

A Q U E L A R R E

Lágrimas

¿No habéis oído nunca decir aquello de que el amor pone una venda en los ojos de aquellos que caen bajo su influjo? Pues he aquí un buen ejemplo de lo anterior. Esta es una larga aventura que a buen seguro hará reflexionar a más de un jugador antes de lanzar a su personaje a locas correrías amorosas, así como a no sumarse alegremente a una fiesta, solo para gorrear un poco de comida y vino.

por Juan Miguel Mancheno Chicón

Introducción

Echauri, Reino de Navarra. Octubre del año de Gracia del Señor de 1351.

Los PJs, por motivos diversos, van camino de Santiago de Compostela en peregrinación. La Ruta les ha unido. Un anochecer cualquiera los atrapa en el pueblo de Echauri, a orillas del Arga y bajo la Sierra de Andía. Alguno de los poquísimos campesinos que hay en las calles les informa de la fiesta que se celebra en el castillo, donde -dice- pueden pedir alojamiento y cena.

El castillo está sobre una suave colina. Es una construcción robusta y pequeña de planta irregular, construida en buena piedra. Poco antes de la puerta, y al calor de una hoguera, hay dos soldados arropados en gruesos mantos de piel, que les informarán del motivo de la fiesta: Sancho de Landarria, Barón y Señor de la comarca, ha contraído matrimonio con Oxtatxu de Bureskunde, rica y joven huérfana del lugar. Es pues fiesta grande, y todos son bien recibidos hoy.

1. El banquete

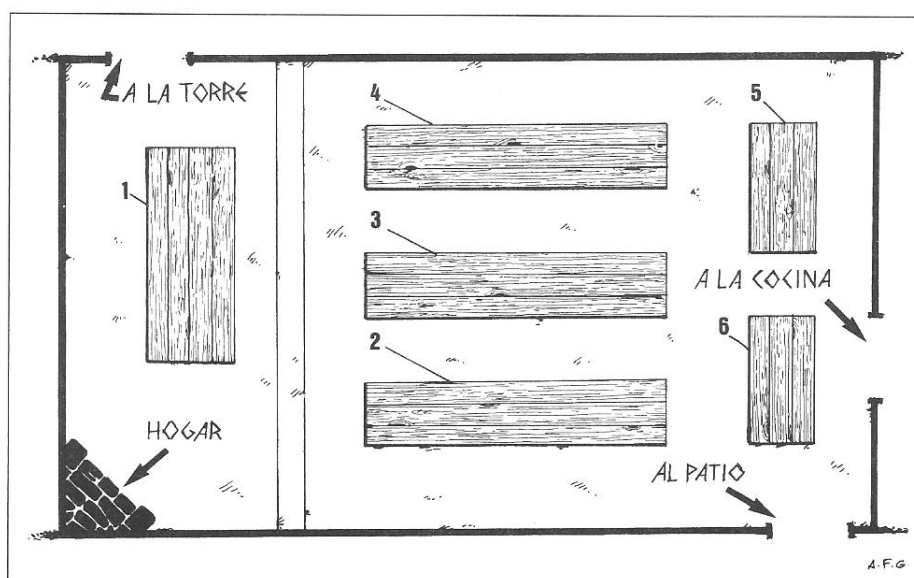
En el salón del castillo están reunidos numerosos nobles y clérigos amigos del Barón, así como burgueses ricos de Pamplona y campesinos, siervos y soldados de su feudo. Dada su calidad de peregrinos, el Barón en persona recibirá a los PJs, ofreciendo a cada uno una copa de Hipocrás (vino con especias) e invitándoles a participar en el banquete.

Para ello, el grupo tendrá que repartirse entre las mesas según sea su posición social (ver esquema).

El Barón es un hombre alto y fuerte, rudo pero muy alegre. Su mujer es hermosa, esbelta y de noble porte, de ojos y cabello negros como la noche. Si se interesan por ello, los comensales informarán a los PJs que el Barón es muy rico, pues su señorío incluye varias aldeas, un gran bosque y molinos, así como una cantera. Tomó posesión del feudo hace apenas dos años, siéndole concedido gracias a los buenos servicios prestados al rey Carlos II de Navarra.

Los platos que se ofrecen en el banquete son:

- Caldo de tocino, cecina de colas de castrón, ajo, pan, berzas y hojas de nabo tierno.
- Carnero asado con hierbas.
- Truchas fritas, lomo de cerdo en adobo y guisillo de ánade.
- Frutas, miel, queso y confituras con sidra fría.



1. Mesa presidencial (barón, alto clero, etc.).
2. Mesa nobleza.
3. Mesa burguesa.

4. Varios (PJs, por ejemplo)
5. Clero menor
6. Siervos importantes



Si alguno de los PJ sabe divertir, cantar o narrar, es su ocasión para lucirse y quedar bien con sus anfitriones. Si es especialmente ingenioso y hace pasar un buen rato a sus oyentes, el barón le dará cinco florines de oro y los otros invitados le arrojarán 1D20+10 coronas de plata. Evidentemente, si el PJ es de origen noble no cobrará nada por su actuación, pues sería un insulto.

El vino es áspero y abundante, el hipocrás dulce y la sidra fuerte. Si un PJ bebe algo más de lo razonable deberá pasar una tirada de Resistencia x 2 ó caerá borracho y empezará a hacer y decir barbaridades. No obstante, el vino también suelta las lenguas. Un PJ sobrio podrá oír (pasando la tirada de Escuchar) ciertos rumores, cuchicheos y confidencias:

- La Señora tiene extraños conocimientos ocultos... no sabría decir cuales.
- Se ha visto al Gaeko comer en los patios de Bureskunde, alimentado por la Señora... pero no recuerdo quién me lo dijo a mí.
- El anterior pretendiente de la Señora, por ponerse pesado, fue raptado y asesinado por una Ondina... dicen. Lo cierto es que apareció ahogado en el río.
- No veo nada bueno en este matrimonio. No me gusta... y yo nunca me equivoco.



señala entonces a su esposa y dice (siempre en euskera):

Oxtatxu de Buruskunde, maldito sea el demonio que te engendró, maldita seas tú y maldito tu amo Agaliarethp.

La Señora se levanta y mira con rabia a la vieja. Habla (igualmente en euskera) y ya nadie mira a los PJs, sino a la alta figura que tiembla de ira:

Maldita seas tú, vieja miserable que has predicado contra mí desde el día que nací, y que has venido a perturbar también la fiesta de mi boda. Eres una gallina negra y quisquillosa de mal agüero, y como la gallina perderás la cabeza y tu cuerpo correrá en círculos hasta el fin de los tiempos.

El Barón se ha repuesto y ahora está rojo de indignación. Ordena a sus hombres que arrojen fuera del castillo a la sorguiña. Un PJ que pase una tirada de Psicología podrá notar que la sorguiña parece haber recibido un golpe demoledor. Está aterrorizada, grita incoherencias y llora mientras se la llevan. Si alguien se fija verá que los ojos de la Señora brillan con crueldad.

3. Confidencias en la oscuridad

Los músicos intentan tocar algo, pero la fiesta ha decaído totalmente. Siervos y campesinos no parecen estar muy de acuerdo con lo que se le ha hecho a la vieja, y miran temerosos a la Señora. Por su parte, ni a los nobles y ni a los burgueses les ha hecho gracia oír tantas maldiciones. La Señora, aún pálida, con los ojos llameantes de

ira, se retira bruscamente, seguida al poco por su marido. El banquete ha terminado, y los invitados empiezan a irse a toda prisa. Los criados preparan un acomodo provisional para los Pj nobles o burgueses en el caldeado salón, tras retirar apresuradamente los restos del banquete. El resto de PJs deberá dormir con los criados en la cocina. Se apagan las velas y poco a poco las llamas de la chimenea se convierten en brasas...

Aquellos PJs con un buen porcentaje en Seducción pueden (si así lo desean) intentar usar dicha competencia para intimar con las criadas, ya sea para dormir calentitos o para conseguir algo de información extra. Se sigue el proceso normal (consultar manual, pág 20) pero en caso de llegar a las últimas consecuencias hay un 30% de posibilidades de que cojan una enfermedad venérea (1D6: 1- Gonorrea; 2- Herpes; 3-6 Ladi-llas). Igualmente pueden obtener las siguientes confidencias:

- La sorguiña tiene razón. La Señora es una Meiga. He visto una de sus manos convertirse en una garra cuando la maldijo.
- El Señor debería expulsarla antes de que sea demasiado tarde. Ella estaba mejor en su refugio del bosque, con sus secretos y sus demonios.
- La Señora tiene una casa en lo más profundo del bosque, y allí una mazmorra llena de monstruos alimentados con los desgraciados que captura en el mismo bosque.

4. Brujerías

Al amanecer los centinelas dan la alarma. Alguien o algo ha dejado durante la noche un círculo de sangre y jirones de ropa negra frente la puerta del castillo, en la que está clavada una cabeza negra de gallina. Por supuesto, nadie ha visto ni oído nada. Los habitantes del castillo empiezan a susurrarse entre ellos la palabra *brujería*... El Barón, que se había levantado de su noche de bodas de muy buen humor, grita furioso que los despojos no pueden ser obra sino de la sorguiña, y que piensa apalearla y expulsarla de su territorio para siempre. A sus gritos acude rápidamente su mujer, que lo abraza y acaricia cariñosamente, susurrándole algunas palabras al oído. Por fin, el barón se calma lentamente y termina esbozando una sonrisa de picardía, mientras mira con amor a su mujer. No obstante, ordena que sea traída a su presencia la sorguiña. Los soldados enviados a buscarla vuelven pronto con la noticia de que ha desaparecido. Traen consigo a un cazador, que afirma haberla visto internarse en el

2. La maldición

Justo en lo mejor de la fiesta un alarido espantoso acalla el jolgorio de raíz. La puerta exterior del salón está abierta, y por ella penetra el frío y la niebla. Hay una mujer muy vieja, de ojos llameantes, envuelta en harapos negros. Es una sorguiña (hechicera) del bosque.

Habla en euskera (los Pj que no dominen esta lengua deberán conseguir que alguien les traduzca, ahora o más adelante):

Cuidate, Sancho de Landarria. Cuidaos todos porque los demonios acechan la ocasión de hacer el mal. En los ríos se agitan las Ondinas, el Gaeko recorre los senderos olfateando sangre, el Aralar y el Agote danzan entorno a la vieja Mandrágora, y la Dama de Amboto viaja por el cielo en su Carro de Fuego. Estas son las señales. ¿Y quién es responsable de tanta agitación? Cuidaos, euskaros, porque esta noche está entre vosotros.

La gente está atemorizada y callada. Su primera reacción es mirar a los PJs con espanto, especialmente si alguno (por culpa del vino) ha hecho una barbaridad. La vieja sorguiña es muy popular y nunca se ha equivocado. Los clérigos rezan asustados y el Barón está pálido y mudo. La vieja

bosque. El Barón ordena inmediatamente realizar una batida para cazar a la sorguiña, y pide voluntarios. Nadie osa contradecirle, pero sus hombres se miran intranquilos y callan con un silencio culpable. Son de la comarca, y más de uno le debe un favor a la sorguiña. Exasperado, el Barón solicita la ayuda de los PJs, prometiéndoles una buena paga. Es de suponer que todos (o algunos) acepten.

NOTA PARA EL DJ: Oxtaxu es en realidad una joven Meiga dotada de gran poder, la favorita temporal de su Señor Agaliarethp, a quien ha prometido concebir un heredero del Barón y ofrecérselo en un Akelarre que sus servidores ya preparan en algún oculto lugar del bosque. La sorguiña lo adivinó desde que nació Oxtaxu, y siempre ha intentado acabar con ella, esparciendo habladurías por el pueblo y protegiéndose de sus ataques mágicos. Sin embargo, finalmente ha sido demasiado imprudente, presentándose en el territorio de su enemiga sin muchas de sus habituales protecciones mágicas. La meiga ha logrado asesinarla, y ha convencido a su esposo de que la sorguiña pretendía maldecir su unión y privarles de herederos. El hijo de ambos ya ha sido concebido en esa primera noche, y la señora ha decidido mandar a su marido al bosque para deshacerse de él.

5. El bosque de la bruja

Tras un magro desayuno consistente en leche, avellanas y pan blanco, el grupo, formado por el Barón en persona, dos ballesteros, los PJs que lo deseen y el cazador partirán hacia el bosque, siguiendo el ras-

tro de la sorguiña. El malhumorado cazador, reclutado a la fuerza por su Señor, abre la marcha a pie, siguiendo los rastros, mientras no deja de maldecirse a sí mismo por bocazas. Lo siguen a caballo el Barón y sus dos hombres. El grupo de PJs cierra la marcha. El Barón proporcionará caballos a todo aquél que sepa montar, y mulas a los demás.

El cazador encuentra pronto un rastro que se interna en el bosque siguiendo un sendero. Es fácil seguirlo: está marcado de trecho en trecho por restos de sangre y jirones de harapos negros. El bosque es profundo, denso, húmedo y frío. Hay muchos pájaros y otras criaturas chillonas y ocultas. El sol crea juegos de luces verdes y grises entre la maleza que susurra al paso del viento. El rastro conduce al mismo corazón del bosque. Hay posibilidades que tengan alguna sorpresa por el camino:

Encuentros de la mañana.

(Lanzar 1D6 dos veces)

1. Nada.
2. Un oso. 50% de que ataque al grupo.
3. Nada.
4. Nada.
5. Un jabalí herido. 70% de que embista.
6. Tres hombres muertos y despanzurados, al parecer por una fiera. Hay un enorme buitre comiendo en el cráneo abierto de uno de ellos.

Al medio día el grupo hará un alto para comer. Si un PJ lo desea puede intentar cazar algo sacando una tirada de Conocimiento Animal y otra de Rastrear, aunque el Barón ha hecho traer tasajo y pan. Los hombres del Barón y el explorador están inquietos y comen poco. El Barón, en

cambio, está a gusto, como en una cacería. Devora su comida y ríe feliz.

Por la tarde prosigue la marcha. El Barón afirma que no abandonará la caza, y que si es preciso, pasará la noche en el bosque. Hace frío y la luz desaparece rápidamente. Los soldados están nerviosos, el cazador echa pestes y las monturas se agitan asustadas e inquietas. Las sombras pueblan la espesura, se acallan los ruidos e incluso cesa el viento. El sendero se hace casi inexistente, imposibilitando el paso de los caballos, que están aterrorizados. El Barón decide dejarlos al cuidado de uno de sus ballesteros, mientras el resto del grupo sigue a pie. El silencio es sobrenatural, tenso y helado. La niebla cae sobre la vegetación y la sepulta. Ya no se ve nada, ni siquiera al cazador, que abre la marcha a apenas unos metros por delante.

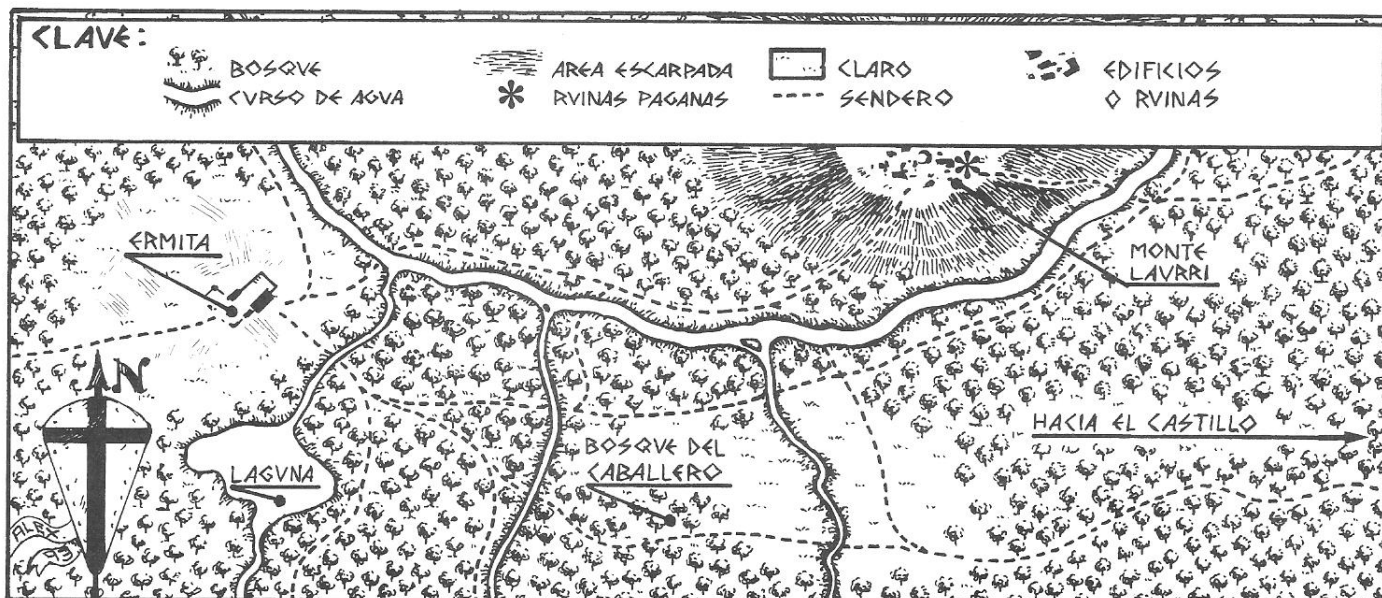
Encuentros de la tarde.

(Lanzar 1D10 tres veces):

1. Nada.
2. Un oso nervioso (que puede ser el mismo de la mañana).
3. Un lobisome enloquecido (tirar RR).
4. Un grupo de lobos.
5. Un jabalí asustado.
6. Idem.
7. Un esqueleto humano colgado de un árbol.
8. Nada.
9. Nada.
10. Nada.

6. La espada

Finalmente, en un pequeño calvero el grupo encuentra algunos huesos semien-





terrados en el humus formado por las hojas caídas de los árboles. Entre los restos brilla la empuñadura de una espada, clavada en los despojos de un enorme lobo. Aunque del animal solo quedan la osamenta y jirones de piel podrida, la espada ni se ha oxidado ni ha perdido su filo. Si los PJs se entretienen en excavar un poco la zona descubrirán los restos de dos caballos, una veintena de lobos y cinco hombres, al parecer tres soldados o siervos, un caballero y un monje o religioso. Hay restos de armas y armaduras herrumbrosas, y equipo podrido, todo inútil. Parecen llevar muchos años allí. Si algún Pj pasan una tirada de Buscar, encontrará un cáliz y una cruz de plata enterradas en el humus. Puede encontrarse también un sello de plomo, resto de algún pergamino. En él puede leerse la frase *Sigilum Militum Xristi*, y se ve la figura de dos caballeros montando un mismo caballo. El Barón reconocerá el símbolo como perteneciente a la ya desaparecida orden de los Templarios, y recordará una leyenda según la cual, hace muchos años, un caballero templario y su escolta se internaron en este bosque para rescatar a un ermitaño que vivía rodeado de malignas criaturas. Jamás se le volvió a ver. A raíz de esta leyenda, a esta zona del bosque se la conoce como *el Bosque del caballero*, aunque no es más que una depresión espesa en el mismo bosque. Ni él ni el cazador se explica cómo han podido ir tan lejos.

NOTA PARA EL DJ: La espada que han encontrado los PJs... es una buena espada. Un conjuro de Detección de Hechizos o una buena tirada de Conocimiento Mágico mostrarán enseguida que no es mágica. De hecho, un crítico llevará a afirmar que es la espada menos mágica que existe. Es tan poco mágica que todo aquél que la empuñe y pase una tirada de RR (con los malos correspondientes según la IRR del bicho) golpeará con ella haciendo el daño normal de una espada (es decir, 1D8+1) independientemente de las protecciones o defensas mágicas que tenga la criatura en cuestión ya sea del mundo Racional o Irracional.

7. El Gaueko

El grupo prosigue la marcha entre la neblina húmeda y pegajosa. De pronto resuenan aullidos y gruñidos estremecedores entorno suyo. El cazador, siempre adelantado unos pasos gira sobre sí mismo y hecha a correr hacia el grupo gritando ¡Gaueko, Gaueko!. La niebla, la oscuridad y la espesura impiden ver nada, pero se oye un rugido, un golpe sordo y un último estertor. Luego algo parece masticar.

Tras un instante de vacilación, el Barón se lanza hacia delante, seguido por el ballestero. Se encontrarán frente a un enorme perro negro, que les gruñe amenazador con las patas delanteras en el cuerpo del cazador, al que ha arrancado la cabeza de cuajo. Se impone una tirada de IRR. Antes que nadie pueda actuar los ojos de la bestia brillan y todos sienten que el aire se agita levemente. Inmediatamente, una hueste de ocho muertos surge de la tierra que rodea al grupo (nueva tirada de IRR). Mientras se preparan para atacar, el Gaueko coge los restos de su víctima y desaparece (literalmente).

Muerto	RES	Arma	
1	16	Espada	42% (1D8+1)
2	16	Hacha	49% (1D8+2)
3	19	Espada	30% (1D8+1)
4	19	Garrote	23% (1D4+1)

5	21	Garrote	44% (1D4+1)
6	18	Esp. corta	47% (1D6+1)
7	13	Garrote	62% (1D4+1)
8	15	Daga	81% (2D3)

Por supuesto, los Muertos lucharán hasta su nueva (y definitiva) muerte.

8. El arroyo

Terminado el combate es ya noche cerrada. El grupo no tiene más remedio que acampar al lado de uno de los varios arroyos de aguas limpias que se encuentran en las cercanías. Cenar el resto de sus provisiones (más lo que pudieron cazar antes del anochecer). El Barón ya no está tan a gusto como antes, y antes de dormir lanzará pesets contra la sorguiña, el Gaueko, los espectros y el suelo duro y frío. En estas cir-



cunstances no será muy difícil convencerlo para que abandone la búsqueda de la sor-guiña y regrese al castillo a la mañana siguiente. Los Pj (o en su defecto, el balles-tero del Barón, si aún está vivo) deberán organizar turnos de guardia. No es aconse-jable dormir sin precauciones: Los lobos aúllan cerca, se oyen débiles susurros, lamentos y risas de locura. Alguna sombra parece querer acercarse al fuego para luego desaparecer.

* Solo para un PJ, que esté de centinela:

En algún momento de la guardia oye un gemido y ve, al borde de la luz, el espectro del cazador muerto, pálido y desfigurado. En lugar de ojos tiene dos llamas diminutas y danzarinas. El espectro desaparece y ocupa su lugar una mujer hermosa y desnuda, de cabello largo y dorado, piel pálida, ojos negros y brillantes y labios sensuales que murmuran el nombre del PJ. (NOTA PARA EL DJ: Se trata de una Ondina de nombre Rigios, que tiene hechizado el arroyo) El PJ deberá sumarse 3 puntos de IRR, y seguidamente hará una tirada de RR (con un malus de -150%, debido a la alta Irracionalidad de la Ondina), ya que Rigios acaba de lanzarle un hechizo de Atracción Sexual. Si no pasa la tirada sumará 1 punto más de IRR, y además avanzará silencio-samente hacia la bella Ondina, que le besará en los labios, le abrazará con pasión y lo conducirá a la orilla del arroyo, donde sin palabras harán el amor.

Por muy fino que digan tener el oído, ningún PJ despertará. A la mañana si-guiente el resto del grupo encontrará al PJ hechizado dormido y hecho un ovillo. Les costará bastante sacarlo de su sueño, y cuando lo hagan no sabrá explicarles qué sucedió. Solamente recuerda que soñó con una hermosa mujer. Tiene las botas y la ropa llenas de barro.

Si alguno de los PJs se molesta en exa-minar un poco la orilla del arroyo, encon-trará en el barro huellas de pies pequeños y descalzos, y otras huellas de grandes botas. Fijándose un poco más descubrirá rastros de maleza aplastada.

9. Nuevamente el Gaueko

El día amanece tranquilo y radiante. El grupo se pone en marcha con muchos más ánimos que la víspera, pero al cabo de unas horas se darán cuenta que están dando vueltas: hay numerosos senderos de caza, y el rastro que siguieran a la víspera se ha perdido. El Barón terminará reconociendo que está totalmente desorientado, y que no sabe por dónde seguir.

NOTA PARA EL DJ: La desorientación

del grupo se debe en parte a motivos mági-cos, así que, por muy geniales ideas que tengan para encontrar el camino de vuelta al castillo, seguirán metidos dentro del bos-que todo el día. Por lo menos, la caza es abundante.

Encuentros (Lanzar dos veces 1D6):

1. Nada.
2. Restos de un reptil rojizo, un pedazo de azufre, una bota de vino vacía, todo junto a lo que fue una hoguera. Una tirada de Conocimiento Mágico reve-lará que son restos de una invocación a un demonio Igneo.
3. Nada.
4. Nada.
5. El Gaueko, que ronda al grupo bus-cando otra presa (tirar por IRR).
6. Nada.

El Gaueko no atacará al grupo durante el día, limitándose a seguirles de cerca. Los Pj solamente se darán cuenta de ello si le ven (por haber salido en la tabla de En-cuentros). Apenas se ponga el sol el enor-me perro cargará contra ellos. Tan solo un hechizo o la Espada pueden vencerlo tem-poralmente. La cruz y el cáliz pueden ha-cerle vacilar, si se empuñan con fe (tirada de RR). El Gaueko atacará hasta que se canse, coja a alguien o le ahuyenten y se vaya.

Al caer la noche aquellos PJs que hagan una tirada de Otear o Conocimiento Ani-mal se darán cuenta que hay lobos cerca de ellos. Pueden ver ocasionalmente entre la vegetación sus cuerpos o sus cabezas de ojos brillantes y hambrientos. Se pueden oír con cierta facilidad gruñidos y chas-quidos. El Barón apresurará la marcha del grupo, sugiriendo encontrar un lugar donde poder hacerles frente. Por fin, el sendero les llevará a un claro, donde hay unas ruinas, ideales para resistir. El Barón y su sol-dado se lanzarán a correr hacia ellas, segui-dos (se supone) por los PJs. Docenas de lobos saldrán del bosque tras los más reza-gados (los que no pasen una tirada de Correr, por ejemplo). Estos, antes de llegar a las ruinas, deberán enfrentarse a los cinco lobos más rápidos:

Lobos	Resistencia	Mordisco
1	16	69% (1D6)
2	15	60% (1D6)
3	17	28% (1D6)
4	15	42% (1D6)
5	11	21% (1D4)

Si los PJs no se dan mucha prisa en eli-minar a estos lobos, pueden llegar más. El ballestero del barón les echará una mano con su arma desde las ruinas.

Los lobos se detendrán a 30 metros de las ruinas, y no avanzarán más, como si una barrera mágica les impidiera seguir ade-lante.

10. Las ruinas

La construcción debió ser en el pasado una ermita o templo similar, y en un prin-cipio parece abandonada, vencida por el tiempo. Pero a su alrededor hay huertos y corrales, y sale humo de una pequeña chi-menea. A pesar de la ruina, el lugar está cuidado y es cálido, acogedor. Dentro hay un viejecito de voz afable y gestos tranqui-los, que les saluda así:

Bienvenidos. Soy el ermitaño de la Peña, y estáis en la casa de Dios. Aquí no corréis ningún peligro por parte del maligno o de sus criaturas.

Ofrecerá al grupo una frugal cena: ga-chas con pan basto, queso y agua, mientras les narra la historia de la ermita:

Muchos años atrás el ermitaño que habi-taba este lugar, asustado y falto de fe, pidió ayuda para irse por medio del último caza-dor que se aventuró tan lejos en el bosque. Este se había llenado de criaturas malignas y crueles, y solo un caballero templario con su escolta fue capaz de llegar y resca-tarlo. Cuando se fue, el ermitaño se llevó un Cáliz y una Cruz guardados en la ermita desde los tiempos de las invasiones musulmanas. No sé qué fue del ermitaño, el caballero y las reliquias, sólo sé que la ermita se mantuvo como un lugar sagrado e inviolable, así como el claro donde se en-cuentra y la laguna cercana. Según la leyenda, así seguirá mientras no se de-rrame sangre inocente en este lugar. Oí la leyenda hace muchos años, y queriendo vivir apartado del mundo me dirigí hacia aquí. Gracias a la ayuda del Altísimo, con-seguí llegar, aunque herido y perseguido por las huestes infernales, las cuales man-tengo a raya. No obstante, su poder crece día a día, y sin las reliquias que antaño se guardaran en este lugar siento que pronto perderé la batalla.

Si los PJs tienen el cáliz y la cruz y se los entregan oficiará una misa inmediatamente. La luz de la luna caerá directamente sobre la arruinada capilla, y todo se llenará con una intangible sensación de paz y sosiego. Los PJs que asistan a la ceremonia ganarán cada uno 1D10 de RR. Tras la ceremonia el ermitaño les preparará unos jergones en un rincón abrigado para que puedan dor-mir. Los lobos aullarán, sin poder atrave-sar la barrera invisible de santidad. Si uno de los PJs se asoma a mirarlos (o a arrojar-les piedras, si tiene el capricho) y pasa una



tirada de IRR podrá ver una figura pequeña envuelta en velos que monta un enorme caballo negro.

El PJ que fue hechizado por la Ondina la noche anterior, mientras hacía su turno de guardia, oirá una voz suave y susurrante que le habla en sueños diciéndole que debe matar al ermitaño. Esa voz le hará sumar 3 a su IRR. Deberá tirar por su RR para resistirse, de no pasar la tirada se levantará, tomará sus armas y asesinará al venerable anciano si sus compañeros no se lo impiden. Estos deberán tirar por Suerte para despertarse a tiempo. Si el ermitaño muere la santidad del lugar desaparecerá, los lobos entrarán por manadas y los muertos surgirán de entre las piedras del recinto. Será el fin de todos.

Si por el contrario el PJ resiste a la voz o sus compañeros logran detenerlo, el ermitaño curará el alma atormentada del PJ mediante una oración. El Pj ganará 1D6 de RR, y al librarse de los velos mágicos que ofuscaban su mente, recordará ahora toda su aventura con la Ondina.

11. Camino de vuelta

Al salir el sol los lobos desaparecen. El ermitaño les aconsejará que partan cuanto antes, otorgándoles su bendición. Les trazará igualmente un tosco mapa para que puedan salir del bosque sin problemas.

Si el grupo pasa al lado del arroyo donde se encontraba la Ondina, se encontrarán con una pareja de gamos que huirán al verlos, y huellas de oso en la ribera. El barón, que desde que entró en la ermita sagrada se muestra mucho más sereno y reflexivo, se preguntará en voz alta por qué hay osos despiertos al comienzo del invierno. El bosque está tranquilo, húmedo, hermoso y lleno de alegres vidas. Es entonces cuando de un lugar inverosímil aparece el Iditxa (ver manual, pág. 50), vestido de brillantes colores, riendo a carcajadas. (Tirar por IRR). A semeja a un juglar loco. No ataca ni huye. Les habla:

¡No puedo creerlo! ¿Estáis esperando a Rigios? ella ya no está aquí. Silcharde la llamó y ella se fue como una gota de agua entre otras muchas. Ya no volverá a cantar y reír con nosotros. Pero no os preocupéis, hay más Ondinas. El bosque está lleno de seres encantadores, y todos esperan, sí, esperan.

Si alguien le pregunta qué esperan responderá: *Al Primer Nacido*. Hará seguidamente intención de marcharse, pero girando bruscamente la cabeza volverá a hablar:

¿Qué hacéis aquí parados? Rigios ya no

está, ya nunca estará, y la mañana es efímera como una vida. Aprovechad el día porque no habrá más noches... Seguidamente desaparece.

Sin más impedimentos, el grupo llega al camino principal, donde dejaron el ballestero con los caballos. Encontrarán el cadáver del soldado parcialmente devorado por los lobos, así como los restos de un par de monturas, en similares circunstancias. El grupo deberá rehacer el camino hasta el castillo a pie, donde son recibidos como resucitados... y donde han ocurrido cosas terribles.

12. Sucesos en el castillo

Seguidamente presentamos un somero guión sobre los acontecimientos ocurridos en el castillo durante la ausencia del Barón. Los PJs podrán enterarse de parte de ellos posteriormente, hablando con los criados. Del mismo modo, si alguno de los PJs prefirió quedarse en el castillo, puede ser testigo presencial de los acontecimientos:

Primer día:

- El barón y su gente salen del castillo en busca de la sorguina.
- La señora, asistida por el caballero Manuel Pérez (al servicio del Barón), imparte justicia y atiende los asuntos de la Baronía.
- Suben pocos campesinos al castillo, el temor a "algo" sobrenatural se ha extendido.
- El caballero Manuel Pérez y otros tres soldados parecen ser, de la noche a la mañana, extremadamente fieles a la Señora.
- Otro de los caballeros, Robert de Vincio, se opone abiertamente a la Señora. Discute con ella a gritos, acusándola de haber tomado posesión de la Baronía como si su marido hubiera muerto.

Termina llamándola bruja, ante lo cual la Señora le susurra algo entre dientes, en euskera. Si alguien sabe dicho idioma y lo oye podrá traducirlo como *ojalá se te pudra el alma...*

- Tras el altercado con la Señora el caballero abandona el castillo acompañado de un escudero. (NOTA PARA EL DJ: Va en busca de su hermano, que tiene ciertos contactos con la Fraternitas Vera Lucis).
- Manuel Pérez quiere ir tras él, pero la señora se lo impide.
- Poco después la Señora sale sola del castillo, montando su caballo negro, traído de Bureskunde y que sólo ella monta y cuida. Volvió siendo ya noche cerrada.
- Algunos campesinos rumorearon luego en el pueblo que vieron como el caballo de la señora se transformaba en una enorme bestia negra..
- Al anochecer llegó un campesino trayendo la montura del barón. El noble bruto estaba aterrorizado y lanzaba espuma por la boca. Tenía algunos arañazos y heridas superficiales en la piel del lomo y las patas, producidas seguramente por lobos.

¡DOS TIENDAS!



Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750

Pedralbes centre

Tienda n.º 26
Av. Diagonal, 609-615
Barcelona
Tel. 419 0674

BILLARES SOLER
JOCS I COSES



Segundo día:

- La Señora imparte justicia. Varios campesinos llegan con quejas sobre lobos merodeadores. Alguno, no tomado muy en serio, se atreve a decir que junto a los lobos había muertos resucitados.
- La Señora organiza partidas de caza para rastrear la zona y eliminar a las fieras, calmando así en parte a los campesinos.
- Una de las patrullas de cazadores vuelve con el cadáver mutilado del caballero Robert de Vincio. Ninguna bestia carroñera ha tocado su carne, pero le faltan el corazón y los ojos. La gente del feudo se lo toma muy mal. Los rumores aumentan.
- Llegan noticias de que el viejo caserón de Bureskunde, donde vivía la Señora, ardió ayer noche hasta los cimientos, pereciendo en el incendio todos los viejos servidores de la Señora que aún vivían allí. La Señora se siente muy afectada por la noticia y se retira a sus habitaciones.
(NOTA PARA EL DJ: en realidad ha sido ella misma la que prendió ayer fuego al caserón, una vez había recogido ciertos elementos mágicos que todavía guardaba allí. Es una manera de librarse de viejos testigos que podrían hablar demasiado si alguien les pregunta).
- Se incendia una casa en Echaury matando a todos sus habitantes. Allí vivían la hermana viuda y los sobrinos del caballero de Vincio. No falta quien diga que el fuego estaba vivo y que fue conjurado por la Señora la noche anterior (¿por qué si no habría de haber salido del castillo?)

13. El regreso

Es ya noche cerrada cuando el Barón y los PJ llegan al castillo, y está empezando a nevar. La Señora recibe al barón con grandes muestras de alegría y literalmente lo arrastra a las habitaciones de la Torre “para que descansen” (aunque por las muestras de cariño que le hace es muy posible que termine aún más cansado). El caballero Manuel Pérez se encarga de acomodar a los Pj. Estos son literalmente asediados por los habitantes del castillo, que quieren saber sus aventuras. A su vez, les contarán los acontecimientos ocurridos durante su ausencia. El ambiente es triste y apagado, todos están temerosos salvo Manuel Pérez y sus tres hombres de confianza, que mantienen una calma fría.

Nieva durante toda la noche, y al amanecer el tiempo no da señales de cambiar. El

Barón recibe a los PJs por la mañana, dando a cada uno de los que le acompañaron una bolsa de monedas por los servicios prestados en el bosque. La suma total de la paga varía según el origen social del PJ, aunque aquellos que se hallan portado de una manera especialmente valiente pueden recibir una propina extra de 20 a 50 monedas más:

Alta Nobleza:	50 Florines de oro
Baja Nobleza:	40 Florines de oro
Burguesía:	30 florines de oro
Pueblo llano:	15 florines de oro.

Además, el Barón ofrece al grupo la posibilidad de entrar a su servicio, al menos hasta que llegue la primavera. No es buen tiempo para viajar: ya ha empezado a nevar y los puertos están cerrados. Por otra parte, al Barón le irían bien los servicios del grupo: Aún hay que encontrar a la vieja sorguina, acabar con las alimañas de ese bosque y reconstruir la ermita sagrada.

Si los PJs aceptan no tienen que descontarse los gastos habituales, y además pueden sumar 5 florines a su renta.

Si se niegan... deberán intentar llegar hasta Pamplona, para intentar invernar allí... (suponiendo que tengan dinero suficiente para pagarse alojamiento).

Aquellos que pasen una tirada de Psicología verán que el Barón está relajado y feliz, como si estuviera profundamente enamorado... o quizá algo más.

14. Temporada de invierno

La estación invernal transcurre fría y tranquila. Pronto todo está cubierto por la nieve, y la gente se apelmaza en medio del frío, refugiándose en sus hogares. Lobos (normales) y bandidos perturban ocasionalmente la tranquilidad del feudo, y el Barón organiza periódicamente partidas de caza contra los primeros y patrullas contra los segundos (Si los PJs lo desean, pueden participar en cualquiera de dichas acciones).

Fiel a su palabra, el Barón organiza una segunda expedición al interior del bosque, esta vez con un nutrido grupo de hombres bien armados (entre los que pueden ir los Pj si lo desean), con el fin de acondicionar la ermita sagrada. Si los PJs proporcionaron al ermitaño el cáliz y la cruz, se darán cuenta que la atmósfera opresiva y maligna que antaño se cernía sobre la zona ha desaparecido casi por completo. (Caso que los PJs no descubrieran dichas reliquias la primera vez esta segunda expedición puede ser una excusa estupenda para recogerlas). La expedición no encontrará ni Lobisomes ni Ondinas.

Al cabo de un tiempo la Señora anuncia que está embarazada, organizándose una gran fiesta en el castillo. La Señora se desvive en atenciones hacia su marido, y cada día se les ve a los dos más enamorados. El temor en el señorío del Barón, y las habladurías hacia su joven esposa van desapareciendo progresivamente, al no suceder ningún hecho paranormal que de pie a habladurías. No falta quien murmure, sin embargo, que ese hijo es en realidad hijo del diablo, y que la señora yació con el Maligno aquella noche que su marido estuvo en el Bosque.

En el castillo hay varios grupos de opinión diferenciados:

- Caballero Manuel Pérez y sus tres hombres: Fieles a la Señora, hasta el punto de que hay quien dice que ésta los ha embrujado.
- Barón Sancho. Ciego de amor hacia su esposa y deseoso de que nazca su primogénito.
- Caballero Aingeru de Koldo. Desde la muerte de Robert de Vincio hace las funciones de Senescal del Señorío. Neutral por necesidad.
- La oposición a la Señora: Callada desde la muerte de Robert de Vincio y sus familiares.
- Los PJs...

Si durante la temporada invernal los PJs, además de las funciones que les sean asignadas por el Barón, desean realizar algunas averiguaciones por su cuenta, pueden visitar Bureskunde, antiguo hogar de la señora. Descubrirán que ardió por los cuatro costados la noche que el barón estuvo ausente en el bosque.

Igualmente, si lo desean, podrán intentar examinar al caballo negro de la Señora. Es un hermoso animal, de pelaje negro como las plumas de un cuervo, pero tan arisco y salvaje hacia todo aquél que no sea su dueña que los PJs no podrán acercarse a él por nada del mundo. Los criados informarán que sólo su ama puede acercarse a limpiarlo y darle de comer.

Si por el contrario intentan colarse en las habitaciones privadas de la Señora, buscando alguna prueba que demuestre que practica la hechicería, se llevarán una buena desilusión: al ser una Meiga hija de Agaliarethp, la señora no necesita componentes mágicos para realizar sus hechizos, y por consiguiente no hay pruebas de ello. Si el Barón los coge en fraganti pueden sufrir sus iras, aunque si los coge la señora... puede ser bastante peor.

NOTA AL DJ: La señora hizo que la Bestia, el ser que es su caballo, matara al caballero Robert de Vincio. La Señora vio con su magia como en el futuro la sangre



del de Vincio podía buscar venganza, y envió a un Igneo para que eliminara al resto de la familia. Ignora la existencia del hermano de Robert, Manuel de Vincio, así como ignora que el escudero de Robert consiguió escapar y que, medio loco de terror, llevó el mensaje de su hermano a Manuel, que es uno de los cabecillas locales de la Fraternitas Vera Lucis. Este ha reunido durante el invierno un pequeño ejército de seguidores y mercenarios, y planea arrasar el feudo con la Primavera.

15. La cacería

En Marzo llegan la Primavera, el deshielo y las lluvias. La vida vuelve a introducirse en Echauri tras casi cinco meses de letargo invernal. La Señora está ya en un estado de gestación bastante avanzado, y nunca ha estado tan hermosa y serena, ni tan enamorado de ella su marido. Para celebrar la llegada de la primavera, el Barón organiza una cacería, en la que pueden participar todos los PJs que lo deseen.

La cacería se hace de una manera tradicional y directa, sin ojeadores ni perros. Los cazadores dejan sus monturas y se

internan en el bosque armados con arco o ballesta y una daga o cuchillo. Cada uno es dejado a sus propios medios. El barón premiará a cada cazador con algunas monedas, según la pieza cobrada.

Para resolver la cacería se seguirá el siguiente procedimiento:

1. Pasar una tirada de Conocimiento Animal para buscar y localizar rastros en los lugares adecuados.
2. Pasar una tirada de Rastrear para seguir el rastro hasta el animal y otra de Discreción para no alertarlo.
3. Dispararle con la Competencia que se tenga.

Rastros que pueden encontrarse y recompensas: (Lanzar 1D10)

1. Liebre (2 coronas de plata).
2. Pavo (4 coronas más las plumas).
3. Jabalí (10 coronas).
4. Jabalí (10 coronas).
5. Campesina (*).
6. Oso (40 coronas más la piel).
7. Jabalí (10 coronas).
8. Venado (35 coronas).
9. Furtivos (**).
0. Venado (35 coronas).

(*) La campesina es bastante hermosa, y

si el Pj pasa las oportunas tiradas de Seducción puede pasar un buen rato con ella. Por supuesto, se perderá la cacería, y la única recompensa que recibirá por su "captura" será una carcajada pícaro por parte del Barón.

(**) Se trata de dos cazadores furtivos que intentan conseguir comida para sus familias. Si el Pj los denuncia al Barón o los detiene y los lleva a su presencia ordenará apalearlos como escarmiento. Si por el contrario el Pj los deja en paz los furtivos, en agradecimiento, le regalarán un hermoso arco largo galés (sabe Dios de dónde lo habrán sacado). El arco hace un daño de 1D10+1D4 (más modificadores por habilidad si los hay). No obstante, luego el Barón puede preguntarle al PJ de dónde diablos ha sacado tan hermoso arco...

Cada PJ tendrá la oportunidad de realizar cuatro encuentros, representando así una larga (y esperemos que provechosa) jornada de caza.

16. Primera sangre

El grupo de cazadores vuelve al castillo casi al atardecer. Apenas han tenido tiempo



de descabalar de las monturas cuando llega al patio de armas un asustado montero, que afirma ser de la aldea de Irabarruzia, perteneciente al barón. Afirma que hay por las cercanías de la aldea un Lobisome que roba animales y niños. El barón está cansado tras la dura jornada, así que enviará a un caballero (un PJ, o si no hubiera ninguno a Aingeru de Koldo), junto a tres soldados y un par de PJs agueridos para que acompañen al montero de vuelta a la aldea, y cacen o ahuyenten a la bestia.

La aldea de Irabarruzia está algo alejada del castillo, pues se encuentra casi en el límite del señorío. Sin embargo el camino, aunque embarrado por las lluvias, es bueno. Azuzando los caballos, el pequeño grupo llega a la aldea al poco de oscurecido. Cae una suave llovizna, en la aldea hay una gran agitación y la gente corre hacia la plaza, gritando que un grupo de forasteros ha dado muerte al Lobisome...

NOTA PARA EL DJ: La Fraternitas Vera Lucis ha llegado a la Baronía. Son ochenta hombres armados (entre fráteres y mercenarios) con la intención de arrasarlo todo. Al mando se encuentra un vengativo Manuel de Vincio, que ha reunido a tantos soldados porque no quiere que nadie escape a su venganza. Todos son buenos combatientes. Al recibir la noticia de que un Lobisome rondaba por Irabarruzia un caballero con catorce hombres se ha separado del grueso de las fuerzas para cazarlo...

En la plaza se encuentra el cadáver de un hombretón enorme y peludo, empalado como una gallina en un espetón. A sus pies se encuentran dos cadáveres envueltos en sus mantos, y trece soldados bien armados que miran ceñudamente a la multitud. Uno de los guerreros, al parecer el que los manda, se encarama al brocal de un pozo y se dirige a los aldeanos:

He aquí la criatura que os aterrorizaba. Muerta. La hemos acorralado y matado, y eso mismo haremos con todos los seres malignos de este lugar.

Uno de los campesinos grita: *¡Matad también a la Bruja que ha hechizado al Barón!*, y otros muchos corean su acuerdo.

En ese preciso momento guerreros y muchedumbre se dan cuenta de la llegada de los PJs. Los aldeanos se dispersan en un santiamén y los fráteres se aprestan a la lucha. Saltando del brocal, su jefe grita de nuevo: *Los enviados de la Bruja; ¡Matadlos!*

Cogidos un poco por sorpresa, los fráteres atacan a pie. Son los siguientes:

Caballero: RES 21
Espada (1D8+1) 60% Escudo 50 %
Armadura Cota ref. (6).

Ballesteros

Ballesta (1D10)	Daga (2D3)	Peto (2).
Ballestero 1: 17	45%	46%
Ballestero 2: 18	60%	31%
Ballestero 3: 20	55%	90%
Ballestero 4: 17	60%	50%

Lanceros

Lanza (1D6)	Espada (1D6)	Cota (5)
Lancero 1: 19	55%	60%
Lancero 2: 18	61%	59%
Lancero 3: 19	70%	90%
Lancero 4: 23	45%	12%
Lancero 5: 21	57%	44%
Lancero 6: 18	78%	87%

Arqueros

Arco (1D6)	Daga (2D3)
Peto (2)	
Arquero 1: 39%	38%
Arquero 2: 76%	99%

La llovizna proporciona un malus del 15% a la hora de disparar proyectiles. En los tres primeros asaltos de combate será imposible llegar al cuerpo a cuerpo, pues los luchadores estarán entorpecidos por la muchedumbre de aldeanos que se encuentra en la plaza, y que corre a refugiarse en sus casas. Los habitantes de la aldea serán totalmente neutrales, limitándose a proteger sus vidas.

Caso de que los Fráteres venzan el combate... bueno, acostumbran a no hacer prisioneros. Si por el contrario llevan las de perder, huirán.

17. La batalla

Si alguno de los hombres del Barón escapa con vida, podrá llevar la noticia de lo ocurrido al castillo. Caso de que no hubiera supervivientes, el Barón se enterará de la escaramuza por algunos siervos fieles de Irabarruzia. Pese a ser noche cerrada, ordenará a los suyos que preparen las armas para salir y acabar con los invasores.

NOTA PARA EL DJ: El plan de la Fraternitas Vera Lucis consiste en sacar del castillo el mayor número posible de soldados para así asaltarlo con mayor facilidad. Los supervivientes del grupo de Irabarruzia (si los hay) reforzados con otros quince fráteres y mercenarios se acercará despacio, dejándose ver, mientras el grueso de las fuerzas (cincuenta individuos) da un largo

rodeo para atacar el castillo. La Señora, avisada por sus propias fuentes de lo que se le viene encima, ordena a Manuel Pérez que prepare la fuga.

El Barón deja el castillo con el caballero Aingeru (si está vivo), 8 soldados, 2 escuderos, 2 cazadores, los PJs que quieran acompañarle y 10 siervos armados reclutados a toda prisa en el pueblo de Echauri. El caballero Manuel Pérez permanece en el castillo al mando del resto de los hombres del Barón. (NOTA PARA EL DJ: Calcular cuanta guarnición queda en el castillo: Es importante).

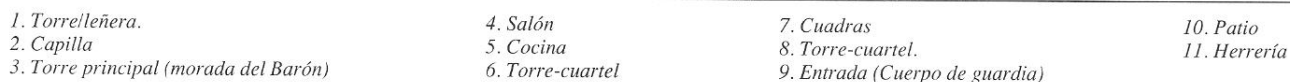
La hueste dará sin dificultades con el grupo de Fráteres, pues se acercan dejándose ver, y dará comienzo una buena batalla campal. Para resolverla pueden usarse las reglas de Combate de masas aparecidas en Lilit, o las aparecidas en el Líder 25. Los hombres del barón se considerarán tropas normales, mientras que los Fráteres serán tropas expertas. La actitud del Barón será valiente, pero no puede morir. Como mucho, puede quedar herido o incapacitado.

18. El asalto al castillo

Alejados del campo de batalla, los fráteres se lanzan al asalto del castillo, empleando para ello algunas escalas y un ariete.

Su primer asalto, por poco entusiasta, es fácilmente rechazado por la guarnición mediante arcos y ballestas. Algunos fráteres quedan en el campo. La siguiente embestida es más metódica: cubiertos por expertos tiradores, colocan escalas en los muros adyacentes a la puerta y suben a la muralla. Tras un violento combate en el que ambos bandos sufren importantes pérdidas, logran apoderarse de ese sector de muralla y abrir la puerta. Por ella penetra, como un ángel vengador, Manuel de Vincio y otros soldados a caballo, que arrollan a los pocos defensores que intentaban reconquistar la puerta, entre ellos al sargento, que ha dirigido la defensa hasta ahora.

El resto del combate es pura rutina: los Fraternitas se dedican a asaltar todas las estancias en las que se han atrincherado los defensores supervivientes (¿los PJs?) mientras su capitán y un grupo escogido asaltan la torre donde se supone que se encuentra la Señora. Defendiendo la puerta mueren valientemente dos escuderos encargados de guardarla, mientras aquí y allí algunos defensores intentan huir o se rinden, siendo en el acto pasados por las armas. Una vez los Fráteres entran dentro de la torre, ésta parece estallar en una gran llamarada de fuego rojizo. De entre las llamas salen a



¿Más aún? Hoy el bosque está lleno de

invitados a la Ceremonia. ¿Venís vosotros a ella? Lástima que no vaya a poder celebrarse, es aún demasiado pronto para invocarle. Pero id, en Monte Laurri esperar para recibir la llegada del Violento.

La criatura desaparece sin dejar de reír.

En Monte Laurri, la escena es horrible y caótica. Entre jirones de espeso y maloliente humo negro y una pegajosa niebla, los escasos fráteres que aún siguen vivos combaten rodeados por los servidores de la bruja: Lobisomes, Lobos y Muertos. Defendiéndose entre los menhires de la colina, los valerosos fráteres avanzan palmo a palmo hacia el centro de la colina, donde hay un tosco dolmen, de cuyos resquicios sale el humo negro y grasiento.

El Barón decide ayudar a los Fraternitas contra las alimañas, y que luego tiempo habrá de arreglar cuentas. Fiel a su costumbre, se lanza al combate de manera entusiasta, seguido por sus sufridos hombres. Su objetivo es el dolmen central, pero se verá detenido por la batalla. Solamente los PJs (si queda alguno) conseguirán llegar hasta él. Protegiendo la entrada se encuentra un feroz Lobisome, al cual tendrán que abatir para entrar en el interior:

Lobisome: RES 42 Mordisco 75%
(1D3+3D6) Pelea 65%

El Dolmen es en realidad una cámara de la que parte, en sentido descendente, un pasillo largo, estrecho y oscuro. No hay

ninguna luz, pero emana de la oscuridad un olor a aceite, madera quemada, humedad y otras cosas indefinibles.

Si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán en el suelo bastantes huellas humanas, y en un rincón un montón de antorchas.

El pasillo acaba en una pesada cortina de piel (¿humana?) la cual atraviesan suaves cánticos, ruidos leves, roces y gemidos. También se filtra algo de luz. Cuando los PJs aparten la cortina serán descubiertos en el acto. No obstante, en ese instante podrán ver lo siguiente:

Se trata de una cripta de piedra toscamente tallada, en cuyo centro hay un altar negro y opaco sobre el que reposa, desnudo, el hermoso cuerpo de la Señora. Sus piernas son largas y esbeltas, la cintura flexible y los senos firmes. No tiene la más leve señal de embarazo y su cuerpo brilla de sudor. A su alrededor hay seis figuras vestidas con túnicas negras y encapuchadas. Una de ellas sostiene a un niño recién nacido, y otra, un cuchillo largo y negro. Manuel Pérez, con la vista perdida y nublada, está en un rincón. Sangra por varias heridas, pero no parece notarlo. Toda la escena está iluminada por un gran fuego, que desprende un humo grasiento y pegajoso, que sin embargo no hace lagrimear los ojos ni escocer la garganta. Esta visión hará a los Pj ganar 3 puntos de IRR si esta es inferior a 60%.

Ante la aparición de los PJs, los encapuchados dejarán en el acto lo que están haciendo: el que tiene al niño lo depositará en el altar y, ayudado por el que tenía el cuchillo, levantará a la Señora y la llevará a un rincón oscuro y alejado. Otros dos atacarán al grupo con espadas curvas y los dos últimos ayudarán desde la retaguardia con hechizos de Conmoción, Inmovilización y similares (a discreción del DJ). Saliendo de su sopor, Manuel Pérez empuñará su espada y atacará también:

Manuel Pérez RES 19
Espada 65% (1D8+1).

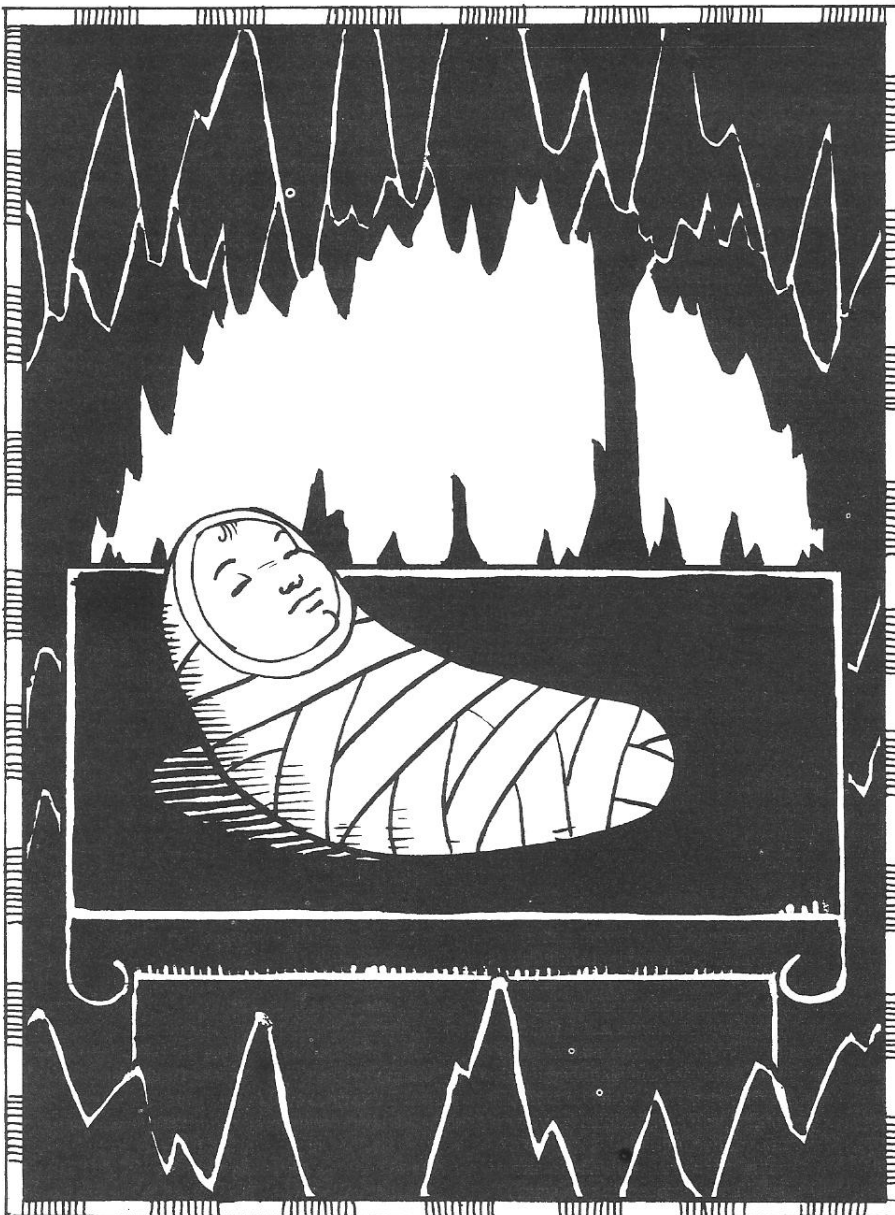
Encapuchado 1 RES 20
Cimitarra 50% (1D6+2).

Encapuchado 2 RES 18
Cimitarra 45% (1D6+2).

Encapuchado 3 RES 10
Hechizos (IRR 80%).

Encapuchado 4 RES 12
Hechizos (IRR 92%).

Una vez los PJs hayan conseguido vencer a sus enemigos, descubrirán que la bruja y los dos acólitos que estaban reali-





zando la ceremonia han desaparecido, pero por mucho que busquen no encontrarán ningún pasaje secreto. En la cripta solo están los muertos, el cuchillo ceremonial (roto), las ropas de la Señora... y el niño, que llora sobre el altar. Parece ser un niño perfectamente normal, que mira a los PJs con miedo. De todos modos, si estos se paran a pensar un poco, se darán cuenta que su parto no ha debido ser muy normal, teniendo en cuenta que hasta ayer mismo su madre estaba encinta de apenas cinco meses. Si los PJs lo eliminan de un espadazo morirá de una manera inquietantemente normal, suficiente para que los PJs tengan pesadillas durante el resto de su vida, por haber matado a sangre fría un niño inocente.

De vuelta a la superficie los Pjs descubrirán que las criaturas malignas han huido, y que los escasos Fraternitas supervivientes se están retirando con ellas, arrasando consigo a sus heridos. El Barón y sus hombres están ensangrentados y exhaustos. Si los PJs le entregan al niño el Barón lo reconocerá en el acto como suyo, y explicará el fenómeno diciendo que sin duda hechiceros y brujas aceleraron su gestación tras encantar con malas artes a la madre. Se negará a admitir que sea una Bruja. Una tirada de Psicología revelará que su mente se niega a ver lo evidente para no caer en la locura, tanto es el amor que aún siente por ella.

Cansinamente, el grupo tomará el camino de vuelta hacia el arruinado castillo...

20. Recompensas

Los Pjs ganarán 50 P. Ap por salir bien del módulo, más otros 20 si consiguen terminarlo entero (llegando hasta la Cripta y aniquilando a los encapuchados).

El Barón propondrá a los PJs que se queden definitivamente a su servicio. Si le entregaron al niño, ofrecerá a un PJ de origen noble (o a un soldado veterano) un caserío dentro de su feudo con siervos y tierras, a cambio de vasallaje y fidelidad. Igualmente "colocará" al resto de PJs en cargos acordes con sus habilidades. Los que acepten podrán asistir así al crecimiento del hijo del Barón, un muchacho alto y delgado, de grandes silencios y extraña sabiduría. En gran parte, será responsabilidad de los PJs guiarlo por el camino de Dios, no del Maligno... Nada impide que, algún día, su madre pueda venir a reclamarlo...

Si por el contrario los PJs deciden irse, el Barón los equipará adecuadamente y

entregará a cada uno una bolsa con 100 coronas de plata. No obstante, al alejarse de las tierras del Barón algo o alguien les hará girar la cabeza, y verán, a su espalda, por una fracción de segundo, una mujer esbelta de cabellos negros que los contempla, montada en un enorme caballo negro de ojos ardientes.

Apéndice: El castillo de Landarria

La guarnición del castillo al inicio del módulo (es decir, el día de la boda) está formada por:

- El Barón, Sancho de Landarria.
- 3 Caballeros: Robert de Vincio, Aingeru de Koldo y Manuel Pérez.
- 1 Sargento.
- 5 Escuderos.
- 25 Soldados.
- 6 Cazadores.

En total, 41 defensores. Además viven en la fortaleza 11 siervos y 6 criadas. Todos los habitantes de la fortaleza son razonablemente fieles a sus Señores feudales. El DJ deberá tener presente en todo momento los efectivos del Barón, de acuerdo con las vicisitudes de la aventura.

P.N.J.

Sancho de Landarria

FUE 20 Alt. 1'74 Peso 72 kg.
AGI 15 RR: 90% IRR: 10%
HAB 20 Apariencia: 17. Edad 28 años.
RES 15
PER 18
COM 12
CUL 15

Armas: Espada 90% (1D8+1D6+1)
Lanza larga 75% (2D6+1D4)
Ballesta 75% (1D10+1D6)
Cuchillo 75% (2D6)
Maza 50% (1D8+1D6+1)
Hacha 50% (1D8+1D6+2).

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6). Casco (Prot. 2).

Competencias: Buscar 60%, Cabalgar 75%, Otear 80%, Rastrear 80%, Conocimiento animal 70%, Mando 60%.

Rasgos de carácter: El Barón es por naturaleza generoso, valiente e impulsivo. Durante la mayor parte del módulo estará dominado por su mujer, la cual lo retiene

con los hechizos de Dominación y de Atracción sexual.

Oxtatxu de Bureskunde

FUE 12 Alt: 1'69 Peso: 55 kg.
AGI 15 RR: 0% IRR: 200%
HAB 18 Apariencia: 23. Edad 19 años
RES 15
PER 18
COM 12
CUL 15

Armas: Daga 90% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Propias de una dama de su alcurnia.

Hechizos: Casi todos. Como medida de seguridad, ha lanzado el hechizo de Sumisión sobre el caballero Manuel Pérez y tres soldados del castillo, que la obedecen ciegamente. En caso de peligro, suele lanzar sobre ellos los hechizos de Ignorar el dolor y Aumentar la fuerza.

Este Pnj debe llevarse con cuidado: debe parecer a los Pj tan inocente y angelical que éstos tengan en todo momento la duda de si es ella realmente una bruja o es todo una conspiración urdida por la pobre sorguiña del pueblo.

Soldado típico

FUE 20 Alt. 1'78 Peso: 70 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 10.
RES 20
PER 10
COM 5
CUL 10

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

Armadura: Cuero con Ref. (Prot. 3).

Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%.

Fraternitas Vera Lucis (Típico)

FUE 15 Alt. 1'78 Peso: 75 kg.
AGI 13 RR: 80% IRR: 20%
HAB 17 Apariencia: 13.
RES 15
COM 10
CUL 15

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Ballesta 45% (1D10+1D4)
Lanza 50% (1D6+1+1D4).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 40%. ●