

# Ignis Diabolis, o de los terribles males que asolaron la aldea de Oribaza

Una aventura para Aquelarre – por orthanc ([www.persorol.blogspot.com.es](http://www.persorol.blogspot.com.es))

Aventura para un grupo de 3-6 jugadores de cualquier profesión. Sería conveniente que alguno de ellos fuera de origen asturleonés. Además, no estaría de más que uno de ellos poseyera condición nobiliaria, otro fuera un usuario de la magia, y todos contarán con una buena competencia en algún arma.



## 1. La aldea de los males

*Junio de 1368.* Debido al viaje que los lleva hasta el Santuario de Covadonga, hogar y refugio de Virgen del mismo lugar, los jugadores llegarán entrada la tarde a la aldea de Oribaza, situada a una legua al este del río Sella. Se trata de una aldea tranquila, rodeada de montes poblados de vegetación. Al adentrarse en ella se toparán con no más de quince humildes viviendas construidas sin ningún tipo de apreciación (unas aquí, otras allá), así como una pequeña iglesia con tejado a dos aguas en medio de las mismas. En la cumbre del principal altozano que domina la zona se ubica un castillo con dos torres y muralla. Nada más adentrarse en Oribaza el grupo encontrarán a los vecinos del lugar yendo y viniendo hasta el castillo apresuradamente. Portan consigo pellizas de piel e improvisados barreños. Si el grupo pregunta qué

ocurre, no tardarán en saber que el agua que los regueros y acequias que bajan del monte y suministran a los vecinos están corrompidas, pues saben a sal, y que las fuentes y charcas cercanas también están saladas. Además, don André, señor de la aldea y el castillo, ha ofrecido a los vecinos tomar el agua del pozo de su castillo para abastecerse, cuya agua interior parece estar en buen estado.

Si lo desean, los jugadores serán recibidos por André de Villariz en su fortaleza. Los pocos soldados y criados de que dispone no pondrán impedimento a ello ante el serio problema del agua. El noble les atenderá en un salón no más grande que la iglesia de Oribaza. Una vez allí, los jugadores podrán comprobar que se trata de un hombre bondadoso (cosa inusual en gentes de cierta posición), el cual les preguntará el motivo de

su paso por ese lugar. Después les contará lo mismo acerca del pesar de los vecinos de la aldea. Añadirá también que el día anterior tres pastores dieron la alerta sobre su ganado: algunos animales han desaparecido, y otros han caído fulminados, muertos al instante. Además, el vino y la carne, agriado y podrida desde hace varios días, son también parte del problema en el lugar. Superar una tirada de **Empatía** hará notar cierto temor en las palabras de don André. Si insisten en el tema, el noble acabará relatando que teme que estos fatales imprevistos sea un problema de antaño; y que igual que él, sus soldados, siervos y la gente de la aldea lo sospechan: hace casi tres años impartió justicia a un hombre llamado Xuan Espino en ese mismo castillo. Por lo visto, éste mató a un hombre llamado Marcial sin aparente motivo. Antes de ser colgado, escupió blasfemias y maldiciones sobre su persona, su castillo y toda la aldea de Oribaza, diciendo algo así como que el diablo acabaría con todos ellos. Y don André es un hombre devoto pero temeroso de cualquier brebaje lingüístico. Afuera es ya de noche, y por ello insistirá al grupo dormir entre los muros de su castillo (el jugador noble dispondrá de una habitación de invitados, y el resto dormirán todos juntos en otra).

## 2. Sucesos nocturnos

Durante la noche, uno de los jugadores tendrá el siguiente sueño (que el Director/a los elija al azar o según crea conveniente): estando en la misma alcoba del castillo donde se encuentra durmiendo en ese momento, verá que aparece por una de las ventanas de la habitación una sirvienta con ropas destantaladas y aspecto cadavérico. Se acercará al jugador y éste notará que no puede moverse. Después añadirá tan sólo un comentario: *ya ha empezado*. Después el jugador se despertará. Además, el resto de sus compañeros harán lo mismo, pero la razón es debida a un virulento ruido apresurado: algunos criados corren por los pasillos del castillo. Todos parecen dirigirse a la alcoba de don André. Si van hasta allí, encontrarán al noble gritando y abrazando a su esposa, la cual está tendida en la cama. Sus ojos son ahora completamente blancos y expulsa sangre por la boca. Los criados no sabrán cómo reaccionar. Si los jugadores tratan de ayudarla, una tirada exitosa de **Medicina** les hará saber que no sufre ningún mal por herida de arma, veneno o impacto, sino que

encontrará sobre las encías unas enormes llagas sangrantes. Una de las sirvientas propondrá avisar a un tal Xerardo, a lo cual don André asentirá tras unos instantes de duda. Pedirá (e incluso rogará) a los jugadores que vayan a buscarle, pues se trata de un tipo que vive en una cueva en la montaña (pero no dará más datos excepto que, según dice, podría sanar a su esposa). Don André llamará a tres soldados de la guardia para acompañar al grupo. El noble no tendrá a mal la petición de algún caballo o armas para la expedición por la sierra.

## 3. Buscando a Xerardo

El trayecto consiste en viajar al norte y atravesar varios montes y llegar hasta la Casa del Monje, una cueva cuyo nombre hace referencia a un hombre devoto apartado que antaño vivía allí. Atravesar la sierra sólo será posible con antorchas o candiles. Si se les pregunta durante el viaje, los soldados podrán contar a los jugadores quién es el tal Xerardo: las gentes dicen que es un loco que desde hace un tiempo vive en la sierra y se alimenta de las alimañas que caza. Otros cuentan que los pastores y los cazadores lo alimentan por voluntad propia; y también aseguran que el tipo se alimenta de esos mismos incautos cuando se despistan un instante. El caso es que algunos lo tienen por sabio, pues ciertos vecinos han ido a verle y han podido curar sus males. Otros aseguran que es el causante del problema de los suministros en la aldea. Durante el trayecto, el Director/a pedirá una tirada de **Descubrir** a los jugadores. Si la superan notarán que unas sombras parecen moverse aquí y allá, entre los troncos de los árboles, pero siempre guardando las distancias del grupo de viaje. Si intentan llegar hasta el visitante no lograrán encontrarlas

A partir de entonces, el grupo será hostigado en el monte por las mismas presencias, pues se escucharán crujidos, susurros y risas más allá del tramo que puedan iluminar sus antorchas. Los jugadores notarán a los soldados asustados (tal vez ellos también lo estén). Una hora después del lento ascenso, encontrarán una cueva en la ladera del monte (la Cueva del Monje). Oirán el rumor del río Sella no muy lejos de allí. La entrada de la misma es amplia y rocosa, y enseguida podrán llegar hasta el fondo para cerciorarse de que allí no hay nadie. Tan sólo encontrarán restos de un

fuego, algunas mantas, cuchillos, huesos de animal y otras evidencias de presencia humana. Ni rastro del tal Xerardo. Tanto si regresan como si tratan de buscar al tipo por el monte, antes o después aparecerán desde las sombras ocho mujeres vestidas con prendas largas y oscuras y rostro cadavérico y desgastado (sí, similar al del sueño de uno de los jugadores). Junto a él, un tipo con un aspecto también desaliñado, barba espesa y canosa y un hábito parduzco y con capucha las acompaña. Todos ellos se abalanzarán contra los miembros del grupo. Los soldados harán acopio de sus lanzas. Las decrepitas intentarán acabar con todos ellos en una lucha a muerte. Éstas son inmunes al fuego y si superan una tirada de **Leyendas** (o tan sólo si algún personaje es de origen asturleonés) sabrán que se tratan de las Llavanderas, ancianas dedicadas a lavar ropa cerca del río Sella, y que, según se dice acaban con cualquiera que las moleste. Su punto débil es la luz del sol, ya que al contacto con éste quedan petrificadas al instante.

Si el tipo o alguna de ellas son capturados y obligados a hablar con tiradas de **Tormento**, sabrán que obedecen a ese hombre, llamado Belardo. Éste podrá añadir, con tono desafiante en todo momento, que es hijo de Xuan Espino (*Ver Apéndices*), y que antes o después acabará con don André, junto con toda la aldea, por lo que le hizo a su padre. Confesará con ira y sin remordimiento que es causante de los problemas en Oribaza. De Xerardo no sabe nada. Además, los jugadores podrán vislumbrar algo llamativo en el sujeto (le hayan capturado o terminado con él): lleva consigo el anillo de su padre atado con una cuerda al cuello. Aún no lo saben, pero ese anillo es totalmente malvado: tocarlo con los dedos hará que los jugadores sufran un desvanecimiento por momentos; además, si se lo prueban o ellos mismos se lo cuelgan al cuello, habrán de superar una tirada de **Racionalidad** para evitar sufrir un malus del -50% en cualquier tirada de Suerte hasta el final de la aventura.

#### 4. Volviendo al castiño

Tras otra hora de retorno al castiño (con Belardo o sin él), los vigilantes soldados del adarve abrirán las puertas de la fortaleza. En esos momentos amanecerá. En el interior encontrarán de nuevo a los criados y a don André en la alcoba del

matrimonio. Junto a él se encuentra un hombre de unos cuarenta años que viste prendas típicas de campesino. Se trata de Xerardo, el cual trata de apaciguar el dolor de la esposa del noble con algunos instrumentos y líquidos. La mujer ya está consciente, y el tipo recomendará mantenerla bajo vigilancia y sin la presencia de los curiosos criados. Una vez fuera del dormitorio, André dará las gracias a los jugadores, detallándoles que en cuanto se marcharon Xerardo llegó al castiño por sí sólo. Al parecer éste sabía qué ocurría y enseguida se puso manos a la obra. Xerardo no dirá nada (quién es o qué hacía allí), tan sólo añadirá que los males en Oribaza no están solucionados. Si no lo saben ya, contará al grupo en presencia de don André la historia de Xuan Espino, e insistirá en deshacer los entuertos que el anillo que porta Belardo ha causado. Para que todo retorne a la normalidad, Xerardo asegurará que han de fundir el anillo. Pero no en cualquier fuego, y ni tan siquiera por un herrero. Sólo hay un sitio donde poder hacerlo: en la ermita de San Martín Rebello, situada en la Sierra Moruna, a un día y medio al sureste de Oribaza, y muy cerca del santuario de Covadonga. Don André creará la palabra de Xerardo, dado que sus brebajes han hecho que su esposa mejore por momentos, y no tendrá inconveniente en que alguien vaya hasta allí para llevar a cabo la empresa. El noble pedirá de nuevo a los jugadores su ayuda: viajar hasta el lugar y destruir el anillo; además, la Sierra Moruna está de paso hasta el Santuario que iban a visitar. Por supuesto, el noble dejará que el grupo descanse esa noche como es debido, y preparará si los jugadores lo piden unos caballos y unas provisiones. Por último, si el grupo llevaba consigo a Belardo como prisionero, el destino de éste queda a merced del Director o los propios jugadores (quién sabe si quieren que éste les acompañe en la nueva búsqueda).

#### 5. El viaje a la Sierra Moruna

Es de suponer que el grupo acepte el encargo (con las pertinentes recompensas monetarias de don André, o el favor del descanso cuando regresen de su visita a la Virgen de Covadonga). Xerardo irá con ellos para guiarles; eso sí: rechazará portar el anillo, pues se muestra reticente a ello. Al día siguiente, antes de partir, los jugadores se enterarán por boca de los criados o por sus propias pesquisas que la esposa de don André está mejor,

y ya no tiene llagas sangrantes. El noble les despedirá con la esperanza de que deshagan la infame maldición que pesa sobre la aldea. Durante el viaje, si los jugadores preguntan a Xerardo a qué se dedica, cómo supo que la esposa de don André estaba enferma o qué hizo para sanarla, éste ignorará las cuestiones, apelando a que *primero han de destruir ese artefacto del Demonio, y luego ya habrá tiempo para hablar (Ver Apéndices: el viejo Xerardo)*.

Desde que partan de la aldea de Oribaza, el grupo atravesará de manera constante zonas montañosas plagadas de castaños, abedules y olmos, así como vegetación más baja y dispersa. El tiempo está despejado, por lo que la cuestión climatológica en sí no será un problema para los jugadores. Antes o después, Xerardo preguntará al grupo si saben quiénes son los Vaqueiros. Una tirada de **Conocimiento de Área** o **Cultura x2** les hará recordar algo sobre unas extrañas gentes que habitan esa zona del reino (*Ver Apéndices: los Vaqueiros*).

En caso no de no saber nada de ellos, Xerardo les comentará por encima sus costumbres y, sobre todo, que tengan los ojos bien abiertos, pues tendrán que atravesar una zona de pastos por la que ellos y su ganado transitan, y no son pocos los que no atienden a razones para los que no son *como ellos*. Dicho y hecho. Parece que el Diablo oyera las cautelas de Xerardo...: los jugadores se toparán esa misma tarde con una mujer que baja del gran monte que tienen delante de sí y al que el grupo se dirige. Parece joven, pasando la veintena, y lleva consigo una vaca que sujeta con una sogá. Verá de lejos a los jugadores, se acercará a ellos y tras saludarles les preguntará si van a Firellas, una aldea que Xerardo parece conocer. Éste asentirá, asegurando que cae de paso en su ruta. Si los jugadores no tienen inconveniente, la joven les acompañará hasta allí. Claro que, tras una media hora de viaje, el grupo habrá de detenerse en la estrecha hondonada que atraviesan, pues les saldrá al paso un grupo de siete pastores (o al menos, por sus atuendos de piel, parecen pastores). Cuatro delante del grupo y tres en retaguardia. Uno, tras dedicarle los desacertados títulos de *castrón* o *tremosu* (que vienen siendo insultos Bables en toda regla), les preguntará con cara de pocos amigos que dónde van con la mujer, que resulta ser Norina, su esposa, y sobre todo,

que *dónde creen que van con esa vaca, la mejor que tiene*. Tal vez los jugadores se den cuenta enseguida de que se han topado con Vaqueiros (y parece que están ofendidos). La joven Norina le gritará sin pudor otros tantos improperios en Bable, y sin posibilidad de calmar los encendidos ánimos de los vaqueiros, éstos no harán sino lanzarse contra los jugadores cayado en mano. Durante la pelea, cada vaqueiros se irán retirando cuando pierda la mitad de puntos de vida. Xerardo participará en la lucha, mostrando, si se da el caso, sus cualidades con la magia. Cuando sólo queden tres intentarán huir. Entonces, Norina podrá contar al grupo que su marido y los vecinos de la braña la habían apartado y maltratado por no poder dar a luz. Harto de ello, tomó a su mejor vaca y se largó como venganza.

## 6. Más sorpresas en la noche

Tras este intenso encuentro, durante el resto de la tarde los jugadores no sufrirán ningún otro contratiempo. Si Norina sigue con ellos y es preguntada, ésta podrá contar más cosas sobre los Vaqueiros, lo cual puede servir para desmentir los estereotipos vertidos sobre ellos (lo cuales, por cierto, no son pocos). Finalmente llegará la noche, y es de esperar que los jugadores hagan guardias en mitad del monte, sobre todo sabiéndose que están en una zona donde habita la comunidad vaqueira. Si superan una tirada de **Descubrir** (con un malus del 25%), encontrarán el abrigo de una cueva no muy lejos, a unas doscientas varas en la falda del monte.

Durante la guardia de noche, el Director/a realizará un lanzamiento de 1D6 para determinar alguno de los siguientes eventos:

**1:** Cualquier miembro del grupo podrá escuchar de ruidos cerca del lugar del campamento, aunque deben ser animales nocturnos o alimañas menores. Esa noche no ocurrirá el menor evento de importancia, y podrán descansar tranquilos.

**2-3:** El jugador que esté de guardia, o alguno de ellos a discreción del Director/a, sufrirá en mitad de la noche extrañas alucinaciones: los árboles saliendo de la tierra o fieras alimañas apareciendo con enormes fauces. Se trata del poder de un Diaño Burlón, una criatura bromista que no llega a media vara de altura, y que ha sido

atraída por el anillo. Se dedicará a hostigar a los jugadores para robarle la joya. Por cierto, es invisible, por lo que si el portador del anillo no supera una tirada de **Descubrir**, el objeto desaparecerá. A partir de entonces sólo podrán encontrarlo con el hechizo *Lámpara de Búsqueda* (tal vez lo conozca algún personaje capaz de realizar hechizos). De no ser así, Xerardo hará de guía para ello. Antes del amanecer encontrarán el cuerpo de un toro yaciendo en mitad del monte. Junto a él, arrojado en el suelo, encontrarán el anillo. *Nota para el Director/a: El Díaño Burlón (Asturies Medievalia, pág. 17), tomando la forma de este animal, cayó fulminado al intentar exprimir las propiedades mágicas de la joya. Y es que con esa pieza no se juega.*

**4-5:** Si el jugador que está de guardia supera una tirada de **Escuchar** oirá un rumor acercarse de una manera ruda e indiscreta, procedente de algún punto más alto del monte. La sensación de inseguridad le invadirá, así como aumentará el rugido procedente de las alturas. Se trata de más vaqueiros pobladores de la zona, los cuales llegarán hasta donde el grupo se encuentra pernoctando, interrumpiendo sus sueños o la vigilia de los jugadores. Y es que, tras enterarse del encuentro con el grupo unas horas atrás, más vecinos han bajado de una braña de alzada (su aldea de verano ubicada en lo alto del monte) para darles su merecido por lo antes sucedido. Los vaqueiros son un total de  $2d4+1$  y esta vez están dispuestos a acabar con los jugadores cueste lo que cueste.

**6:** Uno de los jugadores que esté de guardia deberá realizar una tirada de **Resistencia x2**. Si no la supera caerá dormido, y una manada de  $2d4$  lobos les sorprenderá, aplicándose en la inminente lucha las reglas de *Emboscadas* del manual. En caso de superarla tendrán de igual manera la visita de los canes. Todos ellos están comandados por Sinda, una lobera que verá al grupo como intrusos en esa zona, a los cuáles intentará expulsar a toda costa.

## 7. Revelaciones y peligros

Tras sucederse (o tal vez no) las aventuras nocturnas, el amanecer dará paso al nuevo día. El grupo podrá reanudar su viaje ascendiendo el monte. Xerardo asegurará que antes del mediodía

podrán llegar hasta la ermita de San Martín de Rebello. Como aseguró el día anterior, a un lado del camino una vereda se desvía y baja por la falda del monte hasta una hondonada donde se aprecia la aldea de Firellas. Sus pocas casas se encuentran apiladas todas sobre sí. Ni siquiera tiene iglesia. El caso es que el grupo podrá ver bajo el cielo despejado de nubes la citada ermita en la cúspide del monte. Mientras ascienden, será ahora Xerardo quien decida desvelar a los jugadores cual es su conocimiento y papel en todo este asunto. Les contará que es leñador, y que vive tanto en una cabaña en el monte como en la cueva a la que se dirigieron, dependiendo de la época. Además, es hermano de Marcial, el herrero de Oribaza al que mató Xuan Espino. Añadirá que semanas antes del terrible suceso, Marcial le contó que una noche tuvo un sueño en el que estaba forjando una joya en una extraña forja; y que antes de despertarse, supo que ese lugar no era sino una catacumba bajo la ermita de San Martín. Al despertarse, encontró el anillo metido en su boca, sobre su lengua.

Ello le produjo pavor, pues Marcial era hombre devoto y sosegado; por eso el herrero lanzó el anillo al río Sella con la intención de deshacerse de él. Días después de que Espino cometiera el delito, el ánimo de Marcial se apareció a Xerardo, previniéndolo de los males que llegarían a Oribaza, y que una vez encontrado el anillo, que lo llevara al mismo lugar en que se forjó: el subsuelo de la ermita de San Martín. Del porqué de sus artes mágicas no es algo que a los jugadores les incumba, pues las adquirió hace ya años; eso sí: Xerardo nada tiene que ver con las maldades que el anillo ha provocado en Oribaza.

Todo esto puede parecer increíble a los jugadores, aunque el leñador no parece un hombre dado a las bromas. Antes de llegar hasta la cima, las afiladas rocas restantes forman un abrupto impedimento por el que acceder así como así. Además las rachas de viento golpearán a los jugadores, y si alguno de ellos no supera una tirada de **Suerte x3** resbalarán en el ascenso, cayendo por la ladera hasta un terraplén que habían quedado abajo minutos atrás. Sufrirán en ese caso  $2d6$  puntos de daño. Una vez en la cima, verán la ermita de San Martín en una zona plana y desde la que se divisa gran parte de la Sierra Moruna en derredor. El paisaje es espectacular. El templo románico parece un

refugio de montaña, construido en piedra en su totalidad y con un tejado a dos aguas. Su entrada principal está orientada a occidente y posee varias ventanas laterales. Los jugadores podrán acceder sin problemas, pues la puerta está encajada en el marco, pero no es inaccesible.

## 8. La Presencia Sívina

Una vez en el interior podrán ver que la capilla está en buen estado: dos bancos de piedra que sobresalen del suelo anticipan un altar de granito. Varios cirios se yerguen en un candelabro de hierro sobre éste. A los lados, la imagen de una Virgen y la de San Martín de Rebello ostentan como anfitriones. El santo lleva en su mano una especie de bordón de caminar. Eso sí, lo único que Xerardo no sabe es como diantres acceder a esa supuesta catacumba interior. De ser cierta su existencia, la gruta interior se encontraría en el corazón de la montaña, no bajo ésta. En cualquier caso, si los jugadores registran el templo y superan una tirada de **Descubrir** (bonus del 25%, dado lo diáfano del lugar) encontrarán unas muescas en la base de una de las esquinas redondeadas del templo, junto al ábside. Debajo encontrarán las marcas de unas llamas esculpidas y muy desgastadas *¿Son las llamas en las que habrán de fundir el anillo?* En la ermita podrán rezar, descansar o seguir buscando, pero el grupo no encontrará allí ninguna trampilla, escalera o cualesquier otro mecanismo de entrada.

En esos momentos es mediodía, y el cielo claro y despejado se tornará oscuro rápidamente, tanto que no parece cosa natural (y no lo es, claro). La iglesia se oscurecerá entonces, y los cirios sobre el candelabro se encenderán solos, agitándose ahora en llamas verdes de gran altura. Además, el jugador que porte el anillo se sentirá muy cansado; tanto que necesitará tumbarse o sentarse, ya que, instantes después, caerá inconsciente de manera fulminante. Permanecerá así durante unos minutos, y el Director/a debería dar cierto tiempo para ver cómo los jugadores actúan en la imprevisible situación. Xerardo tampoco no sabe qué está ocurriendo. Tras ese pequeño tiempo, el jugador despertará, las llamas de los cirios se apagarán y el cielo volverá verse tras las masas nubosas del exterior. Entonces una figura aparecerá en la puerta de la ermita. Sujeta un bastón de caminar con una mano. Una potente luz

blanca en su espalda hace que sólo se perciba su silueta, y apenas su rostro. Sus ropas son un hábito oscuro y unas sandalias. La silueta les hablará, pero no oirán su voz de sus labios, sino que ésta resonará en sus cabezas. El mensaje es el siguiente: *Bajo este templo no encontraréis el hogar de un herrero, sino la morada del mal. Mas no podéis huir, pues ya estáis aquí, y aquí habréis de deshacer su poder.* Acto seguido, la silueta (que por si los jugadores no se han dado cuenta, es San Martín), clavará con fuerza el cayado en la entrada del templo, quebrando las losas del mismo y provocando que la ermita se parta en dos mitades exactas (techos incluidos). Otro flogonazo de luz cegará a los miembros del grupo, hará que la montaña entera tiemble por momentos, y que la figura del santo se desvanezca. Eso sí, pese a lo que ahora parecerá un derrumbe inminente se tornará un agujero en el suelo, perfectamente horadado, descendiente y oscuro. Unos toscos escalones se adentran en el subsuelo. Si el grupo lo tiene a bien, será cuestión de tiempo internarse bajo la montaña. Atravesar lo que haya allí abajo no podrá realizarse si no se lleva consigo antorchas u otro tipo de iluminación.

## 9. Las entrañas de la montaña

El grupo descenderá unas varas por el estrecho túnel formado por el prodigio del santo. Mientras bajas por unos escalones excavados en la piedra (*Ver Apéndices: Mapa de la montaña*), enseguida llegarán hasta una túnel de tres tramos abovedados, con pilares a ambos lados en cada uno. Se toparán con una antorcha vieja y seca colgada sobre un hierro en la pared de uno de los tramos, aunque todavía podría aprovecharse. Ello es señal de que aquella construcción subterránea es antigua. Al final del último tramo el grupo llegará a un acceso que desciende hasta un piso inferior. Una vez abajo, encontrarán tres tramos, esta vez de techo plano y empedrado, al igual que las paredes, y todos ellos construidos irregularmente. Al final del mismo unas escaleras descienden hasta lo que parece ser un gran descansillo. En él, un arco de piedra enfrente de los jugadores les mostrará otra sala, y por otro lado las escaleras siguen descendiendo:

- Si cruzan **el arco** encontrarán una bóveda irregular, en la cual se alza una especie de cabaña de muros de piedra y techo circular de madera.

Por la vieja estructura podrida, sobre ella se habría de colocar algún tipo de techumbre (paja, mantas, ramas, etc.). Si acceden al interior encontrarán polvo y ruinas, insectos y enormes telarañas que decoran el lóbrego lugar. Además, hallarán también restos indistinguibles de algún tipo de mobiliario de antaño. Si rebuscan entre los escombros verán cuchillos afilados o herramientas típicas de un herrero (tenazas, martillos, etc.). Además, encontrarán un viejo libro, que con un cuidado posterior y una lectura de las pocas páginas que aún se conservan podría serle muy útiles a algunos jugadores (*Ver Apéndices: el libro del demonio Augram*). Eso sí, si algún jugador busca a conciencia y supera una tirada de **Descubrir** (con un malus del 25% por la oscuridad) hallará bajo los restos de tablas y desperdicios una trampilla. Abrirla será pan comido, pues incluso los dos tablones que la forman están podridos. El grupo vislumbrará un túnel vertical, como una especie de pozo, cuyo fondo es imperceptible desde allí arriba. Si desean bajar hasta allí los jugadores deberán apoyarse entre los huecos de las paredes. Si el Director/a quiere hacer la exploración un poco más dura, hará lanzar al jugador que se aventure tres veces por **Trepar** (la altura es de 6 varas, o lo que es lo mismo, una distancia que provoca un daño de 2d6 puntos). Una vez abajo, cualquier alumbrado permitirá ver algo espléndido: una pequeña montaña de monedas de oro. No son maravedías, sino que son monedas planas y sin muescas.

- Si el grupo se aventura por el **último tramo de escaleras**, tras bajar varios escalones sus pies tocarán agua: parte de la galería está inundada. Ningún jugador sabrá si tras bucear bajo el agua existe salida al otro lado, o si hay bolsas de aire más allá. En realidad, para cruzar ese tramo inundado deberán introducirse en el agua y atravesar buceando un cortísimo espacio sumergido (tanto que no hacen faltas tiradas de Nadar). Cuando se den cuenta de la facilidad del proceso y superen este imprevisto habrán llegado al final de la catacumba. Las antorchas o candiles que lleven habrán quedado empapados como para volver a utilizarse, por lo que, si no existe ningún usuario de hechizos que pueda crear un alumbrado con dichas artes, será Xerardo quien lo haga (con el hechizo Aliento de Salamandra). Entonces se darán cuenta que han llegado a una gran galería, la más grande hasta ahora, cuyos

techos son casi imperceptibles. Al final de la misma, de manera solemne se alzan los restos de lo que es visiblemente una herrería. Ésta está construida en piedra y ladrillos, ambos de color grisáceo, casi negro. Sus techos están caídos, y la gran chimenea que se eleva hasta una abertura en la pared de la gran caverna impresionará a los jugadores.

## 10. Los fuegos de la tempestad

Una vez que se adentren en la herrería, los jugadores se darán cuenta de que entre la penumbra del lugar descansan herramientas y utensilios propios del sitio. Una fragua con una gran chimenea se alza en el fondo de la amplia sala; bajo una mesa llena de tenazas y moldes para el forjado se encontrarán un barreño lleno con varios martillos y un yunque pequeño, oxidado; otro más grande, sujeto con un sofisticado apoyo de barras metálicas se coloca junto a la fragua, y las paredes interiores están llenas de hollín, calcinadas por el humo que antaño ese lugar hubiera de propiciar. Una pila de negro carbón y leña están apilados en otro lateral. Para no perder el hilo de la misión, y si no lo hace ningún otro miembro del grupo, Xerardo recordará que están allí para destruir el anillo. Afirmará que allí debió ser forjada la joya, y que debería sucumbir en ese sitio. Por ello, propondrá encender la forja y arrojar el anillo al fuego. Claro que, el tipo estará abierto a cualquier otra idea aportada por los jugadores.

Hagan lo que hagan (encender la forja, rebuscar en la herrería o cualquier otro plan para destruirlo), el grupo notará que hace cada vez más calor. A cada segundo que pasa, sube la temperatura. En poco menos de un minuto, un ser emergerá del suelo de la propia herrería, quebrando el suelo que en esos momentos los jugadores estén pisando, una gran figura enterrada. El susto y la incredulidad serán mayúsculas, y la gran figura, despertada y ahora emergente se levantará como de un letargo para acabar con los que han interrumpido su descanso. El motivo del aumento de temperatura es su vientre, oscuro y descubierto, en cual está al rojo vivo, como si por dentro tuviera brasas incandescentes. Una tirada de **Leyendas** les hará cuestionarse si se trata del Papón (*Ver Apéndices*). Lo cierto es que es así. Sin embargo, antes de entender absolutamente nada, el grupo se verá en

vuelto en una lucha sin cuartel bajo el amparo de la oscuridad, con un ínfimo alumbrado (el que lleven ellos y el estómago de la criatura). Por ello, el combate contará con un malus de un 25% para todos los involucrados.

Claro que, el grupo ha venido aquí a destruir el anillo, y no a derrotar monstruos cavernarios; por eso, si a alguno de los jugadores se le ocurre la idea de dar un suculento manjar al Papón (por ejemplo, esa bonita joya), ésta acabará fundida al llegar a su estómago abrasador. Otra idea es rajarle en canal su abdomen y arrojar en su interior el artilugio. Además, si acaban con él antes de que algo de esto ocurra, no habrá otro modo de destruir el anillo. Es por ello que el Director/a, con la ayuda de las reflexiones de Xerardo, ha de hacer ver a los jugadores (si ellos no lo deducen por sí mismos) que sólo hay una manera de librar a la aldea de Oribaza, y a tantas otras, de ese mal. Por último, si el anillo se funde en el vientre del Papón de la manera que sea, el maligno poder imbuido en él matará al monstruo inmediatamente, destruyéndolo y haciéndolo explotar en varios pedazos. Ello hará que la caverna tiemble, y que

los jugadores hayan de huir por donde han venido. Mientras lo hacen, el Director/a es libre de pedir tiradas de **Correr** o **Suerte** para evitar que algunas rocas desprendidas de los techos de la cueva caigan sobre ellos. Una vez fuera, los jugadores escucharán cómo bajo sus pies las galerías de la montaña se vienen abajo, y seguramente hayan quedado anegadas por las rocas y escombros desprendidos. Además, junto a la entrada de la ermita encontrarán el mismo bordón que San Martín utilizó para abrir el túnel. Esperemos que los jugadores no se enemisten por quedárselo, pues tal vez piensen que ahora tienen en su poder una reliquia sagrada; lo cierto es que es el cayado del santo, pero no tiene propiedades mágicas o religiosas (aunque es más divertido que a partir de entonces así lo crean).

El grupo podrá retomar ahora su viaje hasta el Santuario de Covadonga o regresar a Oribaza para comprobar que los males ya no son tales. Don André estará agradecido por su buen hacer, cumpliendo el trato y/o las recompensas que ahora pertenezcan a los jugadores.

## Recompensas

- 35 p.Ap. por sobrevivir a la aventura
- 10 p.Ap. Por encontrar el tesoro del alquimista

## Apéndices:

### 1. La historia de Xuan Espino

Xuan Espino era un vecino de la aldea Oribaza, no lejos del río Sella, cuyo oficio de pescador aprendió desde que era niño. Tenía tres hijos, Ladio, el mayor; Belardo, el mediano y Domeno, el menor, los cuales continuaron con la profesión de su padre. Una mañana, Ladio, en compañía de sus tres hermanos atrapó con sus finas redes varias piezas en la orilla del Sella. Una vez en casa, mientras limpiaba uno de los ejemplares, encontró un bello anillo dorado entre sus vísceras. Los tres lo quisieron para sí, y para evitar discusiones, decidieron entregárselo a su padre para que lo guardara. Xuan, aceptó, guardándolo celosamente y sin comentarlo con ningún vecino. Ocurrió que un año después, la desgracia se apoderó de la familia. El Ladio murió al caer a un pozo; el mediano, Belardo, desapareció sin dejar rastro, y Domeno se despeñó por un barranco, y aunque sobrevivió, no cuenta con sanas facultades mentales. Xuan perjuró y blasfemó por haber encontrado aquella joya, a la cual culpó de sus desgracias. Sin pensarlo dos veces, arrojó el anillo al Sella. Poco después el demonio Augram se apareció ante Xuan y le confesó que antes que él alguien había lanzado el mismo anillo al mismo río, con la intención de deshacerse de él:: Marcial, conocido herrero y vecino de la aldea.

Poniendo el demonio en la mente de Xuan odios y disputa hizo que éste culpara a Marcial del destino de sus hijos y acabara con él. Claro que, André de Villariz, hombre poseedor de aquella aldea y las tierras de alrededor, se enteró de los hechos y mandó colgarle. Pasó el tiempo, pero como el demonio Augram se recrea en el mal, una noche contactó con el hijo desaparecido, Belardo, y consiguió embaucarlo para regresar a Oribaza y sembrar el mal en la aldea. Tras recuperar el anillo de la cuenca del río, el demonio se



lo entregó y le detalló cómo la joya era capaz de corromper aquello que tocaba( como hizo con las fuentes, charcas y el ganado de los vecinos de Oribaza). Hostigando las provisiones y el bienestar de la aldea, Belardo haría justicia contra el señor que hizo caer a su padre.

## 2. El origen del anillo

Se cuenta que desde tiempos remotos tal era el fervor dedicado a la Virgen de Teleña (Cangas de Onís), que luego sería llevada a Covadonga (y que por cierto, no hablamos de la actual Virgen del Santuario, sino de la primitiva), que centenares de peregrinos viajaban por los montes astures cada mes para venerarla. Ésto no debió gustar a Augram, demonio de la Desdicha y tasador infernal, o tal vez vio oportunidad para hacer el mal entre esta multitud, por lo cual no hizo sino excavar en uno de los picos de la Sierra Moruna, muy cerca del Santuario, una cueva llena de galerías. Su interior albergaba una red de pasadizos y también una pequeña herrería, cuya chimenea era capaz de despedir el humo de la forja por las filtraciones de la montaña. Cuando hubo terminado su obra, buscó a un herrero que fuera capaz de someterse a su oficio día y noche en tal lugar para crear una pieza única. Tras encontrarle, Augram le prometió el salario que éste había pedido (una ingente cantidad de monedas de oro), pero sólo se las entregaría cuando hubiera completado su proeza (*Ver Demonio Servidor Augram, suplemento Daemonolatreia, pag. 42*).

El joven herrero, siguiendo los malignos pasos de Augram a través de un libro de hechicería, logró forjar un anillo en el que el demonio ligó ciertos poderes. Claro que, lo hizo con la ayuda de una criatura que había sido creada en el seno de aquella catacumba: el Papón, cuyo estómago no era sino parte de la forja original, y de sus entrañas se obtuvo el fuego y las brasas con las que forjar el pequeño tesoro. El gigante de cuerpo candente, por otra parte, se encargaba de que el herrero cumpliera su encomienda y lo vigilaba para evitar que escapara. Cuando hubo terminado, el herrero pidió marcharse, y aunque Augram le concedió la libertad en el negocio, un grupo de Pasadiellos (*Suplemento Asturias Medievalia, pag. 22*) se topó con él, le arrebató sus monedas y, además, estableció su hogar (una vivienda construida en piedra y madera) en las catacumbas de Augram. Para ese entonces, el Papón había sido enterrado en la herrería como protector ante nuevos visitantes. No se supo qué ocurrió con los Pasadiellos, pues con el tiempo desaparecieron. Tal vez el demonio Augram se vengó de ello por acabar con su habilidoso herrero. Pese a todo ello, el anillo estuvo guardado en algún lugar de la gran caverna bajo la montaña, lejos de aquellos pequeños rateros. Tiempo después, Augram volvió a la carga con la idea de corromper a los peregrinos de la zona. Cuando quiso sacar el anillo de la catacumba y comenzar su desdicha, se le apareció un anciano con hábito, sandalias y cayado. Era San Martín de Rebello. Tras rechazar el poder de Augram y expulsarle de allí, hizo lo posible para que el señor que gobernaba en esos momentos aquellas tierras levantara una ermita en su honor justo encima de la catacumba. El pequeño y santo templo sería la contención que el mundo necesitaría ante los peligros de la herrería infernal. No obstante, con el tiempo Augram logró colocar el anillo cerca de allí, concediéndoselo a Marcial, otro herrero procedente de Oribaza, a través de un sueño. La intención del demonio no era sino que éste encontrara su herrería y forjara un nuevo anillo, pues la maldad de los infiernos no tiene fin. El resto ya se sabe.

## 3. Los Vaqueiros

Los Vaqueiros son una comunidad que no está demasiado bien vista entre los habitantes asturleonese. Se dice de ellos que no son sino otra etnia de extraña procedencia. Consagrados al ganado como oficio central (las vacas principalmente), viven en las denominadas brañas, que no son sino pequeñas aldeas formadas por chozas que las familias comparten con sus animales. Además, existen dos tipos de brañas o viviendas: la de invierno y la de verano. Ésta última se encuentran en las alturas de los montes, y los vaqueiros se trasladan de una a otra según la época y la necesidad de alimento de su ganado. Es también digno de destacar que la comunidad de Vaqueiros está muy unida entre sí, lo cual es conveniente a la hora de repeler males que afecten al conjunto de vecinos, como por ejemplo, repeler bandidos o defenderse unos a otros; pero por ello se llevan gran cantidad de apelativos no muy buenos, como por ejemplo que su paganismo o sus extrañas costumbres son parte de su signo identitario (*para más información, consultar el Suplemento Asturias Medievalia, Pueblos Malditos, pag. 30*).

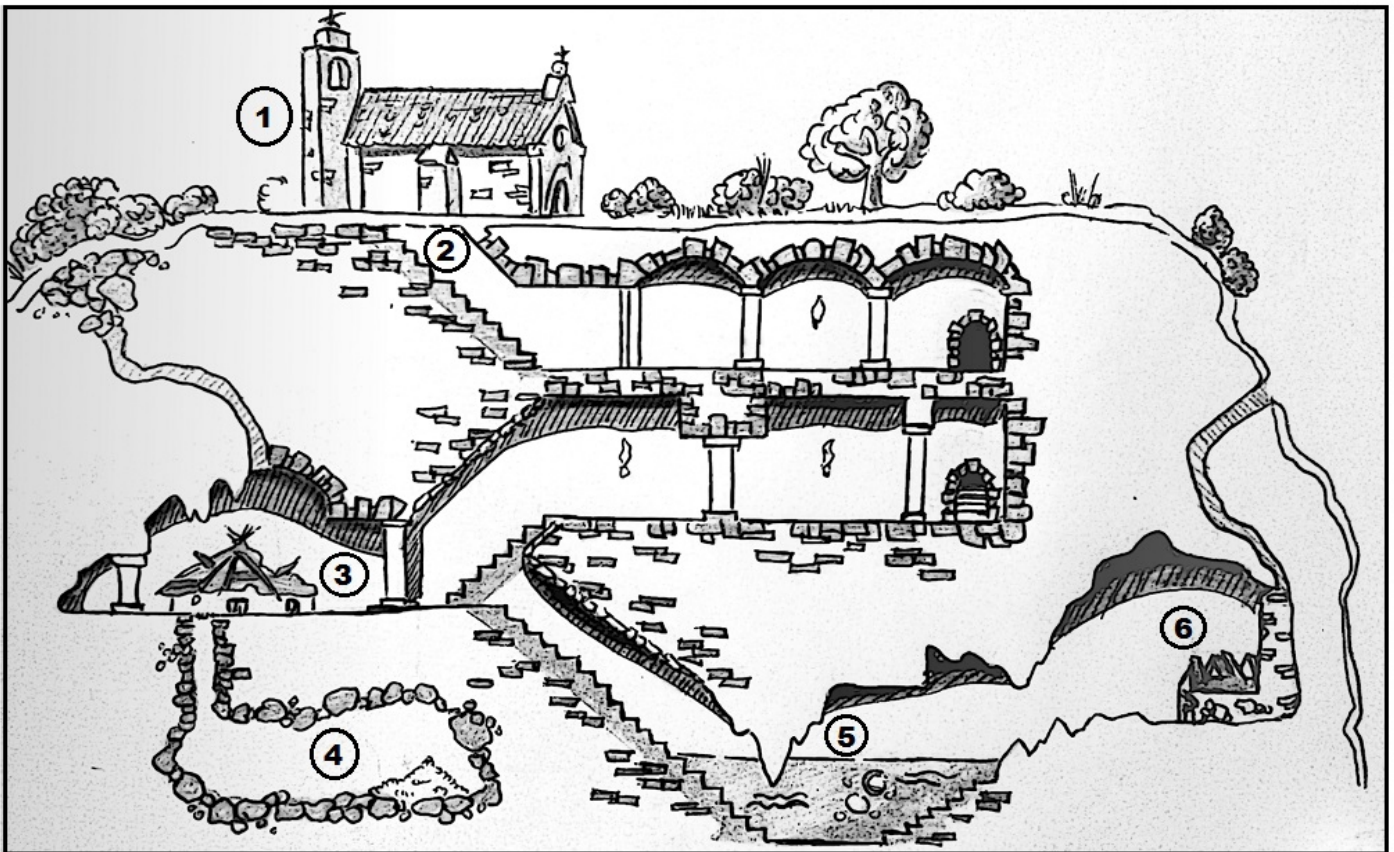
## El libro del Demonio Augram

El libro de Alquimia y forja de Augram no tiene título, y en él se encuentran descritos ciertos procesos para crear artilugios de gran poder.

- Autor: Augram, Demonio de la Desdicha.
- Idioma: Latín
- Enseñar: 45%
- Hechizos: *Maldición de la Bruja, Dado de Sasquia, Herrumbre de Saturno, Mal de Ojo.*

Además, la lectura de este libro proporciona 25 P.Ap para aumentar la Competencia de Alquimia, siempre que éste no tenga más de 100% en dicha competencia.

## Mapa de la montaña



- 1: ERMITA DE SAN MARTÍN DE REBELLO
- 2: ACCESO A LAS CATACUMBAS
- 3: MORADA ARRUINADA DE LOS PASADIELLOS
- 4: CÁMARA OCULTA DEL TESORO DEL ALQUIMISTA
- 5: GALERÍA INUNDADA
- 6: HERRERÍA DE AUGRAM

# Dramatis personae

## Lavanderas

**FUE** 20      **Altura:** 1,60 varas.

**AGI** 15      **Peso:** 90 libras.

**HAB** 16      **RR:** 0%

**RES** 20      **IRR:** 125%

**PER** 16

**COM** 7

**CUL** 6

**Protección:** Carece

**Armas:** Maza Pelea (1d3+1d4)

**Competencias:** Elocuencia 40%, Esquivar 75%, Sigilo 80%

**Hechizos:** Carecen.

## Vaqueiros

**FUE** 30      **Altura:** 1,65-1,75 varas.

**AGI** 12      **Peso:** 70-85 libras.

**HAB** 15      **RR:** 70%

**RES** 12      **IRR:** 30%

**PER** 15

**COM** 5

**CUL** 5

**Protección:** Pelliza de Piel (1 puntos de protección).

**Armas:** Porraco arrojadizo (1d6+1d4)

**Competencias:** Conoc. Animal 45%, Descubrir 45%, Escuchar 55%, Rastrear 50%, Pelea 35%

**Hechizos:** Carecen.

## Wapón (Asturias Medievalia, pag. 20)

**FUE** 30      **Altura:** 2,20 varas.

**AGI** 7      **Peso:** 300 libras.

**HAB** 16      **RR:** 0%

**RES** 36      **IRR:** 125%

**PER** 10

**COM** 5

**CUL** 5

**Protección:** Piel gruesa (2 puntos de protección).

**Armas:** Maza Pesada 40% (2d6+4d6)

**Competencias:** Escuchar 50%, Rastrear 75%, Tormento 45%.

**Hechizos:** Carecen.

**Poderes especiales:**

- **Atracción Infantil:** Si escucha el llanto de un niño tendrá un +25% a Escuchar y Rastrear para encontrar a dicho niño.



**Poderes especiales:**

- **Invocar la Tempestad:** Cuando está en el exterior, una insana puede invocar una tormenta, que tardará 1D4 asaltos en desatar toda su furia.

- **Invulnerabilidad al Fuego:** Las insanas no recibirán ningún daño procedente de ataques o fuentes de fuego.

- **Enloquecer a las embarazadas:** Si se topan con una mujer embarazada, la intentarán convencer para que les ayude a lavar ropa, aunque nunca usarán hechizo alguno para hacerlo. Si la mujer lo hace, se volverá loca, a menos que tenga éxito en una tirada de Leyendas (con un +25% si procede de la zona de Asturias), que le permitirá saber cómo debe lavar la ropa para evitar la locura.

- **Petrificación:** Si una insana sale a la luz directa del sol, quedará convertida en piedra en 1 asalto. Muchas insanas que se ven obligadas a caminar durante el día acostumbran a invocar tempestades antes de salir a la luz del día.

## Xerardo

**FUE:** 12      **RR:** 5%

**AGI:** 15      **IRR:** 95%

**RES:** 16      **Templanza:** 50%

**PER:** 20

**COM** 10

**CUL** 20

**Protección:** Carece.

**Armas:** Mordisco 60% (1d6).

**Competencias:** Descubrir 40%, Medicina 55%, Sanar 45%, Astrología 35%.

**Hechizos:** Aliento de Salamandra, Bálsamo de curación, Clarividencia, Expulsar enfermedades.

## Lobos

**FUE:** 12      **RR:** 50%

**AGI:** 15      **IRR:** 50%

**RES:** 11      **Templanza:** 50%

**PER:** 15

**Protección:** Carece.

**Armas:** Mordisco 60% (1d6).

**Competencias:** Rastrear 75%, Escuchar 50%.