



La campana de Bael

por Ssanel Gómez i Estruch

Aventura para un grupo de 3 jugadores con 3 personajes pregenerados de nivel 2.

RESUMEN DE LA AVENTURA PARA EL DIABÓLICO MÁSTER

Año 20 del calendario de Lucifer. Hace tiempo que los muertos caminan y los vivos huyen para no ser condenados. Los personajes jugadores llegan exhaustos a Sant Llorenç, una pequeña aldea amurallada, mientras escapan de una horda de condenados. Una vez dentro, las puertas se cierran tras ellos. La horda se queda fuera acechando y gruñiendo a la espera de carne fresca. La aldea parece intacta. Demasiado intacta. Y se percatan de algo curioso, no hay campanas. Ni en la torre de vigilancia, ni en el campanario de la iglesia. Solo silencio. Y un funeral.

QUE OCURRE Y QUE OCURRIÓ

Hace exactamente 20 años, durante la lluvia de fuego y el inicio de la era de Lucifer, la aldea de Sant Llorenç del Silenci sufrió una hambruna terrible. El inicio del apocalipsis se cebó con este lugar y las cosechas fallaron, los caminos quedaron cortados por guerras entre supervivientes que luchaban por territorios y refugios y la ayuda divina que esperaban rezando, nunca llegó. El sacerdote de entonces, líder de los supervivientes, el padre Aleix, que era un hombre piadoso pero desesperado, aceptó la ayuda de algo antiguo que dormía bajo la iglesia: Zark, señor de la mentira y siervo de Bael, ligado al sonido de las campanas y a la llamada de los muertos mediante misas negras que oficiaba el padre Aleix. El pacto fue simple: nadie abandonaría el lugar sin permiso y las campanas tocarían solo para él. Y es que mediante las misas negras, los feligreses iban ganando maldad y el propio Aleix obtuvo el rango de nigromante, mientras que muchos habitantes poco a poco pasaron de acólitos a hostigadores (ver MO 91). Y así, durante un tiempo, la aldea sobrevivió. Pero luego empezaron las muertes extrañas. Y un día, las campanas sonaron solas durante toda una noche. A la mañana siguiente, el padre Aleix fue encontrado muerto junto al altar. Nadie sabe lo que ocurrió, pero Bael descubrió que su maldad pasó a ser dudosa y que en sus pensamientos volvía a estar la fe, así que mandó a Zark para que acabara con su vida.

Los aldeanos, aterrados, arrancaron las campanas, las enteraron bajo la iglesia y juraron no volver a hablar de ello. Impidiendo que Zark dominase nuevamente a nadie de Sant Llorenç del silenci. Pero los pactos antiguos no se rompen tan fácilmente y, menos si son pactos con Bael. Y el siguiente párroco, el padre Iñigo, que llegó poco después de la muerte de Aleix, oyó la llamada de las campanas y lo empezó todo hasta que también murió... Y llegó un nuevo sacerdote... Pero Sant Llorenç del silenci estaba maldito desde que se rompió el pacto y nadie salía del pueblo, pues si lo hacía, empezaban las pesadillas, los sudores fríos, la pérdida de sombra y cabello y finalmente la gangrena consumiendo el cuerpo hasta perecer.

ACTO I: LLEGADA A SANT LLORENÇ

Los personajes, que no se conocían de antes, se encuentran en medio de un bosque, corriendo por sus vidas mientras son perseguidos por condenados que aparecen de cualquier parte, detrás de un árbol, tras unas rocas montañosas e incluso del suelo, desenterrándose.

Todos los personajes deberán hacer algunas tiradas mientras describes su huida, para crear tensión y que sientan el peligro, aunque asegurate de que no mueran... aún.

Puedes realizar tiradas de Agilidad, para esquivar algún condenado que aparece de golpe, de Milagro, si tienen que empujar alguno y evitar ser mordidos o incluso de ataque, para quitarse un muerto viviente de encima. Las tiradas deberían tener una Dificultad de 10.

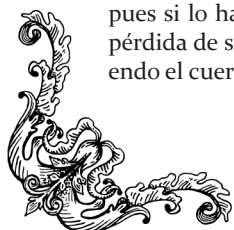
Cuando creas conveniente, diles que atisban a ver unas murallas y tras ellas, una aldea.

Lee o parraféa el siguiente texto (el resto de textos en cursiva son para leer a los Jugadores):

"Las colinas detrás de vosotros arden con sombras que no caen. Gente muerta, cuerpos que caminan y gimen como si un hilo los tirara hacia vosotros. No miráis atrás. Hacéis varios desvíos, cruzáis un arroyo y por fin veis las casas, los tejados y la torre de la iglesia, pero sin campanas.

Un grito lejano se pierde en el viento. Alguien que también huía de la horda y no lo ha conseguido.

Entráis en la aldea. Veis que nadie os recibe, solo os clavan las miradas desde la puerta del templo, frente al cementerio dónde parece que presiden un entierro."





La aldea apenas cuenta con unas pocas decenas de habitantes. Casas bajas de piedra se apiñan unas contra otras. Los campos son pobres, silenciosos, y parecen no haber dado una buena cosecha en años. Los aldeanos evitan sostener la mirada; sus ojos están hundidos, gastados, como si llevaran demasiado tiempo observando algo que preferirían haber olvidado.

Los PJ's podrán hablar con la gente de Sant Llorenç del silenci, aunque no son muy habladores y todos ellos sin excepción cumplen unos requisitos, no ríen, no salen de noche de sus casas y todos tienen ojeras.

Si preguntan por el entierro, dirán que murió el hermano de Elena hace dos noches.

Si los Pjs examinan el cementerio verán que las lápidas más antiguas no tienen nombre. Algunas ni siquiera tienen cruz y se darán cuenta de que el suelo parece removido... una y otra vez.

Explorando el refugio podrán descubrir que bajo la iglesia hay una cripta sellada con unas cadenas... más antigua que el templo. Que los cultivos no están sanos y que el pozo tiene poca agua. Y lo más curioso, ni la torre de vigilancia ni el campanario tienen campanas.

Si hablan con cualquier habitante del refugio podrán descubrir previas tiradas exitosas de Persuadir Dificultad 10, que en el último mes han enterado a 6 miembros del pueblo y que algunos de ellos dicen haber oído sonar unas campanas.

Si preguntan por las campanas podrán recibir respuestas diferentes como: "las campanas trajeron desgracia", "fueron retiradas por superstición", "las campanas llaman a los muertos" y "solo eran trozos de metal que hacían ruido y el ruido atrae a los Condenados".



Importante Diabólico Máster... Nadie les preguntará de dónde vienen o a dónde van, pues la gente sabe que ya no podrán salir de Sant Llorenç del silenci.

Si los PJ's preguntan por los últimos aldeanos muertos, descubrirán que estos murieron todos de noche, en sus camas mientras dormían. Y sus familiares dirán que oyeron sonar las campanas.

Antes de pasar al Acto II, los PJ's verán que las puertas del refugio se abren nuevamente. Ha llegado alguien, tal vez huía de los Condenados o no... ya que su aspecto deja mucho que desear.

"Avanza con pasos torpes, envuelto en harapos que alguna vez fueron ropa, ahora rígidos de suciedad y manchas secas. Su cuerpo parece haber olvidado la postura de los vivos, pues su espalda se muestra vencida, con los hombros hundidos y, el cuello estirado hacia adelante como si ya cargara con el peso de la tumba. Su piel tiene un tono enfermizo entre el ceniza y el amarillento, con llagas mal cerradas que supuran algo repugnante.

El cabello son solo mechones irregulares, dejando al descubierto un cuero cabelludo agrietado y febril. Sus labios están agrietados y apenas se mueven al respirar.

Los ojos son lo peor. Hundidos en las cuencas, no muestran súplica ni rabia, solo una conciencia enferma, atrapada entre la persistencia y la rendición. Es un hombre al que una maldición no solo está devorando su cuerpo, sino deshaciendo la frontera entre la vida y la muerte, y su mera presencia hace que el aire pareciera más espeso, como si algo antiguo fuera el responsable."

Se trata de Sixto, el último miembro de Sant Llorenç del silenci que intentó huir. Se fue hace 2 días, tras la muerte del hermano de Elena... Y ahora es un alma en pena más cerca de la muerte.

Intentar hablar con él es inútil. Pero si preguntan a Elena o Martín, estos explicarán que todo el que sale o vuelve como él para morir aquí o directamente no vuelve, muriendo fuera de los muros.

PJ'S CLAVE

MARTÍN EL MAYOR

Es un anciano, considerado el co-líder de la aldea junto al padre Gonzalo. Está cansado de vivir y no entiende porque no ha llegado su hora. Sabe casi todo lo que ocurrió y ocurre, pero no quiere que se remueva nada.

ELENA

Es una mujer joven que perdió a su hermano hace dos noches y jura haber oído campanas la noche antes de su muerte.

PADRE GONZALO

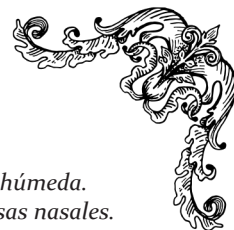
Se trata del actual sacerdote. Llegó hace diez años vagando por los caminos y según dice, guiado por Dios. Los PJ's con buenas tiradas en Descubrir, podrán darse cuenta si están en la iglesia con él, que nunca toca el altar. Sabe que hay una cripta, pero no baja nunca. Reza mucho... pero aún y así, desde que llegó a este refugio, no duerme bien

ESTEBAN, AMIGO DE ALEJANDRO

No tendrá más de ocho años, pero sus ojos cargan un cansancio impropio de su edad. Delgado, con las rodillas siempre sucias y la ropa demasiado grande. Le gusta jugar cerca del cementerio donde está enterrado su amigo Alejandro, el hermano de Elena.

JOSEFA

Es una mujer de edad difícil de calcular, con la piel surcada por manchas negruzcas y vetas grisáceas que parecen avanzar lentamente bajo la carne, como raíces enfermas. Siempre huele a vinagre, humo y hierbas machacadas. Le gusta beber y siempre que puede lo hace aunque sea a escondidas. Tiene Gota.



ACTO II: LA CRIPTA

Es de suponer que los jugadores como buenos roleros, querrán bajar a la cripta a ver que se esconde ahí, sobretodo por aburrimiento o por buscar la manera (si la hay) de escapar de aquí.

Una vez entren en la iglesia verán que el interior de la misma está limpio. Incluso demasiado. No hay polvo acumulado ni señales de abandono, pero tampoco hay calidez. Cada piedra, cada banco, parece haber sido usado una y otra vez hasta perder cualquier rastro de devoción. La sensación en el interior del templo es extraña y no transmite paz. Los PJ's que no pasen una tirada de Alma, perderán 1D4 puntos de Bondad, ganando lo mismo en Maldad.

Si observan el altar, verán que está pulido con un cuidado casi obsesivo. Brilla suavemente, como si nadie se hubiera atrevido jamás a tocarlo sin antes asegurarse de que estaba perfecto... Pero el padre Gonzalo nunca lo toca...

Aquí dentro el silencio es ausencia de sonido. Y el simple ruido de los pasos al caminar, presiona el pecho, haciendo más lenta la respiración. Todos los PJ's perderán 1D6 Puntos de Cordura.

Al poco de estar dentro, notarán cómo los oídos se les taponan, como si descendieran a mayor profundidad. Un zumbido suave aparecerá, constante, y aunque saquen un crítico en Oído les será imposible de localizar. Pérdida de otro Punto de Cordura.

Y entonces llegará la sensación más incómoda. Sentirán una extraña impresión de que son observados. DM, pídele a Aluceno, que es el único PJ con la habilidad Demonología, una tirada Dificultad 15. Si la pasa, dile que le ha parecido ver una araña enorme con tres cabezas observándole y que al parpadear ya no estaba. Y si saca un crítico sabrá que es Bael, rey de la mentira. ¡Ah! Y que pierda cordura por ver a un rey demonio... 2D12 nada más...

Si abren la cripta, rompiendo las cadenas golpeandolas con algo duro (tirada de Cuerpo Dificultad 20) o abriendo el candado (tirada de Maña + uso de ganzúas Dificultad 8), podrán acceder al interior de la lúgubre cripta.

En el momento que empiecen a descender por las escaleras, cada uno de los PJ's tendrá un recuerdo que aparecerá en su mente.

El aire que sube desde abajo es frío, pero no limpio.

Huele a cera vieja, tierra húmeda... y a algo más difícil de nombrar, un olor que recuerda a una habitación cerrada durante demasiado tiempo.

Ainara: Por un instante recuerdas un sonido metálico de tu infancia. Como el de una campana. No sabes cuándo ocurrió, pero estás segura de que nadie más lo oyó, solo tú. Tienes la certeza incómoda de que alguien te llamó por tu nombre una vez y estabas sola, no había nadie más. Por ello decidiste no responder.

Hugo: Recuerdas a alguien importante... pero no logras recordar su rostro, ni siquiera su nombre. Solo recuerdas que no se despidió y te dolió. Tienes la certeza incómoda de que alguien te llamó por tu nombre una vez y estabas solo, no había nadie más. Por ello decidiste no responder.

Aluceno: Recuerdas una decisión que parecía correcta. Nunca pensaste en ella como un error. Hasta ahora. Tienes la certeza incómoda de que alguien te llamó por tu nombre una vez y estabas solo, no había nadie más. Por ello decidiste no responder.

*Al llegar al interior de la cripta
las antorchas consumen las paredes de piedra húmeda.
El olor a sal y metal antiguo inundan vuestras fosas nasales.*

1. El pasillo de los nichos

Se trata de un corredor estrecho, excavado directamente en la roca. A ambos lados, hay nichos funerarios sellados con losas de piedra. Muchos están marcados solo con cruces toscas; otros no tienen nombre, como en las lápidas del cementerio. Algunas losas están agrietadas y da la sensación que ha sido desde dentro.

Pero al pasar, cada PJ tendrá la sensación incómoda de que han oído algo al otro lado de la piedra.

Si alguno se detiene en silencio absoluto y supera una tirada de Oído Dificultad 8, escuchará una respiración lenta y el sonido de su propio nombre... Pérdida de 1D4 Puntos de Cordura si no superan la tirada de Alma.

2. La cámara de las campanas enterradas

Tras pasar el pasillo de los nichos llegarán a una sala más amplia, de techo bajo y forma irregular. Aquí verán que el suelo está removido, mal nivelado, como si hubiera sido excavado y vuelto a cubrir con prisas. Con un éxito en una tirada de Descubrir Dificultad 10 verán que bajo las capas de tierra endurecida asoman fragmentos de sogas podridas y de bronce verdoso... restos de campanas rotas.

Mientras los PJ's están en esta cámara diles que el sonido se comporta de forma extraña pues las voces parecen apagadas, sus pasos no siempre suenan y a veces una frase dicha en voz baja resuena un segundo más tarde, como si alguien la repitiera haciendo un eco. Pérdida de 1D4 Puntos de Cordura si no superan la tirada de Alma.

3. El espacio del párroco

Separado del resto de la cripta, casi escondido tras un arco bajo de piedra tallada, hay un pequeño reclinatorio de madera carcomida y una mesa de piedra.

Sobre la mesa encontrarán restos de cera negra, una biblia rota con las páginas sueltas y el pergamino de la confesión del párroco (Ver ayuda de juego al final de la aventura).

Las paredes están cubiertas de marcas hechas con uñas, no profundas, pero insistentes.

Todo PJ que no supere una tirada de Alma Dificultad 10, perderá 1D4 Puntos de Cordura.

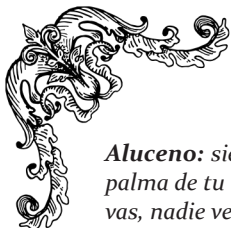
ACTO III: LAS CAMPANAS VUELVEN A SONAR

Tras leer la confesión del padre Iñigo, los PJ's es de suponer que saldrán de la cripta y volverán al exterior, pero no sin que antes de salir de la iglesia sientan algo.

Ainara: ves a una niña pequeña en una casa junto a una colina, la niña tose y tú cierras la puerta. Huele a pan quemado y el humo sale por los huecos de las ventanas. ¿La dejaste dentro?

Hugo: oyes una risa atrás del carro mientras prendes una hoguera; hay un niño que te mira con ojos vacíos. Crees haberlo visto otra vez, en la cuerda de la plaza, con los pies colgando.





Aluceno: sientes un anillo que no está en tu dedo pero sí en la palma de tu mano; recuerdas una noche en que alguien dijo "si te vas, nadie vendrá por ti".

Tras salir de la cripta y volver al exterior del refugio, habrá empezado a oscurecer y los habitantes comenzarán a esconderse en sus casas, cuando las campanas empiecen a sonar, provocando el pánico entre los habitantes.

La primera campanada no llega desde el exterior, llega desde dentro de vuestra cabeza. Es un sonido grave y lento. Luego suena otra. Y otra más. No siguen un ritmo claro. Pero llaman la atención de la horda del exterior que golpea con ansia las murallas de madera.

Alrededor vuestro, el pueblo empieza a cambiar poco a poco. Un aldeano que se dirigía a su casa cae de rodillas sin gritar. El padre Gonzalo se lleva las manos a la garganta, como si algo invisible apretara hasta matarlo. En una ventana aparece un rostro que reconocéis muy bien y que no debería moverse... pero parpadea. El suelo se vuelve más oscuro, húmedo, como si estuviera empapándose de algo que no veis caer del cielo.

Entonces, las puertas de la iglesia se abren.

Desde el interior sale una figura alta. Camina encorvada y viste restos de hábito, pegados al cuerpo como piel vieja. Su rostro no es humano, es el de una bestia.

Se detiene frente a vosotros.

La campana vuelve a sonar una vez más, muy fuerte.

—Aún podéis elegir —dice, con una voz tranquila, casi amable—. El pueblo necesita un relevo. Un nuevo sacerdote, pues Gonzalo no me sirve.

Da un paso más. Está demasiado cerca. Justo frente a vosotros.

—Uno de vosotros basta. Los demás podrán irse. Vivir. Olvidar. Hace una pausa. Sonríe apenas o eso parece. —No es justo... pero nada de esto lo fue nunca.

La campana deja de sonar.

Ahora la decisión es vuestra.

La figura inclina ligeramente la cabeza, como si evaluara algo que solo ella puede ver.

—No necesito una respuesta conjunta —dice—. Las decisiones importantes nunca lo son.

Sus ojos se clavan en vosotros, uno a uno.

—Quiero saber qué estás dispuesto a hacer tú. No por los otros. No por el mundo. Por ti.

Da un paso atrás, dejándoos espacio.

—Respóndeme cuando estés preparado, Hugo.

—Respóndeme cuando estés preparado, Aluceno.

—Respóndeme cuando estés preparada, Ainara.

Pregunta a cada PJ por separado que responde.

• **Si todos responden no, Zark, la voz de Bael, atacará.**

La figura escucha la última respuesta y asiente despacio.

—Lo esperaba.

El silencio se rompe con un sonido pesado, metálico, que no viene de la campana.

—Entonces no hay trato —dice Zark—. Solo limpieza.

Levanta su arma y avanza.

• **Si todos responden que sí, tendrán que hacer un combate a muerte entre ellos, pues Bael solo necesita a uno de ellos.**

Por primera vez, la figura sonríe.

No es una sonrisa cruel. Es una sonrisa cansada.

—Así es más sencillo.

Extiende una mano y el aire parece tensarse entre vosotros.

—Bael no es exigente. Solo necesita a uno. El resto... son ruido.

Da un paso atrás, dejándoos solos.

—No hace falta que lo hagáis rápido. Pero sí definitivo.

El silencio cae sobre vosotros como una orden no pronunciada.

Nadie más va a intervenir.

Esto es cosa vuestra.

• **Si dan respuestas dispares, los que digan Si, deberán enfrentarse a los que digan No.**

La figura observa vuestras respuestas y su expresión se vuelve casi curiosa.

—Interesante.

Camina despacio entre vosotros, señalando sin tocar.

—Los que están dispuestos... y los que aún se aferran a algo.

Se detiene y levanta la mirada.

—Bael acepta voluntarios. Pero no tolera obstáculos.

Da un paso atrás.

—Si habéis dicho que sí, demostradlo.

—Si habéis dicho que no... defended vuestra elección con sangre.

Nadie más habla.

El conflicto ya está decidido. Solo falta ejecutarlo.

Si gana el o los que han dicho no, Zark estará furioso y lo/los atacará a muerte. Sin voluntario, no hay vida posible.

Si alguno o todos salen vivos de este encuentro, podrán dejar el refugio de Sant Llorenç del silenci e intentar seguir con sus vidas, pues Zark habrá muerto y la maldición se habrá disipado... por ahora.

Cuando todo termina, el silencio vuelve.

La figura observa a los que aún respiran y asiente, satisfecha.

—El trato se cumple.

El refugio de Sant Llorenç del Silenci se abre ante vosotros. El aire del exterior entra, frío y real.

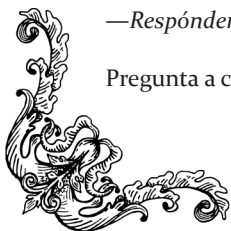
—Podéis iros —dice—. Intentar vivir. Fingir que esto no os perseguirá.

Antes de desaparecer fundiéndose en ceniza, añade:

—Pero recordad... no todos los que salen de aquí lo hacen completos. Bael no olvida.

Entonces, solo queda el camino y lo que habéis hecho para poder recorrerlo.

Si vencen a Zark, salvan el pueblo, pero si alguien vuelve a forjar las campanas este podría volver.





EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 15 PE
- Por acabar con Zark: 5 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE.

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

CONDENADOS				Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
PELEA +0 (1D4)	10	-	+1	5
MORDISCO +0 (1D3)				

La gente que cae víctima de la peste, por la mordedura de las ratas del apocalipsis o de un condenado, e infectada muere y vuelve como condenado pasadas 24 horas. Ver páginas 154 y 155. Ver también la enfermedad Peste en la página 81.

Defensa: 12 si lleva armadura. Es inmune al sortilegio encantar.

Especial: Con el primer éxito en su ataque usa Pelea para agarrar a su objetivo causando el daño oportuno. Una vez superado el primer forcejeo, con el segundo éxito muerde a su víctima.

ZARK, EL VERDUGO DE BAEI				Niv 5
ATAQUE / REF:+11	DEF	PP	M	PV
DAGA +6 (2D4+4)	14	20	+4	24
LATIGO DE PUNAS +6 (3D4+4)				

Especial: Actúa 2 veces por asalto.

Poderes: Conoce todos los sortilegios arcanos hasta nivel 3.

PERSONAJES PREGENERADOS

AINARA, CURANDERA

Profesión: Curandera

Oficio: Jardinera

Efecto especial: Ocultarse

Suerte: 1

Talento: Experta en remedios.

Equipo: Cuchillo (1D4+1), gonzúas, odre con agua, tijeras y flores.

El día que llegaron los muertos, su padre subió al campanario como siempre.

Ainara nunca supo quién se lo ordenó.

Nunca supo por qué, en vez de huir, tocó cuando ya era tarde.

Ella escuchó la campana desde el camino, mientras corría.

Cuando volvió, el campanario estaba vacío. Su padre había desaparecido.

No hubo cuerpo así que no hubo tumba.

Desde entonces, Ainara odia el silencio absoluto.

Porque cuando no hay ningún sonido, su mente completa el vacío con ese tañido que recuerda demasiado bien.

Ella no lo dice en voz alta, pero lo sabe. Si vuelve a oír una campana... no correrá.

AINARA, CURANDERA				Niv 2
REF	DEF	PP	M	PV
+1	10	2	+2	9
ARMAS (ATAQUE BASE POR PROFESIÓN +0)				
CUCHILLO: +0 (1D4+1)				
ALMA	CUE	MENTE	PER	RES
10 (+0)	12 (+0)	14 (+1)	9 (+0)	11 (+0)
HABILIDADES				
Leyendas +1, Montañismo +1, Fauna y Flora +1, Cultura +2, Leer y escribir +2, Medicina +3 y Descubrir +1.				



**HUGO, EX CABALLERO DE LA SANTA LUZ**

Profesión: Ex Caballero de la santa luz **Oficio:** Alfarero
Efecto especial: Vivo de milagro **Suerte:** 1
Talento: Manos sanadoras.
Equipo: 2 kilos de barro, delantal de cuero +1, espada (1D10) y escudo +1.

El día del asedio de los muertos vivos, no hizo lo correcto.

Las campanas sonaron para reunir a la gente en la plaza. Pero era demasiada gente y fue demasiado tarde.

Recibió la orden de sellar la puerta secundaria, la que daba al barrio bajo. Dudó. Sabía que aún había personas fuera. Gritaban su nombre. Le prometían oro. Le prometían que Dios lo entendería pero él cerró igual.

Esa noche, desde dentro de la muralla, oyó los golpes. No en la puerta sino en las campanas.

Alguien las hacía sonar de forma torpe, irregular, como si no supiera cuándo parar.

A la mañana siguiente, las campanas estaban intactas. Pero el barrio bajo ya no existía.

Hugo sigue vivo porque hizo lo correcto. Al menos eso es lo que se repite una y otra vez.

Y aun así, cada vez que oye el metal vibrar, siente que alguien grita su nombre.

HUGO, EX CABALLERO					Niv 3
REF	DEF	PP	M	PV	
+4	12	0	+2	18	
ARMAS (ATAQUE BASE POR PROFESIÓN +2)					
ESPAÑA: +3 (1D10)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
11 (+0)	14 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)	
HABILIDADES					
Agilidad +1, Artesanía +2, Equitación +1, Teología +2 y Descubrir +1.					

ALUCENO, EMBAUCADOR

Profesión: Embaucador **Oficio:** Monaguillo
Efecto especial: Convencer **Suerte:** 2
Talento: Pico de oro.
Equipo: Crucifijo, biblia, porra de ciprés (1D3+1), botella de vino medio vacía.

Cuando los muertos llegaron a su monasterio, él huyó con otros dos. Entre ellos iba Tomás, su amigo de infancia. Se escondieron en una cripta menor, sin campanas, sin salida clara. Pasaron dos días allí abajo y cuando el hambre empezó a doler más que el miedo, Aluceno prometió algo que no estaba seguro de poder cumplir. Dijo que saldría, buscaría ayuda y volvería antes del anochecer y Tomás le creyó. Siempre le había creído.

Entonces Aluceno salió... y no volvió nunca más.

Desde lejos oyó una campana sonar en el monasterio.

Sonó una sola vez. Nunca supo si alguien la tocó. Nunca supo si Tomás seguía vivo entonces.

Desde ese día, Aluceno escribe menos. Y cuando promete algo, el mundo parece escuchar con demasiada atención las falsas promesas de un mentiroso.

ALUCENO, EMBAUCADOR					Niv 2
REF	DEF	PP	M	PV	
+2	10	2	+3	12	
ARMAS (ATAQUE BASE POR PROFESIÓN +1)					
PORA DE CIPRÉS: +13 (1D3+1)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
9 (+0)	10 (+0)	15 (+1)	10 (+0)	12 (+0)	
HABILIDADES					
Demonología +1, Leyendas +1, Persuadir +2, Regatear +1, Seducción +1, Interpretación +2, Alquimia +1, Leer y escribir +1, Descubrir +1 y Teología +1,					





En el nombre de Dios, escribo aunque no deba.

No lo hago para que me perdonen.
Lo hago porque el silencio ya no basta.

Cuando el hambre llegó, rezamos.
Cuando la fiebre llegó, rezamos más fuerte.
Y cuando los niños dejaron de despertar, rezamos en voz baja,
porque ya no sabíamos a quién hablabamos.

Bajo la iglesia había algo antiguo.
No era demonio, ni santo, ni ángel caído.
Era una llamada.
Un resto de cuando el mundo aún no estaba bien nombrado.

Prometía protección.
No abundancia, no milagros.
Solo que los nuestros no se irían del todo.

Las campanas no llamaban a misa.
Yo mentí.
Llamaban a recordar.

Al principio fue consuelo.
Luego fue costumbre.
Y después... fue necesidad.

Cuando sonaron solas comprendí el error.
No pedía sangre.
Pedía permanecer.

Enterramos las campanas..
Juramos silencio.
Cambiamos los nombres de las tumbas.
Pero el sonido no se entierra.

Si lees esto y las oyes,
no respondas.
No prometas nada.
No creas que puedes acabarlo mejor que yo.

Iñigo

(indigno sacerdote de San Llorenç)