

Requiescat in Pace

Aventura para el juego de rol Aquelarre escrita por:

[elguardiande losarcos.blogspot.com](http://elguardiande losarcos.com.blogspot.com)

*“Solitario, triste y mudo
hallase aquel cementerio;
Sus habitantes no lloran...
¡Qué felices son los muertos!”
– Gustavo Adolfo Becquer*



ventura pensada para un grupo de 4 o 5 jugadores con amplias dotes para el combate y de baja clase social, mayormente buscadores de fortuna. Introducir algún personaje de la nobleza puede resultar un poco difícil de encajar pero no imposible.

INTRODUCCIÓN

La trama nos situará entre dos ciudades clásicamente medievales: Atienza y Sigüenza donde se localizará gran parte de la acción.

Atienza y su castillo fueron arrebatados finalmente a los musulmanes en 1085 cuando Alfonso VI toma Toledo, rindiéndose a la par otros enclaves significativos pasando a formar parte del Reino de Castilla. Desde 1149 Atienza goza de Fuero, concedido por el rey Alfonso VII, estableciéndose la denominada Comunidad de Villa y Tierra de Atienza. Atienza se convirtió así en cabeza visible de una comarca con 131 aldeas y unos 2.500 km² de extensión. Además, los reyes de Castilla aprovecharon el carácter fronterizo de la villa para promover, a través del fuero, la actividad mercantil, destacando el gremio de arrieros.

Atienza gozaría de una gran prosperidad hasta el siglo XV, llegando a contar con catorce iglesias además de un castillo, murallas y torres defensivas. Cabe destacar la iglesia de San Juan del Mercado, dedicada a San Juan Bautista cuya construcción comenzó en el siglo XII, así como la iglesia de San Gil o la iglesia de San Bartolomé, ésta un siglo más tarde. Al este se sitúa el convento de San Francisco, uno de los

escasos ejemplos de gótico inglés en España. Se construyó a instancias de doña Catalina de Lancaster (Hertford, 31 de marzo de 1373 - Valladolid, 2 de junio de 1418), esposa de Enrique III de Castilla, y señora de Atienza.

Como ejemplo de construcción militar hay que destacar el Castillo de Atienza, que domina el cerro en que está asentada la villa, visible desde lejos. Siendo la parte central de un complejo sistema de murallas que alcanzaría su máximo esplendor durante el reinado de Alfonso VIII, donde se había tenido que resguardar durante su juventud al ser perseguido por su tío y regente Fernando de León. Hecho que origina una de las fiestas más antiguas de la península como es la Caballada de Atienza.

Así mismo, Sigüenza también tiene su parte de historia. Reconquistada por el obispo Bernardo de Agén en 1124, Sigüenza recibió un fuero breve de Alfonso VII. Se convierte por tanto en la capital dual de una extensa división eclesiástica y de un señorío civil de concesión real de una superficie mucho más reducida, ambos gobernados por los obispos. En 1146 Alfonso VII procedió a la unión administrativa de los dos burgos en los que habría estado dividida la actual ciudad (uno inferior y otro superior).

Una de las primeras medidas del monje guerrero, Bernardo de Agén fue la de mandar construir la catedral de Sigüenza, donde depositaría la reliquia de Santa Librada que trajera de su tierra natal, Francia. Recoge los restos de esta santa portuguesa que negándose a casar con un señor musulmán hizo voto de castidad y virginidad, orando a Dios para resultar repulsiva. Su súplica fue escuchada y derivó en una milagrosa proliferación del vello facial (se la conoce como la Santa Barbuda). Tanto pelo no gusto al infiel y el matrimonio fue cancelado, siendo crucificada por su propio padre

Dominando la ciudad está el Castillo de los obispos de Sigüenza, un palacio fortaleza donde habitaba el obispo de Sigüenza, a la par que señor feudal de estas tierras.

LA VERDADERA HISTORIA

Francisco Girón de Cisneros es el señor feudal de Palazuelos (pedanía adscrita al señorío episcopal de Sigüenza) caballero de reconocido prestigio por la gracia de Dios y poseedor de una larga lista de títulos nobiliarios que no mentaremos por pura desidia. Pero más importante es su inquebrantable lealtad y, a la vez, amistad con el mismo rey de Castilla, Alfonso XI, a cuyo lado y en cuyo nombre ha blandido su poderoso acero en numerosas batallas. De tal modo que, llegado el momento, envió a su hijo Fernando a la corte para prepararse, aprender y hacerse un nombre confraternizando con la alta alcurnia.

Pero de esto hace ya mucho tiempo y la vuelta del primogénito se acelera cuando la muerte sobreviene a Don Francisco. Se espera que Fernando ocupe su lugar y esté a la altura de su padre al hacerse cargo de sus numerosas propiedades y deberes. Más hete aquí que por hados del destino resulta asaltado en el camino de regreso. Una suerte de bandidos de la más baja calaña atacan por sorpresa al grupo que conduce al muchacho al hogar, resultando este muerto así como todos sus hombres. Todos, menos uno.

Pero como bien podréis imaginar este ataque no ha sido fruto del azar. Luis Alfonso, hermano mayor de Francisco ha sido la mano en la sombra que ha movido los hilos para provocar ambas muertes. Tanto la del padre, como la del hijo. Luis Alfonso Girón de Cisneros es el obispo de Sigüenza y por tanto un hombre de poder, de mucho poder. Y lo que es peor, con hambre de tener mucho más. La envidia de los logros y reconocimientos de su hermano le fueron carcomiendo por dentro como la termita acaba la madera, desde dentro. Y ya se sabe que la envidia es pecado capital, pero no por ello excluye al clero.

De la guardia que escoltaba al joven Fernando uno logró escapar. Un pobre desgraciado que, por puro azar, se las apañó para escabullirse de la emboscada perpetrada por los bandidos pagados por el obispo. Con los nervios destrozados y su cordura seriamente dañada (que es peor el daño mental que el meramente físico) llegó a Atienza donde vagó sumergiéndose en la bebida.

Y otro giro del destino se hace presente con crueles resultados. Don Francisco era un hombre de palabra y honor, pero su bragueta disponía de vida propia. En una de sus múltiples visitas a lechos que no eran el suyo propio dejó como culmen de una noche de fiesta a un pequeño bastardo. Dorotea, la mujer de Paco, dueño de la posada de Paco (inesperado, ¿verdad?) nunca tuvo los redaños de comentarle tal insignificante hecho a su marido, ni falta que hacía, y ambos criaron al hijo como si fuera propio. Pero la sangre se manifiesta y el parecido de Honorio, el bastardo, con su difunto hermanastro Fernando es sorprendente. Tan sorprendente que cuando Tomás, el escolta superviviente, se cruzó con él, pensó que se le aparecía el muerto mismo.

El resultado fue catastrófico, completamente enloquecido tuvo que ser reducido por varios hombres de la milicia local. No sin antes hacerse con un afilado cuchillo que segaría la vida de uno de ellos.

NOBLES Y VILLANOS

Las diferencias entre la nobleza y el pueblo llano en la edad media era algo más que notorio. No solo por educación, jerga y forma de hablar. La alimentación era un factor definitivo. La falta y peor calidad de nutrientes durante la infancia y juventud de los villanos hacía que fueran más bajitos, con peor pelo y una dentadura menos concurrida. Sería prácticamente imposible que un villano se hiciera pasar por un noble, sin tiradas que valgan. Pero esto es un juego de rol, y no pretendemos ser tan históricamente correctos, así que ignoremos todo lo dicho.

Una vez encarcelado, sus delirios solo serían escuchados por Roque, el carcelero. En cuya mente se comienza a fraguar una idea que podría colmarle de bienes y riquezas. Roque planea hacer pasar a Honorio por el mismo Fernando, heredero de la familia Girón de Cisneros, dado que nadie más sobrevivió a la emboscada y las malas nuevas no han trascendido al conocimiento público. Pero para asegurar su engaño necesita del sello familiar que el pobre Fernando portaba en su mano. Para ello requiere de un grupo de aguerridos aventureros que le ayuden en la tarea de dar caza a los bandidos y recuperar la joya distintiva. ¿Quiénes se podrían prestar a jugarse la vida por un puñado de monedas? Uhhh.

RESUMEN DE LA TRAMA

La aventura se divide en tres partes claramente diferenciadas.

Primero se reunirá a un grupo de aventureros que proteja a Roque y a su extraño guía en la búsqueda de unos bandidos que se ocultan en la rivera del río Cañamares, al norte de Atienza. Pero las cosas no iban a ser tan fáciles. Pues estos bandidos, a su vez, se hayan acosados por una hueste de bestias semihumanas que mantienen atemorizada la zona.

Seguidamente, tras recoger los frutos de su expedición, la vuelta a Atienza para disfrutar de un merecido descanso se tornará en el encarcelamiento de los personajes. Sobre ellos pesa la acusación de haber ayudado en la fuga de uno de los prisioneros. La necesidad de escapar y encontrar a Roque para "convencerle" de que esclarezca la situación supondrán el desarrollo de esta parte. Que se cerrará con un pequeño encuentro que les pondrá en la dirección correcta para resolver sus problemas.

Por último, la llegada de los jugadores a Sigüenza les

obligará a tomar parte en una guerra sucesoria donde nada es lo que parece y ninguna opción parece buena. Sin olvidar la necesidad de venganza que tienen los que ya no tienen otra cosa más.

cosa que deseé, sea lo que sea. Si se le pregunta, ningún detalle dará y si se realiza una tirada de empatía normal se podrán percatar que algo oculta, pero que la información dada es certera.

- ACTO I -

UNA PROPOSICIÓN INTERESANTE

Los jugadores se encuentran en la posada de Paco, en Atienza, tierra castellana a donde sus pasos les han conducido. La conformación del grupo y motivos por los que se encuentran allí queda a la entera disposición del Director de Juego y sus jugadores. Aunque si fuera la primera aventura, la compañía se podría juntar a consecuencia de los movimientos del propio Roque.

El día es soleado y Atienza está atestada hasta los topes. Se vienen los festejos de la caballada de Atienza, y la proliferación de gente ávida de negocios es enorme. La ciudad se halla repleta de comerciantes y vendedores que tratan de reunir la mayor cantidad de dineros posibles, tratando con toda variedad de mercancías. Toda ella es un hervidero y las posibilidades de un buen trabajo flotan en el ambiente.

La posada está llena a reventar y es difícil mantener una conversación por encima del griterío general. Dorotea se acerca a la mesa portando una jarra de vino especiado y varios vasos mientras os obsequia con una amplia sonrisa. Ya es una mujer madurita pero aún es evidente la enorme belleza que poseyera no mucho tiempo atrás. Si los jugadores disponen de caballos, éstos habrán quedado al cuidado del joven Honorio, hijo de los posaderos y encargado de darles heno y agua mientras recoge los deshechos que vayan dejando. Se muestra sonriente y de muy buen talante, mientras os comenta sus proyectos de dejar este puesto y hacer nombre y fortuna a la mayor brevedad.

En la silla que tienen enfrente se halla Roque, un hombre bajito, calvo y de mirada dura. Habla de una manera muy brusca y se lo nota que no es persona de grandes sutilezas. Mantiene la mandíbula apretada en un rictus serio cuando se echa para delante acercándose a los personajes en un intento de buscar privacidad. Su propuesta es simple. A su conocimiento ha llegado la existencia de un grupo de bandidos que se oculta en la rivera del río Cañamares, que hace poco han arramplado con un gran botín. No son más que una docena de desarrapados, incapaces de ofrecer una resistencia seria, que han tenido suerte, mucha suerte. En sus manos cayó un niño rico que disponía de un buen saco de monedas, ropas y joyas que transportaba en su viaje. Y ya se sabe, quién roba a un ladrón, tiene cien años de perdón. Roque solo está interesado en un objeto, solo eso, nada más. El resto del botín será a repartir entre los jugadores, que no es poco. Pero deben comprometerse a que él elija el primero, la

Antes de echarse al camino los jugadores podrán darse una vuelta por Atienza. Ciudad grande y bien provista donde adquirir los bienes que deseen a un buen precio. Si deciden indagar un poco acerca de Roque no les costará mucho. Es públicamente conocido, se trata del carcelero, un hombre huraño y rencoroso que ha tenido problemas con otros habitantes por cuestiones de tierras y cosechas.

Roque les da de plazo hasta esta noche, cuando habrán de salir de Atienza dirección oeste con los pertrechos que decidan reunir. Les estará esperando en una carreta tirada por un asno en la que lleva a un extraño personaje, encadenado tanto de manos como de pies, al que se refiere sencillamente como gusano. Pocas explicaciones querrá dar al respecto, pero parece claro que es la fuente de información de Roque. Se halla en un estado lamentable y su discurso es incoherente. Solo lanza pequeños gritos y gemidos típicos de un demente. Si algún jugador emplea tiempo durante el viaje en tratar de aproximarse al loco, con una tirada de empatía difícil (-25%) acabará atando cabos y averiguará que se llama Tomás y su misión era proteger a alguien pero falló miserablemente, acusándose de cobarde, y que esa falta de agallas le ha condenado porque ahora reclaman su alma desde el otro lado. Roque tratará por todos los medios que los jugadores se mantengan alejados del loco, dándole poca importancia y advirtiéndole que es peligroso, pero siempre hay momentos a lo largo del día que aprovechar.

BUSCANDO RASTROS

Hace poco tiempo de la emboscada, pero el rastro se ha enfriado. La zona del ataque no está más allá de un par de jornadas de viaje y el trayecto discurrirá sin incidentes. Roque se negará a compartir su comida y agua, y parece que a regañadientes algo, aunque poco, concederá a su demente compañero de viaje. Desde luego no es el mejor compañero de viaje, hosco y huraño se situará como líder de la empresa guiando a los jugadores bajo las indicaciones de Tomás.

Los jugadores deberán rastrear una amplia cantidad de terreno de la cañada que usan los pastores para conducir el ganado hacia Atienza, aunque se sorprenderán de no encontrarse con nadie. Hay que recordar que Atienza está en fiestas y las oportunidades de hacer dinero son grandes. Pero ni un alma se encuentra por el camino. Las tiradas de rastrear son difíciles (-25%), dado el tiempo pasado, aunque pueden encontrar algún trazo de la ruta seguida por los bandidos.

A un par de kilómetros, en los pinares que pueblan las laderas de las colinas, bajo las cuales fluye el río Cañamares, podrán encontrar un pequeño asentamiento. Muy rudimentario y con aspecto de no ser más que un asentamiento de paso, algo provisional.

Requiescat in Pace

Pero se encuentra completamente vacío. Las mantas usadas se encuentran tiradas por el suelo alrededor de los restos de una hoguera que hace tiempo se apagó. Diversos utensilios están desperdigados por doquier y el lugar parece un pequeño caos. Con una tirada de descubrir fácil (+25%) pronto se hallaran restos de un combate. Sangre seca y trozos de tela rasgada son la muestra evidente de lo sucedido. Pero no hay cuerpos, y a juzgar por la cantidad de sangre, debería haberlos.

Mientras los jugadores tratan de descubrir qué es lo que ha ocurrido en este lugar, Roque no pierde tiempo y se pone a buscar frenéticamente entre los morrales y alforjas (no, no hay caballos). A pesar de haber ropas de muy alta calidad y algunas joyas, parece no hacerlas caso y sigue buscando sin hacer caso. Si los jugadores también sucumben a la rapiña encontrarán varias prendas de ropa de alta calidad, algunas piezas de orfebrería de muy buen gusto y algunas pocas monedas. Juntándolo todo y logrando un buen trato (que villanos vendiendo cosas de noble no es algo sencillo) hablamos de una cantidad en torno a los 15.000 maravedíes, cantidad nada desdeñable teniendo en cuenta que es la parte que no se ha perdido del equipaje de Fernando Girón de Cisneros, que Dios le tenga en su gloria.

Llegados a este punto los jugadores deberían caer en la cuenta que aunque los bandidos han desaparecido misteriosamente, su botín no ha sido tocado. ¿Dónde han marchado? ¿Qué ha ocurrido aquí? ¿Por qué se dejaron los bienes valiosos? Son cuestiones que deberían hacerse.

Roque gruñirá furioso al no encontrar lo que estaba buscando, urgiendo a los jugadores a seguir con la tarea. Puede que alguno piense que ya está bien pagado con la cantidad encontrada, pero el carcelero es un hombre taimado y hará uso de cualquier estratagema de que disponga, o bien invocando su pacto de caballeros (por qué no) o revelando que esto no es más que una pequeña parte del botín, que aún queda mucho para rapiñar. Rastrear en esta situación es muy difícil (-50%), los atacantes de los bandidos son muy escurridizos y conocen perfectamente la zona. Si se lograra la tirada las pistas conducen a una de las entradas superiores de las minas, la enumerada como II en el mapa, por la parte escarpada de la colina.

Un clan de salvajes se esconde en la antigua mina de plata templaria de la zona. Oculta y abandonada tras la caída en desgracia de los Caballeros de la Orden del Temple ha servido de guarida a esta nutrida prole de caníbales. Acompañados de lobos, a los que han acogido como iguales, se dedican a "cazar" por los caminos de la zona a todo el insensato que ose por ellos internarse. Cubiertos únicamente por pieles de animales salvajes, llevan al equívoco de hacer pensar que son hombres-bestias. Tanto el hecho de que andan encogidos, vestidos con pieles, embadurnados de mugre y acompañados de lobos, provoca que la confusión sea comprensible.

Tanto si los jugadores no son capaces de hallar el rastro de los salvajes como si tampoco fueron capaces de encontrar el asentamiento de los bandidos, Roque propondrá hacer noche en un pequeño pueblo cercano llamado La Colmenilla, a poca distancia de allí.

SAWNEY BEANE

Una de las leyendas más repetidas y manidas nos sitúa en la Escocia del siglo XVI, donde Alexander Sawney Beane, el líder de un clan de 48 personas sembró el terror durante el reinado de Jacobo VI. Tras ser repudiado por su familia se refugió en un conjunto de cuevas junto con su hermana, y de su incestuosa relación nacieron 8 hijos, 6 hijas, 18 nietos y 14 nietas. Siendo educados como bestias, se dedicaban a "cazar" en los caminos para dar rienda suelta a su canibalismo. Esta historia ha servido de inspiración a varias películas como "Las colinas tienen ojos" o "La matanza de Texas".

EL ATAQUE A LA COLMENILLA

La llegada de los jugadores a La Colmenilla no será lo que habían pensado. El clan de salvajes ha aumentado tanto en número que ya no se valen solo de los incautos que matan en los caminos. El hambre y el deseo de la carne les ha hecho ser más audaces en sus batidas y este pueblo se ha convertido en su objetivo.

Se trata de una pequeña aldea con una docena de casas que se arremolinan en torno a la plaza, donde está la fuente que bebe de las aguas de un caudal que baja de los montes. El único lugar disponible para pasar la noche es el caserón de la viuda Encarna, una mujer mayor, que no verá mal obtener un par de monedas (5 maravedíes por cabeza y se incluye el desayuno a base de pan, leche recién ordeñada, queso y unos cuantos huevos de gallina). La mujer es amable y se le nota la falta de compañía por las interminables ganas de charla que muestra.

La llegada del grupo al pueblo será por la tarde y difícilmente encontrarán a alguien por la calle salvo algún zagal que les señalará el caserón de Encarna si preguntan por hospedaje. Si intentan recabar algo de información podrán enterarse de que el mandamás es un tal Julián el juez, que administra justicia en los pequeños conflictos (normalmente de tierras o robo de cosechas) que puedan darse. Si van a hablar con él, les resultará complicado. Su casa se encuentra cerrada a cal y canto, con una tirada fácil (+25%) de percepción se darán cuenta que todas las casas lo están. Ventanas tapiadas con tablas y puertas atrancadas desde dentro. Julián se negará a abrir la puerta y, desde el interior, expresará el miedo que sienten, ante las últimas desapariciones.

Requiescat in Pace

Como se pueden imaginar, los caníbales han ido aumentando su territorio de caza y cada vez más están más cerca del pueblo. Durante las últimas semanas los ataques se han venido repitiendo y varios aldeanos han desaparecido. Los dimes y diretes corren como la polvora y el miedo se ha instalado entre los habitantes, que son gente humilde pero no estúpidos. Desde hace unos cuantos días, de manera individual han fortificado sus viviendas y no hay quien no duerma con una buena hoz o cuchillo a su lado.

Con el miedo en el cuerpo los jugadores decidirán qué es lo que hacen por la noche, pero la fecha de la incursión ya está puesta y no hay forma humana de pararla. A la una de la mañana la tribu de salvajes penetrará en el pueblo aprovechando las horas intempestivas. El grupo de personajes se encuentra en el piso de abajo, que solo tiene una gran zona abierta, que conecta con la cuadra de la parte trasera, donde duermen un par de vacas y los caballos que hayan traído. Al lado de la cocina de madera en cuyo techo se abre una pequeña cámara que sirve a modo de chimenea y transmite el calor a la habitación del piso superior en que duerme Encarna. Los caníbales entrarán por el piso de arriba, siendo un joven el que escale la pared y luego baje a abrir el portón para el resto. Si los jugadores optaron por cerrar las ventanas de ambos pisos con clavos o atrancándolas, solo hará falta una tirada de percepción fácil (+25%) para oír los ruidos en el piso de arriba. Si no tomaron ninguna precaución la tirada será difícil (-25%). En el exterior esperan dos hombres mayores, otro joven y un par de perros salvajes.

HOMBRES BESTIA

Los caníbales se visten con pieles de animales salvajes, sucios por los residuos de la mina (a parte de cierta alergia al agua) y están tan asilvestrados que muchas veces caminan a cuatro patas imitando a sus compañeros caninos. Es por ello que son confundidos con bestias, generando leyendas y folclore a su alrededor, que es extendido por los pocos agraciados que han tenido la suerte de sobrevivir a sus cacerías.

Los salvajes no esperan mucha defensa por parte de los aldeanos. Su idea es entrar en unas cuantas casas, capturar un par de piezas y volverse a su cueva para festejar las viandas. Es por ello que tras un par de turnos de combate con los jugadores se batirán en huida.

Los gritos y ruidos se repetirán por todo el pueblo. El caserón no ha sido el único lugar asaltado. El drama se desata cuando Julián, el juez, completamente desesperado y con una herida en su cabeza que no para de manar sangre se dirige a los jugadores para pedirles ayuda, sus dos hijos pequeños han desaparecido. Entraron en su casa y le golpearon sin darle oportunidad, necesita ayuda, por caridad de Dios.

Si no les vale con el hecho de ayudar a un pobre padre desvalido, será Roque el que proponga investigar la situación, dado que ya se viene imaginando la situación de los bandidos que están buscando. En el caso de que pidan ayuda al resto de aldeanos, estos están tan asustados antes los "hombres-bestias" que no se atreverán a salir en su busca. Incluso aunque les muestren un cadáver que consiguieran causar por la noche no saldrán de su cerrazón.

Si tienen un cadáver pueden realizar una tirada de Conocimiento Mineral (o una difícil de percepción) para darse cuenta de los residuos que porta, típicos de una mina (si preguntan por una mina cercana o superan una tirada de Conocimiento de Área les mencionarán la mina templaria al lado del río). Con una tirada de Medicina se darán cuenta de ciertas deformidades y malformaciones que se dan con frecuencia en los frutos del incesto.

El ataque nocturno fue fruto del hambre y algunos de los jóvenes del clan no han cubierto suficientemente sus huellas. Máxime si tenemos en cuenta la oposición enconada que encontraron con los jugadores, por lo que con una tirada de Rastrear podrán hallar suficientes pistas como para llegar a la zona I del mapa de la mina.

LA ANTIGUA MINA DE PLATA

Los caballeros templarios poseyeron gran cantidad de tierras y riqueza por estos lares. Hasta que Felipe el hermoso, rey de Francia, y su títere el Papa Clemente V decidieron que tanto dinero estaría mejor en sus bolsillos que en los de otros. Así que acabada la orden sus propiedades pasaron a las diferentes coronas en cuyos territorios se encontraban. Y algunas se perdieron por el camino. La mina de plata del río Cañamares es un buen ejemplo. Abandonada por sus anteriores propietarios se convirtió en el hogar de un par de desgraciados, expulsados por la sociedad de la época. Y que, una vez en soledad, pudieron dar rienda suelta a su amor, sin tener que justificar que nacieran del mismo padre y madre. Con los años su descendencia se ha multiplicado y el peso de la sangre se ha hecho notar; provocando retraso generalizado en sus entendederas y salvajismo bestial en sus costumbres como notas distintivas. Y, siendo carentes de conocimientos suficientes para cosechar y cultivar, optaron por elegir un suministro grande de carne, que se encontraba al alcance de sus garras. La carne humana.

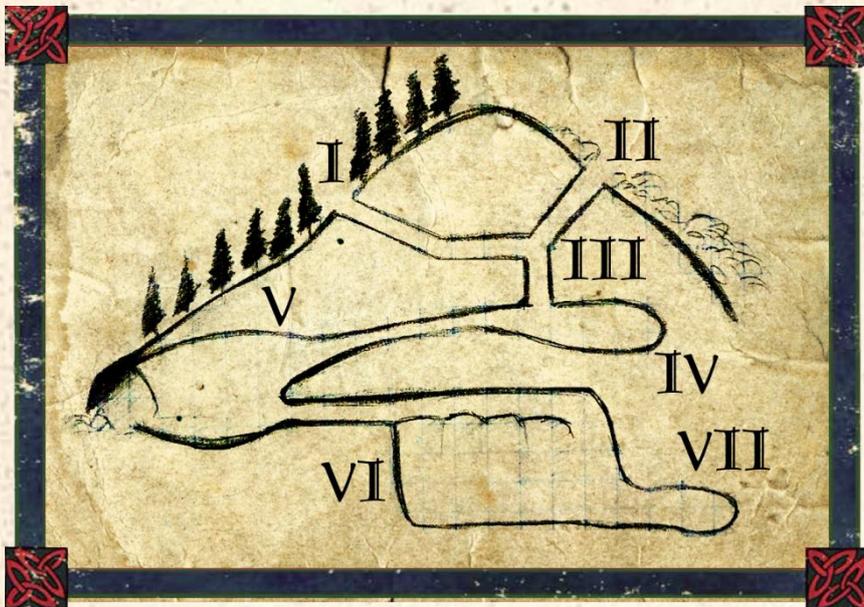
Las minas tienen una gran caverna abierta a la orilla del río Cañamares que se suele inundar dependiendo del caudal que arrastre, lo que suele esconderla de ojos indiscretos. ¿Quién querría internarse en una galería llena de agua? Pero un poco más allá el suelo se torna hacia arriba creando un dique natural que mantiene seco el resto de las grutas interiores. Penetrando se llega a una pared de dos niveles a cuyos pies se abre una extensa zona en que habita la tribu. Mientras un par de fumarolas se conectan por la parte superior con el exterior para asegurar la ventilación.

Requiegrat in Pace

I. Entrada de respiración abierta en la zona del pinar. Descubrirla es una tirada de Percepción normal. Si los jugadores vienen rastreando desde el pueblo, la tirada es fácil (+25%). El pasillo obliga a ir a gatas por el bajo techo y penalizará a cualquier jugador con una armadura pesada con un -25% a cualquier acción.

II. Otra entrada de respiración por la parte de la colina rocosa. Esta entrada es muy difícil (-50%) de encontrar, pero solo difícil (-25%) si se sigue el rastro desde el campamento de los bandidos. La inclinación del pasillo exigirá una tirada de Trepas fácil (+25%). La altura no es suficiente como para causar daño, pero conducirá rodando al desgraciado a la sección III. Para detenerse tendrá que superar una tirada de Suerte, en caso de fallo caerá sin opción por la sección III.

III. Este es un pozo de caída vertical de 9 varas (2D6 PD), aunque es posible bajarlo escalando agarrándose a los diferentes salientes a cada lado. Tirada normal de Trepas.



IV. La despensa. Aquí se dejan los restos de las víctimas de los canibales. Es una galería del horror compuesta de huesos, trozos de carne a medio devorar y terroríficas manchas de sangre y otros residuos. Que todos los jugadores realicen una tirada de Templanza o entren en modo histérico comenzando a gritar a toda voz. Si se producen los gritos se alertará a un par de jóvenes apostados en la sección V que se acercarán a investigar. Su intención no es entrar en combate, si ven a los PJs huirán dando la voz de alarma a los remanentes de la sección VI. El pasillo que conduce a V hay que hacerlo a rastras y no permite llevar gran equipo.

V. La caverna. Ésta es una apertura natural provocada por la erosión del caudal del río. Es una amplia zona con un techo altísimo donde se apostan dos jóvenes salvajes royendo algunos huesos sin estar demasiado alerta, salvo que los jugadores hayan llamado su atención. La zona está anegada por el agua hasta la mitad, con una profundidad reseñable aunque no exige tirada por Nadar.

VI. Aquí es donde habita el clan. Se trata de una amplia estancia de dos niveles, con una pasarela natural a 9 varas de altura bastante estrecha, pero suficiente para que pase un solo personaje a pie, a la vez. Mientras que debajo se abre una zona habitada, en este momento solo por seis jóvenes y diez mujeres (mismas estadísticas que los jóvenes) durmiendo alrededor de las múltiples estalagmitas formadas. La pasarela de piedra se acompaña de diversos escalones esculpidos a su lado para subir o bajar, en cualquier posición de su trayecto. Con una tirada fácil (+25%) de percepción notarán que al fondo, tras unas cortinas (sección VII) se escuchan unos quejidos lastimeros de jóvenes infantes, sollozos a bajo volumen pero inconfundibles. La parte del clan que no ha salido de caza y se mantiene en las minas no teme por su seguridad, pues están seguros de que nadie es capaz de encontrar su hogar. Si se intenta traspasar la pasarela sin hacer ruido habrá que hacer una tirada por Sigilo fácil (+25%). Pero si cualquiera falla se dará la alerta y los jóvenes se lanzarán al ataque mientras que

las mujeres se arremolinan en torno a la entrada a la sección VII, como para protegerla. La zona se encuentra iluminada con algunas pequeñas antorchas, por lo que ver no supondrá ningún problema.

VII. La habitación de la matriarca. Aquí es donde la bruja que ha generado a tanta prole de canibales se oculta. Junto a ella están atados y desnudos los dos zagales, hijos de Julián. La bruja porta en uno de sus dedos un llamativo sello, distintivo de las familias nobles y con la heráldica de un noble de Castilla. Desde luego es valioso, resáltalo para que no lo olviden abajo. La bruja es la fuente del mal que inunda el lugar y su sangre es el cimiento sobre el que se edifica. Si se la mata las minas

comenzarán a colapsarse y el derrumbamiento será inminente. Mantén la tensión pero permite que los jugadores sean capaces de salir a tiempo.

UN RESCATE EXTRAÑO

Por supuesto Roque no habrá acompañado a los jugadores al interior de la mina, que es avaricioso pero le tiene mucho cariño a su pescuezo. Se ha mantenido en el exterior, en la carreta en la que porta a Tomás el loco.

Cuando logren salir con los niños, estos estarán muy asustados y requerirá de mucho tacto por parte de los PJs para lograr que se calmen. Pero cuando se sientan un poco seguros comentarán con mirada asustadiza que los hombres salvajes salieron de caza temprano y puede que vuelven pronto. Es triste decirlo pero han vuelto a acabar con el trabajo de la otra noche en La Colmenilla. Ahora los zagales están a salvo, pero son huérfanos (así es la vida).

Requiecat in Pace

Roque apremia por la huida, que cada uno salve su propio trasero mientras se lanza a por aquel que porte el sello de los Girón de Cisneros. Prometerá cualquier cosa a cambio del mismo, aunque no llegará a la violencia. De todos modos en su plan trazado no está el compartir su futura riqueza. Si los jugadores le dan el sello se dirigirán a las afueras de Atienza donde un muchacho les espera. Se trata de Honorio, el encargado del establo de la posada de Paco, el bastardo.

Cuando Tomás le vea comenzará a gritar enloquecidamente, repitiendo que viene a por él, a llevárselo. Que le requieren en el otro lado. Sin que nadie pueda reaccionar se suelta de las cuerdas que se suponía le ataban y se lanza a correr por las eras sembradas aullando, cuando logren alcanzarle le encontrarán tendido en el suelo sin vida. Ha muerto de puro pánico.

Si los jugadores no han logrado encontrar nada de botín por el camino, Roque les prometerá que ahora que tiene lo que necesitaba ya tendrá problemas de dinero nunca más. Que puede pagarles una buena suma, pero que necesita solo un poco de tiempo para reunirlo. Lo mejor que pueden hacer es volver a la posada de Paco y reunirse por la mañana para saldar cuentas. Si se le pregunta a cerca de su fuente de riqueza nada dirá, y si los PJs no se fían de él y pretenden mantenerle al alcance de sus manos, Roque se mostrará sumiso pero aprovechará la primera ocasión para desaparecer.

En cuanto a la situación de La Colmenilla, los salvajes volvieron e hicieron la escabechina que tus tripas te permitan (que de todo hay por el mundo). Pero al colapsarse las minas y volver los zagales, las gentes que resten del pueblo y alrededores se armaran de valor y junto con un pequeño contingente de la guardia de las ciudades más cercanas irán acabando con los remanentes que se vayan encontrando por la zona. Al estar desperdigados y sin la protección de la bruja es relativamente fácil acabar con ellos. Si los PJs siguen con ganas de marcha pueden unirse a la batida y ganarse unas monedas, pero esta parte no debería ser de su incumbencia.

- ACTO II -

UNA TRAICIÓN Y UN MISTERIO

Suponemos que los jugadores han vuelto al principio de su camino. La posada de Paco en Atienza. Y aquí es donde se comenzarán a torcer las cosas para los jugadores. Roque se marchó con el preso sin dar cuentas a nadie. El carcelero, que aunque poco hábil con las dotes sociales, era un habitante reconocido. Su desaparición hace temer su muerte en un intento de fuga. E imagínense quiénes eran los forasteros que, oportunamente, se marcharon del pueblo a la par que el preso

condenado. Pues eso. Que a la vuelta del grupo, estando en la posada, y sin previo aviso, serán prendidos.

Una compañía de soldados de la guardia de la ciudad irrumpirá con espada en mano y gesto serio que no dejará lugar a las dudas. Por si acaso la idea de enfrentamiento pasase por la mente de algún avezado, supongamos que la proporción de soldados es de tres por cada personaje. Y además hablamos de soldados curtidos en las concurrentes batallas de las tierras de Castilla. No son moco de pavo. Si se llegase al combate, los soldados intentarán desarmarlos o dejarlos inconscientes. Pero no los matarán. Llegado el caso, hasta algo de ayuda médica pueden recibir una vez reducidos.

Los PJs serán llevados a los calabozos de la ciudad amurallada, ignorando cualquier súplica, cuestión o ruego por su parte. Se les acusará de ser cómplices en la fuga de reo condenado y en la muerte del carcelero, Roque. A la mañana siguiente serán juzgados, con pocos visos de poder defenderse, e irremediamente condenados. Se harán oídos sordos a cualquier mención al plan de Roque y Tomás, tildándolos de mera ilusión y patrañas.

El juicio público será de todo menos justo. A los jugadores se les vestirá con una sencilla túnica de material rugoso, incómoda y con mas pulgas que un perro callejero. Se les obligará a caminar entre la muchedumbre, encadenados, mientras el vulgo les grita, insulta, escupe y lanza piezas de frutas y verduras podridas. Y para mayor humillación, el último tramo de su calvario, habrán de realizarlo de rodillas. El señor de la villa de Atienza les estará esperando sobre una elevada tarima en la plaza mayor con pocas ganas de que un asunto menor, como éste, le quite mucho tiempo. Y tras escuchar los cargos dictará sentencia sin más. Ejecución pública en tres días mediante garrote vil, que siempre es bueno que el pueblo tenga algo con que entretenerse, no vayan a comenzar a pensar en derechos sociales y otras cosas de herejes. Como es evidente a los personajes no se les hará ni caso, y si alguno pretendiera prestar declaración que le den un buen sopapo, se reste un punto de vida y aprenda a estar calladito.

Tras la pantomima de juicio se les devolverá al calabozo. A partir de este momento dispondrán de tres días para idear y perpetrar su escape. Porque habrá que fugarse, digo yo. Y la manera de hacerlo queda a total disposición de lo que den las entendederas de los que evitan su funesto destino. Aquí vamos a mostrar varias ideas y situaciones que pueden surgir durante estos tres días de plazo. En todo caso permite a los jugadores idear cualquier estratagema, por estafalaria o demente que pueda parecer. Ya que, aunque la fuga es necesaria por cuestiones de historia, y habrán de procurársela, que al menos piensen que poseen las riendas de su destino.

Si todo falla, y tu grupo de jugadores se muestra incapaz de salir de este entuerto por sus propias manos, mi recomendación es que cambies de grupo, no malgastes más tiempo con este tipo de gente tan poco resuelta. Pero si, por alguna extraña razón, les has cogido cariño, cosa que no comprendo, simula el ataque a la ciudad por parte de alguna compañía de mercenarios, árabes malutos o directamente el intento de anexión por las bravas de otro señorío.

Posibles formas de escape:

- ❖ Los personajes serán abandonados a su suerte en un frío, húmedo y poco higiénico calabozo. Solo recibirán visita una vez al día por parte de un carcelero que les traerá un poco de agua, pan, tocino y algunas berzas. Si intentan fingir una enfermedad para que se abran las puertas se tendrá que superar una tirada de Disfrazarse, pero difícil (-25%) que ya están curados de espanto.
- ❖ Tratar de convencer de su inocencia es directamente inútil, pero un soborno sí que podría funcionar. Este caso se resolverá con una tirada de Elocuencia, modificada dependiendo de la cantidad de dinero que los jugadores prometan.
- ❖ Si hay una mujer entre los PJs la tirada podría ser por Seducción, que la vida de carcelero es muy solitaria y un acercamiento rápido en la intimidad de la cantina no lo desmerece nadie. Momento en que se podría aprovechar para dejarlo inconsciente y ejecutar la huida.
- ❖ También se podría usar Elocuencia para trabar amistad con un carcelero y así atraerle al alcance de unas manos hábiles y robarle el fajo de llaves que lleva al cinto. En esta situación la tirada de Escamotear es difícil (-25%).
- ❖ Evidentemente, otro camino es el de la violencia. Esperar que un carcelero se acerque a las rejas y atraparle mediante una presa mientras otro le arranca las llaves.
- ❖ En la noche del último día, la caridad cristiana llegará en forma de sacerdote para recibir las confesiones de los pobres descarriados. Quedando encerrado en el interior los PJs podrían dejarle inconsciente y robarle la ropa para lograr que abran la puerta. La tirada de Disfrazarse dependerá del origen social del jugador, que pasarse por curilla no es moco de pavo.
- ❖ En última instancia será Dorotea, la madre de Honorio, el bastardo, la que se pase a verlos. Se muestra preocupada por la marcha de su hijo y su amistad en los últimos tiempos con Roque. Será relativamente fácil convencerla de cuál es la situación real y el peligro que el joven corre al lado del maquiavélico carcelero. Dorotea podría pasarles algún tipo de útil para forzar la cerradura, que ya es vieja y no parece complicado hacerla saltar.

FUGITIVOS Y PERSEGUIDOS

Como se ha mostrado la huida está en manos del grupo y su realización depende del método de fuga. Así y con todo ahora son fugitivos que deberían tener ganas de buscar venganza o, simplemente, limpiar su nombre.

Poca ayuda recibirán ya en Atienza, y sus pasos deberían dirigirse a otros lares. Posiblemente en busca de un tal Roque que tantas explicaciones les debe, y el único que podría eximirles de pena alguna.

Pero, ¿por dónde empezar?

Pequeña nota sobre el equipo. De cuanto logren recuperar los jugadores lo dejo a la buena voluntad del director de juego. Se supone que los personajes han sido privados de todo lo que portasen al ser prendidos, incluso las ropas. Lo que puedan recuperar de la cantina de la prisión es una decisión personal que tendrá incidencia en el juego. Pero también supone una oportunidad para librar al grupo de ciertos objetos que se pudiera considerar perjudicial para tu campaña. Lo normal es que recuperasen sus ropas, objetos comunes e incluso las armas, siempre que no fueran especialmente costosas (que las queridas de los carceleros también tienen caprichos, y suelen ser más caros que baratos, eso sin hablar de sus esposas, que son las peores). Del dinero, ni rastro.

UN EXTRAÑO VISITANTE

Tras marchar de Atienza, y con el peligro constante de ser rastreados un grupo de la milicia local. Al llegar la noche se arremolinarán en torno a una cálida hoguera donde rumiar los hechos de los últimos días. Cuando una figura salida de la nada se les aproximará.

Se trata de un veterano caballero. Con un vistoso escudo de armas al pecho y provisto de caros ropajes. Desde luego no tiene el aspecto de un viajero. Se presentará como Don Francisco y no esperará invitación para sentarse junto al grupo. No recuerda de donde viene o a donde va, pero sus historia de caballerías y batallas junto a las tropas del rey Alfonso XI son memorables. En ningún caso dará el aspecto de suponer un peligro para los jugadores y sus relatos son subyugadores.

Tras un rato pensativo, mirando al fuego hablará del funesto destino de su hijo Fernando, que siendo traicionado por su propia sangre, murió en el camino de vuelta a casa a manos de bandidos ¿Les recuerda a algo? Y ahora su honor mancillado reclama venganza. Una tirada de Memoria permitirá relacionar el escudo de armas del caballero con el sello que tanto interés tenía Roque de recuperar. Llegado el momento Don Francisco se levantará y les emplazará a ir a Sigüenza:

— *Allí encontraréis justicia, allí encontraré la paz.*

Y como si nunca hubiese estado allí se volatiliza en el aire. Es momento de hacer una tirada de Templanza, no tiene mayor efecto en este momento que hacer pasar una mala noche a quien no la supere. Pero el que logre pasarla tendrá un bono de +25% a una nueva tirada de templanza cuando Don Francisco vuelva a entrar en escena.

- ACTO III -

UNA CIUDAD EN GUERRA

Tras el devenir de los acontecimientos, y con unas cuantas jornadas de viaje a sus espaldas, los jugadores llegarán a Sigüenza. Si eres de los que gustan una buena lucha o, sencillamente, poner el máximo de dificultades a tu grupo puedes optar por algún encuentro con un grupo de batida que les esté dando caza, un encuentro con gente sencilla que, estando de paso, se fije en demasía en ellos, algo se te ocurrirá, aunque tanta malicia dependerá en exclusiva de tu ingenio, y mala sangre.

Sigüenza es una gran ciudad del Medioevo español con un gran trasiego de gente, de un lugar a otro. Pero la masiva concurrencia de personas resulta incluso excesiva. Si los personajes se acercan a preguntar en un corrillo rápido se enteraran de las nuevas. Palazuelos se ha declarado en rebeldía acogiendo a un farsante que reclama para sí derechos hereditarios que el Obispo tiene ya como suyos. A tal punto ha llegado la situación que se ha movilizado a las tropas y ya están cercando a los rebeldes. Una gran oportunidad de negocio para los comerciantes, que así pueden vender sus bienes a una enorme turba, las mujeres de vida licenciosa dar rienda a los más bajos instintos a cambio de algunas monedas, y los jóvenes deseosos de experiencias alistarse y hacerse un nombre a base de sangre y acero. Que toda oportunidad es siempre bienvenida en una época sin otras distracciones.

Es de suponer que la información que vayan obteniendo por parte de los habitantes debería ponerles en aviso de donde se encuentra su siguiente paso. A estas alturas todavía pueden tener bastantes dudas sobre qué es lo que ha ocurrido, o cuál es el motivo por el que se han visto envueltos. Luis Alfonso Girón de Cisneros, el obispo y señor de Sigüenza, también comparte el escudo familiar de Don Francisco, por lo que los jugadores lo reconocerán inmediatamente tanto de la armadura del caballero que se les apareció como del sello que recuperaron en las minas. Del mismo modo, los mentideros hablan de un joven Fernando que despierta los recelos de parte de los banderizos de Don Francisco, así como del vulgar villano que le acompaña y actúa como si fuere el que está a mando, un tal Roque.

Llegados a este punto los jugadores deberían ser conscientes de que su camino se dirige a Palazuelos, pero por alguna razón el espíritu de Don Francisco debió mandarles a este lugar. También es posible que hayan hilado fino, desenmarañando el misterio, y acudan al obispo para exponer su caso y unir fuerzas. O por otra parte se den cuenta que necesitan a Roque vivo para limpiar su nombre, o en su defecto a Honorio y, por tanto opten por unirse a la milicia para ser los primeros en penetrar al castillo de Palazuelos decidiendo sobre el destino de ambos incautos.

Si siguen al gentío llegarán a la plaza principal donde el obispo arenga a las tropas que restan llamando al combate contra el farsante que quiere reclamar para sí derechos que no le pertenecen. Y dicta sentencia ante el animado público, muerte. Muerte al farsante, y muerte a los traidores que le dan cobijo. No habrá piedad. Es la voluntad del señor.

El destino de Roque y Honorio ha quedado fijado, y parece que no habrá posibilidad de contar con ellos para futuras exoneraciones. Tanto si los jugadores tratan de acercarse al obispo para establecer su caso, como si se dan cuenta que éste hace un aparte con varios de sus generales. Con una tirada de Escuchar o de Sigilo para acercarse podrán escuchar como Luis Alfonso pide a sus hombres que recuperen el pendón que acompañó a su hermano en sus batallas, y con el cual lideró a sus leales junto al rey, que se encuentra en las catacumbas bajo el castillo. Enterrado junto a él. Es de máxima importancia recuperarlo, pues con él se podría unir bajo un único mando a todos los señores banderizos que siempre batallaron a su lado. Acabando así con toda resistencia a la reclamación de sus derechos sobre tierras y posesiones que así pasarían a su poder.

Solo queda por mentar que cualquier intento por parlamentar con el obispo o cualquiera de sus hombres de confianza será infructuoso. Su santidad no está en estos momentos para ocuparse de asuntos de menor importancia. Ignorados por completo.

EN LAS AFUERAS DE PALAZUELOS

No queda otra salida a los personajes que unirse a la marcha que se dirige a Palazuelos. En este momento pueden elegir su destino y optar por diferentes posibilidades. Pueden olvidarse de todo el asunto viendo el cariz que ha tomado y asumir la vergüenza: Condena a muerte (solo en tierras de Castilla). Pero pueden ser más valientes y decidir que pase lo que pase en el asedio a Palazuelos, Roque u Honorio han de sobrevivir. Para ello pueden unirse a las tropas y penetrar en primera línea durante el ataque para sacar a los desdichados, Algo peligroso, pero para eso están los héroes. Pero quizá la solución vaya por otro lugar.

Al llegar al campamento apostado bajo las murallas del castillo deberían indagar sobre la situación actual. Tanto soldados como gente varia que hace negocio aprovechándose de la situación, parece que no están preparándose para un asedio. No han recibido órdenes de combate a corto plazo y solo están situados a la expectativa de acontecimientos. No se han montando catapultas ni herramientas de asedio como escalas u otros útiles. En esta situación y moviéndose por el campamento podrán llegar a las tiendas de los mandos altos. Mediante tiradas de Comerciar, Elocuencia o Seducción podrán entrar en contacto con diversos soldados cercanos a los mandamases y no están preparándose para el combate. Parece que tienen un topo dentro del castillo que está negociando la muerte del farsante.

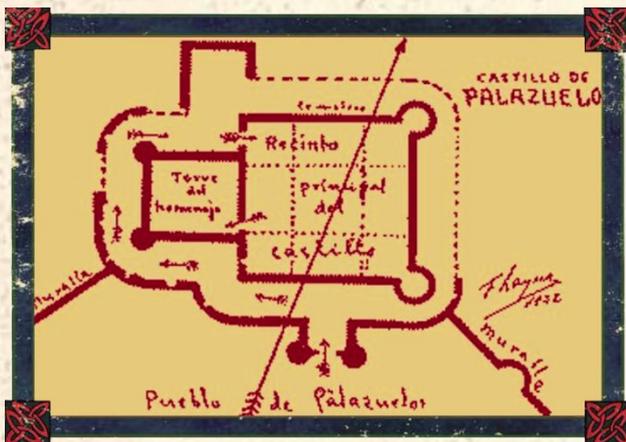
Requiescat in Pace

Dentro del Castillo hay un traidor que está tramando la muerte del supuesto Don Felipe Girón de Cisneros (Honorio) y que solucionaría con un solo corte el problema en que están metidos. Con el deceso del farsante y su acompañante, tal y como se dice popularmente, muerto el perro, se acabó la rabia.

Parece que la situación se complica para el grupo. Si no actúan, su posibilidad de conseguir que Roque u Honorio salven su reputación y les exoneren de la pena, se verán condenados a cargar con la vergüenza: Condena a muerte (solo en Castilla) para siempre. Qué hacer. Las posibilidades dependen de las entendederas de los jugadores, pero no hace falta demasiado para darse cuenta que han de entrar en el Castillo antes de que se consume el asesinato.

Penetrando en el Castillo

El Castillo de Palazuelos es una típica fortificación medieval con su recinto amurallado en torno a la Torre del homenaje que sirve para acoger tanto los salones como dormitorios principales.



Escalar por una de las paredes de la muralla durante la noche requerirá de una tirada de Sigilo más otra de Tregar. Por parte de las tropas apostadas en las afueras no hay guardias ni nadie interesado en saber de movimientos nocturnos. Al contrario que los soldados que vigilan el Castillo, que hacen guardias constantes cada 15 minutos recorriendo toda su extensión. La tirada de Tregar puede ser combinada con la de Sigilo, tirando una sola vez por el menor valor de ambas.

Una vez en la parte superior de la muralla, deberán volver a tirar por Sigilo para introducirse en el interior sin llamar la atención. Cualquier fallo provocará que una pareja de soldados acuda con las armas desenfundadas, primero a ver la situación y, seguidamente, a dar la alerta poniendo en situación de combate a todo el contingente que se encuentra en el interior. Lo que supondría un enorme problema para los personajes. Aún en esa tesitura podrían hacer uso de su labia para que les llevaran ante Don Pedro González de Mendoza y convencerle del complot urgido. Si son apresados, el fantasma de Don Francisco aparecerá ayudándoles.

En este momento, el único que apoya a Honorio como hijo de Don Francisco es Pedro González de Mendoza, señor de Hita y Buitrago, uno de los leales al fallecido caballero junto al que cabalgó y batalló en múltiples contiendas. Don Pedro no se ha creído en ningún momento que Honorio sea el joven Fernando, pero lo ha acogido y protegido pues es consciente de su bastardía. El caballero era conocedor de las aventuras amorosas de su fallecido amigo y ve inmediatamente en el muchacho la efigie de su desaparecido amigo. Tolerando, por no decir otra cosa, la presencia del taimado Roque.

Pero el castellano, José Hernández de Heredia, que gobernó el castillo para el antiguo señor, y que ya ha vendido sus servicios al obispo, planea el asesinato del entrometido y su acompañante. Esta es la máxima amenaza a la que se enfrentan los personajes en su incursión en el Castillo. Aprovechando la ausencia de Don Pedro, que se encuentra coordinando la defensa, Hernández se dirige estos momentos a los dormitorios de la torre del homenaje junto con un par de soldados para dar muerte al muchacho y, posteriormente, abrir las puertas a las tropas del obispo. La llegada de los jugadores debe suponer un clímax en el que se encuentren con Roque muerto y Honorio herido, amenazado con ser liquidado de un solo tajo.

Bajando a las Catacumbas

Una vez superada la oposición y con Honorio a salvo. Los jugadores deberán encontrar la forma de salir vivos de una situación peliaguda. El muchacho los reconoce de inmediato y agradece que salven su vida. Su mente está confusa y se ve superado por las circunstancias, en ningún momento deseó verse metido en un embrollo tal y lo único que quiere es librarse del lio en que le metió Roque.

A petición de los jugadores no dudará en acompañarles a de vuelta a Atienza para explicar lo sucedido y limpiar su nombre de toda acusación. El problema ahora reside en cómo escapar de un Castillo en asedio, llevando al muchacho que es causa y fin de todo lo que se ha puesto en movimiento.

El grupo podrá recordar lo escuchado a Luis Alfonso Girón de Cisneros, el obispo de Sigüenza, reseñando a sus hombres de confianza la necesidad de recuperar el pendón de su hermano que portara en las batallas. Si a nadie se le ocurre en ese momento, haz que tiren por Memoria. En el caso de que no llegaran a oírlo, recurriremos al fantasma de Don Francisco. De nuevo se aparece un caballero, completamente armado y de porte regio que señala con una mano la dirección que lleva a las catacumbas. En este caso será necesaria una nueva tirada de Templanza, teniendo en cuenta el +25% de quienes fueron capaces de superarla la primera vez, al calor de la hoguera en las afueras de Atienza. El que vuelva a no superarla se verá incapaz de acompañar a los demás y no podrá bajar a las catacumbas de puro miedo que le atenaza.

Las catacumbas del Castillo son frías y húmedas, además de carentes de iluminación. Serán necesarias algunas antorchas para visitarlas. El fantasma de Don Francisco irá guiándoles hasta su propia tumba, donde se detendrá y con aire compungido se mantendrá inmóvil. Momento en el que otra aparición entrará en escena. Se trata de una anciana sin ojos, que porta un candil en una mano y una espada en la otra, ambos objetos de oro. La acompaña la niebla que rápidamente cubre toda la estancia e impide ver más allá de un palmo de narices a todo el que rodea. Por cierto, nueva tirada de templanza, que se encuentran ustedes ante un demonio, y bastante poderoso.

DALMAT:

GUARDIÁN DE LAS COSAS OCULTAS

Dalmat es un demonio de la avaricia al servicio de Anazareth, que se dedica a guardar objetos preciados por los demonólogos que lo hayan invocado. Esto solo puede generar más dudas en el grupo, ¿era Don Francisco conocedor de demonios? Otro misterio que se añade a esta peculiar familia y que puede servir para desarrollar la aventura posteriormente. Para saber más sobre Dalmat ver *Daemonolatrea* pag. 55.

La mujer anciana pregunta qué es lo que buscáis y cuál es vuestro derecho sobre ello. Evidentemente, tratar con Dalmat es complejo y requerirá de tiradas de Elocuencia. Conviene interpretar al demonio como si de una mujer vieja y arisca se tratase, desconfiada de los que tiene en frente y poco deseosa de perder los objetos que con tanto ahínco guarda. La escena final se producirá cuando el caballero vuelva a hablar para confirmar que Honorio es su hijo. Entonces la anciana cortará la palma de la mano del joven con su espada, tomando su sangre y, seguidamente, tocando la tumba de Don Francisco con ella. De tal modo que se abrirá en un destello de luz del que surgirá el propio Honorio, vestido con la armadura del caballero, portando sus armas y el pendón heráldico tan conocido y venerado por sus leales. El fantasma se irá desvaneciendo lentamente en el aire mientras muestra una cálida sonrisa en su rostro. Por fin descansa en paz.

GANANDO UNA GUERRA

Del resto de la historia los jugadores no serán más que meros espectadores. Honorio se mostrará ante el contingente que guarda el Castillo, así como ante Don Pedro González de Mendoza levantando el ánimo a la par que confirmando la convicción de los mismos en el bando del que forman parte. Una vez eliminada la amenaza interna que suponía el traidor castellano, las tropas que se apostan fuera tienen la intención de consumir el asalto, al ser conocedores del fracaso del asesinato. Toca aguantar y proteger y la fortificación ante la primera andanada de atacantes. Los jugadores podrán formar parte de los protectores de una sección de la muralla y probar de qué están hechos.

La celeridad mostrada por Luis Alfonso en solucionar el asunto de una manera limpia no era algo baladí. Conocedor del movimiento por parte del rey Alfonso XI en acudir a resolver la cuestión, referente a su tan querido amigo, se prestó a hacer todo lo que estuviera en su mano para asegurar sus derechos hereditarios. Y es que ese mismo día, por la tarde llegará el rey a las puertas del Castillo imponiendo su paz a ambos bandos y erigiéndose como juez de la contienda. Por lo que el asalto no durará más de unos cuantos turnos en que poder divertirse lanzado flechas a los asaltantes y combatiendo mano a mano con los que logren subir por las escalas.

Alfonso XI llamará a su tienda a ambas partes y rápido que decidirá sobre el asunto. No le cabe duda del origen de Honorio, al que reconocerá como legítimo heredero de Don Francisco. Mas siendo villano no sería conveniente que rigiera sobre una plaza tan importante para la defensa del reino, es por ello que se decide que Don Pedro González de Mendoza compre la posesión al joven. A cambio de unos buenos dineros que permitirán al joven vivir como un rico el resto de su vida, y la de múltiples generaciones posteriores.

El joven se prestará a acompañar a los jugadores de vuelta a Atienza, para compartir con su madre su nueva fortuna así como para liberar del peso de la condena a los mismos. También portarán una carta con el sello del nuevo señor de Palazuelos reconociéndoles los servicios prestados y dando fe de su buena voluntad.

- APÉNDICES -

RECOMPENSAS

Al estar la aventura dividida en tres actos diferenciados, superar cada uno de ellos debería proveer a los jugadores de 20 PAp., aunque siéntete libre de otorgar 10 más por buenas actuaciones, sobre todo en las partes que requieran de un buen rol por parte de los involucrados.

El botín económico puede acabar resultado inexistente, puesto que estamos más ante una aventura de actuación que de saqueo. De todas formas tanto Honorio podría compartir algo de su fortuna, como el propio Don Pedro aligerar su bolsa recompensando con unas buenas monedas.

FUTURAS AVENTURAS

Don Pedro puede convertirse en un beneficioso patrón para los jugadores. Ahora que debe establecer su dominio sobre las nuevas propiedades, seguro que le hará falta un grupo de experimentados aventureros que le ayuden en su labor.

No hay que olvidar al obispo. Un hombre de mucho poder que ha salido bastante perjudicado. Seguro que se acaba enterando del papel jugado por los personajes.

Requiecat in Pace

DRAMATIS PERSONAE

Roque

Carcelero taimado con grandes ambiciones.

FUE: 14 **Altura:** 1,50 varas
AGI: 10 **Peso:** 165 libras
HAB: 10 **RR:** 50%
RES: 12 **IRR:** 50%
PER: 15 **Aspecto:** 8 (Marcadamente feo)
COM: 10
CUL: 5

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección)

Armas: Cayado 45% (1D4+1)

Competencias: Conducir Carro 40%, Descubrir 50%, Escamotear 60%

HONORIO

Incauto bastardo con brillante futuro.

FUE: 16 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 14 **Peso:** 140 libras
HAB: 10 **RR:** 50%
RES: 14 **IRR:** 50%
PER: 17 **Aspecto:** 18 (Atractivo)
COM: 10
CUL: 5

Protección: Ropas (0 puntos de protección)

Armas: Espada Corta 45% (1D6+1)

Competencias: Conocimiento Animal 60%, Descubrir 40%, Empatía 30%

SALVAJES ADULTOS

Familia de caníbales que habitan la mina abandonada.

FUE: 20 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 12 **Peso:** 140 libras
HAB: 14 **RR:** 5%
RES: 15 **IRR:** 95%
PER: 20 **Aspecto:** 1 (Repugnante)
COM: 5
CUL: 0

Protección: Harapos (0 protección)

Armas: Clava 45% (1D6+1D6), Honda 65% (1D3+2+1D6)

Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Rastrear 45%, Sigilo 80%

SALVAJES JOVENES Y MUJERES

Familia de caníbales que habitan la mina abandonada.

FUE: 12 **Altura:** 1,30 varas
AGI: 14 **Peso:** 100 libras
HAB: 8 **RR:** 5%

RES: 10 **IRR:** 95%
PER: 14 **Aspecto:** 1
COM: 2 (Repugnante)
CUL: 0

Protección: Harapos (0 puntos de protección)

Armas: Clava 35% (1D6), Honda 45% (1D3+2)

Competencias:

PERROS SALVAJES

Canes que acompañan a los caníbales y con quienes se confunden.

FUE: 12 **RR:** 50%
AGI: 16 **IRR:** 50%
RES: 12 **Templanza:** 50%
PER: 14

Protección: Carece

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

BRUJA DE LOS SALVAJES

Lideresa del clan caníbal.

FUE: 5 **Altura:** 1,44 varas
AGI: 7 **Peso:** 79 libras
HAB: 16 **RR:** 0%
RES: 8 **IRR:** 100%
PER: 18 **Aspecto:** 1 (Repugnante)
COM: 14
CUL: 2

Protección: Pieles (1 punto de protección)

Armas: Daga 40% (2D3+1D4) + veneno de Víbora (ver pag. 110/96 del Manual/Breviarium)

Competencias: Conocimiento de Área 80%, Conocimiento Mágico 70%, Escuchar 69%, Descubrir 69%, Lanzar 35%, Sigilo 40%

Hechizos: Aliento de Salamandra, Ojos de lobo, Piel de lobo

GUARDAS DE ATIENZA

Miembros de la guardia de la ciudad.

FUE: 12 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 15 **Peso:** 140 libras
HAB: 15 **RR:** 80%
RES: 15 **IRR:** 20%
PER: 10 **Aspecto:** 14 (Normal)
COM: 5
CUL: 10

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección)

Armas: Ballestas 60% (1D10+1D4), Bracamante 50% (1D6+2+1D4)

Requiecat in Pace

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 25%, Esquivar 40%

RES: 19
PER: 15
COM: 6
CUL: 6

IRR: 10%
Aspecto: 12
(Normal)

CARCELEROS DE ATIENZA

Antiguos compañeros de Roque con muy malas pulgas.

FUE: 15 **Altura:** 1.65 varas
AGI: 8 **Peso:** 180 libras
HAB: 16 **RR:** 75%
RES: 10 **IRR:** 25%
PER: 16 **Aspecto:** 7 (Marcadamente feo)
COM: 10
CUL: 10

Protección: Ropas (0 puntos de protección)

Armas: Tripa 55% (1D4+2+1D4)

Competencias: Descubrir 55%, Escuchar 60%, Esquivar 30% Tormento 65%

FRANCISCO GIRÓN DE CISNEROS

Alma en pena en busca de justicia.

RR: 0%
IRR: 100%

Protección: Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados para combatir ánimas y seres espirituales.

Armas: Carece

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

LUIS ALFONSO GIRÓN DE CISNEROS

Obispo de Sigüenza con oscuros secretos.

FUE: 12 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 12 **Peso:** 200 libras
HAB: 20 **RR:** 80%
RES: 15 **IRR:** 20%
PER: 20 **Aspecto:** 16 (Normal)
COM: 20
CUL: 20

Protección: Ropas (0 puntos de protección)

Armas: Ninguna

Competencias: Elocuencia 80%, Descubrir 65%, Teología 98%

Rituales de Fe: Todos hasta Quartus Ordo

SOLDADOS DE SIGÜENZA/PALAZUELOS

Tropas de ataque y defensa.

FUE: 16 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 14 **Peso:** 150 libras
HAB: 15 **RR:** 90%

Protección: Gambesón (2 puntos de protección)

Armas: Bracamante 60% (1D6+2+1D4), Arco Corto 40% (1D6+1D4)

Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 42%

PEDRO GONZÁLEZ DE MENDOZA

Noble de justos principios.

FUE: 20 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 15 **Peso:** 180 libras
HAB: 20 **RR:** 95%
RES: 20 **IRR:** 5%
PER: 15 **Aspecto:** 16 (Normal)
COM: 10
CUL: 20

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección)

Armas: Montante 70% (1D10+2+1D6)

Competencias: Corte 80%, Elocuencia 70%, Mando 75%

JOSÉ HERNÁNDEZ DE HEREDIA

Castellano de Palazuelos que se vende al mejor postor.

FUE: 20 **Altura:** 1,79 varas
AGI: 15 **Peso:** 154 libras
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 15 **IRR:** 30%
PER: 10 **Aspecto:** 17 (Normal)
COM: 10
CUL: 15

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección)

Armas: Espada de Mano 70% (1D8+1+1D6)

Competencias: Corte 80%, Elocuencia 70%, Mando 75%

Madrid 15 de junio de 2016

Stultus qui legerit eum



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>