

Los Restos de San Saturnino

(Inconcluso)

Por Chronos

El grupo de jugadores está formado por cinco o seis jugadores:

- *Un guerrero de la baja nobleza.*
- *Un criado árabe (curandero).*
- *Un soldado.*
- *Un cazador.*
- *Un soldado.*
- *Un ladrón judío (opcional).*

Introducción

Año 1307

Los jugadores forman parte de la hueste de Álvar Fañez, noble no muy poderoso del sur de Navarra. El noble está pasando estos días en uno de los pueblos bajo su tutela, Puente de la Reina, donde habitan los jugadores. Estos serán llamados por su señor a principios de octubre. El tiempo es frío, pero todavía no ha empezado a nevar. Les recibirá en una pequeña sala sin muebles en los sótanos de la fortaleza que hay en el pueblo. Álvar Fañez es un robusto hombre de unos cuarenta años, que parece agobiado por las cargas de su posición. Les expondrá la situación: un grupo de frailes benedictinos le han pedido una escolta para custodiar a un hermano que lleva los restos de San Saturnino a la catedral de Jaca (a unos ciento treinta kilómetros). Los jugadores habrán oído hablar de las reliquias. Son dos: la mano momificada del santo y su cabeza, con algunos mechones de pelo y piel acartonada. Se dice que la mano tiene el poder de curar enfermedades y heridas y que la cabeza daba siempre la victoria en batalla a su poseedor. Evidentemente es mentira. Los jugadores no se podrán negar, ya que les ofrece treinta maravedíes ahora y otros tantos al volver. Les advierte que si pierden las reliquias o las roban se encargará de encontrarlos y ajusticiarlos. Además de los seis jugadores incluye también a otros tres soldados para colaborar en la escolta. Tras preguntarles si quieren algo mas se despedirá

Saldrán la mañana siguiente al amanecer, tras oír misa. En el patio del castillete les espera un benedictino vestido de negro con una mula. Lleva atada a los lados dos grandes cajas de madera. Una de ellas contiene el relicario cubierto de hábitos benedictinos. A los PJs se les darán ocho caballos. Un soldado les dirá de parte de Fañez que deberían seguir el Camino de Santiago en sentido inverso. El fraile, Andrés, es un tipo bonachón pero sagaz. Se ve ahora en la posibilidad de largarse con las reliquias y abandonar la aburrida vida de fraile tras venderlas, pero no sabe como despistar a la escolta.

Cabalgaran toda la mañana por una zona llana junto a un río. Hablando con el fraile este les contara la historia de San Saturnino, obispo y mártir en Judea, que murió a manos de los sarracenos a los que intentaba bautizar. Los otros tres soldados de la escuadra parecen de fiar. Una tirada de **Psicología** revelara, sin embargo, que el mas anciano de ellos, uno con una cicatriz que le cruza la mejilla desde la boca a la oreja, no parece a gusto con la misión encomendada. Si preguntan mencionaran los problemas con los templarios que hay en esas tierras.

Al mediodía el fraile se quejara de estar realmente dolorido de estar tanto tiempo encima del caballo, así que propondrá pararse y comer unos conejos que lleva en su morral. Él mismo los cocinara, aliñándolos con hierbas que buscara por un bosquecito cerca de donde acampan. Cualquier jugador que pase una tirada de **Otear** verá a otro grupo de caballeros que recorren una senda elevada paralela a la suya a bastante distancia. Pasando el tiempo oirán un chillido en el bosque, que parece haber lanzado el fraile. Tras buscarle (**Otear**, **Rastrear**, etc)

llegarán a un claro donde hay ahorcados tres hombres desnudos. Se ven señales de lucha. Una tirada de **Buscar** les permitirá encontrar varios pivotes de ballesta y que las cuerdas están hechas con una tela blanca. Si la desenrollan descubrirán una cruz templaria en el centro de lo que parece ser una túnica.

De vuelta al campamento el fraile cocinará lo que lleva en el morral (por el estado en el que esta no se puede decir si es de verdad conejo). Todos los que lo coman deberán pasar una tirada de Resistencia x3. Aquellos que saquen antes una tirada de **Degustar** notaran un sabor raro y podrán preferir no seguir comiendo. Los que no pasen la tirada de Resistencia sufrirán a las pocas horas unos retortijones horribles, así que se verán obligados a parar antes de llegar a Monreal, donde pensaban dormir. Deberán acampar entre vómitos y cagaleras.

Han llegado ahora a una zona rocosa elevada, y el bosque parece ser el mejor lugar para refugiarse del viento frío. Tiraditas de Resistencia de nuevo y alguno se verá obligado a ir a hacer sus necesidades lejos del campamento. Tras unas tiraditas de Suerte elegirás a uno, que recibirá un visitante no muy agradable, una manada de cinco lobos: desarrolla un divertido combate a continuación. Durante la noche hazles pasar varias tiradas de **Escuchar**. Cuando al fin uno se despierte vera unas sombras moviéndose junto a los caballos. Son los tres soldados PNJs. Cogerán tres caballos, las reliquias, y tras soltar el resto de los cuadrúpedos escaparán al galope. Cuando por fin puedan los PJs capturar sus monturas (que no se han alejado demasiado) podrán continuar la persecución alentados por el hermano Andrés.

Llegarán a Monreal al poco tiempo. Verán el pueblo casi vacío: solo hay mujeres, niños y viejos, ya que el resto de los hombres se han puesto al servicio del condestable de Aragón para asaltar una fortaleza templaria. Si muestran dinero o son amables, alguien les dirá que han visto pasar a tres jinetes. Deberán seguir. Por fin llegaran a orillas de un lago, donde se encuentra el pequeño pueblo de Leire. Es el día de mercado, y además hay un gran numero de peregrinos franceses alojados en tiendas a las afueras del pueblo, formando casi un campamento.

[Aquí debe ir como encuentran las reliquias en medio del pueblo]

Guión general para desarrollar después:

- Traición del Fraile
- Llegada a una iglesia templaria
- Entierro.
- Peleillas.
- Gudarne & Family

Partida Simultánea (Grupo 1)

Preliminares

Los jugadores viven en Santo Domingo de la calzada a las ordenes de Álvar Fañez, conde que posee su señorío al sur de Navarra y señor del pueblo. La ciudadela ha empezado a prosperar bajo sus ordenes y el mismo fue el que ordenó la construcción de la catedral hace veinte años. Los jugadores serán soldados, guerreros y cazadores que forman parte de la escasa hueste de Fañez. El señor les hará llamar a su presencia una tarde a finales de otoño. El invierno se esta retrasando este año y no ha nevado todavía en la zona, pero empiezan a corres vientos fríos y el cielo esta encapotado constantemente. Álvar Fañez, robusto y de escasa estatura les recibirá en un pequeño cuarto sin adornos. Junto a él está Ramiro, su tercer hijo, el único varón. Fañez les explica a los jugadores que su hijo, que ya tiene

15 años tiene la edad suficiente para irse al monasterio de los benedictinos en Jaca, donde se educara como hizo él cuando era joven. Jaca se encuentra unos 150 kilómetros de Santo Domingo. La misión de los PJs será escoltar al joven hasta Jaca. Se les dará un caballo a cada uno y 60 maravedíes, prometiéndoles otros 40 a su vuelta. Los jugadores, que evidentemente no podrán negarse, partirán el 17 de noviembre al amanecer. Álvar Fañez les advierte que deben pasar desapercibidos para proteger al joven, y deberán buscar alguna tapadera. A los PJs les extrañará que un personaje importante como Ramiro viaje con tan poca escolta, pero nadie les responderán si preguntan. Pídeles a los PJs que elijan una tapadera (creíble).

El viaje transcurrirá con tranquilidad. Tras cuatro días de viaje sin ningún incidente empieza el mal tiempo. Atravesando los Montes de Oca empezará a llover al anochecer. Los jugadores deberían llegar esa noche a Edorta, situado justo al otro lado, pero parece que con el mal tiempo no conseguirán alcanzar su destino. A la media hora de anochecer los jugadores verán una luz a un lado del estrecho camino. Están empapados y agotados, así que su mejor opción es la de quedarse a descansar en ese viejo edificio que parece una casa de postas.

Noche 1

La posada tiene una sola planta, y tiene un patio interior en el que los jugadores deberán dejar los caballos. Hay otros dos caballos bastante buenos atados junto a un pesebre. Tardaran bastante en abrirles la puerta. Quien les abre es un hombre robusto y alto, el típico vasco. Rige esta casa de postas con su esposa desde hace 7 años. El aspecto puede engañar a los PJs: Gudarne es un hombre inteligente y astuto. Es el bastardo de un noble vasco, y recibió una buena educación. Pero su ansia de saber le llevo a buscar conocimiento en libros prohibidos, y acabo contactando con un grupo de adoradores de Frimost. Tuvo que huir de Santander perseguido por una turba de ciudadanos que le acusaban de haber sacrificado a varios niños. Se refugió aquí, en los Montes de Oca, donde conoció a Leducia, una meiga¹²⁵. Decidieron fundar la posada con la intención de atrapar a viajeros. Por la noche intentan capturar a los viajeros para sacrificarlos a Agaliareph con quien tienen un pacto. Les sedan envenenado la cena, y si no resulta abren una puerta secreta en la habitación de los viajeros, por la que dejan pasar a su hijo Asturel: la criaturita mide 180 cms, tiene garras y el cuerpo cubierto de pelo. Vive en un sótano a gran profundidad. Despedazará a todo lo que pille por delante mientras papá ataca con el hacha y mamá lanza hechizos.

Los PJs serán invitados a sentarse a una mesa mientras Gudarne ata los caballos fuera. Leducia, mucho más vieja aparentemente que Gudarne parece una mujer normal, pero tiene algo que escamará a los jugadores. Sacará un puchero e invitará a cenar algo a los PJs. Una tirada de **Otear** revelará que debe tener algún defecto en los pies, que parecen muy pequeños y parece que cojea (en realidad son pezuñas). La comida, un caldo con trozos de carne (de dudosa procedencia) y verdura, tiene buena pinta después de las penalidades que han pasado para llegar hasta aquí. Cuando empiecen a comer una tirada de **Degustar** revelará que hay un sabor extraño, y el PJ posiblemente no continúe comiendo. Todos los PJs que coman más de dos cucharadas deberán hacer una tirada de Resistencia x4. Si no la pasan un profundo sopor empezará a invadirles y solo desearán ir a la cama.

Cuando se vayan a acostar deberán realizar una tirada de **Escuchar**. Quien la pase oirá unos gruñidos muy bajos y como si alguien estuviera rozando un trozo de madera con las uñas. Si preguntan, Gudarne, que les guía a su habitación les dirá que son los cerdos que tienen en la parte de atrás de la casa. Una vez los personajes estén dormidos, harás una tirada de Racionalidad por cada uno de ellos que no este sedado. Si la pasan, no ocurrirá nada. En caso de fallarla tendrán una extraña pesadilla: un grupo de peregrinos están bajo un árbol. De repente, anochece de golpe y un oso grande ataca a los peregrinos. Ninguno escapa. Intenta describir la escena con todo el gore posible. Cuando el jugador se despierte asustado, si pasa una tirada de IRR descubrirá que la viga bajo la que se encuentra el montón de paja bajo el que duerme esta tallado como si fueran las ramas de

un castaño (como el del sueño). Para dejarle con los huevos de corbata.

En ese momento, los despiertos podrán oír un ruido de cerrojos en la puerta. Antes de que alguno se pueda levantar para comprobar si esta cerrada, un panel de madera se correrá de la pared y dejará entrar a Asturel. El combate empezará. Si no hay nadie despierto, haz que alguno se despierte (no dejes que palmen todos, coño) y advierta a los otros. Haz que Asturel no ataque nunca a Ramiro. Una vez acabado el combate tendrán dos posibilidades: romper la puerta cerrada con cerrojo o bajar por el túnel que sale de la pared. Si bajan por el túnel de la pared llegarán, tras descender unos 10 metros de pasillo inclinado a una caverna. Todo apesta a podrido, y hay restos de carne putrefacta y huesos. Mide aproximadamente 5 metros de ancho por 5 de largo. En el techo, que se encuentra a 8 metros aproximadamente hay un respiradero enrejado. A los dos minutos de estar en esa sala, aparecerá la cabeza de Leducia por el respiradero y empezará a usar el hechizo de **Muerte**. La única posibilidad de los PJs es correr por el túnel por el que han venido. Aprovecha para cargarte al que saque peor tirada de Iniciativa (es el ultimo que sale corriendo y a Leducia le da tiempo de romper la estatuilla). En caso de que salgan por la puerta, Gudarne les atacará con un hacha, mientras que Leducia se dirigirá a la cocina para coger las estatuillas necesarias para realizar un hechizo de **Muerte**, cosa que conseguirá en tres turnos (o sea, que si no se cargan a Gudarne en tres turnos la han cagado).

Matar a Asturel no es difícil, y tampoco lo es matar a Gudarne y Leducia. Si registran a Gudarne encontraran 30 maravedíes, y además su hacha lleva un hechizo de **Arma Invencible** (no se lo digas), y si registran a Leducia notaran que tiene patas de carnero y tres estatuillas de barro encima (para el hechizo de **Muerte**; para los PJs no tiene ninguna utilidad). Una vez hayan acabado con ellos, solo les restará esperar al amanecer.

En la casa no hay nada interesante, pero cuando se dispongan a partir de ella verán unas extrañas construcciones situadas en el bosque tras el edificio. Se trata de las ruinas de un castro (poblado celta). Sólo son círculos de piedras que antes eran muros de casas, pero en el que esta en el centro del poblado en ruinas hay un foso junto a un altar de basalto. En el altar hay manchas de sangre, y el foso esta casi lleno de huesos, tanto de animales como de hombres. Si en algún momento mueven el altar saldrán de debajo de él 1D3 áspides¹²⁶ venenosas (mirad las reglas y elegid que clase de áspid queréis). En el hueco donde estaban los animaluchos hay un pedazo de trapo que envuelve un colgante: un trozo de piel de lobo en la que hay clavada una pluma de cuervo (es un talismán de **Invulnerabilidad**).

Los jugadores continuaran su viaje y llegaron a Edorta al mediodía. Si preguntan o cuentan algo relativo a la casa de postas, nadie les hará caso, aunque una tirada de **Psicología** revelara que los aldeanos están muy asustados. Tras comer en Edorta deben continuar andando. Al atardecer llegaron a Navarrete, un pueblecito situado en un montículo junto al río [X]. El camino de Santiago cruza la población.

Partida Simultánea (Grupo 2)

Preliminares

Los jugadores serán guerreros, soldados, cazadores, ladrones, etc..., caídos en desgracia. Son perseguidos por la justicia y no tienen ni un duro. Cuando la aventura comienza, los aventureros acaban de saquear una aldea, y tras ser perseguidos por las milicias populares han acabado cayendo en las manos de la Fraternita Vera Lucis. Son maltratados y metidos en una jaula de madera: se les llevara ante la Justicia de Navarra para ser juzgados. Tras cuatro días de viaje en dirección a Pamplona, los de la hermandad se detienen en Santo Domingo de la Calzada, uno de los muchos pueblos que se encuentran a lo largo del Camino de Santiago. Les llevan al interior de una zona amurallada de la ciudad: la fortaleza. Son llevados a los calabozos. Cuando los jugadores se hayan dormido en el duro suelo de la celda que gotea agua por las paredes, una luz les despertará.

¹²⁵ Véase pág. 159 del manual de juego.

¹²⁶ Véase pág. 132 del manual de juego.

Ante ellos hay dos guerreros cubiertos con armadura completa y espadones; a su lado, un hombre de unos treinta años con aspecto de cortesano. El hombre viene a proponerles algo: recibirán la libertad y 100 maravedíes cada uno si cumplen una misión. Los jugadores tendrán que aceptar, ya que si llegan hasta Pamplona serán condenados a muerte.

Cuando acepten, el cortesano les explicara su misión. Deberán dirigirse en dirección a Jaca a través del Camino de Santiago persiguiendo a un grupo en el que va un joven noble. Su misión es matarlo y traerle la cabeza a él. Les explicara que, además de los 100 maravedíes podrían conseguir indulgencia por sus crímenes. No responderá a ninguna pregunta de los jugadores.

Este hombre es en realidad Manuel Ferreira, un noble portugués casado con Mariana, la hija de Álvaro Fañez, señor de la ciudad. Si Ramiro muere, él será el heredero del puesto de Fañez, al que piensa envenenar.

Se le dará a cada PJ un arma a su elección y caballos, además de 25 maravedíes, casi más dinero del que han visto nunca. Emprenderán la marcha el 17 de noviembre al anochecer. Les han dado un mapa con el itinerario que seguirá el grupo que transporta a quien han de matar: las únicas señas para reconocerle son que se llama Ramiro, que tiene 16 años y que le falta la oreja izquierda.

Tras cuatro días de marcha llegan a Boeu, un pequeño pueblo situado en las laderas de los Montes de Oca. Cuando entren en el pueblo, y si hablan con los campesinos, podrán lograr la siguiente información. Se necesita sacar antes una tirada de **Elocuencia** para recibir cada dato, excepto el último, que también requiere una de **Psicología**:

- Un grupo de X personas ha pasado por el pueblo ese mediodía (añadir aquí la tapadera del Grupo 1). Les acompaña un joven al que le falta la oreja izquierda.
- En la iglesia se aloja un grupo de encapuchados que han llegado también esta mañana. El campesino no sabe quiénes son (son Hermanos de la Luz Verdadera... Fraternita Vera Lucis, so burro).
- En la cima de los montes de Oca hay un dragón que se come vivos a los peregrinos (falso).
- En la cima de los montes de Oca han desaparecido muchos viajeros. Se deberán alejar de una antigua aldea en su cima.

Noche 1

Los jugadores, agotados, decidirán alojarse en una pequeña posada para peregrinos. Por solo dos maravedíes podrán pasar la noche en un lecho de paja y recibir algo de cenar. Cuando entren les atenderá un tuerto que sufre algún tipo de enfermedad cutánea (está lleno de llagas y bultos). Les hará pasar a una sala muy larga con banquetas a los lados situada en el primer piso. Les rogará que esperen. Hay allí tres peregrinos y dos mendigos. Están tomando una sopa de ajo. El tuerto le llevará a los jugadores un tazón de sopa de ajo. Les dice que va a cerrar ya la puerta del albergue, y que deberían subir a la planta de arriba, donde hay un montón de paja donde podrán dormir. Una tirada de **Psicología** revela que el tuerto está asustado y les mira con cara muy rara.

Cuando estén subiendo a dormir, verán que el tuerto en vez de cerrar la puerta sale del albergue. Si miran por una ventana verán que se dirige hacia la iglesia. El tuerto ha ido a advertir a los Fraternitas que hay en la iglesia de que los PJs están en el albergue. Cuando en Santo Domingo corrió la noticia de que los ladrones habían escapado, el grupo de Fraternitas envió a un rápido mensajero a advertir a un grupo de hermanos que tenía su base en Logroño que les saliesen al paso, ya que se sabían por los campesinos que los bandoleros seguían el Camino de Santiago. Los Hermanos partieron con rapidez, y ahora esperan aquí, en Boeu, a que pasen los fugitivos para cogerlos. Los fraternitas, en cuanto sean advertidos por el tuerto, se armaran y correrán al albergue.

Los PJs pueden haber hecho varias cosas. Si no sospechan nada y descansan en el albergue, serán sorprendidos por los fraternitas y comenzará el combate. Si intentan salir del albergue cuando vean salir al tuerto, verán que este ha cerrado la puerta antes de salir. Su única salida, ya que las ventanas tienen rejas, es tirar la puerta (Resistencia X), o salir por la

chimenea, ya que el segundo piso no tiene ventanas. Salir por la chimenea supondrá que los fraternitas pillarán a algunos jugadores en el tejado, a otros en el suelo y a otros dentro de la casa (¡que guay!). Evidentemente empezará el combate.

Si los PJs, mosqueados, se quitan al tuerto de en medio cuando este va a salir de la casa e intentan salir del pueblo, los otros peregrinos (que por cierto, si empieza el combate serán tomados por ladrones y los Fraternitas se lo llevarán por delante) darán la alarma y los Hermanos los seguirán a caballo hasta alcanzarlos en una zona pantanosa (los PJs y los fraternitas deberán bajar de sus caballos) en los Montes de Oca. El combate se desarrollará entonces en el bosque de noche (otra cosa divertidísima). Nadie podrá escapar, y de esta forma todos se verán obligados a luchar. Cuando hayan muerto dos PJs déjales que escapen. Los jugadores estarán perdidos en los montes y deberán recuperar sus caballos. Pasarán la noche dando vueltas entre la maleza, y por la mañana llegarán al camino de nuevo, junto a una casa de postas. Hazles hacer muchas tiradas de tonterías como **Otear**, **Rastrear**, etc... (pedir al DJ del Grupo 1 descripción de que ha pasado en la casa).

Los personajes deberán quedarse a dormir en la casa o sus alrededores. Alrededor del mediodía estarán descansados, y, continuando el viaje, llegarán al anochecer a Edorta. Allí, si preguntan sabrán que ese mediodía ha parado allí un grupo de X personas que decían ser [tapadera del grupo 1]. Les acompañaba un joven al que llamaban Ramiro. Los PJs deberán descansar en Edorta, y saldrán al despuntar el alba en dirección a Navarrete.

Partida Simultánea (Grupo 3)

Preliminares

Los jugadores, que pueden tener cualquier profesión, pertenecen todos a la Fraternita Vera Lucis, una sociedad secreta pseudocristiana que se dedica a combatir todo lo irracional. Llevan unas vidas tranquilas aparentemente, pero cuando el maestro de la orden se lo pide, son capaces de sacrificarse por la Hermandad.

La región en la que viven ha sido asolada mucho tiempo por un grupo de bandidos. Un día, mientras los PJs estaban en una aldea interrogando a una mujer a la que se acusaba de bruja, los bandidos atacaron la aldea con la intención de saquearla. No esperaban encontrarse a un grupo armado, así que los Hermanos mataron a muchos de ellos y capturaron vivos a varios de esos bribones. Decidieron llevarlos ante el maestro de la orden para que decidiese que hacer con ellos, así que los encerraron en la jaula destinada a la bruja y se los llevaron hacia Pamplona. Siguiendo el camino de Santiago decidieron detenerse a descansar en Santo Domingo de la Calzada, una ciudad próspera dominada por Álvaro Fañez, un noble navarro. Entregaron a los soldados del señor de la ciudad a los prisioneros para que los metieran en los calabozos, y luego descansaron en el castillo. A la mañana siguiente, el grupo de bandidos había escapado. Los soldados, al parecer, habían sido sorprendidos por los prisioneros y reducidos por estos, que luego escaparon robando unos caballos. La historia debe parecerles a los jugadores la excusa más ridícula posible. Aunque pregunten, nadie les responderá.

Si hablan con Álvaro Fañez, este se mostrará tan sorprendido como ellos, y mandará interrogar al marido de su hija, Manuel Ferreira, encargado de sus tropas. Este, un joven apuesto pero que inspira desconfianza, les dirá que ha sido un error humano y que hará ejecutar a los guardias. Los Fraternitas no están dispuestos a dejar escapar a ese grupo de bribones que han asesinado a varios de sus compañeros, así que, el 18 de noviembre partirán al galope siguiendo el Camino de Santiago, ya que creen que los bandidos se dirigen a los Montes de Oca para esconderse. Un experto jinete conocedor de las tierras partirá con rapidez intentando tomar un atajo para avisar a los Fraternitas de Logroño para que salgan al paso de los ladrones. Un PNJ acompaña a los jugadores. Es García Ruiz, el hermano mayor de la región. Los PJs están completamente bajo sus ordenes. Es un tipo robusto e inteligente, aunque peligrosamente fanático.

Tras cuatro días de viaje constante deteniéndose únicamente para cambiar de caballos en algunos de los pueblos por los que pasáis, llegáis a la base de los Montes de Oca. Os habéis desviado bastante de la ruta, ya que seguís un camino que os conduce más

rápido a la cima de los Montes que el trazado del Camino de Santiago.

Noche 1

Cuando empieza a anochecer, los jugadores todavía se encuentran a unos 10 kilómetros de la cumbre. La noche es muy oscura, y lo único que desean los jugadores es poder encontrar un lugar donde descansar. Al poco tiempo, los jugadores vislumbran en la oscuridad unas luces. Conforme se acercan, podrán ver que hay una pequeña aldea situada a un lado del camino. Esta formada por unas siete casas bajas, y no parece haber nadie en la calle.

Si los jugadores montan bulla o llaman a una puerta, les saldrá al paso un viejo de unos cincuenta años. Se presentará como Antón, y recibirá amablemente a los personajes. Una tirada de **Psicología** revelará que es un tipo de confianza. Tras responder a las preguntas de los jugadores (no sabe nada sobre los otros dos grupos) les invitará a pasar la noche en el pueblo. En su juventud perteneció a la Hermandad, y está orgulloso de poder alojarlos allí. Los jugadores serán distribuidos por tríos y los habitantes del pueblo los acogerán en sus casas. Que hagan una tirada de Suerte. Los tres que peor tirada saquen se irán a dormir con una viuda y sus tres hijos. El resto, junto con García, serán alojados en casa de Antón, el anciano. Este les preparará unas camas de paja en el suelo de su cocina y se retirará a su habitación. Si los PJs hablan con él, podrán conseguir la siguiente información:

- Hay una Casa de postas en la cima de los Montes que deberían evitar: allí vive una meiga.
- Los aldeanos han sido atacados muchas veces por un grupo de bandidos que sirve a un hombre que vive en una torre en ruinas en la cima de los Montes. Si los jugadores pasan sendas tiradas de **Psicología** y **Elocuencia**, Antón añadirá algo más. Ese hombre es un mago euskera que hace trato con demonios. No dirá nada más, y los jugadores podrán dormir.

Lo jugadores que van a dormir con la viuda serán invitados a tomar algo de cenar. Mientras estén sentados a la mesa de la habitación que sirve tanto de cocina como de dormitorio para los tres hijos y María, la viuda. Miguel, el hijo mayor, tiene unos 14 años, pero ya es bastante robusto. Luego esta Adela, de unos siete años, y por último Pedro, un bebe de unos tres meses. María, una mujer bastante bella, explicará que su marido murió hace cinco meses combatiendo contra un grupo de bandidos. Dice estar muy desolada, pero una tirada de **Psicología** revelará que no parece haberle afectado mucho. Les dará a los jugadores un plato de caldo de verduras y mandará a los niños que se acuesten. Haz que los jugadores hablen con María de cualquier cosa. Elige al más simpático de los dos o al que más Aspecto tenga. Una tirada de **Sedución** o **Psicología** revelará al jugador que María le esta tirando los tejos. Que se note mientras interpretas, joder. Acaríciala, háblale modositamente, PONLE NERVIOSO. María, tras recoger los platos, usará un hechizo de **Atracción Sexual** (e salto todo el rollo de preparación PORQUE ME DA LA GANA) sobre el jugador anteriormente elegido. Al volver dirá que esta muy cansada y se ira a acostar tras mostrarle a los jugadores sus lechos en el piso de arriba, que sirve de pajar.

Cuando los jugadores lleven dormidos un rato, el agraciado notará una mano que le acaricia. Si ha pasado el efecto del hechizo, podrá elegir hacer lo que le de la gana, pero si no, se vera arrastrado por María fuera de la casa, y ésta le llevará luego a la parte de atrás, al corral. Imaginate la continuación. Los demás jugadores que estén en la casa deberán hacer una tirada de Percepción x 5 para ver si notan lo que ocurre.

Cuando más divertidos estén María y el jugador, empezará la fiesta. Unos gritos en casa de María alertarán a los amantes. La casa, situada en el extremo más meridional del pueblo está siendo atacada por un grupo de hombres armados. Cuando lleguen a la casa, encontrarán a Miguel desangrándose por las heridas y sujetando un cuchillo de cocina. Adela y Pedro no están: han sido secuestrados.

Los jugadores que se queden en la casa cuando María y el PJ se vayan, se volverán a dormir. Unas tiradas de **Escuchar** les despertarán a tiempo. Se oye ruido en el piso de abajo. Cuando consigan bajar, verán a Miguel atacado por dos hombres que le atravesaron con las espadas. No podrán hacer nada por evitarlo. Si salen de la casa, verán a los dos bandidos montar a caballo y

emprender la huida junto con otros cuatro hombres que llevan capturados a Adela y a Pedro. Los jugadores se reunirán en la fuente del pueblo junto con los que hayan dormido en casa de Antón. García les mandará montar a caballo, y, tras informarse de que esos son los bandidos que trabajan para el mago, emprenderá su persecución. Los jugadores están cabalgando de noche monte arriba entre los árboles, persiguiendo encima a un grupo que les saca una gran ventaja. Haz que pasen tiradas de **Cabalar**, de **Otear**, de **Rastrear**, de **Escuchar**, de lo que te dé la puta gana. Tras diez minutos de persecución, cuando ya piensen que no les alcanzaran, llegará a un claro en el bosque en el que se eleva unas torres de piedra. El cielo esta extrañamente despejado, y en la punta de las torres se ven hogueras de extraños colores.

Las torres, que miden unos 15 metros, solo tienen una entrada aparentemente. A su lado se levanta un pequeño cobertizo de madera, donde se encuentran atados los caballos de los bandidos. Una tirada de **Escuchar** permitirá al PJ oír los llantos de Miguel en la punta de la Edificación de piedra. A la puerta de la torre, cogidos por sorpresa, se encuentran seis bandidos. Dentro de ella se encuentran el mago, un bandido más, y su cabecilla, justo en el último piso, intentando realizar un hechizo de invocación. Que empiece el combate.

Cuando acaben con los de abajo, si suben al último piso sin detenerse en los otros dos que hay en la torre, llegaran a la azotea. Allí, sobre un altar, esta el cuerpo destripado de Adela. El mago, Koldo de Ituriotz, sostiene en sus manos un cuenco lleno de sangre de la niña y se dispone a arrojarlo en una de las hogueras. Mientras, XXXXX, cabecilla de los bandidos, se dispone a degollar al pequeño Pedro. Que los jugadores lo eviten cargándose al mago, al bandido y a los otros dos bribones que les custodian.

El combate acabara rápido, ya que Koldo, cuando vea que todo va mal, se teletransportará a otro sitio. Solo recuperarán vivo a Pedro. Adela no sobrevivirá (nadie sobrevive si le han rajado el cuello y arrancado la traquea). La torre empezará a temblar cuando el mago desaparezca. Si no salen de ella en cuatro turnos (tiradas de **Correr** y Agilidad), se derrumbará encima. Kaput para el que pillen los escombros.

Regresaran al pueblo al amanecer. Los jugadores llegaran machacados. Llevan el cadáver de la niña (si alguien lo ha cogido) y al pobre bebé (si alguien lo ha cogido y no lo han dejado atado al altar: tirada de Fuerza para soltarle, se me olvidaba). Encontrarán a los habitantes de la aldea reunidos junto a María, que llora junto al cadáver de Miguel. Los jugadores, tras dar las malas / buenas noticias, partirán al mediodía al trote gorrinero por orden de García, que parece inmutable a pesar de la tragedia y prefiere no quedarse en el pueblo y alcanzar a los ladrones que ellos persiguen. Un mercader que ha parado en la aldea esa mañana a contado los incidentes de la noche anterior en Boeu (informate de que ha pasado con el grupo dos), y comunicara que el segundo grupo, escapando, ha llegado hasta Edorta. Al anochecer los jugadores llegaran a la casa de postas (pedir información), y tras pasarla como un ciclón, cabalgando toda la noche, llegarán al amanecer del día siguiente a Edorta. Allí les dirán que los bandidos acaban de salir en dirección a Navarrete. Una tirada de **Elocuencia** les revelará que los bandidos perseguían a otro grupo (describir grupo 1). García, incansable, no dejara dormir a los PJs y seguirá la persecución.

Partida Simultánea (Grupo 1)

Día 1

Los PJs pasan la noche en un albergue para peregrinos de Navarrete. No ocurre nada relevante, así que parten al amanecer en dirección a Viana, a un día de camino desde el lugar donde os encontráis. Acaban de entrar en el reino de Navarra, que en estos años se encuentra en guerra con Castilla y Aragón. Un poco antes del mediodía los PJs decidirán pararse a comer en algún claro. Haz las tiradas oportunas de caza y crea situaciones inverosímiles. Luego, cuando estén cocinando las piezas, todos deberán realizar una tirada de **Otear**. El que la pase podrá distinguir la silueta de un hombre que les espía desde una colina. Si los jugadores intentan darle caza, deberán realizar tiradas de **Rastrear** y **Correr**. Si le atrapan el otro combatirá hasta la

muerte. Por su indumentaria parece un soldado del ejército navarro. Cuando los jugadores vuelvan a comer se verán rodeados por un grupo de jugadores + 4 soldados.

Llevarán la banda blanca y azul que les distingue como parte del ejército navarro, pero están muy sucios y desarreglados. Uno de ellos, que parece ser el cabecilla, se adelantará y les dirá que están en las tierras del duque Don Luis (a nadie le sonará que haya un duque llamado así en esa zona) y que deberán pagar un peaje por cada uno. Lo malo es la cifra: 200 maravedíes por cabeza (nadie lleva tanto). Si le explican que no tienen dinero, pedirá a cambio todos los caballos y las armas que lleven. No creo que los PJs sean tan tontos que les den lo que piden, así que empezará el combate. Los jugadores empezarán a luchar contra los soldados. Cuando ya hayan caído seis soldados o dos jugadores, una tirada de **Otear** revelará que Ramiro acaba de recibir un golpe en la cabeza y ha caído al suelo. Dos soldados se inclinan ante él y le sujetan, intentándole montar en la grupa de uno de los caballos. No podrán hacer nada por evitarlo: cuatro bandidos escapan con llevándose a Ramiro de rehén. Cuando los PJs intenten seguirles, los pocos soldados que queden vivos se plantarán ante ellos e intentarán retenerles. Cuando quieran perseguir a los captores de Ramiro será demasiado tarde. Tiradas de **Otear** y **Rastrear** acabarán guiando a los jugadores, que encontrarán el camino a seguir. Una tirada de **Otear** permitirá a los jugadores descubrir que los soldados a los que persiguen deben estar peleando con otro grupo.

Partida Simultánea (Grupo 3)

Día 1

Los jugadores deciden tomar, por consejo de García, un atajo que evitará Navarrete y que les situará a cuarenta kilómetros de Viana, un pueblo situado en los lindes entre Navarra y Aragón. Los dos reinos están en guerra desde hace diez años, y los extranjeros no son bien acogidos en Navarra. García tiene pensado salirle al paso a los bandidos en Viana.

Han cabalgado toda la noche, y cuando empieza a amanecer los jugadores están agotados. Hazles pasar tiradas de **Cabargar** para que peten. García elegirá los restos de un monasterio en una colina como refugio momentáneo. Propondrán también que se organicen turnos de guardia. Alrededor del mediodía, el que haga guardia podrá observar que un grupo de personas se está reuniendo en un desfiladero a los pies de la colina. Llevan ropas de ejército navarro, y parecen ser unos personajes. Un grupo de jinetes se acerca para reunirse con los que esperan, que han empezado a recoger leña y preparar fuego como con la intención de instalar aquí su campamento. Si el PJ no despierta a García al momento, este se despertará accidentalmente, y, tras poner en pie a todos los jugadores (que casi no han podido dormir y están machacados), les ordenará descender a escondidas para ver que pretende ese grupo de soldados. En el momento en el que empiecen a observar, el grupo de jinetes que se acercaba llegará al campamento. Parece que acaban de participar en una escaramuza, y llevan a un muchacho de prisionero. Le dejan caer al suelo, donde le patean, y luego van a hablar con el capitán del grupo. Una tirada de **Otear** permitirá descubrir a los jugadores que hay una nube de polvo que se acerca al campamento. Una tirada de **Escuchar** permitirá entender la conversación que mantiene el capitán con el soldado. Le cuenta que acaban de atacar a un grupo de peregrinos que seguían el camino y que se han visto obligados a huir, aunque han tomado antes a ese joven como rehén. El capitán le ordena que maten al pobre muchacho (que por cierto es Ramiro, capullo). García no va a permitir que un grupo de soldados desertores ajusticien a un pobre joven y se decide a atacar. Empezará el combate y cuando solo queden dos bandidos, estos escapan montados a caballo.

Tirada de **Escuchar** u **Otear**: un grupo de gente se acerca hacia aquí al galope y van armados. No da tiempo a escapar.

Partida Simultánea (Grupo 1 y 3)

Unir las partidas 1 y 3. Los jugadores deberán negociar con los fraternitas la libertad de Ramiro. Es importante que aquí solo cambien información y no peleen todavía. Cuando Ramiro vuelva con su grupo original, los dos grupos se separarán, continuando el grupo 1 hasta Viana por el camino y el grupo 2 hasta el mismo

lugar pero por atajos. Los dos grupos, si pasan una tirada de **Otear** comprobarán que un tercer grupo sigue su mismo camino. Llegarán a Viana al anochecer, con una diferencia de cinco minutos.

Partida Simultánea (Grupo 2)

Día 1

Los jugadores llegan a Navarrete al mediodía, pero les informan que el grupo al que siguen ha abandonado el pueblo hace poco. Continuarán siguiendo el camino en dirección a Viana, un pequeño pueblo situado ya dentro del Reino de Navarra, que en esos momentos mantiene una feroz lucha con el Reino de Aragón, por lo que se ha vuelto muy peligroso viajar por esas tierras.

Andarán a lo largo de toda la tarde, y cuando caiga la noche se encontrarán en los lindes de un bosque que es cruzado por el camino. No les queda otra posibilidad que internarse en el bosque y buscar dentro un sitio donde acampar. En un claro no muy alejado del camino los jugadores observan un claro con los restos de una hoguera. Los caballos, cansados, se niegan a continuar, así que se verán obligados a campar allí. Haz que organicen turnos de guardia y que decidan como estructurar el campamento.

Durante el turno de vigilancia de uno de los PJs, alrededor de la medianoche, aparecerá un hombre que corre por el camino. Va ensangrentado y cubierto de heridas. Se derrumbaba justo delante del vigilante. Una tirada de **Primeros Auxilios** evitará que se desangre delante de los jugadores. Si la fallan, el hombre no morirá, pero no podrá ni ponerse en pie. No parará de gritar: "¡Quitádmelos de encima!" o "¡Me persiguen!". Interpreta al tío como si estuviese paranoico. Solo chilla y se retuerce.

En ese momento, una tirada de **Escuchar** permitirá a los PJs escuchar unos gorgojeos y susurros en los lindes del claro. Una tirada de **Otear** revelará que varios pares de ojos brillantes relumbran en la maleza. El moribundo se pondrá en pie en medio del claro y, tras mirar alrededor, soltará un chillido desgarrador y caerá fulminado el suelo (infarto de miocardio, nada mágico). Los PJs, si no lo han notado antes, verán ahora a varios seres mirando desde los lindes del claro. Van cubiertos con ropas raídas y desechas, y parecen tener el tamaño de un hombre. Andarán temerosos hacia el claro, silbando y susurrando en un idioma que nadie podrá entender. Son tantos como personajes + 1.

Mirarán con sorpresa el cadáver en el suelo, y, sin prestar (en principio) atención a los jugadores caerán sobre el cuerpo para devorarlo. Los PJs podrán comprobar que tiene garras y dientes largos y la piel cubierta por líquenes y llagas. Parece que fueron humanos hace mucho tiempo. Si los personajes hacen algo ofensivo, los bichitos atacarán. Si simplemente observan, verán que los bichitos acaban de devorar el cadáver con rapidez y mirarán a su alrededor, dirigiéndose a continuación a los caballos. Los PJs deberán atacar, ya que sin caballos nunca podrían continuar.

Cuando estén a punto de acabar con los bichitos estos empezarán a retroceder huyendo corriendo por el bosque. Pueden perseguirlos, y en ese caso acabarán llegando, tras varias tiradas de **Rastrear** y **Otear** a una caverna situada en una pared de un acantilado. Si entran verán que todo está cubierto de huesos y restos humanos. Si van hasta el fondo encontrarán los restos todavía sin descomponer de un pelotón de soldados navarros hechos pedazos.

Si se quedan a dormir en las cavernas, serán atacados por tres de los bichos mientras duermen. Si continúan, tras cabargar desde el amanecer hasta el mediodía, y tras pasar los restos de un monasterio donde hay restos de que alguien a campado hace pocas horas, llegarán a la base de una colina donde hay restos de una batalla (pedir descripción del grupo 1). Unas tiradas de **Otear** permitirán comprobar que dos grupos de jinetes se dirigen hacia Viana. Alguno de los dos grupos debe ser el que buscan. Continuarán el camino, y al anochecer, cuando casi han alcanzado al grupo que persiguen llegarán a Viana.

Dramatis Personae

Soldados

FUE	18	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada Normal 70% (1D8+1+1D4)
Hacha de Mano 65% (1D8+2+1D4)
Espadón 60% (1D10+2+1D4)
Ballesta 50% (1D10+1D4)
Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) o Cuero Reforzado (Prot. 3), Casco y Escudo.
Competencias: *Cabalar* 60%, *Escudo* 50% y algunas más.

Andrés

FUE	7	Altura	1,65 m
AGI	7	Peso	63 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	11	RR	70%
PER	15	IRR	30%
COM	18		
CUL	18		

Armas: Cuchillo 20% (1D6+1D4)
Armaduras: Carece.
Competencias: *Conocimiento de Plantas*, *Latín*, *Teología*, *Psicología*...

Ramiro

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	67 kg
HAB	10	Aspecto	15 (Normal)
RES	10	RR	80%
PER	20	IRR	20%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)
Armaduras: Carece.
Competencias: *Latín* 50%, *Teología* 30%, *Discreción* 50%, *Esquivar* 30%.

Asturel

FUE	33	Altura	2,00 m
AGI	37	Peso	130 kg
HAB	5	Aspecto	4 (Repulsivo)
RES	40	RR	0%
PER	35	IRR	100%
COM	2		
CUL	0		

Armas: Mordisco 75% (1D3+3D6)
Pelea 80% (1D3+3D6)
Armadura Natural: Carece.
Competencias: *Buscar* 90%, *Correr* 120%, *Discreción* 85%.
Poderes Especiales:

- Resistencia:* nunca se desmaya por pérdida de Puntos de Vida.

Ledicia

FUE	25	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	58 kg
HAB	10	Aspecto	13 (Normal)
RES	30	RR	0%
PER	8	IRR	150%
COM	5		
CUL	25		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: *Alquimia* 70%, *Conocimiento Mágico* 80%, *Psicología* 50% y algunas más.
Hechizos: Todos los que tú quieras.

Fraternitas

FUE	15	Altura	Variable
AGI	13	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	15	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada Normal 70% (1D8+1+1D4)
Hacha de Mano 55% (1D8+1+1D4)
Espadaña 50% (1D10+2+1D4)
Ballesta 50% (1D10+1D4)
Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) o Cuero Reforzado (Prot. 3), Casco y Escudo.
Competencias: *Cabalar* 60%, *Escudo* 50%, *Conocimiento Mágico* 50%.
Hechizos: Carecen.