.

Tema: Dilema moral: ¿Merece la pena salvar un mundo corrupto a costa del sufrimiento de un inocente?

Género: Fantasía Oscura. Muy oscura.

Trama:

La Plaga amenaza con acabar con toda la vida del universo del juego. Los personajes emprenden un viaje hacia una fortaleza de templarios que al parecer conocen el secreto para mantenerse a salvo de la Plaga. Durante ese viaje observan cómo la enfermedad no sólo ha destruido a la sociedad, sino también a la propia humanidad: los padres le quitan la comida de la boca a sus hijos, canibalismo, profetas locos hacen sacrificios humanos, turbas enfebrecidas buscan chivos expiatorios...

Al llegar al castillo de los templarios, descubren que los mismos templarios han sido víctimas de la Plaga y que se han convertido en muertos vivientes. Los templarios les impiden el acceso al bastión, donde encontrarán la respuesta para detener la Plaga: Una joven nacida con unas ciertas marcas ha de danzar hasta la muerte para hacer que un mundo nuevo nazca.

Sugerencias del diseñador

Este módulo requiere que el Goblinmaster haga un esfuerzo para que la aventura adquiera un tono apropiado. El viaje debe crear una atmósfera de decadencia a nivel físico y moral. La impresión debe ser tan fuerte que lo único que haga que los personajes sigan adelante sea la esperanza de sanar en el baluarte de los templarios.

Esta esperanza debe flaquear cuando comprueben que los mismos templarios han sido víctimas de la Plaga. Sin embargo, los aventureros deben encontrar la fuerza para llegar a asaltar el castillo. Algunas formas de conseguirlo se detallarán más adelante.

El horror en el interior del castillo ha de ser de provenir de la sensación de profanación y blasfemia, más que de la sangre y las tripas. En cualquier caso, el hallazgo del remedio a la Plaga uno de los puntos culminantes de la aventura y debe hacer crecer de nuevo la confianza de los personajes.

La estructura formal de esta primera parte es un retablo medieval en el que aparecen escenas de los siete pecados capitales (Soberbia, Ira, Avaricia, Lujuria, Envidia, Gula y Pereza). En los siguientes acontecimientos, los personajes emprenderán un proceso de purificación a través de las tres virtudes cristianas (Esperanza, Fe y Caridad).

Los PJs empezarán la búsqueda de la joven. Cuando la hallen, será la única persona del mundo que conserva intacta su humanidad. Sin embargo, estará enferma de la Plaga y a punto de morir. Bailar le causaría aún más sufrimientos. En este momento los PJs han de decidir si deben salvar a un mundo de canallas a costa de una criatura inocente o no. Si los PJs hacen bailar a la joven, la chica morirá entre terribles dolores, pero el mundo sobrevivirá. Si los PJs dejan tranquila a la joven, ella entregará su alma en paz, y los PJs se sentarán para morir.

Sugerencias del diseñador

Dales a los jugadores tiempo suficiente para que demuestren sus capacidades interpretativas. Si quieres acelerar la situación el estado de la chica puede agravarse repentinamente. En cualquier caso, el clímax final lo produce la narración de los efectos de la decisión de los personajes, así que recomiendo ensayar esta parte hasta que sea realmente efectiva. La mejor forma de hacerlo es buscar fórmulas para que los personajes no se sientan meros espectadores de una bonita escena final.

Dicho sea de paso, no se ofrece una respuesta correcta para el dilema final, y ninguna solución debe considerarse mejor a la otra. En el playtesting, los jugadores sacrificaron a la niña, pero todos mostraron un gran pesar por ello.

Cuidado con la Plaga

Los jugadores saben perfectamente que las enfermedades las transmiten las bacterias y los virus. Es incluso posible que algunos de ellos recuerden que la Peste Negra la transmitían las pulgas de las ratas. No obstante, sus personajes no tienen esos datos, y no deben actuar en consecuencia. Los personajes no deben hervir el agua o evitar a los animales domésticos. Cualquier intento de hacerlo es mal *roleplay*. Los jugadores que estén en la piel de su personaje deberán intentar mantenerse a salvo de la Plaga con perfumes, hierbas y plegarias, en la mejor tradición medieval.

La aparición de los primeros síntomas de la Plaga en los personajes puede ser en sí misma una excelente ocasión para demostrar buen juego de rol. Por ello, el Goblinmaster debe tener preparadas tarjetas con síntomas en diversos grados de gravedad para pasarlas en privado a los personajes.

Asimismo, las fases febriles de la Plaga pueden ser usadas por el narrador como instrumento para presentar alucinaciones leves.

La Plaga y los personajes

Al terminar cada escena, un personaje quedará infectado por la Plaga. Tira un dado para determinar de qué personaje se trata. Si el personaje ya está infectado tira el dado de nuevo.

El personaje infectado perderá inmediatamente 1-4 puntos de vida debido a hemorragias internas (que forman cardenales), fiebre y vómitos. Al final de cada escena, perderá 1-2 puntos de vida.

Al principio, los efectos de la plaga sólo debe sentirlos el afectado, pero pronto serán notorios para todos.

Tiempo de la acción

La acción se desarrolla en una sola noche. El anochecer coincide con la entrada de los personajes a la ciudad (para simbolizar la entrada en un mundo pecaminoso y siniestro) y el final de la aventura coincide con el amanecer (simbolizando el nacimiento de un mundo nuevo).

PRÓLOGO

Un buen día, los dioses estaban aburridos y decidieron, tras breve debate, que la vida no tenía futuro. Sin embargo, como era poco propio medirse en combate con simples mortales, a Enfermedad se le ocurrió una brillante idea: crearía una Plaga mágica que dejaría limpio el solar para la próxima broma de los dioses. Todas las divinidades estuvieron de acuerdo en el plan de Enfermedad... Todas excepto Recurrencia. Pero Recurrencia, ya se sabe, es siempre la misma (nótese el agudísimo juego de palabras).

En resumen, los dioses han apagado la luz y han cerrado la puerta. Ningún dios escuchará las plegarias de sus fieles. Esto no afecta a los seguidores de Recurrencia, que sigue presente buscando una solución al problema. Las buenas noticias es que Recurrencia sabe que esto ya ha pasado con anterioridad, y tiene una carta en la manga.

Nota

Las estadísticas de los personajes se encuentran en el apéndice II.

EN LA ALDEA

Introduce a los personajes uno a uno en la siguiente situación:

“Empieza a atardecer, y te diriges por un empinado camino a la ciudad de Sidonia. Pero antes de que llegues, te encuentras un pequeño pueblo en el camino, de los que ni siquiera aparecen en los mapas. Algunas casas están quemadas, y otras tienen las puertas marcadas con una cruz de pintura negra: el signo de la Plaga. Sin embargo, en el centro del pueblo hay un edificio intacto. Acuciado por el hambre, te diriges allí buscando algo de comer.”

El edificio en cuestión es la taberna del pueblo. Un cartel con las armas del antiguo Ducado de Sidonia se mueve chirriando con el viento. La taberna está cerrada por dentro con una tranca, pero un personaje fuerte puede romper la puerta. En el interior, el codicioso posadero había acumulado víveres para venderlos más tarde. Sin embargo, él y su rolliza familia cayeron víctimas de la plaga hace dos días. En el interior hay provisiones como para mantener al pueblo entero durante dos meses -sólo que ya no queda nadie.

Es aquí donde los personajes se encontrarán. Como hay comida y bebida para todos, es de suponer que se sienten a reponer fuerzas y se unan en una partida de viaje hacia Sidonia.

Si los PJs deciden explorar el pueblo encontrarán lo siguiente:

- Un pequeño cementerio, con tumbas que llegan hasta hace tres días. En la entrada hay un carro con cadáveres, que ha

sido abandonado. Uno de los cadáveres es en realidad un zombi de un niño de dos años. Sus padres aún no le habían contado lo que era la muerte y al no saber lo que le estaba sucediendo, ha quedado atrapado en la no-vida.

- Otros habitantes del pueblo se han convertido en no-muertos. En general, continuarán haciendo las mismas actividades que hicieron en los últimos momentos de su vida. Ejemplos: Un padre llora en el lecho de su hijo muerto. Una madre se dirige a la posada y golpea con sus puños en la puerta, pidiendo comida. Un enterrador cava tumbas. Un monje reza.
- En el centro del pueblo alguien ha sido quemado en la estaca. Sus restos aún están allí.

El camino a la ciudad está lleno de cadáveres que al parecer, murieron en el camino a Sidonia. Casi todos han sido despojados de todo por saqueadores.

Nota del diseñador

Históricamente, durante las plagas, la gente intentaba huir de las ciudades, no hacia ellas. Pero en este caso, en la ciudad de Sidonia se encuentra la sede de la Orden de la Templanza, donde piadosos templarios se dedicaban a la curación y por ello los habitantes de los alrededores vienen a la ciudad.

Mientras anochece, los PJs otearán en la lejanía las murallas de la antaño orgullosa ciudad de Sidonia. La ciudad ocupa toda una meseta, y los personajes se acercarán a ella desde el Oeste. La ciudadela de la Orden de la Templanza se encuentra al Este de la ciudad, al borde de un abismo de trescientos metros que domina el bosque de Delben. Cuando los personajes se acerquen a la única puerta de la ciudad la encontrarán desierta, pero dentro se oye sonido de música y baile.

EN LA CIUDAD DE SIDONIA

ESCENA I SOBERBIA FIESTA DE DISFRACES

Si los PJs siguen a la música, se encontrarán en el barrio noble de la ciudad, que está amurallado y separado de la “chusma de baja ralea”. En el barrio noble se estará desarrollando una alegre fiesta de disfraces, así que los PJs no desenterrarán. Los sofisticados aristócratas alabarán el estilo “rústico” de la vestimenta de los personajes.

Los espectáculos incluyen una lucha entre un oso y un toro y los manjares serán exquisitos: ostras, perdicés, dulces.... A pesar de ello, de vez en cuando se oyen los gritos de los pobres de la ciudad pidiendo pan. Los nobles empezarán a ofrecer oro por la actuación de un juglar, y si hay algún bardo en el grupo es posible que se sienta tentado a actuar. Sin embargo, si el bardo hace alguna alusión a la Plaga los nobles lo considerarán de un gusto “pésimo” por “lo desagradable del tema”.

La impresión que deben dar los nobles es que están negando el problema. Cuando notes que la escena está adecuadamente desarrollada, narra la siguiente situación.

Un joven noble de excelente estampa, que está disfrazado de papagayo, sufre un breve desvanecimiento, sin llegar a caer al suelo. Resultará evidente para todos que está infectado. Un atento mayordomo se acerca a él y le dice discretamente: “A vues-

tros anfitriones les gustaría ofrecerles una copa especial en privado”. El joven palidece y asiente, y sigue al mayordomo, intentando mantener la cabeza erguida. El resto de los invitados intentarán ignorar la escena, pero las risas sonarán huecas y vacías.

ESCENA II GULA EL MAUSOLEO DE MÁRMOL NEGRO

El mayordomo conduce al joven por la única puerta que sale del barrio noble. No será difícil que los personajes les sigan. Descubrirán que la puerta les conduce a una sala subterránea de mármol negro. La sala no es muy alta ni muy ancha, pero es inmensa en su longitud. En las paredes hay nichos y tumbas de nobles. Los nombres están marcados con letras de oro, y conmemoran batallas y grandes hazañas. Muchas tumbas tienen estatuas. Cada diez metros hay en el techo unas lámparas de pálidas luces azules, que son evidentemente mágicas.

Los personajes podrán ver aquí al joven y al mayordomo a unos diez metros. Si les han visto, les ignoran. Oirán la voz del mayordomo decir, entre el eco: “El señor tendrá que recorrer solo la última parte del viaje, me temo”. El joven asentirá de nuevo, se despojará de la cresta de papagayo, desenvainará un estoque y se dirigirá al final del pasillo.

El mayordomo volverá sobre sus pasos y dirigirá una mirada de suficiencia a los personajes. Parece claro que no cree que los personajes sean nobles. No responderá a ninguna pregunta de los personajes aunque le cueste la vida: al contrario que sus amos, no tiene esperanzas de durar mucho de todas maneras. Eso sí, se mostrará en todo momento frío y reservado, pero con mucha educación.

El joven parecerá perder los nervios y correrá hacia el extremo de la habitación. En esa dirección, las tumbas son más sobrias y austeras, y los años de las muertes van bajando y bajando. Las lámparas mágicas están cada vez más espaciadas, y pronto se oirá un murmullo al final de la sala, como de muchas voces sinistras. En este murmullo opaco resaltan los gritos agudos del joven. Está siendo devorado por los necrófagos nobles de Sidonia.

El joven morirá en unos instantes, y los necrófagos atacarán a los personajes. En principio habrá treinta necrófagos de ambos sexos, pero no dudes en ampliar su número hasta que los personajes se vean en apuros. Cuando llegue en este momento, narra lo siguiente.

“La estatua de un guerrero se alza lentamente de su tumba. Su escudo y su túnica llevan la cruz gualda de la Orden de la Templanza. Desenvaina una espada de mármol blanco y se dirige hacia la masa vociferante de cadáveres. Los monstruos se lanzan contra la estatua, que los golpea y destroza a mandoblazos. Sin embargo, la presión de los monstruos es demasiada para vosotros.”

La aparición de la estatua animada es una doble ayuda para los personajes: primero, les proporciona un aliado en la batalla. Segundo, la estatua, al levantarse, deja un hueco en el muro, que es la única salida de esta escena.

Una vez los personajes se hayan deslizado por el pasadizo, la estatua volverá a su posición original, bloqueando el retorno de los personajes. Los necrófagos devorarán a sus propios muertos y a los personajes que hayan quedado atrás.

ESCENA III PEREZA EL MONASTERIO

Los personajes se arrastrarán por un pasadizo húmedo y estrecho durante media hora, aunque les parecerá un siglo. Al final, levantarán una losa del suelo y se encontrarán en el jardín del claustro de un monasterio. Todavía es de noche, y los monjes se han retirado a sus celdas.

Si los personajes se deciden a investigar el monasterio, descubrirán que los campos del están sin cultivar, pero la cocina está bien surtida de viandas. Si quieren visitar el *Scriptorium* descubrirán que no ha sido utilizado en meses, y que los libros están cubiertos de polvo y mordisqueados por las ratas y que las tintas están secas. De cualquier manera, cualquiera puede ver que las iluminaciones de los libros no son gran cosa. No obstante, en la pared está pintada el lema “Ora et Labora”. Si buscan entre los libros encontrarán libros de oraciones, y un libro sobre las vidas de los templarios más célebres. No obstante, más que un libro piadoso, se trata sólo de historias de caballerías, de más interés para el ignorante a la búsqueda de emociones que para el estudioso.

Si los personajes leen la historia del fundador de la Orden descubrirán que el texto dice “en sus últimos días descubrió el baile que nos salvará en cuando las plagas asolen los bosques y las ciudades todas.” Sin embargo, si los personajes pasan aquí más de diez minutos serán atacados por un cien ratas, que atacan como un enjambre. Las ratas dejarán de atacar si los personajes abandonan el *Scriptorium*, ya que consideran que es ese su territorio.

Puede ser que los monjes se despierten si hay lucha, pero todos se encerrarán en sus celdas a cal y canto. Una celda permanecerá sin cerrar, ya que el monje que la ocupa se encuentra en la celda de otro. En consecuencia, los personajes la pueden explorar sin oposición. Descubrirán que la celda es muy lujosa para ser la celda de un monje. En realidad, estos religiosos son nobles segundones que han tomado los hábitos sin alejarse de los placeres del mundo. De hecho, no son más que parásitos sociales, que viven a cuerpo de rey a base de los diezmos del pueblo. Si uno de los monjes es presionado por los personajes, suplicará que “no maltraten su carne” y dirá que su familia “es rica y pagará un sustancioso rescate si me tratáis como corresponde a mi rango”. Los monjes estarán contentos de enseñarles a los personajes el camino a la salida -cuanto antes.

ESCENA IV IRA EL LINCHAMIENTO DEL NECROMANTE

En este momento ya se han descrito escenas de dos estamentos medievales, la nobleza y el clero. Las siguientes escenas describen al pueblo llano. Asegúrate de que la narración y la interpretación cambian en consecuencia.

Tan pronto como los personajes abandonen el monasterio se verán en medio de una turba enfurecida. Plebeyos de todo tipo y condición se encuentran a ambos lados de una avenida, dejando el centro libre. Aparentemente, esperan que pase alguien o algo. Si los personajes le preguntan a alguno de ellos, la respuesta será algo así como:

“¡Vamos a quemar a un necromante hereje de esos! ¡Nos han traído la Plaga y van a morir todos por ello! Eso les pasa por creerse más listos que nosotros. ¡¡Ahí viene!!”

En ese momento aparecerá la comitiva. El necromante está atado de pies y manos, lleva la boca amordazada, y muestra signos de haber sido torturado. Lo llevan en un carro con ruedas tirado por dos bueyes. Está custodiado por diez campesinos de aspecto rufianesco, que llevan armas y armaduras robadas a la guardia de la ciudad. Tan pronto como aparecen, la multitud se abalanza hacia el carro para insultar y escupir al necromante. Si hay algún hechicero en el grupo los ojos del condenado se clavarán en los suyos, con una expresión de reconocimiento y de súplica. De hecho, son antiguos amigos y compañeros de estudios.

La avenida desemboca en una plaza pequeña, donde se agolpan los campesinos en busca de una diversión tan simple y brutal como ellos mismos. Es posible que los personajes se abran paso hasta el carro entre la chusma (tirada de Fuerza 9 para avanzar. Si se falla, tirada de Agilidad 6 para no caer).

ESCENA V AVARICIA LOS LADRONES APESTADOS

En el momento que te parezca adecuado de la escena IV se empezarán a oír unas campanas. Los aullidos de la multitud se detendrán bruscamente para asegurarse de lo que son las campanadas. Las campanadas sonarán en un momento de tensión. Luego, el caos. Cada campesino intentará huir de allí lo más rápido posible. Si los personajes están cerca de una salida, deberán tirar Agilidad 9 para permanecer de pie.

Si los personajes se quedan en la avenida, verán como un grupo de seis apestados se acercan. Llevan túnicas que les cubren completamente y llevan cencerros para anunciar su presencia.

Si ven a los personajes, se dirigirán hacia ellos con la esperanza de que huyan. Si no lo hacen, seguirán su camino hasta que estén solos -o así lo crean.

En ese momento, uno de los apestados se acercará a una puerta e intentará abrirla con una ganzúa. Los demás se abalanzarán al interior de la casa y, entre gritos de sus ocupantes, la saquearán. Estos tipejos son una banda de aventureros que fueron infectados por la Plaga y que decidieron aprovechar la situación para cometer robos, asesinatos y otros pillajes.

Como se han estado dedicando al pillaje, pueden estar tan bien equipados como consideres oportuno. Si caen tres de ellos o dos guerreros el resto huirá para continuar con los ataques más adelante. Este encuentro tiene el potencial de ser peligroso para la salud de los personajes. Si quieres reducir la peligrosidad del encuentro al tiempo que haces a esta escoria aún más odiosa, puedes hacer que los personajes los sorprendan cuando estén realizando una agresión sexual.

ESCENA VI LUJURIA EL BAILE DE LAS DONCELLAS ELFAS

Cuando termine el encuentro anterior, volverá a oírse música, pero en esta ocasión es música de baile élfica. A los personajes con sangre elfa del grupo se les llenarán los ojos de lágrimas y sentirán el deseo de ir hacia allí cuanto antes.

Llegarán a un pequeño barrio en la ciudad, donde las casas parecen ser de elfos. Descubrirán que todos los elfos están reunidos en una plaza que han llenado de pétalos de flores, y en el que bailan una hermosa muchacha elfa. Cuando una de ellas cae al suelo agotada, se acerca una mujer elfa y le corta la garganta. Si los personajes quieren intervenir, un guardia elfo les detiene y les habla así:

“¿Qué vais a hacer, insensatos? ¿Detener el ritual? Nuestros ancianos nos han dicho que la única forma de detener la plaga es que doce doncellas élficas dancen hasta morir en una alfombra de flores. Si intervenís ahora, el ritual fracasará y la muerte de esa joven habrá sido en vano. Además, habéis de saber que la mujer que ha rematado a esa doncella era su propia madre. Si no podéis permanecer al margen será mejor que os marchéis”.

Como se puede ver, los elfos saben algo del asunto. Saben que una chica tiene que bailar y morir, pero nada más. Por desgracia, la sangrienta ceremonia que están celebrando no servirá absolutamente para nada.

Cuando los personajes abandonen la plaza, una sedosa voz femenina les llamará desde el umbral de una casa. Allí verán a una bellísima muchacha elfa que les hace señas para que entren en su casa. Allí les dirá lo siguiente:

“Os lo ruego, ayudadme... Me llamo Anaviel y he sido elegida para la ceremonia... [sollozo]... pero soy demasiado joven para morir... [puchero] ayudadme [lagrimita].”

(Unánime respuesta afirmativa de los personajes)

“Gracias, nobles héroes... Os diré como podéis ayudarme... [baja la cabeza y se seca las lágrimas] La única forma de que no participe en el rito es... ¿comprendéis? [coge la mano de uno de los personajes]”

(Por si los personajes aún no lo comprenden, la elfa continúa)

“...que yo no sea doncella... ¿Entendéis ahora?”

A estas alturas ya debería estar claro lo que pretende la joven (si no se te ocurre es que necesitas ayuda, colega). Anaviel es estrictamente heterosexual, y su orden de preferencia es el siguiente:

1. Personajes masculinos elfos (si los hubiere).
2. Resto de los personajes en orden descendente de Carisma.

Sólo considerará a los personajes enanos o goblins como una opción en los casos más desesperados. En cualquier caso, un personaje enano bien interpretado no encontrará las sugerencias de la elfa nada agradables.

Pero esto no va a ser tan sencillo como parece. Si el personaje “requerido” por Anaviel no se presenta voluntario, deberá hacer una tirada de Inteligencia con dificultad 13 para ver si resiste las insinuaciones de la elfa, con los siguientes modificadores a la dificultad de la acción:

Personaje mujeriego, galante o “protector de las damas”:
de +1 a +4

Personaje célibe, comprometido o felizmente casado:
de -1 a -4.

Si aún así el primer personaje se resiste y pasa su tirada, la doncella dirá “¿No me encuentras hermosa entonces? Tal vez tu amigo me mire con ojos más tiernos...” Y pasará al siguiente personaje, y así sucesivamente.

Si alguno de los personajes tiene el mal gusto de proponer una orgía o similar, la doncella se echará a llorar, diciendo entre sollozos...

“Me lo tengo bien merecido por pedir ayuda a forasteros... [se tapa la cara con las manos] me habéis tomado por una ramera... ¿Acaso tengo yo la culpa de no querer morir por las tonterías de unos viejos locos? Por favor, ya que tengo que entregarme a de esta manera, os ruego que me respetéis...”

Si todo se desarrolla como estaba previsto, uno de los personajes se meterá con la doncella en el dormitorio. Si la edad del jugador lo permite, descríbele la escena con todo tipo de detalles, incluyendo el momento en que la doncella obtiene su orgasmo y se transforma en una bruja infectada por la plaga que ataca al hasta hace un momento feliz personaje.

Obsérvese que en los jugueteos amorosos la bruja puede tomar una posición con respecto al personaje que le otorgue una ventaja táctica.

Si los personajes son sagaces (tirada de Conocimientos 15, 5 para los elfos) descubrirán que el nombre de la doncella no es típico de esta región, pueden desconfiar. Si los personajes registran la casa no encontrarán a nadie, excepto el cadáver de la auténtica doncella en un cofre.

Si la cosa se agrava, pueden acabar llamando la atención de los guardias elfos del exterior, y la cosa puede ponerse muy fea, sobre todo si la bruja conserva su apariencia élfica.

ESCENA VII ENVIDIA LOS VIVOS ENVIDIARÁN A LOS MUERTOS

Un anciano decrepito e infectado por la plaga está en lo alto de la muralla de la ciudad. Evidentemente, está planeando acabar con su vida. Si los personajes hablan con él, les dirá que ha perdido a toda su familia y que no le queda razón para vivir. Este encuentro puede tener cualquier desarrollo, dependiendo de la reacción de los personajes. Sin embargo, puede tener sólo dos desenlaces: el viejo se tira o no se tira.

Escena final

Finalmente los personajes llegarán a la ciudadela de la Orden de la Templanza. Allí encontrarán de quinientos a seiscientos muertos y moribundos fuera de sus murallas. El hedor es horrible (parece ser que no se puede escribir un módulo sin incluir esa frase). Esta multitud eran enfermos que acudieron a los templarios en busca de curación, pero no han sido atendidos, lo cual les resultará muy extraño a todos los personajes que conozcan la Orden. Los enfermos intentaron asaltar las murallas, pero no eran más que campesinos sin instrucción y fueron exterminados eficientemente por los templarios. Algunos de los moribundos que aún pueden articular palabra mencionarán que los templarios lloraban y se lamentaban mientras rechazaban el ataque, como si estuviesen cumpliendo algún pesado deber.

Los personajes de origen noble, los juglares, los curanderos y los caballeros conocen la frase ritual de alistamiento que hará que los templarios abran las puertas. La frase es: “Aquí viene un hombre virtuoso que quiere servir a la la Orden de la Templanza”. Si ninguno de los personajes cumple estos requisitos, deberán hallar alguna manera de escabullirse en el interior de la fortaleza.

Las puertas de la fortaleza se abren y...

EN LA CIUDADELA DE LA ORDEN DE LA TEMPLANZA

Qué ha pasado aquí

Los templarios conocían la Profecía que detendría la Plaga: tenían que matar a una niña y la Plaga desaparecería. Esto dividió a la Orden. Unos decían que era un sacrificio razonable, una vida a cambio de muchas. Otros dijeron que antes se acabaría el mundo antes de que un templario matara a una inocente. Esta era la opinión del Arzobispo de la ciudadela y de la mayoría de la guarnición.

Sin embargo, unos templarios de la facción contraria intentaron huir hacia el bosque de Delben, pero fueron sorprendidos por la otra facción en la Sala de la Esperanza.

Hubo un combate y los disidentes murieron sin cumplir su misión de encontrar a la Elegida.

A los pocos días, los mismos templarios fueron víctimas de la Plaga. Pero en su empeño de impedir que la niña no fuera sacrificada, se aferraron a la vida, transformándose en no-muertos. Sin embargo, la angustia que sufrieron por ello hizo que profanaran todos los símbolos sagrados de la Orden.

Hubieran destruido el Libro de la Profecía, pero no fueron capaces de hacerlo. Por ello, lo custodian con sus no-vidas.

Los personajes entran en la ciudadela. Para su estupor, los templarios han sucumbido a la Plaga y se han convertido en no-muertos. Sin embargo, en su desgracia no han perdido el buen orden militar y mantienen sus votos más allá del umbral de la muerte.

Si algún aventurero ha pronunciado la frase ritual, los templarios dejarán el paso libre a los personajes. En caso contrario, treinta de ellos atacarán a los personajes hasta que lleguen a la torre del homenaje. De estos treinta, cinco protegerán la puerta de la Torre del Homenaje.

Torre del Homenaje:

La Torre del Homenaje tiene seis caras, una por cada virtud de la orden. En cada pared está inscrita con letras de oro el nombre de la virtud. Éstas son Templanza, Valor, Fe, Esperanza, Caridad y Honor.

En la puerta de la habitación está escrito el nombre de cada una en letras de plata.

Piso bajo

1) Sala de la Templanza

Esta sala es la entrada a la Torre del Homenaje. Hay un soporte de armas en una pared, pero se encuentra vacío.

2) Sala del Valor

Esta sala es la armería de la ciudadela. Las armas y armaduras que se encuentran aquí son las típicas de los caballeros (espadas largas, lanzas de caballería...) Las armaduras son de cota de malla (75% de posibilidades de que alguna de ellas pueda ser usada por los personajes) o completas (50% de posibilidades). Todas las armas y las armaduras tienen el signo de la Orden (Un cáliz

y una espada). Hay dos estandartes de la orden aquí, pero uno ha sido quemado y el otro arrojado al suelo y pisoteado.

3) Sala de la Fe

Esta sala es la capilla de la ciudadela. Los bancos han sido rotos, la cristalera destruida, la espada ceremonial rota y alguien ha escupido en el cáliz sagrado. Los rostros de las estatuas de las tumbas han sido desfigurados.

4) Sala de la Esperanza

Esta es la biblioteca del castillo, pero los libros píos han sido destruidos y sus hojas desperdigadas por el suelo. Aquí yacen los cadáveres de cinco templarios armados para la batalla. Uno de ellos tiene un pequeño pergamino en su cinturón, que reza:

“Nos encontraremos en la Sala de la Esperanza, huiremos por allí. Reúne algunos hombres de confianza. Date prisa. El tiempo apremia y muchos inocentes están muriendo”.

Si alguno de los personajes da alguna muestra de respeto hacia los cuerpos, unos sonidos fantasmales recrearán la siguiente escena:

[chirrido de la puerta]

Stilinger: “¿Adónde vais, Sir Martin?”

Sir Martin: “Bien lo sabéis, Monseñor Stilinger. ¡Debemos detener la Plaga!”

Stilinger: “Pero no a cualquier precio”.

Sir Martin: “Sí, cueste lo que cueste”.

Stilinger: “No me dejáis opción, señor”.

[ruido de lucha]

Stilinger: “Os ruego vuestro perdón, caballero”.

Sir Martin (agonizante):

“Que los dioses os perdonen, Monseñor”.

Los cadáveres están en torno a una esquina. En ella hay una puerta secreta que conduce a un túnel. El túnel baja a través de la montaña hasta el bosque, trescientos metros más abajo. Para descubrir el túnel es necesaria una tirada de Latrocinio 12. Si ninguno de los personajes tiene una buena habilidad de Latrocinio, el Goblinmaster puede decidir que la puerta se encuentra abierta.

5) Sala de la Caridad

Esta es la cocina y el comedor de la ciudadela. Se llama así por la generosidad de los templarios con los desposeídos. Por ello, no quedan aquí provisiones.

6) Sala del Honor

Esta es la sala de retratos. Aquí se pueden admirar los rostros de los más insignes templarios de todos los tiempos (humanos varones la mayoría), junto a algunas reliquias sin más valor que el sentimental (las primeras espuelas del Hermano Mayor Tiberius Semper, los hábitos de novicio del Arzobispo Benitus Sergii, el Diario de Buenas Acciones del Hermano Giovanni Cuader...) Hay aquí unas sillas para los que quieran observar estas reliquias con más detenimiento.

Si los personajes se fijan en los retratos, un rostro les resultará familiar: uno de los rostros corresponde al Hermano Mayor Frostson, que es cuya estatua apareció en la Escena II de la pri-

mera ronda. Debajo de su retrato un cartel dice: “Hermano Mayor Frostson: Destacó en su lucha contra aquellos cuya existencia es una burla contra la vida”.

Piso superior

1) Sala de la Guerra

Esta es una sala de mapas. Aquí se encuentran también los libros de contenido marcial de la Orden, y los registros militares de todos los miembros, pasados y presentes. Si los personajes han entrado en la Fortaleza diciendo la frase ritual, sus nombres han sido añadidos a la lista de los templarios por obra de una pluma mágica.

2) Sala de La Reliquia

Aquí se conserva el texto de la profecía que destruirá la Plaga. El libro que la contiene es indestructible, y por eso el actual arzobispo de la Orden, Monseñor Stilinger, lo guarda. Lo lamentable es que ha muerto por la plaga, y ha despertado a la novida. Stilinger intentará negociar con los personajes antes de combatir. Les explicará su punto de vista con respecto a la profecía: que su deber es proteger a todas las formas de vida por igual y que no se debe matar a un ser indefenso por ninguna razón.

Una vez derrotado el Monseñor, ya sea dialécticamente o por medios menos sutiles, los personajes que sepan leer (¿hay/queda alguno?) podrán acceder por fin al texto de la profecía:

Que la Orden se llame de la Templanza, y que ésta sea su Virtud Guía. Que las Virtudes Acompañantes sean el Valor, la Fe, la Esperanza, la Caridad y el Honor.

Constrúyase una fortaleza no lejos del bosque de Delben, porque es allí donde la Orden hará su mayor servicio, cuando lleguen los Últimos Días.

*Siete son los signos de los Últimos Días:
los nobles dan la espalda a su pueblo,
los cadáveres devoran a sus hijos,
los monjes abandonan la oración,
el sabio es ajusticiado por el ignorante,
los enfermos roban a los sanos,
seres nefandos nos llenan de deseo,
los vivos envidian a los muertos.*

*Enviad a los mejores de vosotros a Delben,
que busquen a la Elegida.*

*Siete son los signos de la Elegida:
Una niña con un poco de anciana,
con la mirada entre el cielo y el bosque.
La acompañan un perfume entre la podredumbre,
una vela que parpadea,
una almohada sangrienta
una canción de cuna
y la fuerza de mil espadas.*

*Tomad a la Elegida entre vuestros brazos,
y hacedla bailar hasta que muera
aunque se os rompa el corazón.
Sólo así habrá un nuevo Comienzo.*

Lo mejor sería que el Goblinmaster tuviera preparada la Profecía en una hoja aparte y se la diera a los jugadores. Es demasiado larga para leerla y que se enteren de los detalles.

Puedes considerar al Libro de la Profecía como un objeto mágico con todos los poderes defensivos habidos y por haber. Al fin y al cabo, tiene que salvar al mundo esta vez y quien sabe cuántas más. Los personajes pueden llevárselo si lo desean.

3) Sala del Descanso

Este es el dormitorio de los templarios, donde dormían sin distinción de rango. Aquí sólo se encontrarán algunas monedas recuerdos (trenzas de amantes, bolsitas con tierra) y cartas privadas (Querida madre: progreso mucho en mis oraciones. No te preocupes por mí. La comida es buena y abundante y no paso frío por las noches. Tu hijo que te quiere. Argus)

Piso alto

El estandarte del cáliz y de la espada ha sido arrojado al suelo y alguien ha vomitado sobre él. Lo único de interés que se puede ver aquí es la vista de la ciudad hacia el oeste y la vista del bosque trescientos metros más abajo, que se extiende hasta donde alcanza la vista.

Si los personajes no salen por la puerta secreta de la Sala de la Esperanza (piso bajo), puedes hacer que los templarios se agolpen furiosos en la puerta de la Torre, impidiendo la salida de los personajes.

La puerta secreta da a una inmensa escalera de caracol que desciende y desciende por el lado del precipicio hasta quedar bloqueado por una pared de arcilla. Cuando los personajes rompan esa pared y aparten unos matorrales, se encontrarán en el bosque de Delben.

EN EL BOSQUE DE DELBEN

ESCENA I PRUEBA DE ESPERANZA

En este momento recuerda el desenlace de la escena VII de la parte de la ciudad de Sidonia

Si el viejo saltó de la muralla, los personajes encontrarán aquí sus restos.

Si el viejo no saltó, encontrarán a unos leñadores muy jóvenes que están limpiando un claro del bosque. El viejo les está diciendo cómo deben hacerlo. Cuando el viejo vea a los personajes, la alegría llenará su rostro y se acercará renqueante hacia ellos, balanceando una espada en la mano. Abrazará al PJ que mejor se portó con él y le dirá con una sonrisa desdentada:

“¡Gacias! Yo hamía pegdido a mis nietos, pego muchos nietos habían pegdido a sus agüelos... Estamos tgabajando para ganagle un tgozo de tiega al bosque. Con esta espada podemos haceg un agado. ¡Volved pronto por aquí!”

El problema es que la espada con la que el viejo quiere hacer el arado es la afamada Espada del Valor de la Orden (espada +3, sólo puede ser esgrimida por el templario más valeroso). El viejo está encaprichado con ella porque tiene el cáliz y la espada de los templarios, así que la cambiaría por cualquier otra de las que están en la Sala del Valor de la ciudadela (¿cogieron los perso-

najes alguna espada de la Sala?). En cualquier caso, ya es tarde para volver atrás a por ella. Cada momento que tardan en detener la Plaga decenas de inocentes mueren.

ESCENA II PRUEBA DE FE

Al cabo de caminar por el bosque durante unos minutos, los personajes escucharán las oraciones de un monje. Debe quedar claro que este monje no tiene nada que ver con los monjes aburguesados que encontraron en el monasterio de la ciudad. Si le preguntan al monje qué está haciendo, el monje responderá profundamente dolido:

“Estoy rezando por las almas de mi rebaño. Creen que los dioses les ha vuelto la espalda, y se han entregado a la idolatría. No les culpo, porque son como niños que no saben lo hacen, pero pido perdón por no haber sabido conducirles por el buen camino...”

El monje no es mala persona, pero la situación le ha desbordado completamente y no hace gran cosa aparte de culparse a sí mismo. En realidad, a un pueblo del bosque ha llegado un loco visionario, que está a punto de hacer su entrada en este mismo momento.

Loco V. “¡Aja, aquí está el adorador de los dioses muertos!”

Este loco va completamente forrado en pieles y lleva sobre su cabeza la cornamenta de un toro. Comenzarán a oírse voces y cánticos en plan secta destructiva que se acercan.

Loco V. “¡Implora ayuda a tus dioses ahora! ¿No acuden? ¡¡Cuando yo llamo a mi dios él vieneeeeeee!!”

En ese momento aparecerán unos veinticinco campesinos fanáticos entonando alabanzas a su dios, un minotauro especialmente grande y fuerte, que pisoteará al monje si los personajes no intervienen. Si intervienen, primero les atacará a ellos.

El visionario no tiene poderes especiales, aparte de estar como una cuca. Si el minotauro y el visionario mueren, los campesinos se volverán mucho más receptivos a las palabras del monje, que les dirigirá en una oración de arrepentimiento.

Cuando los personajes se vayan, el monje les dirá:

“Hoy habéis hecho una gran labor. No sólo habéis salvado mi cuerpo, sino las almas de mi rebaño. Os doy las gracias”.

ESCENA III PRUEBA DE CARIDAD

En esta escena los personajes encontrarán a la Elegida. Debes prestar atención a narrar los signos que la identifican como tal.

Los personajes llegan a un claro del bosque en el que hay una cabaña. Una débil corriente de humo sale de la chimenea.

Si se detienen en la puerta a escuchar, oirán que alguien tararea una canción de cuna muy bajito (signo). Al abrir la puerta, una vela parpadeará por la corriente de aire (signo) y un olor pútrido les asaltará (signo). Verán que la cabaña la ocupaba una familia de carboneros, compuesta por un padre, una madre y un hijo mayor. Todos están muertos por la Plaga y en descomposición. Sólo queda la hija menor de la familia, de unos seis años, pero también está a punto de morir. Cuando los

personajes se acerquen a la cama de la niña, verán que la rodea un perfume (signo), ya que la cama está llena de flores silvestres (la familia pensaba que las flores alejarían los humores de la Plaga). La niña tiene el pelo castaño, con un mechón de pelo canoso (signo). Tiene un ojo azul y otro verde. (signo), y ha manchado la almohada de sangre al toser (signo).

Los personajes se deben dar cuenta de que tienen delante a la Elegida, una niña que se llama Agnes. Ahora les toca llevar a cabo la labor de sacrificarla -si es que van a hacerlo. Es labor del Goblinmaster hacer que la niña dé tanta pena que los personajes se lo piensen dos veces:

Unas sugerencias de frases para la niña:

“Hola...¿cómo te llamas?”
“Oye, no me quites las flores...”
“No me saques de la cama... ¡Hace frío...!”
“No quiero jugar, tengo sueño...”
“¿Dónde está mi mami?”
“¿Me cuentas un cuento?”
“No quiero bailar, me duelen los pies...”

Ante esto pueden pasar dos cosas:

a) Los personajes hacen de tripas corazón y hacen bailar a la niña. Si te sientes especialmente cruel, puedes hacer que Agnes tenga las piernas paralizadas y que los personajes tengan que sostenerla. Uno de los personajes tendrá que tocar o cantar una canción y la niña bailará, pero eso le causará grandes sufrimientos. Se caerá al suelo, llorará, llamará a su madre, etc. Utiliza los recursos más sucios que se te ocurran. Al fin, la niña morirá entre terribles sufrimientos del cuerpo y del alma. Amanecerá, y la Plaga desaparecerá paulatinamente.

b) Los personajes dejan morir a la niña en su hogar. La niña se quedará dormida y morirá sin dolor. Amanece. En la próxima hora los personajes morirán lentamente, uno a uno. Describe la escena con todo lujo de detalles. Pero al menos se irán de este mundo con la conciencia tranquila.

Si hay algún otro desenlace, improvisa. Pero ten en cuenta que si sacrifican a la niña de alguna otra forma, la Plaga permanecerá.

Y con esto llegamos al

FIN

Apéndice I: Playtesting

Las pruebas de juego de esta aventura se realizaron en el marco de un torneo de un conocido juego de rol de temática fantástico medieval. El citado torneo se celebró el 30 de octubre de 1999 en las Jornadas del club “La Garra de Dragón”.

Quiero expresar mi agradecimiento a los jugadores y a los narradores que participaron en el torneo por el interés y buen juego que demostraron durante la competición. Todos ellos merecen un lugar en la Sala del Honor de la Ciudadela.

Apéndice II: Reparto

Incluyo las estadísticas sugeridas de algunos de los personajes de “Tarantela”.

Necrófagos Nobles de Sidonia

Cadáveres pútridos animados por un hambre malsana.

Fuerza – 3	Agilidad – 5	Inteligencia – 3
Carisma – 1	Combate – 4	Conocimientos – 6
Sociales – 6	Latrocinio – 4	Magia – 1

Armas: Uñas y dientes afilados (+0)

Equipo: joyas, mortajas.

Ladrones Apestados

Despreciables rufianes sin escrúpulos.

Fuerza – 4	Agilidad – 4	Inteligencia – 5
Carisma – 2	Combate – 3	Conocimientos – 3
Sociales – 4	Latrocinio – 5	Magia – 2

Armas: espadas y arcos

Equipo: joyas y monedas (producto del saqueo)

Especial: puntos de vida reducidos por la Plaga.

Bruja

Una hechicera tan fea como maligna, que recurre a sus poderes mágicos para conseguir las atenciones de los hombres jóvenes.

Fuerza – 2	Agilidad – 6	Inteligencia – 6
Carisma – 2/8*	Combate – 1	Conocimientos – 3
Sociales – 6	Latrocinio – 2	Magia – 7

Armas: daga (debajo del lecho)

Especial: +3 a todos los hechizos de cambiar de forma o de hacer cambiar de forma. -3 a todos los demás.

Templario

Un hombre al servicio de un ideal.

Fuerza – 5	Agilidad – 2	Inteligencia – 3
Carisma – 5	Combate – 5	Conocimientos – 4
Sociales – 4	Latrocinio – 1	Magia – 1

Equipo: Cota de mallas, espada, escudo.

Especial: Ha jurado servir las seis virtudes de la Orden. (Templanza, Honor, Valor, Fe, Esperanza y Caridad)

Monseñor Stilingher

Un soldado que ha tomado una decisión que le atormenta.

Fuerza – 6	Agilidad – 4	Inteligencia – 6
Carisma – 4	Combate – 7	Conocimientos – 7
Sociales – 6	Latrocinio – 1	Magia – 3

Equipo: Armadura completa, Maza de la Templanza (+3), Escudo de la Fe (+2).

Especial: Ha jurado servir las seis virtudes de la Orden (Templanza, Honor, Valor, Fe, Esperanza y Caridad)

Monseñor Stilingher

Un soldado que ha tomado una decisión que le atormenta.

Fuerza – 6	Agilidad – 4	Inteligencia – 6
Carisma – 4	Combate – 7	Conocimientos – 7
Sociales – 6	Latrocinio – 1	Magia – 3

Equipo: Armadura completa, Maza de la Templanza (+3), Escudo de la Fe (+2).

Especial: Ha jurado servir las seis virtudes de la Orden (Templanza, Honor, Valor, Fe, Esperanza y Caridad)

La Reliquia

Un libro bellamente iluminado, que contiene la Profecía del fundador de la Orden.

Magia-100 (La magia sólo se utiliza como una habilidad pasiva y defensiva)

Minotauro

Cuando los hombres se convierten en bestias las bestias se convierten en dioses.

Fuerza – 9	Agilidad – 6	Inteligencia – 2
Carisma – 2	Combate – 8	Magia – 4

Armas: Cuernos y pezuñas (+2)

Armadura: Piel dura equivalente a cuero (+1)

Se permite la reproducción y distribución libre de esta aventura (Tarantela) bajo las siguientes condiciones:

- a) Que la aventura se reproduzca y se distribuya íntegramente, incluyendo este mensaje.
- b) Que se distribuya únicamente de forma gratuita, o con el único coste de la reproducción.

Autor: Esteban Juan García de la Cruz <agis@lpa.servicom.es>

Las dudas y comentarios serán bienvenidos.

Ayuda a preservar el ecosistema de los elfos.
Fotocopia este juego en papel reciclado. Gracias.
