

# LAS VIÑAS DEL SEÑOR

una aventura corta para

## VAESEN

JUEGO DE ROL DE HORROR NÓRDICO

REDACTORA:

Mirella Machancoses

ILUSTRADORES:

David Esbrí y Darío Pérez

EDICIÓN:

Vanessa Carballo

MAQUETACIÓN:

Darío Pérez Catalán

Las ilustraciones de las páginas 4 y 7 se han realizado a partir de imágenes  
extraídas del blog: <https://quinalafem.Blogspot.Com/>





# LAS VIÑAS DEL SEÑOR

---

## PRELUDIO

Debido a que esta aventura está pensada para ser jugada en una sola sesión, la habitual fase de prólogo que tienen los misterios de Vaesen debería ser recortada al mínimo para que cupiese en una sola sesión de juego. Sin embargo, como esta aventura tiene lugar en tierras catalanas, la ambientación cambia un poco respecto a la del libro base y convendría que se hiciese una pequeña introducción a las jugadoras en las que se señalase quiénes son y en qué están ocupadas actualmente.

Todos los PJ son parte de La Sociedad para el estudio de los invisibles y la protección de la humanidad (La Sociedad), pero no en su rama escandinava o britana, si no en una nueva rama: la hispánica. El nuevo cuartel general se encuentra en Barcelona, en una masía en las cercanías a la misma, donde se reúnen los Hijos del Jueves responsables de esta división, en su mayoría de origen peninsular.

Más allá de esto, la aventura comenzará ya con la llegada de la invitación y los preparativos del viaje, aunque recomendamos que ambos apartados se lleven a cabo de manera ligera y rápida. El verdadero misterio vendrá al llegar a la Seu d'Urgell.

## CONFLICTOS

El conflicto principal gira en torno al enfado de La Molsosa, que ha visto como su hábitat habitual cada vez es más pequeño por culpa de la extensión de las viñas y que, tras una última campaña de los carboneros donde fueron incapaces de hacer sus ritos como tocaba, se ha desbocado por completo. Los primeros efectos de este ser quedaron camuflados debido a la plaga de la filoxera, pero ahora está claro que sucede algo peor.

El conflicto secundario se da en la propia casa del Conde de la Seu d'Urgell, bendecida por la presencia de unos Minairons. Arnau, criado de los Martínez Campos, sabe de su existencia y ha estado usándolos para mejorar la situación familiar a espaldas de sus amos. Ramón se enterará y no le va a hacer la más mínima gracia ya que él piensa que el talento es lo que tiene que llevar al éxito y no ninguna clase de atajo.

## INVITACIÓN

Una carta, escrita en buen papel y sellada con el escudo de armas del recién nombrado Conde de la Seu d'Urgell llega hasta las manos de La Sociedad.

*Queridos miembros de La Sociedad,*

*Siento escribirles esta carta sin tan siquiera habernos presentado, pero un amigo en común me ha dicho que son ustedes las personas más indicadas para encargarse de un asunto un tanto peliagudo que me tiene bastante preocupado. Las viñas de las cercanías de mi ducado han comenzado a enfermar, consumidas por algo que no sabríamos definir bien qué es. Soy un hombre pragmático y de ciencia y contacté con los mejores expertos. Aunque parecía en principio la temida filoxera, parece que hay algo más en todo esto. Algo que está por encima de mi comprensión.*

*Lo último que me ha inclinado a llamarles ha sido el reporte de varios de los aldeanos de las zonas colindantes a la ciudad de que los fuegos que encienden se apagan casi automáticamente, usen la madera que usen. Y no encontramos explicación para este fenómeno. Ruego que vengan a la mayor brevedad posible y no se preocupen por los gastos derivados de ello.*

*Atentamente,*

*Ramón Martínez Campos y Rivera, duque de La Seu D'Urgell.*

## PREPARATIVOS

Como hemos dicho, los preparativos en Barcelona, en caso de jugarse como aventura de una sola sesión, debería acortarse a lo mínimo. Aún así, si deciden investigar algo, en la biblioteca de la casa, con una prueba de **APRENDIZAJE** podrían averiguar lo siguiente:

Ramón Martínez Campos y Rivera es el duque de La Seu d'Urgell desde hace apenas cinco años, gracias a los servicios prestados por su padre, el general Arsenio Martínez-Campos Antón en las guerras carlistas.

Martínez Campos es miembro del Partido Liberal y se está presentando a las próximas elecciones generales para ser diputado.

La filoxera es una plaga de insectos que ha sido la ruina de las viñas francesas en los últimos años, lo que ha permitido al vino español ganar mercado en el país vecino. Parece que ya ha cruzado los Pirineos.

## EL VIAJE

Lee en voz alta la siguiente descripción del viaje. De camino a la ubicación, cada jugador debería interpretar una escena en la que obtiene una ventaja. Si no hay tiempo, sugiere tú unas pocas.

*La fina lluvia os acompaña durante el par de jornadas en diligencia que se tarda desde Barcelona a lo más profundo del Pirineo. Un septiembre húmedo y opresivo, como hacía tiempo que no se veía. Los árboles han ido cerrándose en torno a los caminos cuanto más avanzabais hacia La Seu d'Urgell: de un verde profundo que aún no ha comenzado a teñirse de los marrones otoñales.*

*La última etapa del viaje es movida, las ruedas del carruaje tiemblan en el camino no demasiado bien atendido y los campos que deberían de estar a punto de cosecharse, rezumantes de uvas, no son más que un páramo ennegrecido, marchito y triste. Claramente, este año las fiestas de la cosecha no van a poder celebrarse y vuestro humor parece contagiarse del estado de lo que estáis viendo.*

*El cochero os deja bajar en la casa de postas, donde Arnau, criado del Conde de Urgell, os espera, con una pequeña calea cuya pequeña cubierta no va a ser suficiente para guareceros a todos de la lluvia. Empapados y temblando, llegáis hasta la casa del Conde en pleno centro de la ciudad.*

## ATMÓSFERA

Los personajes llegan a La Seu entre una fina lluvia, de esas que parece que no van a mojar pero calan profundamente en los huesos. La lluvia no parará de caer hasta que el misterio se resuelva, como una fina y eterna cortina que acuna la humedad de la que está formada la Molsosa.

La casa de Martínez Campos es un edificio regio y tradicional, de piedra. No hace mucho que la compraron y se están llevando a cabo algunas obras de renovación, como el cambio del escudo familiar que cuelga sobre la puerta. Las obras hacen que la casa sea

menos cómoda de lo esperado y que a veces se cuelen las corrientes de aire por los lugares más insospechados.

El ambiente exterior es triste. Los campesinos están asustados por lo que supone que la plaga haya llegado a la ciudad y se muestran un poco recelosos ante los extraños. Los campos están resecos, pero a su vez se puede ver una pequeña capa de musgo en lugares inesperados para esa época del año.

## LLEGADA

El mayordomo Arnau les conducirá al interior de la casa del duque, donde éste les espera fumando en uno de sus ricos salones. La cara del joven duque muestra un semblante preocupado y las ojeras propias de alguien que lleva varias noches sin pegar ojo. Sobre un escritorio de madera, en la esquina del salón, están desplegados numerosos mapas de la comarca, que han sido marcados en varios colores.

Don Ramón les pondrá al día de la situación en la que se encuentran sus campos y los de todas las cercanías a La Seu, e incluso han llegado noticias de la cercana comarca de la Cerdanya, el valle de al lado. Sobre los mapas, les irá indicando los campos que han perdido el 100 % de sus cosechas, así como los que aún están comenzando a ser afectados. La situación se hace más grave cada día y todo parece apuntar que será un invierno muy duro para los habitantes de este valle del Pirineu, si no es que se extiende todavía más.

Con una prueba de **OBSERVACIÓN** con éxito, las jugadoras se darán cuenta de Don Ramón carga con alguna otra preocupación sobre sus hombros y que el mayordomo Arnau parece, de alguna manera, compartirla con él.

## CUENTA ATRÁS Y CATÁSTROFE

Regula con cuidado los ritmos de la cuenta atrás y ves construyendo poco a poco la tensión que llevará hasta el momento de la catástrofe. No intentes acelerar demasiado los tiempos, o perderás la tensión y las jugadoras no podrán actuar. Tampoco dejes demasiado tiempo, pues la tensión y las prisas son ingredientes principales del terror y más cuando juegues este módulo como partida única.



## CUENTA ATRÁS

Esa noche, cuando los PJs se hayan retirado a descansar, se desatará una gran discusión entre Arnau y el duque. Los gritos podrían llegar a despertarles si superan una prueba de **VIGILANCIA** (sencilla si alguien se ha quedado de guardia). Durante la discusión, el bote de agujas donde guardan a los Minairons custodios de la familia se abrirá, causando un desastre en la planta baja de la mansión. Si bajan y ayudan, el desastre será menor, aunque podrán descubrir a estos seres y sus utilidades. Si no, a la mañana siguiente tendrán que ver cómo la casa del duque está en un estado lamentable, casi destruida por completo y el duque y Arnau no se dirigen la palabra entre ellos.

Eulàlia llega corriendo hasta la mansión, con la cara desencajada. Su pequeño Aniol ha desaparecido y sus pequeños pasos se dirigían hacia el bosque, siguiendo un reguero de musgo que había aparecido desde su propiedad. La mujer no para de santiguarse. Detrás suyo solo ha dejado su pequeño muñeco de trapo, ahora totalmente cubierto de musgo.

Los vecinos de La Seu y Anserall se han puesto de acuerdo y han intentado hacer el ritual para alejar a la Molsosa. El fuego se les va de las manos y la Molsosa aparece furiosa en medio del ritual, dispuesta a acabar para siempre con el fuego y todas las personas causantes del mismo. Los únicos que se salvarán son los niños, que se irán con la Molsosa hacia el bosque.

## CATÁSTROFE

Si no logran evitarlo, todos los participantes en el ritual contra la Molsosa perecerán en las manos del monstruo, desesperado para entonces. Los niños se criarán en el bosque, donde poco a poco les cubrirá el musgo que caracteriza a su nueva madre y será tarde para que ninguno de ellos pueda volver a habitar entre los humanos.

## UBICACIONES

Los PJs pueden moverse libremente tanto por la mansión del duque como por el propio pueblo de La Seu d'Urgell y sus cercanías. Si necesitan moverse más allá de los límites de La Seu, cosa probable, el duque se ofrece a dejarles caballos o incluso un carro si quisieran cargar con algo de equipaje.

### LA MANSIÓN DE DON RAMÓN

La mansión del duque don Ramón está situada en pleno centro de La Seu, en un antiguo edificio de piedra, que recuerda más a una casa medieval que a una contemporánea. El escudo de la puerta parece nuevo, quizá cambiado tras el nuevo título conseguido por la familia. El interior de la casa, en contraste, está recientemente reformado y pese al frío y la llovizna exterior, el calor surge de todas sus chimeneas (al menos hasta el desastre de los Minairons).

### PNJS DE LA MANSIÓN

- ❖ **RAMÓN MARTÍNEZ CAMPOS Y RIVERA:** duque de la Seu d'Urgell (ver más abajo)
- ❖ **ARNAU VALLS:** mayordomo de la casa (ver más abajo)
- ❖ **JÚLIA CAPDEVILA:** doncella de la casa, una mujer fuerte, de cabellos oscuros, a la que no le gusta que le digan cómo hacer las cosas.

La casa cuenta con todas las comodidades: buenos cuartos, un par de salones, un gran comedor con sala de baile y una biblioteca en la que se puede investigar sobre la zona.

### DESAFÍOS

La casa es un lugar relativamente seguro, al menos hasta que se abra el bote de los Minairons, primer acto de la cuenta atrás, que debería de suceder durante la primera noche de las jugadoras en el lugar.

Si enfadan de un modo u otro a Arnau., deberán superar una prueba de **MANIPULACIÓN** para calmarlo, o empezarán a suceder pequeñas cosas que irán agravándose: ropa sin planchar, zapatos llenos de barro, peores porciones de comida, etc. hasta hacer la estancia en la casa inaguantable.

### PISTAS

Mirando los mapas y la biblioteca del duque pueden conseguir las siguientes pistas:

- ❖ Pueden ver que la zona afectada es muy amplia, pero que parece emanar y haberse extendido desde la cercana aldea de Anserall.
- ❖ Anserall es un pequeño pueblo de las montañas, a 2 km de la capital, que apenas llega a 100 habitantes. Es conocido por las ruinas de un antiguo monasterio románico.



## RAMÓN MARTÍNEZ CAMPOS Y RIVERA

*“Mi familia lleva generaciones luchando por esto. No lo voy a echar a perder”*

Solo es duque de La Seu desde hace cinco años, gracias a la recompensa que recibió su padre del Rey por haberle apoyado en la última guerra carlista. Aún así, se ha tomado su deber con seriedad, cambiando su residencia allí (cuando no está en Madrid por cuestiones políticas) y velando por la seguridad de quienes le rodean, lo que ha resultado sorprendente para mucha gente de su alrededor.

No se sabe si es por ser un político nato, o porque de verdad rezuma esa bondad y saber estar, pero Ramón Martínez Campos siempre parece sincero cuando habla y tiene la cualidad de hacerse sentir cómodo en su presencia a todo tipo de gente, desde nobles hasta campesinos. El duque es joven, de unos 30 años, de cara afilada y bigote bien cuidado.

- ❖ Físico 2    Precisión 3  
Lógica 3    Empatía 4
- ❖ **COMBATE A DISTANCIA 1    INSPIRACIÓN 3**  
**MANIPULACIÓN 3    OBSERVACIÓN 2**
- ❖ Resistencia mental 3    Resistencia física 2

## LA CASA DE EULÀLIA

En un campo al norte de la propia Seu d’Urgell se encuentra la casa de Eulàlia y su familia. Es una casa modesta, propia de unos campesinos que trabajan el campo para las propiedades del duque. No están hambrientos ni desnutridos, pero son gente de pocos recursos. La rama de olivo colgada en la puerta nos habla de la superstición de la familia, un poco iletrada y que ha vivido escuchando los cuentos de las montañas.

### DESAFÍOS

Nil se niega a hablar con ningún desconocido de lo que le ha ocurrido a su hijo, lo que provocará un enfrentamiento con su mujer, Eulàlia, que está dispuesta a

## ARNAU VALLS

*“Llevo tantos años sirviendo en esta familia, que sé lo que les conviene mejor que ellos mismos”*

De unos 50 años, Arnau nació y ha vivido desde entonces sirviendo a los Martínez Campos. Un hombre estirado, delgado y fibroso, con cara de saber absolutamente todo lo que sucede en la casa que dirige. Sabe de la existencia de los Minairons y piensa que la única solución para todo esto es usarlos y mandarles solucionar el entuerto, aunque no sepa bien cómo.

Arnau servirá con diligencia a su amo, pero no tolerará ninguna falta de respeto contra él ni contra la casa en la que habitan. Cualquiera que intente hacerle daño a su amo o a la familia sufrirá la ira del señor Valls y puede ser muy creativo al aplicarla.

- ❖ Físico 4    Precisión 3  
Lógica 3    Empatía 2
- ❖ **AGILIDAD 1    FUERZA 3**  
**VIGILANCIA 3    OBSERVACIÓN 2**
- ❖ Resistencia mental 2    Resistencia física 3

cualquier cosa para conseguir ayuda. Con una tirada de **MANIPULACIÓN** podrán retrasar que Nil salga corriendo hacia Anserall a pedir ayuda, lo que disparará el ritual de la ciudad. Si lo retienen, las jugadoras tendrán más oportunidades de llegar a tiempo al pueblo y evitar más muertes.

### PISTAS

Para calmar a Eulàlia y a su marido el tiempo suficiente para que puedan contar cosas, será necesaria una prueba de **EMPATÍA**, con la que verán que están bastante asustados. Les contarán lo siguiente:

- ❖ Aniol es un niño de unos 10 años, que fue a coger leña al bosque para encender la chimenea, tal y como suele hacerlo desde hace años. Pero cuando cayó la noche y no regresó, comenzaron a preocuparse.
- ❖ Dejó atrás su muñeco de trapo, del que nunca se separaba, que ha aparecido esta mañana en su cama, cubierto de musgo, algo imposible en tan poco tiempo.

- ❖ A veces han desaparecido algunos niños en los bosques cercanos. La gente más supersticiosa lo achaca a diversas *dones d'aigua* y seres que lo habitan, pero no quieren entrar en detalles si preguntan.
- ❖ Una prueba de **OBSERVACIÓN** en los alrededores de la casa los llevará a observar el reguero de musgo que se adentra en el bosque, como si siguiera los pequeños pasos de Aniol. Si deciden seguirlo, los llevará en dirección a Anserall, perdiéndose en medio del bosque, cuando el musgo se hace omnipresente.
- ❖ Las cercanías de la casa son buen lugar también para observar las viñas. Con una tirada de **APRENDIZAJE** verán que los síntomas que presentan no corresponden directamente con los de la filoxera, si no que algo no acaba de cuadrar. Las viñas están reseca y ennegrecidas, pero si se parte una de las ramas se podrá ver que el interior está consumido por el verde del musgo que lo invade todo.

## ANSERALL

A apenas dos kilómetros de La Seu d'Urgell está el pequeño pueblo de Anserall, de origen medieval. Apenas unos 100 habitantes lo pueblan, esparcidos entre el pequeño núcleo a los alrededores del monasterio y las masías repartidas por el profundo valle a cuyos pies se encuentra.

La atmósfera en Anserall es todavía más opresiva que en las localizaciones anteriores. La lluvia no para de caer y el musgo parece no haberse detenido en el bosque o sus linderos. Los edificios aparecen cubiertos de ese barniz natural verde, que aún hace que la humedad cale más en los huesos de todos los presentes.

Dentro del pueblo, destaca el monasterio de Sant Serní de Tavèrnoles, ahora abandonado y que se alza ominoso en uno de sus extremos.

## DESAFÍOS

Hace frío y mucha, muchísima humedad. Una humedad de la que cala en lo más profundo de los huesos y que resulta difícil de sacar de ahí. Los PJs deben hacer una prueba de **FUERZA** para enfrentarse a ese frío paralizante. Si no la superan, sufren un estado físico o mental, a elección del máster.

Si han sido lo bastante rápidos en llegar y no ha comenzado aún el tercer acto de la cuenta atrás (por

## PNJS DE LA CASA

- ❖ **EULÀLIA PUIG:** mujer joven, pero de rostro cansado y curtido por el campo. Sus cabellos son más rubios que la media de la zona y sus ojos reflejan el profundo miedo por perder a su hijo mayor.
- ❖ **NIL MARTÍ:** padre de la criatura. Agricultor de la zona, es taciturno y poco hablador. Está muy furioso por lo ocurrido y dice que no va a parar hasta que consiga hacer justicia con lo sucedido a su hijo, cueste lo que cueste.
- ❖ **JÚLIA Y ÈRIC:** los hijos pequeños de Eulàlia y Puig. Están casi paralizados de miedo por todo lo sucedido, abrazándose en un rincón.

ejemplo, impidiendo que Nil llegase al pueblo), pueden ver que se está reuniendo leña para hacer una hoguera, que parece a punto de encenderse. A su alrededor se están reuniendo todos los hombres y mujeres de Anserall, con su mirada totalmente presa del pánico. Una tirada de **EMPATÍA** demostrará que están dispuestos a hacer absolutamente cualquier cosa que esté en su mano para alejar al ser que los está aterrizando. Evitar que el ritual empiece requerirá una tirada de **MANIPULACIÓN** (tres éxitos requeridos). Si el ritual comienza en su presencia, ir directamente al apartado de “confrontación”.

## PISTAS

En Anserall pueden hablar con la gente del pueblo y, si se ganan su confianza (**EMPATÍA/ MANIPULACIÓN**) pueden averiguar lo siguiente:

- ❖ Las supersticiones de la zona hablan de un extraño ser con forma de mujer, cubierto de musgo, que puede secuestrar niños o embaucar a los hombres con su presencia.
- ❖ Este ser odia el fuego y ataca a aquellos que lo hacen de manera no controlada.
- ❖ Los carboneros tienen un ritual que la apacigua, pero este año no se hizo correctamente.



### UN POCO DE HISTORIA

La plaga de la filoxera, un pequeño insecto originario de América del Norte llegó a Europa a finales del siglo XIX y destruyó el cultivo de viñas tradicional. En 1893 llegaría a la zona de la Seu d'Urgell, provocando el que se arrancasen las viñas pirenaicas tradicionales y se cambiase el modo productivo al ganado, que hasta entonces había sido minoritario.

Es esta plaga la que ha inspirado la historia que tenéis entre manos, aderezada por algunos mitos locales como els Mainarons o Minairons, que aún hoy en la Seu son los encargados de organizar el *Tió de la Freita* o *Caga Tió*, o la Molsosa, documentada más en la cercana comarca de Cerdanya, pero que seguro que camaba a sus anchas también por allí. Espero que la hayáis disfrutado.

- ♦ Si realizan una tirada exitosa de **OBSERVACIÓN**, verán que el musgo es cada vez más denso al acercarse al antiguo monasterio, que ahora sirve de refugio a la Molsosa. Una vez lleguen a esa zona, comienza la fase de confrontación.

### LA GUARIDA DE LA MOLSOSA

La Molsosa se esconde en lo más profundo de las ruinas del Monasterio, que ahora mismo aparecen totalmente cubiertas de vegetación, especialmente en el interior, que se ha convertido casi en un bosque difícil de atravesar. La humedad y el frío son especialmente acuciantes en este punto, por lo que, si no se han pertrechado correctamente, los personajes tendrán que pasar otra prueba de **FUERZA** o sufrirán un nivel de heridas, tal y como sucedió al llegar al pueblo.

Avanzar por el interior de la guarida es difícil y puede llegar a ser angustioso. La vegetación daña la piel de aquellos que la atraviesan y caminar se hace complicado debido al musgo blando bajo los pies, que hace casi resbalar en cada paso.

Cuando comiencen a adentrarse, podrán comenzar a escuchar la voz del pequeño Aniol, llorando desde lo más profundo de la guarida. El tiempo apremia.

Al llegar a lo más profundo del monasterio, podrán ver a la Molsosa, que está tranquilamente intentando consolar a Aniol, su nuevo hijo. Hay un par de niños más con ella cuyos cuerpos están medio cubiertos de musgo, como si se estuviesen transformando en seres como ella. Cuando vea que hay personajes presentes, que pueden atacar a sus hijos, se sentirá arrinconada e intentará ahuyentarlos bajo cualquier medio posible. Se puede intentar calmar a la Molsosa mediante una tirada de **MANIPULACIÓN** enfrentada, convenciéndola que el pueblo no pretende atacarla ni acabar con su bosque, en cuyo caso se retirará a lo más profundo y dejará de afectar los campos. Sin embargo, tratará igualmente de llevarse a sus “hijos” con ella.

### CIERRE

Tras el final, los personajes volverán al cuartel general de Barcelona, donde recibirán las recompensas adecuadas según hayan desempeñado la misión. Sin embargo, si han matado a la Molsosa, al cabo de un tiempo les llegarán noticias de nuevo de la zona: el bosque está muerto y sin vida y la primavera no parece haber llegado jamás. Tienen un nuevo reto ante ellos.



# MINAIRONS

Puede que jamás hayas visto uno, pero los Minairons suelen estar muy cerca de los humanos, tanto que en muchas casas los tienen atrapados en un sencillo canuto para agujas. Son tan pequeños, que dentro de ese pequeño objeto caben decenas y, cuando los abres y sacas preguntan: *Què farem? Què direm?* (¿Qué haremos? ¿qué diremos?) y si el humano que los ha abierto no responde rápido, probablemente le destruyan a él y

a toda la casa. Eso sí, si sabes darles órdenes, tu casa prosperará con su trabajo.

Nacen de la hierba de San Juan, también conocida como *herba meinaronera*, que crece en grandes cuevas profundas guardadas por gigantes y dragones, a las que solo se puede penetrar en la medianoche de la noche de San Juan.



### CARACTERÍSTICAS

PODER 7 CUERPO 7 MAGIA 6  
MANIPULACIÓN 7 Miedo 0

### PODERES MÁGICOS

- Encantar
- Maldecir

### ESTADOS

- Aturdido -1
- Triste y suplicante -2
- Herido y Aterrorizado -1
- Derrotado (desaparece en una pequeña explosión).

### COMBATE

En combate, un grupo de Minairons cuenta como un solo PNJ con iniciativa y acciones compartidas.

| ATAQUE | DAÑO | ALCANCE |
|--------|------|---------|
| Puños  | 3    | 0       |

### RITUAL

Los Minairons no tienen debilidades especiales. Se les puede matar o ahuyentar como a cualquier ser vivo. Aún así, suele ser efectivo intentar atraparlos en un lugar pequeño (como un canuto de agujas o una caña) y conseguir así que respondan a tus órdenes.

### SECRETO

Si los Minairons pasan demasiado tiempo sin que nadie les de una orden, atrapados en su canuto, enfermarán y morirán.

# LA MOLSOSA

Caminando por los bosques más profundos del Pirineo, si tenemos suerte o quizá mala fortuna, nos podemos encontrar con la Molsosa, dejando su rastro de musgo verde, fresco y húmedo a su paso. Su presencia también es inquietante y escalofriante: una bestia extraña de cuatro patas, con el cuerpo cubierto de musgo.

Es una mujer temible, al tiempo que puede resultar maternal y protectora, dos caras de la misma moneda que pueden surgir si te encuentras con ella. Es la guardiana del bosque, por lo que se enfada cuando éste se tala o cuando alguien comienza un fuego y atacará a quien lo haga sin piedad.

Por otra parte, su instinto maternal es enorme. Busca emparentarse con los hombres que habitan el bosque, muchos de los cuáles acceden ya que su profundo conocimiento de la naturaleza les facilitaba hacerse ricos. Los hijos que nacían de la unión eran bonitos como el sol y siempre recibían el mismo nombre que su madre. Pero eso no era suficiente y en su afán por tener todavía más hijos, suele secuestrar a los niños que se adentran en el bosque solos, a los que cuida con amor hasta que se hacen adultos.

Le asustan terriblemente el fuego y las humaredas, por lo que hay que tener mucho cuidado si enciendes uno de ellos en su territorio. De hecho, los carboneros la temen y solo ellos tienen el secreto de cómo mantenerla alejada, a la vez que te concede sus dones.

## CARACTERÍSTICAS

PODER 7 CUERPO 8 MAGIA 9  
MANIPULACIÓN 10 Miedo 1

## PODERES MÁGICOS

- ◆ Encantar
- Maldecir
- Hechicería

## ESTADOS

- Enfadada +2
- Temerosa
- Aturdida
- Sangrando -1
- Seductora +1
- Gravemente herida -2

## COMBATE

| ATAQUE | DAÑO | ALCANCE |
|--------|------|---------|
| Garras | 2    | 0       |

## RITUAL

Se puede apaciguar a la Molsosa gracias al rito que han conservado los carboneros. Para ello, al encender el fuego, primero se deben tirar piedras con una honda desde lejos. Luego, para que el viento no les afectase, se tiran 7 piedras al aire hacia cada punto cardinal. Por último, hay que bailar, varias personas a la vez, con una antorcha en la mano alrededor del fuego y de manera desordenada, mientras suena un cuerno marino y un timbal. La Molsosa, sin saber a quién atacar, se quedará fascinada, vigilando que no se encendiese el resto del bosque, apaciguándose por el camino.



### SECRETO

Si se mata o ahuyenta permanentemente a la Molsosa, se rompe el ciclo natural del bosque, que jamás volverá a crecer con la frondosidad habitual, haciendo imposible vivir allí como siempre se había hecho.

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## ATRIBUTOS

|           |   |
|-----------|---|
| Físico    | 4 |
| Precisión | 5 |
| Lógica    | 3 |
| Empatía   | 2 |

## RECURSOS

2

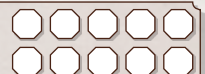
## ESTADOS

|          |             |                          |
|----------|-------------|--------------------------|
| FÍSICOS  | Exhausto    | <input type="checkbox"/> |
|          | Magullado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Herido      | <input type="checkbox"/> |
| MENTALES | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Irritado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Asustado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Desesperado | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |

## HABILIDADES

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Agilidad (Físico)               | 1 |
| Comb. cuerpo a cuerpo (Físico)  | 2 |
| Fuerza (Físico)                 | 2 |
| Combate a distancia (Precisión) | 3 |
| Medicina (Precisión)            | 1 |
| Sigilo (Precisión)              | 2 |
| Aprendizaje (Lógica)            | 0 |
| Investigación (Lógica)          | 0 |
| Vigilancia (Lógica)             | 1 |
| Inspiración (Empatía)           | 0 |
| Manipulación (Empatía)          | 0 |
| Observación (Empatía)           | 0 |

## EXPERIENCIA



NOMBRE  
Albar Sabater Ricart

EDAD/FRANJA DE EDAD  
42

ARQUETIPO  
Cazador

MOTIVACIÓN  
La pesanta que atacó a mi familia debe ser destruida

TRAUMA  
Me rompí la pierna en el bosque, pero un fuego fatuo me guió hasta casa.

SECRETO OSCURO  
He tenido hijos con una dona d'aigua

## RELACIONES

PJ 1: (Cebrià) Ese debilucho de ciudad no te puede enseñar nada.

PJ 2: (Arsenda) La cogierías bajo tu ala para enseñarle lo que sabes

PJ 3: (Violant) Aunque te da cierto mal rollo la médico, no puedes evitar sentir atracción por ella.

PJ 4:

## RASGOS

Tirador

## PERSPICACIAS Y DEFECTOS

## VENTAJAS

## EQUIPO

BONIF.

|                  |    |
|------------------|----|
| Fusil            | +2 |
| Perro de caza    | +3 |
| Material de caza | +2 |
|                  |    |
|                  |    |
|                  |    |
|                  |    |
|                  |    |
|                  |    |

## ARMADURA

PROTECCIÓN AGILIDAD

## ARMAS

Fusil

DAÑO  
2

ALCANCE  
1-3

BONIF.  
+2

## RECUERDO

Mapa con notas al margen

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## HISTORIA

Àlbar nació y creció en las estribaciones costeras del Pirineo, de donde jamás creyó ir a salir. Su vida era el bosque, igual que lo había sido la de toda su familia. Sin embargo, cuando aún era un muchacho de apenas 15 años, saliendo a cazar, se rompió una pierna en mitad del bosque, en un día helado que no auguraba un buen pronóstico para un joven que tuviese que dormir por allí. Fue el tintineo de un pequeño fuego que se movía el que le dirigió hacia la cabaña familiar, salvando su vida. Desde entonces, está marcado por La Visión.

Años después, casó con Eulàlia, con la que creyó haber encontrado la felicidad. Pero una maldita pesanta que entró en sus vidas, se la arrebató, haciendo que cada vez se perdiera más en sus pesadillas, hasta fallecer. Cuando Àlbar se dio cuenta de lo que sucedía, era tarde. Y lleva desde entonces buscando venganza por ello.

Cada vez más solitario y encerrado en su propia vida, solo creyó encontrar compañía por un instante, una noche de Sant Joan, hace ya unos años, cuando una bellísima mujer de cabellos dorados y ojos verdes le atrajo hasta su estanque. Sabe que de aquella unión la dona d'aigua sacó algo más que un entretenimiento ya que ha podido ver en sueños a su pequeña hija. Pero prefiere no saber nada de todo aquello... ya que si no lo piensa, no ha pasado, ¿verdad?

## NOTAS

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## ATRIBUTOS

|           |   |
|-----------|---|
| Físico    | 5 |
| Precisión | 4 |
| Lógica    | 2 |
| Empatía   | 3 |

## RECURSOS

1

## ESTADOS

|          |             |                          |
|----------|-------------|--------------------------|
| FÍSICOS  | Exhausto    | <input type="checkbox"/> |
|          | Magullado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Herido      | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |
| MENTALES | Irritado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Asustado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Desesperado | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |

## HABILIDADES

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Agilidad (Físico)               | 2 |
| Comb. cuerpo a cuerpo (Físico)  | 3 |
| Fuerza (Físico)                 | 2 |
| Combate a distancia (Precisión) |   |
| Medicina (Precisión)            |   |
| Sigilo (Precisión)              | 2 |
| Aprendizaje (Lógica)            |   |
| Investigación (Lógica)          |   |
| Vigilancia (Lógica)             |   |
| Inspiración (Empatía)           |   |
| Manipulación (Empatía)          |   |
| Observación (Empatía)           | 1 |

## EXPERIENCIA



NOMBRE  
Arsenda Massot Vives

EDAD/FRANJA DE EDAD  
21

ARQUETIPO  
Vagabunda

MOTIVACIÓN  
Encontrar una nueva familia

TRAUMA  
Sobreviví una semana en la bolsa del hombre del saco

SECRETO OSCURO  
Identidad robada

## RELACIONES

PJ 1: (Àlbar) Tu me rascas la espalda a mí, y yo te la rasco a ti

PJ 2: (Cebrià) Casi podrías decir que es tu amigo

PJ 3: (Violant) Finjes agradecimiento hacia ella, pero no te fias de sus intenciones

PJ 4:

## RASGOS

Trucos de trotamundos

## PERSPICACIAS Y DEFECTOS

## VENTAJAS

## EQUIPO

|          | BONIF. |
|----------|--------|
| Cayado   | +1     |
| Cuchillo | +1     |
| Licor    | +1     |
|          |        |
|          |        |
|          |        |
|          |        |

## ARMADURA

PROTECCIÓN AGILIDAD

## ARMAS

|          | DAÑO | ALCANCE | BONIF. |
|----------|------|---------|--------|
| Cuchillo | 1    | 0       | +1     |
| Cayado   | 1    | 0       | +1     |
|          |      |         |        |
|          |      |         |        |

## RECUERDO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## HISTORIA

Tu apariencia puede parecer joven, pero tus ojos han visto demasiadas cosas en tu corta vida como para dejarte engañar fácilmente por las apariencias o la buena vida. Y es que tan solo tenías 8 años cuando aquel extraño hombre te metió en su saco y te llevó lejos, muy lejos de tu familia. Aún o sabes bien cómo conseguiste escapar tras una semana, pero sabes que tuviste mejor suerte que el resto de niños que compartían tu destino.

Desde entonces has estado sola en el mundo, incapaz de encontrar la vuelta hasta tu familia, e inventándote cualquier cosa para sobrevivir. La calle te ha hecho fuerte y resolutiva y no te arrepientes de nada de lo que has tenido que hacer. La alternativa era no contarlo.

Hace ya unos meses, compartiste camino con una al Arsenda Massot, que iba de camino a la casa de la Sociedad en Barcelona, con una carta de recomendación. Pronto visteis que ambas teníais la visión y accediste a acompañarla. La suerte se torció y en un ataque de bandoleros, tu compañera perdió la vida. Fruto del miedo de presentarte como quién eres, te hiciste pasar por ella y te has incorporado a la Sociedad. Esperas que jamás descubran la verdad.

## NOTAS

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## ATRIBUTOS

|           |   |
|-----------|---|
| Físico    | 2 |
| Precisión | 3 |
| Lógica    | 4 |
| Empatía   | 5 |

## RECURSOS

2

## ESTADOS

|          |             |                          |
|----------|-------------|--------------------------|
| FÍSICOS  | Exhausto    | <input type="checkbox"/> |
|          | Magullado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Herido      | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |
| MENTALES | Irritado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Asustado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Desesperado | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |

## HABILIDADES

|                                 |                      |
|---------------------------------|----------------------|
| Agilidad (Físico)               | <input type="text"/> |
| Comb. cuerpo a cuerpo (Físico)  | <input type="text"/> |
| Fuerza (Físico)                 | <input type="text"/> |
| Combate a distancia (Precisión) | <input type="text"/> |
| Medicina (Precisión)            | <input type="text"/> |
| Sigilo (Precisión)              | <input type="text"/> |
| Aprendizaje (Lógica)            | 2                    |
| Investigación (Lógica)          | 2                    |
| Vigilancia (Lógica)             | 1                    |
| Inspiración (Empatía)           | 3                    |
| Manipulación (Empatía)          | 2                    |
| Observación (Empatía)           | 2                    |

## EXPERIENCIA



NOMBRE  
Cebrià Rosa Nàcher

EDAD/FRANJA DE EDAD  
32

ARQUETIPO  
Escritor

MOTIVACIÓN  
Investigar para escribir un libro

TRAUMA  
Maldecido a escribir un libro con su propia sangre

SECRETO OSCURO  
Me persiguen por mis ideas revolucionarias

## RELACIONES

- PJ 1: (Àlbar) Te da miedo, con sus pintas de campo y por civilizar
- PJ 2: (Arsenda) Intenta ganarse tu aprecio
- PJ 3: (Violant) Su vida es tan interesante, que te resulta inspiradora
- PJ 4:

## RASGOS

Escritura automática

## PERSPICACIAS Y DEFECTOS

## VENTAJAS

## EQUIPO

|                                 |        |    |
|---------------------------------|--------|----|
| Utensilios de escritura y papel | BONIF. | +1 |
| Cámara de fotos                 |        | +2 |
| Colección de libros             |        | +1 |
|                                 |        |    |
|                                 |        |    |
|                                 |        |    |
|                                 |        |    |
|                                 |        |    |

## ARMADURA

PROTECCIÓN AGILIDAD

## ARMAS

DAÑO ALCANCE BONIF.

## RECUERDO

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## HISTORIA

Ni carlista ni isabelino, tú lo que de verdad quisieras es ver a España liberada del yugo de los borbones, una España que fuese una República federal, tal y como lo intentó la I República. Quizá por eso tus ideas no han sido muy bien recibidas y has tenido que usar pseudónimo cuando escribes todos tus panfletos revolucionarios. Y no es fácil vivir una doble vida.

O en realidad casi triple. Porque ser capaz de ver las criaturas que habitan más allá de la visión de la gente normal es la vez tu don y tu maldición. La inspiración maldita para tu nueva obra. Y nunca mejor dicho desde que te topaste con aquel ser del que nunca llegaste a conocer el nombre, aquella figura que te condenó a escribir un libro. Un libro en tinta roja, de tu propia sangre.

Y en ello estás desde entonces, uniéndote a la Sociedad para llegar un paso más allá, para comprender qué fue aquello que te maldijo y cómo los seres como él pueden tener más poder de lo que los modernos de ciudad como tú solíais darle. Igual la maldición que asola España y Catalunya es mucho más profunda de lo que jamás llegaste a pensar.

## NOTAS

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## ATRIBUTOS

|           |   |
|-----------|---|
| Físico    | 3 |
| Precisión | 4 |
| Lógica    | 3 |
| Empatía   | 3 |

## RECURSOS

5

## ESTADOS

|          |             |                          |
|----------|-------------|--------------------------|
| FÍSICOS  | Exhausto    | <input type="checkbox"/> |
|          | Magullado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Herido      | <input type="checkbox"/> |
| MENTALES | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |
|          | Irritado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Asustado    | <input type="checkbox"/> |
|          | Desesperado | <input type="checkbox"/> |
|          | Derrotado   | <input type="checkbox"/> |

## HABILIDADES

|                                 |                          |
|---------------------------------|--------------------------|
| Agilidad (Físico)               | <input type="checkbox"/> |
| Comb. cuerpo a cuerpo (Físico)  | <input type="checkbox"/> |
| Fuerza (Físico)                 | <input type="checkbox"/> |
| Combate a distancia (Precisión) | <input type="checkbox"/> |
| Medicina (Precisión)            | 3                        |
| Sigilo (Precisión)              | 1                        |
| Aprendizaje (Lógica)            | 2                        |
| Investigación (Lógica)          | <input type="checkbox"/> |
| Vigilancia (Lógica)             | 1                        |
| Inspiración (Empatía)           | 1                        |
| Manipulación (Empatía)          | 2                        |
| Observación (Empatía)           | 2                        |

## EXPERIENCIA



NOMBRE  
Violant Grau Serra

EDAD/FRANJA DE EDAD  
48

ARQUETIPO  
Cirujano

MOTIVACIÓN  
Reforzar la Sociedad y convertirme en su líder

TRAUMA  
Operé a una persona con pezuñas y orejas de asno

SECRETO OSCURO  
Involucrada en asuntos ilícitos

## RELACIONES

PJ 1: (Albar) Aunque rudo y de campo, no puedes evitar soñar con él en tus noches más solitarias

PJ 2: (Cebrià) Te irrita enormemente su postura política. No te gustan los revolucionarios.

PJ 3: (Arsenda) Esta jovencita ha despertado tu instinto maternal, normalmente dormido. La protegerías por encima de todo.

PJ 4:

## RASGOS

Curas de emergencia

## PERSPICACIAS Y DEFECTOS

## VENTAJAS

## EQUIPO

|                         | BONIF. |
|-------------------------|--------|
| Buenos vinos            | +1     |
| Material médico         | +2     |
| Material químico        | +1     |
| Veneno fuerte (2 dosis) | -      |
|                         |        |
|                         |        |
|                         |        |

## ARMADURA

PROTECCIÓN AGILIDAD

## ARMAS

DAÑO ALCANCE BONIF.

## RECUERDO

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# VAESEN

HOJA DE PERSONAJE

## HISTORIA

No naciste en una familia precisamente pobre, pero siempre supiste que tu lugar estaba por encima del de tu nacimiento y nunca te has detenido en tus planes de escalar socialmente. Estudiaste medicina y te codeaste con ricos y nobles de la alta burguesía catalana hasta que te convertiste en una de las personas de referencia. Eso te ha permitido cimentar tu fortuna.

Aunque para algunas personas has sido una persona fría y calculadora, en realidad amas lo que haces. Cuando te encuentras con un caso verdaderamente complejo no paras hasta solucionarlo. Y eso fue lo que sucedió con aquel tipo al que tuviste que operar y extirpar esas orejas de asno y las pezuñas que le habían salido. ¿Cómo podía ser eso posible? Fue entonces cuando comenzaste a interesarte por el ocultismo y las cosas que iban más allá de lo que mucha gente creía.

Ahora que has encontrado a la Sociedad, has ayudado a fundar su sede en Barcelona y estás convencida de que podrías hacer mucho más si te convirtieses en su líder. Al fin y al cabo, tienes mucha más experiencia que la mayoría de jovencuelos que te acompañan. Y la edad es un grado.

## NOTAS