

CULPABLE

Por Kissinger

0. Introducción.

Aventura para un grupo de 4/6 personajes. Uno de los cuales sería interesante que tuviera un alto porcentaje en Conocimiento Mágico. Las habilidades de armas en principio no son importantes ya que hay que hablar e investigar más que entablar combate; aunque nunca se sabe.... Este módulo es algo especial para mí, ya que después de varios meses sin actualizar la Web subo esta aventura. Gracias a todos por seguir visitándola a pesar que no la actualizo muy a menudo. Esta historia va por vosotros.

1.La Historia

Juan de Sebastia tiene un problema. Está enamorado de una plebeya. El problema es que sus padres no ven con buenos ojos esta situación ya que Juan es el primogénito y eso conlleva muchas responsabilidades y una de ellas es casarse con una noble y regir su feudo. Pero Juan no está dispuesto a dejar a un lado su felicidad y por eso ha ideado un plan para así poder casarse con Isabel y no hacer caer en desgracia a su familia. El plan es sencillo y por eso debe funcionar. En uno de sus viajes pasó por un pueblo muy pequeño del cual casi ni se acuerda de donde está, donde conoció a una bruja a la cual le compró, más por curiosidad que otra cosa, un unguento para levitar. Lo probó una vez y vio con sorpresa que funcionaba. Cómo solo le quedaba para una vez, decidió guardarla hasta que de verdad la necesitase. Y ha llegado la hora. El plan consiste en esperar que lleguen unos forasteros y organizar una fiesta, con cualquier motivo, en las montañas del señorío.

Allí tendría que pelearse con uno de ellos y hacerlo de forma que lo viera todo el pueblo para seguidamente irse de la fiesta. Isabel convencería al forastero para que siguiera a Juan para pedirle disculpas. Mientras, Juan utilizaría el hechizo de levitar y se pondría cerca de un barranco esperando que se acerque el forastero. Cuando éste se acercara, Juan gritaría su nombre y que por favor no le empujara. Seguidamente se tiraría por el barranco. Todas las personas de la fiesta irían al lugar viendo al forastero cerca del barranco y creyendo que ha tirado a Juan por el barranco como venganza. Lo detendrían y poco después moriría ahorcado. Así Juan desaparecería del pueblo y se casaría con Isabel en algún lugar lejano. Haciendo una vida nueva fuera de las restricciones de la nobleza y de las presiones de sus padres.

2.La Llegada.

Los personajes llegan al pueblo en una calurosa mañana. Descansan un poco y compran provisiones. Juan se entera de la llegada de forasteros y hará que detengan al grupo por sospechosos de violación. Una simple excusa para retenerlos y luego ponerlos en libertad y ofreciéndoles una fiesta por las molestias causadas. Dará mil y una excusas por confundirlos. Pero conseguirá retenerlos para su plan. Así empiezan inmediatamente los preparativos para la fiesta. Todo el pueblo se moviliza. También Juan e Isabel se preparan. Isabel empieza a tontear con uno de los personajes. Aquel que se adecue más en los planes de Juan.

3.La Fiesta.

Empezará nada más anochezca y estará todo el pueblo. Incluido los padres de Juan. Isabel no parará de tontear con el Pj. En un momento dado Isabel dará un beso al Pj en la mejilla. Es la señal acordada. Juan romperá en furia desenfundando la espada y enfrentándose al Pj. Hará que la situación se ponga tensa para pararla poco después e irse de la fiesta muy enfadado. Isabel pedirá al personaje que por favor hable con Juan y le explique que es un malentendido, que ella le quiere y sólo lo hizo como prueba para ver si él la quería. Iría ella pero Juan no entendería sus explicaciones en estos momentos. Isabel intentará ser muy convincente -¿utilizando algo de magia?, mejor una buena representación -. Si el Pj accede el plan se pone en marcha. Juan se desnuda completamente y se unta con la pócima que le dio la bruja. Coge la ropa en una mano y espera, escondido, que venga el forastero. Cuando lo ve grita en voz alta: “¡No, no me tires !”, “Por favor ... (nombre del Pj) no quise enfrentarme a ti”, “¡No, no, nooooo !”. Tirándose por el barranco y ocultándose en una cueva situada al otro lado del barranco. Está demasiado oscuro y hará falta una tirada de Otear Difícil si el Pj quiere ver algo cuando Juan se tire. En la fiesta oirán los gritos y todo el pueblo se acercará al barranco viendo - en el caso que se acerque el personaje - sólo al forastero cerca del barranco. Si no está cerca no importa, el pueblo creerá que habrá sido él. Las huellas no mienten y muestran las pisadas de Juan hasta el borde del precipicio. El padre de Juan hará detener al personaje jurándole que lo ahorcará. Si el grupo de Pjs se pone violento el padre no se andará con remilgos y hará que sus hombres les ataquen. Y son mucho hombres armados.

4.Inocente.

El Barón encerrará al personaje en el Fuerte y dictará que dentro de tres días ahorcarán al asesino. Es el tiempo que tendrá el grupo para demostrar la inocencia de su compañero.

Mientras, Juan e Isabel continúan su plan. Juan está escondido en una cueva en las montañas e Isabel hace los preparativos del viaje de forma discreta. Para eso tiene la ayuda de su hermana, Sonia. Así, Sonia se introduce en el Fuerte y recoge la ropa que Juan se le ha quedado olvidada en su habitación, camuflándola en el cesto de la ropa sucia. Isabel venderá ciertas pertenencias para tener dinero en el viaje. Venderá una diadema que perteneció a su bisabuela y con ese dinero espera empezar una nueva vida con su amado. La diadema la venderá en un pueblo cercano en el día del mercado. Si la siguen verán como realiza la operación. Pero deberán seguirla con precaución ya que Isabel estará pendiente de que no la sigan. Si los Pjs la acosan mucha le pedirá a su hermana que la venda por ella. Mientras, Juan sigue escondido en la cueva que ya tenía preparada de antemano para su pequeña estancia. Pero, poco a poco le remuerde la conciencia por haber hecho apresar a un inocente. En la tarde del primer día, le comenta a Isabel sus remordimientos y su intención de echarse atrás en el plan. Isabel, logra convencerle de que no lo haga, pero se preocupa por la marcha del plan. Así, se va a ver a la bruja del pueblo para que le aconseje. Marta, la bruja, le insta a dejar el amor terrenal de lado y utilizar artes que “todas las mujeres, en algún momento, deben utilizar” y le da una pócima para que Juan caiga rendida a sus pies. Isabel sale muy contenta de la choza y se va a la cueva a ver a su preocupado amado.

5. Marta.

Pero la cosa se va complicando, querido DJ. Marta fue, antes que bruja, la amante del Barón de Sebastia, el padre de Juan. Estaba perdidamente enamorada de él, pero el Barón no le correspondía. Así que se fue de viaje a un pueblo para ver una mujer que le pudiera ayudar en su relación. Ella, le dio una pócima para que el Barón quedara prendada de ella y volvió al feudo para realizar su acto. Pero el Barón se dio cuenta y la expulsó del pueblo ya que no podía permitirse enamorarse de una plebeya y menos, que utilizara medios mágicos. Además, estaba a punto de acabar unas importantes conversaciones con la hija de un burgués rico y no podía desaprovechar la ocasión para casarse con ella. Se inventó una artimaña y acusó a Marta de brujería. El pueblo estuvo a punto de quemarla pero pudo escapar y se refugió en la casa de la bruja que le dio la pócima. Allí aprendió de sus artes y cuando no tenía más que aprender volvió al feudo y empezó una laboriosa labor por granjearse la amistad del pueblo. Poco a poco, se granjeó dicha amistad y consiguió que el pueblo la respetara. Nadie del pueblo conoció la relación entra el Barón y Marta. Además, el camino que ella a elegido tiene un precio a pagar y eso se nota en su aspecto físico. En el pueblo no la reconocen y ella no les saca de su error. Ella aceptó su condición durante años pero con la aparición de Isabel, una pequeña luz de venganza, que creía apagada, se fue abriendo en su corazón. La ira le recorrió el cuerpo al pensar en todo lo que tuvo que pasar y se juró a si misma aprovechar esta oportunidad. Decidió darle una pócima a Isabel para el enamoramiento, pero que dicho enamoramiento fuera para con ella y no para Isabel. Con ello estaría segura de hacerle todo el daño posible al Barón.

Además, podría volver a la vida que ella creía pertenecer.

6.El Resultado.

Isabel le dará la pócima diciéndole que la hecho ella misma y que así podrá dormir mejor esta noche. Juan se la tomará sin ningún temor. Parece que no le hace ningún efecto pero a la mañana siguiente los sucesos dirán lo contrario. Cuando Isabel vaya a verlo –si no la siguen los Pjs- descubrirá horrorizada que su amante no está. Se pondrá a buscarlo desesperadamente pero no lo encontrará. Regresará desesperada al pueblo y no hablará con nadie. Pero, ¿dónde está Juan?. En la choza de Marta, calentando su lecho y haciendo que Marta se vuelva a sentir mujer. Marta está completamente satisfecha en todos los sentidos y su venganza cada vez está más cerca. Por la tarde, se vestirá de sus mejores galas –que no son muchas, todo hay que decirlo- y se llevará a Juan hacia el Castillo de su padre. Ha convencido a Juan que Isabel está en contra de él y que solo quiere su dinero, le convencerá que después de varios años casados, ella querrá vivir como se merece, como una baronesa y le obligará a regresar al pueblo y quedarse con el feudo a la muerte de sus padres. Juan la cree a “pies juntillas”. Para terminar, Marta le convence que su amor debe ser en secreto ya que nadie en el pueblo entendería su amor y que su relación frente al público es de ser amigos ya que ella le curó las heridas que le produjo el incidente. Por el camino, varios campesinos le reconocerán y rápidamente correrá la noticia por el feudo. Isabel lo oirá e inmediatamente caminará hacia el castillo. Mientras, la pareja llega al Castillo y se presentan a los padres de Juan, tal como espera Marta, ninguno le reconoce. Juan cuenta la historia que Isabel la engañó y que le hechizó para que se enamorara de ella y

que ideó el incidente para quedarse con él definitivamente, le obligó a untarse de una cera para que así pudiese volar y tirarse por el acantilado y así echar la culpa al forastero de su muerte. Ante eso, el Barón de Sebastia, ordenará encerrar a Isabel en la mazmorra más oscura y a liberar al Pj. El efecto dramático, sería que todo eso ocurriera en el salón del Castillo, con casi todo el pueblo presente, incluida Isabel y los Pjs. Isabel admitirá que está enamorada de Juan y que todo eso fue ideado por los dos para así poder casarse sin ningún problema, negará el resto de forma vehemente. Pero Marta le preguntará: “¿no viniste a mí para que te diera una pócima para así enamorar a Juan?, ¿para que la querías si dices que él estaba enamorada de ti?”. Isabel la mirará asombrada, luego mirará al resto de personas del salón que están completamente expectantes esperando su respuesta y a continuación empezará a llorar, sintiéndose sin fuerzas para responder a esa lógica. Después de liberar al Pj y de encerrar a Isabel, el Barón pedirá mil disculpas al Pj y le pedirá que se quede unos días en el castillo como invitado de honor. Luego decretará tres días de fiestas y el cuarto quemará a Isabel en la hoguera por bruja en medio del pueblo.

7.Nuevos Acontecimientos.

Ahora, son los personajes quienes deben de decidir que hacer. Si están cansados de estar en el feudo y les importa muy poco lo que le pase a Isabel. El módulo acaba aquí. Si los personajes son altruistas, y por una vez en su vida no buscan una compensación:), la aventura continua. Supongamos que han elegido esta segunda opción.

Tienen 4 días para demostrar la inocencia de Isabel. Aquí tienen varias formas de conseguirlo:

- a) Sonia. La hermana de Isabel. Ella se pondrá en contacto con los Pjs si estos no van a visitarla. Dirá que la historia de su hermana es completamente cierta y que Juan e Isabel estaban locamente enamorados. Y como Juan sabía que no podía casarse con ella ya que sus padres se lo impedirían, ideo esta artimaña. Estará dispuesta a ayudar en todo lo que pueda incluso jugándose su propia vida.
- b) La pócima. Si intentan entrar en la choza de Marta, verán que no encontrarán nada que piense que ella es una bruja y es que Marta intenta borrar sus huellas. Es casi imposible que consigan saber donde se consiguió la pócima. Juan dice que se la dio Isabel y ella que ya la tenía Juan. Poco más se puede conseguir.
- c) Isabel. Poco podrán sacar de ella. El amor de su vida le ha dado la espalda y no puedo imaginar que ha ocurrido. Les contará a los Pjs todo el plan y lo sucedido en los últimos días. No le importa morir en la hoguera. Su razón de vivir a desaparecido.
- d) Marta. Desde que han encerrado a Isabel, Marta se ha convertido en un personaje importante dentro del castillo. El Barón no la reconoce y ella no intenta quitarle de ese error. Su influencia sobre Juan se empieza a notar. Varios cambios en el castillo empiezan a aparecer. El primero y más importante es que el primogénito interviene más en la vida del feudo. Aprieta más a los campesinos para que paguen más impuestos, se volverá más cruel, le molestará que le discutan las órdenes (solo Marta puede levantarle la voz), todos los días a primera hora Juan se reúne con Marta para recibir instrucciones de ella actuando él en consecuencia (si los personajes pueden amenazar a

Marta, ella ordenará a Juan que le haga la vida imposible). Además, se ha apoderado de una de las torres del castillo para convertirla en su residencia.

- e) En el pueblo. Con una buena interpretación o tiradas de Elocuencia podrán enterarse de lo siguiente:
- a) El último caso de brujería ocurrió hace más de 30 años. Fue el Barón quien acusó a una bella joven de brujería. Se negó a quemarla y la expulsaron del pueblo. Nunca se le ha visto.
 - b) Marta ha tenido un gran cambio. Antes era simpática y ayudaba a los campesinos pidiendo a cambio algo de comida. Ahora no acepta hacer favores sino se le paga en metálico y solo si es importante. En el segundo día, aparecerán unos pobres campesinos para que Marta vea a su hija que ha enfermado, y le piden que la ayude. Marta los echará del castillo gritando que le importa muy poco su hija ya que no tienen dinero suficiente para pagar sus servicios. Los campesinos le suplicarán y ella ordenará a los guardias que los echen a la calle (por cierto, si los personajes quieren ayudar, con una tirada de Conocimiento Vegetal, podrán conseguir las hierbas necesarias para curar las fiebres de la hija de los campesinos).
 - c) Juan. También ha cambiado mucho. Ahora es cruel, egoísta y no atiende a razones. Como si alguien lo

estuviera manipulando de alguna forma....

- f) Uno de los soldados del castillo recuerda que en unos de los viajes que hizo Juan y que él le acompañó, visitó a una anciana que en el pueblo tenía fama de curandera. Salió algo desconcertado de ese pueblo pero no dijo nada sobre ese suceso. Si le preguntan que pueblo era, el soldado no lo recordara pero que fue hace 3 años. Si los Pjs investigan, podrán saber, a través del mayordomo del castillo que lo tiene apuntado en los diarios del castillo que es donde están apuntados todos los gastos e ingresos del castillo, que Juan hacia viajes frecuentemente pero que de repente los dejó de hacer (la razón es que conoció a Isabel y ya no tenía incentivos para viajar, esto lo podrían saber si han hablado con Sonia) y que hace tres años pasó por San Juan del Bartillo donde se gastó una cantidad importante de dinero en la sección de "Otros Gastos". Resalta ya que en sus viajes los gastos eran casi siempre los mismos. Para desgracia de los Pjs, ese pueblo esta a una semana de viaje.....

8.Locura.

Llegados a este punto, unos nuevos sucesos van a estremecer a la baronía. Si los Pjs han indagado bastante y sobretodo han conseguido la información del soldado del castillo y no se han portado con sigilo, Marta actuará de forma contundente. Cogera la poción de locura y se la hará beber al soldado (naturalmente, sino han podido

conseguir la información del soldado esto no ocurrirá). Luego, se encerrará en la torre y hará otra poción (en un día) y se la hará beber al mayordomo. Así se quitará a dos testigos incómodos. Naturalmente no será ella quien le dé esas pociones sino que buscará a un niño del castillo para que lo haga. Después del mayordomo, Marta matará al niño ya que necesita sus sesos para crear la poción de Furia que tiene pensado dársela al Barón para que cometa asesinatos y así Juan reclame su baronía. Pero le faltarán varios ingredientes y poco a poco los irá consiguiendo:

1. Intestino de lobo. Obligará a Juan a hacer una cacería con el pretexto de matar a bandas de lobos que están asolando la zona. Cuando vuelvan solo traerán dos lobos. Cuando pueda, Marta arrancará los intestinos de los dos lobos.

2. Gusanos de cadáver, uñas de cadáver y cráneo de ladrón. Estos 3 ingredientes los encontrará en el cementerio del pueblo. Antes se informará sobre quien ha muerto hace dos meses. Y si hay algún ladrón entre los enterrados. Cuando lo sepa, desenterrará el cadáver y le cogerá los gusanos y le arrancará las uñas de la mano derecha. Todo esto lo hará ella sola, de noche y con todas las precauciones.

3. Sesos de niño no bautizado. Marta utilizará a Javier, un niño de 7 años en sus fechorías. Lo utilizará para que introduzca la poción de locura en las bebidas del soldado y del mayordomo a la vez que roba los diarios del castillo, dándoselos a Marta. Luego lo matará y le quitará los sesos. Y hará todo eso en el bosque al Este del pueblo. ¿Por qué a elegido a Javier?. Indagando, los PJ podrán descubrir que Marta fue expresamente a casa de sus padres para pedirles que les dejara el niño para educarlo, pero antes les hizo una extraña pregunta, ¿estaba bautizado su hijo?, ellos le responderán que aún no lo han

podido bautizar ya que el cura se niega hacerlo alegando que ellos no están casados y por tanto viviendo en pecado. A cambio les daría dinero cada mes. Los padres aceptaron con mucho gusto y Marta se llevará al niño inmediatamente, dándoles 30 maravedíes. Les prometió que lo verían todas las veces que quisieran. Al día de matarlo, aparecerán los padres al castillo y dirán que su hijo no fue anoche a cenar con ellos. Y eso que era su cumpleaños....

9. La Torre.

La torre donde vive Marta esta compuesta por dos plantas. Solo hay una única ventana que esta en el segundo piso, la cual esta siempre bien cerrada. Demasiado bien cerrada. La puerta de la torre siempre está custodiada por dos guardias que tienen órdenes expresas de no dejar pasar a nadie excepto a Marta y de no dejar su guardia bajo ningún pretexto. En el segundo día de guardia, uno de ellos se fue a las letrinas y Marta le descubrió castigándole Juan (por orden de Marta) al cepo durante 1 semana. A partir de ese momento los guardias se tomaron más en serio su tarea..

a) Planta primera. Lo único que destaca de esta sala es que existe una inmensa mesa en medio de la instancia. En ella hay diversos libros de teología escritos en latín. Es en esta mesa donde se reúne todos los días con Juan a primera hora para asegurarse que le sigue siendo leal y darle las órdenes necesarias.

b) Planta segunda. Hay una cama en la esquina izquierda. Un gran armario con una cerradura donde están escondidos los libros de magia de Marta. Una pequeña mesa le sirve para sus intentos de crear la poción de locura y furia. Se cuida de mantenerla muy limpia. También hay varios candelabros y una ventana a la derecha de la escalera

que está fuertemente atrancada por dentro. Si los Pjs han sido rápidos pueden encontrar los componentes para hacer la poción encima de la mesa y una simple tirada de Conocimiento Mágico terminará de decirles que esos ingredientes son necesarios para crear una poción de Furia. Si llegan tarde verán que la mesa está demasiado limpia como si se la hubiesen lavado hace poco a conciencia. En este caso, Marta ha puesto la pócima, después de haber sido usada solo unas gotas en el barón, en la caja fuerte que está en la habitación de Juan. La llave la tiene él pero con órdenes estrictas de no abrir la caja.

10. Cronología.

Hagamos un pequeño resumen para no perder al DJ:

Día 0. Los Pjs llegan al pueblo

Ida 0 por la noche. Fiesta en las montañas.

Día 2. A Juan le surte efecto la pócima y va con Marta al castillo.

Días 2 y 6. En este interludio, querido DJ, debes actuar como tu veas. Los acontecimientos descritos irán todo lo rápido que tu creas. Sabiendo que cuando los Pjs hablen con el soldado y el mayordomo y Marta se entere, comenzará su plan de inmediato. Los hará volverse locos, se guardará los diarios del castillo en su torreón. La poción para el mayordomo la hará en un solo día. Luego empezará con los preparativos para crear la poción de Furia. Cuando la tenga preparada, se la dará a Juan para que se la de a su padre.

Día 6 por la tarde. Si los Pjs no lo impiden, quemará a Isabel en la plaza del pueblo como bruja. Bajo la atenta mirada de Marta. Además, dependiendo de los acontecimientos, el Barón ya empezará a sufrir los efectos de la poción.....

10.1. ¿Alternativa?

Se podría usar una alternativa a la historia. Si el Barón bebe la poción empecerá a hacerle efecto. Los Pjs podrían anular sus efectos. ¿Cómo?. Pues haciendo una "poción inversa". Dicha información la podrían conseguir después de leer los libros de magia que tiene Marta en el armario. Es decir, hacer una poción con los ingredientes contrarios:

- a) Intestino de lobo-----) intestino de perro*
- b) Gusanos de cadáver-----) gusanos de una persona viva (de un leproso en estado terminal o de un persona con gangrena)*
- c) Uñas de cadáver humano-) uñas de una persona viva*
- d) Pelo de oso-----) ¿?¿?¿?¿?*
- e) Seso de niño no bautizado--) pues eso, sesos pero de un niño bautizado*
- f) Cráneo de ladrón-----) cráneo de una persona honrada*

Los Pjs podrían tener un tiempo límite y eso podría significar otro módulo

11. Epílogo y Dramatis Personae.

En la partida de prueba no tuve oportunidad de probar la opción "Alternativa". Así que si algún DJ la hace, me gustaría saber como ha continuado la historia. También cualquier tipo de comentario sobre este módulo ya sean errores o ampliaciones que se podrían hacer. Mi correo electrónico es kissinger@latinmail.com . Para acabar, dejo como opción al Director de Juego las estadísticas de los Pnjs ya que solo él sabe en que nivel están sus jugadores. Espero que os divirtáis tanto como yo lo hice escribiendo el módulo.

Roses. Mayo 2001