

El Condado de Valbuena

Por The Grave Dancer

Introducción para el DJ

Para dirigir esta aventura el grupo ha de contener al menos un personaje capaz de realizar magia. Algún personaje que sepa latín, también vendría bien. Pese a lo que pueda parecer por los requisitos anteriores, la aventura sí que contiene buenas dosis de acción, por lo que los personajes anteriores deberían estar acompañados por la típica chusma guerrera.

Un pequeño resumen de la aventura sería así: PJs atrapados en un castillo bajo asedio. La derrota es inminente. No saben razón del asedio. Los Pjs encuentran método mágico para evitar derrota. PJs transportados al pasado. PJs investigan al agresor para saber la razón de su ataque. Pjs resuelven la situación.

Personajes: Don Ricardo, actual Barón de Valbuena; Don Godofredo, primer Barón de Valbuena; Juan, El Párroco del Castillo; Pedro, El Comandante de la Guardia; Don Carlos, Duque de Estrada; sus lugarteniente: un clérigo y dos caballeros. Soldados, muchos soldados (experimentados, normales y novatos).

Yo soy muy vago, por lo que cogí los valores de los personajes publicados en otras aventuras (je, je). Haz lo mismo, o si tienes ganas y lo prefieres, haz tu mismo los personajes, para personalizarlos y hacerlos conforme a la capacidad de tus jugadores. En este caso te aconsejo que leas la aventura antes de hacer los personajes para hacerte una idea de cómo deben ser.

Comenzando

Una vez más maldecís vuestra mala suerte: de todos los feudos que hay en el Reino de Castilla, fuisteis a hospedaros en el que iba a ser atacado. Y por eso ahora estáis en las almenas del castillo, descansando y esperando el próximo ataque. Al principio no teníais muchas ganas de luchar, pero cuando fueron enviados los emisarios a parlamentar con los sitiadores, visteis como éstos solo devolvieron sus cabezas, a la vez que un heraldo proclamaba a voz en grito que no habría cuartel ni piedad con los habitantes del castillo. También os enterasteis de quien era el señor que dirige el ataque, el Duque de Estrada, señor de un feudo vecino al del Barón de Valbuena, señor del castillo que defendéis. Muy grave debió ser la afrenta que el duque intenta limpiar con el asedio, pues la rapidez y eficacia del asalto, sin que ni un solo rumor llegara al castillo hasta que ya fue demasiado tarde, demuestran un plan trazado y estudiado durante mucho tiempo. Además, los sitiadores demuestran una decisión a toda prueba, por tres veces han sido rechazados de las murallas con considerables bajas y por tres veces se han retirado ordenadamente para preparar un nuevo asalto.

Las cosas en el castillo no van mejor, de los 150 soldados que defendían las murallas, solo quedan la mitad. El único consuelo es que los asaltos han servido como criba natural y los defensores que quedan en pie son los mejores soldados, veteranos endurecidos en las guerras de frontera contra los aragoneses. Para desesperación vuestra corren rumores de que han llegado refuerzos para vuestros asaltantes, cuyas fuerzas os triplican, y no hay noticias de los mensajeros que envió el Barón en busca de aliados. De repente oís gritos en el castillo. Instintivamente cogéis vuestras armas y os asomáis cuidadosamente por entre las almenas. El griterío que proviene de abajo pronto se hace audible. Ahí vienen otra vez, con las escalas, los garfios y el ariete, Dios, deben ser mas de trescientos. Apretáis los dientes y maldecís vuestra suerte... otra vez.

La Batalla

Se resolverá con el sistema de combate de masas⁴²:

- **Defensores:** 75 soldados + número de PJs que intervengan en la batalla. La calidad de la tropa es Tropas expertas (si el Barón saca un crítico en **Mando**, ya que tiene 70%, aumentará su calidad⁴³).
- **Atacantes:** 357 soldados. Su calidad de Tropa es Tropas normales. Si sacan un crítico en **Mando**, su calidad aumentará (el **Mando** de su comandante, no es el duque en persona, es de 50%).

Circunstancias que afectan al combate:

- Los defensores están en un castillo.
- Los defensores no saldrán a perseguir a los atacantes, a no ser que les superen en número.
- Si en algún momento el número de defensores desciende a 40 o menos, ya no podrán defender la muralla exterior, por lo que el Barón tendrá que ordenar una retirada hacia la torre del homenaje. Si durante la retirada, el atacante consigue entablar combate, los defensores (que no pueden cubrir toda la muralla) no se beneficiarán de la protección del castillo, sino solo del bonus por posición ventajosa.

Resultado: Tarde o temprano, los defensores se refugiarán en la torre del homenaje, ya sea porque el resultado de la batalla indique que los defensores huyen o se retiran, o bien porque las bajas obliguen al Barón a refugiarse en la torre.

Si por el azar de los dados parece que los defensores van a ganar la batalla, los atacantes pueden cambiar su estrategia: se dedicarán a asediar la fortaleza sin asaltarla y esperarán que el hambre y la sed hagan rendirse al barón. Como esto suele llevar tiempo, se puede acelerar con una patrulla que se infiltre en la fortaleza y envenene el pozo o quemee los graneros.

Rodeados

La situación debe ser más o menos la siguiente: los jugadores y un grupo de soldados atrapados en la torre del homenaje, preparados para recibir el asalto final, o bien apremiados por la falta de vituallas. Una ratonera en cualquier caso.

Ya va siendo hora de que conozcan al Barón; si alguno de los jugadores interpreta un personaje noble, evidentemente ya lo conocerá, pues se habrá presentado a él nada más llegar y habrá sido tratado como un invitado noble (es decir, habrá comido con él, tendrá sus aposentos en la torre del homenaje, etc.)

El caso es que el Barón se dirigirá a cualquier personaje noble o culto (alquimista, goliardo...) y les convocará a una reunión en la biblioteca. El resto de PJs pueden acompañarles. Cuando lleguen a la biblioteca, verán que es amplia, compuesta por libros y rollos de pergamino. En su interior está el párroco del castillo, hay varios libros y pergaminos a sus pies y ahora mismo está hojeando un grueso tomo. Dará la bienvenida al Barón y le informará de que no ha encontrado nada. Será ahora cuando el Barón se dirija a los jugadores:

“Mi familia ha vivido en este valle desde que el territorio fue arrebatado a los moros por un antepasado mío, Don Godofredo, primer Barón de Valbuena, apodado “el Sabio” por sus contemporáneos. Él erigió su morada en la cima de esta colina, pues domina los alrededores y está provista de agua...”

En este momento el Barón baja la voz, y dice en un susurro:

“Cuenta una leyenda que Godofredo, al construir el castillo, excavó un sótano secreto, en el cual escondió el arma definitiva para evitar que el castillo fuera conquistado, pues en aquella

⁴² Véase pág. 69-72 del manual de juego.

⁴³ Véase pág. 72 del manual de juego.

época el valle, recién arrebatado a los moros, estaba en peligro constante de ser invadido de nuevo por los infieles.”

Su semblante se torna triste cuando reconoce:

“Desgraciadamente, no se que hay de verdad en todo esto. Mii abuelo me contó esta leyenda una vez, cuando yo era sólo un niño, y no lo había vuelto a recordar hasta ahora. Me parece recordar que mi abuelo mencionó que Godofredo fue el fundador de esta biblioteca, y en ella situó muchos escritos de la época. Supongo que mi abuelo encontró aquí referencias a la leyenda, pues estaba interesado en la historia de nuestra familia. Hemos de encontrar esos escritos, señores, pues si hay algo de cierto en la leyenda, quizás sea la única manera de dar la vuelta a esta situación desesperada.”

El Barón todavía puede darles más información durante el transcurso de sus investigaciones, o si los jugadores preguntan sobre el particular:

“Estoy seguro de que si el acceso al sótano oculto era un pasadizo secreto, es inútil buscar en los sótanos de la torre, pues, todos hemos sido niños y cuando yo lo fui me gustaba jugar con mis amigos en los subterráneos (provocando, dicho sea de paso, la ira de mi santo padre, Dios le tenga en su gloria). De haber existido un pasaje secreto u oculto, yo y mis amigos lo hubiéramos encontrado. Estoy seguro”

Puede que los jugadores aprovechen la ocasión para preguntar al barón por que le ataca el Duque de Estrada. El Barón responderá:

“Es una enemistad que no entiendo, el duque y yo hemos luchado juntos a las órdenes de nuestro Rey contra los Aragoneses. Pero un día el duque, tras regresar de una prolongada ausencia, se negó a aceptar mi hospitalidad, diciéndome que yo ya no contaba con el favor de su amistad. Sinceramente, no se que ha podido engendrar tanto odio el contra mí persona y mis vasallos”.

Si los jugadores pasan una tirada de **Psicología**, se darán cuenta de que el barón dice la verdad.

Si buscan por la biblioteca, sólo los jugadores con la competencia de **Idioma (Latín)** podrán buscar el pergamino. Además también buscarán el párroco y el propio Barón. Cada hora de búsqueda da derecho a una tirada de **Buscar**. La dificultad varía según el tiempo total que se haya invertido en la búsqueda: en la primera hora: -75%; en la segunda hora: -50%; en la tercera hora: -25%...; y así hasta un máximo de +75%. Si dos o más personajes pasan la tirada en una misma hora, encuentra el pergamino (y se pone la x) el que haya sacado la tirada más baja. Una vez encontrado el pergamino hará falta una tirada de **Idioma Latín** para entenderlo.

El Pergamino

El pergamino está escrito por el propio Godofredo el Sabio. En el narra cómo, tras reconquistar el territorio, procedió a la construcción de su fortaleza en el lugar dónde se encuentra actualmente. Godofredo era conocedor de la precariedad de su situación, narrando la continua guerra de frontera que sostenía con los infieles. Pero dice que encontró la solución definitiva para que la fortaleza jamás sea conquistada por enemigo alguno. Con sus estudios halló el artefacto que lo conseguiría. Dicho artefacto estaba situado en sus sótanos secretos, tras un pasadizo oculto. Da a entender que estaba oculto para los “no iniciados”. Y a continuación, enumera los pasos a seguir para encontrar la puerta secreta. Pero hace una advertencia, pues aunque cualquiera puede encontrar la puerta, solo el propio Godofredo o un heredero suyo, podrán abrirla.

Una tirada de **Conocimiento Mágico** permitirá deducir que Godofredo practicaba la magia, y que los pasos a seguir para encontrar la puerta, accesible solo a los “iniciados” son en realidad los pasos necesarios para realizar el hechizo **Varita de Búsqueda**. Haciendo uso de la varita, se podrá encontrar el lugar donde está la puerta. Esta información también se puede obtener con hechizos del tipo **Información** o **Espejo de Salomón**. Desgraciadamente, no disponen del tiempo necesario para la construcción de un talismán. Pero Godofredo si dispuso de tiempo, e hizo uno que los jugadores podrán utilizar, pues junto al pergamino hay una varita de avellano. Si alguien quiere aprender el hechizo, el pergamino tiene un 60% de **Enseñar**. Cualquiera con 50 o más en IRR y **Conocimiento Mágico** podrá realizar el hechizo con la varita de Godofredo.

Descenso

Justo en ese momento (cuando ya tengan claro que es lo que han de hacer) entrarán los invasores a sangre y fuego. El comandante de la guardia del Conde entra a la carrera en la biblioteca, portando las malas nuevas. Han derribado la puerta principal. Lo más duro del combate se producirá en la gran sala, pero aún así el grupo tendrá que superar a varios enemigos para llegar al sótano: tirar encuentros en la tabla de batalla, actitud normal (si el grupo es fuerte); o actitud cobarde (al fin y al cabo, están huyendo)⁴⁴. Contra reloj y acosados por el enemigo tendrán que recorrer el sótano, varita en mano, hasta encontrar la puerta, oculta mágicamente. La varita les llevará ante un trozo de pared. Por mucho que miren o busquen no encontrarán ni rastro de la puerta ni de ningún sistema mecánico para abrirla. Pues la puerta es mágica y está sellada con un hechizo. Sólo se puede abrir pronunciando el nombre de Godofredo. Esa es la respuesta al acertijo: pues Godofredo diría “Yo soy Godofredo” y sus descendientes deberían de decir “Yo soy fulanita, descendiente de Godofredo”. Ambas frases contienen la palabra Godofredo, que es la palabra clave que activa la apertura de la puerta. Pero para que el hechizo de apertura se active, el que dice la palabra ha de creer en ello, es decir pasar una tirada de Irracionalidad.

Al traspasar la puerta secreta los jugadores se enterarán sobre la verdadera historia del Barón Godofredo. Tras conquistar su feudo a los moros, el Barón Godofredo estuvo en contacto con ellos, aprendiendo algunos de los secretos ocultos de la magia musulmana. Godofredo ya era un iniciado en las artes mágicas, pero con sus nuevos conocimientos paganos tuvo una nueva base para continuar sus estudios. Pronto el ansia de poder eliminó sus ya escasas ataduras éticas y se sumergió en los experimentos mas depravados e inmorales. Uno de sus logros fue el artefacto temporal que yace en su sótano, a la larga, también fue su perdición, pues un fallo en su funcionamiento le envió al limbo.

El Sótano⁴⁵

- **1 – Escalera:** Unas estrechas escaleras de caracol descienden y descienden hacia las profundidades. No hay nada de luz, por lo que a partir de ahora, deberán recurrir a las antorchas. Los escalones son muy estrechos y altos y hay 500, por lo que los PJs tendrán que hacer tiradas de **Trepar** (+25%) y Resistencia x4 o trastabillar y caer sufriendo 1D4 puntos de daño por cada tirada fallada (una por lo difícil de la bajada y la otra por la cantidad de escalones).
- **2 – Puerta:** Al final de la escalera hay un pequeño rellano que da a una pesada puerta de madera reforzada con hierro. Un enorme cerrojo la mantiene cerrada. Hará falta una tirada de **Forzar Mecanismos** para abrirlo. Los años de humedad y desuso han hecho que la puerta se quede atorada, por lo que una vez abierto el cerrojo, para abrir la puerta (que se abre tirando) los jugadores han de pasar una tirada de Fuerza x1. La estrechez del pasillo hace que sólo dos jugadores puedan tirar simultáneamente, sumando sus Fuerzas. Si ninguno consiguió abrir el cerrojo o no consiguieron mover la puerta, queda la opción de destruirla a hachazos. La puerta aguantará 40 Puntos de Vida antes de ceder (o la mitad si el cerrojo está abierto). Si nadie tiene un hacha (elemento indispensable en cualquier equipo, aunque solo sea para cortar leña), deberían pensarlo dos veces antes de pegarle fuego a la puerta (ya sabes, asfixia y todo eso). En última instancia, si no se les ocurre nada, hechizos o algo así, Pedro puede disponer de un hacha. Por cierto, los impactos con hacha a una puerta no dan experiencia. De nada.
- **3 – Antesala:** Una pequeña antesala decorada solo por un pebetero con antorcha en la pared izquierda (la antorcha está apagada, evidentemente). Dos puertas salen de esta sala, una sigue recto y la otra a la derecha. La puerta de la derecha está atrancada con una pesada barra de madera.

⁴⁴ Véase pág. 74 del manual de juego.

⁴⁵ En el módulo original faltaba también un mapa del sótano, así que es tarea del DJ el preparar un mapa acorde con las indicaciones que aparecen en el texto.

- **4 – Mazmorras:** En ellas quedan los restos de los pobres desgraciados que quedaron aquí encerrados cuando Godofredo se perdió. Con el tiempo murieron de hambre y sed. Aunque, quien sabe si fueron afortunados, pues solo Godofredo sabe lo que les tenía preparado. Es una oscura habitación. De las paredes cuelgan grilletes oxidados, a los pies de cada par de grilletes (cinco en total) hay un esqueleto.
- **5 – Laboratorio:** Típico de alquimista: alambiques, matraces y probetas lo llenan todo. Algunos de los líquidos han reaccionado, produciendo un gas inflamable que llena la habitación. Si lo personajes llevan antorchas (lo mas probable) el gas se inflamará, estallando. Todos los que estén en esta habitación o en la antesala deberán tirar por **Esquivar** para ponerse a cubierto o sufrir 1D10 de daño. Existe la posibilidad de que sus posesiones inflamables ardan. Tras la explosión, nada útil quedará en el laboratorio. Por suerte, las dos pesadas puertas que hay al fondo y a la derecha han aguantado la explosión.
- **6 – Biblioteca:** La biblioteca mágica de Godofredo. Un par de estanterías con libros y pergaminos cubren una pared. También hay un amplio escritorio. Encima de el una lámpara de aceite y útiles de escritura (la tinta está seca). En un cajón hay cinco pliegos de pergamino. Los libros de la pared son en su mayoría tratados de alquimia. Bastantes de ellos están en árabe. Queda a discreción del DJ la cantidad y calidad de hechizos que pueden encontrar los jugadores aquí, así como el porcentaje de enseñar que tengan los escritos. Tan solo recordar que Godofredo practicaba la magia negra, por lo que gran parte de los hechizos son de ese tipo de magia (si el PJ es bueno y no quiere perder su alma, debería rechazar esos hechizos, pero la tentación puede vencerle). Si investigan cuidadosamente la biblioteca, con una tirada de **Buscar** podrán encontrar un compartimiento secreto donde se guardan 10 piezas de oro.
- **7 – La Sala del Portal:** En medio de esta sala, ocupando casi todo el suelo, hay grabada una estrella de cinco puntas inscrita en un círculo. A la derecha hay un pequeño atril con una vela (apagada). En el atril hay un libro que detalla el ritual a seguir para abrir el portal. El portal está en la pared de enfrente de la puerta. A primera vista, solo se ve el marco de una puerta grabado en la roca. El marco está adornado con símbolos mágicos y alquímicos. Al activar el portal, el interior del marco brillará con los colores del arco iris antes de quedarse definitivamente negro. Es en ese momento cuando deben atravesar el portal. El ritual es bien sencillo (nada de sacrificios de vírgenes y todo eso) y aquellos PJs preocupados por su alma (y que no sucumbieran ya a la tentación de los hechizos) podrán saber, con una tirada de **Conocimiento Mágico**, que no es magia negra, por lo que su alma no estará en peligro. Para abrir el portal, tendrá el mago que entonar unos cánticos y pronunciar los nombres de los que van a atravesar el portal, luego gastará el mago 5 Puntos de Concentración y cada uno que vaya a cruzar 1 Punto de Concentración. Para leer los cantos necesitarán **Idioma (Latín)**, y pasar una tirada de **Cantar** (habilidad que nunca nadie se pone nada, soy un cabrón, por lo que recomiendo al DJ que se repase las reglas de Suerte y prestar suerte). Tras esto se activa el portal.

El Pasado

Aunque aún no lo sepan, acaban de retroceder quince días al pasado (el portal se puede calibrar para más o menos tiempo, pero el cómo hacerlo, se perdió con Godofredo) por lo que tendrán que desandar todo el camino hecho para salir al exterior. Recuerda que todo está como al principio (técnicamente, todavía no han entrado al sótano) por lo que tendrán que abrir otra vez las puertas, pasar otra vez por el laboratorio explosivo, etc. Para evitar paradojas temporales, el portal funciona de manera que todo lo que atraviesa el portal, personas y objetos, desaparece en la época de destino, así no se podrán encontrar con su yo del pasado, no podrán volver a encontrar los objetos que lleven consigo (incluido el dinero que ya cogieran), etc.

Cuando lleguen a la superficie, se encontrarán el castillo tal y como era antes del asedio, la gente confiada, vida normal, etc.

Incomoda a los jugadores, que acompañan al dueño del castillo, con preguntas sobre su actual estado de salud (si hay alguno herido), sobre como salieron de su habitación sin que nadie los viera, por que les preguntan la fecha, etc.

Al final, Don Ricardo se reunirá con ellos para decirles que faltan diez días para el asedio, y él quiere evitar como sea la situación anterior. Ahora mismo preparará la milicia, reclutará levadas entre los campesinos, enviará mensajeros a sus aliados, y cualquier otra cosa que se le ocurra o que los personajes le sugieran. Posiblemente los Jugadores decidan que esto a ellos ni les va ni les viene, ya se vieron atrapados una vez en el asedio y quizás no quieran repetir. Ricardo les comprenderá, les dará las gracias y les dará una compensación económica, ya que al fin y al cabo, han luchado a su servicio en el pasado... ¿o fue en el futuro? Decide tú la cantidad. Luego más tarde nos ocuparemos de ello (ver *Jugadores Remolones* mas adelante).

Quizás los jugadores hayan trabado amistad con el conde y quieran quedarse a ayudarlo (o tus jugadores son de los que no abandonan la aventura hasta que no dices: "ya está, ganáis X puntos de aprendizaje). En este caso, Don Ricardo les pedirá que le ayuden en una delicada misión.

¿Espías o trabajas?

Como se comentó antes, Don Ricardo no sabe por qué le ataca su antiguo amigo el Duque, y necesita saberlo, pues quiere ver si puede llegar a una solución negociada, pero el duque siempre le negó audiencia. Quizás sabiendo que engendró su enemistad pueda arreglarlo. El Conde propondrá a los jugadores que se infiltren en las filas del duque, ellos que son desconocidos en estas tierras, para hablar con la gente del duque y sacar el máximo de información; si algún jugador es noble, quizá pueda hablar con el mismo Duque de Estrada.

Si los jugadores aceptan, partirán con provisiones y se dirigirán hacia el lugar donde debería estar por estas fechas el ejército invasor. Si no se dan cuenta de ello, Don Ricardo les hará notar que no recibieron noticias del ataque hasta que ya fue demasiado tarde, por lo que sospecha que el castillo esté bajo vigilancia por patrullas enemigas encargadas de detener a posibles mensajeros. Deberán tomar las precauciones que crean necesarias: viajar de noche, evitar los caminos principales, etc. Hazles tirar **Discreción** cuando se muevan, **Ocultar** y **Esconderse** cuando acampen (ellos y sus pertenencias, caballos, etc), **Otear** y **Escuchar** para detectar las patrullas enemigas, etc. Si fallan las tiradas, que se encuentren con un grupo explorador al que tendrán que eliminar, si no quieren terminar apresados por precaución (hombres armados en el feudo que van a atacar, no correrán riesgos y los detendrán). Si interrogan a las patrullas, tiradas de **Elocuencia** o **Tortura** penalizadas con un -15%, se enterarán de que van a acabar con el barón porque es un brujo, que es lo que les ha dicho el duque (el -15% es porque están muy motivados para esta misión que consideran sagrada, lo cual podrán saber los jugadores con tiradas de **Psicología**). Me extraña, pero quizás los jugadores quieran ya volver al castillo a informar. Hazles notar que esa puede no ser la verdad, sino sólo lo que el duque ha dicho a sus subordinados para tenerles motivados.

El grupo tardará unos cuatro días en llegar hasta el campamento del Duque, más si viajaron de noche o campo a través. El campamento del duque reúne a unos 400 soldados, que forman el grueso de su ejército, otros 100 más vienen por detrás para ser utilizados en caso de reserva (son los refuerzos que recibió el Duque durante la batalla). Con estos últimos viajan las carretas que transportan las vituallas necesarias para el ejército, que han de ir más lentas. El duque quiere que la mayor parte de su ejército viaje ligera para llegar lo antes posible al castillo del conde y pillarle por sorpresa.

El grupo deberá esquivar las numerosas patrullas que vigilan el campamento para poder infiltrarse en él. Una vez dentro podrán pasar desapercibidos, ya que el duque ha contratado numerosos mercenarios, entre los cuales se pueden camuflar.

Jugadores Remolones

Puede que tus jugadores escogieran largarse del castillo nada más llegar desde el futuro, pues vale, les va a dar igual, ya que en cuanto se alejen un poco del castillo, serán detenidos por una

de las patrullas del Duque y llevados a su campamento en calidad de prisioneros para ser interrogados, ya que las patrullas llevan tiempo vigilando la fortaleza del conde y les vieron entrar en su castillo.

El Campamento del Duque

Bueno, aquí están los jugadores, bien sea como espías infiltrados, bien como prisioneros. Si es el segundo caso, tendrán más difícil llevar a cabo sus pesquisas, ya que primero deberán escapar.

Pero ya es hora de que desvelemos las motivaciones del Duque. Él y el conde eran amigos hasta que el duque ingresó secretamente en la Fraternita Vera Lucis. En ese momento su grupo de amigos cambió, ahora se hablaba más con compañeros de la Fraternita y afines. El enfriamiento de su amistad con el conde, se convirtió en odio declarado cuando llegaron a sus oídos historias que decían que el conde era un adorador de Satán y que practicaba la magia negra. Esas historias procedían de miembros de la Fraternidad, por lo que el duque las consideraba totalmente ciertas. Dio gracias a Dios por haberse separado de su amigo el conde antes de haber sido atrapado por las tinieblas y comenzó a planear como destruir a su ex amigo y a sus inmundos seguidores. Tras estas historias hay un cúmulo de intereses políticos que culminarán con la desaparición del conde y la anexión de sus tierras al feudo de una persona más capacitada y limpia de pecado. Casualmente esa persona es un importante miembro de la Fraternidad, que casualmente también es el que más veneno ha vertido en los oídos del Duque.

Pero el Duque, aunque bastante fanático, no tiene la razón totalmente nublada, por lo que quiso esperar a tener pruebas definitivas de la culpabilidad del barón. Esas pruebas consistieron en informes internos de la iglesia que acusaban al barón de brujo; esos informes en realidad acusaban al antepasado del barón, Godofredo, que si era brujo, pero una hábil tarea de falsificación y un par de testimonios falsos de curas de baja moral y bolsa vacía, terminaron por convencer al duque, que inició su plan de guerra contra el Barón, con el convencimiento de que el barón estaba bajo investigación eclesiástica.

Cómo se enteran los jugadores

Si son prisioneros del duque y consiguen huir, tendrán las cosas más difíciles, dependiendo de lo escandalosa que sea su huida. Pero básicamente, la respuesta a todo se encuentra en el duque y su reducido consejo de guerra: un clérigo y dos caballeros, todos pertenecen a la Fraternidad. Hablando con la demás gente del campamento, solo podrán conseguir saber que el duque y sus tres consejeros toman todas las decisiones, se reúnen a menudo y parece en opinión de algunos que los consejeros tuvieran algún poder sobre el duque, cosa que siempre dirán en voz baja y preferiblemente tras haberse tomado unas copas. En ello hay algo de cierto, ya que llevan más tiempo que el duque en la Fraternidad y éste los considera mejor preparados que él mismo en la lucha contra el mal. Además ha

dado orden de que las órdenes que den sus consejeros sean tratadas como si las diera él mismo.

Todas las pesquisas apuntarán al duque y sus consejeros, y a ellos tendrán que investigar. Puede que vayan a lo bestia y secuestren a alguno de ellos para sacarle la verdad con interrogatorios y tortura. Eso está bien, pero son fanáticos, por lo que los jugadores tendrán que sufrir severos penalizadores a sus tiradas. Otra manera más sutil sería entrar en la tienda de alguno de ellos y registrarla. Así podrán encontrar abundante información en forma de correspondencia que aclaran los motivos del ataque y revelan la pertenencia de los cuatro a la fraternidad.

Ya lo sabemos... ¿Y ahora qué?

¿Qué harán los jugadores cuando tengan toda la información?

Lo más fácil es volver al castillo y contarle todo al barón, pero deberían darse cuenta de que llegarían uno o dos días antes del ataque y apenas tendrían tiempo de tomar ninguna medida.

Una manera más drástica de terminar con todo es asesinar al duque y a sus consejeros. Quizá otra manera un poco más sutil sería secuestrarlos. Estas dos maneras desbaratarían el asedio, pues aunque lo continuaran sus lugartenientes, carecen de la fuerza moral del duque sobre sus tropas y estas pronto se desmoralizarían en un asedio prolongado.

La manera más difícil y arriesgada es intentar convencer al duque de que está llevando un curso de acción equivocado. Debe de ser la opción que más experiencia les dé (en mi opinión). Para ello deberán demostrar al duque la falsedad de las pruebas que acusan al conde, hacer que se de cuenta de los intereses ocultos, con la correspondencia del clérigo y los caballeros, por ejemplo; el testimonio de los tres si se le arranca en presencia del duque también les apoyaría, etc.

Final y Recompensas

Pues eso, reparte experiencia conforme a tu criterio, otórgales alguna recompensa económica por parte del conde o incluso del duque si le demostraron la falsedad de las acusaciones, incluso si estás interesado, el conde les podría nombrar sus vasallos y darles una torre de su feudo en propiedad, con algo de tierra, para que la exploten y vigilen sus fronteras. En fin, tanto o tan poco como tú quieras. Un saludo de Aquel Que Baila Sobre Tu Tumba. Que lo disfrutéis.

Nota del Autor

The Grave Dancer autoriza (es más, alienta fervientemente) la libre distribución de este texto siempre que se haga de forma íntegra, incluyendo esta reseña final, y sin ánimo de lucro. Además cualquier anotación, sugerencia, modificación o cualquier otra alteración del texto original deberá ponerse indicando claramente que no pertenecen al original.

Gracias.
Saludos.