

# FESTIVAL DE LA SANGRE

## EL FESTIVAL DE LA SANGRE

El Festival Sangriento es una reciente leyenda que se ha instalado en el pueblo de **Rio del Pastoral**. Hace 6 años se corrió el rumor, durante el nacimiento del ya famoso Torneo por la moza del pueblo, de que en los alrededores del pueblo, en alguna recóndita arboleda se realizaban actos sacrílegos que atentaban contra los mandamientos sagrados de la divinidad. Según estos rumores, se reunían gente del mismo pueblo para realizar sacrificios usando los cuerpos mutilados de los vecinos y competencia que mas habían molestado a estos fanáticos y los ofrecían a sus impíos dioses para recibir favores por un año mas, aprovechando que el pueblo se llenaba de extranjeros, desde comerciantes que quieren aprovechar la venida de extranjeros hasta los mismos guerreros que combatirían por la mano de la moza.

En esta aventura, los mismos pjs tendrán que averiguar cuanto hay de cierto y cuanto de mentira. No obstante, la apariencia será el traje de vestir diario de cada uno de estos sectarios adoradores de la sangre, por lo que no podrán creer cada comentario que escuchen.

## RIO DEL PASTORAL

El pueblo **Rio del Pastoral** (nombre que procede de un vado cercano que transcurre por el bosque) no es mas grande que una villa o aldea, que ha ido creciendo gracias a la astucia del **Lord Vaughan**, el cual propuso un torneo de combate a pie entre guerreros andantes, para que el ganador se llevara la mano de alguna hermosa moza de la zona aburrida por el transcurso de la monótona vida en la aldea.

Rio del Pastoral esta situado en la ladera de una gran colina despejada donde pastan tranquilamente los animales que pasean los pastores. Por su lado este, un camino llega hacia el pueblo comunicándolo con el Castillo Vaughan, y desde el oeste-norte el bosque empieza a tragarse la comunidad sin levantar sospechas. El bosque tiene fama de ser bastante dócil, no se tiene conocimiento de cobijar bandidos.

## TORNEO POR LA MOZA

Muchos pueblerinos, desde los granjeros hasta los molineros, buscan audiencia cuando el torneo esta próximo para proponer a su sucesora como premio de la competición de ese año para recibir el visto bueno de Vaughan, pero son muchos los que reciben la negativa (a su pesar y el de su hija).

Mas tarde, todos los guerreros que van llegando se instauran o en el pueblo o en sus alrededores los que no pueden permitirse pagar por el. El torneo se resuelve en una semana, pues son muchos los guerreros andantes que buscan fama sin necesidad de poseer un titulo.

El ganador se lleva la mano de la moza propuesta para ese año, aunque también es común recibir algún regalo monetario del Lord. No es muy raro el que un competidor aproveche su primera noche de bodas con la moza recién ganada para después marcharse en busca de mas combates con la recompensas ganadas. Mucho poeta anda suelto.

Al torneo no solo acuden guerreros, también con ellos los acompañan desde los bardos hasta herreros, pasando por los ladrones y los titiriteros, todos sabiendo que saldrán con la bolsa de dinero mas llena que cuando entraron.

# ALDEANOS DE RIO DEL PASTORAL

Los pnjs comentados a continuación son un ejemplo de los que podrán ser encontrados en Rio del Pastoral. También representan los mas conocidos, o los que mas probablemente se encuentren los pjs. Algunos personajes ya llevan bastante experiencia, por lo que los puntos de habilidades y características pueden no corresponder con los de un recién iniciado.

①=Pertenece al Festival de la Sangre

## DEROM (POSADERO) ①

La posada “canto del ruiseñor” es la mas famosa de Rio del Pastoral. El negocio es herencia de Derom, que en su tiempo heredo su padre también. Cuando no lo esta atendiendo el, el negocio es llevado por alguna de sus dos jóvenes hijas.

Derom nunca ha llevado a sus hijas ante el Lord, ya que tiene una opinión tajante sobre los que vienen a llevarse a las muchachas en torneos. Sus hijas, Lidia y Yahira son bastante hermosas, pero le sirven mas como empleadas que a la derecha de cualquier combatiente.

**Derom, Posadero (Humano) – 56 años – 12PV**

**V4 | A2 | I4 | P6 ||||| C3 | Con5 | L4 | M1 | S7**

**Equipo:** Unas cuantas monedas, cuchillo oculto

**Lidia, Posadera (Humana) – 24 años – 9PV**

**V3 | A3 | I4 | P6 ||||| C2 | Con4 | L5 | M1 | S8**

**Equipo:** Unas cuantas monedas, trapo

**Yahira, Posadera (Humana) – 17 años - 6PV**

**V2 | A4 | I4 | P6 ||||| C2 | Con3 | L6 | M1 | S8**

**Equipo:** Unas cuantas monedas, colgante regalo de su padre.

## PRASIO (ESTABLERO)

Prasio lleva el establo del pueblo, situado nada mas entrar por la parte sur. Es un hombre que siempre cumple con su rutina, observa atentamente antes de contestar y no le gustan los alborotos. Es bastante alto en relación a lo normal para un hombre de su edad, y luce una profunda barba en contraste a su cabeza siempre rapada. Suele dar algunas monedas a todo aquel que este dispuesto a pasarse la tarde limpiando el establo.

**Prasio, Establero (Humano) – 52 años – 15PV**

**V5 | A4 | I3 | P4 ||||| C4 | Con7 | L4 | M1 | S4**

**Equipo:** Rastrillo, y unas pocas zanahorias.

## KSTONE (TENDERA)

Ksone es de las personas que mejor se conoce el pueblo. Regenta una tienda de frutas del bosque, pero comprar allí es llevarte de regalo algún cotilleo del pueblo. Ksone es la persona ideal con la que hablar para familiarizarse con el terreno, ya que le gusta comentar cualquier aspecto de este, e incluso escuchar que es lo que ocurre fuera de él.

**Prasio, Establero (Humana) – 47 años – 9PV**

**V3 | A4 | I5 | P4 ||||| C1 | Con7 | L4 | M1 | S7**

**Equipo:** Fruta y una navaja.

## GHUK (BUFÓN)

Ghuk hace bastante que dejo su ciudadela enana para ver mundo. Su extraño sentido del humor no estaba bien valorado en la sociedad enana, por lo que decidió probar suerte en lo reinos humanos. Aunque por su físico y forma de ser no cabe duda de que es enano, Ghuk se empeña en hacer creer a la gente de que simplemente es un hombre que nació bajito (como los verdaderos bufones). Sirve en la corte de Lord Vaughan como su cómico, pero a veces realiza escapadas por el pueblo para sacar de quicio a las personas con sus contradicciones.

**Ghuk, Bufón (Enano) – 79 años – 15PV**

**V5 | A2 | I5 | P4 ||||| C3 | Con4 | L6 | M1 | S6**

**Equipo:** Ropa multicolor y trozo largo de rama para tocar a distancia a la gente y salir corriendo.

## WILLAM (HERRERO)

Es el único herrero de todo Rio del Pastoral. Siempre parece estar ocupado trabajando y enjugándose la frente para deshacerse del sudor como para estar fuera de su herrería, siempre preparado para cuando llegue la competencia con el torneo. Domina bastante bien el arte de la forja para ser tan joven (tan solo 29 años).

**William, Herrero (Humano) – 29 años – 15PV**

**V5 | A4 | I3 | P4 ||||| C4 | Con7 | L4 | M1 | S4**

**Equipo:** Martillo y delantal.

## MARINA (AGUADORA) ①

Bajo la aparente imagen de la joven aguadora, Marina siempre piensa en la mejor manera de pasarlo bien y manipular a las personas. Desde seducción hasta la mentira. Desde que participo por primera vez en la gran orgia de víscera y sexo del Festival de la Sangre siempre ansia que el año vuelva a pasar para volver a participar. Por las fechas del torneo siempre intenta engatusar a algún extranjero para que caiga en su red de araña, y llevarla como una victima mas para sus rituales.

---

**Marina, Aguadora (Humana) – 38 años – 15PV**

---

**V2 | A3 | I5 | P6 ||||| C2 | Con3 | L8 | M1 | S6**

---

**Equipo:** Martillo y delantal.

---

## MARIUS (FRAILE) ①

El padre Marius lleva bastante tiempo en el pueblo. Pasa su tiempo manteniendo en buen estado la ermita del sur del pueblo, y cuando tiene tiempo libre dando sermones y lecciones de moralidad a los demás pueblerinos. A primera vista se podría decir que se opone a todo lo que sea indisciplinario y poco ético, pero es un sádico en potencia que cree que el castigo y la flagelación es el camino hacia la pureza. Siempre oficia los festivales sangrientos. Su debilidad son las heridas de las personas, siempre busca el saber como se procedieron.

---

**Marius, Fraile (Humano) – 61 años – 9PV**

---

**V3 | A3 | I7 | P3 ||||| C1 | Con7 | L4 | M3 | S5**

---

**Equipo:** Signo divino y hábito

---

## SARAH, (COMERCIANTE)

Sarah viaja entre los diversos pueblos y las ciudades para comerciar con los bienes que uno no pueden vender en otro sitio. Siempre parece alegre aunque agotada. Nunca se pierde un torneo, ya que la entretienen mucho (y en parte por que también saca tajada de ellos). Suele organizar apuestas sobre quien ganara un torneo.

---

**Sarah, comerciante (Humana) – 42 años – 9PV**

---

**V3 | A4 | I5 | P4 ||||| C2 | Con5 | L5 | M1 | S7**

---

**Equipo:** Bienes y carruaje tirado por dos mulas.

---

## LORD VAUGHAM, (SEÑOR DE LAS TIERRAS) ①

Lord Vaughan es el noble que domina las tierras alrededor de su fortaleza. Lleva en el poder desde que su padre muriera en una batalla hace 13 años. Lord Vaughan no suele ser visto en público, pero parece una persona apacible y respetuosa, de pocas palabras. Sin embargo, no falla a ninguna reunión de los Festivales de la Sangre. El torneo fue una excusa inventada para poder llevar a cabo sus actos crueles sin levantar sospechas.

---

**Lord Vaughan, Señor (Humano) - 39 años - 15PV**

---

**V5 | A4 | I5 | P5 ||||| C6 | Con5 | L4 | M1 | S6**

---

**Equipo:** Ropas caras, espada de gran calidad, rocín pura sangre.

---

## JOWELL, (SHERIFF)

Jowell es el sheriff de Rio del Pastoral (en cuanto a persona que recoge los impuestos y hace cumplir la ley, no un justiciero con revólveres). Suele permanecer en su puesto, aburrido del día a día, esperando siempre los torneos por la moza. Es bastante amigable, pero no se cortara ni un pelo contra los que rompan la ley.

---

**Jowell, Sheriff (Humano) – 57 años - 15PV**

---

**V5 | A3 | I5 | P3 ||||| C5 | Con5 | L4 | M1 | S5**

---

**Equipo:** Espada y coraza, llave de la prisión.

---

# EL FESTIVAL DE LA SANGRE

## TRASFONDO

¿Quién anda detrás del festival de la sangre? ¿Como consiguió reunir a tantos adeptos? ¿Como ha conseguido pasar desapercibido? ¿Cual es su objetivo? Muchas de estas preguntas probablemente no puedan ser respondidas ni por los propios miembros.

Hace unos años, Lord Vaugham creo de incognito este festival de la sangre. En el, se realizaban hasta orgias sadomasoquistas, hasta rituales de torturación o alimentación de vísceras y sangre. Todas las personas que en la comunidad aparentan ser normales, aquí se vuelven bestias instintivas sumidas en un estado de euforia y crueldad inimaginables.

Los participantes de estos rituales fueron escogidos premeditadamente. Algunos supieron la verdad, pero aceptaron ser parte del juego (los que no tuvieron un final atroz en uno de estos festivales). Actualmente deben de participar 1/20 parte de Rio del Pastoral, mas otros aldeanos de las inmediaciones.

Estas personas sin escrúpulos que ocultan sus gustos bajo una mascara de mentiras aguardan a que llegue el torneo por la moza para desatar sus instintos mas primarios. Después, actúan como si nada hubiera ocurrido, ni siquiera interactuando con otros miembros del festival.

Un asunto que viene preocupando a sus miembros es la expansión del rumor sobre sus actuaciones. Es difícil que en las noches en las que los pueblos se llenan de extranjeros y actuaciones alguien pose sus ojos en lo mas profundo del bosque, pero cuanto menos se sepan sobre estos sangrientos actos, mejor para sus integrantes.

## MODUS OPERANDI

No hace falta avisar a nadie de cuando será el próximo festival de la sangre, siempre se realiza en la última noche del torneo, antes de que se decida quien será el ganador de ese año. Los pueblerinos enterados de estos actos se desligan de las festividades del pueblo con cualquier tipo de excusa, y se aventura por el camino oeste del bosque hacia el rio, después se entrometen entre los arboles hasta atravesar una pequeña gruta en lo mas bajo de la colina, que lleva hacia una llanura despoblada donde las personas dan rienda suelta a su imaginación, desgarrando los órganos del cuerpo de su victima mientras esta grita despavorida de dolor y miedo.

No parece haber una jerarquía en estos actos. Si bien el padre Marius da el pistoletazo de salida, el caos que se origina tras la consumición de drogas hace que la gente olvide su alrededor, centrándose en sus sádicas sensaciones.

Los aldeanos que asisten al festival de la sangre suelen vestir mantos o túnicas con las que pasar desapercibido, además de la obligada mascara que portan todos, una simple careta con dos agujeros para los ojos, nada más.

## FIN DE LA AVENTURA

En el fondo, la trama que mas presente estará (y la que mas juego dará) es el torneo de la moza. Interactuar con los guerreros, ver los combates, resolver los problemas de última hora serán las misiones mas destacadas de la aventura, pero siempre con los rumores del festival de la sangre de fondo.

Indagar demasiado en este tema hará ganarse enemigos entre los pnjs, y aun dándose el caso de que descubrieran tal atrocidad, no tendrán fuerza alguna para oponerse al Señor de estas tierras, por lo que no les quedara más remedio que huir de estas. No siempre se puede ganar.