

AVENTURAS EN A4

LA MALDICIÓN DE MYRNA



Aventura de baja fantasía medieval oscura

DURACIÓN APROXIMADA: 4 HORAS | JUGADORES: 2-5 | MEJOR SISTEMA: GENÉRICO | NIVEL DE DIFICULTAD: A DISCRECIÓN

Trasfondo: una druida corrompida por fuerzas oscuras llamada Myrna ha maldecido recientemente una aldea apartada de la civilización. La aldea está a las lomas de un monte en el que hay un castillo incendiado y abandonado, protegido por un frondoso bosque. Los aldeanos no tienen más que sus viviendas y cultivos resecos que solo dan para no morir de hambre. Su señor ha muerto hace dos semanas al incendiarse el castillo junto con su familia. Al señor le encantaba la caza y se deleitaba matando cuantos más animales mejor, acabando con casi todas las bestias grandes que habitaban en el bosque.

Una semana después del incendio, creció un extraño árbol en el centro de la aldea a una velocidad vertiginosa. Tiene una corteza color plata con hojas grises y da unos frutos morados parecidos a las manzanas. Es claramente sobrenatural pero no parece maligno a simple vista. Los hambrientos aldeanos echaron rápidamente mano a los frutos de ese misterioso árbol. Pero los que ingieren esos frutos se convierten paulatinamente en bestias. Esto ha originado en la aldea una secta que venera al árbol 'sagrado' que los ha castigado por algún pecado que desconocen.

Un aldeano llamado Godepert ha visto una oportunidad de ser alguien y se ha autoproclamado líder de la secta y pastor de la aldea a través de la crueldad y la violencia, controlando con sus secuaces al resto de aldeanos. El castigo por desobedecer o 'pecar' es obligar a ingerir los frutos del árbol para la conversión en bestia y luego ser degollado, cocinado y consumido. Esto sirve como castigo y como sustento, ya que apenas hay comida; de lo contrario se caería en el canibalismo. A veces se les perdona la vida como animales para tenerlos como mascotas y así humillar a sus familiares. Godepert no deja salir a nadie de la aldea.

Gancho inicial: una semana después de la formación del culto de Godepert, un mago llamado Eufronius contacta con los personajes en una ciudad para investigar los rumores sobre ese árbol. Un aldeano moribundo que escapó pudo decirle antes de morir que el pueblo está maldito, que el árbol convierte a la gente en bestias y que su líder los tiene esclavizados. Eufronius quiere estudiar la extraña naturaleza de ese árbol llegando hasta el final del asunto. A su parecer, el árbol combina magia druídica con demoníaca.

Qué está en juego: el porvenir de los aldeanos inocentes, el posible expansionismo de Godepert, posibles familiares o amigos de los personajes; el poder, conocimiento y amenaza de Myrna.

Posibles incentivos para los personajes: Eufronius ofrecerá recompensas materiales, mágicas o dirá que hay un tesoro escondido en el castillo incendiado (puede ser verdad o no). También puede haber algún familiar o amigo de los personajes que viva en esa aldea, incluyendo supervivientes del castillo. Los personajes también podrían querer cazar demonios o estar relacionados con lo druídico.

Eufronius: puede estar simplemente utilizando a los personajes y sacrificarlos a la mínima de cambio o ser de espíritu noble.

Godepert: hará todo lo posible para mantener su hegemonía mientras busca una manera de convertirse en un 'dios' desvelando los secretos del árbol. Su nueva secta es lo único que tiene y la defenderá con uñas y dientes. No sabe nada acerca de Myrna.

Myrna: es un espíritu druídico atormentado por demonios, solo quiere satisfacer un sadismo que parece infinito a través de lo que ella llama 'La Venganza de la Naturaleza'. Su idea del árbol era para 'repoblar' los bosques, pero solo es un pretexto. Anteriormente fue tan pura e inocente que atrajo hacia sí el Mal. Si intentan destruir el árbol actuará personalmente. Ha provocado el incendio del castillo.

Randall: Tras haber presenciado como los sectarios de Godepert convertían a su hijo en animal y le chantajeaban amenazando con asesinarlo mientras lo maltratan, ha jurado matar a Godepert.

Grizzel: anticuaria y bruja que conoce los secretos de Myrna y su caída en lo infernal (a decidir por el director de juego), es hurafia y neutral. Vive en los bosques.

Wildo: lugarteniente de Godepert. Quiere averiguar la naturaleza del árbol y utilizarlo para hacer prosperar a la aldea. Sin embargo está aterrorizado de lo que puedan hacer con él si se rebela.

Situación inicial: los sectarios van a asesinar y comer la carne de la mujer de Randall una vez sea transformada en animal. Randall está intentando evitarlo y es apaleado. Godepert no ha planeado aún un plan contra intrusos y quiere comenzar a construir su 'imperio'. Los aldeanos hablan de una desconocida figura fantasmagórica que a veces se deja ver en el pueblo (se trata de Myrna). Ningún aldeano sabe nada acerca de Myrna, solo Grizzel.

Posibles escenas: personaje convertido en bestia, incursión en el castillo, traición de Eufronius, encuentro con demonios, encuentro con Grizzel, batalla contra Myrna, los personajes son capturados, motín de los aldeanos, llegada de otros a la aldea.