



# La maldición de Puertol

por Adriano Justicia

Aventura para un par de PJs de nivel 3 duchos en el manejo de las armas y que no se arruguen ante las dificultades. La maldición de Puertol es la primera de tres aventuras, del suplemento fanmade de Aquelarre Ars Antiqua, que hemos adaptado para MO con consentimiento de su autor, Adriano Justicia, y que pueden jugarse de forma consecutiva.

*Si maia mate vna vez en non se ria de las penas de los buenos. La tierra es dad a la mano del malo y en su Juizio cubre la cara e si el no es pues quien es.*  
Job 9, 23-24

## INTRODUCCIÓN

Mes de marzo del año 66 del calendario de Lucifer. En alguna parte de lo que antaño fue el condado vasallo de León (el Reino de Castilla). Se encuentran los PJs al servicio del señor y hombre del clero Adriano, líder del refugio y Santurio en el que se encuentran: San Adriano, nombre que se le puso por su salvador. Su señor les encargará que lleven con toda la presteza posible un mensaje al líder de Muniesa, otro hombre de clero que gobierna otro Santuario, que está a dos jornadas de viaje. Les acompañará un siervo, Beturino, de 30 años, marcas de viruela en la cara y algo mentecato.

El grupo se pondrá en marcha y a falta de una posada cercana, decidirán hacer noche en el claro de un bosque. Beturino se ofrecerá para hacer la primera guardia. Los PJs dormirán tranquilamente hasta que sean despertados repentinamente con un ruido como de una sandía quebrándose, seguido de una risa y unas palabras. "Mira que ha sido tonto, anda que dormirse..." Cuando los PJs abran los ojos verán a Beturino con el cráneo abierto gracias a un mazazo y a dos bandidos que les observan divertidos. Ambos son feos como el demonio. Uno es bizco, no tiene dientes y le falta una oreja, el otro es tuerto y una fea cicatriz le surca el rostro.

*"Buenas noches tengan vuestas mercedes. No es nuestra intención molestarles en su sueño, pero verán, últimamente andamos cortos de provisiones y seguro que quieren ayudar a dos pobres cristianos que necesitan el dinero para su familia, así que aflojen lo que tengan y nos iremos por donde hemos venido."*

Tal vez los PJs les den sus pertenencias, en cuyo caso, los bandidos, como han dicho, se irán, pero como sabemos que eso no va a pasar, se enzarzarán en una pelea en la que si cae alguno de los rufianes el otro no dudará en darse a la fuga. Cuando acaben será mejor que duerman un poco, que mañana deben entregar el mensaje.

## 1. MUNIESA

Llegarán a Muniesa a media tarde. En el Santuario serán recibidos por un siervo que les dice que su señor no está, pero que le pueden dejar el mensaje a él y que esa noche se pueden hospedar en la posada de Uloxio a expensas del líder.

Tras preguntar no es difícil dar con la posada. Es una estructura de una sola planta que también hace las labores de taberna. Al entrar, además de la típica concurrencia de campesinos tomando unos tragos, destacarán tres hombres fuertemente armados cenando en un rincón que seguirán con la mirada a los PJs hasta que se sienten en la mesa. Uloxio les dirá que para cenar pueden elegir entre potaje, migas o sopa de ajo y de beber vino o hipocrás.

Cuando estén acabando de cenar se les acercará el que parece el jefe de los tres hombres y les presentará una buena oportunidad de hacer dinero.

*"Buenas noches, mi nombre es Colás Pérez. Veo que son gente de armas... Estoy al servicio del líder de Belchot y me ha encargado una misión en la que considero que nos podría venir bien un par de unidades más. Por supuesto serían remunerados con doscientas monedas de plata cada uno."*

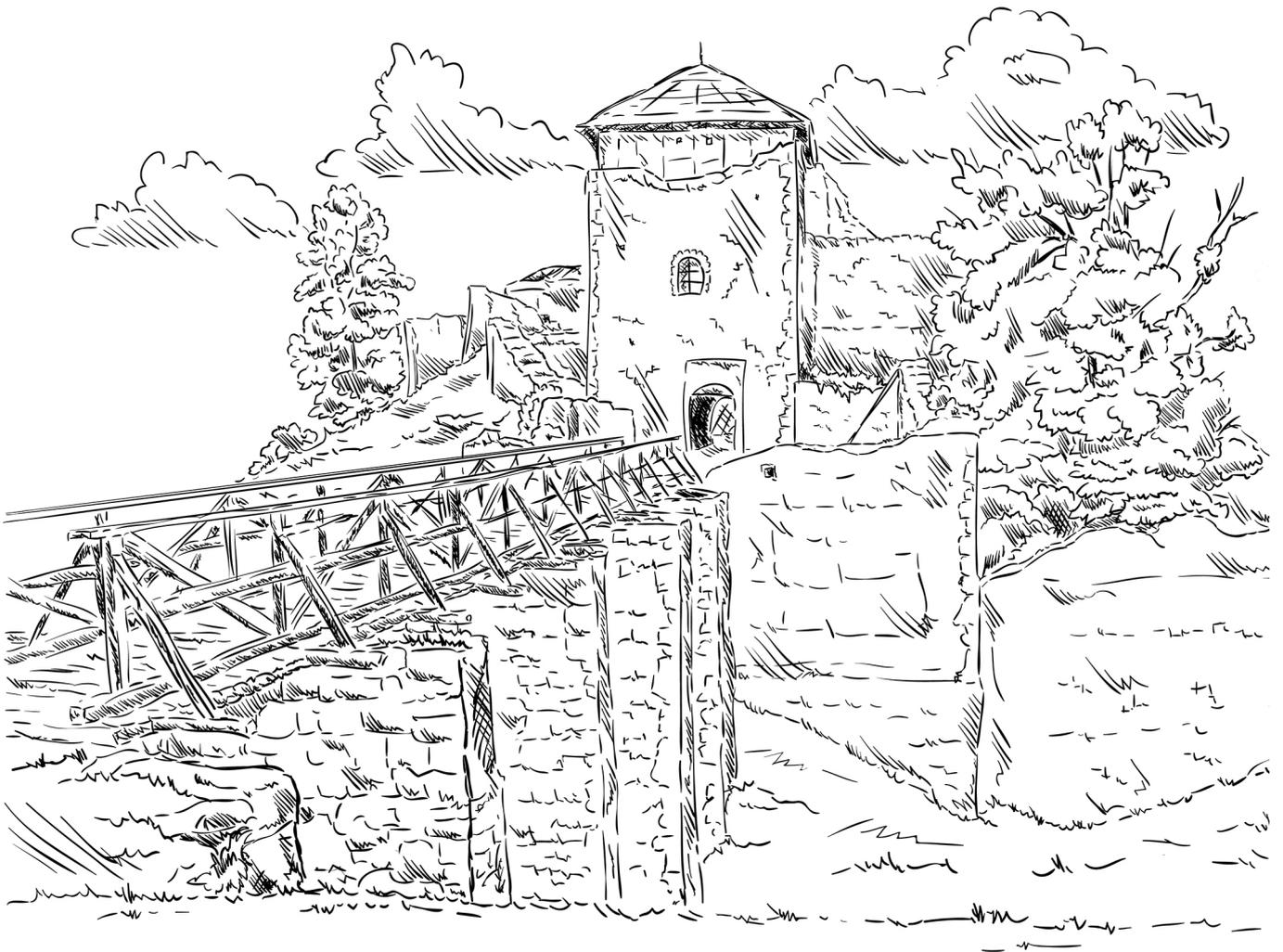
Si aceptan les contará que hay un pequeño pueblo a una jornada de viaje, Puertol, donde el líder, Uc, no atiende las necesidades de la gente, han desaparecido un par de personas (al parecer sólo chicas jóvenes) y tiene las tierras en un total abandono y sin producir nada, que es, francamente, lo que más molesta al líder de Belchot, (que cree que hace pactos con los diablos).

De acuerdo, lo que ellos digan, pero esta gente ¿quién es? Pues son, ni más ni menos que miembros de Los Caballeros de La Santa Luz y, es cierto que les envía el **conde de Belchot** (otro líder del clero), pero lo que no les han contado a los PJs es que se sospecha que Uc de Puertol es un Nigromante y que han de acabar con él.

## 2. PUERTOL

Al día siguiente, con el canto del gallo, pondrán rumbo hacia Puertol, donde llegarán sin complicaciones y sin mucho hablar (algo más Colás, pero son todos bastante reservados) a las cinco de la tarde, cuando quede poco para el atardecer. Les llamará la atención que las tierras que atraviesan están completamente desérticas, que no se ve ni a condenados. El pueblo parece muy pobre y deshabitado y las pocas casas que hay (unas quince) están cerradas a cal y canto, aunque llamen a las puertas no les abrirán. Nunca.

Sobre el pueblo hay una pequeña torre fortificada y Colás indicará que suban para hablar con el líder. En la torre aparentemente no hay nadie, así que no tendrán ningún problema en entrar libremente y dirigirse hacia el gran salón donde una visión les horrorizará sin duda. Sobre una gran mesa hay dos cuerpos de lo que parecen dos doncellas. Una de ellas está horriblemente mutilada y en la otra está trabajando Uc de Puertol, cortando grandes lonchas de su carne y dejándolas en una bandeja.



Cerca hay un gran barreño lleno de un líquido rojo oscuro (sangre), pero lo más inquietante de todo es la compañía de Uc: cinco Hombres bestia están con él en la sala y se lanzarán a los intrusos sin pensárselo dos veces. Los Caballeros de la Santa Luz atacarán así mismo gritando:

*“¡Muerte al Nigromante! ¡Acabemos con el demonio!”*

Ah, por cierto, toda esta escena bien merece una tirada de Alma Dificultad 8 para no perder 1/1D4 puntos de Cordura.

Los Hombres bestia serán todos distintos, aunque en esencia son mitad humanos y mitad bestia. Dos de ellos tendrán unas grotescas garras por manos, otros dos portarán un hacha de armas y el otro será una horrenda ave de cintura para arriba, tendrá alas en lugar de brazos y atacará con el pico.

Al ver a los PJs, lo primero que hará Uc será activar el sortilegio Piel de Roca (siempre con éxito) y luego, un poco alejado de la refriega lanzará los sortilegios de Confusión y Dominar Alma para intentar entorpecer la lucha de los PJs. Si los Hombres bestia caen, le tocará pelear con su bordón, pero supongo que si ya han caído los Hombres bestia a Uc no le quedará mucho.

Si no muere, Colás le despojará de todo lo que tenga y los otros caballeros harán una pira con todo lo que haya en la torre, no sólo los libros, componentes alquímicos, talismanes y demás, sino las mesas, sillas y tapices que encuentren. Hay un poco de dinero en lo que parece ser la habitación principal (70 monedas de plata) que se podrán quedar los PJs. Por lo demás, todo (tampoco hay mucho más de valor) va al fuego.

Cuando bajen al pueblo (con la torre al fondo ardiendo) habrá unos cinco aldeanos esperándoles. Los otros, apenas una quincena más de mujeres, viejas y niños, seguirán escondidos en las casas. “¿Han acabado ya con Uc? Ese demonio se llevó a mi hija el mes pasado y...” “Sí, ya nos hemos encargado de Uc...” le cortará Colás “...pero ahora tenemos que acabar el trabajo...” Y diciendo esto le abrirá la cabeza con el hacha. Entonces mirará a los otros Caballeros y a los PJs. “Matad a todos y quemad las casas, este pueblo impío y demoníaco se purificará con las llamas y si algún inocente cae el buen Dios será el encargado de perdonarle.”

¿Una matanza injustificada de aldeanos indefensos... de mujeres y niños? Pues sí, los propios PJs han visto quién gobernaba estas tierras, sin duda los aldeanos son también siervos de Satanás y merecen morir. Además, les han contratado para algo y deben cumplir las órdenes recibidas, no hay otra.



### 3. SI SE PONEN DE PARTE DE LOS ALDEAÑOS

Como sin embargo los PJs tendrán su corazoncito (aunque a estas alturas del partido no me fio de nadie), deberán detener a los miembros de la Santa Luz e intentar que no acaben con la comunidad de Puertol.

Si queda algún aldeano vivo les contará la triste historia de Puertol y de cómo hace más o menos un año llegó Uc, el nuevo líder. Antes dependían directamente de Belchot y la torre estaba deshabitada, pero para mayor control, Uc fue designado para tomar las riendas del pequeño pueblo. Entonces las cosas fueron de mal en peor. Las cosechas se descuidaron y empezaron a desaparecer algunas doncellas, varias del propio Puertol y a veces de otros pueblos de la zona. Al ver que la cosa no iba a mejorar, muchos decidieron irse y sólo se quedaron tres familias. El pueblo se empobreció y parecía cada vez más siniestro, hasta que llegaron los PJs y todo acabó.

Muy bien, ahora, ¿qué hacen con Uc si sigue vivo? Si lo llevan al líder de Belchot sospechará de que no les acompañen los otros Caballeros de la Santa Luz y sin duda les prenderá y les sacará la información de una manera u otra (casi seguro que dolorosa). Lo podrían dejar libre, pero no es muy recomendable ¿no? Otra opción es dejárselo a los aldeanos y que practiquen con él su propia justicia medieval. O también le pueden cortar la garganta con un cuchillo que no es muy limpio pero sí rápido y seguro.

Si registran a los Caballeros encontrarán cincuenta monedas de plata y en cada uno un medallón de hierro esmaltado en rojo con una cruz con dos espadas cruzadas. Con una tirada de Cultura Dificultad 15, sabrán que forman parte de la Santa Luz.

Si alguno de los caballeros consigue huir con vida, ya sabe usted, señor DM, qué buscará venganza, pudiendo salir más adelante.

### 4. SI SE PONEN DE PARTE DE LOS CABALLEROS DE LA SANTA LUZ

Órdenes son órdenes y además bien pagadas. Los PJs deberán acabar con los aldeanos y quemar sus viviendas.

Al acabar el macabro trabajo, Colás Pérez hablará a los PJs de la Santa Luz, orden que busca acabar con todo tipo de magia y criaturas del mundo infernal y que necesitan a gente como ellos para encargarse de eso. Si aceptan deberán viajar a Belchot, donde el mismo líder que es pater (responsable) de la zona, les investirá como Caballeros de la Santa Luz.

## EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por acabar con Uc: 20 PE
- Por ayudar a los aldeanos: 10 PE
- Por ayudar a los Caballeros de la santa luz: 10 PE
- Por una buena interpretación del PJ hasta 10 PE.

- Matar a los hombres bestia: +2D3 en Bondad.
- Matar a los aldeanos: +3D8 en Maldad.

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

## PERSONAJES

LOS BANDIDOS				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
MAZA A.+1 (1D10+1)	12	-	+1	5

Defensa: 12 si lleva armadura (cuero acolchado).

COLÁS PÉREZ				Niv 5
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
ESPADÓN +5 (2D8)	15	-	+5	28

Defensa: 10 sin armadura y 15 si lleva puesta su coraza.

CABALLEROS DE LA SANTA LUZ				Niv 2
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
ESPAÑA M.+2 (1D10)	15	-	+2	13

Defensa: 15 con cota de malla y escudo.

UC, EL NIGROMANTE				Niv 6
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
CUCHILLO+1 (1D4+1)	10	12	+4	19

Habilidades/especial: Conoce los Sortilegios Piel de Roca, Confusión, Dominar Alma, Hablar con los muertos y Olvidar el pasado.

HOMBRES BESTIA				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
ARMA +2 (D.A.+2)	13	-	+1	12

Ataque: Variado según bestia +2 (2D4)

ALDEAÑOS DE PUERTOL				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
H0Z +0 (1D4+1)	10	-	+1	4

Ataque: Si son muchos y atacan en grupo lo hacen con ventaja.