



## LOS PECADOS DEL PADRE

*Por Baphomet*

Partida para 4 o más jugadores, requisito que sean personajes de religión cristiana y profesiones eclesiásticas (clérigo o goliardo).

### **Introducción.**

#### **Santa María de Ripoll, 29 de Enero de 1428**

Los Pjs podrán ser miembros de la hermandad de los monjes de Santa María o peregrinos que han pedido auxilio en el monasterio, no requiere una presentación de historia de aventuras o grandes proezas, son simples frailes (dentro de lo que cabe) que hacen su día a día sin esperar lo que les va a caer encima.

### **Vox populi:**

Los Pjs que ya pertenecieran a la hermanada de Santa María sabrán que recientemente uno de los miembros de su hermandad se ha encontrado con Dios, un joven escribano que fue hallado muerto en el Scriptorium, tras unas tiradas de Elocuencia podrán obtener la siguiente información (1d3 o a criterio del Director de juego):

1. El hermano Adriá murió en paz y con una sonrisa en sus labios al encontrarse con su creador (esta información también se da si se falla la tirada)
2. El hermano Adriá tenía un carácter de naturaleza lasciva no recomendable para la vida monacal.
3. El cuerpo de Adriá fue encontrado desnudo y con el pene en erección, algunos mas temerosos (o mas supersticiosos) comentan que una súcubo anda suelta por los pasillos de la abadía.

Los miembros de la hermanada no les gusta comentar con extraños la reciente muerte, así que los recién llegados no tendrán que saber de la prematura muerte del hermano Adriá, si pasan una tirada de Otear podrán ver desde la ventana de sus celdas unos cuervos jugueteando sobre una tumba reciente (aun esta la tierra algo suelta) con lo que podrán hacerse una idea de que algo a sucedido.

Otro de los temas de cotilleo del monasterio es la reciente perdida de la salud de Fray Carles, abad del monasterio, si los Pjs investigan un poco se darán cuenta que se dio el día después de la muerte de Adriá.

### **Monjes de Santa María de Ripoll**

Algunos frailes importantes para la historia:

#### **Cesar**

Viejo fraile y abad del monasterio que no es ni la sombra de lo que fue, en estado de extremis el pobre ya chochea, se pasa el día divagando historias de ángeles y demonios que tal vez no sean tan fantásticas como la gente cree.



## **Jacob**

Hijo de un mercader judío convertido al cristianismo, Jacob es afable y amable con todo el mundo, se le podía considerar un hombre santo y no se estaría desencaminado, ya que es uno de los 36 Lamed Wufniks que sostienen el mundo (aunque esto el no lo sabe).

Jacob es el macguffin de la historia, un algo valioso a vista de todos pero que nadie repara en su existencia, Jacob deberá estar presente ante los Pjs día a día (puede que como el ayudante de bibliotecario que les ayuda a dar con el libro de Enoc) con el fin de que sean conscientes de su existencia, pero no de su importancia.

## **Jordi**

¿Quién es Jordi? Jordi surge de la noche a la mañana y siempre estuvo ahí, es la forma humana que adopta el Bene Ha Elohim Akriel con el fin de pasar desapercibido entre los mortales mientras investiga y prepara su venganza.

## **Lugares de interés:**

### **1. La tumba de Adriá.**

Como se ha dicho antes se trata de una tumba reciente con la tierra aun suelta y los cuervos revoloteando alrededor, si un Pj se acerca lo suficiente se dará cuenta que los cuervos no parecen querer alimentarse del cadáver sino de una planta que a crecido en ella. Una tirada de Con. Plantas y el Pj sabrá que se trata de un cardo dorado o camaleón negro, y que resulta imposible que haya crecido tanto en tan poco tiempo. Una tirada de Con. Mágico -50% posterior y el Pj sabrá que este tipo de plantas suele ser utilizada en algunos hechizos de magia negra (Véase el hechizo Robar fortaleza). Si el Pj decide cortarla o arrancarla para investigarla seguramente sea atacado por tres cuervos, estos cuervos están bastante dopados por haber estado alimentándose de la planta, aun así el Pj sin saberlo le habrá salvado la vida a Carles.

#### **Cuervos:**

Fue 5 Agi: 30 Res 10 Per: 30

**Arm.nat:** Carece

**Armas:** Garra 50% Daño 1d8

**Competencias:** Otear 70%, Volar 70%

### **2. Scriptorium:**

Santa Maria de Ripoll es uno de los focos culturales mas importantes de la cristiandad catalana, entre sus libros mas importantes están la *Biblia de Ripoll* ilustrada a mano y la *Gesta Comitum Barcionensium* que cuenta la crónica del monasterio.

Otro libro de interés que podrán encontrar es una versión latina del *Libro de Enoc*, un libro escrito por Enoc (abuelo de Noe) que cuenta la historia de los Bene Ha Elohim y su descendencia maldita.

### **3. Las tumbas de Wilfredo el Pelos y Ramon de Berenger.**

Ambos monarcas se hallan enterrados aquí, la zona de su sepulcro se considera zona sacralizada y no podrán entrar los demonios, pero esto los Pjs no tienen porque saberlo



# DRAMATIS PERSONAE

## Tiempo de Dios

Esta aventura esta ambientada en “Santa María de Ripoll”, que es un monasterio, por lo que los sucesos que en ella ocurren esta programados en el tiempo de Dios, no se puede programar, claramente cada uno de los movimientos y rezos, pero si tenerlos en cuenta a la hora de describir la rutina del monasterio, en cada uno de los días se relata sucesos importantes que suceden, así como a la hora a la que ocurren.

<i>Maitines</i>	<i>Medianoche</i>
<i>Laudes</i>	<i>3h</i>
<i>Prima</i>	<i>6h</i>
<i>Tertia</i>	<i>9h</i>
<i>Sexta</i>	<i>12h</i>
<i>Nona</i>	<i>15h</i>
<i>Visperas</i>	<i>18h</i>
<i>Completas</i>	<i>21h</i>

## 1º Día:

### SUCESOS IMPORTANTES:

**Maitines:** Todos los Pjs que pasen una tirada de IRR tendrán uno de los siguientes sueños:

1. El Pj se encontrara caminado entre el firmamento, si pasa una tirada de Astrología podrá averiguar que se encuentra cerca del Cinturón de Orión, allí se encontrara con una figura resplandeciente (que seguramente habría confundido con una estrella) que dice “*Yo te vengare Shemajaza*” y saldrá como un cometa directo hacia la tierra.
2. El Pj se encontrara en el templo de Istar, en la antigua Mesopotamia, donde las sacerdotisas practicaban la prostitución sagrada, una sacerdotisa llamada Lirión esta interesada en el Pj.
3. El Pj se encontrara con una mujer encinta a punto de parir, si trata de ayudarla en el parto vera como surge de sus piernas un río de fuego y una criatura con varias cabezas de serpiente.

Tras sus respectivos sueños todos despertaran sobresaltados y verán desde la ventana de sus celdas una gran luz blanca que surge de los bosques de los alrededores y que después se apaga.

## 2º Día:

**Prima:** Si los Pjs no arrancaron el cardo de la tumba de Adriá Fray Carles amanecerá muerto.

**Tertia:** Algunos frailes saldrán a investigar donde surgio la luz blanca la noche anterior (algún Pj podrá unirse a expedición si quieren).

### 1. Investigando los sueños:

Quien tuvo el primer sueño puede tirar por Teología con un Malus-75 (o tirar por Cabala si tuviese) para averiguar que Shemajada era el nombre de uno de los lideres de



los Bene Ha Elohim (aunque también puede descubrirlo leyendo el libro de Enoch que esta en el Scriptorium del monasterio).

Quien tubo el segundo sueño poco podrá averiguar sobre la prostitución sagrada de la antigua Mesopotamia (no es que sea un tema del que le guste hablar a los clérigos cristianos, y si lo hacen es lleno de prejuicios y oscurantismo), pero en podrá reconocer el siguiente día a Lirión si la ve, incluso puede que ella misma le visite.

Quien tuvo el tercer sueño puede tirar Teología con un Malus de -75 (o Demonología si tuviese), para averiguar que la criatura que vio es un Grirori, un hijo de los Bene Ha Elohim y las Lilims.

## 2. Expedición

Si algún Pj acompaña a la expedición se encontrara con el dantesco espectáculo, el cuerpo de un hombre y una mujer reventados, literalmente. Algunos cuantos frailes de estomago delicado seguramente suelten su desayuno en el acto. El hombre media casi dos metros, y la mujer (si se saca una tirada de Otear o Medicina, dependiendo del sádico director de juego considere como de destrozados están los cuerpos) podrá averiguar que tenia garras de bestia. Futuras investigación (tiradas de Con. Mágico, Leyendas o Teología), y los Pj podrán averiguas que en realidad se trataban de un Nephilim y una Lamia.

Los frailes enterraran los cuerpos y guardaran silencio, asegurando en el monasterio que no encontraron nada, aunque a partir de ese día empezaran a correr rumores oscuros por el monasterio.

(Nota del Autor: A discreción del Dj queda, pero resultaría interesante desde el punto de vista narrativo darle a los Pj que vieron los cuerpos o bien una pequeña perdida de RR o un Malus por moral, también hacerles participes de pesadillas, el trauma de ver dos cuerpos así es bastante fuerte)

## 3. ¿Qué esta ocurriendo aquí?

Todo lo que esta sucediendo aquí empezó hace mucho años atrás. Akriel era un bene ha Elohim, uno de los 200 ángeles que cayeron en desgracia seducidos por las hijas de Lilith. Akriel detesta su nueva condición de ángel caído, por lo que ha entrado en una cruzada contra toda criatura sobrenatural de naturaleza lujuriosa, entre ella a Lirión la lilim que le sedujo tiempo atrás.

Lirión fue invocada por Adriá, con el que se acostó y asesino por considerarlo un machista misógino que solo veía a las mujeres como un objeto para obtener placer. También maldijo a Carles por el mismo motivo (considerar a las mujeres como inferiores y fuente de pecado) usando su polución nocturna para extraerle poco a poco su fuerza vital (véase el hechizo de *Robar fortaleza*).

La presencia de Lirión en el monasterio fue percibida por Akriel el cual a reclutado a una serie de Malaches Habbalabh (los mercenarios del cielo y del infierno) prometiéndoles el alma de un hombre justo (un Lamed Wufniks).



# DRAMATIS PERSONAE

**Sexta:** Expedición volverá al convento.

**Completas:** Algun Pj podrá ver a Lirión frente a la tumba de Adriá, si se acercan verán como la mujer desaparece entre las sombras ante sus ojos.

## **3ª Día:**

**Laúdes:** Otro Fraile es encontrado muerto, desnudo en su celda con el falo erecto, empezara a correr rumores por el monasterio sobre “súcubo”.

**Tertia:** Entierro del fraile, los pjs podrán a empezar a reparar en un grupo de frailes de pocas palabras que no habían visto antes (los malaches)

**Completas:** Lirión se presenta en la cama de uno de los Pjs (seguramente quien soñara con ella o la viese en la tumba de Adria), se presentara desnuda e insinuante, si el Pj se niega ella sonreirá y desaparecerá entre las sombras (creerá que el Pj es el Lamed Wufniks y empezara a plantearse matarlo o secuestrarlo), si el Pj acepta empezaran a fornicar pero ella desaparecerá asustada en mitad de la fornicación para evitar ser atravesada por una espada, el Pj vera como una figura envuelta en un sudario negro (un Malache) desaparece ante sus ojos.

## **4ªDía:**

**Laúdes:** Otro fraile muerto.

**Tertia:** Entierro, los malaches empiezan a discutir entre ellos (Lirión les habrá lanzado una contraoferta)

**Sexta:** Un tal Fray Jordi empieza a predicar contra el pecado y el vicio y anima a varios frailes a armarse y hacer patrulla por las noches (en realidad es Akriel que viendo que se esta quedando sin Malaches empieza a recurrir con mano de obra barata).

**Completas:** Los fanáticos de Fray Jordi empiezan a sacar a frailes de sus celdas para realizar palizas públicas, nadie dice nada al respecto. Al día siguiente Jacob se mostrara ante los Pjs asustado y preocupado.

## **5ª Día:**

**Laúdes:** A pesar de las palizas siguen encontrándose Frailes muertos.

**Tertia:** En el entierro los Malaches se muestran en de acuerdo y en silencio tras Jordi, al parecer la oferta que les dio Lirión era falsa.

**Sexta:** Jacob huye del convento por miedo a que le acusen de lo sucedido por su ascendencia judía.

**Nona:** Jacob será devuelto al convento en malas circunstancias por mano de uno de los frailes de habito negro, al parecer bajo tortura se ha confesado culpable de los sucesos.



# DRAMATIS PERSONAE

## **La Batalla Final:**

Los monjes de habito negro planean quemar a Jacob esa noche para separar su alma de su cuerpo y así asegurarse su pago, Liri6n contactara con los Pjs para ayudarles a salvar a Jacob, para as6 salvar su pellejo de los mercenarios celestiales. Al exponerse tanto por fin es localizada por Akriel, quien desvela su verdadera forma y se dispone a pelear con ella. El como surjan estos 6ltimos sucesos quedan a mano del director de juego, pero algo que recomiendo es que sea tenso y espectacular.

## **Conclusi6n:**

2 de febrero de 1428, un fuerte terremoto asolo la comarca de Ripolles, un seismo de intensidad IX en la escala de Mecralli destruyo completamente uno de los campanarios del monasterio.

Los monjes supervivientes despertaran si tener muy buen recuerdo de lo que ha sucedido. Los Pjs supervivientes ganan 40 Puntos de Aprendizaje, si consiguieron salvar a Jacob ganan 30 mas, en caso contrario, ser6n malditos por el Cielo.

## **Paginas de informaci6n:**

<http://www.davinci-systems.es/ripoll/>

## **Dramatis Personae:**

### **Fraile Com6n:**

FUE 5/10

AGI 10

HAB 10

RES 10/15

PER 10/15

COM 10/20 RR: 75%

CUL 15/20 IRR: 25%

**Competencias:** Cantar 60%, Leer y Escribir 60%, Teologia 60% Elocuencia 60%.

### **Akriel, Bene Ha Elohim**

FUE 20 Tam: 2'85 m

AGI 15 Peso: 150 kg

HAB 20 Apariencia: -

RES 30 Armadura Nat: Aura resplandeciente (5ptos).

PER 20

COM 20 RR: 0%

CUL 25 IRR: 150%

**Armas:** Espada 99% (1d8+1d6+1)

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Todas al m6ximo de sus caracter6sticas (x5)

**Hechizos:** Abrir cerraduras, Arma invencible, Destierro menor del pent6culo \*, Espejo de Salom6n, Cruz cabalista\*, Invocaci6n cabal6stica de Malaches Habbalabh\*, Liberaci6n, Juramento Sagrado\*, Teleportaci6n, Visi6n Sublime\*



# DRAMATIS PERSONAE

\*Aparece en Sefarat, los secretos de la cabala judía

**Poderes:**

- Aura de luz
- Inmunidad a la magia.

**Liri6n, Lilim (Hija de Lilith)**

FUE 15 Tam: 1'85  
AGI 20 Peso: 75kg  
HAB 15 Apariencia: 26  
RES 15 Armadura Nat: Carece  
PER 20  
COM 20 RR: 0%  
CUL 15 IRR: 175%

**Armas:** Daga 75% (2d6) tiene los hechizos de Arma Irrompible y Arma invencible.

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Con. Mágico 75%, Elocuencia 75%, Seducción 95%

**Hechizos:**

Arma Invencible, Arma Irrompible, Atracci6n sexual, Buen Parto, Dominaci6n, Deseo, Frigidez, Maldici6n, Fidelidad, Impotencia, Invocar a Lilith, Reanimar a los muertos, Robar fortaleza, Virilidad, Virginidad,

**Poderes:**

- Belleza sobrehumana
- Teleportaci6n.

**Malaches Habbalabh**

FUE 25 Tam: 1,95m  
AGI 20 Peso: 75kg  
HAB 18 Apariencia: -  
RES 20 Armadura Nat: Aura de sombras (prot 5)  
PER 20  
COM 5 RR: 125%  
CUL 5 IRR: 0%

**Armas:** Espadas de Dios 75% (1d8+2d6+1).

**Armaduras:** Carecen.

**Competencias:** Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%

**Poderes:**

- Aura de sombras.
- Espadas de Dios (la victima muere automticamente a menos que pase un RR)
- Inmunidad a la magia.
- Teleportaci6n.