

EL JOVEN ARTURO

Año 497 después de Cristo. La aventura del Sendero Susurrante.

Tras pasar la fase de invierno, uno de los más gélidos de los últimos años, el grupo de pjs visita a Sir Robert en su castillo de Salisbury. Allí son recibidos por el senescal, el cual los conduce hasta el salón donde se encuentra su señor conde. Éste se muestra encantado ante la visita del grupo, y tras invitarlos a sentarse y tomar unas jarras de vino les pregunta sobre las nuevas referentes a sus tierras, en el caso que las posean. Tras quedarse a comer –a menos que rechacen la hospitalidad de su señor y atenerse a las consecuencias de ello –Sir Robert se despide de ellos deseándoles suerte.

Así pues tenemos a nuestros amigos viajando a lo largo de las tierras cercanas a Salisbury en busca de aventuras, y lo cierto es que éstas no tardarán en presentarse.

Tras dejar atrás el río Helland, y siguiendo el camino que lleva hasta Folkingham, un pequeño castillo gobernado por un tal Morris vasallo del duque de Lindsey, los pjs se encuentran en pleno bosque de Lincoln. Las altas copas de los árboles llegan a cubrir en algunos momentos los tenues rayos de sol que consiguen filtrarse a través de las espesas nubes que oscurecen el cielo. Los cantos de los pájaros y el suave balancear de las ramas acompañan al grupo mientras avanza a través de un estrecho sendero, lo bastante ancho para permitir el paso de un carro y un caballo, uno junto al otro, y poco más. A media tarde los pjs llegarán a un cruce: el camino principal continúa hacia el norte, pero un camino estrecho se bifurca en dirección oeste, difícil de encontrar a menos que uno se fije atentamente el él. Si lo hará el grupo será porque desde las profundidades del sendero les llegará una especie de gemidos, aunque tan solo podrá oírlo aquel que consiga una tirada de Devoto (ganando además 50 puntos de Gloria). Aquel que la logre y saque además una tirada de Percepción le parecerá que pertenece a alguien muy joven, un niño o niña quizás. Los gemidos encogen el corazón de todo aquel que los oiga, y los que de entrada rechacen adentrarse en el sendero recibirán una marca en Cobarde. Los primeros centenares de metros del sendero son difíciles de seguir, aunque con estar atento es suficiente para no perderse. Si en algún momento alguno de los pjs se gira seguirá viendo el camino, pero tendrá la sensación que ha variado su forma; tal vez una curva es menos pronunciada, o un árbol aparece más próximo de lo que estaba cuando pasó junto a él... quien sabe. Sea lo que sea, lo cierto es que algo raro parece flotar en el ambiente, y los pjs serán plenamente conscientes de ello.

El grupo seguirá avanzando por el sendero hasta que empiece a oscurecer, sin haber visto ni una sola casa ni una sola persona por el camino.

Zona 1: Perros Feéricos.

La noche los cogerá en pleno bosque, así que montar un campamento no será mala idea. Los extraños gemidos que oyeron antes de adentrarse se han ido repitiendo, aunque muy esporádicamente. Tras montar un improvisado campamento, y después de cenar un poco alrededor del fuego, se producirá el primer encuentro misterioso en el sendero.

Aquel que saque una tirada de Percepción verá unos ojos rojos moviéndose en los alrededores del campamento. Formas silenciosas y peludas parecen materializarse a través de la espesura. Tienen el tamaño de un ternero, son lanudas y negras, y muestran una boca llena de dientes afilados.

Todos aquellos despiertos y que vean los ojos deberán pasar una tirada:

Valor, -5. Éxito: Los caballeros se mantienen en pie. Fallo: Se retiran al extremo opuesto del campamento; no pueden efectuar ninguna acción inmediata.

Cultura mágica. Éxito: Reconoce las criaturas como Perros Negros Feéricos.

Los perros únicamente van de paso, asustarán a los caballos según se crucen con ellos, pero seguirán su camino a menos que los caballeros se enfrenten a ellos.

Perro Feérico:

TAM 22	Velocidad: 7	Herida grave: 15
DES 18	Daño: 4D6	Inconsciente: 9
FUE 15	Velocidad Curación: 3	Derribo: 32
CON 15	Puntos de golpe: 37	Armadura: 10

Modificador al Valor: -5

Coste de expulsión: 60

Gloria por matarlo: 50

Coste de control: 30

Ataques: Mordisco 10

Tras el encuentro con los perros feéricos el grupo podrá seguir descansando, pues la noche transcurrirá sin más sustos ni nada parecido, o bien pueden aprovechar para curar sus heridas si se enfrentaron a los canes y resultaron heridos pero sobrevivieron.

Zona 2: Fantasma Guardianes.

El día amanece nuevamente nublado, y una fina llovizna cae durante las primeras horas, aunque cesará a media mañana. Toda la jornada transcurre con tranquilidad, rota ésta únicamente por algún gemido como el que los impulso a entrar en el sendero (de nuevo las mismas tiradas de Devoto, aunque esta vez no habrá ganancia de puntos de Gloria por oírlo, tal y como si sucedió en un primer momento).

Cuando llegue la noche, y una vez montado nuevamente el campamento, se producirá el segundo encuentro. Un guardián se aproximará al lugar donde se encuentran los pjs. Si se acerca por el oeste se tratará de una mujer, varón si lo hace por el este. Sea como sea, la criatura que aparezca tendrá una transparencia fantasmal, dos metros y medio de estatura, una silueta esquelética con harapos andrajosos ondeando bajo un viento frío y mudo. El Guardián chilla:

“Marchaos ¡Esto no es para vosotros!”.

Todos deben hacer las siguientes tiradas:

Valor, -10. Éxito: Puede actuar normalmente. Fallo: Se retira al extremo más alejado del campamento.

Cultura mágica. Éxito: Reconoce las figuras como Fantasma Desdichados.

Todos oyen como los caballos están muy agitados y tiran de sus ataduras. Los que hayan fallado su tirada de Valor son momentáneamente incapaces de hacer nada. Los que tengan éxito pueden enfrentarse a los fantasmas, momento en que éstos desaparecen, o acercarse a los caballos para tranquilizarlos (Equitación. Éxito: Se tranquilizan. Fallo: No se calman, y no hacen nada más si lo intentas de nuevo. Una vez calmados se mantendrán así si un caballero o escudero permanece con ellos).

Zona 3: Cruce de caminos.

Tras el encuentro anterior, el día amenaza lluvia de nuevo al amanecer. Tras avanzar unas pocas horas el grupo llegará a un cruce. Un sendero se bifurca y parte rumbo al norte. Si los caballeros continúan por el mismo sendero que seguían hasta este momento, es decir, de este a oeste, atravesarán los mismos encuentros que con anterioridad, sólo que en orden inverso.

Si deciden seguir hacia el norte, aquel que lo recomiende recibirá una marca en Temerario.

Zona 4: El feudo de Grantham.

Siguiendo hacia el norte el sendero conduce hasta el pueblo de Grantham, un pequeño pueblo oculto en el centro del bosque de Lincoln. Pero antes de llegar a él, los personajes deberán seguir completamente el sendero hasta el final. El viaje les llevará un día entero, y cuando estén a mitad de camino oirán de nuevo los lamentos, aunque esta vez serán audibles por todos. Será necesaria una tirada de Valiente para seguir adelante. Aquellos que no lo consigan serán incapaces de seguir avanzando voluntariamente.

Por fin, a mediodía de la jornada siguiente, el grupo llegará hasta un pequeño pueblo situado en medio del bosque. La villa la forman no más de dos docenas de casas. A medida que los pjs se vayan acercando, las gentes del pueblo irán saliendo de sus casas mientras observan al grupo con sorpresa. Finalmente se encontrarán rodeados por una cincuentena larga de personas. Hasta los pjs se acercará un hombre, el cual responde al nombre de Rywan, una persona de casi sesenta años, espalda encorvada, larga barba blanca y piel arrugada en múltiples arrugas surcándole el rostro. Tras darles la bienvenida, mandará a unos muchachos que conduzcan los caballos hasta las cuadras, invitará al grupo a la taberna del pueblo –el cual destaca, por cierto, por su cerveza de malta –un local donde se agolpará prácticamente toda la población escuchando la conversación.

Rywan les explicará que el pueblo está maldito. Hace meses que nadie es capaz ni de salir de Grantham, y todo aquel que lo ha intentado ha muerto sin remedio. Al parecer, unos espectros gimientes han acabado con cualquiera que se ha aventurado hacia el sur. Hace unas semanas un caballero llegó hasta allí, pero cuando intentó salir para acabar con la maldición lo único que oyeron fueron sus gritos de terror y agonía, los cuales traía el viento gimoteante hasta el pueblo.

Lo que Rywan también les contará es que el feudo no depende de nadie, así que estarían encantados que aquel que acabe con la maldición se convierta en el señor de Grantham (con un valor de dos señoríos).

Zona 5: El túmulo.

Al anochecer (sea cual sea la velocidad del grupo), los pjs se acercarán a la zona donde se encuentra el túmulo. Éste se puede alcanzar siguiendo el ulular del viento, con los gimoteos que arrastra a lo largo del sendero.

Cerca se encuentra un montículo de sepultura, parcialmente profanado (Cultura Mágica. Éxito: Es malo estar en este lugar porque es posible que hayan molestado a los muertos. Crítico: Probablemente sea este el lugar del que provienen los guardianes, y quizás los perros).

Cuando los pjs se vayan acercando por la noche al túmulo serán atacados por los perros y los guardianes.

Fantasma Guardián

TAM 25	Velocidad: 12	Herida grave: n/a
DES 15	Daño: 6D6	Inconsciente: n/a
FUE 12	Velocidad Curación: n/a	Derribo: n/a
CON 10	Puntos de golpe: 27	Armadura: 10

Modificador al Valor: -10

Coste de expulsión: 90

Gloria por matarlo: 50

Coste de control: 45

Gloria por dales descanso permanente: 100.

Ataques: Zarpazo con dos garras 15 cada una.

El túmulo tiene una Fuerza Vital ambiental de 4D20 y 4D20 de Maldición.

Los caballos son presa del pánico. Si alguien los monta o si están atados y alguien los atiende, el jinete o el cuidador deberá hacer una tirada de Equitación -5. Éxito: Se calman y permanecen así mientras se les atiende. Fallo: Vuélvelo a intentar. Pifia: Se aterrorizan, rompen las riendas o arrojan al jinete y se lanzan desbocados hacia la oscuridad.

Las criaturas atacan. Los dos fantasmas atacan a los dos caballeros que tengan mayor Gloria. Los demás caballeros serán atacados por sendos perros.

Si se reducen sus puntos de golpe a cero, los guardianes y perros desaparecen temporalmente, disolviéndose en la oscuridad. Reaparecerán cada noche de la misma manera, hasta que se les de descanso permanentemente. Para hacer esto último existen dos formas:

Un entierro adecuado: Los caballeros jugadores que piensen esto reciben automáticamente una marca de Devoto. Religión. Éxito: El caballero sabe si esta es su religión. Lo más probable es que fueran paganos. Después, los caballeros deberán acompañar a un religioso hasta el lugar y protegerlo mientras ejecuta el rito.

Descuartizamiento: Los caballeros deben entrar en el montículo y dar muerte a los defensores. Cultura Mágica. Éxito: Los caballeros saben que deben despedazar a los guardianes y luego quemarlos. Éxito crítico: Saben que nunca deben sacarles los ojos a los cadáveres, ya que si lo hicieran podrían volver a la vida.

Dentro del túmulo

El túmulo es una gran cámara revestida de piedra, pero sin decoración. Montones de desperdicios indican donde había en tiempos muebles o ropa. Los esqueletos, envueltos en andrajos podridos, yacen sobre bloques de piedra en el suelo. Al entrar en el túmulo los caballeros alertarán a los cadáveres, que saltarán de sus bloques de piedra y atacarán a los caballeros. Una vez que se da muerte a los cadáveres, si los caballeros les sacan los ojos, volverán a la vida y volverán a atacar. Si se da muerte a los fantasmas y se registra la habitación, podrán encontrarse siete estatuas de oro. Podrán venderse en una ciudad por 15 libras cada una.

Gloria: Además de la lograda por los perros feéricos y los guardianes, recibirán 100 puntos más por exorcizar el túmulo, y aquel que se haga con el feudo otros cien puntos.