

Fe en las estrellas

Una campaña de 3-5 jugadores para Ultima Forsan©



VIAJERO  SALVAJE

Fe en las estrellas

La campaña

En la Isla de Ons (4.14 Km², a 3.8 km de la costa, en las Rías Bajas) se encuentra un pequeño feudo, bastante desconocido por el resto de Feudos europeos. Este Feudo se creó cuando, al estallar la Plaga, muchos de los peregrinos que acudían a Santiago de Compostela buscaron refugio. Se establecieron primero en las Islas Sisargas (un poco más al norte), pero pronto quedó claro que esas islas eran demasiado pequeñas para la cantidad de refugiados que iba llegando, lo que los llevó a instalarse en la Isla de Ons (ver mapa al final).

Actualmente, los habitantes del Feudo de Ons son un grupo multicultural (resultado de la evolución de aquellos grupos de peregrinos llegados de todos los lugares), de entre 150 y 200 personas, el número varía dependiendo del número de muertes y nacimientos) que se desarrollan amparados por una cierta seguridad, ya que el mar los protege, pero que se ven obligados a organizar, periódicamente, expediciones a los yermos y desolaciones de tierra firme para buscar animales de granja y otros recursos. Entre la población abundan las brujas y hechiceros, los soldados y los cazadores de muertos, estos últimos convertidos en una suerte de exploradores que van con las partidas de búsqueda.

Los habitantes del Feudo de Ons sufrieron un gran golpe cuando descubrieron que la Reina Blanca de Navarra se había llevado los restos del Apóstol Santiago de la Catedral. Era algo lógico, ya que las reliquias son un bienpreciado en la lucha contra los muertos, pero para ellos, que antes de la plaga habían recorrido cientos de kilómetros para visitar esos restos, fue algo emocionalmente devastador.

Sin embargo, hay un motivo para la abundancia de brujas y hechiceros, y es que en la propia isla de Ons se había establecido, en el siglo IV, una pequeña comunidad de seguidores de las ideas más esotéricas de la herejía Priscilianista. La plaga de muertos cambió todo, y ahora las artes esotéricas y magia de los antiguos grimorios ya no están tan mal vista como antes, y son un arma más en la lucha por la supervivencia; por eso el Feudo de Ons ha comenzado a buscar los restos de Prisciliano (que fueron robados después de su decapitación en Tréveris) y los escritos sobre astrología cabalística que algunos de sus seguidores más directos (Armenio, Eucrocía y Latroniano) habían escondido antes de ser capturados, con la esperanza de que dichos escritos les ayuden en su lucha por la supervivencia.

Fe en las estrellas

Primera Partida

El erudito Gerard Duchesne, un priscilianista, comunica al resto del Feudo de Ons que según sus averiguaciones, es posible que los primeros seguidores de Prisciliano guardasen los escritos, prohibidos en ese momento por la iglesia católica, en algún lugar subterráneo en la ciudad de Santiago de Compostela. Desconoce la localización de ese lugar, pero sí que ha averiguado, que uno de los maestros canteros de la catedral (un tal Artinio) era un priscilianista, y que es bastante probable que dejase alguna pista sobre la localización de los escritos en las marcas de cantero de la Catedral. Así pues, un grupo debe ir a la Catedral de Santiago, buscar en los archivos de la Catedral en que partes de la misma trabajó Artinio, y buscar las pistas escondidas entre sus marcas de cantero. Duchesne y su ayudante irán con el grupo para ayudarles en las pesquisas.

El viaje a la costa

La costa frente a la isla es un páramo. Los soldados y cazadores de muertos de la isla de Ons realizan batidas periódicas en las zonas más cercanas a la playa, y entre eso, y la cantidad de tiempo que hace que no hay una población significativa, los muertos se encuentran muy mermados, reducidos casi todos a carroñas o esqueléticos.

Ahora los jugadores podrán elegir si el viaje en barco es hasta la costa más cercana para luego continuar a pie durante 2-3 días (dependiendo de su paso y precauciones evitando zonas de muertos ya conocidas, etc), o si bien intentan adentrarse por la ría de Arousa para acercarse lo más posible por

mar y hacer menos kilómetros por tierra (1-2 días dependiendo de la velocidad y prudencia)

- Si optan por el desembarco en la costa más cercana, durante el viaje en barco no ocurre nada. En el momento del desembarco saca una carta (más otra por cada Infectado que haya en el grupo), y si es un trébol (o un basto en caso de que uses las reglas de Arcano Salvaje), serán atacados por esqueléticos (n° jugadores + 1d6).
- Si optan por extender el viaje. Extrae una carta para el viaje, y si es un trébol/basto un barco con una tripulación de bandidos intentará abordarlos mientras pasan por junto a las Torres de Catoira (1d4+1 bandidos + 1 bandido veterano que será comodín).

El viaje por tierra

A medida que avanzan hacia Santiago, el yermo se va convirtiendo en una desolación. El terreno tiene abundante vegetación y hay ruinas de las poblaciones deshabitadas. Una de las noches son atacados por carcasas (n° jugadores + 1d6 si hacen noche en fuera de las ruinas, en la naturaleza, y n° de jugadores + 1d6+2 si hace noche en los restos de alguna población). Si el ataque los coge por sorpresa o no dependerá de si hacen guardias por la noche y de una tirada de Notar (sin ningún tipo de penalizador) de quien esté de guardia.

Santiago de Compostela

La ciudad parece completamente desierta. Las tropas de Blanca de Navarra hicieron una limpieza de muertos cuando fueron a “rescatar” los restos del Apóstol Santiago. Sin embargo, algunos restos de santos y elementos de poder han estado atrayendo a muertos poderosos y carroñas, que se debaten entre el impulso de destrucción que el atramiento les genera hacia esos objetos y la repulsión que esos mismos objetos les causa.

Si avanzan por las calles tranquila y discretamente no tienen por qué tener ningún encuentro. Si avanzan ruidosamente, destrozan cosas, cosa que ningún grupo de aventureros con sentido común debería hacer, tendrán un encuentro con un Cancerbero Infernal.

Una vez en las inmediaciones de la Catedral, Duchesne, que conoce la zona, les guiará hasta la residencia del obispo (fuera de la Catedral) donde tendrán que buscar los registros de los pagos a los maestros canteros. Una tirada exitosa de Investigar (sólo pueden tirar dos de los jugadores, para simular que no haya un desbarajuste descoordinado durante la búsqueda) hará que se encuentren los documentos sin problemas. Fallar la tirada hará que se encuentre únicamente parte de la documentación y que, una vez en la catedral, a raíz de las marcas que se encuentran junto a las ya conocidas se dude entre dos lugares donde buscar.

Después de un rato buscando marcas (haz que firen por notar un par de veces para seguir el rastro de las marcas, no influye el resultado en que encuentren o no el lugar de destino, pero entretenlos y mete tensión como que escuchan ruidos y notan corrientes de aire en movimiento, cada turno, hasta que saquen dos éxitos) llegarán hasta la Capilla de Santa Fe (ver mapa de la Catedral y foto), donde descubrirán que, bajo el sarcófago de piedra hay un acceso

a un subterráneo donde puede estar el material de los priscilianistas. Desgraciadamente, al romper el sarcófago hacen un ruido que provoca que un aracnoide y 5 carroñas se introduzcan en la catedral y los ataquen cuando salgan del subterráneo y se dirijan a la salida más cercana.

En caso de que fallasen la tirada de investigar cuando están buscando los documentos sobre las marcas, debido a la confusión, se dirigirán primero al santuario donde estaban anteriormente los huesos del Apóstol, excavan bajo donde estaba el sarcófago y es ese ruido el que atrae al aracnoide y las carroñas que los atacarán en el momento que salgan del santuario del Apóstol.

Lo que encuentran en el subterráneo bajo la Capilla de Santa Fe es un cofre de 60x45x20 cm, cerrado con un candado. Al abrirlo revelará unas indicaciones con la localización de un lugar de culto priscilianista (donde, lo más seguro que se encuentren los escritos que buscan)...

... pero eso... ya es otra historia.









Ultima Forsan es una obra propiedad de GC Studio
La edición española es de HT Publishers

Esta mini-campaña en desarrollo tiene licencia

