



# Una piedra en el camino

Donde los PJ comprenden lo importantes que son, a veces, las posadas

por Francisco Calvete

La posada del Unicornio Alegre es una de las paradas habituales en un camino principal entre dos importantes capitales. Los viajeros pueden escoger otras rutas si no les importan las incomodidades y la vida a la intemperie. Pero el Unicornio Alegre no es sólo una posada, es también un lugar de encuentro para los pequeños mercados mensuales de la comarca, las grandes celebraciones, la recogida de noticias... En ocasiones sirve incluso como punto de enlace para estafetas reales y heraldos. No es de extrañar que se encuentre medianamente fortificada.

Hasta aquí la posada. Ahora, un poco de historia. Este año se ha reanudado la tradicional guerra fronteriza, y el barón local se ha llevado a la mayoría de los hombres hábiles en su mesnada. No eran muchos porque, tras la desastrosa cosecha del año pasado y la dura represión de una revuelta de campesinos hambrientos esta primavera, la región ha sufrido una breve -pero mortífera- epidemia. Nada que no haya sucedido en otras ocasiones.

Por desgracia, una banda de mercenarios que habían desertado -por razones puramente coyunturales, según ellos- acertó a pasar por la comarca a principios de otoño. Estaba todo tan tranquilo y apacible, y tan maravillosamente indefenso, que no pudieron resistirse a la idea de saquear un poco. Por pasar el rato y eso, y por seguir la tradición, claro.

Sus andanzas les condujeron al Unicornio Alegre, que convirtieron en su base de operaciones tras asesinar al posadero y a varios de sus siervos y familiares. Desde entonces se han dedicado a interceptar a los viajeros y despojarlos de todo, asesinando a los más pobres y reteniendo por el rescate a los que merecían la pena. Se les han unido algunos campesinos descontentos y unos cuantos bandidos comunes, hasta reunir algo más de una veintena de hombres armados que no tienen gran cosa que perder.

Con la guerra, las lluvias del otoño y la falta crónica de tropas, es previsible que la situación dure demasiado y acabe arruinando la región. Al menos hasta que las tropas reales tomen cartas en el asunto y conviertan la comarca en un área de gue-

rra, con el consiguiente pillaje y destrucción de la propiedad.

A no ser que alguien lo solucione.

Como, por ejemplo, los PJ.

## Ideas

Los PJ se encuentran en la comarca por la razón que sea -depende del DJ- y descubren la situación. Sería preferible que la posada se hallase *precisamente* en el camino que han de atravesar. Se dan otras opciones en algunas de las ideas expuestas a continuación. El DJ puede emplear una de ellas o combinar varias para organizar una aventura a la medida de los PJ.

### A) Los Burgueses o la Razón Económica.

Algunos mercaderes han muerto al pasar por la posada y encontrarse con que la "dirección" había cambiado. Junto con ellos se han perdido mercancías de valor destinadas a la cercana Villa de Valzira (*o donde quiera el DJ*), y sus burgueses estarían dispuestos a pagar un tanto por ciento de la mercancía por recuperarla intacta.

Esto no es lo único; la ruta debe ser abierta de nuevo al comercio, que es la vida de la villa (o, al menos, de los burgueses). Peor aun, esos ladrones insolentes han empezado a exigir un peaje por dejar pasar las mercancías a través del camino de la posada. Como si no tuviesen que pagar ya suficientes montazgos y aduanas.

¿A dónde iremos a parar!

Los mercaderes de Valzira, encabezados por su burgomaestre, ofrecen una suma discreta, pero suculenta (*negociable a discreción del DJ*), a quien les libre de esas alimañas y entregue la posada al Concejo de la Villa -con las cabezas de los mercenarios como garantía de que se ha realizado el trabajo-. No pagarán hasta que no se compruebe que la posada está libre de extorsionadores (para impedir así que a nadie se le ocurra suprimir a los actuales ocupantes, cobrar la recompensa y luego ocupar a su vez la posada para seguir "ordeñando" a viajeros y mercaderes). Estarían dispuestos a adelantar parte del pago en equipo, pero para ello habrá que convencer a esos tacaños.

Los PJ no recibirán apoyo armado de Valzira y han de andarse con mucho ojo. Si las cosas se ponen mal, los burgueses, taimados y cobardes, son perfectamente capaces de negociar con los mercenarios y aceptar sus peticiones, dejando totalmente vendidos a los PJ.

Al fin y al cabo, la pela es la pela.

Si los PJ triunfan, es muy probable que los burgueses intenten regatear lo que les deben, así que más les vale tener un contrato válido y claro.

### B) Los Campesinos o la Razón Social.

Un cabecilla de los campesinos o uno de los viejos del lugar describe a los PJ la situación.

-La vida del campesino y el siervo ya es bastante dura de por sí, como para encima tener que soportar las depredaciones y asesinatos de los mercenarios que, además, se han apoderado de todo el ganado que han podido arramblar tras matar o poner en fuga a los pastores. Y, por si fuera poco, han secuestrado a muchos mozos y mozas y los emplean como esclavos. El barón hacía cosas parecidas de vez en cuando, pero, diantres, es el barón.

Los campos necesitan todos los brazos, y esos jóvenes -a los que se tortura y mancilla- son el futuro. También es

*Este módulo se plantea como algo eminentemente adaptable, pensado para rellenar los típicos periodos entre aventuras importantes de una campaña, o como solución socorrida para esas tardes tontas en que el pobre DJ se ve asaltado por varios jugadores aburridos, que le exigen que improvise una partida. Ese es el motivo de que no aparezca un guión definido, sino varias ideas esbozadas que el DJ deberá desarrollar y revestir.*

**Fantasia  
Medieval**



preciso recuperar el ganado si se quiere evitar una hambruna aun peor que la del invierno pasado.

A estos motivos se añade una consideración política. Algunos descontentos y revoltosos, buenos para nada, se han unido a los mercenarios del Unicornio Alegre y han manchado sus armas con crímenes fratricidas. Esto provocará venganzas y riñas en el futuro. Y, además, cuando las tropas reales vengán a restablecer la situación, seguro que no se molestan en distinguir entre leales e insurrectos.

A no ser que todo se arregle antes.

Los campesinos no pueden ofrecer a los PJ ninguna recompensa material y hasta es posible que no se atrevan ni a pedirles socorro (*lo que hace que este planteamiento deba reservarse para grupos con PJ de ideales caballerescos y altruistas*), pero si nuestros héroes se muestran dispuestos a “desfacer entuertos” y ayudar a los oprimidos, y parecen gentes en las que se puede confiar, los campesinos les ofrecerán su colaboración. No disponen de gente armada, pero, si es necesario, hombres y mujeres (*viejos y poco capaces frente a profesionales bien encuadrados*) seguirán a los PJ pertrechados con sus hoces, horcas y guadañas. Su utilidad no radica en la fuerza de choque sino en su íntimo conocimiento del terreno.

Esta aventura puede solucionarse en plan asalto frontal -con el consiguiente derramamiento de sangre de los confiados pero poco diestros campesinos- o de maneras más sutiles, aprovechando los informes de los labradores y sus capacidades como exploradores y rastreadores.

Si los PJ triunfan sin causar una hecatombe entre los campesinos, éstos les mostrarán su gratitud en miles de pequeños pero útiles detalles: información sobre rumores, hospedaje, ocultamiento, regalos sencillos, colaboración futura,...

### C) El Senescal del Barón o la Razón Militar.

El barón es, teóricamente, el responsable de la seguridad de la zona. Pero como está ausente (*o muerto, o cautivo, o convaleciente*), su senescal o mayordomo es el responsable actual de la situación.

Desgraciadamente para él, no dispone de tropas (se fueron con el señor), y los pocos hombres armados que tiene le son necesarios para guarnecer mínimamente el castillo. Si los arriesgara y no tuviera éxito dejaría toda la comarca indefensa y a los hijos y esposa (*o viuda*) del señor a merced de esa chusma miserable.

Cada día que pasa pierde más el control de la región y ve como aumentan los recursos de los mercenarios. No tardarán mucho en plantearse un asalto al castillo para apoderarse de él y saquearlo -esa es la conducta habitual de las gentes de su calaña-, y prefiere no pensar en lo que ocurriría si semejantes bestias embrutecidas logran su objetivo.

Es peligroso esperar hasta que el señor regrese (si regresa) o hasta que la mesnada real se reúna en primavera. Hay que eliminar esta amenaza *ahora*.

Pero, ¿cómo?

El senescal tiene muchos contactos, y un grupo de PJ no pasa desapercibido. No dudará en sugerirles un trato (también pueden ser antiguos conocidos de su señor, parientes o estar obligados por las leyes de la caballería).

El senescal no dispone apenas de dinero en las arcas (vaciadas para la guerra) y la única recompensa a su alcance son algunos objetos de arte que podrían venderse y, por supuesto, armas y equipo (*nada fuera de lo corriente*). Estaría dispuesto, incluso, a negociar el vasallaje por la posada y la concesión de algún título menor, corroborable por su señor -cuando vuelva-, o por

su legítimo sucesor. Lo que los PJ pueden obtener si triunfan es -principalmente- prestigio, una deuda de honor y una buena relación entre la aristocracia. También pueden disfrutar de las posibilidades de adiestramiento del castillo.

Por ley, el senescal posee cierta autoridad sobre los campesinos (por lo que este planteamiento puede combinarse con el de B) y les ordenará que colaboren con los PJ en todo lo posible (habrá que ver en qué medida están los campesinos dispuestos a cooperar con unos extranjeros). Aunque los aventureros tendrán que arreglárselas a su aire, el senescal no negociará con los mercenarios ni traicionará a los PJ una vez ritualizado el contrato.

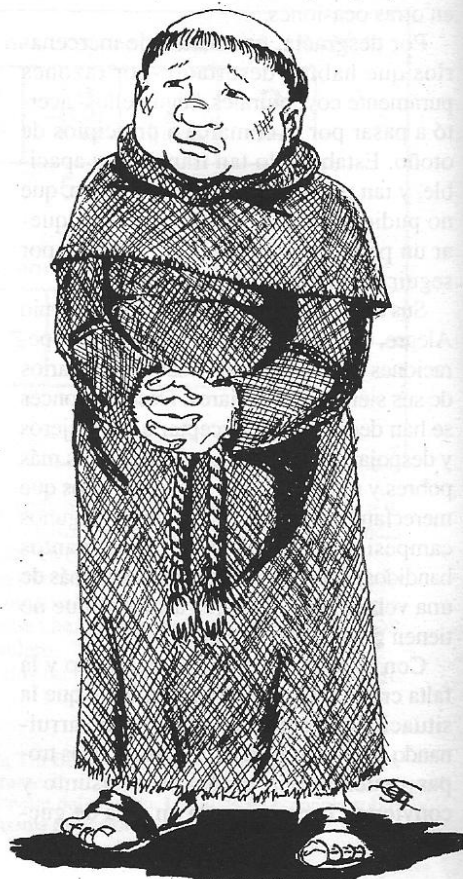
Si los PJ triunfan, depende del DJ el cumplimentar las ofertas del Senescal. Recuérdese que es sólo un sustituto y que no posee los plenos poderes del barón más que de forma temporal.

### D) El Abad o la Razón Religiosa.

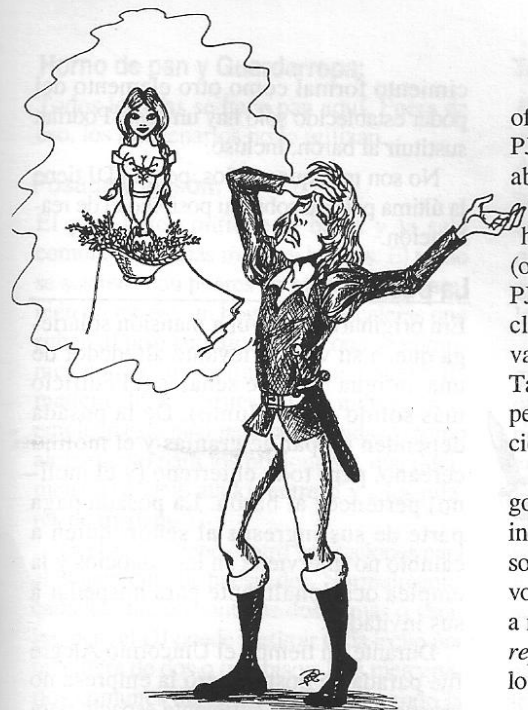
Presupone la existencia de un monasterio, convento o similar en la zona afectada. Se dan varias opciones, que pueden combinarse entre sí:

D-1) Los mercenarios dieron muerte a un clérigo que transportaba una valiosa reliquia u objeto sacro. Lo más probable es que desconozcan el valor religioso del objeto (independientemente del valor monetario) y lo empleen en usos profanos o blasfemos, o lo vendan a cualquier aprovechado. Debe recuperarse (*y quizás castigar a los profanadores*).

Esta opción puede plantearse como una mini-cruzada y resulta ideal para grupos de







PJs caracterizados por su fanatismo religioso. De forma alternativa, los PJ pueden estar obligados a ello por algún voto o promesa, o ser contratados por los clérigos para esa tarea específica.

D-2) Varios/as novicios/as o postulantes se encuentran entre los cautivos de los mercenarios, que, sin duda, los someten a innarrables abusos e ignominias que ponen a prueba su fe y piedad. Es preciso rescatarlos (preferentemente antes de que dejen de estar "cualificados" para el servicio religioso, perezcan o, sencillamente, pierdan las ganas de seguir una vocación consagrada a la divinidad).

De nuevo una opción para los PJ con sentimientos religiosos o caballerescos. Se puede combinar también con el planteamiento E.

El DJ puede introducir la variante del "Síndrome de Estocolmo", con ex-novicios/as que han descubierto que la vida del mundo no está tan mal y se han apuntado al montaje de los mercenarios.

D-3) Los clérigos, aunque deploran la violencia y no la practican, están desolados por las depredaciones de los mercenarios entre las buenas gentes del lugar y, en la ausencia del barón, se sienten responsables de su bienestar. Esa plaga debe ser exterminada (los intentos de convertirlos o convencerles para que abandonasen sus licenciosas y dañinas costumbres han acabado fatal), pero ellos no son hombres/mujeres de guerra. Quizás unos héroes revestidos de virtud (y sólidas armaduras) se presten a librar a la comarca de tan injusta opresión.

Esto es, nuevamente los PJ.

Alternativamente, los clérigos temen -y hacen bien- que la banda de mercenarios los tome como su siguiente objetivo, olvidando que las riquezas de su monasterio son de la divinidad, no de los hombres... Los PJ deberán eliminar esa posibilidad de raíz, como fieles hijos de la Iglesia (o como simples mercenarios bien remunerados).

La recompensa que los clérigos puedan ofrecer depende de las características de los PJ y del humor del DJ. Pueden ir desde la absolución de alguna falta cometida o el necesario cumplimiento de unos votos, hasta una substanciosa cantidad de dinero (o pociones, objetos o algo semejante). Los PJ no cuentan sino con las oraciones de los clérigos (que pueden ser *realmente* efectivas) y quizás algunos fondos para equipo. También es posible que los lugareños cooperen animosamente (depende de sus relaciones con los religiosos).

Si los PJ triunfan, la gratitud de los clérigos se manifestará adecuadamente, y puede incluir promociones en el escalafón religioso, sanaciones especiales, cooperación, nuevos contratos, buenas referencias, prestigio... a no ser que la orden o la secta sienta un *repentino* deseo por mantener oculto todo lo sucedido.

A veces pasan estas cosas.

### E) Una pizca de sentimentalismo.

Entre los prisioneros de los mercenarios hay un hijo/a, esposo/a, novio/a por el que se pide (o no) rescate. Los PJ traban conocimiento con la parte afectada (que puede o no haberse desplazado hasta la comarca).

Los PJ pueden ser contratados para liberar al cautivo/a, o prestarse a ello por generosidad, compasión, romance o quijotismo.

Dado que este es un tipo de aventura bastante corriente, no es necesario dar más detalles. Lo único a tener en cuenta es si la parte afectada colabora activamente con los PJ en el rescate o no.

Para triunfar, es evidente que el cautivo/a ha de ser rescatado entero y con vida.

El DJ deberá soportar media docena de sesiones de la teleserie "El Equipo A" para ponerse en un estado de mente adecuado.

## Los malos

### 1. Composición.

Típicamente, la banda está formada por unos pocos veteranos competentes, media doce-

na de fanfarrones con alguna experiencia, y un montón de pelagatos que sólo se diferencian de la gente común por su mejor equipo y alimentación.

Dependiendo de la potencia y capacidades del grupo de PJ, el DJ deberá adecuar la dureza de la oposición, incluyendo objetos especiales, algún mercenario capaz de lanzar hechizos, etc.

La banda puede incorporar también miembros de razas distintas de la humana. Un elemento interesante es la presencia de criaturas que provoquen el odio racial en alguno de los PJ. De cualquier manera, la mezcla de razas -y habilidades inherentes- da colorido y versatilidad a la banda.

### 2. Equipo.

Depende de lo que tengan los PJ. Lo normal es que los más veteranos y los jefes dispongan de buenas armaduras, alguna montura que otra y quizás una o dos armas mágicas o especiales de baja potencia. A diferencia de los otros, poseen alguna especialidad y manejan su equipo con gran competencia.

El resto de los mercenarios dispone de armaduras corrientes (algún camisote de malla o escamas y mucho cuero reforzado), escudos, una alta proporción de armas de tiro (arcos, ballestas y -quizás- algún arcabuz o similar), armas características de raza o nacionalidad y armas de cinto (espada, hacha, daga,...) para todos.

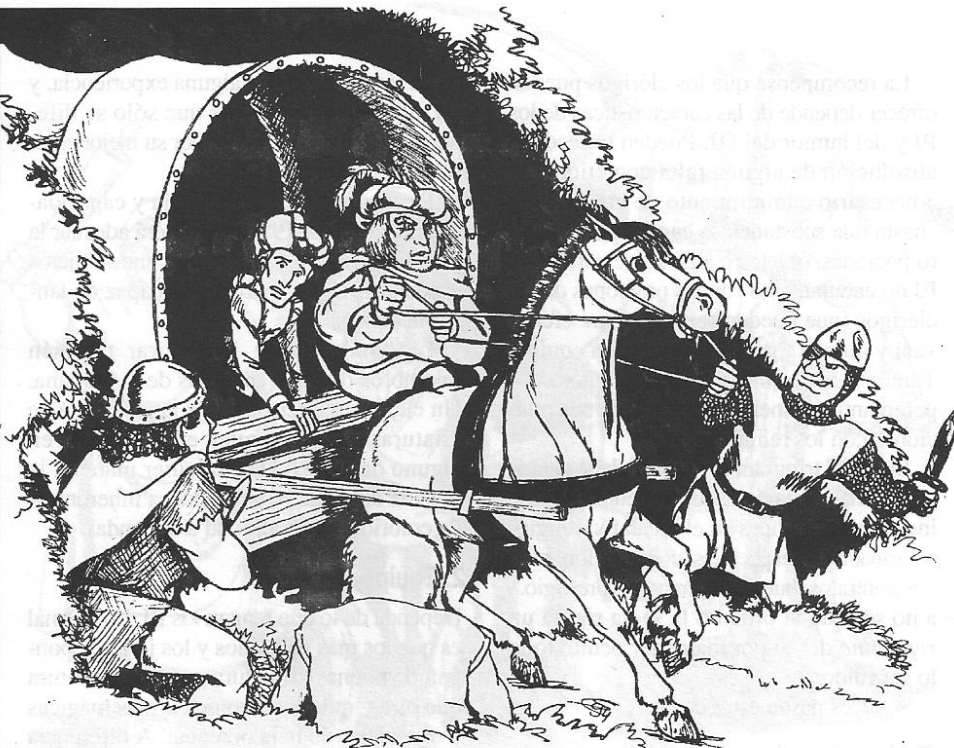
El DJ debe recordar que se trata de un encuentro ligero, no de una campaña de proporciones épicas, y (sin olvidar que sin riesgo no hay diversión) no excederse en el armamento y capacidades de los mercenarios.

### 3. Actividades y organización.

Día:

Hay 2 mercenarios de guardia en la puerta principal de la posada, y otro hace de vigía en el piso más alto. Este último tiene cerca la campana que se emplea en caso de alarma. Estos 3 están completamente armados y pertrechados, y el vigía dispone de un arma de tiro.





Dentro de la posada hay de 6 a 8 mercenarios más, entrenándose, haraganeando, supervisando las tareas de los prisioneros-rehenes, o pasándoselo tan bien como pueden. Suelen llevar sólo las armas normales (espada, hacha...), pero el resto de su equipo no está lejos.

En los campos hay dos grupos de tamaño variable: uno dedicado a supervisar las tareas agrícolas y el pastoreo, con varios mercenarios dotados de armas de tiro y armaduras ligeras (y quizás algún que otro mastín); y otro, bien armado y a caballo, dedicado a vigilar los alrededores, emboscar a los viajeros, saquear, recobrar prisioneros fugados y adquirir otros nuevos. El primer grupo puede constar de hasta 10 mercenarios; el segundo rara vez supera los 4, pero son hombres escogidos.

Algunos de los que están en el campo acuden a comer a la posada, pero lo normal es que, o se lleven su comida, o alguien se la traiga desde el edificio.

Todo el mundo regresa a la puesta de sol.

Si se produce la alarma se reunirán rápidamente en el interior de la posada -con los prisioneros si es posible- y se fortificarán.

Si sospechan algo o ya han sufrido un ataque, la seguridad será más férrea, y la mayoría de los mercenarios irán armados todo el tiempo.

Noche:

Los turnos de vigilancia constan de 4 hombres, armados por completo: 2 en el patio, 1 en el piso alto, y 1 haciendo la ronda. Los prisioneros son atados o encadenados entre sí y se cierran todas las puertas de acceso. Si hay perros, se dejan sueltos.

El resto del personal duerme a pierna suelta. Como eso les hace vulnerables, los turnos de vigilancia son una de las cosas que más en serio se toman, sobre todo si ya ha habido algún intento por parte de los PJ. Los mercenarios duermen con sus armas y equipo a mano (pero el DJ debe recordar que algunos duermen -posiblemente- con pri-

sioneros/as forzados/as a compartir el lecho, y que esto puede permitir intentos de asesinato, fuga y abundante confusión). Dependiendo de lo urgente de la alarma -si se produce- se armarán por completo, o se limitarán a coger algo y salir a ver qué pasa.

*Nota:* el DJ puede decretar que uno de los prisioneros se ha fugado recientemente y puede pasar información a los PJ acerca de la organización y horarios de los mercenarios. También puede añadirse la conocida idea de la entrada secreta desconocida por los ocupantes (*pero sólo si el grupo de PJ es débil*).

#### 4. Liderazgo.

Lo más normal es que uno de los veteranos -el de más carisma o mala uva- sea el jefe titular, pero el DJ puede optar por otras soluciones: república libre de mercenarios, mando conjunto por rotación, cargo comprado, elección popular, acceso mediante duelo a muerte, posesión de poderes especiales... etc.

En cualquier caso, el jefe no puede ser un inútil. Un arribista o un demagogo, sí; un salvaje sanguinario, también; pero nunca un cobarde o un idiota. Y, al interpretarlo, el DJ debe obrar con inteligencia (o, al menos, con el típico instinto de supervivencia de los mercenarios).

Si a los PJ se les ocurre intentar infiltrarse entre los mercenarios o, simplemente, unírseles, depende del DJ el que el líder desconfíe o vea con aprensión la presencia de varios posibles rivales y obre en consecuencia.

#### 5. Planes.

Fundamentalmente, montárselo mientras dure. No se hacen ilusiones. Sin embargo, si saquearan ese monasterio o tomaran el castillo, dispondrían de una mayor base de poder, y la gente de la comarca podría verse obligada a pactar con ellos, lo mismo que los burgueses de la villa. De ahí al recono-

cimiento formal como otro elemento del poder establecido sólo hay un paso. Podrían sustituir al barón, incluso.

No son más que sueños, pero el DJ tiene la última palabra sobre su posibilidad de realización.

#### La posada

Era originariamente una mansión solariega que, a su vez, se levantó alrededor de una antigua torre de señales (el edificio más sólido del conjunto). De la posada dependen un par de granjas y el molino cercano, pero todo el terreno (y el molino) pertenece al barón. La posada paga parte de sus ingresos al señor, quien a cambio no interviene en los negocios y la emplea ocasionalmente para hospedar a sus invitados.

Durante un tiempo el Unicornio Alegre fue parada de postas, pero la empresa no prosperó -no había suficiente espacio para alojar los carruajes y sus bestias de tiro. De hecho, la posada dispone sólo de cuatro habitaciones, empleando la mayoría de los viajeros el más barato suelo de la sala común para pasar la noche.

El conjunto de edificios podría resistir un asalto poco decidido y posee reservas para bastante tiempo, pero no es una plaza fuerte y no aguantaría un embate firme o un asedio. Los mercenarios no tuvieron que esforzarse para adueñarse de ella.

#### Disposición:

##### Portón:

Es sólido, de madera de roble reforzada con clavos, y se cierra por dentro con una tabla y una cadena gruesa. Para echarlo abajo haría falta un ariete o muchos hachazos.

##### Patio:

Los mercenarios se entrenan aquí. Está completamente ceñido por los edificios.

##### Despensa, Porqueriza y Gallinero:

El piso bajo se destina a los animales y el alto a las reservas de grano, aceite, embutidos y condimentos. El alto se comunica con el pajar por una portezuela.

##### Mantequería-Quesería:

Tiene un solo piso y contiene tinajas con leche y quesos amontonados. En una zona rehundida están las vasijas para hacer el queso, y en una esquina los instrumentos para fabricar nata y manteca. Los mercenarios apenas emplean este edificio.

##### Establos y Pajar:

El piso bajo sirve de establo para las monturas de los mercenarios. Hay también una vaca y un carro. Esta zona comunica con el pozo que lleva a la cisterna de agua.

El piso alto sirve de pajar y despensa adicional de grano y harina. Comunica con la despensa. Está siendo utilizado además como alojamiento para los campesinos rebeldes que se han unido a los mercenarios.



## Horno de pan y Guardarropa:

Todos los días se hace pan aquí. Fuera de eso, los mercenarios no lo utilizan.

## Posada y Mesón:

El piso bajo contiene la barra y la sala común, con varias mesas y bancos. El techo se sostiene con pilares de madera. Hay también un retrete, un hogar y las escaleras que suben al piso superior. Esta zona se comunica con la torre a través de una puerta de madera dura y gruesa. Los mercenarios emplean este piso para las comidas y como alojamiento para los prisioneros, que duermen en el suelo atados entre sí y a los pilares de madera.

El piso alto tiene cuatro habitaciones para el alojamiento de huéspedes. Normalmente, cada habitación contiene dos camas o yacijas, pero el DJ puede sustituir cada lecho por una litera de dos o tres pisos. Los mercenarios comunes duermen aquí, reservando la habitación sin ventanas para los cautivos importantes. Una de las habitaciones tiene un acceso secreto a la torre, pero los mercenarios ignoran su existencia.

## Torre:

El piso bajo contiene la cocina (donde dormían algunos criados antes de la llegada de los mercenarios), una despensa (con la trampilla que accede a las bodegas) y un corredor que da a la escalera de la torre, que enlaza con los pisos superiores. Los guardias de noche pasan junto al hogar de la cocina todo el tiempo que pueden.

El primer piso contiene un retrete "colgado" y dos habitaciones, una grande y otra pequeña, con camas. La familia de los posaderos vivía aquí, pero ahora son empleadas por los líderes de los mercenarios (y sus acompañantes de noche). En la habitación grande está el acceso secreto (lo abre un pestillo oculto en la chimenea) que conecta la torre con el piso superior de la posada.

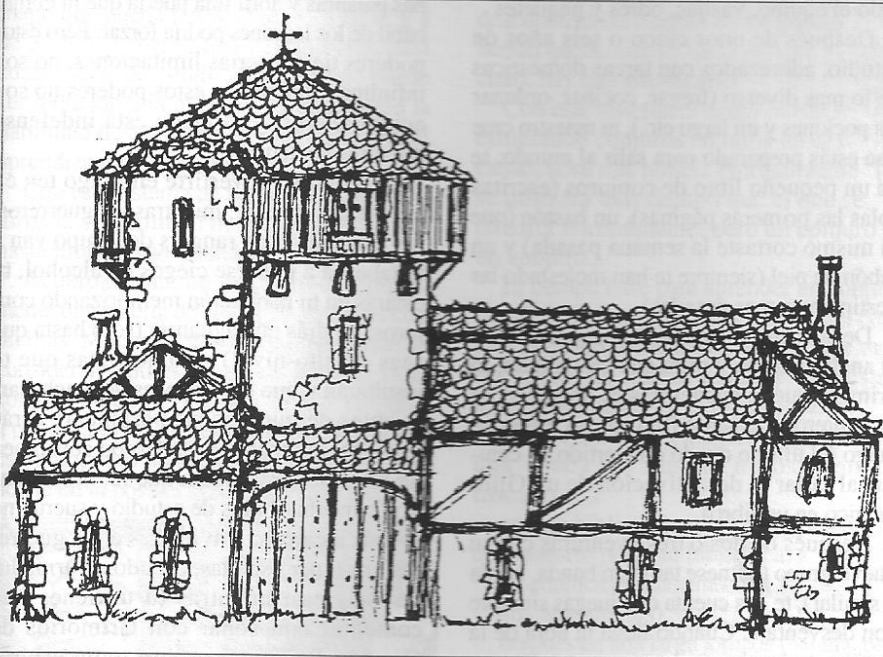
El segundo piso está "bardado" y se empleaba como palomar y alojamiento temporal. Los mercenarios se han comido casi todas las palomas y emplean esta zona como puesto de vigía y armero de emergencia. También han amontonado algunos sacos de grano, un tonel de vino, un barril

de manzanas y un par de tinajas de agua, por si acaso. Había además una pequeña campana (para orientar a los viajeros perdidos en días de tormenta), que los mercenarios emplean para llamar a comer o dar la alarma. Siempre hay un hombre de guardia aquí arriba.

## Bodegas:

Debajo de la torre hay una con reservas de aceite, especias, carne en salazón, mermeladas, vino de consumo corriente, cerveza, queso y fruta. De aquí sale un pasillo que conecta con la cisterna (que ha de llenarse con agua del río) y con la bodega propiamente dicha, que contiene varios toneles de buen vino, barriles de carne en salmuera, botellas y más grano. No es preciso señalar que el vino se está consumiendo rápidamente.

Todas las puertas que acceden a cada bodega son angostas y recias, con pestillos bastante sólidos. De la cisterna se puede trepar hasta la salida del pozo, junto al establo, y viceversa, pero es bastante arriesgado porque los agarraderos están muy oxidados.



El Unicornio Alegre

- A Planta Calle
- B Primer Piso
- C Torre y tejados
- D Bodega

