

MICEUSCE

Por Alejandro Rabanal e Iván Abad

Aventura para un grupo de dos a cuatro PJs, preferiblemente hombres de armas o en su defecto de servidumbre, eso sí, deben ser gentes con arresos para enfrentarse a los encuentros que se narran en esta amena historia.

INTRODUCCIÓN

Finales de noviembre del año de Nuestro Señor 1.337. Un lugar indeterminado a camino entre Astorga y Oviedo.

Una nevada infernal envuelve a los viajeros, quienes apenas pueden vislumbrar algo a través del muro blanco que los rodea, y a los que les cuesta cada vez más dar un paso en ese frío glacial.

¿Por qué partieron de Astorga hace dos días tomando este mal hallado camino? Aquel buhonero les ofreció una buena suma por acompañarle, ¿quién entiende a los comerciantes? El caso es que el camino ya no se sabe a qué fin conduce. Lo único que desean hallar es un buen refugio donde dejar pasar las horas; Pedro Cifuentes, el comerciante, yace en el interior del carro que compone el principal núcleo de la expedición, con una fiebre alta y una tos ronca e imparable, que se oye con claridad a pesar de la tormenta y la montaña de mantas que lo cubre. Aún recuerdan cuando el torpe de él cayó al río al intentar cruzar, después, una copiosa nevada que lo único que provocó es la actual situación.

Revisa las ropas de los PJs y aquel que no vaya bien abrigado perderá 6 puntos de RES más 6 puntos aleatorios entre FUE, AGI, HAB y PER. El resto perderá 3 puntos en vez de 6.

Esto no estaba previsto, iba a ser un dinero fácil, casi un viaje de placer. No parece así cuando el aliento casi se hiela, no se sienten los dedos de las manos y las piernas parecen ajenas al cuerpo, como dos estacas que se hundan en la nieve.

¿UNA GUARIDA?

De pronto, saliendo de los deseos de todos los viajeros al unísono, se dejan ver unas altas rocas a la diestra del camino. Inmensos muros que no dejan reposar sobre ellos a la blanca agua. En ellas se abre una grieta, tal y como si un gigante hubiese utilizado un hacha con una fuerza sobrenatural. Y esperando que ese gigante no ande por estos lares, parece ser, sin lugar a dudas, el mejor sitio donde guarecerse de tan tremebunda tormenta cuando, para hacer el viaje más complicado, las fuerzas empiezan a abandonarlos.

No con pocas dificultades se llega a la entrada de un angosto desfiladero, tan oscuro que apenas llega la poca luz y tan

alargado que no se ve su fin. Marcharon de Astorga dirección a Oviedo, unos caminos menos transitados servirían de atajo para evitar el temporal que les venía encima, pero ¿por dónde continúa ese camino? El único que puede contestar a esa pregunta padece una pulmonía con muy mala pinta

NOTA: Pedro, el buhonero, morirá a las pocas horas de alcanzar el desfiladero. No posee más que las dos mulas que tiran del carro, la lana que trajina, sus ropas, una faltriquera con 325 maravedíes y una carta de préstamo de un usurero judío llamado Ben Samuel por valor de 14 doblas de oro.

La tormenta no da signos de amainar y el refugio temporal no puede dar más que un respiro para a continuación tomar una determinación. Sigue haciendo frío, fuera lo hace más y la única opción viable es indagar qué hay más allá de lo que llegan a percibir desfiladero adentro.

La obscuridad les envuelve, las mulas tomadas de los bocados marchan con torpes y asustados pasos, corazones de los PJs palpitantes y miembros semicongelados. Avanzan prácticamente a tientas (¿no querrán encender una antorcha con la que les ha caído encima?) y a poca distancia de la entrada al desfiladero, a mano derecha, se abre una oquedad. Como podrán comprobar se trata de la única continuación posible, pues más adelante, a través de la garganta, hay una mole de rocas amontonadas que antaño debieron caer tras un derrumbe.

La oquedad, húmeda y oscura, donde puede pasar un hombre de tamaño medio sin grandes dificultades, expelle un aire húmedo y gélido, que parece provenir de las profundidades de la montaña. La gruta parece ascender y tras una interminable caminata acaba bruscamente en una puerta de madera y metal desvencijada. Nada perciben del otro lado de la puerta y aun poniendo mucha cautela a la hora de mover la misma no podrán evitar un sonido chirriante y posteriormente la caída brusca y sonora de la puerta.

Ante ellos una amplia sala con troneras altas, con hogar y una mesa, podrida y vieja, como el resto de bancos. Pronto, tras un paseo observando el lugar, comprenderán que se encuentran en una torre fortificada, de tres plantas, cubierta por el halo del tiempo: en la parte superior dos habitaciones principales con algunos muebles medio roídos. En la primera planta, por donde aparecieron, el comedor y un salón. En la planta baja se encuentran las cocinas y las despensas. Fuera de la torre y al abrigo de las murallas, con adarve, algunos edificios en estado de abandono, donde en tiempos lejanos se encontraban los servicios propios de una fortificación.



Deberán poner especial cuidado a la hora de investigar entre los edificios, un oso hiberna plácidamente en la herrería, no osarán despertarlo...

RESQUICIOS DE TIEMPOS MEJORES

Cuando los PJs se hallen dormitando, con o sin guardias, a media noche una campana lejana tañerá por doce veces y les hará despertar. Todas las salas se iluminan, una serie de hachones y antorchas dan calidez y alumbre, un fuego alegre arde en el hogar. Todo parece recobrar el esplendor de antaño, tapices, muebles y armas decoran las salas. Pero un gemido, un sollozo apagado, atraviesa todas las habitaciones, proviene del salón, donde, sentado sobre un sitial, se halla un hombre de armas, ataviado con arnés, contempla las llamas del hogar mientras unas lágrimas resbalan por su rostro curtido por el paso de los años (+3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos).

La aparición y toda su efímera armonía se desvanecen tras un instante, el gemir, capaz de helar la sangre al más templado, será sustituido por el silbido del viento gélido que lucha por entrar por las altas troneras. Todo vuelve a su decrepitud, a la forma erosionada por el tiempo que encontraron los PJs.

UNA ATALAYA

A la mañana siguiente, el frío sigue haciendo estremecer los huesos, mas la nieve ha cesado de caer del cielo color gris plomizo. La escarcha, el hielo y la nieve se reparten todo el recinto amurallado.

Desde lo alto de la atalaya se puede divisar por entero los alrededores, esta construcción parece un nido de águilas, pues se encuentra en lo más elevado de una escarpada roca, desde donde se domina con la vista una vasta extensión.

Hacia el norte se expanden terrenos montañosos, coronados por zonas de agrestes rocas como en la peña que está enclavada la fortificación. Al sur y al este se expanden tierras onduladas de colinas ribeteadas por árboles y surcados por multitud de arroyos. Hacia el oeste un gran bosque que se pierde en la profundidad del horizonte. Pero un experto observador (tirada de Descubrir, para lo primero normal y para lo segundo con un modificador difícil) puede vislumbrar al sur una serie de columnas de humo, signo inequívoco de vida humana. Al norte, quizá más complicado de percibir, otra pequeña columna de humo que emana próxima a una montaña.

NOTA: Lo normal es que el grupo de PJs opte por salir de la atalaya buscando sustento, las raciones de viaje que llevaban consigo, como es lógico, se agotan y aunque están cubiertos por los muros, la madera de recinto amurallado está húmeda y no arde, los muebles del lugar tampoco calentarán mucho los huesos de los PJs pues se hallan medio podridas.

AGUAPESADA

Aguapesada es el nombre del pueblo en las colinas, una pequeña aldea que tras un largo caminar se puede alcanzar. Da la sensación de abandono y aunque algunas casas siguen habitadas la mayoría se encuentran en desuso. Pronto las gentes les recibirán: primero con reticencias, segundo con interés y posteriormente (si demuestran que buenas gentes son) les convidarán a un caldo caliente muy reconfortante, y algo de cecina para morder. Los aldeanos, unas cuarenta almas, son gente adulta de facciones endurecidas por la crudeza del clima, no acostumbrados a las visitas foráneas pero no por ello desconfiados, es más, pronto descubrirán los buenos corazones que alberga Aguapesada.

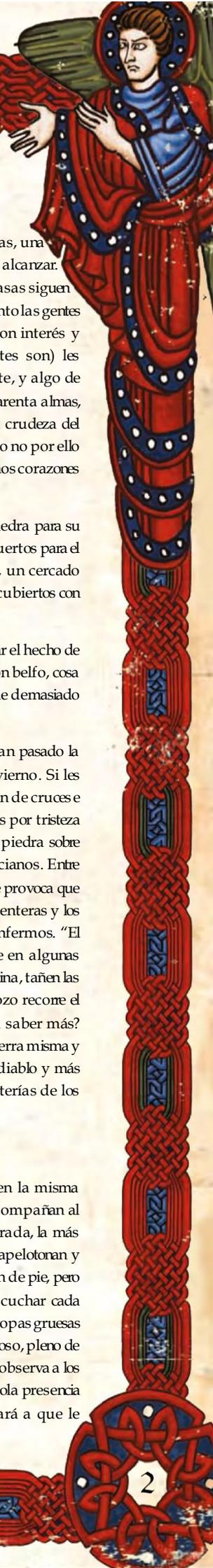
En la mayoría de las casas se ha usado algo de piedra para su construcción, todas tienen chimenea y pequeños huertos para el autoabastecimiento en un lateral de las mismas, un cercado delimita el lugar de las gallinas y cabras, algunos cubiertos con un cobertizo.

Una tirada de Descubrir fácil les permitirá observar el hecho de que no hay jóvenes en el lugar, tan solo un niño con belfo, cosa que denota estupidez. No será necesario examinarle demasiado para corroborar el retraso del zagal.

Se interesarán muy mucho por dónde diantres han pasado la noche, gélida como solo ocurre en los días de invierno. Si les cuentan la verdad de los hechos, las gentes se harán de cruces e incluso algunos palidecerán, otros serán invadidos por tristeza y malestar. "Maldito sea el día en que se dispuso piedra sobre piedra en ese nido de águilas", dirán los más ancianos. Entre unos y otros narran que allí habita la maldición que provoca que las tierras no den el alimento de antaño, familias enteras y los muchachos marchan y los demás permanecen enfermos. "El ánimo en pena del señor de Cedrabo se aparece en algunas noches, cuando el frío nos visita, la atalaya se ilumina, tañen las campanas de no se sabe dónde y un intenso sollozo recome el valle que encoge nuestras almas. Pero, ¿quieren saber más? Vengan a conocer a Inés, ella es más vieja que la tierra misma y conoció al abuelo de mi abuelo, más lista que el diablo y más sabia que todos los libros que pueblan las estanterías de los monasterios, acompáñennos, vengan, vengan".

INÉS

La susodicha Inés habita una casucha modesta en la misma aldea, gran parte de los habitantes, en tropel, acompañan al grupo. En una amplia y única estancia de la morada, la más vetusta del lugar, recibe a la multitud, quienes se apelotonan y se acomodan, unos por el suelo y otros permanecen de pie, pero todos en un respetuoso silencio, deseosos de escuchar cada palabra de tan admirada mujer. Ella, ataviada con ropas gruesas y humildes, mantiene un decoro y un porte orgulloso, pleno de decencia. Sentada en un viejo taburete de madera observa a los PJs, apenas aparenta cincuenta años de edad y su sola presencia calma los nervios del más vehemente. Les invitará a que le



cuenten qué temen, qué les sucede y en qué puede ayudarlos. Les dejará hablar, indagando en la forma de expresarse de cada uno, sus gestos, sus manías, observará en lo más profundo de sus seres. Habrá silencios incómodos y cuando empiece a agotarse la paciencia de los PJs, bruscamente y con voz parsimoniosa y envolvente relatará: "Entiendo, entiendo. Comprendo lo que queréis saber: qué sucede en torno al castillo, su maldición y el sino del ánima del señor de Cedrabó. El origen de esto queda explicado por algo que sucedió hace mucho pero que mucho tiempo. Aún nuestros padres no habían nacido, ni sus padres y puedo asegurar que ni los padres de estos últimos. Es una historia que sucedió por un entonces en que los hombres de tez oscura dominaban la práctica totalidad de la península ibérica, solo resistía parte del hoy reino de Navarra y pequeños reductos en estas altas montañas, y habréis de saber que uno de estos era el compuesto por el señorío de Cedrabó.

Resulta que el señor de estas tierras mandaba a todo hombre disponible a matar los más que temidos infieles. Mas su avance era implacable, mucho se contaba de su ferocidad y su sadismo: sucesos horribles narrábanse de ellos. Y llegó el día en el que el castillo de Cedrabó quedó asediado, rodeado de una hueste que superaba en mucho a los hombres norteños que defendían estas tierras. Diez días con sus diez noches resistieron los envites de las hordas enemigas y al día siguiente una inquieta quietud invadió los alrededores de la atalaya. Y nada sucedió, aunque los cristianos esperaban un último y definitivo ataque, mas no llegaba y durante el día siguiente la turbidez albergó todos los corazones. Confiado, el señor de Cedrabó, condujo a su hija, de once primaveras, por un pasaje secreto excavado en la piedra que conducía a un alejado lugar. Dos de sus más fieles servidores, caballeros ambos, se encargarían de ponerla a salvo, lejos de la atalaya. Sin embargo, una traicionera celada acabó con sus planes, y vio como una docena de amiríes acabaron con su escasa guardia y apresaron a su pequeña hija.

Tres días con sus tres noches pasó llorando, en solitario, por la pérdida de su hija, de su amada y única hija. Al cabo de unos días un mensajero solicitó la rendición de la atalaya a cambio de no mancillar a su hija y respetar su vida. No dudó un momento y accedió, sin saber que ya había sentenciado su vida y la de sus gentes, pues una vez en el recinto, todos fueron pasados a cuchillo.

Cada cierto tiempo, el ánima en pena del señor, recorre su castillo lamentándose por no haber sido capaz de salvar lo único que amaba: su hija"

"Recuerdos de muy atrás vienen a mi mente, cansada estoy y me gustaría echarme un tiempo. Agradables gentes, discúlpenme y no eviten venir después del almuerzo".

Después del almuerzo la vieja Inés recibirá nuevamente a los viajeros, esta vez a solas con ellos. Podrán ver a una mujer avejentada respecto a unas horas antes, nada dirá al respecto y se limitará a seguir hablando con voz calma: "¿Queréis ayudar

a estas buenas gentes? Realmente os pagarían con sus vidas si hicierais desaparecer esos gemidos. Grandes riesgos corréis, mas yo os ruego que lo hagáis, por favor (tirada de Empatía para percibir un brillo misterioso en su mirada). Algo no poco sencillo debéis hacer: que el ánima del señor de Cedrabó no vea cómo apresaban a su hija. Esta noche se repetirá la misma escena, la traicionera celada volverá a suceder. Cada vez que esto se repite, semanas antes se empiezan a oír en el valle los lamentos del señor, como el prefacio que precede al canon. Deberéis estar en la atalaya antes del anochecer y evitar la emboscada como mejor sepáis.

Que Dios os guarde y que no os suceda nada malo. No os demoréis y recordad que mañana, después del almuerzo, debéis venir a visitarme porque la maldición ahí no habrá acabado, aún tengo alguna historia más para vosotros" La mujer parece sentirse feliz confiando la empresa en manos de los viajeros.

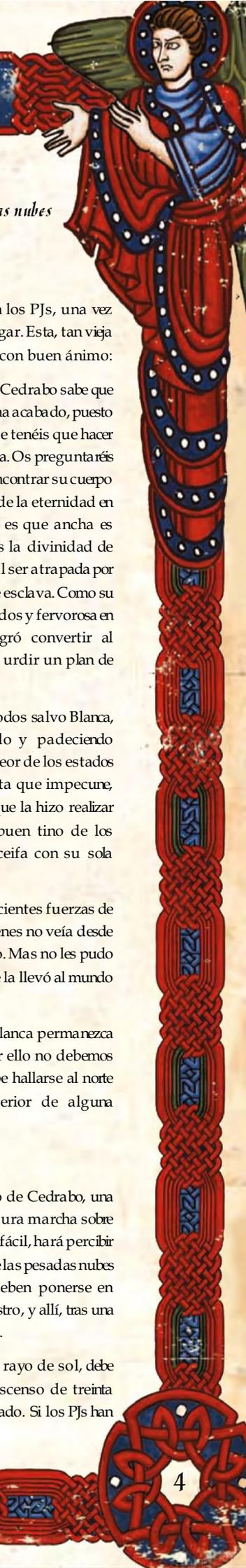
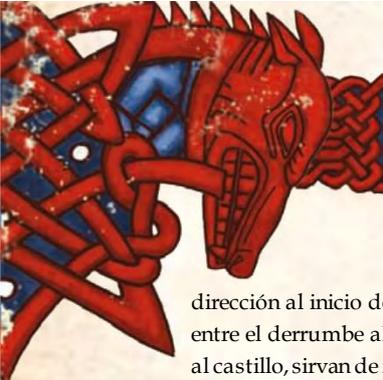
EL SEÑOR DE CEDRABO

Durante la ascensión a la atalaya una manada de lobos hambrientos se acercarán al grupo; 8 miembros comandados por el macho alfa terminarán atacándoles. Con que dos bestias sean abatidas el resto marchará en retirada.

Una vez en la atalaya y a medianoche, la fortificación recobrará la vida interior de antaño. Los hachones y antorchas dan buen alumbre a las estancias y al patio de armas. Decenas de soldados se apostan en las almenas y los adarves, hay mucho movimiento en la torre del homenaje, y en el salón permanece el señor de Cedrabó, con la mirada en lo más alto, como haciendo una última solicitud al Señor por la buena empresa que ha decidido iniciar. Dos caballeros bajan las escaleras escoltando a una joven doncella con buenos abrigos. Los Pjs, a taviados a la manera del resto de soldados, con sobreveste y pertrechados para la batalla, deberán convencer al señor de la necesidad de proteger con más hombres a su hija (se imponen tiradas de Elocuencia para con los caballeros, recordemos a los criados la casi total prohibición de hablar directamente con su señor a no ser que sean requeridos por este).

Nota para el DJ: Sé comprensivo con la situación que acontece, el señor quiere salvar la vida de su hija, aunque se debe a la defensa de la fortificación. No querrá desguarnecerla demasiado pero una interpretación elocuente por parte de los PJs dará el de acuerdo a su propuesta. Aunque estos no se dirijan directamente al señor, este estará atento a la conversación.

Una vez convencido, si no se volverá a repetir la cruenta escena, los PJs (se supone que se presentarán voluntarios) acompañarán a la hija y a los dos caballeros por la gruta. Una vez en el desfiladero, doce amiríes, seis a cada lado de la gruta, emboscarán al grupo. Al luchar con la única luz que emana de las antorchas, los combatientes tendrán un modificador negativo de 25%. Quizá los jugadores tengan un plan mejor, pero la idea de los infieles es que una vez salgan de la oquedad



dirección al inicio del desfiladero, los seis que están apostados entre el derrumbe al final del mismo y la gruta que da entrada al castillo, sirvan de freno para que no puedan volver al castillo, mientras los otros seis aparecerán en el inicio del desfiladero dispuestos a acabar con sus vidas.

Si todo saliera acorde a lo esperado, el señor observará a los PJs con una mirada de sosiego y paz que jamás le vieron hasta ahora.

Las almas de los caballeros y de la niña se desvanecerán, los pertrechos de los PJs que se les apareció a medianoche se esfumarán de igual manera. Todo volverá a la serenidad de la noche y solo les restará pernoctar en la torre o volver a Aguapesada.

UNA VISITA INESPERADA

Ya en el poblado y a media mañana, un elegante y repujado carruaje jalado por dos enjaezados y fornidos caballos está parado en medio del mismo, un guirigay alerta a los integrantes del grupo de la presencia del mismo. Son los aldeanos que a voces unos, avisan al resto de la llegada de una importante señora y otros, se deshacen en zalemas sobre los recién arribados.

Un corpulento soldado entrado en años, desde el pescante, habla con los aldeanos, viste sencillamente pero con gruesos abrigos. La dama, pues parece de origen noble por sus maneras y sus ropas, se asoma desde el interior del coche.

Dicen (solo habla el soldado, con una voz firme y autoritaria) que se encuentran haciendo el camino de Santiago, que iban acompañados por dos domésticos de la señora, pero con tal infortunio que fenecieron ambos tras contraer pulmonía, debido a los fríos que acaecen. Es por esta razón que Amalia Fernández, que así se llama la dama, está algo consternada. Simplemente buscan un lugar donde hospedarse y guarecerse hasta que los caminos sean transitables. Unos vecinos les han ofrecido su casa para que se hospeden mientras decidan permanecer en Aguapesada. Estos, mientras dure la estancia de los transeúntes, se hospedarán en una de las casas vacías que los emigrantes dejaron atrás. Se encuentran muy cansados del viaje y prefieren descansar e intentar dormir algo.

Los viajeros que acaban de llegar a Aguapesada esconden una oscura realidad: de buena verba y mejor presencia, se ganan la confianza de las gentes que visitan y allá donde se dirigen, como si de Atila "el humo" se tratara, siembran y riegan la tierra de muerte y sangre. Amalia Fernández en realidad un Upiro y Sixto de la Fuente, su fiel siervo. No tardarán mucho en dar rienda suelta a su sevicia, eso sí, procurando no dejar rastros: Amalia puede transformarse en lobo para acabar con su presa humana, y desde esa apariencia manchar lejos de la aldea, para luego volver en forma de bruma. Una vez al día Amalia debe beber sangre, bien humana o bien animal. Por cierto, del

sol no se sabe más que debe estar detrás de esas nubes y... Upiros parecen no moverse.

BLANCA

Tras el encuentro con tan distinguida visita los PJs, una vez almorzados, deben visitar a la anciana del lugar. Esta, tan vieja como la última vez que la vieron, les recibirá con buen ánimo:

“Habéis logrado algo importante: el señor de Cedrabo sabe que no ha perdido a su hija, pero aun así no todo ha acabado, puesto que no la siente en su casa. En realidad, lo que tenéis que hacer es devolverle a su hija, llevarla de vuelta a casa. Os preguntaré cómo, cierto es que ella ya finó, pero debéis encontrar su cuerpo y depositarlo para que descansa por el resto de la eternidad en lo que fuera la ermita de la atalaya. Ciertamente es que ancha es Castilla, mas no os alarméis, pues tenemos la divinidad de nuestra parte. Su nombre fue el de Blanca y al ser atrapada por los amiríes fue llevada a Toledo en calidad de esclava. Como su nombre indica ella era pura en todos los sentidos y fervorosa en la fe. Desde su complicada situación logró convertir al cristianismo a un visir, quien la ayudó para urdir un plan de huida junto a algunos buenos cristianos.

Después de la huida, en la que perecieron todos salvo Blanca, vagabundó de uno a otro lugar, penando y padeciendo grandes males, mas su fe no quebró ni en el peor de los estados que puede alcanzar a sufrir el mortal. Hasta que impecune, alcanzó a ver la luz: se erigió con un poder que la hizo realizar cosas sobrenaturales, intercediendo por el buen tino de los honrados cristianos, incluso detuvo una aceifa con su sola presencia.

Pasaron los años y se encontró con las suficientes fuerzas de visitar a sus bienamados progenitores, a quienes no veía desde aquel día aciago de la celada en el desfiladero. Mas no les pudo alcanzar a ver jamás, pues una oscura sima se la llevó al mundo que ansiaba por descubrir a los demás.

Sé que en los planes del diablo está el que Blanca permanezca olvidada de las mentes de los cristianos, por ello no debemos retrasarnos más de la cuenta. El cuerpo debe hallarse al norte del castillo de Cedrabo, oculto en el interior de alguna montaña”.

UN RAYO DE SOL

Y así los PJs parten hacia el norte del castillo de Cedrabo, una fría y brumosa mañana. Tras siete horas de dura marcha sobre la nieve acumulada, una tirada de Descubrir fácil, hará percibir a los PJs la aparición de un rayo de sol de entre las pesadas nubes de color gris plomizo. Algo les dice que deben ponerse en marcha en dirección al lugar que ilumina el astro, y allí, tras una no corta caminata, alcanzan una depresión.

Abajo, envuelto en un halo de luz gracias al rayo de sol, debe descansar el cuerpo de Blanca. Hay un descenso de treinta metros que se antoja cuando menos complicado. Si los PJs han

...sido capaces de descolgarse, encontrarán el cuerpo incólume de lo que una vez tuvo que ser la hija del señor de Cedraño. Yace boca arriba, con los brazos y piernas alineados, respetada por el tiempo y de la que emana un sosiego extraño, casi místico (+10 puntos de RR).

Sin embargo, un gruñido les devuelve a la realidad, de entre las sombras aparece una criatura grotesca, de una altura de dos hombres o más, musculosa, con un único órgano de visión y cuya babeante boca solo acierta a decir "¡Matar, destrozar, matar!". Otros dos seres similares se unen al combate, parecen emerger del mismísimo infierno. Luchar en la sima no resultará fácil a los PJs, pues es lugar de mucho desnivel, algún promontorio y salientes por doquier. Una tirada de suerte por cada PJ sería recomendable a la hora de luchar contra los engendros, para saber en qué posición se hallan. Igualmente una tirada de Descubrir puede hacerles encontrar un lugar desde donde no pierdan ventaja respecto a los enormes seres.

Nota para el DJ: Aquellos PJs que en general no se comporten malamente con el resto de mortales, vale que forniquen fuera del matrimonio, vale que a veces se pasen con el vino e incluso con la comida, pero si realmente son almas temerosas de Dios, concédeles en la lucha una especie de protección divina, quizá un bonificador al esgrimir el arma, quizá uno o dos puntos más de daño cada vez que impacten, en definitiva, algo que les ayude a salir con bien de este brete.

Una vez ascendido el cuerpo incorrupto de Blanca, solo les restará dejarlo en la ermita de la atalaya para, definitivamente, acabar con la maldición del señor de Cedraño. Justo en ese preciso instante, Inés dejará de respirar, descansará por el resto de la eternidad con un visaje sonriente.

EL HUMO AL NORTE

Al norte del castillo de Cedraño se encuentra un grupo de *frater miles* "Habitan una cueva que han hecho de ella su manida, debido a la copiosa nevada que cayó ya hace algunos días (el humo que emana de la fogata, que sirve para calentar los huesos de los fraternitas y cocinar sus viandas, pudo ser visto desde la atalaya por los PJs). Persiguen un ser que bebe la sangre de los humanos, campa sin que nadie se lo impida por el septentrión de los reinos españoles, así como una señora extrañamente longeva en una aldea asturiana.

Nota para el DJ: usa a los *frateres* como mejor te venga, pero recuerda que su *modus operandi* consiste en acabar con todos los practicantes de magia, sea del tipo que sea, seres irracionales y testigos de los hechos. Puede que alcancen la aldea justo cuando los PJs vuelvan de haber dejado a Blanca en la ermita.

Una aclaración antes de poner punto final a esta historia: no es necesario explicar quién es Inés, simplemente no lo sabrán jamás. No detallamos sus características pues no es necesario para el dirimir de la aventura, no es posible atacarla (por si hay algún cafre en el grupo de

PJs), simplemente invade al agresor con una paz que no le deja llevar a cabo esa acción.

No olvides gestionar las desapariciones de Aguapesada desde la llegada de Amalia y su siervo. Y el más que seguro encuentro.

Las recompensas serán como siguen:

- ✧ Acabar vivo este módulo: + 15 PAP
- ✧ Por evitar la captura de Blanca: + 10 PAP
- ✧ Por evitar que los *frateres* acaben con la aldea: + 10 PAP
- ✧ Por acabar con Sixto y Amalia: +10 PAP
- ✧ Por dejar los restos de Blanca en la ermita: +10 PAP
- ✧ Por ideas y buena interpretación: entre +5 y +10 PAP

DRAMATIS PERSONAE

OSO

FUE:	32	Alzada:	1 vara
AGI:	10	Peso:	400 libras
RES:	36	RR:	50%
PER:	14	IRR:	50%
		Templanza:	55%

Protección: Pelaje y piel gruesa (2 puntos de protección).

Armas: Mordisco 35% (1D6+3D6), Zarpa 45% (1D4+3D6).

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%, Sigilo, 35%.

LOBOS

FUE:	12	Alzada:	0,60 varas
AGI:	18	Peso:	100 libras
RES:	11	RR:	50%
PER:	18	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%, Sigilo, 30%.

AMIRÍES

Vestidos con túnicas cortas de algodón y protegidos con gambesones de peor calidad a la de siglos posteriores, rematados por un yelmo cónico metálico con nasal. Portaban lanzas cortas, adargas y mazas, esta última cruzada entre la faja de un color verde intenso.

FUE:	12	Altura:	Variable
AGI:	14	Peso:	Variable
HAB:	14	RR:	50%
RES:	15	IRR:	50%
PER:	12	Templanza:	55%
COM:	7	Aspecto:	Variable
CUL:	5	Edad:	Variable

Protección: Gambeson (2 puntos de protección), Bonete metálico (2 puntos de protección).

Armas: Lanza Corta 45% (1D6+1), Maza 40% (1D8), Escudos 40%.

Competencias: Descubrir 30%, Sigilo 30%, Tormento 30%.

CABALLEROS CASTELLANOS

Vestidos con túnicas largas, costosas lorigas de malla, yelmos cónicos con almófar y armados con espadas y escudos de cometa.

FUE:	15	Altura:	Variable
AGI:	15	Peso:	Variable
HAB:	17	RR:	65%
RES:	18	IRR:	35%
PER:	12	Templanza:	65%
COM:	10	Aspecto:	Variable
CUL:	10	Edad:	30 y 32 años

Protección: Loriga de Mallas (5 puntos de protección), Yelmo con almófar (3 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 65% (1D8+1+1D4), Daga 60% (2D3+1D4), Escudos 70%.

Competencias: Cabalgar 60%, Descubrir 40%, Mando 40%.

SIXTO DE LA FUENTE

En la locura se haya precisamente su lucidez. Entregado a la servidumbre de su "señora", enamorado perdidamente de ella, por la que es capaz de entregar su vida. Sádico y cruento.

FUE:	20	Altura:	1,78 varas
AGI:	15	Peso:	175 libras
HAB:	14	RR:	15%
RES:	19	IRR:	85%
PER:	12	Templanza:	70%
COM:	10	Aspecto:	13 (Normal)
CUL:	8	Edad:	34 años

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección) rara vez lo lleva puesto.

Armas: Maza de Armas 70% (1D8+2+1D6), Cuchillo 45% (1D6), Ballesta 55% (1D10).

Competencias: Corer 35%, Descubrir 35%, Elocuencia 40%, Empatía 40%, Esquivar 45%, Rastrear 40%, Sigilo 55%, Tormento 50%.

AMALIA FERNÁNDEZ

FUE:	20	Altura:	1,61 varas
AGI:	15	Peso:	110 libras
HAB:	15	RR:	0%
RES:	25	IRR:	150%
PER:	18	Templanza:	-
COM:	15	Aspecto:	20 (Atractiva)
CUL:	20	Edad:	65 años

Protección: Carece.

Armas: Daga 55% (2D3+1D4), Mordisco 65% (1D8+succión).

Competencias: Corte 75%, Correr 50%, Descubrir 75%, Elocuencia 75%, Empatía 65%, Esquivar 65%, Idioma Catalán 60%, Idioma Gallego 65%, Leer y escribir 60%, Mando 45%, Rastrear 35%, Seducción 75%, Sigilo 60%, Tormento 55%.

BEBRICES

FUE:	30	Altura:	4,30 varas
AGI:	12	Peso:	700 libras
HAB:	5	RR:	0%
RES:	37	IRR:	150%
PER:	10	Templanza:	-
COM:	1	Aspecto:	-
CUL:	1	Edad:	-

Protección: Pelo espeso (2 puntos de protección).

Armas: Garrote 40% (1D6+3D6).

Competencias: -

FRATER MILES

FUE:	16	Altura:	Variable
AGI:	12	Peso:	Variable
HAB:	15	RR:	65%
RES:	16	IRR:	35%
PER:	13	Templanza:	65%
COM:	8	Aspecto:	Variable
CUL:	6	Edad:	Variable

Protección: Gambeson Reforzado (3 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 35%, Descubrir 35%, Sigilo 40%, Tormento 55%.