

El Bosque de los Condes

Por Manuel Romero Ocaña

Comienzo

Transcurre el otoño por la inmensa estepa castellana, el grupo de PJs se halla a mitad de camino entre una población llamada Llanos del Condado y Soria. Todavía faltan un par de días para llegar y el clima se pone fresco amenazando con fuertes lluvias mientras los jugadores recorren las interminables praderas ocres que ofrece el monótono paisaje salpicado de vez en cuando por alguna arboleda raquítica de hojarasca.

Al atardecer se divisa una construcción en el horizonte que no se tardará en identificar como una modesto grupo de granjas rodeado en su conjunto por una cerca de madera bastante endeble. En el centro del círculo de casas destaca un pozo y una caseta de madera que bien podría ser una leñera o pequeño cobertizo. Una tirada de **Otear** informará que se divisa una débil luz en una de las granjas, aunque no se divisa persona o animal alguno en el exterior. Al grupo le parecerá buena idea pasar la noche aquí, después de escuchar un trueno que amenaza tormenta.

Cuando se decidan tocar en la puerta de la casa en cuestión, oirán una voz de mujer que preguntarán quienes son y que quieren. Tras el intercambio de palabras correspondiente, una campesina de mediana edad y estatura, les invitará a pasar dentro justo cuando comienza a caer un chaparrón. La modesta vivienda es sin embargo cómoda y acogedora.

Dispone un salón-comedor con chimenea, una mesa y algunas sillas (bastante más de lo que tenía un campesino normal de la época) todo ello alumbrado con un par de lámparas de aceite. En la estancia hay otra puerta que conduce al resto de la casa (la cocina y un par de dormitorios, sin nada que ocultar). El marido de la mujer está encendiendo el fuego del hogar cuando irrumpe el grupo. El matrimonio se presentará como Dolores y Jaime. El hombre es claramente un viejo casi decrepito al que todavía le sostienen las piernas, por ahora; ambos están acostumbrados a los viajeros y se muestran afables y corteses con todos los PJs del grupo y especialmente respetuosos con los que son de origen social burgués o noble. No tendrán ningún inconveniente en que el grupo pase aquí la noche. La mujer prepara la cena con gran celeridad.

Durante la comida, se podrá entablar conversación con la pareja. Si se les hacen las preguntas pertinentes, se enterarán sin dificultad de que las otras dos casas pertenecen a sus dos hijos: Tomás y Elías. Tomás y su mujer Irene se hallan de camino. Vienen de la feria de Soria y no tardarán en volver, con ellos viaja Elías con sus dos hijos pequeños. A Dolores se le escapa una lágrima cuando habla de Elías. Si se le trata con tacto, previa tirada de **Elocuencia**, se enterarán de que la mujer de éste murió hace unos años de peste. Fue un duro golpe para su hijo, el cual nunca se repuso de ello, y se convirtió en un hombre triste y solitario.

Estando en estos diálogos, llegará el resto de la familia que al igual que los viejos campesinos, se presentará con modales y cortesía. Los dos hijos de Elías son la alegría y felicidad de sus abuelos. Estos niños educados y modélicos para ser hijos de labradores, no tienen nada que envidiar a los vástagos de cualquier noble. Aunque son traviosos y curiosos como denota la edad que tienen, apenas 8 ó 9 años. Tras intercambiar saludos, todos se sientan a cenar. Se conversa en un clima acogedor y se habla de cualquier cosa, con prudencia, al estar los personajes presentes.

A cualquier PJ le puede resultar extraño en cierta manera el comportamiento de los campesinos que parecen "venidos a más". Es bien sencillo ya que se tratan de colonos libres.

La Historia

Al final de la cena, los nietos piden a sus abuelos que cuenten alguna leyenda. Afuera sigue lloviendo con cierta intensidad. El abuelo cuenta para todos la leyenda de las lamias³² haciendo hincapié en la parte que dice que roban niños de la granjas solitarias. Los niños se asustan un poco ante el tono de voz que pone el abuelo y se van a dormir con alguna incredulidad pero claramente impresionados. Tras algunas risas del viejo

Jaime, explicará que en aquella zona nunca se ha visto algo parecido. Toda la familia asiente. Si alguien saca PER x3 (tirada oculta) o voluntariamente una tirada de **Psicología**, notará que el ambiente se ha cargado un poco y que estas buenas gentes saben más de lo que dicen.

Sin necesidad de más tiradas, terminarán hablando: la familia tiene por costumbre no adentrarse jamás en la zona de un bosque llamado "de los Condes" porque según se decía hubo una terrible batalla en tiempos del rey Alfonso X entre dos señores que se disputaban la posesión de unas tierras. El destino quiso que todos murieran en la sangrienta lucha que también acabó con la vida de los dos nobles. Dicen las gentes que algunas noches se levantan los soldados de sus tumbas y se lanzan de nuevo a la batalla comandados por los espectros de los dos señores.

Nota al DJ: *Esta leyenda resulta ser falsa y no tiene ninguna trascendencia en la aventura.*

La familia no recuerda haber visto nada anormal en el bosque, salvo que tiene un aspecto bastante siniestro y hay abundante caza. No dirán delante de personajes nobles que de vez en cuando ponen algunos cepos o trampas durante la tarde y a la mañana siguiente, los retiran con algún conejo o ave. Saben que hacen mal porque dicho bosque entra dentro de los dominios de su actual señor. Hará falta ganarse su confianza un poco más. Quizá con **Elocuencia** o **Mando** o bien tratando con PJs campesinos.

Si logran saber esto último, los hombres confesarán que hace cosa de cuatro días, a Elías le sorprendió la tormenta en medio del bosque cuando volvía montado en su mula. Un rayo asustó al animal que huyó tirando al jinete al barro. Elías no podía buscarlo con este tiempo así que se marchó rápidamente. Creyó oír una voz que lo llamaba por su nombre, por un momento pensó que se trataba de su difunta esposa. Asustado corrió lejos de allí entre truenos y relámpagos. No vio nada ni a nadie. Al día siguiente fueron todos a buscar la mula sin creer demasiado en lo que les contara Elías. El animal apareció muerto con el cuello desgarrado, así como las orejas, los ojos se los habían arrancado. Esto les lleno de temor porque en la zona no hay osos ni lobos y no se veían huellas de ninguna clase, nada tampoco raro ya que la tormenta de la noche anterior había sido muy fuerte.

Un día después del suceso, aparecieron los cepos fuera de su sitio con trozos de patas de conejo y restos de aves como si se hubiesen llevado los animales capturados en las trampas. Esta vez aparecieron huellas como de garras de rapaz grande. Ayer simplemente, desaparecieron los cepos. Todo esto es extraño. Si fuesen águilas o cualquier otra ave de presa, se hallarían plumas por doquier. De todas maneras no piensan volver a aquella zona del bosque. Sin nada más que contar todos se marcharán a dormir.

Al día siguiente, Elías muy preocupado, anunciará la desaparición de sus dos hijos. De nada servirá haber montado guardias durante la noche, innecesarias por otro lado.

El día amanece sin lluvia aunque gris, todo el mundo se pone a buscar a los dos chiquillos y a llamarlos a gritos. Cualquier PJ que saque una oportuna tirada de **Buscar** con un bonus del +25%, encontrará sin dificultad, dos pares de huellas que salen de la

³² Véase pág. 154 del manual de juego.

casa de Elías que, presumiblemente pertenecen a los dos niños. El rastro conduce hacia el bosque. Sacando una tirada de **Rastrear** se notará que las pisadas son frescas, de menos de un par de horas quizá. La tirada también informará de que es posible de que se trate de una escapada.

El Bosque de los Condes

El rastro se pierde en medio del bosque, zona encharcada y fangosa. Cerca de allí se encuentra el paraje conocido como "El Bosque de los Condes". Los jugadores serán informados del hecho por los campesinos. Es una zona bastante más frondosa que el paisaje habitual de la región. Realmente ofrece un aspecto siniestro al observador. Todo el mundo se pone a buscar a los niños, evitando el solitario paraje. El tiempo va transcurriendo sin que aparezca ninguna señal de ellos y el cielo se va escrespando por momentos hasta ocultar el sol y dar paso a una prematura noche que obliga a encender luces. Las nubes braman anunciando una nueva tormenta. La búsqueda no se detiene en absoluto. Tomás y Elías alumbran con sendas antorchas a los demás. En un momento indeterminado Jaime propone separarse en al menos dos grupos y adentrarse en el Bosque de los Condes. El abuelo piensa que movidos por la curiosidad, los niños realizaron la escapada al lugar, perdiéndose allí.

Los jugadores irán en un grupo compacto y los campesinos marcharán en otro. En caso de ser necesario, se les proporcionará yesca y pedernal, así como un par de antorchas a los PJs. Sea como fuere, la oscuridad lo cubre todo, provocando un malus del 25% a **Otear** que será del 15% para quien porte alguna antorcha. Durarán apenas una hora. Quien saque una tirada de PER x2 tendrá la inquietante sensación de sentirse vigilado. Al cabo de un rato todo se irá cubriendo de una espesa niebla que reducirá considerablemente la visión. No se podrá ver más allá de 4 ó 5 metros. Quién falle una tirada de **Suerte**, sencillamente se perderá, separándose del grupo. Aunque se llamen a voces tardarán un buen rato en encontrarse.

Si se ha quedado alguien sólo, será una posible víctima de un colacho³³. El PJ en cuestión saldrá por fin de la zona de la niebla y escuchará unas voces que lo llaman, bien de algún familiar o amigo (un PJ del grupo, por ejemplo). Esto será en caso de que **falle** una tirada de Racionalidad; entonces acudirá al lugar de las voces siendo atacado por sorpresa por una horrenda criatura de mediano tamaño con cuerpo de hombre muy peludo, pico y garras de águila, con pequeños cuernos en la cabeza, apareciendo literalmente de la nada. El ser huirá únicamente si se le quitan la mitad o más de sus puntos de vida. Siendo imposible seguirlo.

Si acertó a sacar su tirada de Racionalidad, entonces escuchará unos horribles gritos distorsionados como de ave o pájaro. Si con todo se decide a investigar acudiendo al lugar de donde proceden los gritos, no encontrará nada y será atacado por el colacho, como antes se ha descrito.

Mientras tanto, el resto del grupo también saldrá de la niebla y se pondrá presumiblemente a buscar a su compañero perdido, que terminará encontrándolo vivo o puede que muerto. No llegarán a tiempo para ayudarlo en la batalla. Para el resto de PJs que se perdieron y no fueron atacados, podrán encontrar pasando la correspondiente tirada de **Otear** con los malus correspondientes, cada uno, al grupo de campesinos que se hallan con problemas. Tomás ha sido atacado por una de esas criaturas, afortunadamente está vivo aunque malherido. Los otros dos campesinos describirán a la criatura que huyó tras una corta lucha. Quién saque una tirada de **Conocimiento Mágico** o **Leyendas**, sabrán contra lo que se han enfrentado. Si la tirada resulta a la mitad del porcentaje, sabrán que, según se dice, una prenda tejida con pelo de colacho proporciona la invisibilidad a su portador.

Los campesinos piensan que lo mejor sería marcharse: Tomás necesita ayuda y no está en condiciones de seguir la búsqueda aunque él le reste importancia a sus heridas. Los PJs es posible que piensen continuar ellos. Nadie pone ninguna pega. En caso de que decidan irse con los demás de vuelta, no ocurrirá nada durante el resto del día, salvo que los niños no regresan.

- Si continúan buscando al día siguiente, sólo encontrarán a los dos colachos que hay en el bosque y al renubero³⁴. No les darán precisamente los buenos días. Todo será inútil. Los niños han sido sacrificados al demonio menor y no hay nada que merezca la pena en la casucha.
- Si deciden seguir antes de que pase el día, cualquier que saque una tirada de **Suerte** y otra de **Rastrear** seguidas, encontrará huellas de los niños y de alguien que se apoya en un bastón. Cada asalto que transcurran sin hacer nada o no saquen las dos tiradas, tendrán un 50% de posibilidades de ser atacados por una de esas criaturas invisibles, de la manera anteriormente descrita. No hay que olvidar que hay dos colachos. Cada vez será uno el que ataque y no huirá a no ser que muera o sea superado en número y pierda más de la mitad de Resistencia.
- Si siguen el rastro de los niños, terminarán llegando a un pequeño claro donde hay una pequeña cabaña en estado semirruinoso. Si no toman las debidas precauciones y no se acercan en silencio, serán sorprendidos por el renubero el cual los atacará con sus hechizos, al ser posible por la espalda y de uno en uno. En el interior de la cabaña hay un olor fétido y un montón de basura. No hay rastro de los dos pequeños, están ocultos en un agujero estrecho tapado con hojarasca, en los alrededores de la casa. Se pueden encontrar con una tirada de **Buscar** o haciendo confesar al renubero.

Si todo sale bien ya sólo queda devolver los niños a su padre, Elías, que estará eternamente agradecido.

Final y Recompensas

No hace mucho que el renubero llegó al bosque tras haber caído de una nube por culpa de un conjurador³⁵ con buen corazón. Dispuesto a no dejar de hacer el mal, aprovechó la ocasión cuando encontró asombrado, y por casualidad, a los dos pequeños en medio del bosque, sanos y salvos de las garras de los colachos, los cuales teme a pesar de magia. Mediante engaños los condujo a la casucha y allí aprovechando que estaban cansados y asustados, los maniató ocultándolos en un estrecho hoyo, en espera de sacrificarlos a Abigor a medianoche.

Si sobreviven a la aventura, ganarán 10 P.Ap., que serán 0 si no salvaron a los niños por retrasar la búsqueda al día siguiente.

Si salvan a los niños ganarán 30 p.ap.

Dramatis Personae

Colacho

FUE	20	Altura	1,20 m
AGI	20	Peso	40 m
HAB	-	Aspecto	-
RES	20	RR	0%
PER	18	IRR	175%
COM	-		
CUL	-		

Armas: Garras 75% (1D8+1D6)

Picos 90% (1D6+1D4)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 1).

Competencias: **Otear** 90%, **Esquivar** 75%, **Saltar** 90%.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come o simplemente es sorprendido o asustado). Una prenda tejida con pelo de colacho funciona igual que un talismán de **Invisibilidad**, aunque el receptor no muere si la prenda se desgarras o se destruye.
- **Encantamiento:** Su canto puede hechizar a su víctima, que escuchará las voces de sus seres queridos si falla una tirada de RR.

³³ Véase pág. 141 del manual de juego.

³⁴ Véase pág. 28 de *Villa y Corte* o pág. 78 de *Fraternitas Vera Lucis*.

³⁵ Véase pág. 21 de *Villa y Corte*.

Renubero

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	10	Aspecto	2 (Repugnante)
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	125%
COM	5		
CUL	15		

Armas: Palo 40% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia 75%, Astrología 95%, Ocultar 35%, Conocimiento Mágico 80%, Discreción 40%.*

Hechizos: *Conmoción, Crear Escorpiones, Deseo, Invocación de Demonios Menores (Abigor), Lámpara de Búsqueda, Maldición, Maldición de la Strigiles.*