

LA CURSA

Por Claudi Paz

Presentación

Aventura para 4-6 Pjs ambientada en la Cataluña interior de finales del s.XIV. Los personajes se adentrarán en unos sucesos relacionados con una carrera de caballos y rivalidades entre señores feudales de la zona. La trama ofrecerá situaciones variadas en las que diferentes perfiles de jugadores podrán lucir sus habilidades. No importa la clase social a la que pertenezcan. Sería interesante, aunque no imprescindible, que alguno de los personajes tuviese una buena competencia en cabalgar.

Introducción para el Dj

Granera, Catalunya, 1379

El viejo Pere Planella observó partir a Guisla desde la ventana del castillo de Granera. Des de allí tenía una vista general de gran parte de la región. A lo lejos se intuía Castellterçol y su castillo. Torció el gesto y pensó de nuevo en todos los problemas que le habían ocasionado esa familia de castellanos, que reclamaban los derechos sobre la parte sud este de su feudo. Vasallos del todopoderoso monasterio de l'Estany eran unos rivales temibles y casi habían acabado con su esperanza de pasar sosegadamente los últimos años de su vida. Como buen moyanés, y miembro de una de las familias nobles más importantes de la zona, conocía la influencia del monasterio y las continuas artimañas de su abad para extender lo que era ya un pequeño imperio en medio de Catalunya. Pero a diferencia de los últimos días una idea daba algo de luz sobre los acontecimientos venideros. Algo que podía arreglar sus disputas con los Castellterçol y también contentar a Guisla, su última e insaciable amante.

Pere había tenido toda la vida para agudizar su ingenio pero en los últimos veinte años, teniendo que compaginar sus funciones como obispo de Elna y consejero real, habían sido un curso acelerado de manipulación, tenacidad y creatividad. El rey Pedro le había encomendado asuntos muy delicados y él había estado a la altura de lo que se esperaba. Por eso, cuando cinco años atrás le ofreció el castillo de Granera y su feudo, tan cerca su Moià natal, empezó a pensar en un progresivo retiro. Se sentía cansado de Barcelona y de su corte y no quería arriesgarse a estar allí cuando el rey muriera. Justo entonces apareció en su vida Guisla. Hasta ese momento había tenido varias amantes sin muchos reparos. No se consideraba a si mismo un hombre casto y con verdadera vocación religiosa, más bien la iglesia había sido un escenario para desplegar sus habilidades políticas. Pero a su edad ya no esperaba tener una relación tan intensa y de hecho no se explicaba aún como Guisla había conseguido captar tanto su atención y deseo.

En las últimas semanas, en las que él le había dejado claras sus intenciones de establecerse en Granera, le habían puesto en alerta unos excéntricos comportamientos por parte de ella. Había estado extremadamente grosera con el servicio y empezaba a bajar sola al pueblo, manteniendo una proximidad con los granjeros que Pere consideraba indecorosa. También era cierto que el entorno era totalmente extraño para ella, pues estaba acostumbrada al ajetreo de la ciudad, siendo partícipe de sus negocios y reuniones. Era la hija del mayor comerciante de caballos de la corona y desde joven se había implicado en sus empresas y tenido ciertas responsabilidades. La vida en el castillo le parecía aburrida y ya había amenazado con volver a la ciudad condal en más de una ocasión, algo que a Pere le producía desazón.

Su plan debía frenar las rencillas que había entre sus hombres y los del feudo vecino, que habían ocasionado ya algún incidente sucio y sangriento, y a la vez distraer a Guisla. Parecía que las piezas iban encajando y se sentía orgulloso de poseer aún una mente clara y engranada. Poco sospechaba Pere que sus preocupaciones no estaban a punto de desaparecer si no más bien de transformarse en algo más retorcido y oscuro.

Un trabajo singular

Seis años después... Primavera de 1385. Los Pjs se encuentran en el pueblo de Castellterçol, a 500 varas ven un pequeño promontorio con un pequeño castillo. El pueblo no es muy grande pero posee algunos talleres de artesanos y se agrupa alrededor de la iglesia dedicada a Sant Fruitós. Concretamente se han reunido a petición de un miembro de la familia Castellterçol en una casa de piedra anexa a un taller de herradores y sus cuadras. Posiblemente habrán visto de refilón alguno de los preciosos equinos que allí se guardan. La sala está habilitada para una reunión, con una gran mesa de madera y varias sillas. Pese a que el aspecto general es muy austero contrasta con dos piezas de tela con sendos escudos bordados (uno con un castillo de tres torres bajo tres soles y el otro con una torre en medio del agua, son los escudos de Castellterçol y L'Estany). Presidiendo la mesa se encuentra un señor enjuto, de mediana edad y vestido con una aljuba de bonito brocado. Se presentará como Uguet Casavella, secretario de Arnau Castellterçol y les contará lo siguiente:

“Ante todo permitidme disculpar a mi señor, que ha preferido no asistir para no llamar la atención y mantener en el más estricto secreto lo que aquí se va a hablar.

Desde hace años cierta parte de nuestro feudo está en disputa con el de Granera. Las rentas de las tierras afectadas no son poca cosa y el abad de l'Estany, del que mi señor es vasallo, hace tiempo que ha tomado cartas en el asunto para que se resuelva a nuestro favor el pleito. El problema es que el señor de Granera es nada menos que Pere de Planella, un obispo blasfemo y de alma corrupta, pero también consejero del mismo rey Pedro. Ese pútrido y tramposo hombre tuvo una original ocurrencia para dirimir la cuestión. Propuso celebrar cada año una carrera de caballos entre dos jinetes de los respectivos feudos para decidir quién tenía derecho sobre las rentas de la zona en discusión en los siguientes doce meses. Se estudió la propuesta en l'Estany, que en un inicio pareció una burla, y se aceptó, por tener la orden que regenta el monasterio importantes contactos en los mejores criadores de Francia. De hecho esa ventaja sirvió para ganar “la cursa”, tal como se la conoce en la región, los dos primeros años, pero en los tres siguientes, sin entender porqué, se perdió de manera rotunda. Lo que sí que sabemos es que las derrotas coincidieron con un cambio de jinete y de equino por parte de Granera. Más humillante es el hecho de que quien monta al caballo rival es una mujer llamada Guisla de la que cuentan que es la concubina del obispo Planella. Por otra parte, su montura, es un caballo pequeño y peludo, aparentemente de mala raza. Nuestro maestro herrador no entiende cómo puede rivalizar con Aura, nuestra mejor yegua. Intentamos esclarecer el asunto hace meses pero la persona que estaba al cargo del tema está en paradero desconocido, sospechamos que quizás ha sido apresado por los Planella, o algo peor... El trabajo de ustedes consistirá en investigar cuál es el método, sean drogas, brujería o lo que sea que use esa gentuza para vencernos tan sobradamente, y boicotearlo. Incluso en el caso de no llegar a comprender qué es lo que hace ganar tan fácilmente a Guisla debéis impedir que acuda en plenas facultades a la cursa. Pero... y este punto es muy importante... todo lo que hagan debe ser muy sutil y parecer un accidente. De lo contrario la reputación de mi señor quedaría ensuciada y se desencadenaría un conflicto entre la abadía de l'Estany y los Planella que podría acabar desestabilizando toda la región”.

Los Pjs recibirán un adelanto de 1 florín de oro (33 maravedíes) y se les van a prometer 4 más a cada uno cuando se acabe el trabajo acordado. Uguet no negociará las tarifas bajo ningún concepto.

Responderá a las preguntas que le plantee el grupo pero sólo podrá explayarse sobre cuestiones referentes a Castellterçol, los establos de sus señores y los hechos de las pasadas carreras. También relatará que la cursa se ha convertido ya en todo un evento regional y tras los competidores nobles se realiza una segunda carrera donde se unen granjeros de ambos territorios. Algunos se lo toman como un paseo y van encima de sus borricos pero otros van con toda la intención de vencer. En las últimas ediciones se acordó que el primer competidor no noble que acabara la prueba se le perdonaría el diezmo de ese año. También podrá informarles sobre el recorrido que deben completar los caballos, que ha variado un poco desde la primera edición. No podrá contarles mucho más sobre Granera y la familia Planella. Además se le prestará a cada Pj una montura, una mula de monta o jamelgo, que deberán devolver al término de sus labores. Para ello visitarán brevemente las cuadras donde verán de refilón un precioso caballo blanco, se trata de Aura, la yegua más veloz de los Castellterçol. Una tirada de **conocimiento animal** revelará que es de un tipo extraño y muy apreciado por su ligereza (caballo hobby o ligero). También se les informará que tienen alojamiento pagado en la posada de Guiu, justo en el acceso oeste del pueblo.

Granera

El castillo de Granera está situado a unas 2 leguas de Castellterçol. La mayor parte del camino está flanqueado por frondosos bosques pero cuando lleven poco más de media hora de marcha se encontrarán con una gran masía, con ricos pastos y abundante ganado. Se trata de la Masía del Carner, y sabrán por las indicaciones que les ha dado Uguet que es una de las propiedades en disputa entre los dos feudos. Si quieren hablar con los granjeros estos les contarán que años atrás eran constantes los problemas entre los dos señores feudales en relación a la propiedad de la tierra. Recordarán que un año se negaron a pagar a los recaudadores de los Castellterçol, alegando que ya lo habían hecho a los de Granera y mataron a dos de los hombres de la familia. Días más tarde, a media legua hubo una reyerta entre los hombres de armas de los dos señoríos y también hubo muertos. Si se les pregunta más a fondo sobre las familias en disputa y se pasa una tirada de **elocuencia**, explicarán que no tienen preferencias para pertenecer a alguno de los dos territorios y que directamente, de las familias no conocen a nadie, aunque les había visitado algunas veces Guisla, que se presentaba como sirvienta de Pere de Planella. Los primeros años mostró mucho interés en algunos de los potros que criaban en la granja, aunque después cesaron las visitas.

Si continúan por el camino en dirección oeste notarán como poco a poco el terreno se vuelve cuesta arriba y al cabo de una hora llegarán al pequeño pueblo de Granera, que más que un pueblo es una aldea agrupada en torno al castillo y varias masías diseminadas por la colina. La pequeña fortaleza está sorprendentemente asentada sobre la escarpada roca que hay en la cima. En la entrada del pueblo se encuentra una iglesia dedicada a Sant Martí. Si los Pjs han emprendido el camino después de la reunión llegarán a la población a mediodía, con lo cual sólo algunas mujeres, niños y viejos estarán en las casas. Para ir a hablar con los hombres deberán descender de la colina e ir a los campos. Si se demoran mucho rato entre las casas un par de guardias saldrán de la fortaleza y los interrogarán, siendo necesaria una tirada de **elocuencia** o **disfrazarse** (según actuen y considere el Dj) para no generar sospechas ni hostilidades. Si descienden a los campos y pasan una tirada de **descubrir** verán un par de figuras humanas que les observan desde los bosques (se trata de esbirros de Guillem Granaria, al que aún no habrán conocido). A parte de las granjas los Pjs divisarán unas grandes caballerizas, situadas en una planicie. Si se acercan, sin necesidad de tiradas, se darán cuenta que la instalación está vigilada por unos cuantos aldeanos armados con garrotes o clavos. Al poco rato saldrán, montados a caballo, una mujer vestida de negro, con la melena al viento (Guisla), flanqueada por dos guardias que se marcharán en dirección a los Pjs. Pasarán al lado del grupo ignorando su presencia, y de paso manchándolos de barro. Como en el pueblo, si el grupo se demora demasiado, uno de los vigilantes se acercará y preguntará por su

presencia. Volverá a ser necesario que salgan con alguna excusa para no generar hostilidades. Si tienen ganas de husmear en el bosque no se cruzarán con nadie hasta que descubran una cabaña en un claro. Si consiguen una tirada de **rastrear** -25% verán señales de cuerpos arrastrados y encontrarán una bota embarrada. Si posteriormente consiguen una tirada de **descubrir** verán una zona próxima a la cabaña con la tierra removida, como si se hubiese enterrado algo. Justo en ese momento aparecerá un hombre procedente de la cabaña, que, con muy malas maneras amenazará a los Pjs acusándolos de bandidos y de estar a punto de llamar a la guardia (Es Guillem Granaria, ver "Personas importantes en el pueblo").

Habladurías y pistas

Los Pjs son libres de hablar con los granjeros, sus esposas e hijos, incluso con los guardias. También con el párroco del pueblo, que reside en una casa cercana a la iglesia. Lo tendrán muy difícil para hablar con los vigilantes de las caballerizas (pues tienen órdenes de Guisla de echar a los fisgones). Y mucho más con Radulf, el maestro herrador al servicio del señor de Granera. Por su puesto, adentrarse en el castillo y hablar con Guisla o Pere de Planella será casi imposible, pero todo dependerá de la creatividad de los jugadores.

Ahí van algunos de los chismorreos, algunos ciertos, otros no tanto, que oirán de boca de los lugareños:

"Guisla no es una dama convencional... Para decirlo claro, no es una dama. Se la ha visto jugar con algunos de los hombres del pueblo..." Con tirada de **elocuencia**: *"Bueno, con el maestro herrador, Radulf Cabré, y también con Guillem, un cazador de la zona que tiene una cabaña en el bosque..."* - Verdadero, aunque los lugareños no saben que Guisla no los ha elegido al azar.

"Los dos primeros años, en la cursa, cabalgó en nombre de Granera uno de los hombres de armas de Pere. Pero después de dos derrotas Guisla lo apartó y trajo un caballo feucho al que llaman Bruma. Todo sea dicho, aunque no sale casi nunca a cabalgar, Guisla es la mejor amazona que han visto estas tierras..." - Totalmente verdadero, aunque no saben que hay detrás de ese virtuosismo.

"Cuentan que Guisla sabe mucho de caballos, y que esto es lo que hace que gane la carrera cada año, pero también dice que mató a unos cuantos buenos especímenes con algún tipo de entrenamiento... Supongo que los drogó de alguna manera para que corrieran más y las pobres bestias no aguantaron..." - Es cierto que algunos caballos de las caballerizas murieron pero no es cierto que los drogaran.

"Guisla es una bruja, dicen que por las noches se transforma en gato y sale a pasear por la muralla del castillo. Tiene hechizado al señor de estas tierras y en realidad es ella la que gobierna..." - Cierto es que Guisla usa la magia aunque no para convertirse en gato. En ocasiones ha usado la magia para conseguir favores de los hombres que la rodean.

*"En cierta forma la vida en Granera no ha cambiado mucho desde que Pere de Planella llegó. Antes había las reyertas en la zona de la masía del Carner y ahora cuando se acerca la carrera se masca mucha tensión. (Con tirada de **elocuencia** o **mando**): "Bueno, Guillem y sus esbirros protegen las caballerizas celosamente y son hostiles con cualquier lugareño que se acerque..."* - Totalmente cierto.

"Hace unos días estuvo por aquí un grupo de forasteros parecido al vuestro, se alojaron en uno de los cobertizos que hay en las granjas y si no me equivoco partieron en dirección a Calders..." - Falso, ese grupo, los anteriores enviados de los Castellterçol, descansan bajo tierra en el bosque.

“Después de los dos primeros años desde Granera se pidió de variar el recorrido de la cursa. Antes empezaba en el monasterio de l'Estany y se llegaba a Castellterçol. Se dice que el señor de Granera pidió que empezase en Moià y terminase ante su castillo, pasando por Castellterçol. Consideraban que empezar ante la casa del abad del Estany y ni acercarse a la suya era algo ofensivo. Para ello amplió el puente y algunos tramos del camino y desde el feudo rival se aceptó el cambio de ruta”. - Cierto pero las razones explicadas son falsas, realmente Guisla instigó el cambio por motivaciones que en el pueblo prácticamente nadie conoce.

Personas de importancia en Granera

Radulf Cabré, maestro herrador: Es un hombre formado y de cierta cultura, de carácter seguro y sobrio. Se acerca al final de la treintena pero se mantiene joven y dinámico. Radulf fue anteriormente el principal cuidador de caballos de la empresa del padre de Guisla. Desde que ella era niña le interesó el negocio y aprendió mucho de Radulf y entre los dos se estableció bastante complicidad. Por ejemplo fue él quien le enseñó a montar. Aunque él no quería abandonar sus quehaceres, pues adoraba su trabajo y cobraba un buen salario en Barcelona, al trasladarse Guisla a Granera usó sus malas artes para dominar la voluntad del maestro y hacer que se estableciera cerca de ella. En el momento de la aventura Radulf ya se ha convertido en amante y su más fiel sirviente por lo cual nunca revelará por propia voluntad información a los Pjs. Vive en una casa adosada a las caballerizas donde Guisla lo visita a menudo, especialmente cuando se acerca la carrera.

Guillem Granaria, cazador reconvertido a matón: Es aún joven pero de aspecto rudo y curtido. Nacido en las cercanías del pueblo y buen conocedor de toda la región. Se quedó huérfano siendo aún un niño y tuvo que subsistir trabajando duramente para otras familias de la aldea. Empezó su relación con los Planella trabajando como cazador y en poco tiempo Guisla vio en él el tipo perfecto para sus propósitos: alguien frío, cruel, pero a la vez manipulable. A lo largo de los últimos años ella le ha ofrecido dinero y también sus encantos. A cambio Guillem ha hecho de brazo ejecutor en asuntos turbios en los que no puede contar con la ayuda del obispo Planella. En el momento de la aventura ya ha conseguido reunir a su alrededor un grupo de esbirros (que van a ser el número de personajes +3), a sueldo de Guisla. Se dedican a protegerla y vigilar las caballerizas y la casa de Radulf.

Padre Isidre, sacerdote de la iglesia del pueblo: Es tan mayor que ya oficiaba en la pequeña ermita de Sant Martí cuando los viejos del lugar eran niños. Pese a eso y su aspecto enjuto y frágil aún desprende energía y ganas de vivir. Añora mucho a los Gravalosa, los antiguos señores feudales de Granera, con los que tenía una estrecha relación. Opina que Pere de Planella debería estar en Elna realizando sus funciones eclesiásticas y no holgazanear en su castillo. Además desaprueba completamente su convivencia con Guisla, de la que piensa que es bruja e indecente. Ha informado varias veces al obispo de Barcelona por carta pero tiene poca esperanza en que se haga algo al respecto. Si los Pjs buscan un aliado en el pueblo no hay mejor elección que el Padre Isidre.

Guisla

Guisla pasó los primeros años de su vida muy sola, cuidada entre criadas y faltada de madre, pues ésta murió en el parto y quedó como hija única de un padre muy ocupado en su negocio. Entre las pocas personas que vincularon con ella estaba su nodriza, de origen mudéjar, de la que aprendió mucho sobre la vida y de paso algo de magia pagana. Para sobreponerse a la soledad, desarrolló toda clase de habilidades para seducir y manipular a los demás. Conforme fue creciendo pudo acercarse a su padre a través de interesarse por el comercio de monturas. Este reconoció rápidamente su talento comercial y pronto empezó a darle responsabilidades. Cuando conoció a Pere

de Planella era ya una mujer con amistades importantes en Barcelona. Vió en el viejo consejero alguien de mucho valor para influir en el rey y conseguir importantes contratos. Luego olfateó una posibilidad relativamente fácil de conseguir poder y seguir progresando en el escalafón social catalán. Por eso lo sedujo. Cuando este decidió establecerse en el castillo de Granera estuvo a punto de abandonar sus planes y volver al lado de su padre pero entonces Pere le propuso crear unas caballerizas y le explicó que tenía intención de disputar “la cursa” con sus vecinos rivales. La propuesta la estimuló y pronto vió Granera como la oportunidad de establecer su propio pequeño reino, con mucha gente vulnerable y manipulable a su alrededor. Consideró esos años venideros como una etapa necesaria para acabar de dominar a su viejo amante y poder enriquecerse posteriormente, pero para que Granera fuera interesante necesitaba las rentas de las granjas del sur.

Después de dos años de derrota, acabó de “convencer” a Radulf para dirigir las caballerizas y usando sus contactos en la capital compró un auténtico Caballo Marino (ver “Bestiarium Hispaniae” pág. 190). Éste espécimen, de una velocidad casi inigualable para un caballo convencional, tenía un pequeño inconveniente. Los de su especie, al ser de naturaleza marina, no se pueden acercar a grandes concentraciones de agua, pues su instinto les llama y pueden perder el control y volver a su hábitat natural. Para eso Guisla tuvo que manipular a Pere y conseguir que cambiaran el recorrido de la prueba. No contenta con esta baza se empeñó en crear un talismán para aumentar la velocidad de su montura, a partir de un hechizo que le había enseñado su nodriza (Ver “Presteza”, pág. 209 Manual 3ª edición). Después de varios experimentos fallidos, en los que murieron unos cuantos caballos, consiguió su propósito. Para que todo esto permaneciera en la más alta confidencialidad explicó sólo a Radulf estos secretos y ella misma decidió encargarse de montar el caballo y competir. El contacto con Bruma, el caballo marino, se restringió al máximo: sólo se autorizó a Radulf y un par de mozos a cuidar de él.

En el momento de la aventura, acceder a Guisla va a resultar muy complicado, pues estará siempre en el castillo o rodeada de sus esbirros en las caballerizas o en la cabaña de Guillem.

El sabotaje

Los Pjs se enfrentan a una investigación y a un boicot difícil de realizar. Como Uguet les dijo la opción de entrar en Granera a sangre y fuego, raptar a Guisla o prenderle fuego a sus establos no es una opción, y por lo tanto deben mantener la discreción. Pese a las trabas hay varias maneras de desentrañar las artimañas de Guisla y de boicotearlas, o al menos de mermar mucho sus posibilidades en la carrera. Aquí van algunas ideas:

- Es de esperar que los Pjs deseen husmear en los establos y saber más del misterioso caballo ganador. Los esbirros de Guillem (entre 2 y 5 de ellos según la hora) patrullan los alrededores de la instalación día y noche. Será posible entrar con tiradas de **ocultar** (deben acercarse a la granja y el perímetro está bastante despejado) y **sigilo** (para evitar ser descubiertos por los vigilantes), pero evidentemente será más fácil después de la caída del sol. Si consiguen ver a “Bruma” observarán que efectivamente se trata de un caballo de talla baja y de crines generosas. Observarán como su pelo es extrañamente lustroso. Si pasan una tirada de **descubrir** +25% se darán cuenta de que tiene las pezuñas partidas, como las de un buey. Si consiguen esta información pueden realizar una tirada de **conocimiento animal** les servirá para confirmar que són rasgos más que raros para cualquier clase de equino. Si pasan una tirada de **leyendas** se darán cuenta de que es un caballo marino. Se recomienda que esta tirada sea oculta y la realice el Dj, para no dar pistas de la naturaleza irracional de la criatura. Otra opción de obtener la información es a través de un mozo de cuadras. Cuando este no esté trabajando los Pjs pueden intentar persuadirlo o “forzarlo”,

pero siempre manteniendo un *modus operandi* discreto. En ese caso las anteriores tiradas tendrían un *malus* del -25%.

- Más difícil será descubrir el amuleto de presteza que Guisla ha creado para su montura pues sólo Radulf y ella conocen su verdadero uso. Por supuesto pueden intentar colarse en la casa del maestro herrador, que está justo al lado de las caballerizas. Tendrán que hacerlo de día y con el mismo sigilo que si intentan colarse en la instalación. Además Radulf deja siempre la puerta cerrada. Su casa es de una sola estancia, con un hogar, una pequeña cocina, un tablón que sirve de mesa, un arcón grande, donde guarda la ropa y algunos utensilios personales y una cama de madera maciza. Debajo de la cama hay un pequeño cofre con las ligas mágicas, dentro de éste también habrá unas notas manuscritas sobre la composición y el uso del talismán (ver apéndice 3). Serán necesarias dos tiradas de **forzar mecanismos**, la primera para la puerta y la segunda para abrir el cofre. De todas formas, es complicado que los Pjs sepan de la existencia de este artefacto si no se les da alguna pista: puede ser que alguno de los aldeanos interrogados sea entendido en caballos y recuerde el uso de las ligas como algo extraño y sin sentido para él. Otra idea es que oigan hablar de ellas a Radulf o a Guisla, en algún encuentro entre ellos que los Pjs observen escondidos. Una tercera opción sería manipular a Radulf, haciéndose pasar, por ejemplo como comerciantes dispuestos a pagar un alto precio por Bruma, o enviados de un noble que busca invertir una gran cantidad de dinero en una apuesta por la cursa. Incluso podrían intentar convencer al padre Isidre que arrastre a Radulf a confesarse para poder escuchar sus posibles pecados y descubran todo el embrollo del caballo y el talismán de presteza equina. Una última opción sería que, ya sea por despiste de Radulf o por mérito de los Pjs, lograsen ver parte de las notas sobre la composición y construcción del hechizo.
- A parte de descubrir las bazas secretas de los competidores de Granera los Pjs van a tener que desactivarlas. Esta cuestión va a ser más fácil con el amuleto, pues simplemente rompiéndolo, reemplazándolo o robándolo va a ser suficiente para que no dispongan de su uso. Deshacerse del caballo es algo más costoso y va a ser recomendable para el buen devenir de la aventura que intenten hacer algo más sutil, como envenenarlo para forzar su ausencia de la carrera. Por su puesto ello requeriría hacerse con el veneno adecuado y asegurarse de que lo tome. Otra posibilidad es contarle la naturaleza del caballo al sacerdote del pueblo y que este amenace con denunciar el caso al obispado de Barcelona, cosa que provocaría la retirada de Bruma. Si a los Pjs se les ocurre hacerle algo a Guisla el Dj tendrá que tener en cuenta que siempre irá acompañada de al menos dos guardias de Granera o de esbirros de Guillem. Otra idea que quizás se les ocurra es contarle al señor de Granera lo que trae entre manos su concubina, aunque para ello deberán realizar un ritual de disipación (para ello podrían contar con el padre Isidre) ya que Guisla suele tener a su señor bajo los efectos del hechizo Dominación (ver. pág 172 Manual de la 3ª edición).

“Pequeños” imprevistos

Realizar el sabotaje puede hacer pensar a los Pjs que su misión ha llegado a su término, en todo caso, habrá unas circunstancias que demorarán un poco más su estancia en estas tierras. En todo caso si hablan con Uguet este les pedirá que se esperen a cobrar hasta que la carrera acabe y poder así comprobar que la tarea ha sido efectiva. Por su puesto la estancia correrá a cargo de los Castellterçol.

Una visita desagradable

Este evento es opcional y puede ocurrir en diferentes momentos de la cronología de la aventura (se deja a criterio del Dj). Después de que el grupo de Pjs haya estado metiendo las narices en los asuntos de Granera, Guillem Granaria y sus esbirros les harán una visita. Si se alojan en la posada de Guiu aparecerán en alguno de los momentos que estén comiendo y bebiendo (Si se alojan en una granja o deciden acampar al raso se puede adaptar la escena a criterio del Dj). Los recién llegados se sentarán cerca de los Pjs e intentarán provocarlos. Una tirada de **empatía** +25% informará a los Pjs de que el grupo que acaba de llegar desprende una hostilidad notable. Guiu, el posadero, les advertirá nada más llegar de que no són bienvenidos y que a la más mínima provocación mandará a alguien a avisar a la guardia del castillo, amenaza que no será tomada en serio por el grupo, que responderá con risitas y bromas. En un momento dado Guillem se acercará a la mesa de los Pjs, les cogerá un vaso y beberá. Les preguntará de dónde vienen, les interrogará sobre sus intenciones. Dirá algo así como: *“Bién, sabed que en estas tierras estamos acostumbrados a los viajeros, a la gente de paso, pero no nos gustan los fisgones... No sóis fisgones vosotros, verdad?”*. Dará algún empujoncillo a alguno de los Pjs (al que parezca más vulnerable). Después se dirigirá a la posada y gritará: *“A ver, aquí tenemos a unos recién llegados, vamos a animar un poco la velada, no? Carai, que aburridos sois en Castellterçol... Creo que estos señores vienen buscando dinero, tienen cara de querer dinero, apostemos un poco pues, no? Quién de vosotros va a jugar al cerdito atascado?”*. En ese momento uno de los esbirros entrará por la puerta de la taberna con un gorrinillo y una cuerda. Guiu, hará ademán de protestar pero uno de los esbirros le apuntará con un cuchillo. Guillem dirá que se apuesta 3 florines de oro (99 maravedíes) a que uno de sus hombres les gana en el juego. La macabra apuesta consistirá en ser el primero en matar al pobre animal con un cuchillo. El cerdito estará atado de una pierna a una columna de madera de la posada, de manera que no se podrá alejar de ella y sólo podrá moverse en círculos. Los dos apostantes deberán cazarlo pero con la dificultad añadida de llevar los ojos vendados.

En términos de mecánica de juego ganará quien consiga tener éxito en una tirada de **escuchar** (pues deberán cazar al gorrinillo siguiendo su oído) y posteriormente una tirada en su competencia de **cuchillos**. Pero cuidado! Fallar la tirada de cuchillos implicará que el adversario deberá sortear una tirada de **suerte** para no ser él el receptor de la cuchillada. De ser así se debería definir la localización y el daño de forma normal. Por otro lado una pifia en la tirada de cuchillos significará errar el movimiento y autolesionarse. Para determinar quién empieza el salvaje juego se lanzará una única tirada de iniciativa y se irán alternando intentos.

De perder el esbirro de Guillem, el cabecilla pagará la apuesta de mala gana y seguirá junto a sus hombres provocando un rato más. Si este resulta herido se lo llevarán de la posada profiriendo amenazas. Si el grupo de Pjs rehusa entrar en el juego se reirán de ellos, los llamarán gallinas y seguirán provocando unos minutos más. Por cierto, nunca llegarán a hacer daño a los Pjs excepto en el caso de que estos piquen a las provocaciones, y siempre responderán proporcionalmente (si uno de los Pjs se lía a puñetazos ellos harán lo propio, y si sacan las armas pues harán lo mismo).

Contraboicot y solución desesperada

Justo la tarde antes de “la cursa” alguien mandará ir a buscar a los Pjs para que se reúnan con Uguet Casavella en las caballerizas de Castellterçol. Este les informará que Bernat, el primogénito de Arnau Castellterçol, ha caído gravemente enfermo hace unas horas y se sospecha que alguien ha emponzoñado su comida. La mala fortuna ha querido que este hecho haya coincidido con una revuelta en el pueblo de Oló, uno de los feudos del monasterio de l'Estany, y que los mejores caballeros se encuentren apoyando a las tropas del abad en esa contienda (en realidad los disturbios han sido orquestados desde Granera, aunque esto los Pjs no lo sabrán). Por esa cuestión, el señor de Castellterçol ha encomendado a Uguet que reclute de urgencia un jinete capacitado para montar a

Aura, en vistas de que la participación de Bernat en la cursa queda más que descartada. Uguet sondeará a los Pjs para que uno de ellos se ofrezca para la tarea. Lo más lógico sería que fuese el que mejor competencia de **cabalgar** tenga. Si ninguno de ellos es hábil en dicha disciplina (nadie llega al menos al 30% y especialmente si no han conseguido anular las bazas de Guisla), el Dj puede obviar la proposición de que uno de ellos sea el jinete (se explicará que finalmente uno de los caballeros al servicio de Arnau asumirá la función) y simplemente se les informará del percance que ha sufrido Bernat y se les mandará que estén muy atentos durante el desarrollo de la carrera, a la espera de que puedan haber más jugarretas de parte de sus vecinos de Granera.

Como aliciente extra, y siempre a criterio del Dj, uno o más de los Pjs pueden ser reclutados a última hora por alguno de los granjeros de la zona para participar en la carrera popular que se realizará poco después del duelo entre los dos jinetes principales. En el apéndice 2 se adjuntan algunos posibles participantes de la prueba y se puede consultar la mecánica para realizarla. Eso sí, aquellos Pjs que quieran participar en la carrera popular desatenderán la vigilancia sobre la oficial.

La cursa

Finalmente llegará el gran día. Si uno de los Pjs ha sido elegido para competir por Castellterçol habrá pasado la noche en la mejor posada de la villa de Moià, sin incidentes. Si alguno ha querido aceptar una invitación a la carrera popular seguramente habrá partido antes del alba hacia la salida desde Castellterçol. El resto habrán sido retenidos por Uguet y dormido una noche más en la posada de Guiu.

En el acceso sur de Moià se habrá montado la salida de la prueba. Esta se realizará sobre las nueve de la mañana. Si algunos de los Pjs asisten verán una gran tarima de madera con dos niveles. En el nivel superior se acomodarán las autoridades del pueblo: asistirán el “batlle” (su alcalde) y algunos de los jurados del concejo (algunos són familiares del señor de Granera). También el sotsbeguer (delegado real) y una delegación de monjes canónigos provenientes del monestir de l’Estany. Una tirada de **empatia** +25% revelará mucha tensión y saluciones forzadas entre los poderosos. Si el Pj es una persona culta (mínimo deberá tener **Cultura** 13) se habrá enterado, a través de conversaciones en la posada o entre el personal noble de la salida, que Moià ha sufrido varias maniobras políticas por parte de Pere de Planella y el monestir de l’Estany para disputar su soberanía, aunque hace un año se le concedió el estatus definitivo de ciudad real y ahora sólo respeta la autoridad de Barcelona. Si el Pj es menos culto habrá oído muchas conversaciones sobre política y luchas entre los poderosos de la zona sin acabar de comprender el fondo de la cuestión. En el otro lado del camino, apostados encima de humildes carros o en el mismo suelo, habrá mucha gente plebeya expectante. Otros estarán disfrutando de un desayuno popular a base de jarras de vino, pan y frutos secos. Habrá una pequeña banda de músicos que pondrá la guinda a un ambiente muy festivo, pese a la temprana hora del día. En una llanura adyacente habrá un par de carpas grandes con los herradores y cuidadores de los dos competidores preparando a Alma y a Bruma. Alrededor de estas se apostarán carpas de menor tamaño de competidores plebeyos. Algunos de ellos, los más humildes, han venido sólo con el caballo participante. Entre ellos se hallará el Pj (si lo hay) que participe en la “cursa” popular. En algún momento el Batlle de Moià dará un discurso ensalzando la categoría de las dos casas nobles participantes y deseando mucha suerte a los jinetes. Posteriormente uno de los canónigos realizará una plegaria y se dispondrá a bendecir los caballos. Al término de esta breve ceremonia empezará la carrera.

A continuación se resume la mecánica de la prueba que se dividirá en tres tramos: Moyà-Castellterçol, Castellterçol-Masía del Carner y Masía del Carner-Granera. Se realizará una tirada enfrentada de **cabalgar** por cada tramo. Ganar en esa tirada significará haberlo realizado en menor

tiempo que el adversario y el Dj será libre de narrar ese hecho como desee. El competidor que gane más tramos será el que se lleve la victoria.

Guisla tiene un 40% en la competencia de **cabalgar**, pero Bruma le aporta el excepcional bonus de +35%. Además, cada tramo podrá intentar realizar el hechizo de "Presteza equina" (ver apéndice 3) que le sumará un bono de +10% adicional, si consigue tener éxito en su correspondiente tirada de activación.

Evidentemente si los Pjs han hecho bien su trabajo alguna de estas bazas habrá desaparecido. De faltar Bruma, los demás caballos de las caballerizas de Granera no aportarán ningún bonificador a la tirada.

Por otro lado, Aura, el caballo de Castellterçol aporta a los Pjs un bonificador del +10% a **cabalgar**. A discreción del Dj se puede ampliar este bonificador por interpretación o ideas como por ejemplo, tratar de conocer previamente al caballo, dar un paseo con él, tratar de transmitirle confianza (tirada de **conocimiento animal**, etc...).

Si en las tiradas enfrentadas se obtiene un crítico significará que el tramo ha sido realizado a la perfección, tomando una gran ventaja respecto al otro competidor y la victoria sobre ese tramo valdrá doble. Por el contrario una pifia requerirá una tirada en la tabla de pifias de cabalgar (ver apéndice 4) y muy probablemente supondrá el final de la prueba para el competidor. Teniendo en cuenta dicha mecánica es posible llegar al final de la prueba con un empate (en el caso de obtener un competidor una victoria de tramo con éxito crítico y el otro con dos éxitos normales). En dicho caso se realizaría una última tirada de desempate para representar un emocionante sprint final ante la sombra del castillo de Granera, con Pere de Planella, su guardia y todo el pueblo reunidos como público de lujo.

Pero, mecánica aparte, habrá más cosas que sucederán durante la prueba. De mañana, algún emisario de los Castellterçol avisará a los Pjs de que un cazador a sueldo de sus señores ha visto movimientos sospechosos en el bosque que queda al norte de la Masia del Carner. Se les mandará que vayan ahí y que se aseguren de que no ocurre nada que pueda alterar el normal desarrollo de la carrera. Cuando los Pjs lleguen a la zona se encontrarán a Guillem Granaria y sus subordinados haciendo de las suyas, pues estarán camuflando una cuerda en el suelo del camino, especialmente dispuesta para que, de levantarse, pueda tumbar a un jinete. Esta es la última de las artimañas de Guisla y será usada si el jinete de Castellterçol sigue en carrera después del segundo tramo. Por cierto, la cuerda sólo puede ser evitada por una tirada de **cabalgar** -25% y de fallarla provoca una caída bastante violenta (Daño de 1d8 + 2 con su tirada de localización)

Para neutralizar la trampa los Pjs podrán acercarse por sorpresa a los esbirros pasando tiradas enfrentadas de **sigilo** contra **descubrir**. El número de adversarios será la cantidad de Pjs atacantes +3 pero al menos necesitarán que dos de ellos estén sin luchar para mantener preparada la cuerda camuflada. En el caso de que Guillem o la mitad de ellos queden fuera de combate se retirarán.

Consejo para el DJ: Se recomienda que para mantener el ritmo y la emoción de la partida las escenas de la carrera y de la lucha en el bosque se vayan alternando, de manera que todos los Pjs estén involucrados en la acción y se mantenga la incertidumbre hasta el final.

Final y recompensas

La cursa terminará en un pueblo de Granera ornamentado por la ocasión y dotado de un escenario con músicos pagados del bolsillo del señor de Granera. Todo el pueblo se habrá tomado el día libre y

estarán festejando el evento. Habrá un par de hogueras donde se estarán asando unos cochinillos y mesas dispuestas para la posterior comida. De ganar la prueba el jinete de Castellterçol aguará un poco la fiesta al pueblo y cuando llegue Guisla esta montará en cólera y empezará a gritar improperios y maldiciones hacia el jinete rival. Este será bien acogido por una delegación de la familia Castellterçol. El berrinche de Guisla sólo acabará cuando Pere de Planella mande a un par de sus guardias conducirla al castillo.

Posteriormente se firmarán los documentos por parte de los delegados y Pere de Planella ante un jurado de Moià y un enviado especial de la corte real conforme se otorgan los rendimientos de las tierras en disputa al bando ganador. Por último los Pjs podrán volver a los establos de Castellterçol donde dejarán las monturas prestadas. Allí Uguet Casavella les estará esperando para pagarles el resto de su sueldo y les agradecerá enormemente los servicios prestados en nombre de su señor.

Las recompensas, para cada Pj, serán las siguientes:

Por conseguir la victoria de Castellterçol: 4 florines de oro (132 maravedíes).

Además, si uno de los Pjs ha sido el jinete ganador recibirá un extra de 15 florines (495 maravedíes) y se le regalará el jamelgo que se le prestó al principio de la aventura.

Ganar la carrera popular puede suponer un pequeño ingreso en forma de dineros pero también cobrarse de otra forma (con algún animal, objeto de artesanía, etc...)

Por completar la aventura: 20 pAp. Con los siguientes posibles bonos:

- +10 pAp por descubrir la naturaleza de Bruma y encontrar la manera de neutralizarlo.
- +10 pAp por descubrir el talismán de presteza equina y neutralizarlo.
- +10 pAp por desarticular la trampa de la cuerda de Guillem Granaria.
- +20 pAp para el Pj que gane la carrera oficial.
- +10 pAp para el Pj que gane la carrera popular.

APÉNDICE 1: Pnjs

Aldeano, de Granera o Castellterçol

Posición social: Campesino, siervo

Profesión: Pastor / Granjero **Profesión paterna:** Pastor / Granjero

FUE: 10 **Altura:** 1'60 varas

AGI: 15 **Peso:** 108 libras

HAB: 10 **Aspecto:** 8 - 11 (Mediocre)

RES: 10 **IRR:** 60 **RR:** 40

PER: 20 **Edad:** Variable

COM: 6 **Templanza:** 50

CUL: 4 **Suerte:** 30

Combate: Honda 37% (1d3+2+1d6), Cayado 30% (1d4+1+1d4)

Protección: Carece

Competencias: Castellano 20%, Catalán 100%, Conocimiento animal 25%, Correr 40%, Descubrir 60%, Rastrear 30%, Conocimiento vegetal 35%, Escuchar 30%, Saltar 30%, Leyendas 15%

Aura, caballo estrella de los Castellterçol

Tipo: Caballo ligero o hobby¹

FUE: 32 **Altura:** 1'40 varas

AGI: 35 **Peso:** 840 libras

RES: 43 **RR:** 50% **IRR:** 50%

PER: 15 **Templanza:** 60

Combate: Coz 30% (1D6+2D6)

Competencias: Cabalgar 70%

Características: Aporta un bonus del +10% a las tiradas de cabalgar del jinete.

Bruma, caballo marino

Tipo: Caballo marino (ver. pag. 190 de "Bestiarium Hispaniae")

FUE: 25 **Altura:** 1'20 varas

AGI: 40 **Peso:** 700 libras

RES: 35 **RR:** 20% **IRR:** 80%

PER: 25 **Templanza:** 60

Combate: Coz 50% (1D8+2D6)

Competencias: Cabalgar 95%, Nadar 99%

Características: Por ser especialmente estable y dócil, aporta un bonus del +35% a las tiradas de cabalgar del jinete. Pero por su naturaleza marina, no debe ser nunca acercado a un río crecido, un lago o el mar, pues si el agua cubriera su cuerpo se zambulliría en ella y huiría de su amo.

Poderes especiales: Respiración acuática (puede respirar sin problemas dentro y fuera del agua)

¹ Para más información de estos caballos consultar la ayuda no oficial para Aquelarre "Albeytar" (pag. 5), escrita por Iván Abad y publicada en el blog Rolmasters (rolmasters.com).

Esbirro de Guillem, obedientes mientras éste les mire

Posición social: Campesino

Profesión: Granjero **Profesión paterna:** Granjero / Pastor

FUE: 15 **Altura:** 1'70 varas

AGI: 12 **Peso:** 130 libras

HAB: 15 **Aspecto:** 9-15

RES: 15 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 15 **Edad:** 18 - 22

COM: 10 **Templanza:** 50

CUL: 5 **Suerte:** 30

Combate: Clava 45% (1d6+1d4), Cuchillo 35% (1d6+1d4)

Protección: Carece

Competencias: Catalán 100%, Castellano 20%, Conocimiento animal 50%, Conocimiento de Área (Granera y alrededores) 35%, Descubrir 45%, Escuchar 50%, Rastrear 30%, Leyendas 15%

Guardia, al servicio de Granera o Castellterçol

Posición social: Villano

Profesión: Alguacil **Profesión paterna:** Artesano

FUE: 15 **Altura:** 1'70 varas

AGI: 15 **Peso:** 135 libras

HAB: 15 **Aspecto:** 10 (Mediocre)

RES: 15 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 15 **Edad:** 20-25

COM: 12 **Templanza:** 50

CUL: 8 **Suerte:** 35

Combate: Maza 60% (1d8+1d4), Pelea 40% (1d3+1d4), Cuchillo pequeño 15% (1d4+1d4)

Protección: Velmeiz (Prot: 2), Brazales (Prot: 2), Grebas (Prot:2)

Competencias: Catalán 100%, Castellano 20%, Conocimiento de Área (Granera y Castellterçol) 50%, Correr 45%, Descubrir 30%, Escuchar 60%, Esquivar 35%, Empatía 25%, Sigilo 30%, Leer y escribir 5%, Esquivar 35%

Guillem Granaria, la mano ejecutora de Guisla

Posición social: Campesino

Profesión: Cazador **Profesión paterna:** Pastor

FUE: 20 **Altura:** 1,85 varas

AGI: 15 **Peso:** 180 libras

HAB: 15 **Aspecto:** 16 (Normal)

RES: 20 **IRR:** 45 **RR:** 55

PER: 15 **Edad:** 23

COM: 15 **Templanza:** 70

CUL: 12 **Suerte:** 42

Combate: Maza pesada 60% (2d6+1d6), Arco 70% (1d10+1d4), Daga 50% (2d3+1d4)

Protección: Velmezo de cuero (Prot:2)

Competencias: Catalán 100%, Castellano 40%, Conocimiento animal 60%, Conocimiento de área (Granera y Castellterçol) 60%, Correr 40%, Descubrir 50%, Elocuencia 40%, Empatía 50%, Escuchar 45%, Lanzar 60%, Leyendas 45%, Rastrear 60%, Sigilo 40%

Guisla, amazona con algo de bruja

Posición social: Burguesa

Profesión: Comerciante / Bruja **Profesión paterna:** Comerciante

FUE: 10 **Altura:** 1'70 varas

AGI: 15 **Peso:** 110 libras

HAB: 10 **Aspecto:** 19 (Atractiva)

RES: 10 **IRR:** 75 **RR:** 25

PER: 15 **Edad:** 31

COM: 20 **Templanza:** 60

CUL: 20 **Suerte:** 50

Combate: Daga 30% (2D3)

Protección: Ropa pesada (Prot:1)

Competencias: Alquimia 60%, Árabe 40%, Astrología 40%, Cabalgar 40%, Comerciar 40%, Conocimiento Mágico 60%, Conocimiento vegetal 40%, Conocimiento animal 40%, Conocimiento de Área (Barcelona) 50%, Corte 40%, Descubrir 30%, Elocuencia 50%, Empatía 40%, Leer y Escribir 50%, Leyendas 30%, Seducción 50%

Hechizos: Polvos de seducción, Dominación, Presteza equina, Presteza

Guiu, posadero de Castellterçol

Posición social: Villano

Profesión: Posadero **Profesión paterna:** Posadero

FUE: 10 **Altura:** 1'72 varas

AGI: 10 **Peso:** 176 libras

HAB: 12 **Aspecto:** 10 (Mediocre)

RES: 10 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 13 **Edad:** 37

COM: 12 **Templanza:** 50

CUL: 7 **Suerte:** 32

Combate: Bordón 20% (1d4+2)

Protección: Carece

Competencias: Catalán 100%, Castellano 40%, Comerciar 35%, Descubrir 40%, Esquivar 30%, Labores 35%, Memoria 40%, Conocimiento de Área (Castellterçol) 45%, Conocimiento vegetal 15%, Empatía 31%

Mula de monta, al servicio de los Pjs

FUE: 22 **Altura:** 1'40 varas
AGI: 10 **Peso:** 840 libras
RES: 30 **RR:** 50% **IRR:** 50%
PER: 7 **Templanza:** 50
Combate: Coz 25% (1D6+1D6)
Competencias: Galopar 10%, Rastrear 10%

Padre Isidre, sacerdote de Granera

Posición social: Villano

Profesión: Sacerdote **Profesión paterna:** Comerciante

FUE: 5 **Altura:** 1'55 varas
AGI: 10 **Peso:** 110 libras
HAB: 7 **Aspecto:** 10 (Mediocre)
RES: 4 **IRR:** 10 **RR:** 90
PER: 10 **Edad:** 78
COM: 15 **Templanza:** 60
CUL: 15 **Suerte:** 40

Combate: Carece

Protección: Carece

Competencias: Catalán 100%, Castellano 20%, Elocuencia 60%, Empatía 35%, Enseñar 30%, Escuchar 40%, Latín 60%, Leer y Escribir 60%, Mando 33%, Teología 90%, Sigilo 20%

Rituales de fe: Todos los rituales de primer, segundo, tercer y cuarto ordo.

Pere de Planella, obispo y consejero real retirado

Posición social: Alta nobleza

Profesión: Cortesano - Consejero **Profesión paterna:** Cortesano

FUE: 7 **Altura:** 1'72 varas
AGI: 8 **Peso:** 154 libras
HAB: 10 **Aspecto:** 13 (Normal)
RES: 9 **IRR:** 45 **RR:** 55
PER: 5 **Edad:** 62
COM: 18 **Templanza:** 59
CUL: 22 **Suerte:** 45

Combate: Espada corta 25% (1D6+1-1)

Protección: Ropa pesada (Prot:1)

Competencias: Árabe 40%, Cabalgar 20%, Catalán 100%, Castellano 70%, Corte 70%, Latín 30%, Elocuencia 65%, Escuchar 30%, Leer y Escribir 60%, Mando 70%, Memoria 40%, Descubrir 30%, Empatía 50%, Teología 45%

Radulf Cabré, maestro herrador de Granera

Posición social: Burgués

Profesión: Maestro herrador **Profesión paterna:** Barbero Cirujano

FUE: 10 **Altura:** 1'65 varas

AGI: 15 **Peso:** 125 libras

HAB: 20 **Aspecto:** 18 (Atractivo)

RES: 12 **IRR:** 60 **RR:** 40

PER: 14 **Edad:** 38

COM: 13 **Templanza:** 50

CUL: 15 **Suerte:** 43

Combate: Daga 30% (2d3 + 1d6)

Protección: Ropa gruesa (Prot:1)

Competencias: Alquimia 50%, Árabe 35%, Catalán 100%, Castellano 60%, Cabalgar 40%, Conocimiento animal 75%, Conocimiento mineral 25%, Conocimiento vegetal 40%, Empatía 29%, Herrar 80%, Medicina 45%, Sanar 45%, Leer y escribir 40%, Memoria 50%

Uguet Casavella, fiel secretario

Posición social: Villano

Profesión: Sirviente de la corte - Mayordomo **Profesión paterna:** Sirviente de la corte

FUE: 10 **Altura:** 1'75 varas

AGI: 9 **Peso:** 163 libras

HAB: 11 **Aspecto:** 12 (Normal)

RES: 10 **IRR:** 40 **RR:** 60

PER: 16 **Edad:** 39

COM: 12 **Templanza:** 46

CUL: 15 **Suerte:** 43

Combate: Cuchillos 20%, Esquivar 20%

Protección: Daga 20% (2D3)

Competencias: Comerciar 40%, Escuchar 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 60%, Empatía 25%, Conocimiento de Área (Castellterçol, Moià y l'Estany) 45%, Descubrir 25%, Corte 25%

APÉNDICE 2: La cursa popular

Esta carrera se desarrolla justo después de la oficial, la que correrán los jinetes de los señores de Granera y Castellterçol. En ella participan un grupo de granjeros y habitantes de la zona con diferentes niveles de expectativas. Algunos van decididamente a por el premio, pues tienen un animal suficientemente competitivo y para ellos un año de alivio tributario es un incentivo más que interesante. Otros van simplemente para participar de la fiesta y salir de su dura rutina.

Este evento es opcional y está pensado para dar más trasfondo a la aventura y para que los Pjs tengan un reto más, sobretudo si no pueden optar (por su baja competencia en Cabalgar) a disputar la verdadera 'Cursa'. La mecánica va a ser la misma que en la carrera oficial:

- Una tirada de **cabalgar** por cada participante y tramo. Se enfrentan todas las tiradas y la más exitosa será la del mejor jinete en esa zona. Cada victoria de tramo otorga un 1 punto de victoria.
- Si la tirada vencedora es un éxito crítico otorgará dos puntos de victoria en lugar de uno. Si algún participante saca una pifia deberá realizar una tirada en la tabla de pifias (Ver apéndice) y es muy probable que deba abandonar la carrera.
- Ganará el participante que más puntos de victoria tenga. En caso de que haya dos o más participantes con los mismos puntos de victoria se realizará una última tirada enfrentada de **cabalgar** para desempatar y representar el esprint final.

A continuación se mencionan unos cuantos participantes, que se pueden usar como rivales o bien como contratantes de algún Pj que se atreva a participar. Se recomienda que el Dj escoja cuatro o cinco participantes para favorecer la fluidez de la escena.

NOMBRE	MONTURA
Alfred Moragas (Cabalgar: 35%) Alfred es un granjero regordete y simpático aficionado a la monta. Se toma la cursa como un interesante pasatiempo. Fue timado por un astuto comerciante que le vendió un caballo sumamente sobrevalorado.	Llampec Tipo: Rocín (-10% a Cabalgar) Llampec fue vendido como un buen caballo de monta, pero es una montura bastorra y de mala raza. Pese a eso Alfred le cuida como a un hijo.
Íngrid Roig (Cabalgar 20%) La atractiva Íngrid es la joven viuda de un pequeño propietario de los alrededores de Moià. Su difunto marido logró ganar la primera "cursa" popular pero ella no está segura de si intentar repetir la gesta o buscar un valeroso jinete que monte a la yegua. Y quizás Íngrid esté dispuesta a recompensar una victoria de forma especialmente generosa.	Bellota Tipo: Caballo de monta Bellota es un caballo criado en la masía del Carner. Es un animal, bello, de capa castaña, con buenas condiciones, pero desde la muerte de su amo ha sido poco entrenado y ha perdido facultades.

<p>Ponç Marià (Cabalgar 40%)</p> <p>Es el campeón de las dos últimas ediciones de la cursa popular y no tiene ninguna intención de renunciar a su “trono”. Ganó su montura, también criada en la masía del Carner, en una apuesta con uno de los granjeros durante una noche de borrachera en la posada de Guiu. Nunca habría imaginado que le saldría tan a cuenta ganarla.</p>	<p>Grullo Tipo: Caballo de monta (+5% a cabalgar)</p> <p>Grullo, que como su nombre indica es de capa grisácea, es un bonito y tranquilo equino que poco tiene que envidiar a los de las caballerizas de los nobles. Será un hueso duro de roer en carrera.</p>
<p>Roger Moragas (Cabalgar 15%)</p> <p>Sin siquiera haber llegado a la pubertad, el pequeño pero aguerrido Roger quiere emular a su tío Alfred y participar en la competición. Lo va a hacer a escondidas desde un camino secundario próximo a Moià. Seguramente la aventura le costará unos cuantos azotes de su madre, harto de la obsesión de Roger por los caballos. Pero ¿y si ganase?</p>	<p>Furia Tipo: Pony</p> <p>Furia compensa su pequeño tamaño con el gran entrenamiento al que ha sido sometido por su pequeño amo. Es un pony feucho y peludo pero realmente fuerte y que puede ser un sorprendente rival si los demás se confían.</p>
<p>Guerau el fi (Cabalgar 30%)</p> <p>Guerau es el criado de Bernat de Planella, el hermano menor de Pere. Al ser tan servicial, el día de la cursa le dan el día libre para que participe montando a Grop, el viejo caballo de la familia.</p>	<p>Grop Tipo: Matalón (-5% a Cabalgar)</p> <p>Grop fue un precioso caballo palafrén de capa negra pero sus mejores días han pasado. Ahora es un animal viejo y cansado. De hecho, antes de la carrera, Guerau lo “anima” con un poco de hidromiel para que saque al menos un poco del brío que tuvo.</p>
<p>Hug Casadevall (Cabalgar 35%)</p> <p>El subcampeón del año pasado vuelve para batir a Ponç. En la última edición disputaron un emocionante último tramo pero su montura resbaló en una curva sombría. Durante todo el año ha tenido que aguantar la burlas de su rival en sus frecuentes encuentros en la posada de Guiu. Espera poder cambiar las tornas y borrar la estúpida sonrisa de ese engreído.</p>	<p>Karel Tipo: Ligerero (+10% a Cabalgar)</p> <p>Para desesperación de su esposa, Hug ha alquilado un corcel a los canónigos de L’Estany gastandose una auténtica fortuna. También es cierto que será, de largo, la mejor montura que haya participado nunca en la cursa popular.</p>
<p>Consol Malvet (Cabalgar 10%)</p> <p>Esta granjera viene desde Castellcir para intentar el milagro de ganar la carrera. Su marido, borracho y maltratador, ha descuidado las parcelas y Consol teme no poder hacer frente a los tributos. Sabe que ella y su mula tienen todas las de perder, pero ¿y si encontrara a alguien dispuesta a ayudarla?</p>	<p>Sisco Tipo: Mula de monta</p> <p>Cisco es una resistente mula, usada por el marido de Consol para desplazarse entre Castellterçol y Castellcir. No tiene aptitud para competir en la carrera pero Consol se ha preocupado de mantenerla fuerte y bien alimentada, pues es su única baza para participar en el evento.</p>
<p>Cristià Llopis (Cabalgar 20%)</p> <p>Cristià es cazador y buen jinete. De hecho fue el subcampeón de hace dos ediciones. El mes</p>	<p>Carbón Tipo: Caballo de monta (Habilidad especial: permite ignorar la primera pifia durante una carrera)</p>

<p>pasado sufrió un accidente cazando jabalíes y se rompió dos costillas. Aún renqueante, se plantea tomar la salida o ceder su caballo a alguien que le inspire confianza.</p>	<p>No es más rápido, ni el más fuerte, ni el más bello, pero Carbón se conoce a la perfección todo el recorrido de la cursa. Todos los desniveles y baches traicioneros son sorteados con facilidad por él. Uno de los mejores compañeros de viaje en esta carrera.</p>
---	---

APÉNDICE 3: Nuevo Hechizo, Presteza equina

A continuación se describe el hechizo que Guisla descubrió después de varios experimentos con caballos. Como se ha dicho los Pjs podrán descubrir los apuntes sobre dicho hechizo en el cofre escondido debajo de la cama de Radulf.

Nombre: Presteza equina

Tipo: Talismán, magia blanca de origen popular

Vis del hechizo: 3

Caducidad: Los poderes del talismán sólo desaparecen con la destrucción de las ligas.

Duración: 1d4+2 asaltos, en carrera tiene una duración diferente (ver descripción).

Componentes: Bigotes de lince, sangre de halcón, cuerdas de un arco que almenos haya disparado mil flechas, artemisa y ojos de barbo.

Preparación: Se prepara una mezcla con la sangre de halcón, la artemisa y los ojos de barbo mientras se entonan los salmos adecuados. Posteriormente se dejan reposar durante siete días y siete noches. Se entreligan los bigotes de lince con las cuerdas de arco para formar cuatro ligas que se sumergen durante un día entero en la mezcla. Finalmente deberán anudarse en los antebrazos y los muslos del caballo.

Descripción: Este hechizo se puede usar en situación de combate para aumentar la celeridad de la montura o bién en carrera para subir el rendimiento durante un tramo de carrera.

En combate, si se activa con éxito después de recitar las exhortaciones precisas, dobla la distancia que puede cubrir un caballo en sus acciones de movimiento, ya sean para acercarse o alejarse de la acción. Eso supone cubrir 48 varas de distancia en lugar de las 24 habituales. Además se puede usar esa velocidad para realizar una brutal carga contra un enemigo, lo que proporciona un 25% adicional al daño si se tiene éxito (que recordemos que de por si ya es el doble de lo habitual). Por contra, las posibilidades de tener una pifia en la acción aumentan un 10% por la dificultad de una maniobra tan rápida.

En carrera, de tener éxito el mago, aumenta en un 10% el porcentaje de cabalgar durante un tramo (ver la mecánica de carreras de caballos en el apéndice 2).

APÉNDICE 4: Tabla de pifias en tiradas de cabalgar²

Para determinar la pifia lanza 1d10.

1-2: Por alguna razón, el caballo se encabrita y el jinete tarda 1d3 asaltos en dominarlo previa tirada exitosa de cabalgar -25%. En caso de fallo el jinete se precipita del caballo golpeándose contra el suelo y recibiendo 1d6 de daño.

3-4: Se rompe la cincha del aparejo precipitando al jinete al suelo. Si éste no logra una tirada exitosa de saltar, la caída le provocará 1d6 de daño. Es necesario reparar la cincha para poder montar el caballo. En el caso de estar en carrera el participante deberá abandonar el evento.

5-6: En un tramo rápido donde se puede galopar el jinete comete un error técnico, se coloca mal encima de la montura y empieza a botar en la silla intentando agarrarse a las riendas sin éxito por lo que en un instante se encuentra en el aire sin sujeción alguna y se precipita al suelo, recibiendo 1d6 PD. En el caso de estar en carrera deberá abandonar el evento.

7-8: El caballo se tuerce una pata haciendo caer al jinete y provocándole 1d6 de daño. El caballo queda lesionado, 2d10+10 días de reposo absoluto.

9-10: El jinete cae del caballo y se queda atrapado en un estribo. Deberá pasar una tirada de AGIx2 para liberarse, de no hacerlo terminaría 1d6x20 varas arrastrado por el suelo con 1d8+2+1d6 puntos de daño. De pasar la tirada recibiría 1d6 PD.

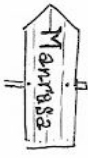
² Tabla adaptada de la ayuda no oficial para Aquellarre “Albeytar” (pag. 11), escrita por Iván Abad y publicada en el blog Rolmasters (rolmasters.com).

APÉNDICE 5: Mapas

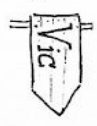




1. Castillo de Castellterçol
2. Posada de Gutu
3. Caballerizas de Castellterçol
4. Masia del Camer
5. Iglesia de Sant Martí
6. Castillo de Granera
7. Caballerizas de Granera
8. Cabana de Cuillem



Calders



Moià

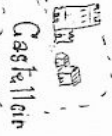
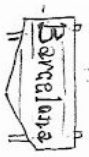
Recorrido

Cunga	ccc
Fuados Estany	ccc
Fuados Planells	ccc

Granera



Castellferrers



Castellnou