



Noli me Tangere

por Juan José Serino Bernabeu

Partida para 3 o 4 jugadores de nivel 1 o 2

ÉRASE UNA VEZ...

Han transcurrido muchos años desde aquella fatídica noche del apocalipsis y ahora las cosas han mejorado bastante. Nuestros personajes viven en un pequeño asentamiento llamado Spes Convallis. Se han construido muros, se cultivan pequeños huertos, y la comunidad se mantiene unida en parte gracias al trabajo y al buen hacer del padre Xulio Balado.

Pero algo está cambiando últimamente, la gente está más nerviosa y se producen más ataques de las criaturas del infierno. La última vez fue ayer mismo a Francisca Tarro la encontraron por la mañana inconsciente tirada en mitad de la plaza con múltiples golpes, mordiscos y arañazos por el cuerpo (principalmente manos, cara y cuello).

Xulio Balado ha ofrecido una recompensa (más comida, mejor alojamiento, 500 monedas de plata) a los más osados y valientes de entre los habitantes de la comunidad que viajen hasta el antiguo monasterio de San Felonio Monsergas y recuperen el cuerpo incorrupto del mártir. Según el padre este santo cristiano protegerá con su presencia al asentamiento. Ha dibujado un mapa bastante tosco para llegar al monasterio.

LA CRUDA REALIDAD

El padre Xulio ha sucumbido al pecado de la carne con Francisca Tarro, en el último encuentro que tuvo con ella se le fue la mano. La dejó inconsciente, después de darle una buena paliza. Ayudado por Roberto Aragón la dejaron tirada en mitad de la plaza.

Esa misma noche, mientras estaba a solas Xulio escuchó una voz:

"Debes redimir tus pecados, hijo mío. Debes recuperar el cuerpo incorrupto de San Felonio Monsergas".

El demonio Buer, conde de la enfermedad ha conseguido engañar al padre Xulio. El cuerpo de San Felonio Monsergas no está incorrupto. Tiene una enfermedad altamente contagiosa y muy mortal. Ha pedido que lo traigan al campamento para favorecer la propagación de esta nueva plaga.

ALGUNOS HABITANTES DESTACADOS DE SPES CONVALLIS

Xulio Balado: Referente y guía de esta comunidad. Hombre respetado y querido por todos, muchos piensan que sin él no hubiesen podido sobrevivir tanto tiempo. Lleva un dedo vendado.

Roberto Aragón: Hombre recio, de poco entendimiento, fiel guardián y protector del padre Xulio, no dudará en dar su vida protegiéndole. Es difícil arrancarle más de dos palabras seguidas.

Francisca Tarro: Se encarga de las comidas y la limpieza del cuarto del padre Balado. Ahora está inconsciente en la enfermería del asentamiento. Si se la examina se puede encontrar una uña humana clavada en su carne.

Isabel Cruces: Joven sanadora del asentamiento, conocida por sus vastos conocimientos en hierbas y remedios naturales. Es amable y compasiva, siempre dispuesta a ayudar a los demás. Está a cargo del cuidado de Francisca, la ha escuchado decir el nombre de Xulio en sueños, pero no lo admitirá de buenas a primeras.

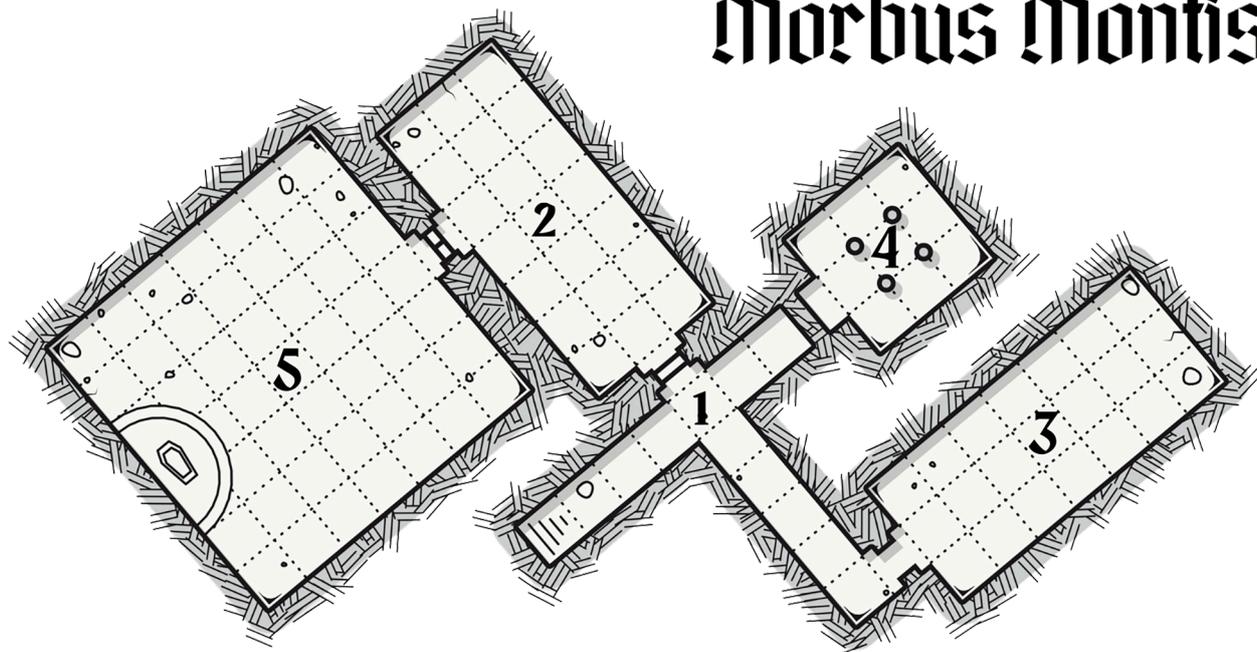
Juan Pi: Herrero/Armero del pueblo ha visto a Francisca saliendo ahora indecentes de las dependencias del padre Xulio. Él encontró el cuerpo de la mujer, su casa está en la plaza, y escuchó ruidos extraños. Conoce 314 formas de mejorar un arma.

Froilán: El niño deslenguado del asentamiento, es capaz de meterse en cualquier lado por unas cuantas monedas.

Martín 'El Tuerto': Antiguo soldado con una cicatriz que le atraviesa el rostro y le ha dejado ciego de un ojo. Trabaja como mercenario y guardaespaldas en el asentamiento. Aunque su apariencia es intimidante, en realidad es un hombre de gran corazón que cuida de los huérfanos y los necesitados en secreto. Si los jugadores necesitan que alguien les acompañe en su misión este es su hombre.



Morbus Montis



EL ANTIGUO MONASTERIO

Los personajes deberían abastecerse bien antes de iniciar su viaje (a 3 días de distancia caminando) el camino hasta Morbus Montis el lugar donde se enclavan las ruinas de ese monasterio será peligroso. Se propone usar la “Tabla de sucesos nocturnos” (MO 163). Cuando finalmente lleguen siguiendo el plano que les dio el padre Xulio, verán un edificio de piedra oculto entre la vegetación. Cuando se aproximen verán que está todo en ruinas, lo único interesante está en la cripta, a la que se desciende por unos deteriorados escalones.

1. Pasillo: Un estrecho pasillo cubierto de polvo, se divide en dos caminos a izquierda y derecha. Al fondo hay una pequeña estatua de San Felonio (si la retiran se activa un mecanismo que da acceso a la sala de los pergaminos).

2. Antesala: Tres condenados (MO 144) dan vueltas por la sala, se ven trozos de algunos muebles antiguos. Esta sala da acceso al sepulcro, encima del arco de entrada se puede leer “Noli me tangere” (hace falta una tirada de Cultura o Leer y escribir para saber que dice “No me toques”).

3. Capilla: Una antigua capilla donde se rezaba a San Felonio Monsergas, se pueden encontrar varios símbolos cristianos muy desgastados. Si quieres más combate, puedes añadir en esta sala unos necrófagos (MO 137).

4. Sala de los pergaminos: Oculta tras un muro, guarda los secretos de este santo maldito. Si se lo quieres poner fácil que los pergaminos tengan ilustraciones, sino solo están en Latín.

5. Sepulcro Aquí está el sepulcro del santo, cuando abran el sarcófago verán un cuerpo amortajado (en los lienzos que cubren el cuerpo se pueden leer múltiples inscripciones que dicen “Noli me tangere”, “No me toques”).

Si los jugadores tocan el cuerpo se podrán contagiar de la Peste (MO 81). ¿Llevarán el cuerpo al asentamiento? ¿Se enfrentarán al padre Xulio? ¿visitarán el monasterio o se limitarán a investigar qué ha pasado con Francisca? Como siempre la mesa decide.

DE TODO SE APRENDE

La experiencia con la que puedes recompensar a tus jugadores depende de cómo les hayan ido las cosas.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Si descubren al padre Xulio y se enfrenta a él (con éxito): 35 PE

- Si descubren que el cuerpo de San Felonio es peligroso y puede contagiar una enfermedad y se deshacen de él: 20 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

| XULIO BALADO | | | | | Niv 1 |
|--------------|----------|-----|----|----|-------|
| ATAQUE | / REF:+3 | DEF | PP | M | PV |
| DAGA (1D6) | | 10 | - | +1 | 4 |

| ROBERTO ARAGÓN | | | | | Niv 1 |
|-----------------|----------|-----|----|----|-------|
| ATAQUE | / REF:+2 | DEF | PP | M | PV |
| GARROTE (1D4+1) | | 10 | - | +1 | 6 |