

Historias secretas:

La Espera

una aventura para Aquelarre / www.persorol.blogspot.com.es

Aventura para 1 Jugador que puede ser usuario de la magia. Conviene contar con cierto porcentaje en alguna competencia de armas El PJ es acompañado por Mateu, un amigo o siervo de confianza (Compañero de Infortunios).

La Llegada

Montes de Satui, al norte de Oñate. Verano de un año incierto del siglo XIV. El Jugador llegará a media tarde al castillo de Chamarría, propiedad de un noble llamado Paskal de Urretxu. Su intención será la de visitar a su amigo, tratar de estudiar unos legajos de su biblioteca, pedirle ayuda o cualquier otra razón. Al llegar allí les recibirá uno de sus tres criados: Dunixi (un hombre de treinta años que le sirve desde hace menos de un año). Siven también una pareja de hermanos de algo más de veinte: Alaiñe, una joven de pelo oscuro y ojos verdes, y Mikel, un tipo con una joroba y rostro lleno de cicatrices y pústulas. No hay nadie más en el castillo (ni soldados ni más siervos), ya que don Paskal asegura que "no necesita a nadie más entre sus muros".

Cualquiera de criados les informarán que don Paskal no se encuentra allí debido a que ha sido llamado por el señor al que guarda vasallaje o bien está de viaje (o cualquier otra razón pensada por el Director/a). Eso sí, los siervos les ofrecerán la hospitalidad del castillo hasta la llegada de su dueño, estimada en unos días.

Primera noche

Cuando estén descansando en su habitación, y a no ser que supere una tirada de **Racionalidad** (Ver la Verdad sobre Dunixi), el PJ comenzará a sentirse indispuerto físicamente (cansancio, excesivo sueño, insomnio o sensación se ahogo), a sentir demasiado frío o calor en una época poco común para ello, o incluso a perder momentáneamente el olfato, el oído o el sabor, aunque todo ello se pasará en unas horas. De madrugada, el PJ escuchará un ruido chirriante y continuo que lo despertará. Verá que Mateu no está, y tras buscarlo lo encontrará en un pasillo a oscuras cercano a la alcoba, en trance y rascando con fuerza las paredes con sus manos, ahora ensangrentadas por el roce con sus uñas. Al tocarlo se despertará de su letargo, sin saber qué ha pasado (pues no recuerda nada). Alguno de los criados acudirá con un candil alertado por los ruidos.

La feria de Birañe

Por la mañana los criados informarán al Jugador acerca de una pequeña feria de mercaderes que se está celebrando en las afueras de Birañe, aldea propiedad de don Paskal, no muy lejos del castillo. Dio comienzo un día antes de que éste se marchara. Si decide acudir allí, el Jugador podrá adquirir aquello que necesite a buen precio (tiradas de **Comerciar**), y también enterarse de algunos rumores a través de tiradas de **Elocuencia** (al gusto del Director). Eso sí, la noticia más relevante es que don Paskal aún no ha liberado a dos campesinos de la aldea que mataron a uno de sus perros por error, a los cuáles llevó al castillo para castigar. Si los Jugadores preguntan a los criados, éstos confirmarán el asunto, pero añadirán que don Paskal los liberó tras las súplicas de éstos (un éxito en una tirada de **Empatía** podrá verificarlo). Incluso si registran el castillo, el Jugador no encontrará ni rastro de los campesinos.

El Intruso

Minutos antes del amanecer, Mateu despertará al Jugador. Ha tenido una pesadilla y tras mirar por la ventana de la habitación asegura que hay alguien extraño deambulando en el patio de armas. Si se da prisa y observa por la ventana, el PJ advertirá una figura encapada que desaparece por la parte trasera del castillo. Si la siguen verán que introduce en el establo del lugar, pero una vez allí no verán a nadie. Mediante una tirada de **Descubrir** (fácil +25%), notarán una trampilla bajo el suelo de un minúsculo cobertizo. Si accede por allí, el PJ necesitará una luz para avanzar por un entramado de túneles irregulares (a discreción del Director). Al salir al exterior será de día, y se encontrarán en un claro de rocas junto a un arroyo a los pies del monte, en una ribera oculta por grandes zarzales. Allí se ubica una vieja cabaña. En su interior hay dos cadáveres (sí, los campesinos de Birañe). Si los registran verán que no sufrieron heridas físicas, por lo que tal vez murieron de otra manera (una tirada de **Medicina**, fácil +25%, les revelará que tampoco fueron envenenados). Superar una tirada de **Conocimiento Mágico** le hará sospechar de que sucumbieron a algún tipo de influencia mágica.

El mal siervo

Tanto si retornan al castillo como si hubo aguardado en él, el Jugador escuchará gritos en alguna sala cercana. Uno de los criados, Dunixi, ahora parece controlar a los otros dos siervos con artes mágicas, pues éstos están imbuidos en el mismo letargo que experimentó Mateu de madrugada. Ahora son títeres del mago, y tratarán de acabar con ambos protagonistas. Tras superar este envite, hará acto de presencia don Paskal, imbuido en la misma magia, pues en realidad jamás salió del castillo. Se trata de otro títere dispuesto a acabar el trabajo de Alaiñe y Mikel. Finalmente, si Dunixi trata de escapar (pues no luchará), éste será aplastado por el casual desprendimiento de un gran crucifijo situado sobre la entrada del castillo, fruto a vez de una justicia divina).

La Verdad sobre Dunixi

Dunixi utilizó a don Paskal (a quien retuvo en su castillo y jamás se marchó de él), a los dos campesinos de Birañe (inculpados por él y encerrados en aquella cabaña) y al final a los hermanos Alaiñe y Mikel para practicar sus malignas artes mágicas. Tras la llegada al castillo, el Jugador y Mateu no iban a ser una excepción, y por eso sirvieron desde la primera noche como conejillos de indias de su nuevo hechizo: *Cadena de Silcharde* (Vis 3, pag. 180), el cual está en proceso de perfeccionamiento.

Recompensas: Por sobrevivir a los sucesos, 35 p.Ap.

Dramatis Personae

Alaiñe y Mikel

FUE 12 RR: 70%
AGI 14 IRR: 30%
HAB 14 Protección:
RES 12 Pelliza (1 pto.)
PER 10 Armas:
COM 10 Pelea 40% (1d3)
CUL 10

Competencias: Conducir carro 35%, Con. Vegetal 40%, Escuchar 45%, Sigilo 40%.

Paskal de Urretxu

FUE 15 RR: 75%
AGI 12 IRR: 25%
HAB 10 Protección:
RES 15 Gambeson (2 pto.)
PER 10 Armas:
COM 10 Espada 50% (1d6+1)
CUL 15

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%.