

A Pedra Fita

Por Pedro García

*Esta aventura está diseñada para jugarse en principio en el entorno de **Villa y Corte**, aunque pronto descubrirás que no es imprescindible. Así que si deseas convertirla al Aquelarre medieval, no te costará mucho hacerlo. En cuanto a los PJs necesarios, no importa ni origen ni profesión. La aventura además no es muy extensa, así que es mas recomendable para añadir a tu campaña por tierras gallegas que para jugarla por sí sola, aunque por sí sola, también dará bastante juego. Una vez esto claro, comencemos, que hace frío y en la posada do Xacome se está sirviendo la cena, y la Amadora ha hecho cocido...*

Nuestros queridos PJs se encuentran de paso cruzando tierras gallegas, más concretamente acabando el camino de Santiago. Por esto se encuentran en esta bella ciudad y ya llevan en ella un par de días. El resto de PJs que no estén aquí por la visita al Apóstol lo estarán de paso, puesto que se dirigen a visitar a un familiar muy mayor que tienen en Villalba. Y si resulta que lo del familiar en Villalba no te sirve, pues tu mismo, quizá se dirijan a este pueblo por motivos comerciales, o de vuelta a casa, o a buscar al asesino de la familia al que por fin han podido localizar en esta villa...

Pero mientras tanto, estamos en Santiago, que no es poco. Me ahorraré entrar en exceso en detalles de la ciudad, puesto que para eso ya existe el suplemento **Fogar de Breogán**, al que te sugiero que te remitas en caso de querer detallarles más a los PJs por donde se mueven...¹³⁸

La posada do Xacome es donde se hospedan los PJs y en ella llevan dos días contando el de hoy. La ruta ha sido larga y tortuosa, los pies andan molidos y una vez cumplido el propósito que los trajo aquí, ya sea la visita al Santo, o la visita al mercado o cualquier cosa por el estilo, los PJs pronto reanudarán el viaje.

Durante el transcurso de tiempo en Santiago, los PJs habrán podido enterarse de algunas noticias que corretean por la ciudad en forma de chismorreos. Con una tirada de Suerte podrán haberse enterado de 1d4 de estos rumores. Obviamente, no habrán sido los únicos, pero sí, por lo menos, habrán sido lo que mas les habrán llamado la atención, en principio por que se refieren a la zona a donde piensan dirigirse.

- “Un séquito inquisitorial ha llegado a Santiago: estaba formado por carruaje y escolta. Se dirigieron hasta la Casa Blanca, o sede Inquisitorial de Santiago de Compostela, situada cerca de la Plaza del Paraíso”.
- “Tengo entendido que lejos de aquí, por las cercanías de Alfoz, los lobos vienen bajado hasta los pueblos, parece que se han vuelto más agresivos, será por este maldito tiempo”.
- “Mire usted, tengo un primo que vive en Cangas y se ha venido a vivir aquí. Dice y jura por su madre, que aquellas tierras son muy raras e misteriosas. Y que los mismos vecinos ya están acostumbrados a estas cosas raras y que las encuentran ahora de lo más normal. Cementerios profanados, algunas muertes extrañas en pueblos vecinos, el aullar de los lobos que suena una noche y otra también”.
- “Sí, sí, en Agro das calladas, en Guitiriz, una pedra fita saca un brillo verdoso por las noches y de su interior salen bruxas e xuxonas y si prenden tu alma se la llevan derecha al infierno”.

Esta es toda la información que podrán sacar al respecto. Si se interesan por alguna en concreto, no obtendrían mayor información que la ya dada, salvo por el tema de los inquisidores. Si de algún modo llegaran a averiguar algo más, aunque no creo que sea preguntándole directamente al Padre prior Fray Bernardo de Vegafría, extraerán que al parecer un inquisidor y su escolta, enviados desde Santiago, han aparecido muertos en tierras al norte de aquí. La gente comenta desde que ha sido obra de una

horrible bestia, como no podía ser menos, hasta el ataque de una manada de lobos. Al poco, un nuevo grupo de religiosos con escolta fueron enviados en la misma dirección, y de estos no sabemos nada. Pero ahora, el hecho de que aparezcan por aquí nuevos religiosos no deja de ser, cuanto menos, inquietante.

Puedes si lo deseas, hacer más grande el bolo a tu conveniencia, la imaginación popular puede añadir detalles espectaculares a los datos iniciales. De todos modos, no son más que rumores claro...

Posada do Xacome

El cocido de la Amadora no tiene igual. Desde hace mucho tiempo que los pjs no se meten entre pecho y espalda un manjar parecido. La pequeña Frol, hija del matrimonio dueño de la posada sirve con una agilidad sorprendente el cocido entre los numerosos comensales. Hay un fuerte barullo en la sala, cúmulo del que producen los platos, los vasos, los presentes que piden de vez en cuando a gritos algo más de vino o de pan, y un pequeño grupo de tipos a los que el orujo ha animado fuertemente que entonan, para desgracia de los presentes, algunas canciones unas mesas más para allá.

Con todo este ruido, los PJs estarán a la suya, hablando del resto de viaje que les queda, o de cualquier otra cosas que encuentren menester. Tendrán habitaciones ya preparadas y podrán retirarse cuando lo deseen a descansar puesto que mañana en principio, tienen previsto partir.

Si en cualquier momento de la cena, los PJs piden algo más, Frol no parecerá escucharles, puesto que anda muy liada. Así que es posible que se acaben levantando en busca de lo que sea que necesiten, puede que algo más de vino o repetir del excelente cocido. Cuando esto suceda, y mientras casi a empujones el PJ cruce la sala hasta la barra, donde se puede adivinar a Xacome, dueño de la posada y padre de Frol que está atendiendo a los que esperan aquí de pie apurando unos vinos, el PJ en cuestión recibirá un fuerte empujón que hará que, si no saca una tirada de AGI x2, vaya derechito al suelo cayendo entre los pies de los presentes que le dedicarán alguna maldición por el empujón recibido.

Cuando el PJ mire de donde ha provenido esa sacudida, descubrirá a un sujeto de bigote a lo bravo que mira ceñudo al PJ desde debajo de su sombrero de ala ancha.

—¿Acaso no tenéis ojos? —gruñirá el valentón mirando fijamente al PJ. Después mirará su vaso de ribeiro y dándole la vuelta muy poco a poco demostrando que está vacío, volverá a encararse con el pj mientras le dice—. Me habéis echado a perder el vino... así que en prueba de vuestra generosidad y en pago por la torpeza que habéis demostrado, aceptaré de buen grado que me invitéis a un nuevo vaso...

El PJ se dará cuenta de que en efecto, el vaso esta vacío. Incluso se dará cuenta de que tampoco hay señales de ese vino ni en la ropa del tipo éste, ni en las suyas propias. Por tanto, quizá el vaso ya estuviese vacío de un principio. Una tirada de **Otear** permitirá que el PJ descubra una mirada de complicidad entre el bravucón del vaso en la mano y tres sujetos más que quedan a un lado apoyados en la barra, todos ellos, con una sonrisa ladeada.

—¿Y bien...? —añadirá con un tono de impaciencia el sujeto mientras arquea una ceja y repiquea con la punta de sus dedos la cazoleta de su espada que tintinea con una agudeza afilada.

Si el PJ tras levantarse se hace el borrego, se disculpa, saca la bolsa y paga una nueva ronda, solo conseguirá que cuando se aleje, el abigotado sujeto se ría a carcajadas acompañado de los tres jagues.

Si el PJ no hace ni caso y se da la vuelta haciendo gesto de irse, el jague pondrá una enguantada mano sobre el hombro del PJ y gruñirá un “Voto a Cristo que no os consiento que me deis tal despalte”

¹³⁸ Véase pág. 57-64 de *Fogar de Breogán* (1ª edición) o pág. 56-62 de *Fogar de Breogán* (2ª edición).

Una tirada de **Escuchar** permitirá que el PJ pueda oír el sinuoso silbido que produce el acero al ser desenvainado poco a poco.

Si llegados a este punto el PJ insiste en alejarse, finalmente los tres amigos se interpondrán en su camino y cogiéndolo lo sacarán a rastras hasta el exterior, llevándolo a un callejón donde tras darle una somanta de palos, lo desvalijarán y dejarán tirado sobre el encharcado suelo. Con lo que se irán entre risas.

Eres libre de hacer las tiradas pertinentes por el resto de compañeros del PJ para ver si se dan cuenta de lo que está sucediendo. Aplica los modificadores pertinentes por el bullicio del local.

Los cuatro jaques no volverán a ser vistos.

Finalmente, los pjs podrán retirarse a descansar hasta el día siguiente, y quizá algunos más calentitos que otros...

Bueno... eso será otra historia

Durante esta noche, ha llovido fuertemente. Las calles empedradas están cubiertas de charcos que en algunas partes se convierten en verdaderos barrizales. Bien pronto, las campanas de las numerosas iglesias de Santiago anuncian las nueve de la mañana, cuando los PJs se acaban de despertar, a no ser que te especifiquen lo contrario.

Tras prepararse para el viaje (te recuerdo que en el mercado del peregrino, podrán, si lo desean, comprar, reparar o reponer cualquier objeto de equipo que se haya podido echar a perder en su camino..., claro, que a tres o cuatro veces su valor real, que de algo tiene que comer esta gente...), podrán abandonar la posada y salir por una de las puertas de la ciudad rumbo a Villalba. Ya de buena mañana, Santiago se encuentra abarrotada. Las calles aparecen repletas de negocios y gremios. Patrullas de alguaciles rondan las calles con el repiqueteo metálico de armas y armaduras. Los niños corren por las rúas (así llaman a las calles), los perros ladran, las señoras cuelgan las ropas en balconadas, gentiles y lindos pasean gallardos arriba y abajo con los mostachos en ristre y bribones y pendencieros corren perdiéndose de vista cuando la guardia asoma el hocico.

De este modo abandonarán los muros protectores de la ciudad y seguirán el viejo camino. La ruta los llevará montañas a través y cruzarán tras varios días de camino algunos puntos interesantes, pequeños pueblos donde podrán cobijarse del tiempo y reaprovisionarse si fuese necesario. Así cruzarán por ejemplo el pueblo de Corredoiras. Después, cuando continúen camino, cruzarán Vilasantar donde una fuerte tormenta los detendrá por casi un día entero. Al día siguiente, y con una fina llovizna, podrán continuar camino. De este modo llegarán hasta el río mandeo ya de atardecida.

Con las últimas lluvias el río viene bastante crecido, con lo que el puente que lo cruza parecerá no estar en perfectas condiciones. Una tirada de **Artesanía**, o de **Otear** -25%, revelará que la fuerza del agua se ha llevado algunos apuntalamientos y desprendido algunas rocas. No obstante, parece que aguantará. De hecho, esto será así, el puente podrá cruzarse sin problema alguno.

Una vez superado el puente, y con la constante compañía de la lluvia que poco a poco irá cesando, el atardecer dará paso al anochecer y los alcanzará obligándoles a detenerse. Así que tras montar el campamento, y freír los trozos de panceta que pueden haber conseguido en algún puesto del mercadillo de Santiago, por ejemplo, los PJs estarán listos para pasar noche.

¿Cómo llevan el tema de las guardias...? Bien, en cualquier momento de una guardia bien avanzada, uno de tus PJs al azar, cuando se encuentre bien acurrucado cerquita de las brasas, bajo un par de mantas y el arma bien a mano, con una tirada de **Escuchar** podrá percibir un chasquido inconfundible por las cercanías. Si el PJ decide ir a echar un vistazo, no tardará en descubrir una silueta que se le acerca corriendo. Al poco entrará en el radio de luz de la hoguera y el pj descubrirá a una hermosa mujer pelirroja de pelo muy largo. Se acercará suplicante y pedirá ayuda al desdichado.

—¡Ayudadme buen señor!

Tras el sobresalto inicial, el PJ descubrirá que la muchacha, de una increíble belleza, viste con telas de complicados bordados. Denota que debe pertenecer a una posición social elevada. Sus ojos oscuros aparecen lacrimosos e implorantes. Si el PJ viste alguna armadura que **NO** sea metálica, la muchacha se abrazará llorosa al pj y volverá a suplicar ayuda. En caso de que

sea metálica ella se quedará quieta y señalará a algún lugar indeterminado hacia la oscuridad.

—¡Vienen a por mí, buen señor!

Finalmente, y posiblemente con el resto de los presentes despiertos, ella contará entre lágrimas su historia.

—Me llamo Loisa, y he escapado de una muerte segura. Pero no creo que pueda huir de ellos eternamente, por ello, les imploro su ayuda hasta llegar a alguna ciudad donde no puedan encontrarme. Mi padre, un noble con un señorío cercano siempre ha velado por mí, me ha vigilado estrechamente y de siempre tuvo en mente que quería que fuese de mi vida. Por ello, no vio con buenos ojos los sentimientos que empezábamos a demostrarnos entre uno de sus hombres del castillo y yo. Nuestra relación continuó a escondidas hasta que hartos por la presión que ejercía mi padre sobre nosotros, y sobre todo sobre mi amado Tiago, planeamos huir. No se cómo, pero mi padre sabía de nuestros planes, así que nos ha dejado escapar solamente para darnos caza en el camino del bosque. Allí aparecieron sus hombres y nos atacaron. Asaetaron a mi amado, y yo... —se cubrirá la cara con ambas manos sollozando, y al poco se recobrará para concluir—, entre el revuelo que se produjo y la oscuridad pude escapar hasta llegar hasta aquí. Pero los hombres de mi padre seguro que aparecerán en cualquier momento, ayúdenme, se lo imploro —volverá a llorar...

Y así quedará esta muchacha, llorando desconsolada mientras los PJs decidan que hacer. Antes de que empiecen cualquier tanda de preguntas, una tirada de **Escuchar** -25% les permitirá escuchar nuevos ruidos en las cercanías. Si miran descubrirán un grupo de cinco grandes siluetas que se acercarán una al lado de la otra hasta entrar en el radio de luz.

Los PJs descubrirán unos hombretones de dos metros cada uno, incluso uno de ellos de un poco más. Son de aspecto rudo, barbados, de tez morena y visten justillos de cuero cubiertos de capas y telas en las que predomina el color rojo. Los PJs podrán descubrir algunas armas en sus cintos, como gruesos garrotes.

Al llegar al límite de la luz, se detendrán y se quedarán mirando al grupo como evaluando las posibilidades de un ataque abierto. Una tirada de **Otear** -25% hará que los PJs se percaten que estos recién llegados parecen fijarse sobre todo en sus armas y armaduras. Tanto si las llevasen puestas como si no. Que te recuerdo que acabarán de levantarse no hace mucho y muy posiblemente no dormirán con ellas puestas.

La muchacha emitirá un grito ahogado y exclamará

—¡Ahí están, ayúdenme, buenos señores!

Entonces uno de los sujetos hablará con voz grave.

—Entregadnos a la muchacha y no os sucederá nada.

De ellos no sacarán nada más en claro. Han venido por la chica y no desean prolongar el contacto con los PJs más que lo estrictamente necesario.

Pero ¿qué está sucediendo en verdad? Bueno, creo que ya es hora de que sepamos que está sucediendo.

Os Mouros

A no ser que tus PJs sean unos completos estúpidos, o tengan todos ellos el Rasgo de Carácter *Confiado* (nº 30), muy posiblemente andarán con la mosca tras la oreja. No es muy normal encontrarse en plena noche a una mujer como la recién llegada, y mucho menos normal es la historia que cuenta y todavía menos normal es la pinta de los recién llegados.

Y es que estos tipos, y la muchacha también, son unos Mouros¹³⁹ procedentes de su reino subterráneo que han salido al exterior a través de una de los accesos mágicos a este reino. Este acceso se ha llevado a cabo a través de un menhir (que aquí llaman pedras fitas) situado en Agro das Calladas.

Loisa es una Moura que como muchas de ellas, gusta de jugar por la noche a la luz de la luna dejándose ver por los humanos, los cuales normalmente atraídos por su excepcional belleza, cometen la imprudencia de acercarse a ellas, provocando las iras de los celosos Mouros que no rondan muy lejos...

Pues bien, Loisa, la coqueta Moura, ha ido más lejos esta vez, y no contenta con atraer a descerebrados galanes hasta la boca de su cubil, ha decidido, atraída por la luz del campamento, acercarse con el cuento con el que les ha venido a los PJs para

¹³⁹ Véase pág. 31 de *Fogar de Breogán* (1ª edición) o pág. 31-32 de *Fogar de Breogán* (2ª edición).

provocar los celos de su prometido, otro Mouro, para ver hasta donde es capaz de llegar por ella. Y este, es capaz de llegar a donde sea por ella...

Así que los PJs tienen un no muy amplio abanico de posibilidades, pero vamos a ver que pueden hacer.

Se niegan: Los PJs les dicen algo así como que todavía no ha nacido la madre que para a la persona que les venga a decir lo que tienen que hacer o lo que no, esto acompañado del desenvainar de los aceros. Los Mouros enfurecidos cargarán contra los PJs mientras uno o dos de ellos se quedan atrás usando de algún hechizo que pueda ayudarles. De este modo se llevará a cabo el combate, pero si pierden a uno de ellos, o empiezan a sufrir demasiado el efecto de tabú a metal (explicado al final), se retirarán para regresar más tarde con otra estrategia. Por otro lado, si el combate se llevara a cabo y los PJs se rindieran, los Mouros, que no son ningunos asesinos, los respetarían y dejarían ir. Entonces se aplicaría el resultado siguiente.

Aceptan: De acuerdo, la muchacha continuará con su teatro de llorar y suplicar que no la entreguen, pero cuando finalmente se vea sola ante el grupo de Mouros, dejará de llorar y sonreirá maliciosa abrazándose a uno de estos tipos, le dirá algo en tono juguetón al oído y cogido de su brazo se irán todos por donde han venido. Si fueran seguidos con algo de discreción, finalmente llegarían hasta una pedra fita que brillará con un tono verdoso cuando el grupo de Mouros se acerque, entonces, estos desaparecerán a través de esta luz que desaparecerá poco después. Si los pjs se acercasen a investigar no descubrirían absolutamente nada de nada. Con lo que esta partida terminaría y los PJs podrán seguir libremente camino hasta Villalba, donde llegarían al día siguiente por la tarde.

Si de resultas del combate, los Mouros tuvieran que huir, su siguiente paso será ver que hacen los PJs, y como es todavía pronto y queda bastante noche, tratarían de volver un poco más tarde, cuando de nuevo se hayan puesto a dormir. En este caso, lo harían en forma de serpiente. Quizá podrían reptar hasta el campamento y tras atrapar a alguno de los PJs, arrastrarlo fuera del mismo, reduciendo así el número de PJs para poder intentar después un nuevo ataque frontal. Quizá podrían usar de algún hechizo para que les sea más fácil, lo dejo en tus manos.

Al día siguiente de buena mañana, mientras los pjs recogen las cosas para partir, Loisa, en vista de que su prometido no ha podido rescatarla, empezará a aburrirse del juego, así que sin decir casi ni pío, abandonará el grupo diciendo, si se le pregunta, que tiene que regresar de nuevo a su casa, puesto que le están esperando. Dejando posiblemente a los PJs con cara de tontos. Por tanto, regresará de nuevo a la pedra fita para reunirse con los suyos. Léete el apartado anterior de *Aceptan* por si los PJs deciden seguirla para ver donde se mete.

Si los PJs se ponen violentos con ella, Loisa los mirará con gesto sorprendido e insistirá en que la dejen ir. Si los PJs siguen forzándola a quedarse, ella empezará a chillar pidiendo ayuda, con lo que en pocos asaltos volverán los Mouros, que, ¡oh sorpresa!, estaban todavía por aquí. Y ahora el combate no terminará hasta que acaben unos con otros.

Una vez esto aclarado, los pjs podrán continuar camino hasta Villalba.

Ganancias de IRR

Si los PJs llegan a descubrir a los Mouros desapareciendo ante la pedra fita, podrán intentar una tirada de **Leyendas** -25% si no son de aquí o de **Conocimiento Mágico**. En caso de sacar alguna de estas dos, llegarán a la conclusión que de que bien pudieran haberse encontrado con unos Mouros, con lo que ganarán 1d10 a la IRR si no pasan la tirada. Por otra parte, ver la desaparición de estos a través de la luz verdosa de la pedra fita, supone ganar +5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.

Recompensas

15 Pts de aprendizaje.
+10 Pts de aprendizaje si descubren que se trata de unos Mouros y además descubren la entrada que estos usan.

Dramatis Personae

Jaques

FUE	10/15	Altura	Variable
AGI	10/20	Peso	Variable
HAB	10/20	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10/15	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Daga de Guardamano 45% (1D4+2+variable)
Espada Ropera 65% (1D8+1+variable)
Pistola de Rueda 30% (1D8+1+variable)
Pelea 55% (1D3+variable)
Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3)
Competencias: *Cabalgar* 50%, *Esquivar* 45%, *Juego* 70%, *Bravuconear* 85%
Hechizos: Carecen.

Loisa

FUE	25	Altura	1,72
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	15	Aspecto	Hermoso (22)
RES	25	RR	0%
PER	15	IRR	125%
COM	10		
CUL	22		

Armas: Honda 70% (1D4+1D3+1)
Armadura: Carece
Competencias: *Conocimiento Mágico* 60%, *Discreción* 70%, *Escondarse* 65%, *Medicina* 90%.
Hechizos: 1D6, pero ninguno de ellos de Invocación.
Poderes especiales: Convertirse en serpiente, tabú al metal y resistencia a las heridas. Todos ellos explicados más adelante.

Mouros (Incluido Tiago, el prometido de Loisa)

FUE	30	Altura:	2 m.
AGI	10	Peso:	110 kg.
HAB	20	Aspecto:	Mediocre (11)
RES	30	RR:	0%
PER	15	IRR:	125%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Garrote 55 (3D6)
Honda 70% (1D4+1D3+1)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1).
Competencias: *Astrología* 70%, *Esquivar* 40%, *Conocimiento Mágico* 70%, *Mando* 50%, *Discreción* 75%, *Escondarse* 80%, *Leyendas* 60%, *Medicina* 99%.
Hechizos: 1d6, pero ninguno de ellos de Invocación.
Poderes especiales:

- Convertirse en serpiente:* Tarda en transformarse un asalto, durante el cual está indefenso, pero para poder atacarle es necesario sacar una tirada de RR. No puede permanecer en esta forma más de 12 horas, que se reducen a 1 si está bajo luz solar.
- Tabú al metal:* Un Mouro no puede tocar metal, salvo el oro. Todos los demás le producen un dolor agudo y paralizante. Es decir, cada vez que sea herido con algún metal, tendrá un 25% de posibilidades de sufrir el equivalente al hechizo de *Conmoción*.
- Resistencia a las heridas:* No se desmayan por las heridas manteniéndose en pié hasta perder la totalidad de sus puntos negativos.

Serpiente gigante (La otra forma de los Mouros)

FUE	25	Tamaño:	2-4 m.
AGI	10	RR:	0%
HAB	20	IRR:	125%
RES	30		
PER	15		
COM	-		
CUL	-		

Armas: Envolver 60% (2D6 si la víctima no logra liberarse: pág. 65 del manual). Este ataque ignora armadura, salvo de placas.

Armadura Natural: 1 punto por escamas.

Competencias: *Discreción* 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: En esta forma el Mouro no sufre el tabú al metal, pero tampoco goza de su poder de resistencia a las heridas.