

La Búsqueda del Caballero Perdido

Por Sharky 21

Introducción

12 de junio de 1325.

Los personajes jugadores se encuentran alojados en el castillo del duque de León, Marcos Ramírez, padre de la princesa a la que ayudaron a encontrar el tesoro en el bosque cercano y la carreta robada por el Caballero oscuro que había realizado un trato con la araña de la caverna subterránea.

Los jugadores están alojados en unas habitaciones y hacen vida normal por el castillo y sus alrededores, aprovechándose de las ofertas de los mercaderes y ya repuestos de sus heridas, disfrutan de la vida en la corte de León.

El castillo está en perfectas condiciones excepto una torre que parece abandonada desde hace muchos años, la cual está protegida por seis guardias de día y tres de noche. Nunca han dejado pasar a los personajes a esa torre ni tienen intenciones de hacerlo.

Una noche ajetreada

La primera noche en la que los personajes duermen en el castillo, uno de ellos (determinar a escondidas y pasar una nota para decirle lo que ocurre) tiene un extraño sueño:

El personaje se despierta a mitad de la noche y observa su candil apagándose debido a la falta de combustible. Su sueño es pesado y se dispone a lavarse la cara en la palangana de agua que posee encima de un arcón cercano. La noche es tormentosa y a través de los cristales se ven los resplandores de los relámpagos. Al volver a la cama y girarse para dormir en la dirección de la ventana del sur, puede percibir una extraña imagen. Una mujer vestida de blanco le está mirando situada al lado de la ventana, su cara está bastante destrozada y sangra por los brazos y pecho abundantemente. Sus ojos están cerrados y se abren de repente, en el momento en que el fuerte viento abre la ventana de golpe y hace ondear sus vestiduras blancas impregnadas de sangre.

En ese momento, el personaje despierta dándose cuenta que lo que acaba de ocurrir ha sido un sueño, su candil se ha apagado completamente pero la ventana sigue abierta, haciendo ondear las cortinas del mismo modo que se movían las vestiduras de esa extraña mujer. Fuera, la tormenta ha pasado.

7

Investigaciones

Nadie aparentemente sabe nada sobre las descripciones que el personaje da de la doncella que apareció en su sueño. La única persona que parece esconder algo en sus negativas es la propia princesa, la cual está algo nerviosa (tirada de **Psicología**). Pero es una princesa y puede negarse a hablar si lo desea.

Durante la noche, los guardias del pasillo oyeron el estruendo provocado por la ventana al abrirse, pero al no oír gritos ni mas ruidos después, decidieron no entrar en la habitación para no molestar y no meterse en líos.

Cuando los personajes consigan hablar con la princesa, esta no les contará gran cosa y dirá que deben investigar el extraño suceso, dependiendo de ellos el resultado final de la historia. Ella conoce bien partes de la historia y teme que se esté cociendo algo malo. No puede dar mas explicaciones y entregará a los personajes una llave, quedando con ellos por la noche en el salón de reuniones del castillo. Pide a los personajes que preparen sus bártulos y que se preparen durante ese día para un viaje impredecible. Se aleja pudiendo comprobar que los guardias parecen haber prestado atención a sus extraños encuentros.

El Torreón

Esa misma noche, la princesa acude algo tarde a la cita y apresura a los personajes para que la sigan. Les conduce a una entrada secreta en el salón de armas que conduce hacia abajo. Les dice que desde ese punto estarán solos y que ella justificará su ausencia, despidiéndose tras entregar un pergamino en blanco a uno de ellos (preferiblemente al de mayor clase social). Además le proviene de tres pequeños frutos, los cuales dice tienen propiedades curativas. Sus últimas palabras antes de marcharse son: "Recordad vuestras últimas aventuras y encontraréis la ayuda para guiaros."

- **El pasadizo:** El pasadizo es oscuro y los personajes no alcanzarán a ver nada si no llevan antorchas encendidas. Conduce directamente hasta la planta baja del torreón por debajo del patio de armas. Los soldados tienen una probabilidad del 15% de escucharles si no dicen que se deslizan en silencio a través del pasadizo (hay 8 guardias por el patio de armas y tres en la puerta del torreón). Durante su aparentemente eterno viaje a través del pasadizo, y con una tirada de **Escuchar** con un bonus del 70%, el personaje que tuvo el sueño oirá los gritos agonizantes de una mujer a la que parece están matando a golpes (pasar una nota con la información sólo a los que saquen la tirada, ya que los demás personajes no oirán nada).
- **Planta Baja del Torreón:** El final del pasadizo, comunica a través de una trampilla con la planta baja del torreón. En esta planta, los personajes podrán divisar unas escaleras ascendentes rodeando una de las paredes hasta lo que parece el primer piso. También pueden observar varios toneles vacíos y la puerta de salida del torreón hacia el patio de armas. Esta planta está llena de telarañas y no existen ventanas al exterior. Los personajes solo podrán ver algo con las antorchas (je, je, je, estas serán su perdición poco después).
- **Piso Primero del Torreón:** Al ascender por las escaleras bordeando la pared, los personajes llegan a una planta en la que hay un camastro, un escritorio y si se fijan bien un cuadro en una de las paredes. Todo está cubierto de polco y telarañas. El camastro no esconde nada en absoluto. En el escritorio se podrá encontrar un sobre abierto con una carta en su interior y varios pergaminos y botes de colores que parece que antaño contenían pigmentos pero que ahora se encuentran inservibles. Además hay varios pinceles sobre el escritorio dentro de un tarro de cristal que contiene un extraño líquido (es agua coloreada por los pigmentos de los pinceles y corrompida por el paso de los años). La carta está escrita en castellano y los personajes deberán tirar una tirada en **Leer y Escribir (Castellano)** (saben hablar, pero ¿podrán leer la carta?, puede que sí, pero será mejor si no lo consiguen para que se las ingenien después consiguiendo a alguien que sí que sepa).

"Querida Susana:

Supongo que ya no soy correspondido por ti y esta carta es inútil. Al igual que las anteriores. Supongo que la escribo para engañarme a mí mismo con la esperanza de ser correspondido en un futuro.

Mis días de batalla han terminado y ahora me dispongo a dedicar mi vida completamente al señor y seguir sus caminos para ver si así mi alma puede descansar en paz.

Mi próximo destino será el monasterio de Sant Valés en las cercanías de Astorga, donde ahora viviré como fraile si soy admitido en la cofradía de Benedictinos de dicho monasterio.

Espero que tus días como sirvienta en la corte del duque Ramírez sean de provecho y algún día obtengas la libertad personal para acudir en mi encuentro.

Yo ya no sirvo para la guerra pero espero ansioso poder formar una familia fuera de los complejos planes en los que me he visto envuelto y que rodean a la nobleza.

Siempre tuyo:

*Sánchez de Miramar
Tu querido Pedro.*

Salamanca 13 de Abril de 1308."

El cuadro está totalmente cubierto de polvo y telarañas. Al limpiarlo puede verse el busto de un hombre pintado de forma poco profesional. El retrato de dicho hombre pertenece a un caballero (por las vestiduras de su cuello) y para sorpresa de los personajes la cara que aparece es prácticamente igual a la del personaje que está teniendo las extrañas visiones, salvo y si se fijan bien por, una mancha que parece de nacimiento que el caballero posee en su frente la cual recuerda a un sol dividido en dos partes.

- **Segundo Piso del Torreón:** En el segundo piso del torreón se puede observar un antiguo telar roto y montones de lana que están esparcidos por el suelo, además de una esquina en la que se encuentra una jaula de pájaro en la que hay un esqueleto de pájaro (era un verderón). En el medio de la estancia hay un pequeño taburete, cerca del telar y en una de las paredes hay varias baldas vacías. En esta habitación hay dos ventanas, una da al patio y otra da al exterior del castillo. A través de la ventana del torreón que da al castillo, los guardias podrán ver la luz de las antorchas y darán la alarma, entrando en el torreón posteriormente en orden de 1D4 por asalto. Los personajes deberán ingeniárselas para escapar hacia el bosque. La otra ventana está dirigida al bosque cuyo follaje inunda la pared del torreón. Las escaleras siguen ascendiendo hacia otro piso superior.
- **Piso Superior del Torreón:** El piso superior del torreón está al aire libre rodeado de almenas, pudiendo ver desde allí como todos los guardias intentan entrar en el torreón y un árbol al cual se puede llegar saltando o arrojando una cuerda y lanzándose. Si no se atreven el personaje que ha estado teniendo visiones será arrojado por alguien a la maleza desde el torreón, perdiendo 1D4 puntos de resistencia sin posibilidad de que la armadura absorba el impacto.

La Huida

Será imposible que los personajes logren escapar por donde han venido, ya que para cuando quieran darse, cuenta, la planta baja habrá sido tomada por doce guardias armados y no será posible ni acercarse. La única manera de escapar será arrojándose de forma casi suicida hacia el bosque y escondiéndose en él.

Posteriormente los guardias organizarán una búsqueda y durante la noche los personajes únicamente se encontrarán con 1D4 parejas de ellos durante diferentes horas de la noche. Para poder salir del bosque, los personajes deberán eliminar 1D4 guardias que se han colocado acordonando el bosque, como si fuese un control.

La Búsqueda del Caballero

Llegados a este punto, los personajes tienen tres pistas en su poder, y ahora es el momento de hablar de ellas.

- La llave que les ha entregado la princesa: No podrán obtener ninguna información de ella salvo su forma que aparentemente pertenece a una cerradura en forma de X. Es dorada con colores rojos en su empuñadura.
- El pergamino en blanco que les entregó la princesa: Se trata de un mapa. En aventuras anteriores los personajes pudieron observar como la princesa, apuntando con un pergamino a la luna, aparecía un mapa. Pues este pergamino tiene las mismas características que el anterior pero en él solo aparecerá un círculo a no ser que se mire desde el monasterio donde entonces aparecerán flechas indicativas. El pergamino señala el camino a la tumba del

caballero Sánchez pero desde el monasterio únicamente. Por eso les dijo la princesa que recordasen, porque sus anteriores aventuras les indicarían el camino.

- La carta encontrada en el torreón: En la carta encontrada en el torreón, los personajes han encontrado nuevos caminos, y nuevos enigmas. Supuestamente el caballero envió más cartas pero estas no estaban en la torre. En la carta dice el lugar donde se encuentra, que es el monasterio de Sant Valés en las cercanías de Astorga (al suroeste de León). Además, en la carta dice algo de unos planes en los que se vio envuelto y que rodean a la nobleza.

Camino del monasterio

En este momento, los personajes deberán iniciar un rápido viaje a Burgos desde León, para encontrar el monasterio de Sant Valés para intentar hablar con el caballero Pedro Sánchez de Miramar.

El viaje a Astorga durará cinco días y es bastante tranquilo salvo por un intento de robo por parte de cuatro bandidos en la cuarta noche de viaje, los cuales lucharán si son descubiertos. Hay dos aldeas por las que pasarán los personajes en su viaje de León a Astorga en la primera y la tercera noche. Se debe procurar que el viaje no se haga demasiado pesado para que los personajes no se aburran porque todavía queda aventura para rato. Durante el viaje, el personaje elegido para las apariciones, tendrá sus sueños perturbados por la doncella, viendo como es torturada por varias personas a las que no se les reconoce debido a que en el sueño parecen sombras, hasta morir.

El monasterio

El monasterio está situado en una colina cercana a Astorga y en él viven 30 monjes. Cuando los personajes lleguen, se les concretará una cita con el Abad, después de la misa a la que casi se verán obligados a asistir inmediatamente a su llegada.

El Abad les contará que Pedro era un hombre oculto y reservado, y que se encerró de por vida en una de las celdas del piso principal del monasterio. Contará que solo otro monje habló con él, el herbolario Matías, y únicamente en sus confesiones. La única entrevista que tubo el Abad con el caballero Pedro fue el día de su llegada, y después jamás le volvió a ver hasta el día de su muerte hace 15 años en la que tres guerreros, vestidos con armaduras rojas, llegaron al monasterio como informados por alguien y se llevaron su cuerpo. En su opinión Pedro nunca pudo liberar su alma del gran secreto que escondía.

El herbolario

El herbolario Matías no podrá contar mucho del caballero, ya que la mayoría de las conversaciones que mantenía con Pedro eran bajo secreto de confesión. Al igual que el Abad, contará que Pedro escondía un gran secreto pero nunca quiso desprenderse de él y dijo que se llevaría su secreto a la tumba. También dijo que solo una persona que conociese sus sentimientos, que fuese fuerte, que fuese astuta, que fuese un gran luchador, que conociese su pecado y que deseara liberarle de sus pecados, en definitiva, que fuese su vivo reflejo, podría descubrir su secreto. Antes creía que todo eso eran tonterías de un hombre desesperado y arrepentido, pero ahora lo entiende, sus palabras tienen algo de verdad porque aquí, quince años después de su muerte parece haber regresado de la tumba.

Otra cosa que el herbolario podrá contar es que el último deseo que Pedro le pidió fue que cuando fuese a morir, colgase un estandarte negro para que le recordásemos en sus oraciones, y que el día de su muerte tocasen fuertemente las campanas para que toda su comarca le recordase. EL herbolario piensa que esa fue la señal para que los caballeros llegaran justamente el día de su muerte y se llevaran el cuerpo hacia el sur.

Su única comunicación con el exterior eran unas cartas que me encargaba enviar a León, las cuales nunca leí. Nunca se tuvieron mas noticias del Caballero Pedro Sánchez de Miramar. Pero una cosa si que se puede asegurar, desde que Pedro llegó al monasterio, nuestros cultivos y ganado, jamás empeoraron, y tras su muerte, todos contamos con la mejor salud que una persona puede tener. Fue un regalo por su estancia aquí los últimos días de su vida.

La Celda del Caballero

En la celda del caballero no se encontrará nada que ayude a los investigadores en su investigación. Su actual inquilino es el fraile Mateo cuya labor en el monasterio es la de traducir libros del griego al castellano. En el monasterio no se podrá obtener más información.

La Búsqueda de la Tumba del Caballero

Desde el monasterio, los aventureros deberán emprender una marcha para encontrar la tumba del caballero. El pergamino entregado por la princesa al comienzo de la aventura será su única guía en este momento de la aventura. Exponiendo desde aquí el pergamino entregado por la princesa a los personajes al comienzo de la aventura, los aventureros podrán observar que en la circunferencia aparece ahora un flecha que indica la dirección Sur. Si los personaje siguen esta dirección, se adentrarán en un bosque situado a unos 15 Kilómetros del monasterio. Dentro de dicho bosque los personajes serán guiados por diferentes lugares de interés:

- **La Fuente:** El primer lugar que se encontrarán los personajes será un fuente seca. La fuente parece estar seca desde hace bastantes años porque las hierbas que nacieron debido al agua se han secado. Si los personajes realizan una búsqueda en la fuente, encontrarán los siguientes objetos escondidos:

En el interior de un tronco cercano: una espada corta de +2 (mágica).

Bajo unas piedras: un crucifijo de plata cuyas medidas son 15 x 10 cm.

Un estilete también plateado en el cual están grabadas las iniciales del caballero, clavado en el fondo de la fuente

Todos los objetos del caballero están protegidos por trampas y cada vez que los personajes intenten coger alguno, se saltarán, dañando a los personajes con 1D3 de daño sin que les proteja la armadura. La trampas solo se encuentran con un éxito en **Buscar** teniendo una probabilidad de desactivarlas igual a **Forzar Mecanismos** +20%, saltándose de igual manera si no se consigue.

- **El Sauce Llorón:** El segundo lugar donde los personajes se detendrán será un gran sauce llorón, el único que hay en el bosque. En el tronco del sauce encontrarán grabada la siguiente inscripción:

"Nadie puede liberarme de mi tormento. Este me perseguirá hasta después de la muerte hasta que desde mi tumba me vea reflejado".

- **La Cruz Negra:** Los personajes se encontrarán con una cruz negra de 1,5 metros de altura clavada en el suelo del bosque. Los extremos de la cruz parecen poder extraerse. Dentro de la cruz hay tres placas de pizarra negra, una en cada extremo. Se pueden juntar en un único signo, obteniéndose la forma de un sol partido. Llegados a este punto, los personajes serán sorprendidos por cuatro lobos si no obtiene alguno una tirada de **Escuchar**. Esta no es la tumba del caballero, sino una cruz en el camino, así que en el pergamino seguirá apareciendo la flecha indicativa. Ahora hacia el este.

Los aventureros salen del bosque dirigiéndose ahora hacia una cima que parece estar a uno 5 kilómetros.

La Cima

En lo alto de la cima, se ve un círculo de piedras en cuyo interior parece haberse encendido un fuego hace tiempo. Ahora solo quedan restos de leña y ceniza por los alrededores. En el interior de la antigua hoguera, y ahora ya casi bajo la tierra, los personajes pueden encontrar una espada normal de +2.

El siguiente y último punto de paso será una cueva cercana en dirección norte desde la cima, a unos dos kilómetros.

La Cueva

La cueva es la entrada a la tumba del caballero. Una vez en su interior los personajes no contarán con la ayuda de la brújula, ya que esta apuntará hacia el interior, y allí dentro no se puede exponer el mapa a la luna.

Desde aquí, los personajes se adentrarán en un laberinto de túneles, pasadizos y enigmas que serán una aventura en sí. Tomarse con calma esta parte de la aventura para no perder el misterio de la aventura. Las ganas de los personajes de encontrar al caballero, entorpecerán sus pensamientos y muchas veces quedarán atascado, pero todo tiene solución.

Nivel 1 de la Cueva

- **A — Entrada a la cueva.**
 - **B — Puerta:** Esta puerta de piedra grande, no parece poder moverse por la fuerza. Contiene una hueco en forma de X (solo puede abrirse mediante la llave que la princesa dio a los personajes en el comienzo de la aventura). El ruido provocado por la puerta al moverse, es ensordecedor y puede escucharse en todo el interior, alertando a los guardianes de que alguien llega.
 - **C — Escaleras:** bajan hasta el Nivel 1 de la Tumba.
 - **D — Habitación del Primer Guerrero Rojo:** En esta habitación se encuentra el primero de los guardianes de la tumba del caballero Pedro. Es uno de los guerreros con armadura que mencionó el Abad. A esto se refería el caballero con lo de ser un gran guerrero. Como veremos posteriormente, estos guerreros son muertos que protegen llaves para poder continuar por los pasadizos. El interior de su roja armadura, contiene la llave para abrir la puerta de piedra E.
 - **E — Puerta de Piedra:** Esta puerta, únicamente puede abrirse con la llave que guarda el guerrero rojo de la habitación D.
 - **F — Trampas:** Las diferentes trampas colocadas por los corredores causarán a los personajes 1D8 puntos de daño, pudiendo ser absorbidos por su armadura. Son lanzas que saltan en determinadas zonas (determinar la localización del golpe). En este nivel, una está colocada en el corredor de la zona G y la otra en las escaleras de descenso al nivel 2.
 - **G — Losa con Runas:** Al final de la pared, aparece una losa con escrituras antiguas, que son indescifrables a simple vista. En el centro de la losa, hay una zona circular en cuyo interior hay un agujero en forma de crucifijo (el tamaño de dicho agujero es como el crucifijo que tienen los personajes). Para conseguir abrir la puerta, los aventureros deberán introducir el crucifijo en el agujero, y girarlo completamente hacia la derecha. De ese modo se activará el mecanismo de apertura de la losa. El crucifijo queda al revés cuando se termina de girar. A esto se refería el caballero con quien conociese su pecado, porque sus actos crueles sirviendo a la Orden del Sol Partido le hicieron romper con Dios.
 - **H — Sala del Organo:** En esta gran caverna, los personajes se encuentran con un nuevo dilema. A esto se refería el caballero con lo de ser astuto. Están de nuevo bloqueados por una puerta que no se abre. En el suelo de la habitación, hay un círculo de unos 4 metros de diámetro, dividido en ocho partes. Cada parte posee un símbolo, al ser pisadas emiten un ruido. Los símbolos de cada parte, están relacionadas con los otros. Cada símbolo tiene un lado más que los otros, formando así una correlación desde el 1 hasta el 8. Para poder saber que número pertenece a cada símbolo, se debe contar el número de líneas por las que está compuesto el símbolo. Para poder abrir la puerta se deben tocar los símbolos en orden desde el 1 hasta el 8. Los símbolos se deben dibujar de forma separada para no dar pistas a los jugadores de que significa cada uno. Al realizar esa operación la puerta se abrirá, pudiendo ver unas escaleras descendentes, en las cuales hay otra trampa del tipo F
- Símbolos:**

Nivel 2 de la Cueva

- **I — Sala de la Palanca:** Esta habitación contiene una puerta y una palanca. La palanca abre la puerta, pero tiene una Fuerza de 60. A esto se refería el caballero con lo de que fuera fuerte. Realizar una tirada de Fuerza en la tabla de

Resistencia [sic]. Sólo uno de los aventureros realizará la tirada por todos, esperando 5 turnos para poder volver a intentarlo si no se consigue. Se deben pasar tres tiradas para poder abrir la puerta, la primera sin modificación, la segunda con un malus de -10% y la tercera con un malus de -15%.

- **J — Sala de los Círculos:** Esta habitación es totalmente cuadrada, y en su interior no hay nada. En la puerta de entrada, la cual se abre sin ningún enigma ni llave, hay un esqueleto que tiene una lanza clavada en la cabeza. Este esqueleto ha sido colocado aquí debido a que esta puerta no tiene enigmas y así los aventureros creen que está protegida por trampas. Lo colocó uno de los guerreros rojos. En el interior de la sala solo hay dos filas de círculos en el suelo, delante de la puerta. Parece que se pueden apretar y luego vuelven a salir en un minuto o así. Hay 14 círculos en la fila superior y 15 en la inferior. Los círculos pertenecen cada uno a una letra del alfabeto, comenzando por la A en el primero de la parte superior y acabando por la Z en el último de la parte inferior (contando con la CH y la LL debido al alfabeto antiguo). Para poder abrir la puerta se deben presionar los círculos correspondientes a las letras de "Susana", y por lo tanto se pulsarán 4 círculos ya que la A y la S se repiten. Los cuatro círculos deben estar pulsados para que se abra la puerta, y únicamente esos cuatro. A esto se refería el caballero con lo de que quien conozca sus sentimientos. Algunos círculos como la P, la M, la B, la C y la H están con trampas de dardos envenenados tan afilados que atraviesan las armaduras causando por el veneno 1D4 de daño cada uno. La puerta se abre, dejando a la vista un nuevo corredor protegido por una trampa tipo F.
- **K — Sala del Segundo Guerrero Rojo:** En esta estancia, el segundo guerrero rojo atacará a los personajes. Si se le mata, se obtendrá una nueva llave para abrir la puerta de la sala M.
- **L — Puente de Piedra:** El pasillo se interrumpe por un barranco de 7 metros de longitud y profundidad incalculable. Sólo un estrecho puente de piedra parece ser el medio para llegar al otro lado. En su parte media, el puente está tan pulido que es resbaladizo. Los aventureros deberán tirar una tirada de **Salto** sumándole su Agilidad x 2 para no caer al vacío. La caída no matará a los personajes, sino que les causará 3D6 dados de daño. La armadura únicamente les protegerá 3 puntos como máximo y aparecerán en la habitación M del nivel 3 de la caverna. Tras el puente unas escaleras descienden hasta el nivel tres. Dichas escaleras poseen una trampa del tipo F.

Nivel 3 de la Cueva

- **M — Sala Cementerio:** Esta sala es llamada así por los enormes cadáveres que se encuentran en su parte central. En el centro del techo hay un agujero por el que se cae desde el puente L del nivel 2. Por eso en el centro de la sala hay esqueletos de la gente que ha caído intentando resolver el secreto del caballero Pedro. Entre los montones de huesos se pueden encontrar: una espada corta, dos cuchillos, una daga, un estilete, una ballesta rota, un casco, una cota de malla, un carcaj con 6 pivotes de ballesta, 12 m de cuerda, 8 antorchas, 2 antorchas apagadas, ganzúas, dos barajas de cartas, y 30 monedas. La puerta de la habitación de la sala se abre con la llave que se le ha arrebatado al segundo caballero rojo en el nivel 2.
- **N — Estancias del Sol Roto:** Esta tres habitaciones están dedicadas a los tres guardianes de la Hermandad del Sol Roto. Para poder pasar de una habitación a otra a través de las puertas, se deben colocar en cada una de ellas, cada una de las tres piezas que se encontraron los aventureros en la cruz del bosque y que formaban la figura del sol roto.
- **Ñ — Habitación del Último Guerrero Rojo:** En esta habitación está el último guerrero rojo. Este guerrero es mas complicado de matar que los anteriores como se verá en las características de los PNJs. La única forma de provocar más de 1 punto de daño en un ataque es con el estilete de plata que contiene las siglas "PSM", ante el cual, la armadura de este guerrero rojo es ineficaz. Para

que los personajes descubran esto, deberán superar una tirada de **Otear** para ver que en la armadura de este guerrero rojo están esas siglas. Una tirada de **Memoria** permitirá darse cuenta a los aventureros que los anteriores guerreros rojos no tenían esas letras en sus armaduras. El último guerrero rojo contiene la llave para poder abrir la tumba del caballero en la capilla que se encuentra debajo de ellos.

Para descender a la capilla, los aventureros deberán bajar por unas escaleras, las cuales contienen también una trampa del tipo F la cual daña con 1 punto más que las demás y tiene un malus del 15% para desactivarla.

Capilla

Al descender a la capilla, los personaje se encuentran con el sepulcro de piedra del caballero Pedro. La única forma de abrir este sepulcro es con la llave que posee el último de los guerreros rojos.

Al abrir el ataúd, se encontrarán con los huesos del caballero y a su lado su armadura y su espadón. La armadura es una cota de malla que proporciona al que la lleve una bonificación de armadura de 6 y no tiene malus en Agilidad. El espadón tiene una bonificación extra de 1D4. Si los aventureros recuerdan que el caballero revelará su secreto solo a un aventurero que fuese su vivo reflejo, y el jugador que se parece al se coloca delante de él, aunque sea de forma fortuita, se podrá contemplar la siguiente escena.

Los huesos del caballero se comienzan a juntar y de repente se levanta como levitando envuelto en luces de colores diciendo a continuación las siguientes palabras con una voz que parece rebotar pero que es agradable:

"Soy Pedro Sánchez de Miramar, escudero durante años del Duque Marcos Ramírez, barón de León. Mi vida en la corte me llevó a entablar amistad con su hermano Juan Ramírez, llegando incluso a tomar parte de los asuntos que acontecían a la familia. Mis años en el castillo fueron provechosos hasta el momento en que un error me llevó a llevar una doble vida. Por una lado mi buen corazón se ganó los favores de una de las doncellas del Castillo, Susana de Monforte de la cual quedé firmemente enamorado, pero por otro lado comencé a inmiscuirme tanto en los asuntos de Juan que debí dejar el castillo y comenzar una cruzada de crudos asesinatos. Durante un tiempo creí que luchaba por una causa justa, y que esos asesinatos estaban justificados pero mis propias investigaciones me revelaron que solo estaba haciendo que el hermano del Duque ganase más poder y así conseguir el trono de Marcos. No fue fácil poder abandonar esa serie de asesinatos ya que estaba totalmente involucrado y si yo no realizaba los trabajos, otros lo harían por mí, ya que el hermano del duque había creado lo que se bautizó como la Hermandad del Sol Roto, que eran mercenarios que realizarían el trabajo por mí, así que decidí dedicar mis últimos días a Dios en un monasterio e intentar poner mi alma en paz.

Comencé a escribir cartas a la doncella Susana, pero no fui nunca correspondido. En dichas cartas contaba todo lo ocurrido para que ella lo pusiese a oídos del Duque y que el frenase la locura de su hermano Juan. En mi poder tengo los documentos que encontré en mi investigación y que completé durante mi estancia en el monasterio. Mi alma no descansará en paz hasta que mis huesos descansen junto a la tumba de mi amada y ofrezco mi espada y mi armadura a quienes descubran que fue lo que le pasó a Susana y consigan que sus restos descansen junto a los míos. Debéis conseguir que el duque Marcos se entere de los malvados planes de su hermano y que éste reciba el castigo necesario en el propio infierno, ya que no hay castigo en la tierra que acabe con todos los crímenes que mandó realizar mediante engaños.

Ahora marchad."

El caballero hace un gesto con sus manos, y una puerta que antes no estaba, aparece en una de sus paredes, abriéndose y haciendo entrar a la capilla la luz del día. Después de eso las luces que le rodean desaparecen y sus huesos se desmoronan contra el suelo. Será imposible desde este momento separar la espada o la armadura de los huesos del caballero hasta que este reciba su ansiado sepulcro.

La Vuelta a León

Una vez que los personajes hayan descubierto lo que ha pasado, deberán regresar a León para averiguar que es lo que pasó con Susana, encontrar su cadáver y realizar las sepulturas de los dos amados. El viaje a León dura un día más que el anterior, encontrando en el camino los mismos lugares para descansar. Una cosa es diferente, los aventureros no se encontrarán ahora con ladrones, sino con una patrulla de guardias que han ido en su busca desde León (claro está que todos esos guardias son fieles al hermano de Marcos, si no no tiene emoción).

Una vez en León, los aventureros deberán ingeniárselas para entrar en la ciudad sin ser detenidos por la guardia fiel a Juan, y posteriormente acercarse hasta el castillo y luego entrar en él. Algunas buenas ideas, serían:

- Disfrazarse de comerciantes o colarse en una de las carretas que entran cargadas en el castillo.
- Esperar a la noche para entrar en el castillo por el lugar por donde escaparon.

Todo esto queda a determinación de los aventureros, pero deben llegar como sea hasta la princesa o hasta el Duque antes de que los guardias les detengan, porque entonces les será más difícil contar la historia, aunque no imposible, pero los documentos que prueban la culpabilidad de su hermano desaparecerán entonces.

El Juicio de Marcos

Si los personajes consiguen hacer ver al duque de León las intenciones de Marcos, este será encarcelado de por vida en el torreón donde antes lo estuvo Susana. Poco después los aventureros recibirán por parte de la princesa una carta anónima que revelará la oscura muerte que tuvo Susana a manos de los esbirros de Juan. Debido a que Juan se enteró de que Susana estaba recibiendo correspondencia de Pedro, decidió encarcelarla en el torreón ya que le entró miedo de que ella pudiera decir algo, acusándola de intentar robar las joyas del Duque Marcos. Mientras fueron pasando los años, la tranquilidad temporal que Juan había adquirido al aislar para siempre a Susana, se perdió cuando una de las noches un guardia sorprendió a la princesa saliendo del torreón. Posteriormente se hizo un asalto a la torre y secuestraron a Susana confiando en que a esta no le hubiera dado tiempo de contar nada, cosa que así fue a medias, porque algo consiguió hacer ver a la princesa. Después Susana fue asesinada en las mazmorras del castillo por los fieles a Juan delante de este, y sus restos fueron enterrados en el cementerio del Castillo.

Recompensas

Modificadores a la Irracionalidad:

- Ver los efectos de una visión: +1D4 si se tiene 50 o menos.
- Ver la visión del caballero perdido: +1D10 si se tiene 80 o menos.
- Ver a un caballero muerto del sol roto: +1D10 si se tiene 60 o menos.
- Ver los efectos del hechizo sobre la espada y la armadura: +1D4 si se tiene 50 o menos.

Puntos de Aprendizaje:

- Escapar con vida del castillo al comienzo de la aventura: +15
- Llegar hasta la entrada a la tumba del caballero perdido: +30
- Eliminar a los dos primero guerreros rojos: +20
- Eliminar al tercer guerrero rojo: +20
- Conseguir que juzguen a Juan y lo encarcelen: +30
- Conseguir que las almas de los amados descansen en paz: +5
- Por buena interpretación: +20
- Un personaje destaca por sus ideas: +10

Dinero:

- La recompensa monetaria, es de 200 monedas de oro para cada aventurero. A los personajes de origen campesino se les concederá tras una reunión su conversión en villanos en las tierras de Castilla y León. A los personajes nobles se les ofrecerán unos terrenos en León que tienen el valor de 200 piezas de oro (es lo justo). Las armas y armaduras de los personajes serán reparadas de forma gratuita por los siervos

del duque de León. Además, una semana de alojamiento con todos los gastos pagados en León y a todos se les entregará un magnífico caballo árabe con una bonificación de +10 en **Cabalgar**.

Dramatis Personae

Soldados

FUE	20	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada Normal 60% (1D8+1+1D6)
Ballesta 75% (1D10+1D6)
Escudo 75%

Armaduras: Cuero con Refuerzos (Prot. 3) y casco.
Competencias: Escuchar 35%, Cabalgar 65%, Otear 40%, Rastrear 45%, Esquivar 65%.

Lobos

FUE	15	Altura	-
AGI	15	Peso	-
HAB	-	Aspecto	-
RES	13	RR	50%
PER	20	IRR	50%

Armas: Mordisco (1D6+1D4)
Armadura Natural: Pelaje (Prot. 1)
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Luciano de Berenguer, abad del monasterio

Posición Social: Alto Clero.
Situación Familiar: Padres muertos, un hermano en las Cruzadas.
Profesión Paterna: Cortesano.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo Étnico: Castellano.

FUE	10	Altura	1,63 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	17	IRR	25%
COM	20	Edad	45 años
CUL	20		

Armas: Estilete 55% (1D3+1)
Armaduras: Carece.
Competencias: Teología 75%, Elocuencia 80%, Leer y Escribir 85%, Latín 90%, Psicología 35%, Buscar 25%, Memoria 55%, Idioma (Griego) 55%, Escuchar 40%, Enseñar 70%, Tregar -10%
Rasgos de Carácter:

- Sentidos extremadamente sensibles.
- Sufre vertigos.

Matías Gastón, herbolario del monasterio

Posición Social: Burguesía.
Situación Familiar: Padre muerto.
Profesión Paterna: Soldado.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo Étnico: Castellano.

FUE	10	Altura	1,54 m
AGI	10	Peso	75 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	10	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Palo 55% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia* 35%, *Conocimiento Mágico* 55%, *Conocimiento de Plantas* 75%, *Leer y Escribir* 85%, *Medicina* 70%, *Primeros Auxilios* 65%, *Idioma (Francés)* 100%, *Psicología* 50%.

Rasgos de Carácter:

- *Bajito.*
- *Criado en Francia.*

Primer y segundo Guerreros Rojos

Son simplemente muertos vivientes con armaduras de cotas de malla y cascos. No tienen ninguna protección mágica.

FUE	15	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	80 kg
HAB	10	Aspecto	2 (Horribles)
RES	15	RR	0%
PER	6	IRR	150%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Espadón 83% (1D10+2+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco (sin modificaciones por armadura).

Competencias: *Escuchar* 75%, *Otear* 55%, *Rastrear* 60%, *Conocimiento Mágico* 60%, *Leyendas* 40%.

Hechizos: Carecen.

Notas: Estos poderosos guerreros son bastante frecuentes en la secta de la Hermandad del Sol Roto. Su creador, Juan Ramírez, hermano del Duque Marcos de León, los creó cuando se quedó sin voluntarios humanos que realizaran su trabajo, pero pudieron ser tomados como esclavos por parte de los seguidores humanos. Ambos guerreros llevan la marca del Sol Roto en las armaduras y poseen una llave cada uno.

El Último Guerrero Rojo

El último de los guerreros rojos es el que completa el triángulo en su punta superior. Es el más poderoso de los tres guerreros y está protegido por hechizos mágicos. Este guerrero rojo era uno de los compañeros del caballero Pedro Sánchez de Miramar, y su fidelidad le ha llevado a proteger su tumba hasta después de la muerte, con sus otros dos compañeros. Es un muerto viviente.

FUE	25	Altura	2 m
AGI	15	Peso	110 kg
HAB	15	Aspecto	2 (Horrible)
RES	25	RR	0%
PER	10	IRR	200%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espadón 90% (1D10+2+2D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo (sin penalización por armadura).

Competencias: *Cabalgar* 70%, *Mando* 60%, *Escudo* 75%, *Ballesta* 60%, *Leer y Escribir* 55%, *Esquivar* 50%, *Juego* 20%, *Tortura* 80%, *Escuchar* 55%, *Otear* 60%.

Hechizos: *Protección de Agaliarethph*, *Armadura del Diablo*, *Arma Eficaz* (para la descripción de estos hechizos, vease Anexo 1: actúan permanentemente sobre ellos). Además, su armadura no perderá puntos de Resistencia y su espada nunca se romperá.

Poderes Especiales:

- El estilete de plata es el arma que le puede parar, así que solo podrá detener al ataque del estilete con la mitad del porcentaje del arma.

Juan Ramírez

Juan Ramírez es el hermano del Duque de León y el creador de la Hermandad del Sol Roto para derrocar el poder de su hermano y asumirlo él mediante los asesinatos y los tratos con el demonio. Se aprovechó de personas de buen corazón para intentar conseguir sus planes, pero cuando éstos se dieron cuenta

le abandonaron. Tras esa pérdida Juan creó a mas guerreros rojos, como él les llamó por el color de su armadura, para que realizaran sus planes. Estos guerreros rojos son guerreros muertos, devueltos a la vida gracias a un pacto que tiene Juan con las diferentes entidades demoníacas.

Tras la aventura de *La búsqueda del Caballero Perdido*, Juan será encerrado de por vida en una torre, pero desde allí podrá seguir realizando sus malvadas operaciones. Además tiene también poderosos aliados entre la gente viva y abundantes conocimientos mágicos.

Posición Social: Alta Nobleza (Marqués de León)

Situación Familiar: Padres muertos, un hermano.

Profesión Paterna: Guerrero.

Nacionalidad: Reino de Castilla.

Grupo Étnico: Castellano.

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	13	Peso	72 kg
HAB	16	Aspecto	23 (Hermoso)
RES	10	RR	0%
PER	12	IRR	175%
COM	17	Edad	32 años
CUL	20		

Armas: Espada Corta 75% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Alquimia* 75%, *Astrología* 75%, *Conocimiento Animal* 55%, *Conocimiento Mágico* 95%, *Conocimiento Mineral* 30%, *Conocimiento Plantas* 75%, *Escuchar* 65%.

Rasgos de Carácter:

- *Oído Sensible.*
- *Criado en ambiente rural.*

Hechizos: *Aquelarre a Agaliarethph*, *Aumentar la Fuerza*, *Protección de Agaliarethph*, *Arma Eficaz*, *Armadura del Diablo*, *Atracción Sexual*, *Discordia*, *Dominación*, *Riqueza*, *Visión de Futuro*, *Protección Mágica*.

Anexo 1: Nuevos Hechizos

Arma Eficaz

- **Nivel:** 3.
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Trozo de metal, Sangre humana, Oro, Agua, Sal, Sangre de basilisco.
- **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- **Duración:** 1D10 turnos después de haberlo activado
- **Descripción:** Con el trozo de metal se realiza un brazalete para la armadura del poseedor y se rocía con sangre humana, dejando secar la sangre una semana. Posteriormente se realiza una mezcla entre la sangre de Basilisco, la sal y el agua. Con el oro fundido se decora el brazalete y se rocía todo con la mezcla de sangre, agua y sal, dejándolo secar otra semana. Sus efectos consisten en que al portador del talismán activado, no se le escapará el arma de las manos, ni se romperá en una parada sea lo que sea el resultado del ataque.

Armadura del Diablo

- **Nivel:** 4.
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Hilo de oro, zarza, taco bolita de madera, Azafrán, agua.
- **Caducidad:** El talismán pierde sus propiedades cuando es destruido.
- **Duración:** 1D6 Horas.
- **Descripción:** Se mezcla el agua calentada con el azafrán y se introduce la zarza, posteriormente se enrosca la zarza con el hilo de oro y se deja que se seque. Después se desenrosca con cuidado y se machaca la zarza, rociando la bolita con el polvillo obtenido. Se introduce el hilo en la bolita a modo de colgante. Cuado el portador del talismán

lo activa, este hace que su armadura no sea dañada por los ataques que reciba aunque el si lo sea.

Protección de Agaliaretph

- **Nivel:** 5.
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Sangre de torturado, tierra de otro país, Esmeralda, Hilo de algodón.
- **Caducidad:** El talismán pierde sus propiedades cuando el portador muere.
- **Duración:** 1D4 Horas.

- **Descripción:** Machacar la esmeralda en la sangre del torturado, mezclar el polvo obtenido con un puñado de tierra de otro país. El hilo de algodón se debe impregnar con el barrillo obtenido y dejarlo secar a la luz del sol durante 6 horas. Posteriormente se quita la costra formada y se ata el hilo de algodón al tobillo. Después Agaliaretph debe dar permiso para el uso de este talismán. Cuando el portador active el talismán, no será afectado por los ataques del enemigo si este supera su protección de armadura en más de un punto de daño, sea cual sea el daño provocado por el enemigo.