



LA MALDICION DEL ETERNO RETORNO

Por Jaskier (o Manuel Morán Arias)

“Todo vuelve y retorna eternamente, cosa a la que nadie escapa”
F. W. Nietzsche.

Este módulo está diseñado para ser jugado como aventura independiente y autoconclusiva, ó para ser introducida en el desarrollo de una campaña realizando por el Dj los cambios que considere necesarios para adaptar la trama a las necesidades de su grupo. La versión que aquí presentamos, está preparada para ser jugada en cualquier lugar y época de Aquelarre y por cualquier número de jugadores, en nuestro caso de baja extracción social, a los cuáles se les ha encargado una tarea determinada, tarea que puede variar a discreción del Dj.

1. Introducción.

Año de Nuestro Señor 13... en cualquier lugar de la Península Ibérica.

El grupo de Pjs se encuentra pernoctando, como tantas y tantas ocasiones, en el tipo de posada clásico que todo Dj de Aquelarre utiliza hasta la saciedad. Los mismos se encuentran especialmente animados pues han encontrado un patrón que paga bien y encarga trabajo fácil: los Pjs deben transportar una serie de mercancías en un carro propiedad de su benefactor del pueblo “X” al pueblo “Y”, pernoctando esta noche en nuestra clásica posada, punto intermedio entre ambas poblaciones.

Los Pjs ya han cobrado parte del encargo y al finalizar la tarea cobrarán lo restante. El vino debe correr como solo corre cuando el jugador de Aquelarre tiene dinero (es decir, como casi nunca). El sueño debe encontrar a los Pjs ya a altas horas de la madrugada en el estado en el que los jugadores de Aquelarre suelen encontrarse cuando beben (es decir, en el mismo de casi siempre). A la noche además, se le deberán añadir las escenas libidinosas, pendencieras, ... que el Dj considere adecuado para que sus jugadores pasen un buen rato (pues el mal rato está apunto de empezar).

Por cierto, se nos ha olvidado reseñar que la entrega de las mercancías debe ser hecha a primera hora de la mañana y aún estamos algo lejos de nuestro destino, me da a mí que para un día que estos chicos encuentran trabajo digno no van a causar la mejor impresión.

2. No hay tiempo para ayudas.

En ese estado lamentable que a todo Dj nos encanta ver a nuestros jugadores, es en el estado en el que a punto de amanecer, debe despertarles el ruido de una trifulca a las puertas de la posada. Lo llamamos trifulca por no llamarlo auténtica masacre, pues fuera un grupo de bandidos (que pudieran ser enemigos recurrentes en el caso de intercalar *“La maldición del eterno retorno”* en una campaña, o pudieran ser también seres irracionales en el caso de que el



Dj se sienta especialmente satánico) han asaltado a un par de buhoneros que con sus familias y pertenencias se disponían a hacer un alto en nuestra posada.

Ruido de aceros, gritos y llantos de mujeres y niños... sólo un grupo de héroes podría poner fin a tal injusticia; héroes que se encuentran resacosos y acongojados (sustitúyase por la palabrota que el Dj prefiera) porque los primeros rayos de sol ya entran por la ventana y el trabajo está sin hacer.

No podrán nuestros héroes hacer nada por los desgraciados mercaderes, solo observar por las ventanas como el carro con las familias y pertenencias de los recién llegados rueda en dirección opuesta al cadáver de uno de los buhoneros defenestrados mientras el otro se arrastra, desangrándose, al interior de la posada.

¡Tranquilos, nuestro carro no! ¿O sí? (opción para Djs desalmados, o sustitúyase por la palabrota que más guste en este caso, yo recomiendo “cabroncetes”)

3. La maldición.

Sea como sea, el mercader debe morir entre los brazos (o al menos cerquita, dependiendo de lo escrupulosos que sean nuestros jugadores) mientras murmura: “*¡Mi alma! ¡Doy mi alma por volver a verles! Porque el día de hoy se repita, porque pueda hacer algo para salvarles... porque alguien nos ayude...*”. O algo parecido, pues el tipo gorgotea ahogándose en su propia sangre.

¡Qué situación! Esperemos que a los Pjs se les pasen al menos las ganas de desayunar (aunque lo dudo mucho) y se dispongan a partir cuanto antes a cumplir con sus tareas; ya será la hija del posadero quien limpie todo este desaguisado.

En cuanto a las peticiones del buen mercader... dicho y hecho. Cuando el Señor se levanta, el Señor Oscuro se acuesta, pero siempre dedica su último ratito por la calle a atender las peticiones de última hora. Con Satán apercebido de que por repetirse este día nos aseguramos un alma más para las Calderas del Infierno... el desastre está servido.

4. Un pésimo día.

El transcurso del presente día debe ser una auténtica pesadilla para nuestros Jugadores: ya llegan tarde, pero además de tarde, deberán llegar “desesperanzados” (cambiar un vez más el término por el que el lector considere más idóneo, yo recomiendo “jodidos”).

Dejamos libertad al Dj y a su calenturienta mente para que decida qué males van a padecer los jugadores durante el día. Nosotros, únicamente vamos a dar una serie de recomendaciones que seguramente serán fácilmente superadas en función de los deseos que tenga el Director de tocarles las narices a sus jugadores:

-¿Que a mitad del camino una de las ruedas de nuestro carro sale volando de su eje, desparramando (nos) todo por el suelo? Ponte tú a cambiar una rueda en pleno Medievo, a contra reloj y sin gato ni nada...

- ¿Que los bandidos/demonios y seres horribles/ otros seres más horribles todavía... se llevaron nuestro carro junto con el de los mercaderes? Pues ale, a dar explicaciones.



- ¿Que terminamos llegando al pueblo y allí todo nos sale mal? No nos cogen el encargo; nos engañan con el precio; nos abofetea una moza por pellizcarle un poquitín el trasero; nos despluman unos tramposos jugando a las cartas en la hora del almuerzo... y aguantamos todo tipo de insultos y humillaciones (que deben ser continuas) por no manchar el buen nombre de nuestro patrón, y porque la gente de este pueblo tiene cara de que por menos de nada, tira de aperos de labranza y al menos en el grupo una cabeza abierta no viene bien en estos momentos. Tampoco es cuestión de irnos apiolando a todo aquél que se niegue a pagarnos por un trabajo que hemos realizado tarde y mal.

5. El camino de vuelta.

De muy mal carácter, los Jugadores deberían retornar a la posada donde han quedado con el patrón para cobrar el resto de lo debido y dar las explicaciones pertinentes. El patrón no va presentarse hoy; y que mejor que hacer tiempo esperándole hasta altas horas de la noche bebiendo para olvidar.

6. El eterno retorno.

De nuevo resacosos y despreocupados, los Pjs, serán despertados al amanecer por el ruido de una trifulca en el exterior de la posada. Describir de nuevo la situación me parece innecesario, pues los Pjs pronto podrán apreciar que todo lo vivido ayer parece que realmente nunca ha ocurrido. Hazles creer que todo fue un sueño provocado por la grandísima intoxicación etílica que se agarraron anoche (¡dulces delirios de borrachos!). Aquél que estuviera herido, ya no lo estará; aquél que perdiera todo su dinero... lo tendrá colgando del cinto, metidito en su bolsa ¡Era todo un sueño! ¡Gracias a Dios!

Tampoco en esta ocasión llegarán a tiempo para ayudar a los mercaderes, los cuáles tienen que morir en las mismas circunstancias que todos ya sabemos (maldición incluida).

Todo es terriblemente familiar y extraño, sobre todo extraño, pues haber soñado tan vívidamente todos lo mismo... en fin, el tiempo apremia y tenemos un largo día de trabajo por delante.

7. Un magnífico día.

Da la oportunidad en esta ocasión de que a los jugadores todo les vaya como la seda... que se sientan prevenidos, que sepan dónde deben acudir y dónde no para evitar las desgracias sufridas en sus sueños: Que reconozcan (y esperemos que sean listos para esquivarlo) el bache en el que tropezó el carro; que no pellizquen ningún trasero inadecuado; que cuenten bien los maravedíes después de ser pagados; que ganen a las cartas y que las trampas las hagan ellos; y sobre todo... que tengan un magnífico día.

Menudo sueño el de anoche y menudo día el que hemos tenido hoy (que vivan amores de 15 minutos; que ríen con los amables lugareños; que disfruten con el canto de las aves... "*Aquelarre: el entrañable juego de rol demoníaco medieval*").



Toca esperar en la posada al patrón que tiene que pagarnos lo adeudado... ¡pero vaya!, mira las horas que son y el jefe se retrasa un poco... bebamos amigos, bebamos mientras le esperamos.

8. ¿Pero qué pasa aquí?

Los primeros rayos de luz irán acompañados del entorchocar de aceros y de los aullidos y lamentaciones de los que irremediablemente van a morir... y es que a Satán, no le dijeron cuántas veces debería repetirse el día de hoy, y ante la duda mejor que sobre a que falte. Como diría algunos años después un famoso filósofo de Röcken: *“Todo vuelve y retorna eternamente, cosa a la que nadie escapa”*.

Los Pjs se verán eternamente atrapados en esta espiral del tiempo, salvo que cumplan los deseos del mercader y se muestren dispuestos a ayudarles, ó le dejen seco antes de que pronuncie la dichosa maldición, pues como el día se repite, el alma del buhonero no será ofrecida hasta que el bendito no esté al borde de la muerte (esto es lo que le pasa a Satán por atender peticiones a las seis de la mañana, que no sopesa todos los detalles).

Si los Pjs se creyesen más listos que el Diablo (es decir, que nosotros los Djs) y pasan de cumplir ya el trabajo encomendado poniendo rumbo a cualquier otra dirección... deberían volver a despertar en la posada, con la trifulca a las puertas, pues la jornada de hoy va a repetirse hasta que la maldición deje de pronunciarse cada día a la misma hora.

9. Conclusión.

El que los Pjs encuentren solución a este eterno y desconcertante problema, depende bastante de su capacidad para comprender qué es lo que está pasando. Repíteles una y otra vez la maldición: *“¡Mi alma! ¡Doy mi alma por volver a verles! Porque el día de hoy se repita, porque pueda hacer algo para salvarles... porque alguien nos ayude...”*.

¡Ayudadles maldita sea! Si este tipo saliese vivo de su horrible lance no va a volver a decir estas palabras, porque las mismas las pronuncia cuando está apunto de morir y si esta situación no se produce... Satán y él ya se entenderán como mejor crean conveniente; esto pasa por atender invocaciones cuando la ventanilla está cerrada.

10. Recompensas.

El obtener mayores o menores recompensas en este módulo depende mucho de si los Pjs comprenden rápido qué es lo que está pasando. La situación si no, puede ser bastante desconcertante.

Aún así, dejamos a cada Dj libertad para recompensar a sus jugadores y darles algún que otro empujoncito para no queden atrapados eternamente según estimen conveniente; al fin y al cabo son buenos chicos y las partidas deben continuar.



DRAMATIS PERSONAE

Dramatis personae.

El Dj tendrá libertad para decidir cuáles son los enemigos que nuestros jugadores van a encontrarse en este día de hoy. Nosotros, dejamos aquí las referencias de los rivales genéricos que hemos propuesto por si algún Director decide tomarlos como oponentes.

BANDIDO COMÚN

FUE 15 Apariencia Variable.
AGI 12 IRR 50% RR 50%
HAB 15
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10

Armas: Arma de mano 45%
Arma de proyectil 40%.

Armaduras: A elección de Dj.
COMPETENCIAS:

Esquivar 35%. Esconderse 40%. Rastrear 50%.

ALDEANO COMÚN

FUE 15 Apariencia Variable.
AGI 12 IRR 25% RR 75%
HAB 18
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 10

Armas y armaduras: A elección del Dj.

COMPETENCIAS.

Escuchar 35%. Esquivar 40%. Otear 35%.