



TIERRA IMPIA

UN ALMA NEGRA ENTRE OTRAS BLANCAS

Por Dan De Fazio

Ilustraciones de Terry Dykstra

«Me gustaría dedicar esta aventura a mi soberbio grupo de jugadores: Michele, Frank, Ray, Verónica y Kevin. Llevamos dos años jugando juntos, y de verdad que son los mejores roleros que un DM puede desear.»

Tierra Impía es una aventura de misterio para AD&D pensada para un grupo de 3 a 5 PJ, niveles 2-4 (unos 12 niveles en total). La acción transcurre en un lejano monasterio, regido por una orden de monjes venida a menos. Los religiosos son miembros de la Iglesia de la Verdad Unica, un credo legal genérico, que puede representar a los seguidores de Ilmater en los Reinos, Rao o San Cuthbert en Oerth, o Haelyn en Anuire. Si se

utiliza un cierto trasfondo histórico en la aventura, los monjes son benedictinos. El monasterio puede estar situado en cualquier región montañosa, al inicio del invierno.

La presentación de «Terreno Impío» es un tanto diferente a la habitual en los módulos de AD&D. Se organiza en «escenas» (referidas aquí como «capítulos») más que por habitaciones o recorridos. Las descripciones de las estancias son mínimas, ya que tienen

muy poca importancia en el desarrollo de la aventura; los detalles cruciales se ofrecen en los capítulos. El módulo es bastante lineal, pero el DM debe estar familiarizado con él, por si los jugadores hacen algo inesperado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El monasterio de Montelegro fue una vez un importante foco cultural, pero vino a menos cuando su biblioteca ardió hasta los cimientos hace unos veinte años. (Se rumorea que el incendio lo provocó la vela de un monje, que se quedó dormido mientras leía). Sin libros que atrajesen a pupilos y mecenas, la orden ha ido perdiendo prestigio e importancia. El monasterio es ahora un pálido reflejo de lo que era: sólo veintiún hermanos viven en él.

La orden a la que pertenece Montelegro tiene a una serie de amanuenses que se dedican a copiar e ilustrar libros de todo tipo (ver recuadro). El más dotado de ellos era el hermano Abel de Corbone, un joven monje que acaba de finalizar sus estudios. Unos días antes del inicio de la aventura, el hermano Abel fue testigo de un hecho milagroso. Mientras caminaba por el exterior del monasterio, tuvo una visión de su dios. La visión le instruyó para que construyese un pozo allá donde estaba el monje en ese momento. Si Abel le obedecía, prometió la deidad, la prosperidad retornaría a Montelegro.

El hermano Abel se fue a ver enseñada a su superior, el hermano Bernardino, y le contó lo que había visto. Bernardino montó en cólera con Abel, y le acusó de mentir. Prohibió a Abel que hablase con nadie acerca del incidente, y le avisó que decir cosas como ésas era herejía, punible con la expulsión de la orden. Obligado por el voto de obediencia (ver recuadro «Los monjes de Montelegro»), el hermano Abel selló sus labios.

La furia del hermano Bernardino tenía su origen en los intensos celos que sentía del hermano Abel. Bernardino se sintió ofendido porque su dios se le aparecía a Abel, y no a él. Bernar-



dino llevaba más de treinta años de servicio fiel a su deidad. ¿Por qué iba querer aparecerse a un novicio, y no a un siervo de probada lealtad? Cuanto más pensaba Bernardino acerca del suceso, más furioso se ponía.

Bernardino decidió que Abel necesitaba una lección de humildad. Para ello, reunió a otros dos monjes leales a él y estúpidos como mulas, los hermanos Guglielmo y Edmundo, y los tres se dirigieron a la celda de Abel. Por la fuerza, llevaron al novicio hasta el matadero del monasterio. Allí Bernardino azotó a Abel sin piedad, ordenándole que confesara sus pecados y que admitiese que se había inventado lo de la visión. El hermano Abel se negó, afirmando que la visión había sido auténtica. Bernardino continuó con el cruel castigo, y entre que se le fue un poco la mano, y que el corazón de Abel era débil, el caso es que el joven monje murió sin retractarse de lo que había visto.

Bernardino estaba aterrorizado. No quería matar a Abel, sólo darle una lección. Dándose cuenta de que esta excusa no satisfaría a los priores, sus sicarios y él lanzaron el cadáver de Abel desde el un tejado hasta el pedregoso barranco junto al monasterio. Cuando el cuerpo fue encontrado, parecía como si Abel se hubiese suicidado, o como si se tratara de un desgraciado accidente.

El plan funcionó a la perfección. Todo el mundo creyó que el hermano Abel se había suicidado. Según las normas de la orden, todos aquellos que mueren por su propia mano no pueden ser enterrados en tierra consagrada. Así que en lugar de sepultarlo en el cementerio del monasterio, el hermano Abel fue enterrado junto al camino que lleva al monasterio... en tierra impia.

Todo esto ocurrió hace ahora tres días. En la primera noche de la aventura, el hermano Abel se alza de su tumba, buscando vengarse de Bernardino, Guglielmo y Edmundo. Casualmente, los PJ llegan esa misma noche, buscando alojamiento. Durante la noche, los monjes culpables comien-

zan a morir uno tras otro. De los PJ depende que esto no ocurra, antes de que caiga el último de la lista, el hermano Bernardino. El alma de Abel sólo tendrá descanso eterno si sus restos son enterrados en tierra consagrada.

CAPITULO 1: LLEGADA

El sol se está poniendo, y los PJ se acercan al monasterio. Una serie de buenas excusas para la visita pueden ser las siguientes:

1. El caballo de uno de los PJ ha perdido una herradura, lo que le hace avanzar despacio. No hay tiempo de llegar hasta la taberna más próxima.

2. Las dos únicas posadas que hay en Montelegro están llenas a rebosar debido a la visita de una caravana de paso. Los PJ no tienen otra opción que buscar cobijo en el monasterio.

3. Los PJ han tomado un camino equivocado (el PJ con la Inteligencia más baja fue el que consultó el mapa).

4. Un PJ estudioso, mago o clérigo, quiere detenerse allí para rebuscar entre los restos de la biblioteca, o ver simplemente lo que se ha salvado de las llamas.

5. El mal tiempo obliga a los PJ a pernoctar en el monasterio.

Sea cual sea el motivo, la aventura comienza en cuanto los PJ pasan las puertas del monasterio y enfilan la senda que conduce hasta él. Lee lo que sigue en voz alta:

Camináis por un sendero helado, rodeado de un paisaje pardo y estremecedor. El terreno rocoso, apenas salpicado por algunos árboles, se extiende interminable en el horizonte. En la distancia, colgado sobre una colina rocosa, hay un imponente edificio rodeado por un muro de piedra gris. Sólo las agujas de una iglesia se alzan por encima de los muros. Vuestro mapa dice que se trata del monasterio de Montelegro.

Estáis a unos cien metros de la puerta de la muralla cuando observáis una tumba solitaria a un lado del camino. Parece reciente. La

lápida es tan sólo un poco más que una placa con algunas letras, que no podéis leer desde el camino.

Si los PJ examinan la lápida, se lee: «Hermano Abel de Corbone, preferido de Montelegro. Murió a la edad de 19 años.» Los clérigos verán enseguida que esto es muy extraño, ya que los monjes suelen ser enterrados en tierra del monasterio. Una vez que los PJ hayan terminado de examinar la tumba, léeles lo siguiente:

Continuáis avanzando por el sendero del monasterio. Hay dos inmensas puertas de roble abiertas de par en par, permitiendo la entrada. Encima de ellas divisáis un imponente rastrillo, cubierto de orín. Tras llegar al monasterio propiamente dicho veis una serie de edificios a vuestra izquierda, y un huerto a la derecha. Las construcciones más grandes están detrás vuestro, y el claustro, justo delante. A vuestra derecha hay una enorme iglesia, cuyas agujas parecen tocar el cielo gris. Rodeando la iglesia observáis un pequeño cementerio.

Los PJ inteligentes pronto encontrarán una conexión entre este cementerio y la tumba antes vista. Los monjes suelen ser enterrados en lo que para ellos es tierra consagrada. Es muy extraño que un monje fuese sepultado fuera del monasterio (ya que en el cementerio hay aún muchas «plazas libres»). Llegados a este punto, un monje que acaba su jornada de trabajo en el lagar se acerca a los PJ.

«Saludos, hermanas y hermanos», os dice un monje de complexión muy recia, que lleva un cubo en las manos. «Soy el hermano Horacio. Sed bienvenidos al Monasterio de Montelegro. ¿En qué os puedo servir?»

Si los PJ demandan alojamiento, Horacio les llevará hasta el claustro y



TIERRA IMPIA

les pedirá
que aguar-

den allí mientras informa al abad. El claustro es todo de piedra, y rodea un modesto jardín en el que hay un pequeño estanque y algunas estatuas, que representan figuras sagradas. Al cabo de unos minutos, el hermano Horacio regresa y lleva a los PJ ante la presencia del abad.

El hermano Horacio os lleva hasta la casa de la orden, una construcción de una sola planta cubierta por la hiedra. El despacho del abad es una habitación de 5 por 5 metros, dominada por una enorme mesa. En los estantes de la pared hay multitud de libros y pergaminos, y las estatuas de santos y santas parece que os miran directamente. Detrás de la mesa hay dos hombres de edad, uno de pie y el otro sentado. El que está sentado tiene el pelo blanco y una afable sonrisa. El otro es más alto y delgado, más huesudo, y diríase que su cara parece la cubierta correosa de un libro viejo.

«Que mi bendición os acompañe, hermanos», dice el monje más gordo. «Sed bienvenidos al monasterio de Montelegro. Soy el abad, el hermano Anselmo, y este es el superior de los amanuenses, el hermano Bernardino.»

El hermano Bernardino asiente con la cabeza.

«Somos gente sencilla y poco tenemos, pero lo que tenemos consideradlo vuestro. El hermano Horacio os acompañará a las celdas de las que podéis disponer, en los dormitorios de los novicios. Actualmente no tenemos sirvientes, y sólo tres hermanos legos, por lo que tendréis prácticamente todo el edificio para vosotros solos. El tañido de la campana anuncia que es la hora de la cena. Os ruego que dejéis las armas en vuestros aposentos. Os aseguro que aquí no vais a necesitarlas.»

LOS MONJES DE MONTELEGRO

Los monjes de Montelegro son una orden pequeña pero orgullosa. La mayoría de los monjes pasan el tiempo copiando e iluminando manuscritos, y el resto atienden a las necesidades normales de la abadía. Llevan hábitos marrones muy sueltos y sandalias. Los monjes han hecho votos de pobreza, castidad y obediencia. La pobreza significa que no se les permite reunir riqueza monetaria, por lo que los monjes tienen pocas posesiones, por no decir ninguna. Obediencia, que han jurado acatar las órdenes que les da su Iglesia, cuya autoridad está representada por sus superiores inmediatos. Si a un monje le pide hacer algo su superior, ha de hacerlo sin cuestión alguna.

Los monjes de Montelegro reciben la mayor parte de sus ingresos pidiendo limosna en la ciudad de Montelegro, situada a una milla del monasterio. Todo el dinero va a las arcas del monasterio. A los monjes no se les permite guardar ni una sola pieza.

Los monasterios más grandes y prósperos reciben asistencia monetaria de los nobles, el gobierno, las iglesias y los gremios de magos. Este dinero se utiliza para expandir la biblioteca; los estudiantes hacen largos viajes para hacer consultas allí. Como que los libros son raros y caros en la mayoría de los mundos de fantasía medieval, los monasterios son muy valiosos para los sabios, magos y otros estudiosos. La competición entre monasterios es fiera, cada uno intenta conseguir los libros más raros posibles. A menudo, un libro extremadamente precioso, o un artefacto (normalmente, los huesos de algún santo) dan fama a un monasterio, y hace que su fortuna se incremente. Montelegro ha atraído a pocos novicios en los últimos años, ya que los monjes jóvenes prefieren entrar en monasterios más prestigiosos. Sólo un milagro puede lograr que Montelegro no desaparezca. Ese milagro sólo tendrá lugar si los PJ descubren el contenido de la visión de Abel y cavan el pozo (ver epílogo).

UN DIA EN LA VIDA DE UN MONJE

Laudes (6.00 AM). Los monjes se despiertan con el sonido de las campanas. Se levantan, se asean y van a la iglesia para la misa matinal. Desayunan, gachas normalmente, en el comedor principal.

Primas (7.30 AM, al amanecer). Los monjes atienden sus tareas, ya sea con el ganado o en el huerto, o copiando manuscritos en el scriptorium.

Tercias (9.30 AM). Breve descanso para los rezos; después continúa el trabajo.

Sextas (Mediodía). A mediodía se come pan, sopa y queso o fruta (según la estación) en el comedor. Al cabo de una hora, los monjes vuelven al trabajo.

Nonas (3.00 PM). El trabajo continúa.

Vísperas (4.30 PM). Las campanas del monasterio tocan dos veces para señalar el final del trabajo diario. Una comida de pan, cerdo o aves, fruta o vegetales y vino se sirve en el comedor. Tras la comida, los monjes se reúnen en la iglesia para cantar plegarias durante unos 30 minutos.

Cumplidas (6.00 PM). Los monjes se retiran a sus celdas durante la tarde y se van a dormir antes de las 7.00. El sol se pone a las 5.00 de la tarde y sale a las 7.00 de la mañana en esta época del año.

Las estadísticas del monje medio son AL LB; CA 10; MV 12; Humanos de Nivel 0; Pg 6; GACO 20; AT 1; Daño por arma (desarmados); ML 10. Un total de 21 monjes viven en el monasterio, incluyendo al abad y a los tres novicios. El abad y el enfermero son ambos clérigos, y sus estadísticas se ofrecen más adelante. Los monjes son pacifistas y no poseen armas. Lo único que protege al monasterio es un muro de 6 metros de alto que lo rodea por completo. El monasterio no ha sido atacado en los últimos 50 años, y los monjes confían en que nunca vuelva a ocurrir, ya que el área se ha vuelto mucho más civilizada que por aquel entonces.

Una nota sobre el alineamiento: aunque los monjes son en general legales buenos, es posible que personajes de moral oscura se sumen a sus filas. Al abad nunca se le ocurriría utilizar Conocer Alineamiento con un miembro de la orden, ya que esto daría al traste con el sentido de la confianza que la orden pregona. También es importante recordar que los monjes son humanos. Que sienten emociones tales como rabia, lujuria y celos como cualquier otra persona. Simplemente, intentan no dejarse llevar por ellas.

Muy a menudo, un monje puede perder su temple, como le ocurre al hermano Bernardino. Los monjes responsables de la muerte de Abel son presentados como neutrales porque su motivación son los celos y el egoísmo, no la crueldad.



Los PJ inteligentes sabrán que el desarmarse es la actitud más educada, ya que el monasterio no les cobra nada por darles alojamiento y comida. Si los PJ tienen alguna pregunta que hacer, los hermanos Anselmo y Bernardino les contarán todo lo que quieran saber sobre el monasterio. Si mencionan al hermano Abel, Anselmo y Bernardino se mirarán durante un instante, y será el abad quien conteste. En su voz se nota un rastro de pena.

«El hermano Abel era un joven y brillante miniador, quizás el mejor que nunca haya tenido en los muchos años que llevo al frente de este monasterio. Por desgracia, el hermano Abel acabó con su vida hace tres días, saltando desde el tejado del scriptorium hacia las duras rocas. Nuestro credo dice que eso es un crimen horrible, mucho más que el asesinato, y un suicida no tiene oportunidad de redimir sus pecados. Por ello, no se nos permite enterrar esos cuerpos en tierra consagrada. La muerte de Abel ha sido una pérdida terrible para todos los monjes, especialmente para el hermano Bernardino, que supervisaba el trabajo de Abel.»

El hermano Bernardino mueve la cabeza y su semblante muestra una expresión de dolor.

Si los PJ preguntan por qué Abel quiso acabar con su propia vida, el hermano Anselmo pasa la palabra al hermano Bernardino.

«Quizás fue presa de una profunda melancolía», dice el hermano Bernardino. «Puede que no fuera feliz con el trabajo que estaba realizando aquí. O quizás albergase algún secreto que no podía confesar. Es difícil de decir. Y por desgracia, nunca sabremos la verdad.»

El hermano Anselmo es un brillante teólogo y un eficaz administrador. Siempre tiene una visión optimista de la vida y le da a todo el mundo el

beneficio de la duda. Piensa que, en esencia, todo el mundo es bueno, y que toda transgresión puede ser perdonada siempre que el pecador esté lo bastante arrepentido. El hermano Anselmo confía por entero en los demás monjes, y quedaría profundamente consternado de conocer las circunstancias de la muerte del hermano Abel.

Abad Anselmo: AL LB; CA 10; MV 12; C3; Pg 22; GAC0 18; At 1; Daño por arma o hechizo; Int 18, Sab 16, Car 15; ML 14. Conjuros: Bendición, Curar Heridas Leves, Protección Contra el Mal, Purificar Agua y Comida, Augurio, Conocer Alineamiento, Retraerse.

Anselmo sólo utilizará su conjuro de Conocer Alineamiento con los individuos de los que albergue sospechas de que pueden tener intenciones hostiles. No lo utilizará con sus subordinados, por mucho que protesten los PJ. También insistirá en que los PJ respeten la intimidad de los monjes. Pedirá a los aventureros que no lancen hechizo alguno sobre los hermanos.

El hermano Bernardino es un hombre alto que camina un tanto encorvado. Su rostro es enjuto y curtido, y parece que tenga la piel pegada a los huesos. Tiene 45 años, pero parece mucho mayor, debido a sus muchos sufrimientos, ya que de joven fue guerrero de su Iglesia. Bernardino está al cargo de todos los copistas, y es el ecónomo que ayuda al abad en sus tareas.

Hermano Bernardino, Jefe de Escribas: AL N; CA 10; MV 12; G2; Pg 13; GAC0 19; AT 1; Daño por arma (desarmado); ML 15.

Bernardino empezó a servir a la Iglesia como cruzado, pero su carrera tuvo un fin prematuro al ser hecho prisionero por las fuerzas enemigas. Durante su cautiverio fue salvajemente torturado. Sólo su fe le mantuvo con vida. Fue rescatado, pero las graves secuelas que le quedaron le impidieron seguir siendo guerrero. Fue entonces cuando Bernardino decidió hacerse fraile.

Bernardino se convirtió en un buen

estudiante y en un com-

petente escribano. Asume que su Dios le salvó la vida porque tenía algo especial que hacer en la vida. Esperó pacientemente a que su dios recompensara con gloria algún día todos sus sufrimientos.

Cuando Abel vino a verle con su historia, el jefe de escribas sintió como si le estuviesen abofeteando. ¿Por qué su Dios había de aparecerse a un novicio y no a él, que tanto había sufrido por su Iglesia? Cuanto más reflexionaba Bernardino sobre el asunto, más furioso se ponía. Finalmente, azotó a Abel hasta causarle la muerte.

Bernardino lucha ahora con su conciencia, intentando suprimir su culpa. No quería matar a Abel, sólo darle una lección. Temiendo las consecuencias de su acción, el monje ha decidido que la mejor política es el silencio. Pero a medida que se desarrolla la aventura, el remordimiento devorará a Bernardino, que llegará a confesar sus pecados. (Capítulo 13.)

Cuando Anselmo y Bernardino hayan respondido a todas las preguntas de los PJ, se les mostrará a los miembros del grupo sus habitaciones. Hay una celda para cada uno de ellos, de 2,5 por 2,5 metros, amuebladas con un camastro, una mesa y un baúl. En cada una de las celdas hay una ventana con vistas al monasterio. Ninguna de las puertas tiene cerrojo. Los PJ cautos en exceso pueden sentirse contrariados por la ausencia de cerrojos; el hermano Horacio les confirma que ninguno de los monjes lo tiene tampoco en sus puertas.

«Esto es muy diferente de la ciudad. Confiamos por completo los unos en los otros. La confianza es la base de nuestra orden.»

Horacio les dice a los PJ que pregunten a los novicios si desean cualquier cosa. Tan pronto como los PJ hayan ordenado su equipaje, suena una campana y el monje les acompaña al comedor para cenar.



TIERRA IMPIA

CAPITULO 2: LA CENA

La cena es muy solemne, y se come en silencio. Se espera que también los PJ coman en silencio; su presencia atrae muy poca atención entre los monjes. La cena consiste en estofado, pan, queso seco y una pequeña copa de vino. Durante la cena, un monje lee en voz alta textos sagrados, con un tono de voz monótono y aburrido.

Tan pronto como los monjes hayan terminado, se levantan de la mesa y se dirigen a la iglesia, para rezar vísperas. Se espera que los PJ acudan al servicio religioso, sean cual sean sus creencias espirituales. Los clérigos, incluso aunque sean de otras confesiones, estarán más que felices de tener la oportunidad excepcional de oír cantar a los monjes sus plegarias vespertinas.

La iglesia es una estructura cavernosa, y las muchas velas que la iluminan le dan un aspecto dorado un tanto inquietante. Los altos y arqueados techos están decorados con pinturas religiosas. En los nichos de las paredes hay estatuas de hombres y mujeres santos. El olor del incienso flota en el aire. La acústica de la iglesia hace que las voces de los monjes suenen magníficas y ominosas a la vez.

Los PJ observadores repararán en un monje jorobado (el hermano Gugliemo), sentado al final de un banco. Sin embargo, cuando vuelvan a mirar, el jorobado habrá desaparecido.

El servicio religioso dura una media hora; a su final, los PJ podrán dirigirse a sus aposentos. El monasterio se cierra, y después de las plegarias, los monjes se disponen a dormir.

CAPITULO 3: UN INTRUSO

El hermano Gugliemo abandonó las vísperas antes que sus hermanos para poder curiosear en las habitaciones de los PJ. Rebusca entre sus cosas, guardándose todo aquello que considere interesante. Gugliemo tiene una curiosa concepción de lo interesante, y es muy raro que coja algo de auténtico valor. En su lugar, se limitará a robar

cosas como componentes de hechizo un tanto repugnantes o pañuelos sucios. Gugliemo, que tiene muy pocas luces, no se irá enseguida tras completar su «hazaña», sino que se quedará zascandileando por las celdas de los PJ con sus nuevos juguetes. Al ser como un niño, no tendrá conciencia del tiempo que ha transcurrido, y será sorprendido por los personajes.

Los PJ encontrarán a Gugliemo jugando en el suelo o escondiéndose (si hacen ruido al llegar). Aunque los PJ sólo hagan amago de pegarle, Gugliemo se refugiará en una esquina y les implorará que no le peguen. No tomará represalia alguna, ya que sabe que ha obrado mal. Deja claro que el pobre Gugliemo no constituye amenaza alguna.

En ese instante, el hermano Edmundo entra en la estancia, ya que ha adivinado que el fisgón de Gugliemo no ha podido resistir la tentación de visitar las celdas de los PJ. Lee lo que sigue:

De pronto, un monje bajito y con anteojos entra como un rayo en la celda. «¡Gugliemo!», grita, agarrando al jorobado de la oreja. «¡Malo, eres muy malo, Gugliemo! ¡Ya sabía yo que te encontraría aquí!»

El jorobado aúlla de dolor.

«¡Devuelve ahora mismo lo que hayas cogido!», ordena el monje bajito. El pobre diablo hurga en sus bolsillos y extrae (todo aquello que haya cogido a los PJ), dejándolo caer en el suelo. «¡Gugliemo malo!», gruñe el jorobado mientras se golpea en la cabeza con insistencia.

«Humildemente os pido perdón por este incidente. Soy el hermano Edmundo, y este es el hermano Gugliemo».

«¡Gugliemo, Gugliemo!», repite el jorobado.

«¡Silencio! Os pido disculpas por el inaceptable comportamiento de mi hermano. El pobre es muy corto de mollera. Os pido de corazón que le perdonéis, porque no ha querido hacer mal alguno».

«Lo siento...», solloza Gugliemo,

«lo siento...»

Antes de que podáis reaccionar, el jorobado se arrodilla delante vuestro y comienza a besaros los pies. «¡No se lo digáis a Bernardino!», ruega. «Gugliemo no lo volverá a hacer. Lo prometo».

El hermano Edmundo vuelve a coger de la oreja a Gugliemo y le hace levantarse. «Os ruego que no deis cuenta de este desgraciado incidente al hermano Bernardino o al hermano Anselmo. Prefiero inculcarle disciplina yo mismo que molestar a mis dignos superiores. ¿Qué decís a ello, hermanos?»

Si los PJ se oponen a tolerar el abuso de Edmundo, el abad les escuchará con gusto. (Edmundo demostrará bastante poco entusiasmo al respecto.) El abad promete que meterá en cintura a Edmundo, y agradecerá a los PJ su ayuda. Aunque desaprobe la actitud de Edmundo (debería haber informado al hermano Bernardino), Anselmo insiste en que la disciplina severa es la cura cuando un monje débil sucumbe al pecado.

Una vez que el asunto haya sido aclarado, Edmundo y Gugliemo se marchan. Mientras Edmundo le arrastra, el jorobado sigue golpeándose la cabeza y repitiéndose a sí mismo «¡Malo, malo, malo!»

Hermano Gugliemo: AL N; CA 9; MV 12; L3; PG 15; GACO 18; AT 1; Daño por arma (desarmado); Fue 17 (+1, +1), Des 15, Int 5, Sab 6, Car 9; ML 10; VB 4, AC 53, H/RT 20, MS 35, OS 40, DR 15, EP 87, LL 0.

Gugliemo está jorobado y camina con una pronunciada cojera. Sufre un cierto retraso mental. Los monjes le relegan a las tareas más simples, como darle de comer a los animales o tocar la campana de la iglesia. Gugliemo es un buen ladrón, pero raramente roba objetos valiosos o útiles. Colecciona todo aquello que le interesa, y lo oculta en su sucísima celda, debajo del campanario. Gugliemo se pega a sí mismo cuando está frustrado, y su afición favorita es buscar diferentes tipos de insectos y probarlos, para ver a qué

TIERRA IMPIA



saben. Gugliemo fue elegido como cómplice por Bernardino debido a su profunda estupidez.

Hermano Edmundo, copista: AL N; CA 10; MV 12; Humano de Nivel 0; Pg 4; GACO 20; Daño por arma; ML 14; desarmado.

El hermano Edmundo es bajito, delgado y lleva unos gruesos anteojos. Edmundo es el mejor y único amigo de Gugliemo, y se encarga de que el pobre jorobado no cause problemas. A pesar de su pequeño tamaño, Edmundo suele manejar a Gugliemo como si fuese un pelele. El jorobado permite el abuso ya que ningún otro monje le presta atención.

Bernardino escogió a Edmundo como cómplice porque éste no tragaba al hermano Abel. Edmundo sentía celos de Abel porque era mucho mejor miniador que él.

CAPITULO 4: MUERTE A LOS MAITINES

Justo después de medianoche, el hermano Abel se alza de su tumba como muerto en vida y se cuelga en el monasterio a través de un agujero en la muralla. El no muerto entra en la iglesia (que siempre está abierta) y se dirige a la celda de Gugliemo, donde acaba con el jorobado estrangulándolo.

lo. Lleva el cadáver del infeliz monje hasta el campanario, y lo ata cabeza abajo al badajo de la campana. Una vez que el cuerpo de Gugliemo está bien sujeto, el aparecido toca la campana, convocando a los monjes en el campanario. Mucho antes de que lleguen, el monstruo que fue Abel desaparece en la noche, esperando a cobrarse su siguiente víctima. Son las 2.30 de la mañana.

Si en el campanario estuviesen los PJ, Abel lleva el cuerpo hasta el molino y lo ata a la muela. Los crujidos y espantosos ruidos que salen del molino despiertan a los monjes.

Asumiendo que la torre está vacía, lee lo siguiente en voz alta:

Cuando estábais en lo más profundo del sueño, os despierta el sonido agudo y metálico de la campana de la iglesia. Miráis por la ventana, y veis que se están encendiendo luces por todo el monasterio. Un fúnebre tañido sale de la parte superior del campanario.

El sonido de la campana debe poner en guardia a los PJ. Los monjes no se levantan hasta que no sale el sol. El DM debe dar la impresión de que algo terrible está ocurriendo. Los

aventureros dignos de tal nombre querrán investigar. Cuando lleguen al campanario, lee o describe esto:

Os abris paso entre los numerosos monjes que se agolpan en las escaleras. La enorme campana ha dejado de sonar, pero eso no significa que todo esté en orden. Una mano asoma por debajo de la campana. Parece ser que hay un cadáver atado al badajo. En un lado de la campana se ven escritas las palabras «La penitencia se ha cumplido», trazadas con algún líquido rojo.

Si los PJ cortan las cuerdas y bajan el cuerpo, descubrirán que se trata del hermano Gugliemo. Su cabeza es poco más que un amasijo de carne destrozada, ya que ha golpeado varias veces contra la campana. Sus rasgos, a pesar de ello, son aún reconocibles. Una inspección más cuidadosa revelará unos moretones alrededor del cuello. La forma de éstos sugiere la de unos dedos, por lo que se puede suponer que Gugliemo ha muerto estrangulado. Si se examinan las letras rojas, se verá que el líquido no es sangre, sino óleo sagrado. Cualquier PJ devoto o instruido sabrá que este aceite se utiliza para ungir a los muertos. Para el credo de los monjes, el aceite es un símbolo de perdón.

Al cabo de unos instantes se personarán los hermanos Anselmo y Bernardino. Ambos están muy conmovidos. Anselmo ordena a los frailes que vuelvan de inmediato a sus celdas. Da instrucciones a dos monjes de que lleven el cadáver de Gugliemo a la enfermería, y luego pide a los PJ que le acompañen a su despacho.

CAPITULO 5: ENCUENTRO CON EL ABAD

Suponiendo que los PJ no se han convertido en sospechosos, el abad les recibirá con calidez. Anselmo se dirige a los PJ con estas palabras, flanqueado por el hermano Bernardino:



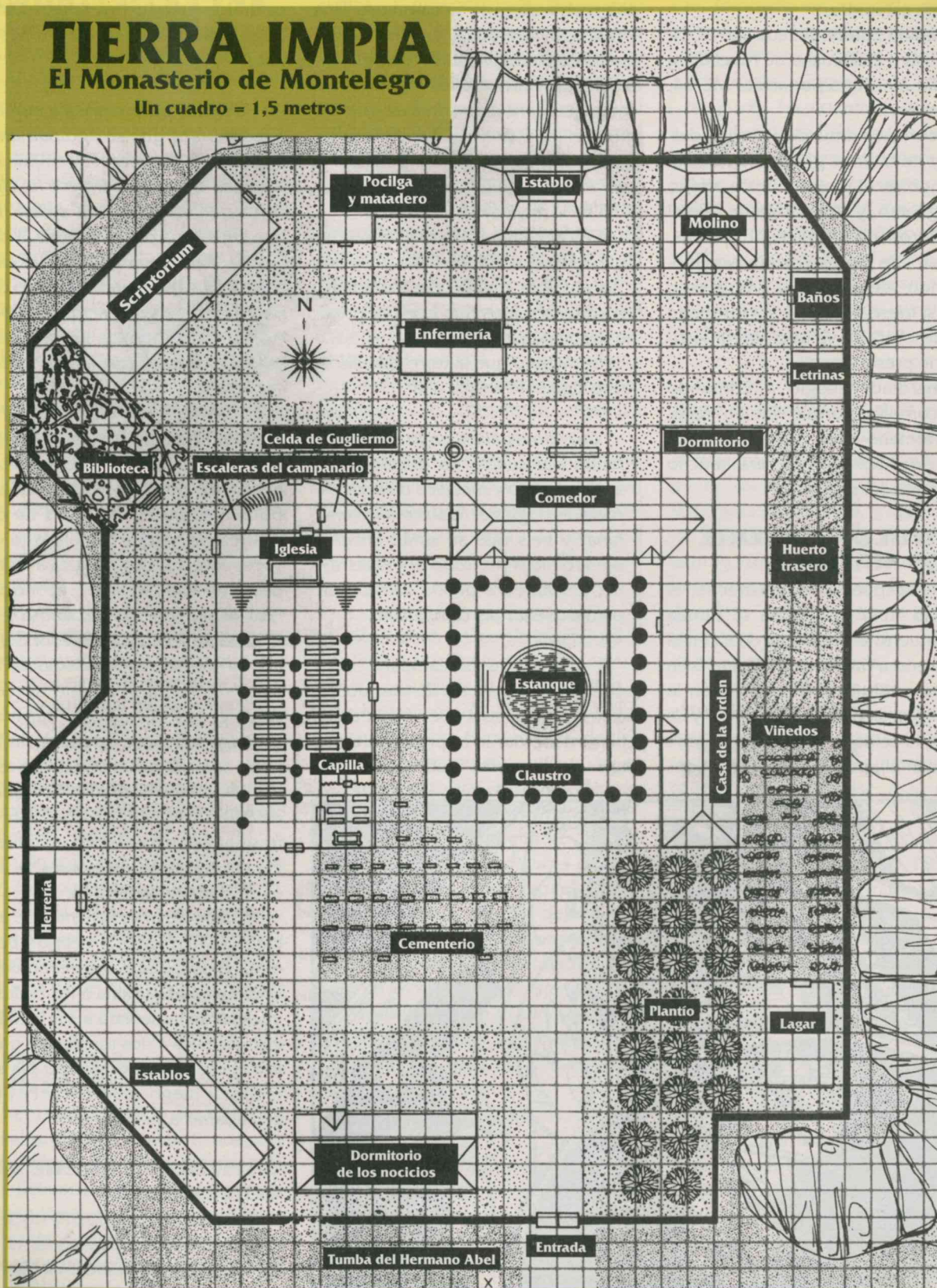


TIERRA IMPIA

TIERRA IMPIA

El Monasterio de Montelegro

Un cuadro = 1,5 metros





«El curso de los acontecimientos me ha dejado terriblemente anonadado y sin saber qué hacer. «Odio tener que imponerme sobre nuestros invitados, pero los monjes somos pacíficos y no estamos acostumbrados a tratar con asesinos. Es por ello que solicito vuestra opinión sobre este asunto. Quiero encontrar a la persona responsable de esta atrocidad. ¿Me ayudaréis en mi empeño?»

Los PJ de alineamiento bueno responderán que sí, pero los de moral cuestionable puede que pidan algo a cambio. El hermano Anselmo ofrece un magro pago de 100 mo, además de algunas pociones y pergaminos (los detalles se especifican en el epílogo). Si los PJ no piden una recompensa, pero completan la aventura con éxito, el abad les dará las pociones y los pergaminos de todas formas.

El hermano Anselmo deja claro que su religión prohíbe el asesinato, y que quiere al capturar al asesino, no matarlo. («Ya se ha vertido demasiada sangre aquí».) El hermano Anselmo les asigna a los PJ un guía, un novicio llamado Plutarco, que puede responder cualquier pregunta que tengan los PJ acerca del monasterio.

Plutarco, novicio: AL LB; CA 10; MV 12; Humano Nivel 0; Pg 4; GACO 20; AT 1; Daño por tipo de arma; Fue 7, Des 13, Con 9, Int 12, Sab 15, Car 13; ML 7. Plutarco es un brillante joven de 15 años, de pelo y ojos marrones. Conoce el monasterio de arriba a abajo, y puede responder preguntas básicas acerca de la vida diaria y las creencias de los monjes. Está deseoso de ayudar a los PJ.

El abad les garantiza a los PJ acceso a todas las áreas del monasterio, incluyendo la biblioteca. Sin embargo, les advierte de que no amenacen a los monjes o les acusen de nada sin pruebas. Prohíbe que se lancen hechizos sobre los monjes si no hay evidencias de que han hecho algo malo. El hermano Anselmo sugiere que comiencen las investigaciones en la celda de Guglielmo (capítulo 6), o en la enfer-

mería (capítulo 8). Claro que los PJ pueden decidir interrogar al hermano Edmundo, ya que es muy posible de que fuera la última persona que vio a Guglielmo con vida (capítulo 7). Estas tres áreas pueden ser visitadas en cualquier orden.

CAPITULO 6: VISITA A LA CELDA DE GUGLIELMO

Esta oscura y maloliente celda apeseta a pies sin lavar y a mugre de años. Guglielmo guardaba una amplia colección de insectos, porquerías como alas de pájaros y otras cosas podridas y repugnantes. Lo único que no hay en la celda de Guglielmo son pistas, cosa que quedará patente tras un somero registro.

CAPITULO 7: LA CELDA DEL HERMANO EDMUNDO

Al hermano Edmundo se le puede hallar en su celda, en el dormitorio de los monjes. Este gran edificio de piedra, de dos pisos, es donde pernoctan los frailes, en unas celdas muy similares a las de los PJ. Edmundo está conmocionado, pero hablará con los PJ.

Edmundo parece muy afectado y ausente, pero dice: «Dejé a Guglielmo en su celda a la hora de la plegaria, después de haberle castigado. Os juro que no le puse la mano encima. Me limité a gritarle y a amenazarle con que le quitaría su colección de bichos si volvía a robar. ¡juro que estaba vivo la última vez que le vi!»

Edmundo les cuenta a los PJ que no sabe quién podría querer matar a Guglielmo. Esto es mentira; Edmundo sospecha que Bernardino ha intentado silenciar a Guglielmo. Además, Edmundo está convencido de que él es el siguiente. Sin embargo, no compartirá sus pensamientos con los PJ, por miedo a que le impliquen en la muerte de Abel.

Los PJ observadores caerán en la cuenta de que Edmundo es demasia-

do canijo y frágil como para haber estrangulado a Guglielmo, y mucho menos ser capaz de colgarlo de la campana. Además, Edmundo tiene una coartada: tiene el sueño muy pesado, y fue el hermano Severo, el de la celda de al lado, el que le despertó tras el toque de la campana.

Los PJ listos sospecharán de Edmundo; al fin y al cabo, podía haber actuado junto a algún cómplice. Pero no tienen evidencias suficientes para acusarle o restringir sus movimientos. Si los PJ le molestan mucho, Edmundo se quejará al hermano Anselmo o al hermano Bernardino.

CAPITULO 8: VISITA A LA ENFERMERIA

En la enfermería, los PJ se encontrarán con el hermano Braulio, un viejo monje de barba y pelo canos. Ha puesto el cuerpo de Guglielmo sobre una mesa, y está acabando de adecentarlo un poco. Los PJ que deseen examinar el cadáver obtendrán una de las siguientes pistas por cada tiro de Intelligencia que saquen. Se le permiten dos tiros a cada PJ.

1. Guglielmo parece haber sido estrangulado, y al tratarse de un hombre fuerte, la evidencia es que su asesino tiene una fortaleza física tremenda.

2. Por la posición de las marcas, los PJ pueden deducir que el atacante era al menos tan alto como el hermano Guglielmo (el hermano Edmundo es mucho más bajito).

3. Como que no hay otras marcas en el cadáver que no sean las del cuello, los PJ pueden llegar a la conclusión de que sólo había un atacante.

4. Las manos de Guglielmo están cubiertas de dos sustancias extrañas. La primera es arcilla, del tipo que suele encontrarse en los alrededores del monasterio. La segunda es sangre seca, metida debajo de las uñas, lo que parece indicar que el jorobado hirió a su asesino. Las áreas de piel más expuestas al arañazo son la cara, las manos y los brazos: es posible que



TIERRA IMPIA

el asesino muestre marcas en esos sitios.

El perfil del asesino sugiere a alguien entre 1,67 y 1,75 metros de altura, con arañazos o laceraciones en cara o manos, con ropas manchadas de arcilla y con gran fuerza física. Ninguno de los monjes encaja en esta descripción, aunque puede que sí alguno de los PJ.

Los PJ inquisitivos quizá pregunten cómo estaba el hermano Abel cuando entró en la enfermería. Si lo hacen, el hermano Braulio les contará lo siguiente:

«El hermano Abel se rompió el cuello tras caer de una gran altura, en este caso, el tejado del scriptorium. Había otras marcas en su cuerpo, sobre todo en la espalda y los muslos, que no guardan relación con la caída. En el momento de su muerte supuse que él mismo se había hecho esas heridas, ya que muchos miembros de nuestra orden se flagelan para purificarse de pensamientos impuros o para ganar espiritualidad. Esto tiene sentido si va unido a un estado de abatimiento; el hermano Abel se azotó para purgar su culpa por pensamientos o actos impuros. Incapaz de liberarse de esa culpa o vergüenza mediante castigo corporal, se arrojó desde el techo del scriptorium.»

Confieso que quizás la fe en mi orden me haya impedido ver otra posibilidad: que Abel fuese empujado desde el tejado. Antes de esta noche nunca habría pensado que en esta orden hay alguien capaz de cometer semejante acto de violencia. Ahora ya no estoy tan seguro. Una cosa sí os puedo aseverar: no había nada escrito junto al cadáver de Abel, como hemos visto junto al de Guglielmo.»

El hermano Braulio no tiene nada más que contar. Recomienda a los PJ que busquen pistas en la celda de Guglielmo o en la de Abel. (Capítulo 9.)

Hermano Braulio, enfermero: AL LB; CA 10; MV 12; C4; Pg 14; GACO 16; Daño por arma (desarmado); Fue 4, Des 9, Con 7, Int 16, Sab 17, Car 13; ML 14; Pociones de Curación (x 4). Conjuros (5/4): Bendición, Curar Heridas Ligeras (x 3), Crear Agua; Retener Persona, Resistir Fuego, Veneno Lento.

El hermano Braulio es el monje más viejo de la orden, ya que se acerca su 70 cumpleaños. Utiliza sus pociones mágicas y elixires naturales para aliviar los males de los monjes. Hay curas de todo tipo en la enfermería, desde para picaduras de serpiente hasta para dolores de cabeza. Braulio es una persona excepcional y está dispuesto a ayudar a los PJ.

CAPITULO 9: LA CELDA DE ABEL

En la celda de Abel hay una mesa, un baúl y una cama, al igual que en las otras, sólo que ésta no ha sido limpia desde su muerte. La cama está sin hacer, y en el baúl hay un hábito limpio y un par de sandalias. La noche de su muerte, el hermano Abel puso sus sandalias debajo de la cama, como siempre hacía antes de retirarse a dormir. Cuando Guglielmo y Edmundo se llevaron a la fuerza a Abel en plena noche, las sandalias se quedaron bajo

la cama. Con un poco de suerte, los jugadores se preguntarán por qué Abel andaría por el tejado con el hábito puesto, pero descalzo. Dales algunos minutos para que extraigan conclusiones. Si no se les ocurre nada, permíteles un tiro de Inteligencia con penalización de —4. Un tiro con éxito sugerirá algo que no cuadra a los PJ, pero no les des la pista a no ser que utilicen un conjuro de Augurio o Idea. Si los PJ hablan con el hermano Braulio en la enfermería, les confirmará que Abel iba descalzo cuando murió. Braulio supuso que las sandalias se le cayeron de los pies durante la caída.

Mientras los PJ están examinando la celda, un fraile joven, el hermano Malaquías, se acerca a ellos:

«Saludos, hermanos», dice un monje joven de rostro pálido. «Soy el hermano Malaquías. Vivo en la celda de al lado. Quisiera hablar con vosotros acerca de la muerte del hermano Abel, si es que deseáis escucharme.»

El hermano Malaquías mira nervioso el oscuro pasillo antes de cerrar la puerta. «Una fuerza maléfica vaga por las estancias», susurra en voz baja. «Temo que haya nuevas muertes si no hablo. Era buen





amigo del hermano Abel, y no creo que se suicidara, cosa de la que todo el mundo está convencido. Justo una semana antes de su muerte me decía la mucha paz y sosiego que había encontrado en este monasterio. Amaba la vida, su fe y su trabajo. No creo que fuera capaz de suicidarse.

Yo estoy maldito por el insomnio. La noche en que murió el hermano Abel, estaba leyendo en mi celda cuando oí movimiento en la celda de Abel y en el corredor adyacente. Supuse que Abel tenía hambre y que iba escaleras abajo para comer algo. Seguí leyendo mi libro y me quedé adormilado, sin pensar en lo que había oído. A la mañana siguiente me dijeron que Abel se había tirado desde el tejado del scriptorium. Desde entonces, una imagen horrible ha llenado mis pensamientos: ¿Y si Abel fue llevado hasta el scriptorium en contra de su voluntad y empujado?»

Por supuesto, los PJ pueden sospechar ya que Abel fue asesinado, pero si interrogan al hermano Malaquías pueden obtener una pista importante. Si se le pregunta por qué alguien podría querer matar a Abel, su respuesta será:

«No puedo imaginar un por qué. Era un alma buena y humilde. Nunca tuvo diferencias con nadie. Estaba dedicado por completo a su trabajo, siempre estaba atareado con algún pergamino en su mesa del scriptorium. Trabajando, trabajando. Lo hacía incluso a la hora de comer. A menudo se pasaba sus tardes libres ocupado con algún proyecto. De no haberle visto caminar, hubiese jurado que era una parte de la mesa.»

La pista puede llevar a los PJ a la mesa de Abel en el scriptorium, y al diario que hay oculto en ella. (Capítulo 12.)

Cuando los PJ terminen de ver la celda de Abel, oirán gritos que vienen

del claustro. (Ver capítulo 10.) Nótese que los PJ no deben ir al scriptorium antes de la muerte de Edmundo en el capítulo 10. Si los PJ deciden visitar la celda de Abel al principio de la aventura, retrásalos y distráelos con otros capítulos. Si insisten, déjales explorar la habitación de Abel, pero no saques al hermano Malaquías hasta después de que hayan visitado la enfermería. Llegados a este punto, el hermano Malaquías aparece y les cuenta lo que sabe.

CAPÍTULO 10: MUERTE EN LA COCINA

Este capítulo marca un punto de inflexión en la aventura. Antes de este capítulo, los PJ deben haber visitado la enfermería y la celda de Abel. Si los PJ se han dividido para cubrir varias áreas a la vez, intenta reunirlos antes de que dé comienzo este capítulo.

Mientras los PJ han estado investigando, el hermano Edmundo ha pensado que no sería mala cosa abandonar sus votos pacíficos y dotarse de armamento.

Debido a que no hay armas en el monasterio, supuso que en la cocina se podría dotar de algún instrumento punzante. Por desgracia, mientras buscaba un arma, el muerto le pilló, le estranguló y arrojó su cuerpo al caldero de la cocina.

La escena comienza cuando los PJ oyen gritos en el claustro. Ellos y otros PNJ que han oído los gritos llegan y encuentran a dos monjes que gritan y que señalan en dirección a la cocina. Los monjes están demasiado aterrorizados para hablar, y sufren un fuerte ataque de histeria si se les pregunta algo. Cuando los PJ entren en la cocina, léeles esta descripción:

Sobre una gran chimenea hay un enorme caldero. Un par de pies calzados con sandalias salen de él, y en un lado del puchero hay escrito «La penitencia se ha cumplido» con óleo santo.

Cuando los PJ o los monjes vacíen el caldero, descubrirán lo siguiente:

El empapado cadáver del hermano Edmundo yace en el suelo, con una mueca en su rostro realmente repugnante. Al igual que el hermano Guglielmo, las marcas de su cuello parecen haber sido hechas por unos dedos implacables. Fuera de la estancia, algunos monjes intentan tranquilizar a los hermanos François y Rafael, que han tenido la desgracia de encontrar el cuerpo. Tras recuperar una cierta compostura, los monjes cuentan su historia.

Incapaz de dormir, el hermano François estaba mirando por la ventana cuando vio a Edmundo deslizarse por el claustro, camino de la cocina, de forma subrepticia. Curioso, François decidió seguirle, llevando consigo al hermano Rafael por seguridad. Cuando los dos monjes abrieron la puerta de la cocina, vieron a una figura envuelta en un hábito inclinándose sobre el caldero. La figura se volvió, revelando su rostro. ¡Y resultó ser el de Abel de Corbone!

Los dos monjes gritaron y salieron corriendo, chocando el uno contra el otro y cayendo al suelo, casi inconscientes. Es entonces cuando llegasteis vosotros.

Si los PJ sospechan de los hermanos François y Rafael, su inocencia queda probada por sus manos, que están limpias de aceite santo. Además, ninguno de ellos parece muy fuerte (ambos son copistas, no granjeros). Si los PJ preguntan si la cara de Abel estaba marcada o arañada, ellos replicarán que no. Algunos no muertos tienen el poder de regenerarse; los arañazos que Guglielmo le hizo a Abel han desaparecido.

Los PJ tendrán dificultades para averiguar por dónde se ha ido el monstruo. Tres puertas llevan fuera del área, y Abel ha podido utilizar cualquiera de ellas. Cualquier intento de seguir el rastro es vano, ya que ha helado hace poco. Tras las preguntas de los PJ a los testigos, el hermano



TIERRA IMPIA

A n s e l m o ordenará a todos los monjes que se reúnan en la iglesia por seguridad, y que atranquen las puertas para que nadie pueda entrar. Por desgracia, el no muerto ya está dentro, escondido en la capilla. Los PJ tienen libertad para continuar sus investigaciones visitando la tumba de Abel (capítulo 11) o el scriptorium (capítulo 12).

CAPITULO 11: LA TUMBA DE ABEL, DE NUEVO

Si los PJ visitan la tumba de Abel después de medianoche, sólo encontrarán en ella un ataúd vacío. Un examen somero revela marcas de garras en la tapa del ataúd, como si Abel se hubiese abierto camino a zarpazos. Esto es, de hecho, lo que ha ocurrido exactamente. Las huellas en el barro helado llevan hasta un pequeño agujero en la muralla del monasterio. Cualquiera PJ con pericia en Rastreo puede seguir las huellas de forma automática, pero los demás deben lograr un tiro de Sabiduría con un malus de —5. El agujero en la pared sureste está marcado en el mapa. Al otro lado de la brecha, el rastro se pierde.

Ninguna pista más puede extraerse del examen de la tumba de Abel.

CAPITULO 12: UNA VISITA AL SCRIPTORIUM

Este capítulo no debe ponerse en marcha hasta que no haya muerto el hermano Edmundo. Si los PJ deciden venir aquí antes de eso, el DM debe modificar el resto del capítulo para que los PJ no encuentren el diario de Abel hasta después de la muerte de Edmundo. Hay dos maneras de conseguirlo. Una es colocar el diario en un compartimiento secreto de la celda de Abel. O bien, los PJ pueden no descubrir el diario oculto en la mesa la primera vez, y hallarlo a la segunda visita.

Por la noche, este enorme edificio es frío y tenebroso. Plutarco, el novicio, puede guiar al grupo directamente hasta la mesa donde Abel trabajaba.

Pilas y pilas de libros alrededor de las mesas dominan la estancia. La mesa de Abel está cerca de la pared, en una esquina aislada. En ella está aún el manuscrito en el que Abel estaba trabajando cuando murió. Todo está lleno de utensilios: plumas, pliegos de pergamino, tintas de colores, y unos anteojos especiales para el trabajo que requiere detalle. Si los PJ miran por toda la mesa, verán que en la parte inferior hay un cajón disimulado.

Abel llevaba un diario en sus ratos libres, y por cuestiones de privacidad lo ocultó en el compartimiento. La mayor parte de las entradas del diario son descripciones de rutinas diarias terriblemente aburridas, listas de plegarias y de trabajos realizados. La última página es la única que tiene interés para los PJ. La picuda caligrafía dice lo siguiente:

«Hoy he tenido el privilegio, más allá de toda esperanza, de presenciar una visión de incomparable esplendor. Mi Dios se apareció ante mí mientras paseaba a las afueras del monasterio. Temblé de puro miedo, pero sus palabras me calmaron. Me dijo que estaba muy complacido conmigo, y que me tenía en gran estima. Luego me dijo que construyera un pozo en el lugar donde El estaba. «El agua que saldrá del pozo curará a los enfermos de todos sus males, y será el símbolo de mi infinito amor. La gente vendrá de muy lejos para beberla, y la prosperidad retornará a Montenegro. Marcha, y cuéntaselo a los demás».

«Las palabras no pueden describir lo que sentí tras contemplar esta visión. Salí corriendo hacia el scriptorium y le conté al hermano Bernardino lo que había visto. Pero el hermano Bernardino no me creyó. Dijo que estaba mintiendo. A pesar de mis súplicas siguió sin convenirse, y me avisó que estas cosas pueden ser constitutivas de herejía y ser castigadas con la expulsión vergonzante de la orden. Me dijo que no volviera a hablar de la

visión, y que no le dijera al abad nada sobre mi herejía.

«Confieso que no sé qué hacer. Esta noche rezaré para que la luz se haga en mi mente. Quizás otra visión aparezca y me ofrezca consejo.

«La campana de la cena ha sonado una segunda vez. No me atrevo a hacer esperar más al hermano Bernardino, ni a abusar de su paciencia. No puedo, sin embargo, acabar este día sin referir los eventos de este bendito día en mi diario.»

Un tosco mapa revela la localización de la visión del hermano Abel: apenas a unas decenas de metros del suroeste del monasterio. Esta es la última página del diario. Pasa al capítulo 13.

CAPITULO 13: LA CONFESION DE BERNARDINO

Cuando los PJ hayan leído el diario de Abel sospecharán que Bernardino tiene algo que ver con la muerte de Abel, y quizá deseen interpellarle al respecto. Llegarán para encontrar la iglesia cerrada, y las puertas atrancadas. Si los PJ llaman varias veces, los monjes abren las puertas y les apresuran para que entren. Todos los monjes están dentro, rezando en silencio y con expresión de miedo. El hermano Bernardino está de rodillas, rezando con todo fervor junto a los demás. Ahora ya sabe que él será el siguiente, pero aún así es reacio a confesar su implicación.

El abad Anselmo pregunta a los PJ sobre sus descubrimientos. Si los PJ piden hablar con Bernardino, el abad sugiere que lo hagan en privado, utilizando para ello la capilla. El no muerto está escondido allí, entre los bancos. Bernardino niega con energía cualquier relación con la muerte del joven fraile.

«¡Sí, admito que azoté al chico!», dice a la defensiva. «Pero no tuve nada que ver en su muerte. ¡Lo juro!»



De pronto, una voz hueca retumba en la parte de atrás de la capilla. «¡Mentiroso! ¡Confiesa tus pecados, o te condenarás a arder por siempre en los fosos del Infierno!»

Una figura encapuchada emerge entre los bancos y se acerca al hermano Bernardino. Es un hombre de complexión media, vestido con hábito de fraile. Baja la capucha y revela una cara blanca e inexpresiva, con el cuello girado en un ángulo imposible. Sus ojos amarillos brillan con un fuego infernal, y están fijos en el tembloroso hermano Bernardino, paralizado por el miedo.

«¡Abel!» El hermano Bernardino tiembla como una hoja en un vendaval. «¡Estás muerto! ¡Nosotros te matamos!»

«Mi cuerpo, quizás. Pero no mi espíritu. Y ahora, Bernardino, ha llegado el momento de que hagas penitencia por tus crímenes.»

El no muerto se lanza hacia el monje, ignorando a los posibles testigos. Si los PJ intervienen en defensa del hermano Bernardino, podrán detener las manos férreas que se cierran alrededor del cuello de la víctima ganando la iniciativa.

Hermano Abel (No-Muerto Especial): AL N; CA 10; MV 9; DG 8; PG 40; GAC 13; AT 1; Daño 2-16; AE Paraliza a la víctima; DE Regeneración de 3 puntos por round; ML N/A; PE 3.000.

El muerto no lleva encima otra cosa que un hábito hecho jirones y un sólo frasco de óleo santo para uncir a sus víctimas. El hermano Abel no es como otros muertos que se alzan de su tumba para vengarse. Aún quedan restos de su alineamiento bueno en él, dando como resultado un no-muerto con una especie de código moral. Aunque busca la venganza, dará a sus víctimas la oportunidad de arrepentirse antes de matarlas. De esa manera, al menos sus almas podrán salvarse. Es por ello que Bernardino ha quedado para el último lugar: Abel quiere que el más culpable tenga más tiempo para confesar. También quiere que sufra lo máximo posible.

El no-muerto es lento, por lo que tras la sorpresa inicial desaparece, los PJ atacan primero en cada round. El muerto sólo ataca al hermano Bernardino, a no ser que los PJ se coloquen en medio. En este caso, Abel ataca al PJ para alcanzar a Bernardino. El no muerto no matará a los PJ a no ser que sea estrictamente necesario.

Abel quiere que Bernardino muera de forma especialmente lenta. Si le agarra del cuello, le infligirá el mínimo daño posible en cada round. El monje está paralizado, y no podrá moverse en los próximos cinco asaltos. Si Bernardino aún está vivo cuando se sobreponga a su miedo, hará una confesión rápida, medio ahogado, al abad:

«¡Perdóname! ¡Sentía celos! ¿Por qué Abel tenía visiones y yo no! Ordené a los hermanos Guglielmo y Edmundo que me ayudasen. Llevamos a Abel al matadero, y le azotamos. ¡Yo no quería matarle! Lanzas su cuerpo al precipicio para que pareciese un suicidio...»

El hermano Anselmo absuelve con rapidez a Bernardino de sus culpas. Pero Abel sigue atacando, hasta que Bernardino haya muerto. Le romperá el cuello para evitar que puedan ayudarlo. Cuando el monje muere, Abel se descompone con rapidez en una pila de cenizas y huesos.

EPILOGO: EL FINAL DE LA AVENTURA

El hermano Anselmo ordena que los restos del hermano Abel sean enterrados en el cementerio, junto al resto de los monjes de Montelegro. Si Bernardino ha muerto, será enterrado allí también.

Si los PJ han encontrado las pistas adecuadas, podrán investigar la visión de Abel. Si siguen su mapa, encontrarán un pequeño rosal donde el diario dice que se apareció el Dios. A pesar del intenso frío, el rosal está totalmente florecido. Si los PJ cavan algunos palmos en el suelo helado, encontrarán un manantial subterráneo. Beber

de esa agua hace que los PJ recuperen por completo los Pg perdidos, curándoles de cualquier enfermedad, incluyendo maldiciones mágicas como licantropía o putrefacción de momia. El agua es efectiva sólo una vez por PJ. Los PJ permitirán a los PJ que no estén heridos que se lleven una botella de agua para futuros usos.

La noticia del manantial milagroso de Montelegro se propaga como el fuego en toda la comarca, haciendo que los enfermos se dirijan en gran número al monasterio. Este logra en parte su prístino esplendor.

El hermano Anselmo les da a los PJ las siguientes recompensas: pociones de Curación Extra, Curación, Heroísmo y Fuerza; pergaminos de clérigo que contienen Curar Enfermedades, Neutralizar Veneno, Purificar Agua y Comida; y de mago, Proyectil Mágico, Escudo, Levitar, Fuerza y Flecha de Llamas. Los PJ también pueden aceptar las 100 mo de recompensa.

Por resolver el misterio, cada PJ recibe 1.000 PE. Por cavar el pozo, los PJ reciben 500 PE cada uno. Por salvar al hermano Bernardino reciben 250 PE por cabeza. Todo PJ que rechace el oro del abad recibe 200 PE adicionales. Además, cualquier PJ que done dinero al monasterio gana 5 PE por cada moneda de oro que entregue.

