



Aventura: La Virgen del Sol



De cómo los protagonistas, amigos y compañeros de don Rodrigo Díaz de Vivar, enfrentan un oscuro mal que se cierne sobre las tierras del Monasterio de Silos.

Escrito por: Guillermo Sedano y Jago Arruela

La Virgen del Sol

Era a mediados del siglo XI cuando Fernando I el Magno, que acababa de unir bajo un mismo reino a Castilla y León, Asturias y Galicia, viendo pacificados sus reinos después de la batalla fratricida de Atapuerca, comenzó a hacer la guerra a los reyes moros de Badajoz y Saracostha. En su empresa puso cerco a Gormaz, uno de los castillos fronterizos más codiciados por cristianos y musulmanes, en especial para los Beni-Hud de Zaragoza.

Acostumbraba el Rey, un hombre belicoso y guerrador, a dejarse aconsejar en todas sus empresas por el ya entonces venerado y casi santo Abad benedictino del convento de Santa María y San Sebastián de Silos, Don Domingo. Este, tenía la noble empresa de reconstruir tan beatífico convento, maltratado por años de constantes incursiones musulmanas. En su honor, más tarde se conocería el lugar como el convento de Santo Domingo de Silos que conocemos a día de hoy. Con la intención de pedir consejo y ayuda al reverendísimo padre para su empresa contra el infiel, envió el rey como mensajero a un joven noble, caballero de indudable valor y cristiano heroísmo. Su nombre era Rodrigo, apellidado en su juventud por aquel entonces el Ceceoso, por su defecto de la lengua. El mismo joven que más tarde se inmortalizaría con el título del Cid Campeador Ruy de Vivar.

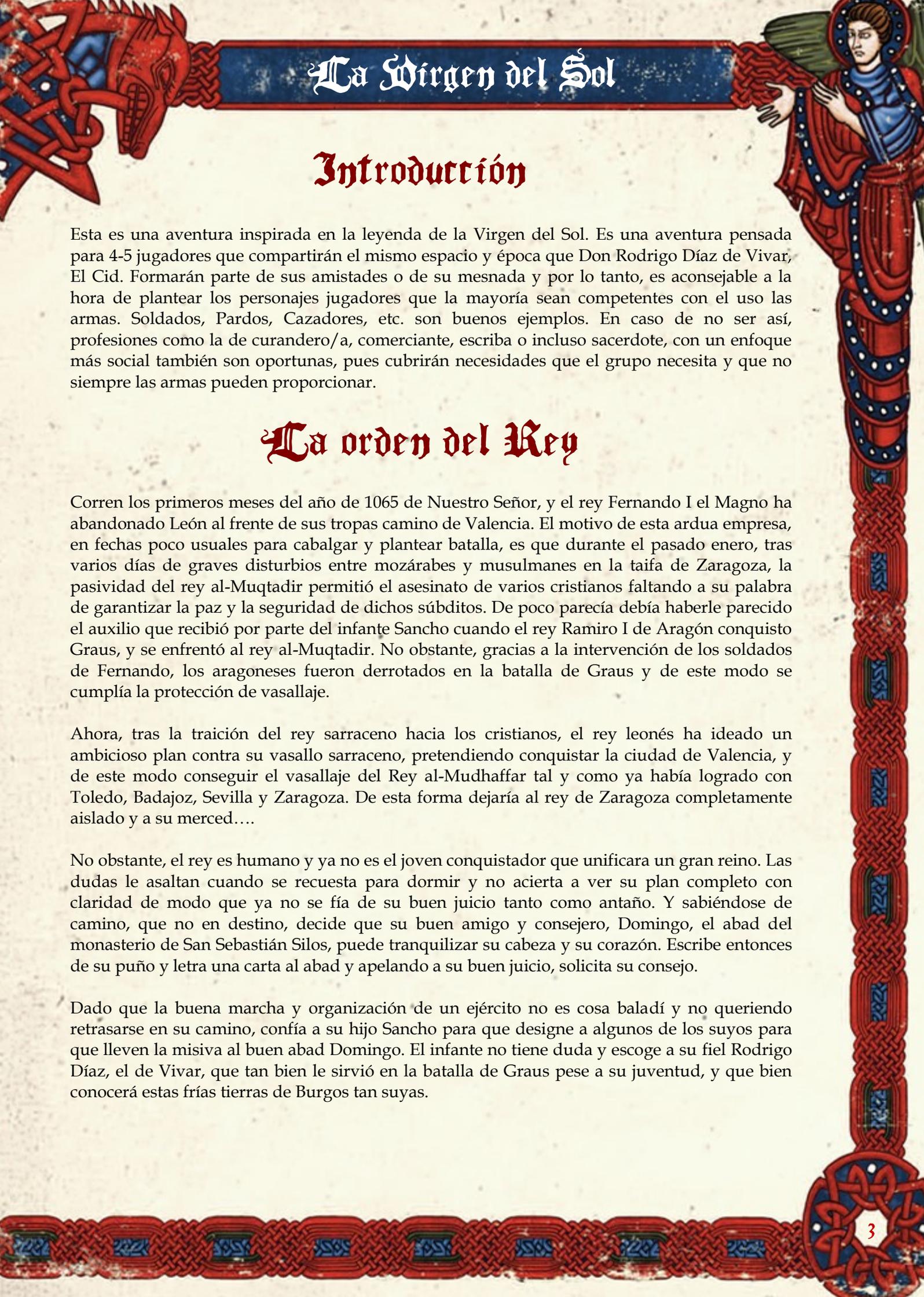
Cuenta la leyenda que volvía Rodrigo contento de entrevistarse con el Abad, cuando al llegar a las últimas estribaciones de la peña de Coba, salieron a su encuentro dos miserables ancianas que le invitaron a él y a sus gentes a tomar un descanso y refrigerio. No sabían los guerreros de la triste fama de hechiceras que tenían las viejas en la comarca (y que habían sido anatimizadas por el Abad Domingo, quien veía en ellas dos viejas brujas aliadas de la morisma, espías que acechaban a los cristianos para ponerlos en manos de sus enemigos).

Engañados Rodrigo y su gente se dejaron conducir a unos prados amenísimos. Allí disfrutaron de su frescura, muy relajados y descuidados durante un tiempo. De pronto suenan a sus espaldas trompas y voces de combate, y ven que desde lo alto de la montaña se precipitan sobre ellos las huestes enemigas de la morisma: eran los de Gormaz que guiados por las malditas hechiceras, creían hacer de los cristianos fácil y segura presa. «¡Traición!», gritó el Ceceoso, y en un instante saltan los cristianos a sus caballos, empuñan las armas y se disponen a la defensa. Pero el enemigo es numeroso y bien apercebido; caen como un alud sobre los nuestros, quienes oponen en un principio fuerte oposición; Rodrigo hace prodigios de valor; pero al fin los cristianos se ven cercados y acometidos por todas partes; cortada la retirada, o se rinden o intentan un supremo esfuerzo.

Rodrigo reunió a sus valientes; el sol iba acercándose a su ocaso y ya las sombras de la peña Coba venían avanzando sobre el llano. No había más recurso que forzar a los enemigos y buscar refugio en la plaza más próxima. Silos era el lugar más idóneo. Precisamente en aquel instante el astro del día parecía señalar desde las alturas el camino del Monasterio, y Rodrigo indicando a su gente el rumbo de salvación que debían seguir dio la señal de avance con estas solas palabras: «¡Cara al sol!».

«¡Cara al sol!», repitió la pequeña hueste, y ya iban a precipitarse contra las filas enemigas, cuando en lo alto del cielo se advirtió un extraño fenómeno. El sol, cuyos rayos se iban amortiguando, pareció revestirse de nuevo brillo, y alzando los ojos los moros y cristianos vieron aparecer ante el astro del día un globo de brillantísimas luces, y en medio de él como sobre lunática nube una señora de celestial majestad y hermosura: era la Auxiliadora de los cristianos que venía a socorrer a sus hijos. Ante ella, huyen los mahometanos; los cristianos les persiguen hasta las puertas de Gormaz y ayudados por nuevos guerreros que se les unen en el trayecto, ponen cerco a la plaza. Rodrigo en persona comunica al Rey la buena nueva, pero no olvida el favor de la Virgen y la traición de las hechiceras y vuelve al lugar de los hechos. Las viejas habían muerto, pues queriendo huir cayeron en el torrente donde perecieron miserablemente, dando su nombre al riachuelo que hoy en día se llama Río Mataviejas. En el lugar del combate se edificó una villa fuerte, que para conmemorar el grito de guerra empleado por Rodrigo, denominose Carazol (Carazo) y sobre el mismo sitio de la celestial aparición de la María se erigió un santuario con la advocación de Nuestra Señora del Sol".

Tradición oral recogida por Domingo Represa, con motivo de la Romería de la Virgen del Sol.



La Virgen del Sol

Introducción

Esta es una aventura inspirada en la leyenda de la Virgen del Sol. Es una aventura pensada para 4-5 jugadores que compartirán el mismo espacio y época que Don Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid. Formarán parte de sus amistades o de su mesnada y por lo tanto, es aconsejable a la hora de plantear los personajes jugadores que la mayoría sean competentes con el uso las armas. Soldados, Pardos, Cazadores, etc. son buenos ejemplos. En caso de no ser así, profesiones como la de curandero/a, comerciante, escriba o incluso sacerdote, con un enfoque más social también son oportunas, pues cubrirán necesidades que el grupo necesita y que no siempre las armas pueden proporcionar.

La orden del Rey

Corren los primeros meses del año de 1065 de Nuestro Señor, y el rey Fernando I el Magno ha abandonado León al frente de sus tropas camino de Valencia. El motivo de esta ardua empresa, en fechas poco usuales para cabalgar y plantear batalla, es que durante el pasado enero, tras varios días de graves disturbios entre mozárabes y musulmanes en la taifa de Zaragoza, la pasividad del rey al-Muqtadir permitió el asesinato de varios cristianos faltando a su palabra de garantizar la paz y la seguridad de dichos súbditos. De poco parecía debía haberle parecido el auxilio que recibió por parte del infante Sancho cuando el rey Ramiro I de Aragón conquistó Graus, y se enfrentó al rey al-Muqtadir. No obstante, gracias a la intervención de los soldados de Fernando, los aragoneses fueron derrotados en la batalla de Graus y de este modo se cumplía la protección de vasallaje.

Ahora, tras la traición del rey sarraceno hacia los cristianos, el rey leonés ha ideado un ambicioso plan contra su vasallo sarraceno, pretendiendo conquistar la ciudad de Valencia, y de este modo conseguir el vasallaje del Rey al-Mudhaffar tal y como ya había logrado con Toledo, Badajoz, Sevilla y Zaragoza. De esta forma dejaría al rey de Zaragoza completamente aislado y a su merced....

No obstante, el rey es humano y ya no es el joven conquistador que unificara un gran reino. Las dudas le asaltan cuando se recuesta para dormir y no acierta a ver su plan completo con claridad de modo que ya no se fía de su buen juicio tanto como antaño. Y sabiéndose de camino, que no en destino, decide que su buen amigo y consejero, Domingo, el abad del monasterio de San Sebastián Silos, puede tranquilizar su cabeza y su corazón. Escribe entonces de su puño y letra una carta al abad y apelando a su buen juicio, solicita su consejo.

Dado que la buena marcha y organización de un ejército no es cosa baladí y no queriendo retrasarse en su camino, confía a su hijo Sancho para que designe a algunos de los suyos para que lleven la misiva al buen abad Domingo. El infante no tiene duda y escoge a su fiel Rodrigo Díaz, el de Vivar, que tan bien le sirvió en la batalla de Graus pese a su juventud, y que bien conocerá estas frías tierras de Burgos tan suyas.

La Virgen del Sol

Por supuesto, para el burgalés es todo un honor servir, y bien, a su rey. Escoge entonces a varios compañeros, PJs incluidos evidentemente, a los que considera ya amigos y camaradas y junto con otras veinte espadas cabalga hacia el monasterio de Silos. Separándose del ejercito cristiano que sigue su lenta marcha, Ruy Díaz decide seguir el cauce del río Ura cuando llegan a la zona, para acortar tiempo, en vez de atravesar los riscos y el espeso bosque que rodea por el norte el valle. La premura del asunto que les concierne se impone a su instinto natural de evitarlos los desfiladeros escarpados del río que tanto se prestan a una celada. Más aun sabiendo como sabe de los rumores que algunos viajeros les cuentan. Por lo visto, se dice que los moros han retomado el Castillo Gormaz otra vez y desde allí están realizando incursiones por toda la zona.

Cabalgando al monasterio de San Sebastián de Silos

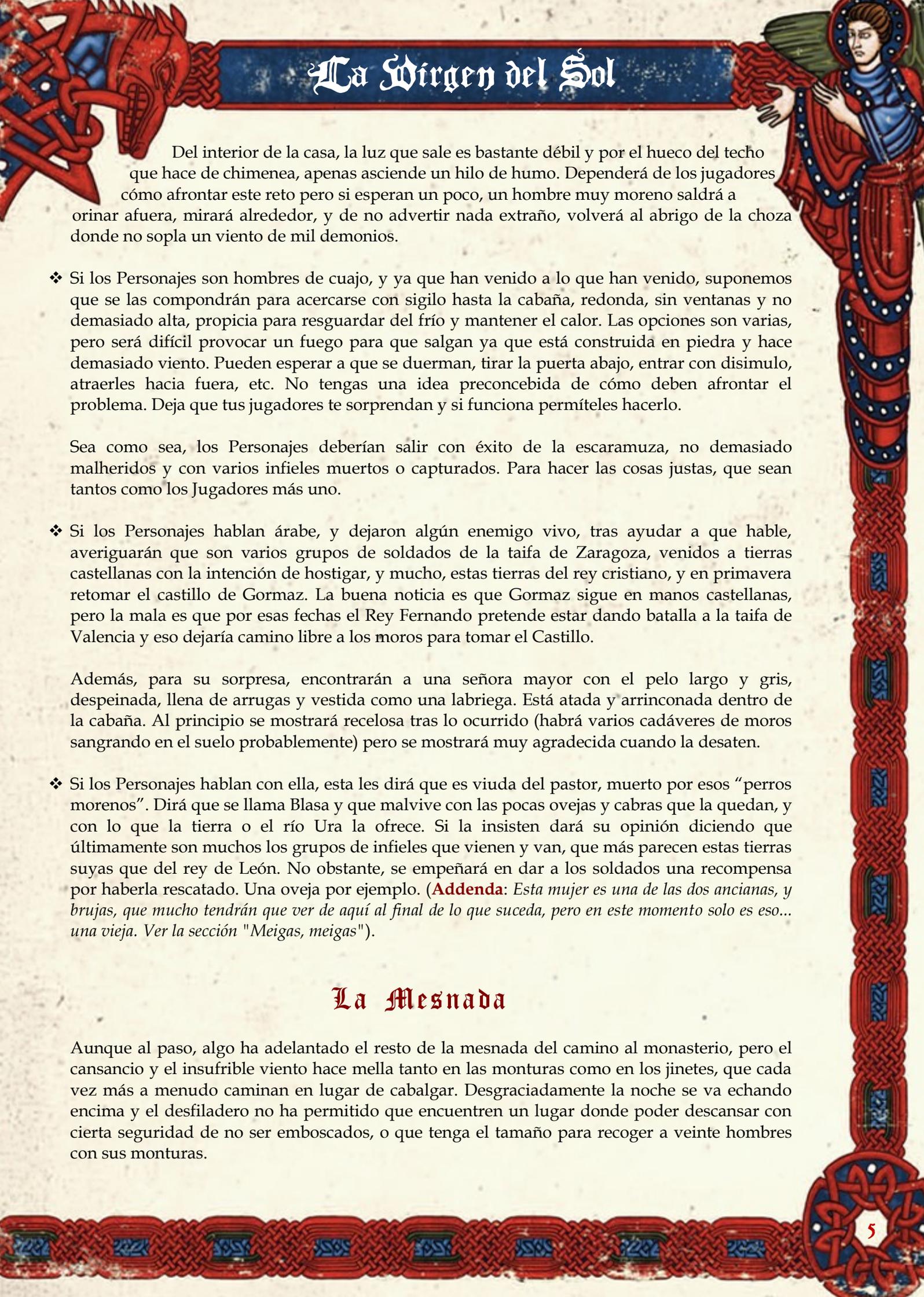
Los cristianos cabalgan sin demorarse mucho, con el ánimo tenso y las armas prestas, pero el viaje es duro y fatigoso y en los últimos días tanto las monturas como los jinetes se encuentran bastante cansados. Llegado el ocaso, mientras buscan un buen lugar para descansar en esta tierra escarpada, barrida por un viento que se te cuele en el alma, descubren los restos de una hoguera y huellas que alguien ha procurado borrar, pero que indican la presencia de varios jinetes en monturas ligeras, muy propias de los infieles. El joven guerrero de Vivar no duda y decide enviar a algunos de sus hombres para averiguar sobre estos rastros. Mientras, él cabalgará al paso con el resto de la mesnada por el camino que lleva al monasterio de San Sebastián de Silos para dar respiro a las monturas y buscará un lugar donde pasar la noche.

En caso de que no pudieran darle alcance durante la noche, deberían reunirse con él cuando llegasen al Monasterio por la mañana.

Esto implica que los Personajes con un perfil más cercano a las armas, cazadores, o similar se verán incluidos en el grupo de exploradores que acecharán a los sarracenos y los que sean de cualquier otra profesión, acompañarán al grueso de la partida y a Rodrigo Díaz hacia el monasterio.

Los exploradores

El grupo escogido para seguir las huellas no tienen demasiada dificultad en hacerlo, y aunque el ocaso dificulta las tareas de rastrear, son demasiado evidentes para los que saben mirar. Ya es de anochecida cuando los jinetes llegan a un promontorio y observan una pequeña cabaña circular construida cerca de una gran roca erosionada por el viento. Hecha rudimentariamente con piedras de la zona, probablemente sea un refugio de pastores. Gracias a la buena luz que proporciona la luna, los Pjs, pueden observar varias monturas ligeras, muy propias de los batidores sarracenos en las proximidades de la choza. Si se observa con más atención, se las ve desprovistas de arneses, cobijadas y con forraje. Algo más lejos varias ovejas pastan lánguidamente.



La Virgen del Sol

Del interior de la casa, la luz que sale es bastante débil y por el hueco del techo que hace de chimenea, apenas asciende un hilo de humo. Dependerá de los jugadores cómo afrontar este reto pero si esperan un poco, un hombre muy moreno saldrá a orinar afuera, mirará alrededor, y de no advertir nada extraño, volverá al abrigo de la choza donde no sopla un viento de mil demonios.

- ❖ Si los Personajes son hombres de cuajo, y ya que han venido a lo que han venido, suponemos que se las compondrán para acercarse con sigilo hasta la cabaña, redonda, sin ventanas y no demasiado alta, propicia para resguardar del frío y mantener el calor. Las opciones son varias, pero será difícil provocar un fuego para que salgan ya que está construida en piedra y hace demasiado viento. Pueden esperar a que se duerman, tirar la puerta abajo, entrar con disimulo, atraerles hacia fuera, etc. No tengas una idea preconcebida de cómo deben afrontar el problema. Deja que tus jugadores te sorprendan y si funciona permíteles hacerlo.

Sea como sea, los Personajes deberían salir con éxito de la escaramuza, no demasiado malheridos y con varios infieles muertos o capturados. Para hacer las cosas justas, que sean tantos como los Jugadores más uno.

- ❖ Si los Personajes hablan árabe, y dejaron algún enemigo vivo, tras ayudar a que hable, averiguarán que son varios grupos de soldados de la taifa de Zaragoza, venidos a tierras castellanas con la intención de hostigar, y mucho, estas tierras del rey cristiano, y en primavera retomar el castillo de Gormaz. La buena noticia es que Gormaz sigue en manos castellanas, pero la mala es que por esas fechas el Rey Fernando pretende estar dando batalla a la taifa de Valencia y eso dejaría camino libre a los moros para tomar el Castillo.

Además, para su sorpresa, encontrarán a una señora mayor con el pelo largo y gris, despeinada, llena de arrugas y vestida como una labriega. Está atada y arrinconada dentro de la cabaña. Al principio se mostrará recelosa tras lo ocurrido (habrá varios cadáveres de moros sangrando en el suelo probablemente) pero se mostrará muy agradecida cuando la desaten.

- ❖ Si los Personajes hablan con ella, esta les dirá que es viuda del pastor, muerto por esos “perros morenos”. Dirá que se llama Blasa y que malvive con las pocas ovejas y cabras que la quedan, y con lo que la tierra o el río Ura la ofrece. Si la insisten dará su opinión diciendo que últimamente son muchos los grupos de infieles que vienen y van, que más parecen estas tierras suyas que del rey de León. No obstante, se empeñará en dar a los soldados una recompensa por haberla rescatado. Una oveja por ejemplo. (**Addenda:** *Esta mujer es una de las dos ancianas, y brujas, que mucho tendrán que ver de aquí al final de lo que suceda, pero en este momento solo es eso... una vieja. Ver la sección "Meigas, meigas"*).

La Mesnada

Aunque al paso, algo ha adelantado el resto de la mesnada del camino al monasterio, pero el cansancio y el insufrible viento hace mella tanto en las monturas como en los jinetes, que cada vez más a menudo caminan en lugar de cabalgar. Desgraciadamente la noche se va echando encima y el desfiladero no ha permitido que encuentren un lugar donde poder descansar con cierta seguridad de no ser emboscados, o que tenga el tamaño para recoger a veinte hombres con sus monturas.

La Virgen del Sol

En estas estarán los Pjs no exploradores junto a Rodrigo y los soldados cuando alcancen a una mujer, de mediana edad, que camina con un cesto a la espalda y por el olor, llevando peces en el interior. La mujer de rasgos gentiles pero cansados, se parará al escuchar un grupo de soldados, y muy rápidamente se echará a un lado mirando con cierto miedo. Parece que al ver que son cristianos se relajará y dirá que vuelve a su casa de pasar toda la tarde en el rio pescando. Estará encantada de ayudar y si la preguntan por algún lugar menos "incomodo" para pasar la noche, la vieja responderá lo siguiente:

"Buenos y honorables señores, poco acomodo tendrán si pretenden descansar al rebujo del río, que es bueno para unas cosas- dice mostrando los peces de su cesto- pero no tanto para otras. Si lo desean, conozco de un lugar próximo, que será más propicio para lo que pretenden. Allí podrán descansar sus huesos al abrigo de este horrible viento y sus caballos podrán recuperar el resuello, que buena hierba crece allí y el agua corre rápida y fresca por un arroyuelo cercano. Además, si gustan de una cena honesta aunque humilde tengo aquí mucho pescado para compartir si tienen algo que merezca la pena para cambiarlo".

Tras este encuentro, Rodrigo se acercará a los suyos, Personajes incluidos, y por el nombre de estos se dirigirá a ellos, indicándoles que acompañarán a la anciana hasta donde ella indicando media vuelta y saliendo del desfiladero. Allí descansarán hasta que lleguen los compañeros que salieron a explorar. Un rato después, la anciana los lleva fuera del desfiladero donde curiosamente no sopla tanto el viento. Se trata de unos prados amenísimos rodeados de colinas, donde los guerreros podrán descansar, disfrutar del lugar, relajarse y descuidar de las muchas cuitas durante un tiempo.

Una vez instalados, la vieja se despedirá deseándoles las mejores bendiciones y se marchará a su casa. (**Addenda:** Esta mujer es la otra de las dos brujas, que mucho tendrán que ver de aquí al final de lo que suceda, pero que en este momento al igual que la otra debe parecer tan solo una señora amable. Todo sobre estas señoras se explicará debidamente en la sección "Meigas, meigas...").

Malas nuevas

Tras lo sucedido a los exploradores y a la hueste castellana, no tardarán en reunirse ambos grupos, y ponerse al día. Lo averiguado no gusta a Rodrigo, que tras pensarlo durante un buen rato a solas junto a una hoguera, toma una decisión complicada: los Personajes llevarán la carta del rey Fernando al abad de Silos, y esperarán allí respuesta de este. Sin esta respuesta no pueden dar por cumplida la misión.

Mientras, el resto de la mesnada patrullará la zona acosando a todo sarraceno que topen, y dejando ver a los leales a la corana que su rey no se olvida de los suyos. Y por supuesto, enviar un mensaje al rey al-Muqtadir, que el reino de León es grande, y amplio el condado de Castilla, pero que el Magno no descuida nada, y está donde debe estar, por apartado que esté. Por el momento así habrán de obrar porque aunque pasen algunos días seguirán teniendo margen para alcanzar al rey cuando vuelvan ya que unos pocos hombres a caballo mucho más avanzan que todo un ejército y eso lo sabe todo el mundo.

El monasterio de San Sebastián de Silos

Aclaraciones iniciales

Esta aventura está estructurada de forma más o menos lineal en su conjunto pero cuando llega la parte de la Villa de Silos todo puede volverse rápidamente un caos si no se tienen claro quién es quién, lo que está haciendo o donde está. Como director de juego, verás que las tramas de los PNJs están explicadas por separado para resultar más sencillo pero debes integrarlas entre sí para que la investigación de los Jugadores tenga sentido y sea satisfactoria.

Buscando al Abad de Silos

Por la mañana temprano, los Personajes llegarán a la villa amurallada y floreciente de San Sebastián de Silos que a simple vista crece en torno al monasterio rodeada por campos de cultivo de cereal. Tras comunicar el motivo de su llegada a dos alguaciles medio dormidos en su garita, que se asustarán al ver tanto hombre armado, cruzarán el río Ura por el puente de piedra situado frente a la puerta sur de la muralla.

Entre los Personajes, imaginamos que habrá algunos más leídos que otros, y podrán iluminar a los demás explicando brevemente algo de la historia del lugar. Por lo visto, el monasterio es de origen visigodo y como muchas otras cosas desapareció durante la ocupación musulmana en el pasado siglo. Gracias al Señor, tras las razias del maldito Almanzor y la muerte de este, volvió a resurgir la comunidad monástica benedictina pero sin embargo, el monasterio estaba arruinado y maltrecho. Hace unos veinte años, fray Domingo, prior del monasterio de San Millán de la Cogolla, se refugió en Castilla huyendo del rey navarro por motivos que no vienen a cuento. El rey Fernando, hombre devoto como es, lo recibió bajo su protección y le confió la misión de restablecer el antiguo esplendor del monasterio de Silos y ponerlo bajo la advocación de San Sebastián.

Gracias al decidido impulso del nuevo abad Domingo, se comienza entonces a erigir la iglesia románica, sobre plano un impresionante templo de tres naves y cinco ábsides, un magnífico claustro y un buen número de dependencias monacales. (**Addenda:** El templo será consagrado en 1088 por el abad Fortunio, y a la muerte del abad, el monasterio toma su patrocinio y pasa a denominarse Santo Domingo de Silos como lo conocemos a día de hoy).

A simple vista, la pequeña urbe se encuentra atestada de canteros, escultores y otros artesanos de la piedra, muchos de ellos con labor y otros buscándola, ya sea en la construcción de la iglesia románica como en el claustro para la congregación benedictina. Por supuesto, también abundan comerciantes y paisanos de las aldeas cercanas que pululan por allí buscando vender o comprar lo que no pueden conseguir en sus caseríos.

La Virgen del Sol

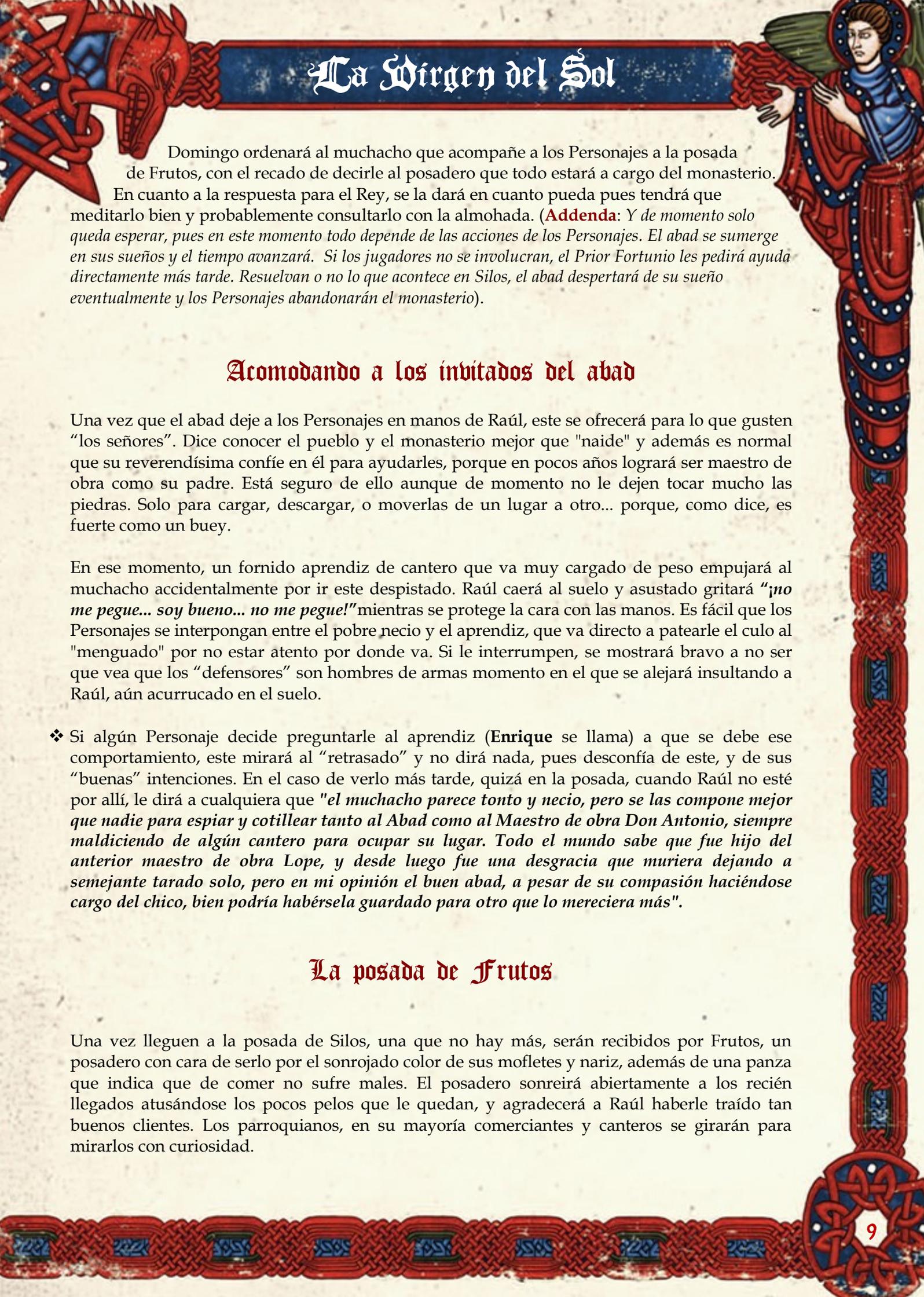
Para quien mire con otros ojos, verá que los mendigos, las rameras y algunos ladronzuelos también han llegado al pueblo pues donde hay miel es complicado que no vengan moscas. Y aunque a simple vista todo parece un caos, cada maestro, cada oficial y cada aprendiz tiene su cometido en este enorme hormiguero de actividad sacrosanta. Prueba de ello es que la villa crece a pasos agigantados, gracias sobre todo a ese trasiego de monedas y oficios.

- ❖ Si los Personajes buscan al abad, cuatro palabras con los vecinos les indicará que suele andar cerca del nuevo templo, y allí es donde lo encontrarán. Se trata de un monje ya entrado en años, con el hábito negro de su orden y un bastón de avellano siempre cerca. Parece enfascado en una discusión con un hombre más joven, y también mucho más grande, que gesticula enfadado con sus manazas arriba y abajo mientras el abad intenta tranquilizarlo. El cantero está completamente cubierto de polvo, tanto que su pelo y su barba parecen encanecidos y da la sensación de ser un anciano. No obstante su voz y su mirada airada dejan claro que no le falta energía.
- ❖ Si los Pjs preguntan a alguien que pase por allí sobre quién es el hombretón que discute con el abad, les dirán que es el maestro de obra **Antonio Laín**, y que parece esperar respuestas del abad aunque este parece no poder contestarle lo que quiere. Al ver a los Personajes, fray Domingo despedirá a maese Laín prometiéndole reunirse sin tardanza con una respuesta.
- ❖ Si los Personajes son curiosos, y han decidido que escuchar nunca ha hecho mal a nadie, podrán enterarse de que el tal Laín le echa en cara al monje que *"Ha vuelto a pasar, padre. Otro de los operarios ha muerto esta misma tarde en un más que inusual y extraño accidente, y su cuerpo permanece en una tienda a la espera de darle los oficios y ser enterrado... si es que esta vez la tierra quiere quedarse con él. ¡Esto no puede seguir así! Los trabajadores murmuran que no es algo normal y empiezan a hablar. Y a quejarse. ¡Algo hay que hacer!"*.

Una vez que se presenten al reverendísimo padre Domingo, advirtiéndole su presencia como parte de la mesnada de Ruy de Vivar, que cumpliendo mandato del rey Fernando traen en su nombre una misiva para el Abad de Silos, que este recoge, pero no abre inmediatamente. Al contrario, pedirá a los Pjs que lo acompañen a dar un paseo y mientras caminan junto al monje, se irán presentando todos debidamente y para todos tendrá unas palabras amables. Es fácil comprobar que es un hombre bondadoso con los trabajadores y vecinos, pero también muestra una clara inteligencia y una poderosa capacidad de gestión ante los problemas que se le presentan. Su mirada es franca, recta la nariz y el mentón pronunciado, rasgos que parecen más propios de alguien serio, aunque las arrugas y las carnes flácidas por la edad, desmejoran el conjunto.

El monje preguntará a los Personajes sobre su viaje, pero no entrará en detalles banales. Se sacudirá el polvo del hábito, beberá agua de una tinaja como si fuera un albañil, y levantará la mano hacia un muchacho. El chico que claramente no parece haber sido bendecido con mucho intelecto pero a cambio si es un joven atlético, se acercará con pasos rápidos, sonriendo bobalicón y mirando con curiosidad a los Personajes.

El abad lo presentará como **Raúl López**, hijo de Lope, quien fuera maestro de obra antes de Laín y que falleció hace unos años en un triste accidente. Ahora el muchacho es parte del monasterio y ayuda en lo que buenamente es capaz, aunque está empeñado en seguir los pasos de su padre, y aunque parezca lo contrario, maña para la piedra tiene, y mucha.



La Virgen del Sol

Domingo ordenará al muchacho que acompañe a los Personajes a la posada de Frutos, con el recado de decirle al posadero que todo estará a cargo del monasterio. En cuanto a la respuesta para el Rey, se la dará en cuanto pueda pues tendrá que meditarlo bien y probablemente consultarlo con la almohada. **(Addenda:** *Y de momento solo queda esperar, pues en este momento todo depende de las acciones de los Personajes. El abad se sumerge en sus sueños y el tiempo avanzará. Si los jugadores no se involucran, el Prior Fortunio les pedirá ayuda directamente más tarde. Resuelvan o no lo que acontece en Silos, el abad despertará de su sueño eventualmente y los Personajes abandonarán el monasterio).*

Acomodando a los invitados del abad

Una vez que el abad deje a los Personajes en manos de Raúl, este se ofrecerá para lo que gusten "los señores". Dice conocer el pueblo y el monasterio mejor que "naide" y además es normal que su reverendísima confíe en él para ayudarles, porque en pocos años logrará ser maestro de obra como su padre. Está seguro de ello aunque de momento no le dejen tocar mucho las piedras. Solo para cargar, descargar, o moverlas de un lugar a otro... porque, como dice, es fuerte como un buey.

En ese momento, un fornido aprendiz de cantero que va muy cargado de peso empujará al muchacho accidentalmente por ir este despistado. Raúl caerá al suelo y asustado gritará "*¡no me pegue... soy bueno... no me pegue!*" mientras se protege la cara con las manos. Es fácil que los Personajes se interpongan entre el pobre necio y el aprendiz, que va directo a patearle el culo al "menguado" por no estar atento por donde va. Si le interrumpen, se mostrará bravo a no ser que vea que los "defensores" son hombres de armas momento en el que se alejará insultando a Raúl, aún acurrucado en el suelo.

- ❖ Si algún Personaje decide preguntarle al aprendiz (**Enrique** se llama) a que se debe ese comportamiento, este mirará al "retrasado" y no dirá nada, pues desconfía de este, y de sus "buenas" intenciones. En el caso de verlo más tarde, quizá en la posada, cuando Raúl no esté por allí, le dirá a cualquiera que "*el muchacho parece tonto y necio, pero se las compone mejor que nadie para espiar y cotillear tanto al Abad como al Maestro de obra Don Antonio, siempre maldiciendo de algún cantero para ocupar su lugar. Todo el mundo sabe que fue hijo del anterior maestro de obra Lope, y desde luego fue una desgracia que muriera dejando a semejante tarado solo, pero en mi opinión el buen abad, a pesar de su compasión haciéndose cargo del chico, bien podría habérsela guardado para otro que lo mereciera más.*"

La posada de Frutos

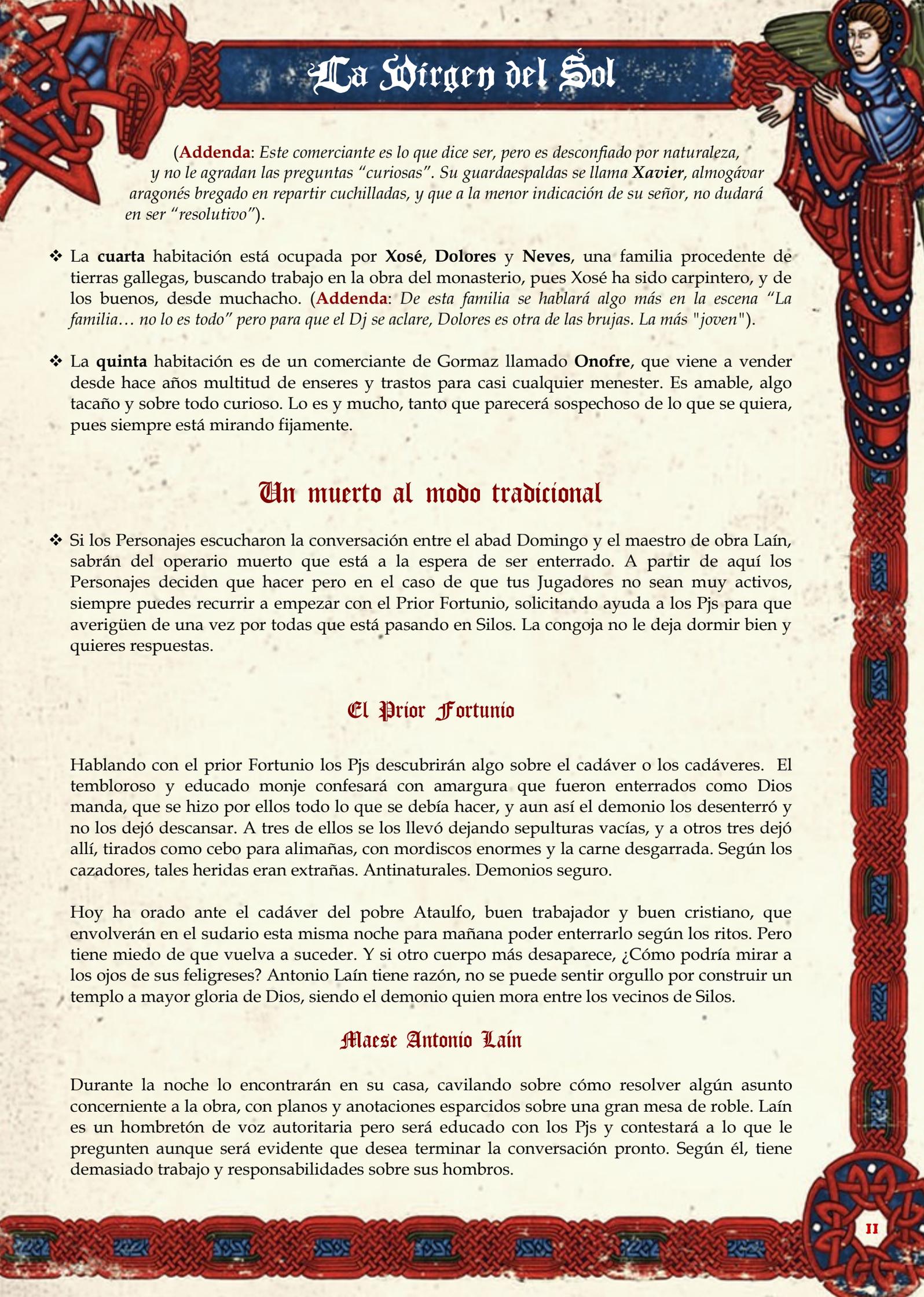
Una vez lleguen a la posada de Silos, una que no hay más, serán recibidos por Frutos, un posadero con cara de serlo por el sonrojado color de sus mofletes y nariz, además de una panza que indica que de comer no sufre males. El posadero sonreirá abiertamente a los recién llegados atusándose los pocos pelos que le quedan, y agradecerá a Raúl haberle traído tan buenos clientes. Los parroquianos, en su mayoría comerciantes y canteros se girarán para mirarlos con curiosidad.

La Virgen del Sol

Cuando Frutos vea sus pertrechos de soldados, se extrañará pero no comentará nada. Antes de que los Personajes puedan abrir la boca, Raúl dejará claro a todo el que quiera oírlo que son soldados del rey Fernando y que el abad se hará cargo de sus gastos en la posada, por lo que puede descuidar y ofrecerles los jergones buenos, y la comida más cara. Tras esto sonreirá de modo bastante estúpido al posadero y a los Personajes, convencido de haberles hecho un favor.

Entonces, con un gesto de desagrado mal disimulado, el bueno de Frutos indicará a Raúl que se acerque a la cocina, que su esposa María está preparando las ollas para hoy, y algo puede caer en el plato del muchacho. Pedirá a los Pjs que tomen asiento mientras lleva algún plato que tiene apalabrado con alguno de los trabajadores de la obra y tras esto atenderá a sus nuevos clientes como debe, y más sabiendo que es el abad quien paga.

- ❖ Si los Pjs le preguntan al posadero sobre las habitaciones de las que dispone, indicará que tiene varias libres, ya que en este momento solo tiene alquiladas cinco habitaciones ocupadas y los huéspedes que duermen en ellas son los siguientes:
- ❖ La **primera** habitación la tiene alquilada a **Luisa**, a quien definirá como “animadora” de las noches menos confortables, lo que viene a ser una prostituta que aquí ejerce, y reparte alguna moneda con Frutos. La mujer no es la más lista, ni la más hermosa pero tampoco es imbécil, y sabe de su oficio alguna cosa que otra. Además conoce muchos “secretitos” como ella los llama. Casi todos se los cuenta a una “anciana” que a veces pasa por el pueblo, y a cambio le favorece con remedios para cuando se queda preñada por la mala suerte. (**Addenda:** *La anciana es evidentemente una de las brujas, conocida como Blasa, que se pasa por el pueblo de vez en cuando disfrazada para enterarse de lo que se cuece y sin saberlo*). Sobre los secretos, si es que las monedas salen de la bolsa de los Personajes para terminar en la de Luisa, podrá decirles alguna que otra cosa.
 - Ha visto a María, la mujer del posadero, quitarse los ardores con el pobre Raúl en la despensa cuando Frutos ha salido a algún menester (cierto).
 - Los dos canteros algo se traen entre manos, pues los ha visto descolgarse por la ventana bien entrada la noche, cuando solo salen los que no desean que nadie sepa de sus asuntos. (cierto)
 - El señor Abad, que tiende fama de santo, hace algunos años se ayuntó con una manceba y no debieron terminar bien porque terminó excomulgándola diciendo que era bruja y no lo era. (falso)
- ❖ La **segunda** habitación es de una pareja de canteros, **Pedro y Justino**, derrochadores y muy divertidos aunque un poquito asesinos. Reparten dineros con quien quiera sentarse con ellos y aunque no dan problemas si critican a Maese Antonio Laín que bien haría en tragarse el orgullo y pagarles lo que vale su habilidad como artesanos. (**Addenda:** *De estos dos se hablará más adelante, en la escena “Una ayuda inesperada”*).
- ❖ La **tercera** habitación está alquilada a un catalán viejo llamado **Joan**, que trae telas y útiles para el cenobio, por lo que jamás deja “solos” los arcones de su cuarto en los cuales lleva una gran suma de dinero. Sin embargo el abad no está dispuesto a hacer grandes dispendios en oro, justo ahora que apenas tiene para comprar piedra. Sin embargo el mercader está convencido de que solo es una estratagema para que baje sus precios. Junto al catalán estará siempre un hombre enorme, repleto de aceros y de armadura, que no sabe cómo se llama y es el que “acompaña” los arcones.



La Virgen del Sol

(**Addenda:** Este comerciante es lo que dice ser, pero es desconfiado por naturaleza, y no le agradan las preguntas "curiosas". Su guardaespaldas se llama **Xavier**, almogávar aragonés bregado en repartir cuchilladas, y que a la menor indicación de su señor, no dudará en ser "resolutivo").

- ❖ La **cuarta** habitación está ocupada por **Xosé, Dolores** y **Neves**, una familia procedente de tierras gallegas, buscando trabajo en la obra del monasterio, pues Xosé ha sido carpintero, y de los buenos, desde muchacho. (**Addenda:** De esta familia se hablará algo más en la escena "La familia... no lo es todo" pero para que el Dj se aclare, Dolores es otra de las brujas. La más "joven").
- ❖ La **quinta** habitación es de un comerciante de Gormaz llamado **Onofre**, que viene a vender desde hace años multitud de enseres y trastos para casi cualquier menester. Es amable, algo tacaño y sobre todo curioso. Lo es y mucho, tanto que parecerá sospechoso de lo que se quiera, pues siempre está mirando fijamente.

Un muerto al modo tradicional

- ❖ Si los Personajes escucharon la conversación entre el abad Domingo y el maestro de obra Laín, sabrán del operario muerto que está a la espera de ser enterrado. A partir de aquí los Personajes deciden que hacer pero en el caso de que tus Jugadores no sean muy activos, siempre puedes recurrir a empezar con el Prior Fortunio, solicitando ayuda a los Pjs para que averigüen de una vez por todas que está pasando en Silos. La congoja no le deja dormir bien y quieres respuestas.

El Prior Fortunio

Hablando con el prior Fortunio los Pjs descubrirán algo sobre el cadáver o los cadáveres. El tembloroso y educado monje confesará con amargura que fueron enterrados como Dios manda, que se hizo por ellos todo lo que se debía hacer, y aun así el demonio los desenterró y no los dejó descansar. A tres de ellos se los llevó dejando sepulturas vacías, y a otros tres dejó allí, tirados como cebo para alimañas, con mordiscos enormes y la carne desgarrada. Según los cazadores, tales heridas eran extrañas. Antinaturales. Demonios seguro.

Hoy ha orado ante el cadáver del pobre Ataulfo, buen trabajador y buen cristiano, que envolverán en el sudario esta misma noche para mañana poder enterrarlo según los ritos. Pero tiene miedo de que vuelva a suceder. Y si otro cuerpo más desaparece, ¿Cómo podría mirar a los ojos de sus feligreses? Antonio Laín tiene razón, no se puede sentir orgullo por construir un templo a mayor gloria de Dios, siendo el demonio quien mora entre los vecinos de Silos.

Maese Antonio Laín

Durante la noche lo encontrarán en su casa, cavilando sobre cómo resolver algún asunto concerniente a la obra, con planos y anotaciones esparcidos sobre una gran mesa de roble. Laín es un hombretón de voz autoritaria pero será educado con los Pjs y contestará a lo que le pregunten aunque será evidente que desea terminar la conversación pronto. Según él, tiene demasiado trabajo y responsabilidades sobre sus hombros.

La Virgen del Sol

❖ Si los PJs le preguntan sobre los **accidentes**, confirmará lo siguiente:

▪ Hace tres meses falleció su ayudante Alfredo. Estaba revisando los andamios al amanecer, y probablemente zarandeó uno, con tan mala fortuna que una piedra cayó sobre su cabeza. Al comenzar la jornada, alguien, no recuerda quién, encontró el cadáver. Desde ese fatídico día hasta hoy, han fallecido otros cinco trabajadores en accidentes estúpidos, que no se debieran dar de ninguna de las maneras por lo que los obreros empiezan a murmurar más de la cuenta.

▪ Hoy, por lo visto, ha fallado una cuerda que sujetaba una junta de un andamio, y Ataulfo se ha descalabrado al caer. Don Antonio no ha visto el lugar, pero se lo ha comunicado su segundo, Cosme. (**Addenda:** Como es fácil que los Personajes sospechen de Cosme y que piensen que eliminando a Alfredo ocuparía su lugar, simplemente indicar que es un buen hombre, muy trabajador y soltero. Precisamente por eso, últimamente se está aficionando a los caldos de la posada y a visitar a Luisa, a la que, entre una cosa y otra, pone al día de cómo va la obra).

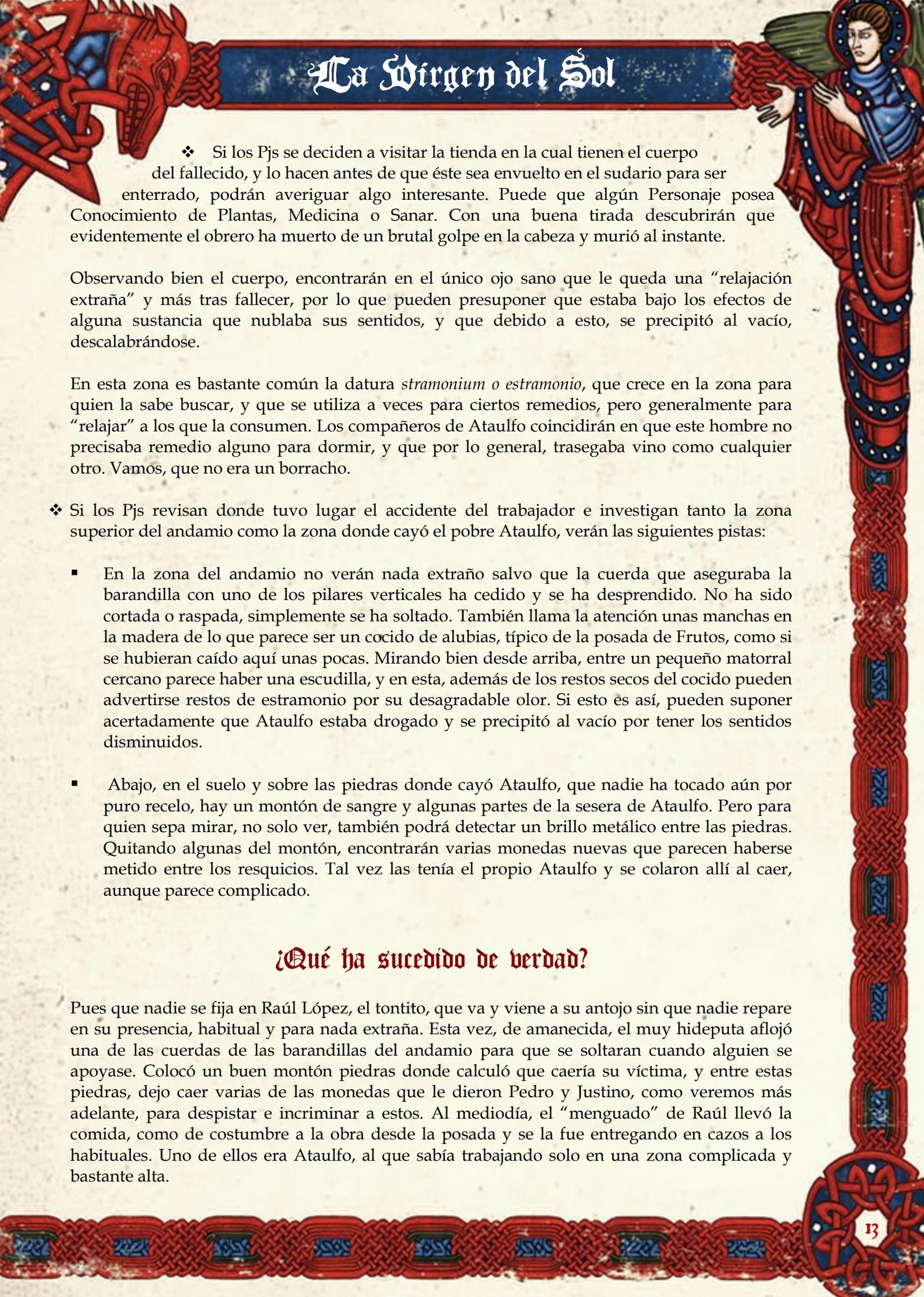
❖ Si los Pjs preguntan sobre lo que cree que sucede en el **cementerio**, dirá que de eso no quiere saber nada y se persignará varias veces, argumentando que son cosas del abad y los monjes, y que es a ellos a quienes debieran preguntar. (**Addenda:** El maestro de obra es muy temeroso del señor, y si se cree que el día es para los hijos de Dios, de la noche no opina lo mismo).

Durante el día, en la casa de Don Antonio sólo estará su mujer Lucía aunque esta también saldrá a hacer recados. Si se cuelan furtivamente y hacen un registro verán sin dificultad, en un oscuro rincón de la casa algo "curioso". Se trata de una bolsa de cuero en cuyo interior hay una "dentadura" de piedra repleta de colmillos puntiagudos que bien podría ser de una "bestia del mismísimo infierno". Los "dientes" tienen sangre seca y también hay varias monedas de nuevo cuño. (**Addenda:** Esta "dentadura" la ha usado Raúl para morder algún cadáver del cementerio, y hace unos días la dejó aquí para llegado el caso incriminar a Laín, que no le cae demasiado bien por no dejarle trabajar "de verdad" en la obra, es decir siendo cantero. Además, las monedas son fáciles de reconocer por lo nuevas que están, como las que había bajo el cadáver de Ataulfo, y como las que han gastado generosamente los "canteros" Pedro y Justino en el pueblo sobre todo en la posada).

Evidentemente, si interrogan a Laín, este no tendrá conocimiento de lo que es ese "objeto", y tampoco sobre su existencia. Negando taxativamente que esa aberración sea suya.

En el campamento de obra

❖ Si los Pjs preguntan a cualquiera de los muchos trabajadores de la construcción del monasterio, todos hablarán de oídas enmarañando cualquier pregunta que les hagan. Que si uno le dijo al otro, que si este sabía de aquel, etc. Lo que si sacarán en claro es que desde el fallecimiento de Alfredo hasta el de hoy, a parte de Ataulfo, han fallecido varios operarios. Y que al parecer todos han sido desafortunados accidentes. Eso en una obra grande a veces pasa, pero si luego los desentierran y se los comen... lo mismo ya no es casualidad. ¿Que como saben que se los comen? pues no sé quién dijo... que fulanito le conto que...



La Virgen del Sol

❖ Si los Pjs se deciden a visitar la tienda en la cual tienen el cuerpo del fallecido, y lo hacen antes de que éste sea envuelto en el sudario para ser enterrado, podrán averiguar algo interesante. Puede que algún Personaje posea Conocimiento de Plantas, Medicina o Sanar. Con una buena tirada descubrirán que evidentemente el obrero ha muerto de un brutal golpe en la cabeza y murió al instante.

Observando bien el cuerpo, encontrarán en el único ojo sano que le queda una “relajación extraña” y más tras fallecer, por lo que pueden presuponer que estaba bajo los efectos de alguna sustancia que nublabla sus sentidos, y que debido a esto, se precipitó al vacío, descalabrándose.

En esta zona es bastante común la datura *stramonium* o *estramonio*, que crece en la zona para quien la sabe buscar, y que se utiliza a veces para ciertos remedios, pero generalmente para “relajar” a los que la consumen. Los compañeros de Ataulfo coincidirán en que este hombre no precisaba remedio alguno para dormir, y que por lo general, trasegaba vino como cualquier otro. Vamos, que no era un borracho.

❖ Si los Pjs revisan donde tuvo lugar el accidente del trabajador e investigan tanto la zona superior del andamio como la zona donde cayó el pobre Ataulfo, verán las siguientes pistas:

- En la zona del andamio no verán nada extraño salvo que la cuerda que aseguraba la barandilla con uno de los pilares verticales ha cedido y se ha desprendido. No ha sido cortada o raspada, simplemente se ha soltado. También llama la atención unas manchas en la madera de lo que parece ser un cocido de alubias, típico de la posada de Frutos, como si se hubieran caído aquí unas pocas. Mirando bien desde arriba, entre un pequeño matorral cercano parece haber una escudilla, y en esta, además de los restos secos del cocido pueden advertirse restos de estramonio por su desagradable olor. Si esto es así, pueden suponer acertadamente que Ataulfo estaba drogado y se precipitó al vacío por tener los sentidos disminuidos.
- Abajo, en el suelo y sobre las piedras donde cayó Ataulfo, que nadie ha tocado aún por puro recelo, hay un montón de sangre y algunas partes de la sesera de Ataulfo. Pero para quien sepa mirar, no solo ver, también podrá detectar un brillo metálico entre las piedras. Quitando algunas del montón, encontrarán varias monedas nuevas que parecen haberse metido entre los resquicios. Tal vez las tenía el propio Ataulfo y se colaron allí al caer, aunque parece complicado.

¿Qué ha sucedido de verdad?

Pues que nadie se fija en Raúl López, el tontito, que va y viene a su antojo sin que nadie repare en su presencia, habitual y para nada extraña. Esta vez, de amanecida, el muy hideputa aflojó una de las cuerdas de las barandillas del andamio para que se soltaran cuando alguien se apoyase. Colocó un buen montón piedras donde calculó que caería su víctima, y entre estas piedras, dejó caer varias de las monedas que le dieron Pedro y Justino, como veremos más adelante, para despistar e incriminar a estos. Al mediodía, el “menguado” de Raúl llevó la comida, como de costumbre a la obra desde la posada y se la fue entregando en cazos a los habituales. Uno de ellos era Ataulfo, al que sabía trabajando solo en una zona complicada y bastante alta.

La Virgen del Sol

Sumiso y disimulando su odio por el obrero que le daba pescozones con todas sus fuerzas solo para reírse del "media sesera", se acercó con la comida para "que Don Ataulfo no tuviera que bajar". El operario comió como de normal y se dispuso a seguir trabajando cuando comprobó que sus sentidos le engañaban. Desorientado se apoyó con fuerza sobre la barandilla que estaba suelta y esta cedió, provocando su caída y la correspondiente partida de crisma contra unas piedras que no debieran haber estado allí.

¿Y cómo consiguió Raúl el estramonio? ¿Cómo supo de la cantidad justa para no envenenar sino drogar y que pareciera un accidente? La respuesta a eso es la "anciana que a veces pasa por el pueblo", que tuvo a bien facilitarle la droga sin hacer preguntas e incluso lo animó a vengarse de semejante palurdo. ¡Qué buena mujer!

Una ayuda inesperada

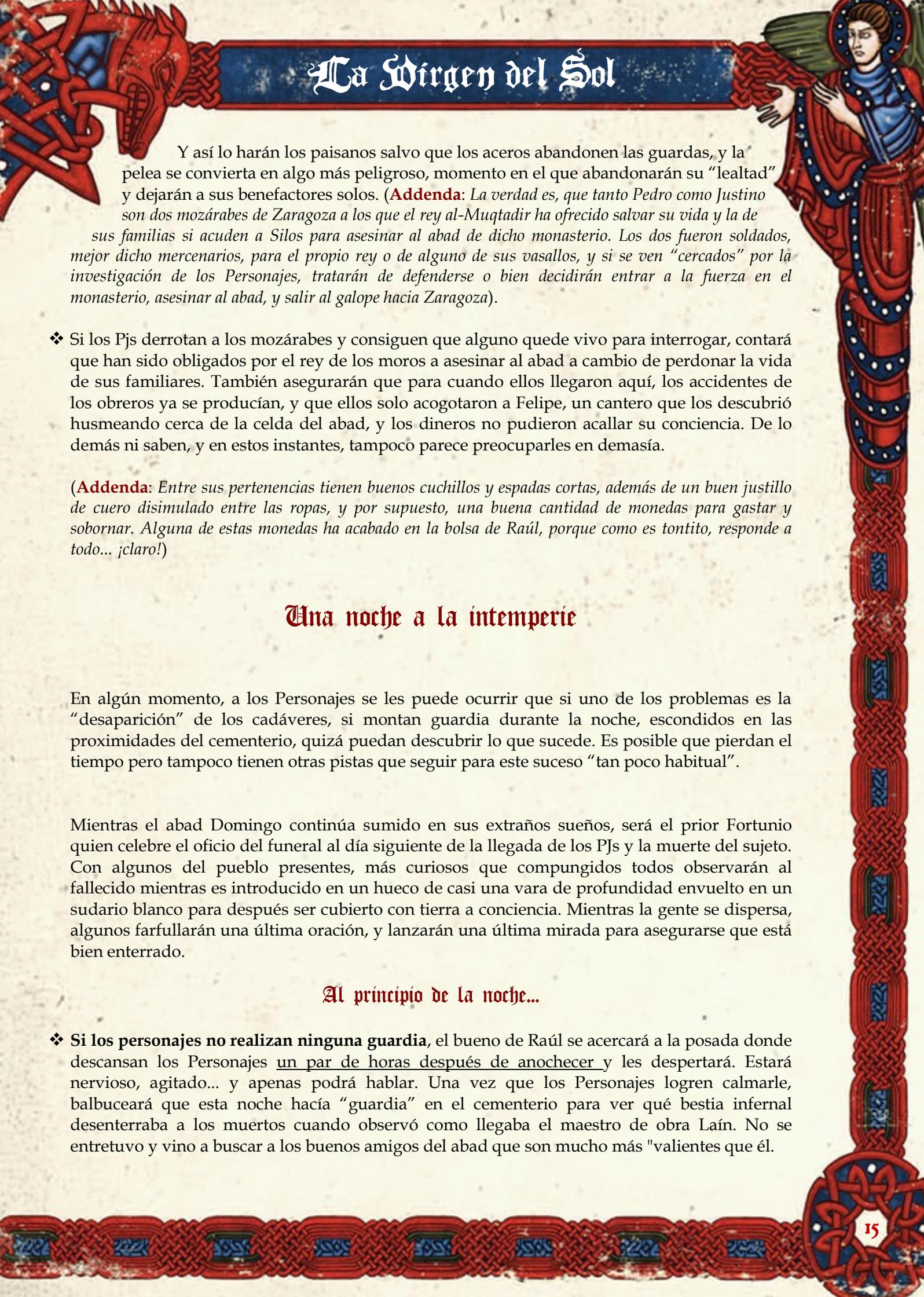
En caso de que los Personajes se encuentran un poco perdidos tras andar investigando y buscando respuestas por el pueblo, verán que hay muchos asuntos extraños y además los vecinos tampoco quieren hablar demasiado del tema. En ese momento el "bueno" de Raúl se acercará a los Personajes y entre miradas furtivas, recelos y lo que parecen miedos, contará que *"hace unos días observó entrar al pueblo a dos hombres de piel curtida por el sol y manos que no parecían de trabajar la piedra. Su acento era extraño y que aunque buenos dineros gastan, invitando a vino a todos, les gusta más escuchar que hablar"*.

A él han preguntado varias veces muchas cosas, dándole monedas nuevas y relucientes para buen yantar pues vino no desea. Le han hecho preguntas sobre cómo avanza la obra o sobre los hábitos del buen abad Domingo. También sobre qué zonas están terminadas del claustro y cuáles aún no... en fin, muchas preguntas que le provocan desasosiego y dolor de cabeza. Y además, los ha visto escabullirse para entrar en la zona de la obra del claustro. Ataulfo, que en paz descansa, un día les echó de allí diciendo que por si no lo sabían, allí donde estaban solo podían entrar monjes o canteros.

- ❖ Si los Personajes desean cerciorarse de lo que Raúl les cuenta, los que allí trabajan confirmarán que Pedro y Justino, que así se llaman, han ido varios días a buscar oficio, pero nada han encontrado porque Antonio Laín no se lo ha dado. Dicen que es porque piden demasiado salario, propio de grandes urbes y cuando les ha pedido que muestren algo de su pericia, estos se han negado a trabajar de balde si el monasterio no es capaz de pagarles.

Personalmente, los obreros dudan que sean tan hábiles como presumen, pues no tienen aspecto de canteros y mucho menos presentan las desdichas en el cuerpo de un trabajo tan arriesgado y esclavo. Vamos, que ni un corte o aplastamiento tienen en las manos o en ningún lugar visible, y eso es lo habitual entre la gente del oficio. **(Addenda:** *La única intención de Raúl es distraer a los Personajes, que tengan sospechosos y se olviden de él, para seguir quitándose "rivales"*.

- ❖ Si los Pjs buscan a los "espías", si no han llamado demasiado la atención, los encontrarán en la misma posada que los Personajes se hospedan. Almorzando, comiendo o cenando, pero también es posible que invitando a alguna jarra a los lugareños. Y esto se debe tener en cuenta si los Pjs se enfrentan a ellos sin más, ya que alentarán a estos "aliados" para que los defiendan de semejante atropello.



La Virgen del Sol

Y así lo harán los paisanos salvo que los aceros abandonen las guardas, y la pelea se convierta en algo más peligroso, momento en el que abandonarán su "lealtad" y dejarán a sus benefactores solos. (**Addenda:** *La verdad es, que tanto Pedro como Justino son dos mozárabes de Zaragoza a los que el rey al-Muqtadir ha ofrecido salvar su vida y la de sus familias si acuden a Silos para asesinar al abad de dicho monasterio. Los dos fueron soldados, mejor dicho mercenarios, para el propio rey o de alguno de sus vasallos, y si se ven "cercados" por la investigación de los Personajes, tratarán de defenderse o bien decidirán entrar a la fuerza en el monasterio, asesinar al abad, y salir al galope hacia Zaragoza).*

- ❖ Si los Pjs derrotan a los mozárabes y consiguen que alguno quede vivo para interrogar, contará que han sido obligados por el rey de los moros a asesinar al abad a cambio de perdonar la vida de sus familiares. También asegurarán que para cuando ellos llegaron aquí, los accidentes de los obreros ya se producían, y que ellos solo acogotaron a Felipe, un cantero que los descubrió husmeando cerca de la celda del abad, y los dineros no pudieron acallar su conciencia. De lo demás ni saben, y en estos instantes, tampoco parece preocuparles en demasía.

(**Addenda:** *Entre sus pertenencias tienen buenos cuchillos y espadas cortas, además de un buen justillo de cuero disimulado entre las ropas, y por supuesto, una buena cantidad de monedas para gastar y sobornar. Alguna de estas monedas ha acabado en la bolsa de Raúl, porque como es tontito, responde a todo... ¡claro!*)

Una noche a la intemperie

En algún momento, a los Personajes se les puede ocurrir que si uno de los problemas es la "desaparición" de los cadáveres, si montan guardia durante la noche, escondidos en las proximidades del cementerio, quizá puedan descubrir lo que sucede. Es posible que pierdan el tiempo pero tampoco tienen otras pistas que seguir para este suceso "tan poco habitual".

Mientras el abad Domingo continúa sumido en sus extraños sueños, será el prior Fortunio quien celebre el oficio del funeral al día siguiente de la llegada de los PJs y la muerte del sujeto. Con algunos del pueblo presentes, más curiosos que compungidos todos observarán al fallecido mientras es introducido en un hueco de casi una vara de profundidad envuelto en un sudario blanco para después ser cubierto con tierra a conciencia. Mientras la gente se dispersa, algunos farfullarán una última oración, y lanzarán una última mirada para asegurarse que está bien enterrado.

Al principio de la noche...

- ❖ **Si los personajes no realizan ninguna guardia**, el bueno de Raúl se acercará a la posada donde descansan los Personajes un par de horas después de anochecer y les despertará. Estará nervioso, agitado... y apenas podrá hablar. Una vez que los Personajes logren calmarle, balbuceará que esta noche hacía "guardia" en el cementerio para ver qué bestia infernal desenterraba a los muertos cuando observó como llegaba el maestro de obra Laín. No se entretuvo y vino a buscar a los buenos amigos del abad que son mucho más "valientes que él.

La Virgen del Sol

En el cementerio, se encontrarán a Laín frente a la tumba del cantero recién enterrado, mirando alrededor como si estuviera esperando alguien. Cuando vea llegar a los Personajes dirá que *“¿para que deseaban encontrarnos aquí?”*, y parecerá sorprendido, llevándose la manaza a un martillo de buen tamaño que lleva colgando de un costado.

Un poco alterado, argumentará que esta tarde mientras trabajaba, escuchó una voz tras una tienda que le susurraba que acudiera esta noche bien pasado el ocaso y tras el toque de completas al cementerio. Cuando intentó ver de quién era la voz, allí ya no había nadie. Como resulta que al final no eran ellos se marchará a su casa enfadado si los Pjs no se lo impiden.

(Addenda: Como ya hemos comentado, Raúl es hábil escondiéndose y pasando desapercibido, además de haber preparado esta encerrona con esmero, ocultándose tras unas lonas y maderas que había preparado para ello. Obviamente el maestro Laín no se percató de nada, y ha caído en una trampa que puede hacer sospechar a los Personajes).

- ❖ **Si los Personajes se deciden a hacer la guardia**, un par de horas después de anoecer sucederá prácticamente lo mismo que en la opción anterior, pero serán ellos quienes vean llegar al maestro Laín y quedarse allí, como esperando. La diferencia será que podrán ver a Raúl salir de un escondite, y marchar hacia la posada de Frutos.

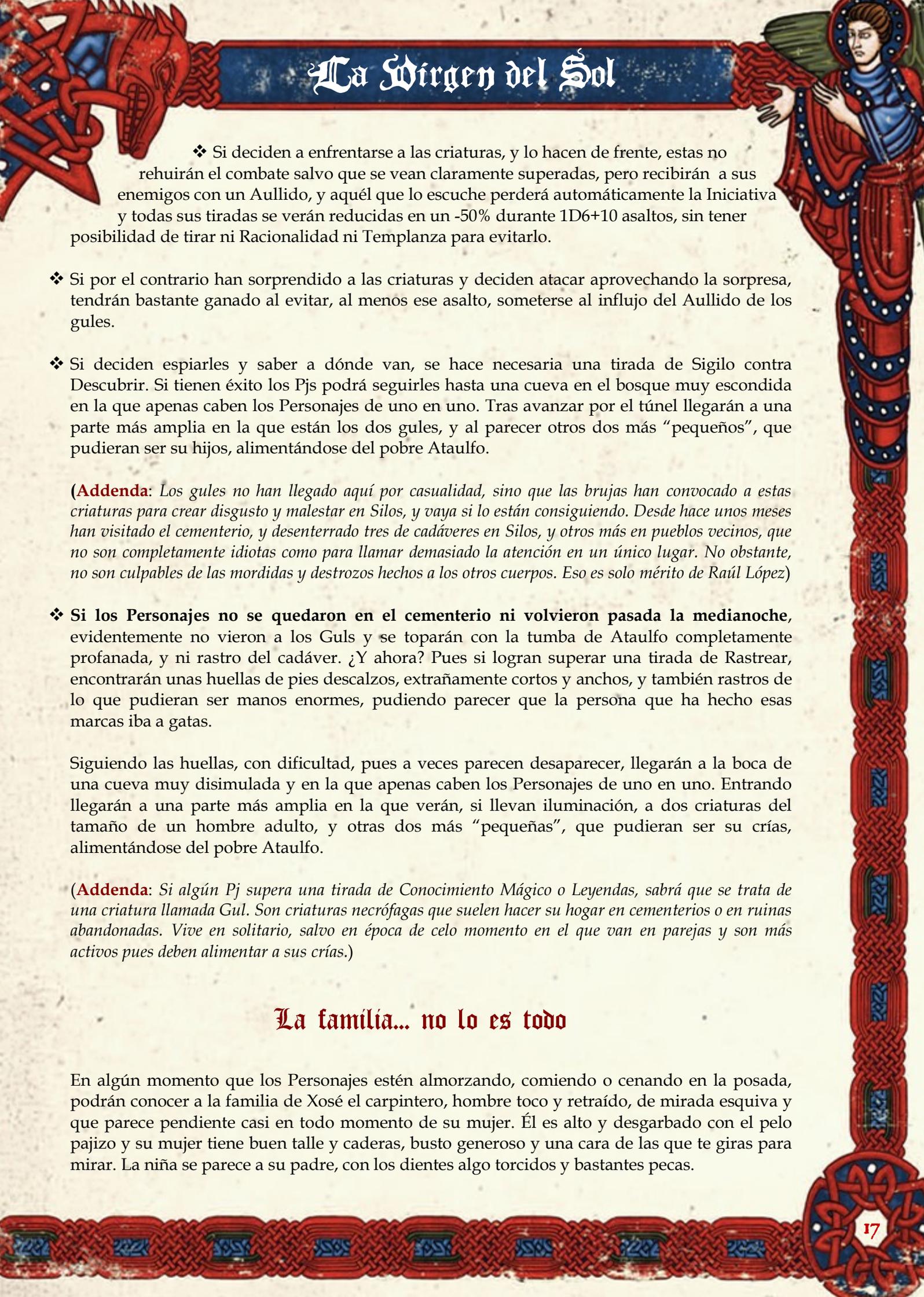
(Addenda: Aquí es donde está la diferencia. Raulito advertirá a Pedro y Justino (los asesinos mozárabes) que es el momento adecuado para “visitar” al abad en su celda. La esperanza de Raúl es que los Personajes se enfrenten a Laín y este muera, y a la par los dos “extraños” finiquiten al abad. Así todos los que se oponen a sus propósitos estarán eliminados). En este momento los Personajes deberán decidir qué hacer, si quedarse a interrogar al maestro de obras o seguir al escurridizo Raúl. O las dos cosas, que sería lo más adecuado. En caso de seguir a Raúl verán cómo se reúne con los asesinos y estos le pagan por su información. A continuación irán a intentar matar al Abad.

De madrugada...

- ❖ **Si los Pjs están en el cementerio pasada la medianoche** o vuelvan de seguir a Raúl o al Maestro Laín, deberán superar una tirada de Descubrir o Escuchar y serán conscientes que “algo” sucede donde está la tumba recién cubierta. Lo que observarán será difícil de asimilar. Dos criaturas se han acercado a la tumba y comenzarán a excavar con sus propias manos como si fueran perros. Queda claro que no son completamente humanos, pues son encorvados, de brazos largos y piernas cortas, con fuertes garras y dientes que asemejan colmillos puntiagudos. Su piel es gris, como si fuera la carne de un difunto y sus ojos, pequeños pero extrañamente brillantes, parecen atravesar la oscuridad mientras realizan su macabra labor de desenterrar el cuerpo de Ataulfo.

(Addenda: Si algún Pj supera una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas, sabrá que se trata de una criatura llamada Gul. Son criaturas necrófagas que suelen hacer su hogar en cementerios o en ruinas abandonadas. Vive en solitario, salvo en época de celo momento en el que van en parejas y son más activos pues deben alimentar a sus crías).

Es el momento de ver que hacen los Personajes al respecto:



La Virgen del Sol

- ❖ Si deciden a enfrentarse a las criaturas, y lo hacen de frente, estas no rehuirán el combate salvo que se vean claramente superadas, pero recibirán a sus enemigos con un Aullido, y aquél que lo escuche perderá automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos, sin tener posibilidad de tirar ni Racionalidad ni Templanza para evitarlo.
 - ❖ Si por el contrario han sorprendido a las criaturas y deciden atacar aprovechando la sorpresa, tendrán bastante ganado al evitar, al menos ese asalto, someterse al influjo del Aullido de los gules.
 - ❖ Si deciden espíarles y saber a dónde van, se hace necesaria una tirada de Sigilo contra Descubrir. Si tienen éxito los Pjs podrá seguirles hasta una cueva en el bosque muy escondida en la que apenas caben los Personajes de uno en uno. Tras avanzar por el túnel llegarán a una parte más amplia en la que están los dos gules, y al parecer otros dos más “pequeños”, que pudieran ser su hijos, alimentándose del pobre Ataulfo.
- (Addenda: Los gules no han llegado aquí por casualidad, sino que las brujas han convocado a estas criaturas para crear disgusto y malestar en Silos, y vaya si lo están consiguiendo. Desde hace unos meses han visitado el cementerio, y desenterrado tres de cadáveres en Silos, y otros más en pueblos vecinos, que no son completamente idiotas como para llamar demasiado la atención en un único lugar. No obstante, no son culpables de las mordidas y destrozos hechos a los otros cuerpos. Eso es solo mérito de Raúl López)*
- ❖ Si los Personajes no se quedaron en el cementerio ni volvieron pasada la medianoche, evidentemente no vieron a los Guls y se toparán con la tumba de Ataulfo completamente profanada, y ni rastro del cadáver. ¿Y ahora? Pues si logran superar una tirada de Rastrear, encontrarán unas huellas de pies descalzos, extrañamente cortos y anchos, y también rastros de lo que pudieran ser manos enormes, pudiendo parecer que la persona que ha hecho esas marcas iba a gatas.

Siguiendo las huellas, con dificultad, pues a veces parecen desaparecer, llegarán a la boca de una cueva muy disimulada y en la que apenas caben los Personajes de uno en uno. Entrando llegarán a una parte más amplia en la que verán, si llevan iluminación, a dos criaturas del tamaño de un hombre adulto, y otras dos más “pequeñas”, que pudieran ser su crías, alimentándose del pobre Ataulfo.

(Addenda: Si algún Pj supera una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas, sabrá que se trata de una criatura llamada Gul. Son criaturas necrófagas que suelen hacer su hogar en cementerios o en ruinas abandonadas. Vive en solitario, salvo en época de celo momento en el que van en parejas y son más activos pues deben alimentar a sus crías.)

La familia... no lo es todo

En algún momento que los Personajes estén almorzando, comiendo o cenando en la posada, podrán conocer a la familia de Xosé el carpintero, hombre toco y retraído, de mirada esquiva y que parece pendiente casi en todo momento de su mujer. Él es alto y desgarbado con el pelo pajizo y su mujer tiene buen talle y caderas, busto generoso y una cara de las que te giras para mirar. La niña se parece a su padre, con los dientes algo torcidos y bastantes pecas.

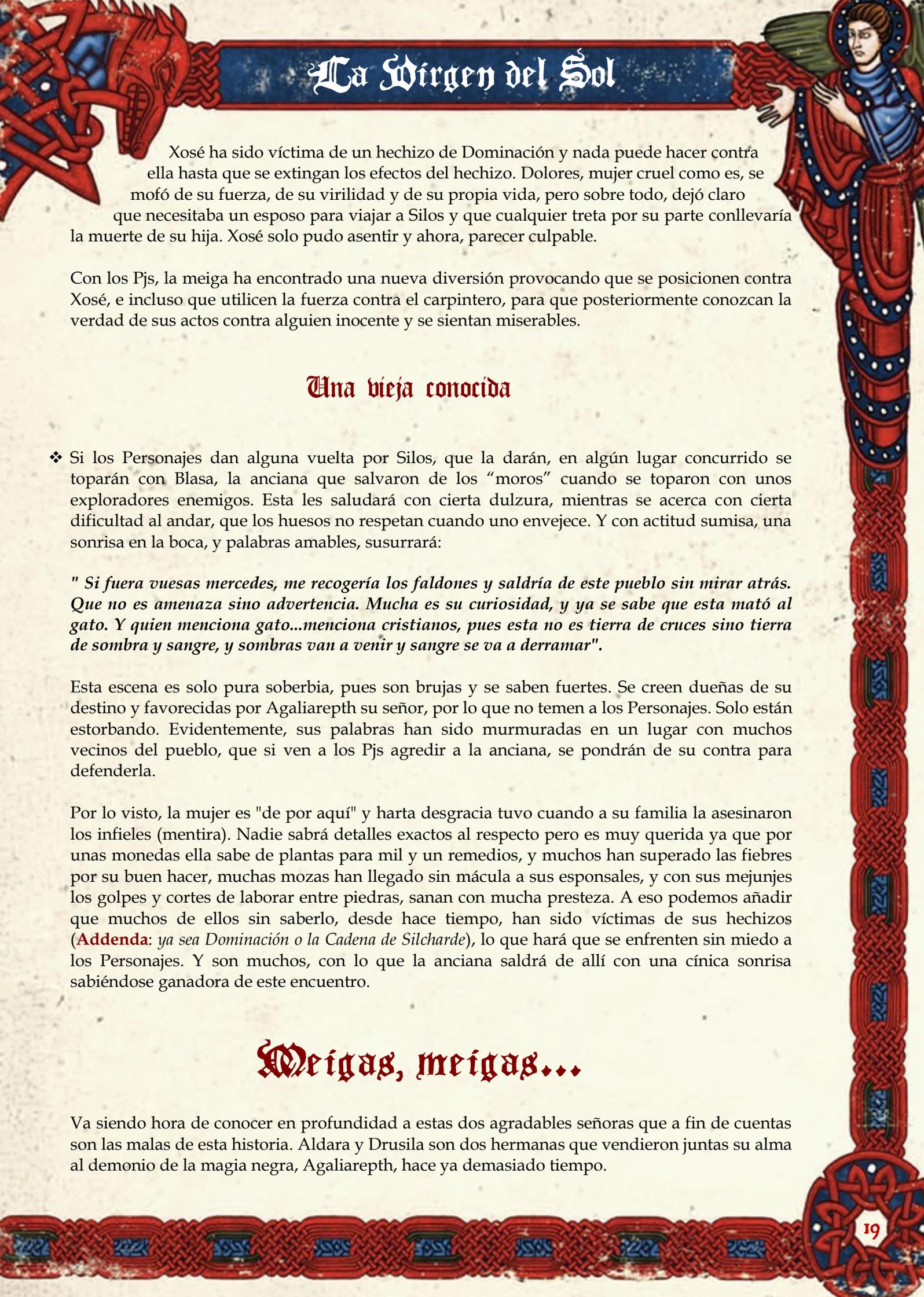
La Virgen del Sol

- ❖ Si los Personajes observan con cuidado, podrán advertir que en algunas ocasiones, cuando la esposa anda cerca de la pequeña, Xosé se interpone con cierto disimulo. La mujer cada vez que esto sucede parece suspirar y sentirse al borde de la lágrima.
- ❖ Si en algún momento los Personajes deciden hablar algún miembro de la familia, podrán con cierta facilidad hacerlo con Xosé, que nunca se despega de la pequeña, o con la esposa, Dolores.
 - **Xosé** no dejará que la pequeña Neves se separe de él ni un instante, e incluso se mostrará brusco y posesivo si ésta pretende alejarse de él. Conversar con el gallego será prácticamente imposible, pero una tirada de Empatía mostrará que está nervioso, y mucho. Si los Personajes desean llevarla conversación al extremo e “interrogarle”, se volverá violento. Empujará y gritará si es preciso para alejar a los “curiosos”, pero no llegará a más.
 - **Dolores** al principio parecerá asustada, casi acorralada, y solo se relajará si los Personajes actúan con cierto tacto, conversando hasta llegar a tranquilizarla. Un vistazo rápido enseñará a los Personajes que la mujer tiene varios moretones en los brazos, como si alguien la hubiera agarrado con excesiva fuerza. Si la preguntan, ruborizada responderá que a veces Xosé es muy impulsivo, pero es un gran padre. Y esto es verdad, y no miente.
- ❖ Si los Pjs deciden meterse donde no les llaman y preguntan qué pueden hacer para ayudar a esta "pobre mujer maltratada", ella susurrará que si la pueden ayudar a escapar con Neves y evitar que su marido las haga más daño. Sabe que es algo imposible pues Xosé no deja a la niña ni a sol ni a sombra, pero si para vivir ella y su pequeña, no debe hacerlo el bruto de su esposo, pues que así sea. Una lágrima caerá por su mejilla y mirará como un corderito a los Pjs. Si pudiera regresaría a su tierra con su hija, donde está su familia y de donde jamás debió salir.

Hablar con **Neves** es prácticamente imposible, pues ni Xosé ni Dolores desean que lo haga. El primero no deja que se separe de él, y la segunda... la segunda tiene sus propios intereses. En el caso que los Personajes lo logren, la pobre niña contará que viniendo hacia aquí, a un día más o menos, pararon en una cabaña en la que Dolores los recibió con buenas viandas y un refugio. La verdad es que Dolores no es su madre. Su madre se fue al cielo y por eso salieron de su tierra, porque su padre estaba muy triste. El caso es que al amanecer su padre estaba raro, Dolores se unió a ellos para llegar a Silos y su padre le ha dicho que debe decir que es su madre. Y se enfada mucho si se separa de él o habla con alguien.

¿Qué ha sucedido de verdad?...

Pues que Xosé y Neves venían desde sus tierras gallegas para encontrar trabajo como carpintero tras la muerte de la esposa y madre, y quiso la mala suerte que aproximándose a Silos encontrasen una pequeña choza en la que “Dolores” ofreció sustento y techo para una noche. Mientras la niña dormía, la mujer se acercó al carpintero, encendió sus ardores como solo ella podía, y tras fornicar salvajemente le mostró al pobre desgraciado quién era realmente. Un ser corrupto y demoníaco con enormes colmillos que se alimentó de su sangre, y amenazó con descuartizar y devorar a la pequeña si no la obedecía. Xosé intentó defenderse, pero con una palabra suya la meiga Xuxona lo paralizó y termino obedeciéndola contra su voluntad.



La Virgen del Sol

Xosé ha sido víctima de un hechizo de Dominación y nada puede hacer contra ella hasta que se extingan los efectos del hechizo. Dolores, mujer cruel como es, se mofó de su fuerza, de su virilidad y de su propia vida, pero sobre todo, dejó claro que necesitaba un esposo para viajar a Silos y que cualquier treta por su parte conllevaría la muerte de su hija. Xosé solo pudo asentir y ahora, parecer culpable.

Con los Pjs, la meiga ha encontrado una nueva diversión provocando que se posicionen contra Xosé, e incluso que utilicen la fuerza contra el carpintero, para que posteriormente conozcan la verdad de sus actos contra alguien inocente y se sientan miserables.

Una vieja conocida

- ❖ Si los Personajes dan alguna vuelta por Silos, que la darán, en algún lugar concurrido se toparán con Blasa, la anciana que salvaron de los "moros" cuando se toparon con unos exploradores enemigos. Esta les saludará con cierta dulzura, mientras se acerca con cierta dificultad al andar, que los huesos no respetan cuando uno envejece. Y con actitud sumisa, una sonrisa en la boca, y palabras amables, susurrará:

" Si fuera vuestas mercedes, me recogería los faldones y saldría de este pueblo sin mirar atrás. Que no es amenaza sino advertencia. Mucha es su curiosidad, y ya se sabe que esta mató al gato. Y quien menciona gato...menciona cristianos, pues esta no es tierra de cruces sino tierra de sombra y sangre, y sombras van a venir y sangre se va a derramar".

Esta escena es solo pura soberbia, pues son brujas y se saben fuertes. Se creen dueñas de su destino y favorecidas por Agaliarepth su señor, por lo que no temen a los Personajes. Solo están estorbando. Evidentemente, sus palabras han sido murmuradas en un lugar con muchos vecinos del pueblo, que si ven a los Pjs agredir a la anciana, se pondrán de su contra para defenderla.

Por lo visto, la mujer es "de por aquí" y harta desgracia tuvo cuando a su familia la asesinaron los infieles (mentira). Nadie sabrá detalles exactos al respecto pero es muy querida ya que por unas monedas ella sabe de plantas para mil y un remedios, y muchos han superado las fiebres por su buen hacer, muchas mozas han llegado sin mácula a sus esponsales, y con sus mejunjes los golpes y cortes de laborar entre piedras, sanan con mucha presteza. A eso podemos añadir que muchos de ellos sin saberlo, desde hace tiempo, han sido víctimas de sus hechizos (**Addenda:** ya sea Dominación o la Cadena de Silcharde), lo que hará que se enfrenten sin miedo a los Personajes. Y son muchos, con lo que la anciana saldrá de allí con una cínica sonrisa sabiéndose ganadora de este encuentro.

Meigas, meigas...

Va siendo hora de conocer en profundidad a estas dos agradables señoras que a fin de cuentas son las malas de esta historia. Aldara y Drusila son dos hermanas que vendieron juntas su alma al demonio de la magia negra, Agaliarepth, hace ya demasiado tiempo.

La Virgen del Sol

Eran dos mujeres celtas que obtuvieron de sus señor el poder y los poderes mágicos necesarios para prevalecer ante todos aquellos que osaron hacerles frente.

Aldara, es una meiga Bruxa cuya conexión con el oscuro es más fuerte que el de su hermana. Puede incluso llamarlo para invocarlo pero ella jamás podrá ser bella de nuevo. Está condenada a ser una decrepita anciana toda su vida. En las tierras de Silos, es conocida como Blasa. Drusila, por su parte recibió otra maldición. O más bien un regalo de su Señor. Una sed insaciable de sangre humana que la convierte en un monstruo bajo su piel cambiante y que está condenada a saciar durante toda su vida. Aunque no es algo que supongo un problema ya que es la más sanguinaria de las dos. Su nombre actual es Dolores y le parece muy gracioso.

Ambas tienen un pasado que se pierde en el tiempo y probablemente hayan vivido muchas vidas, pero en esta, llegaron a tierras castellanas hace unos 400 veranos pero su maldad fue enseguida confrontada y repudiada por los dioses antiguos que aquí moraban. Una Numen de Luz, hija del Dios del Sol celta Lugh llamada Lugunis, que había sido adorada durante siglos por los turmogos, los romanos y después los visigodos, se enfrentó a ellas ayudada por los Genius Loci de los Ríos y las expulsó. Iracundas juraron vengarse y cuando cien años después los musulmanes invadieron la península, las gentes dejaron de creer en la Diosa del Sol que hasta entonces les había protegido.

Aprovechándose de eso, las meigas se enfrentaron de nuevo a Lugunis pero esta vez su poder menguado no fue suficiente y fue derrotada. Desde entonces, ha sido torturada vilmente durante siglos, entregando pedazos de su ser a Agaliarepth para su deleite mientras las brujas buscaban hacer todo el mal posible a los enemigos de su señor, los cristianos.

En 1065, las brujas, descubrieron con sus artes oscuras que el rey Fernando, el gran rey cristiano, marchaba hacia Valencia. Sabiendo de su amistad con el Abad de Silos las brujas pensaron que acudiría a hacerle una visita. En ese caso, podrían acabar con la vida de ambos y su Señor estaría muy complacido por la desgracia y el caos producidos en los reinos cristianos. Lamentablemente, el Rey no ha venido aunque sí que ha enviado a sus hombres más leales. En concreto a uno muy valioso.

Uno que sin saberlo tiene un destino glorioso. Se trata de un caballero llamado Rodrigo Díaz de Vivar que según los augurios podría convertirse en un poderoso héroe de la cristiandad en el futuro. Por ello las dos brujas decidieron acabar con la vida del burgalés, mientras ofrecían su alma al señor Oscuro Agaliarepth cuando el joven cayera en combate contra sus enemigos moros.

Por supuesto, llamar por las buenas a su amo tenebroso sin nada para ofrecerle es una locura, de modo que para que el gran demonio esté complacido han dispuesto como sacrificio lo que queda de la pobre Lugunis para que la oscuridad de su señor la consuma. De esta forma podrá abrirse una fisura por la que llegue Agaliarepth y transforme al joven guerrero cristiano en el segador de almas que asolará esta tierra y convertirá todo en un erial. Contra semejante poder, ni los santos abades ni los reyes con sus ridículos ejércitos podrán hacer nada para evitar el desastre.

Los sueños del Abad

Después de hablar con los Pjs, El abad Domingo acude a la oración de la tarde de Vísperas, junto con el resto de monjes y se dirige al refectorio para la cenar en silencio mientras escucha al hermano lector. Su cabeza trajina otros asuntos, que aunque más mundanos, pueden afectar enormemente a su monasterio. Casi ansioso por terminar el oficio de Completas, el monje se dirige a su celda y se acuesta en su jergón. Y espera que a la iluminación acuda a él esta noche, que la Virgen María quite el manto de sombras de lo que ha de venir y deje que eche un vistazo. Y la Virgen acude a sus sueños como cada vez que lo ha precisado. Hermosa y pura, rodeada de luz pero llena de dolor y tristeza.

(Addenda: El abad se irá a descansar, dormirá para soñar, y seguirá durmiendo hasta que sea apropiado que despierte. El prior Fortunio explicará a los Personajes que cuando el abad sufre estos "males" siempre es para despertarse con "bienes", y entonces en su cabeza y su corazón él sabe que determinaciones son las correctas. Evidentemente, los Personajes desconocen que el abad tiene, desde su niñez, sueños premonitorios y que los toma como mensajes de Dios. En este caso de la Virgen María, interpretando estos mensajes con el filtro de su intelecto y su buen juicio para llegar a las mejores conclusiones posibles).

Y aunque lo desea, y espera el sueño, este no es agradable. Entre la oscura niebla de lo que ha de acontecer observará al señor de la mesnada, a Ruy de Vivar junto a sus hombres, siendo acosados por una horda de infieles. Vislumbra que su vida pende de un hilo, de uno muy fino, y sospecha que él puede haber sido quien ha provocado esta situación. ¿Y porque este pesar del abad? En otra imagen puede ver a un demonio negro vestido de infiel acosando a los cristianos, golpeando con su lanza una y otra vez, y entre las sombras, con regocijo en sus rostros, observa a las dos ancianas que excomulgó (Blasa y Dolores) hace unos años. Lo hizo por sus malas acciones y las oscuras artes que usaban pues no repudiaban la brujería ni tampoco la nigromancia. Todo ello para urdir sus tretas que solo beneficiaban a ellas y al diablo.

Domingo sabe entonces, cuando las ve reírse, que se equivocó porque su corazón es blando, y en lugar de hacer lo que debía, quemarlas en la hoguera por ser rameras del cabrón, las excomulgó pensando que así se arrepentirían de sus pecados y volverían al rebaño de Dios. Pero para ellas eso fue tan molesto como la brisa en el rostro, y permaneciendo en el valle con el único propósito de burlarse de él. *(Addenda: en realidad se quedaron para derrotar al abad, del que percibían un aura de santidad y eso las molestaba enormemente).*

Finalmente, el abad despertará, y mandará llamar a los Personajes mientras se lava y adecenta, pensando en que contar y que no a los mensajeros de Rodrigo Díaz. Cuando estos se presentan en la zona del claustro, esquivando andamios y piedras, el monje hablará con serenidad pero con premura:

"Hermanos en Cristo. Debemos apresurarnos, pues el mal más abyecto y terrible se cierne sobre todos nosotros. Y la culpa no deja de ser mía, pero refugiarnos en el pasado no nos ayudará en el futuro, y este es ominoso.

La Virgen del Sol

Dos mujeres, dos brujas excomulgadas y expulsadas de la comarca por mí, pretenden vengarse a través de ardidés y tretas de nuestro común amigo de Vivar y para ello han pactado con los infieles de Zaragoza. No obstante, estos no serán un enemigo a tener en cuenta si las brujas los abandonan y eso solo sucederá si la muerte las sobreviene pronto.

Por esto, se lo pido de corazón, mis buenos guerreros. Necesitamos que gente capaz y resuelta se encargue de este menester y si salvar a Don Rodrigo no fuera suficiente recompensa, sepan que adivino un mal mayor cerniéndose sobre todo nosotros si no las detenemos. Por supuesto mis palabras al rey sobre ustedes solo serán de favor y beneficio y Nuestro Señor Jesucristo, cuando llegue su momento final, les abrirá sus brazos para acogerles en su gloria.

Ahora bien, aunque comprendo que advertir a su señor de Vivar es su primer deseo, esto no ha de nublarles el juicio, pues es de necesidad fundamental el terminar con las brujas si queremos tener opción de victoria. Adivino que están preparando algo muy tenebroso para estas tierras y solo cuento con ustedes para enfrentarse a ellas. No desesperen, enviaré mensajeros al lugar donde descansa su mesnada, para darles aviso. No teman y no desfallezcan, que Nuestra Señora iluminará nuestro camino".

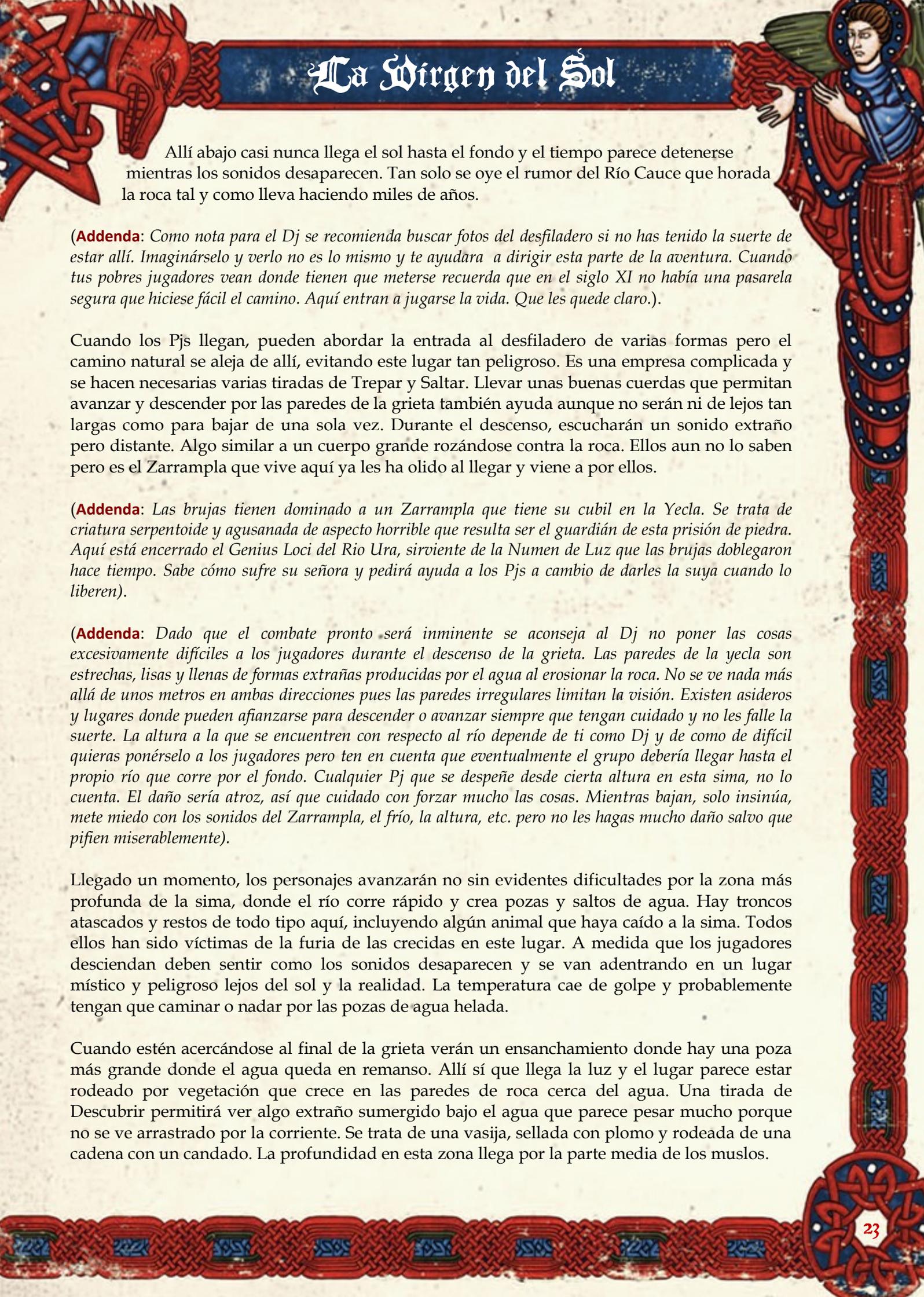
(Addenda: Los mensajeros nunca llegarán a su destino porque una vez en el desfiladero, las paparesollas que sirven a las brujas los matarán dejando sus cadáveres medio devorados donde caigan. Los jugadores se los encontrarán cuando intenten pasar por el desfiladero al volver de la Yecla. Eso les pondrá sobre aviso y puede que les salve la vida contra las paparrasollas).

El Desfiladero de la Yecla

Una vez aceptada la petición, los Pjs deberán salir de Silos y dirigirse al Desfiladero de la Yecla, pues según el reverendísimo padre, la virgen que se le aparece en sueños para hablarle, le ha dicho que encontrarán algo de valor incalculable para enfrentarse a las viejas y salir victoriosos. No sabe de qué se trata y poco más puede decirles aunque les proporcionará lo que necesiten y buenamente pueda darles. Tras otorgarles su bendición, los Pjs se pondrán en marcha acompañados de dos paisanos cazadores que conocen bien estas tierras.

Así pues, el grupo cabalgará hacia el sur, hacia las peñas de Cervera. Este lugar es una extensión de 58000 aranzadas (26000 hectáreas) formado por ciclópeas formaciones de piedra caliza, descomunales como gigantes, que se alzan sobre un mar verde de sabinas ancestrales, robles, encinas, y pinos.

Unas dos horas después de salir de Silos, llegado un momento, la peña aparece tallada por una espectacular y estrecha garganta, que los naturales de la comarca conocen como La Yecla. Se trata de una fisura en la piedra caliza con paredes verticales en algunos puntos de hasta 100 varas de altura y una longitud de 600 varas aproximadamente de parte a parte. Es un lugar serpenteante y de muy difícil acceso con lugares en los que un hombre puede tocar ambas paredes estirando los brazos o incluso puede haber sitios más estrechos.



La Virgen del Sol

Allí abajo casi nunca llega el sol hasta el fondo y el tiempo parece detenerse mientras los sonidos desaparecen. Tan solo se oye el rumor del Río Cauce que horada la roca tal y como lleva haciendo miles de años.

(Addenda: Como nota para el Dj se recomienda buscar fotos del desfiladero si no has tenido la suerte de estar allí. Imaginárselo y verlo no es lo mismo y te ayudara a dirigir esta parte de la aventura. Cuando tus pobres jugadores vean donde tienen que meterse recuerda que en el siglo XI no había una pasarela segura que hiciese fácil el camino. Aquí entran a jugarse la vida. Que les quede claro.).

Cuando los Pjs llegan, pueden abordar la entrada al desfiladero de varias formas pero el camino natural se aleja de allí, evitando este lugar tan peligroso. Es una empresa complicada y se hacen necesarias varias tiradas de Tregar y Saltar. Llevar unas buenas cuerdas que permitan avanzar y descender por las paredes de la grieta también ayuda aunque no serán ni de lejos tan largas como para bajar de una sola vez. Durante el descenso, escucharán un sonido extraño pero distante. Algo similar a un cuerpo grande rozándose contra la roca. Ellos aun no lo saben pero es el Zarrampla que vive aquí ya les ha oído al llegar y viene a por ellos.

(Addenda: Las brujas tienen dominado a un Zarrampla que tiene su cubil en la Yecla. Se trata de criatura serpentoide y agusanada de aspecto horrible que resulta ser el guardián de esta prisión de piedra. Aquí está encerrado el Genius Loci del Río Ura, sirviente de la Numen de Luz que las brujas doblegaron hace tiempo. Sabe cómo sufre su señora y pedirá ayuda a los Pjs a cambio de darles la suya cuando lo liberen).

(Addenda: Dado que el combate pronto será inminente se aconseja al Dj no poner las cosas excesivamente difíciles a los jugadores durante el descenso de la grieta. Las paredes de la yecla son estrechas, lisas y llenas de formas extrañas producidas por el agua al erosionar la roca. No se ve nada más allá de unos metros en ambas direcciones pues las paredes irregulares limitan la visión. Existen asideros y lugares donde pueden afianzarse para descender o avanzar siempre que tengan cuidado y no les falle la suerte. La altura a la que se encuentren con respecto al río depende de ti como Dj y de como de difícil quieras ponérselo a los jugadores pero ten en cuenta que eventualmente el grupo debería llegar hasta el propio río que corre por el fondo. Cualquier Pj que se despeñe desde cierta altura en esta sima, no lo cuenta. El daño sería atroz, así que cuidado con forzar mucho las cosas. Mientras bajan, solo insinúa, mete miedo con los sonidos del Zarrampla, el frío, la altura, etc. pero no les hagas mucho daño salvo que pifien miserablemente).

Llegado un momento, los personajes avanzarán no sin evidentes dificultades por la zona más profunda de la sima, donde el río corre rápido y crea pozas y saltos de agua. Hay troncos atascados y restos de todo tipo aquí, incluyendo algún animal que haya caído a la sima. Todos ellos han sido víctimas de la furia de las crecidas en este lugar. A medida que los jugadores descendan deben sentir como los sonidos desaparecen y se van adentrando en un lugar místico y peligroso lejos del sol y la realidad. La temperatura cae de golpe y probablemente tengan que caminar o nadar por las pozas de agua helada.

Cuando estén acercándose al final de la grieta verán un ensanchamiento donde hay una poza más grande donde el agua queda en remanso. Allí sí que llega la luz y el lugar parece estar rodeado por vegetación que crece en las paredes de roca cerca del agua. Una tirada de Descubrir permitirá ver algo extraño sumergido bajo el agua que parece pesar mucho porque no se ve arrastrado por la corriente. Se trata de una vasija, sellada con plomo y rodeada de una cadena con un candado. La profundidad en esta zona llega por la parte media de los muslos.

La Virgen del Sol

Aquellos Pjs con una IRR más alta que 50, escucharán un murmullo distinto al que hace el río, pero si superan tirada de Escuchar podrán percibir una voz masculina, agradable pero suplicante que procede claramente de la vasija sumergida.

"Ayuda por favor, ¡ayudadme! Ellas me encerraron. ¡Desespero ante semejante injusticia! Percibo porque estáis aquí, humanos. ¡Os ayudaré!!Liberadme! ¡Mi señora está sufriendo! ¡Por favor!"

Antes de que puedan preguntar nada más, se oirán cada vez más cerca los sonidos inquietantes de algo muy grande serpenteando y rozando su cuerpo las paredes de roca. Cada vez será más insufrible ese sonido como de uñas sobre pizarra y la tensión irá en aumento. Algo grande se acerca proveniente de la sima que ahora se ve oscura y tenebrosa. Entonces, cuando se haga el silencio, algo saldrá con brutalidad cayendo junto a los Pjs levantando una cortina de gotas de agua y sangre. Uno de los guías chillará con terror al ser engullido por el Zarrampla. Sus mandíbulas lo romperán por la mitad y su parte inferior caerá al agua esparciendo sus vísceras.

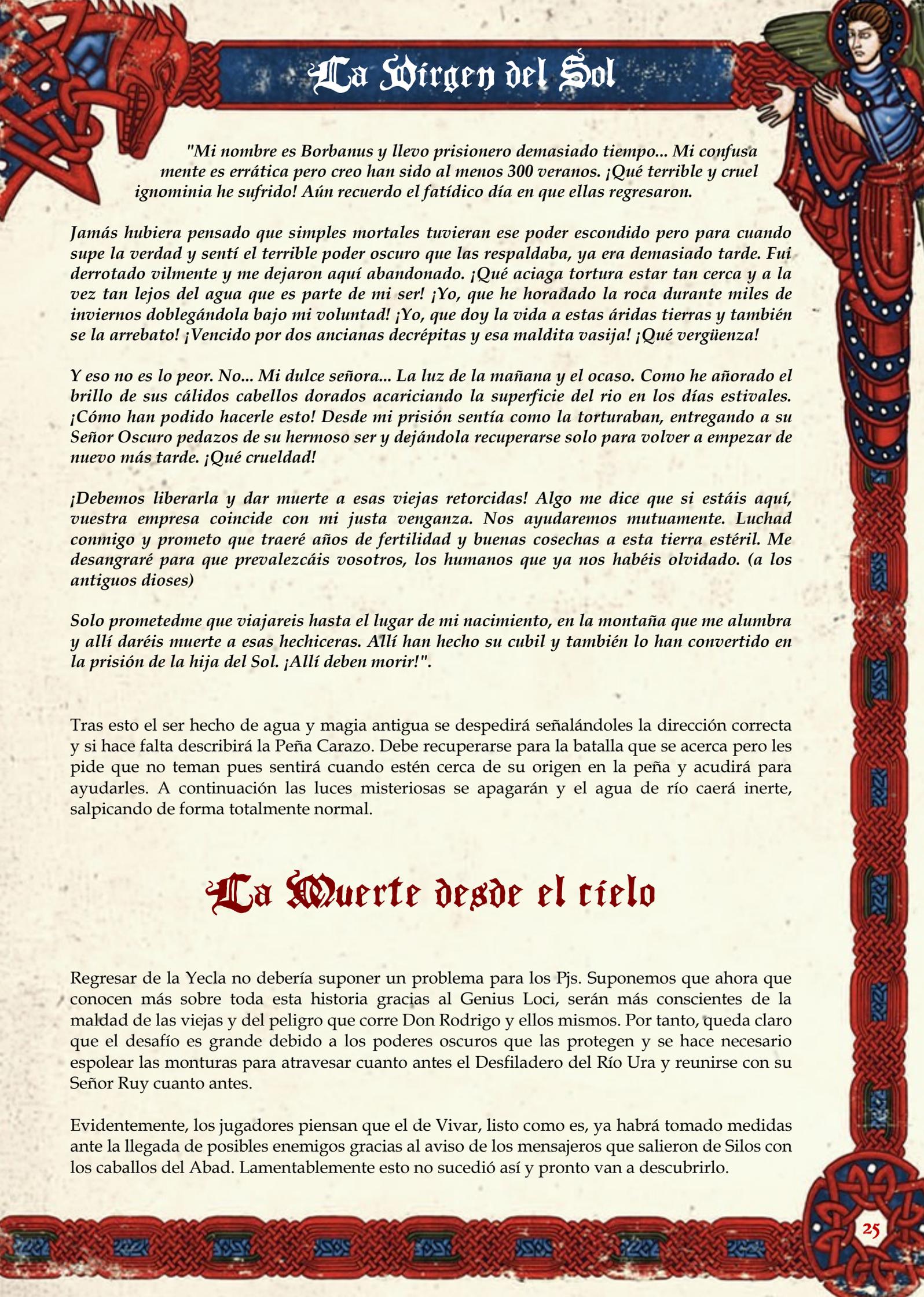
Erguida frente a los demás hay una criatura larga, agusanada y carnosa. Dos poderosos brazos la ayudan a sostenerse y tras un sonido gorgoteante tragará a su presa con avidez. Un rápido vistazo a su garganta mientras mastica parece revelar un brillo extraño, como si en su estómago hubiese un horno que lo consumiera todo. La cabeza de la criatura es humanoide, deforme, del tamaño de un baúl pequeño y su boca es enorme, más de lo normal, completamente llena de afilados y retorcidos dientes amarillentos y babeantes. Carece de nariz y sus ojillos, oscuros y malvados buscan más víctimas que llevarse a la boca.

"¡Matad a la bestia y podre ser libre! - dirá la voz masculina desde la vasija- ¡Matadla y os ayudaré a acabar con esas viajas malnacidas! ¡La llave de mis cadenas está en su vil estomago!"

Tras esto, la criatura atacará a los jugadores y se establecerá el inevitable combate. El Zarrampla no es una criatura inteligente aunque si es malévola y solo quiere comer así que eso es lo que intentará hacer si le dejan.

Genius Loci

Tras el combate con la bestia, los Pjs estarán malheridos y cansados pero deberán hacer de tripas corazón y abrir el vientre de la bestia para encontrar la llave de hierro que abre la vasija donde el Genius Loci está encerrado. Una vez liberado, una figura humanoide hecha con el agua del río tomará la forma de un hombre adulto sin rasgos aparentes. Pequeñas lucecitas como luciérnagas se mueven por su interior dándole un aspecto claramente sobrenatural y hermoso. Mientras las heridas de los Pjs se van curando mágicamente (1D10 puntos de vida, mínimo 5) una voz, masculina muy profunda que fluctúa entre la pena y la ira, contará su historia. (**Addenda:** Solo aquellos con 50 de IRR o más podrán oírle en su cabeza. Los demás solo verán la figura de agua).



La Virgen del Sol

"Mi nombre es Borbanus y llevo prisionero demasiado tiempo... Mi confusamente es errática pero creo han sido al menos 300 veranos. ¡Qué terrible y cruel ignominia he sufrido! Aún recuerdo el fatídico día en que ellas regresaron.

Jamás hubiera pensado que simples mortales tuvieran ese poder escondido pero para cuando supe la verdad y sentí el terrible poder oscuro que las respaldaba, ya era demasiado tarde. Fui derrotado vilmente y me dejaron aquí abandonado. ¡Qué aciaga tortura estar tan cerca y a la vez tan lejos del agua que es parte de mi ser! ¡Yo, que he horadado la roca durante miles de inviernos doblegándola bajo mi voluntad! ¡Yo, que doy la vida a estas áridas tierras y también se la arrebató! ¡Vencido por dos ancianas decrépitas y esa maldita vasija! ¡Qué vergüenza!

Y eso no es lo peor. No... Mi dulce señora... La luz de la mañana y el ocaso. Como he añorado el brillo de sus cálidos cabellos dorados acariciando la superficie del río en los días estivales. ¡Cómo han podido hacerle esto! Desde mi prisión sentía como la torturaban, entregando a su Señor Oscuro pedazos de su hermoso ser y dejándola recuperarse solo para volver a empezar de nuevo más tarde. ¡Qué crueldad!

¡Debemos liberarla y dar muerte a esas viejas retorcidas! Algo me dice que si estáis aquí, vuestra empresa coincide con mi justa venganza. Nos ayudaremos mutuamente. Luchad conmigo y prometo que traeré años de fertilidad y buenas cosechas a esta tierra estéril. Me desangraré para que prevalezcaís vosotros, los humanos que ya nos habéis olvidado. (a los antiguos dioses)

Solo prometedme que viajareis hasta el lugar de mi nacimiento, en la montaña que me alumbra y allí daréis muerte a esas hechiceras. Allí han hecho su cubil y también lo han convertido en la prisión de la hija del Sol. ¡Allí deben morir!".

Tras esto el ser hecho de agua y magia antigua se despedirá señalándoles la dirección correcta y si hace falta describirá la Peña Carazo. Debe recuperarse para la batalla que se acerca pero les pide que no teman pues sentirá cuando estén cerca de su origen en la peña y acudirá para ayudarles. A continuación las luces misteriosas se apagarán y el agua de río caerá inerte, salpicando de forma totalmente normal.

La Muerte desde el cielo

Regresar de la Yecla no debería suponer un problema para los Pjs. Suponemos que ahora que conocen más sobre toda esta historia gracias al Genius Loci, serán más conscientes de la maldad de las viejas y del peligro que corre Don Rodrigo y ellos mismos. Por tanto, queda claro que el desafío es grande debido a los poderes oscuros que las protegen y se hace necesario espolear las monturas para atravesar cuanto antes el Desfiladero del Río Ura y reunirse con su Señor Ruy cuanto antes.

Evidentemente, los jugadores piensan que el de Vivar, listo como es, ya habrá tomado medidas ante la llegada de posibles enemigos gracias al aviso de los mensajeros que salieron de Silos con los caballos del Abad. Lamentablemente esto no sucedió así y pronto van a descubrirlo.

La Virgen del Sol

Siguiendo el camino que bordea la villa de San Sebastián de Silos sin entrar en el pueblo, el grupo dirige sus pasos al desfiladero ya de atardecida. Rápidamente volverán a ver paredes y laderas rocosas a ambos lados del angosto sendero que transcurre paralelo al río aunque a diferente nivel. El camino es traicionero y pedregoso, con sabinas a ambos lados de la linde, por lo que se hace difícil cabalgar en formación. Tras un rato, se verán obligados a ir en fila e incluso desmontar para conducir a los animales con tranquilidad por los desniveles de roca desnuda y evitar que se rompan una pata.

Cuando apenas lleven media hora recorrida de esta guisa comenzarán a ver en el cielo gran cantidad de buitres volando en círculos por la zona. Estas aves carroñeras hacen de los altos del desfiladero sus hogares y no es algo extraño encontrárselos aquí pero esta vez hay algo diferente.

- ❖ Si los Pjs agudizan la vista, empezaran a sospechar que algo no va bien. Estas aves no parecen buitres del todo. Se mueven más ágilmente, son más grandes y sueltan chillidos extraños a medio camino entre el regocijo y la furia.

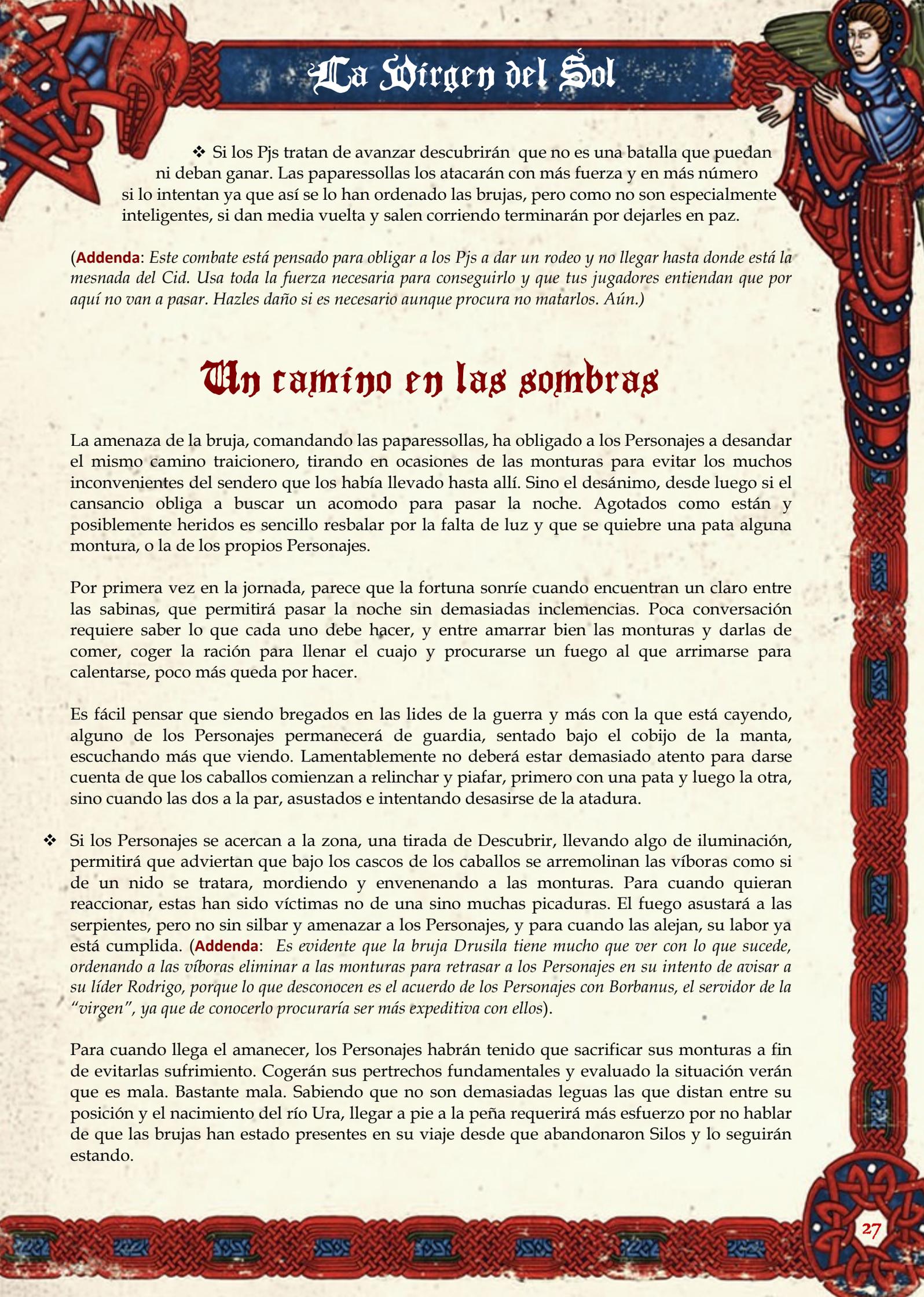
Entonces, tras un meandro del río, tapados parcialmente por unos árboles, los Pjs que vayan en cabeza encontrarán lo que queda de los mensajeros y sus monturas. Primero oirán el zumbido de las moscas y después verán unos despojos de huesos ensangrentados y algo de carne pegada a ellos. La hierba alrededor está destrozada, llena de signos de lucha y manchas de sangre. Uno de los caballos está decapitado y el otro yace de medio lado con el costillar y el vientre abiertos. Alrededor hay plumas, muchas plumas, tiradas por todas partes. Lo bastante largas como para parecer de buitre aunque no lo son.

A continuación, un aleteo atraerá la atención de todos y sobre el costillar parcialmente devorado de un caballo se posará una criatura espeluznante. Un monstruo femenino con cabeza y brazos de mujer y cuerpo y alas de buitre. **(Addenda:** *Es una paparessolla. Criatura antropófaga y devoradora sobre todo de niños pequeños, a los que puede capturar con sus garras y llevárselos volando a su guarida. Suele tener costumbres nocturnas y rehúye la luz lo cual hace especialmente extraña su presencia aquí cuando todavía es de día).*

Devorará algo de carne y con el rostro manchado de sangre y unos ojos ambarinos muy inquietantes observará a los Pj con curiosidad. De repente abrirá la boca y su canto será un alarido casi humano, horroroso y a la vez lastimero. Después de eso, con un batir de alas se lanzará a por los personajes hecha una auténtica furia y pronto más como ella le seguirán.

Aunque el combate probablemente resulte en una victoria rápida para el grupo, pronto aparecerán más de estas criaturas descendiendo en picado del cielo o desde los riscos del desfiladero. Entonces, la lucha se volverá insostenible y los jugadores deberán salir corriendo.

- ❖ Si los PJs superan una tirada de Descubrir, verán mientras huyen a una mujer "humana", volando con unas enormes alas negras por detrás de la bandada de Paparessollas. Parece comandarlas y se estará riendo como una loca con el rostro desfigurado semejante al de un monstruo. No obstante, irá vestida con los ropajes de Dolores, pues ella es la meiga xuxona Drusila.



La Virgen del Sol

❖ Si los Pjs tratan de avanzar descubrirán que no es una batalla que puedan ni deban ganar. Las paparessollas los atacarán con más fuerza y en más número si lo intentan ya que así se lo han ordenado las brujas, pero como no son especialmente inteligentes, si dan media vuelta y salen corriendo terminarán por dejarles en paz.

(Addenda: Este combate está pensado para obligar a los Pjs a dar un rodeo y no llegar hasta donde está la mesnada del Cid. Usa toda la fuerza necesaria para conseguirlo y que tus jugadores entiendan que por aquí no van a pasar. Hazles daño si es necesario aunque procura no matarlos. Aún.)

Un camino en las sombras

La amenaza de la bruja, comandando las paparessollas, ha obligado a los Personajes a desandar el mismo camino traicionero, tirando en ocasiones de las monturas para evitar los muchos inconvenientes del sendero que los había llevado hasta allí. Sino el desánimo, desde luego si el cansancio obliga a buscar un acomodo para pasar la noche. Agotados como están y posiblemente heridos es sencillo resbalar por la falta de luz y que se quiebre una pata alguna montura, o la de los propios Personajes.

Por primera vez en la jornada, parece que la fortuna sonríe cuando encuentran un claro entre las sabinas, que permitirá pasar la noche sin demasiadas inclemencias. Poca conversación requiere saber lo que cada uno debe hacer, y entre amarrar bien las monturas y darlas de comer, coger la ración para llenar el cuajo y procurarse un fuego al que arrimarse para calentarse, poco más queda por hacer.

Es fácil pensar que siendo bregados en las lides de la guerra y más con la que está cayendo, alguno de los Personajes permanecerá de guardia, sentado bajo el cobijo de la manta, escuchando más que viendo. Lamentablemente no deberá estar demasiado atento para darse cuenta de que los caballos comienzan a relinchar y piafar, primero con una pata y luego la otra, sino cuando las dos a la par, asustados e intentando desasirse de la atadura.

- ❖ Si los Personajes se acercan a la zona, una tirada de Descubrir, llevando algo de iluminación, permitirá que adviertan que bajo los cascos de los caballos se arremolinan las víboras como si de un nido se tratara, mordiendo y envenenando a las monturas. Para cuando quieran reaccionar, estas han sido víctimas no de una sino muchas picaduras. El fuego asustará a las serpientes, pero no sin silbar y amenazar a los Personajes, y para cuando las alejan, su labor ya está cumplida. *(Addenda: Es evidente que la bruja Drusila tiene mucho que ver con lo que sucede, ordenando a las víboras eliminar a las monturas para retrasar a los Personajes en su intento de avisar a su líder Rodrigo, porque lo que desconocen es el acuerdo de los Personajes con Borbanus, el servidor de la "virgen", ya que de conocerlo procuraría ser más expeditiva con ellos).*

Para cuando llega el amanecer, los Personajes habrán tenido que sacrificar sus monturas a fin de evitarlas sufrimiento. Cogerán sus pertrechos fundamentales y evaluado la situación verán que es mala. Bastante mala. Sabiendo que no son demasiadas leguas las que distan entre su posición y el nacimiento del río Ura, llegar a pie a la peña requerirá más esfuerzo por no hablar de que las brujas han estado presentes en su viaje desde que abandonaron Silos y lo seguirán estando.

La Virgen del Sol

Sin monturas la situación es complicada, pero si desean ayudar a su mesnada, cada vez está más claro que deben hacer lo posible por destruir a las brujas. Si son capaces de llamar y comandar a tantas criaturas y bestias, no queda otra que encomendarse al Señor y enfrentarse a ellas cara a cara.

Cuando lleguen a la peña de San Carlos (todavía no se llamaba también peña Carazo), la enorme mole de roca y escasa vegetación los recibirá ominosa. Apenas comiencen a ascender por una de las laderas para evitar los pasos "conocidos", desde su posición observarán que oscuras nubes se arremolinan en el monte al que se dirigen, y no parece que el viento las disperse sino más bien que las expanda poco a poco, como cuando se tira una piedra al agua y las ondas crecen y crecen. Y eso, poco de natural tiene.

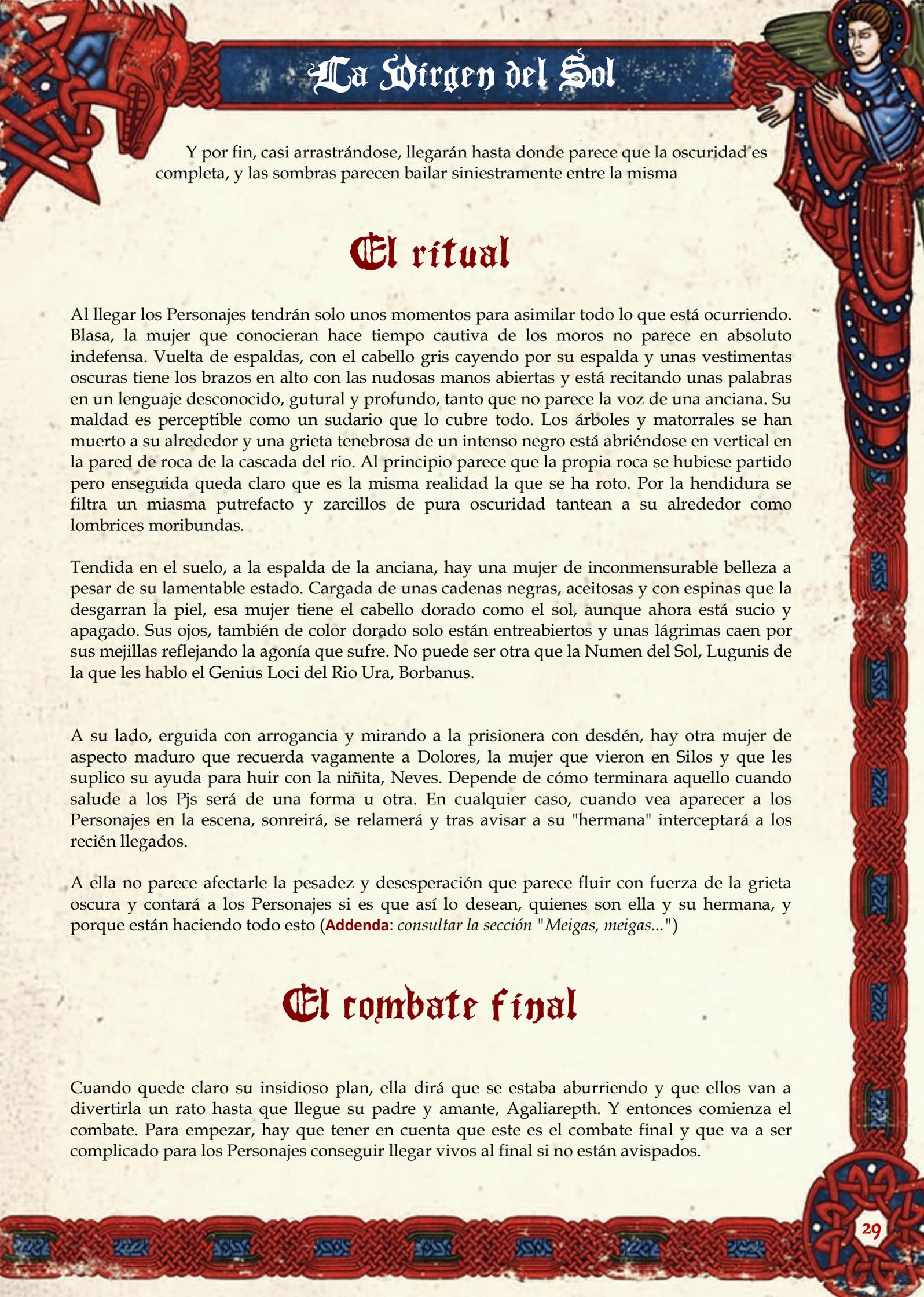
Y más triste es aún escuchar lo que escuchan, pues a su derecha, donde dejaron descansando en verdes prados a sus compañeros de armas hace unos días, ahora se escuchan gritos y sonidos metálicos de lucha, que deja claro que las amenazas que veía el abad se están cumpliendo, y Ruy y sus hermanos de armas se están batiendo contra los infieles. Y aunque su primer impulso sea acudir a su rescate, saben que ese no es el verdadero enemigo, sino otro mucho peor, que es peligroso no solo para el cuerpo y sino también para el alma. Las brujas.

A medida que transcurre el ascenso y se deja atrás la batalla, el aire es más fuerte, las nubes negras ya están por encima de sus cabezas y no tarda en percibirse su maligna naturaleza. Resulta complicado hasta caminar y desde luego es imposible hacerlo con presteza. Para continuar, los Personajes deberán superar una tirada de Templanza o se sentarán, afligidos y sin ánimo, y solo tras una tirada de Elocuencia o Mando por parte de algún compañero, dejarán atrás la apatía para continuar con su encomienda.

Aún con esto, el viento seguirá cortando hasta la respiración, pareciendo que siempre viene de frente, da igual como se coloque uno al avanzar. Tantas dificultades es evidente que van pasando recibo, y los Personajes deberán superar una tirada de Resistencia x 5, o se verán tan agotados que decidirán que deben descansar. Además si no superan una nueva tirada de Templanza se desharán de los pertrechos menos fundamentales. Y con esfuerzo, y acordándose de la ramera madre y el padre cabrón de las brujas, llegarán hasta la ladera donde brota la fuente de la Mora, lugar de leyenda, y donde nace el río Ura.

Se escuchará la cascada del río cerca, pero como la oscuridad es cada vez mayor, el desasosiego y el cansancio se cebarán en los Personajes, y deberán superar una nueva tirada de Templanza, o se arrodillarán entre lágrimas por muy bregados y recios que sean. Y aunque se levanten, también deberán superar una tirada de Resistencia x 3, pues cada paso que dan al ascender, con el viento cortando y golpeando como si tuviera vida propia, hará que lleguen a su límite. Si fallan, aún a costa de verse "desnudos", se desharán de los pocos pertrechos que lleven, para poder avanzar incluyendo las armaduras y las armas poco "útiles".

(Addenda: Es recomendable hacer ver que algo "infernial" está sucediendo allí, y que ellos, soldados bregados en batalla son incapaces de contener el desánimo, e incluso el llanto, viendo cómo su cuerpo apenas responde a sus deseos. Todo esto debe provocar, que quienes no saquen la tirada de Templanza tengan un -5 a todas sus competencias, y que además, los que no logren sacar la tirada de Resistencia, tengan otro -5 a todas sus competencias. Que llegar, llegados hasta aquí, deben hacerlo, pero no lo conseguirán en las mejores condiciones.)



La Virgen del Sol

Y por fin, casi arrastrándose, llegarán hasta donde parece que la oscuridad es completa, y las sombras parecen bailar siniestramente entre la misma

El ritual

Al llegar los Personajes tendrán solo unos momentos para asimilar todo lo que está ocurriendo. Blasa, la mujer que conocieran hace tiempo cautiva de los moros no parece en absoluto indefensa. Vuelta de espaldas, con el cabello gris cayendo por su espalda y unas vestimentas oscuras tiene los brazos en alto con las nudosas manos abiertas y está recitando unas palabras en un lenguaje desconocido, gutural y profundo, tanto que no parece la voz de una anciana. Su maldad es perceptible como un sudario que lo cubre todo. Los árboles y matorrales se han muerto a su alrededor y una grieta tenebrosa de un intenso negro está abriéndose en vertical en la pared de roca de la cascada del río. Al principio parece que la propia roca se hubiese partido pero enseguida queda claro que es la misma realidad la que se ha roto. Por la hendidura se filtra un miasma putrefacto y zarcillos de pura oscuridad tantean a su alrededor como lombrices moribundas.

Tendida en el suelo, a la espalda de la anciana, hay una mujer de inconmensurable belleza a pesar de su lamentable estado. Cargada de unas cadenas negras, aceitosas y con espinas que la desgarran la piel, esa mujer tiene el cabello dorado como el sol, aunque ahora está sucio y apagado. Sus ojos, también de color dorado solo están entreabiertos y unas lágrimas caen por sus mejillas reflejando la agonía que sufre. No puede ser otra que la Numen del Sol, Lugunis de la que les hablo el Genius Loci del Río Ura, Borbanus.

A su lado, erguida con arrogancia y mirando a la prisionera con desdén, hay otra mujer de aspecto maduro que recuerda vagamente a Dolores, la mujer que vieron en Silos y que les suplico su ayuda para huir con la niña, Neves. Depende de cómo terminara aquello cuando salude a los Pjs será de una forma u otra. En cualquier caso, cuando vea aparecer a los Personajes en la escena, sonreirá, se relamerá y tras avisar a su "hermana" interceptará a los recién llegados.

A ella no parece afectarle la pesadez y desesperación que parece fluir con fuerza de la grieta oscura y contará a los Personajes si es que así lo desean, quienes son ella y su hermana, y porque están haciendo todo esto (**Addenda:** consultar la sección "Meigas, meigas...")

El combate final

Cuando quede claro su insidioso plan, ella dirá que se estaba aburriendo y que ellos van a divertirla un rato hasta que llegue su padre y amante, Agaliarepth. Y entonces comienza el combate. Para empezar, hay que tener en cuenta que este es el combate final y que va a ser complicado para los Personajes conseguir llegar vivos al final si no están avisados.

La Virgen del Sol

En primer lugar la meiga Xuxona Drusila (Dolores), desplegará unas alas negras hechas de oscuridad (Alas del Maligno) que ya tiene activadas desde hace horas pues dicho hechizo no acaba hasta que canta el primer gallo del alba. Eso le permite volar y moverse 150 varas por asalto. Esto es muy rápido y sumado al hechizo de Presteza hará de ella una oponente formidable que ira saltando como un borrón entre los Personajes, atacándoles o mordiénolos para succionar su sangre. Su cuerpo se deforma y su rostro se contorsiona, retrayendo las encías y mostrando unos colmillos y dientes de bestia sanguinaria.

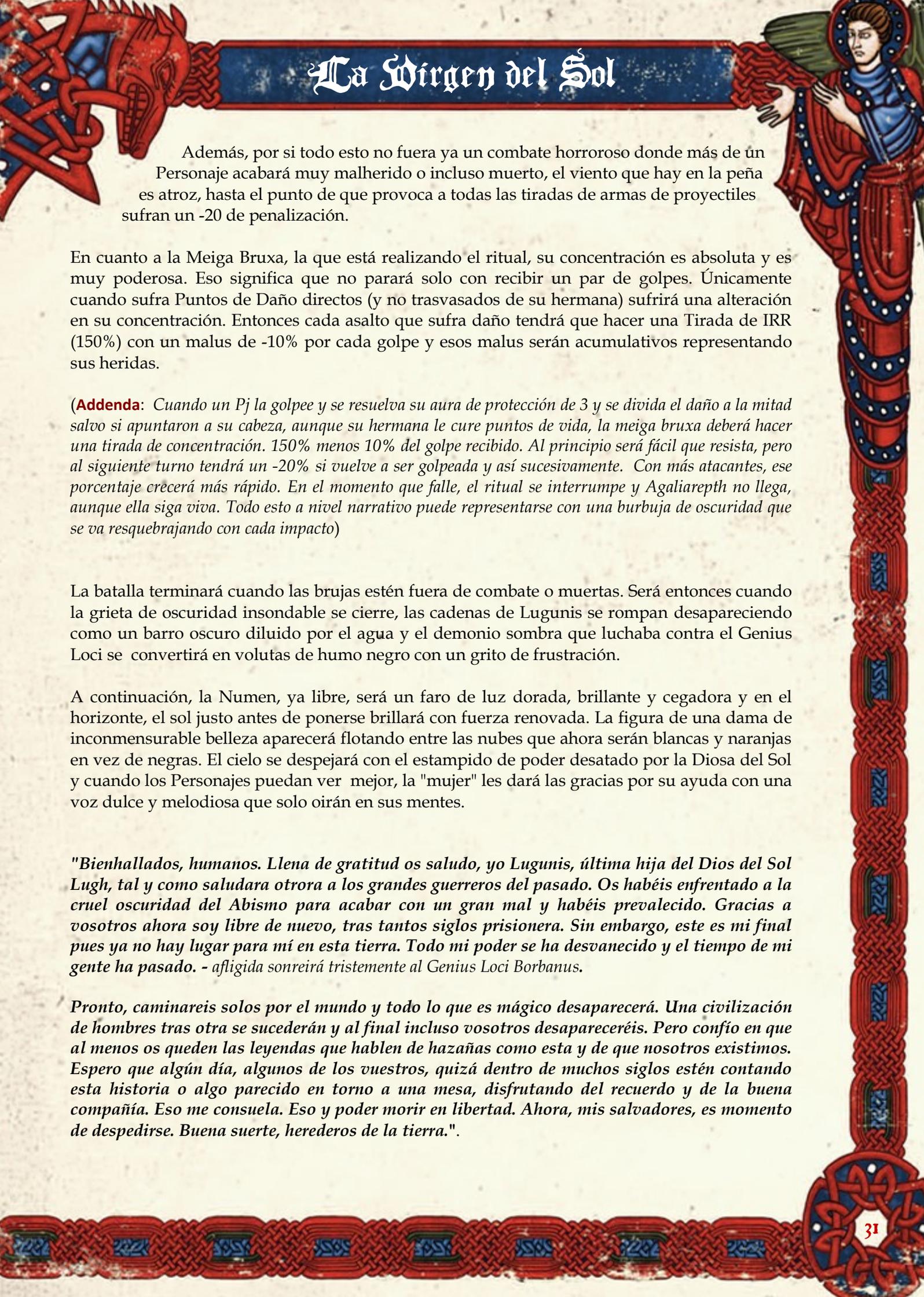
En segundo lugar, la Meiga Bruxa Aldara (Blasa) es quien va a soportar la mayoría del peso del ritual de llamar a Agaliarepth para que tome la energía mágica de la Numen de luz y pueda permanecer en la tierra el tiempo necesario para convertir al Cid en su adalid de destrucción si este cae en combate contra los enemigos que lucha en estos momentos desesperadamente.

Por ello la Bruxa se girará y con su ropa sacudida por el viento incansable extenderá una mano hacia la puerta dimensional y la otra hacia la cabeza de la Numen de Luz. Un haz de luz dorado y luminoso surgirá de Lugunis y tras entrar en el cuerpo de la meiga saldrá oscurecido y corrupto para desembocar en la fisura de la cascada. Será entonces cuando la Numen grite de dolor, la bruja grite de éxtasis y la grieta comience a expandirse lentamente, como si fuera una enorme vagina dilatándose y algo fuera a "nacer" de allí. Un olor nauseabundo y un pánico atroz irán en aumento a medida que Agaliarepth se acerque desde el otro lado. (**Addenda:** *tiradas de templanza a lo largo del combate pueden ser apropiadas*)

Entonces, del portal surgirá un demonio, una sombra que su amo manda para asegurar que todo va bien. La sombra, una criatura sin cuerpo definido, toda oscuridad y poder mágico se cernirá sobre la pobre Numen para probar también un bocado. En ese instante, el Río brotará con fuerza desde su nacimiento y por la cascada caerá con fuerza a ambos lados de la fisura dando forma al Genius Loci Borbanus.

Este, usando su poder sobre el río no tendrá compasión para con la sombra que será arrojada lejos de allí para separarla de Lugunis. Comienza entonces un enfrentamiento épico que transcurrirá de fondo entre el Genius y la Sombra que llevarán a cabo un despliegue de poder mágico terrible alrededor del combate que libran los Pjs contra las brujas. (**Addenda:** *como consejo para el Dj te recomendamos que uses esto a nivel narrativo para darle a la escena una épica propia de buena batalla final. Narra lo que se hacen el Genius y la sombra el uno al otro con tanto artificio como quieras pero influye en el combate "real" solo para mantener la tensión, dejando que los Personajes libren su propia batalla. Rayos de pura energía oscura, trombas de agua demoledoras que destruyen el terreno a su paso, etc. son recursos muy espectaculares pero hazlos siempre como si los Pjs fuesen los protagonistas. Por ejemplo, si en un momento dado ves que van ganando fácilmente usa a la sombra para joderles o bien hazles ver al Genius Loci medio derrotado y entonces que superen una Tirada de IRR y le presten su fuerza a Borbanus para que se revuelva y aseste un duro golpe a la sombra o incluso a la bruja que está haciendo el ritual).*)

Porque a fin de cuentas de esto trata todo esto. De parar el ritual matando a las brujas o sino Agaliarepth llega, matan al Cid, y a la mierda la historia. Y no creo que los Personajes sobrevivan a eso. ¿Y cómo se las mata? pues resulta que son bastante duras. Su aura de protección y su regla de reducir todo el daño a la mitad, menos en la cabeza (están tan resacas de tantos siglos que sus cuerpos son solo herramientas para sus mentes) hacen de ellas enemigos formidables. Además, gracias a Drusila pueden curarse Puntos de Vida cada turno si ella muere a alguien. Por tanto la mejor forma de vencerlas es pegarlas a las dos si es posible.



La Virgen del Sol

Además, por si todo esto no fuera ya un combate horroroso donde más de un Personaje acabará muy malherido o incluso muerto, el viento que hay en la peña es atroz, hasta el punto de que provoca a todas las tiradas de armas de proyectiles sufran un -20 de penalización.

En cuanto a la Meiga Bruxa, la que está realizando el ritual, su concentración es absoluta y es muy poderosa. Eso significa que no parará solo con recibir un par de golpes. Únicamente cuando sufra Puntos de Daño directos (y no trasvasados de su hermana) sufrirá una alteración en su concentración. Entonces cada asalto que sufra daño tendrá que hacer una Tirada de IRR (150%) con un malus de -10% por cada golpe y esos malus serán acumulativos representando sus heridas.

(Addenda: Cuando un Pj la golpee y se resuelva su aura de protección de 3 y se divida el daño a la mitad salvo si apuntaron a su cabeza, aunque su hermana le cure puntos de vida, la meiga bruxa deberá hacer una tirada de concentración. 150% menos 10% del golpe recibido. Al principio será fácil que resista, pero al siguiente turno tendrá un -20% si vuelve a ser golpeada y así sucesivamente. Con más atacantes, ese porcentaje crecerá más rápido. En el momento que falle, el ritual se interrumpe y Agaliarepth no llega, aunque ella siga viva. Todo esto a nivel narrativo puede representarse con una burbuja de oscuridad que se va resquebrajando con cada impacto)

La batalla terminará cuando las brujas estén fuera de combate o muertas. Será entonces cuando la grieta de oscuridad insondable se cierre, las cadenas de Lugunis se rompan desapareciendo como un barro oscuro diluido por el agua y el demonio sombra que luchaba contra el Genius Loci se convertirá en volutas de humo negro con un grito de frustración.

A continuación, la Numen, ya libre, será un faro de luz dorada, brillante y cegadora y en el horizonte, el sol justo antes de ponerse brillará con fuerza renovada. La figura de una dama de inconmensurable belleza aparecerá flotando entre las nubes que ahora serán blancas y naranjas en vez de negras. El cielo se despejará con el estampido de poder desatado por la Diosa del Sol y cuando los Personajes puedan ver mejor, la "mujer" les dará las gracias por su ayuda con una voz dulce y melodiosa que solo oirán en sus mentes.

"Bienhallados, humanos. Llena de gratitud os saludo, yo Lugunis, última hija del Dios del Sol Lugh, tal y como saludara otrora a los grandes guerreros del pasado. Os habéis enfrentado a la cruel oscuridad del Abismo para acabar con un gran mal y habéis prevalecido. Gracias a vosotros ahora soy libre de nuevo, tras tantos siglos prisionera. Sin embargo, este es mi final pues ya no hay lugar para mí en esta tierra. Todo mi poder se ha desvanecido y el tiempo de mi gente ha pasado. - afligida sonreirá tristemente al Genius Loci Borbanus.

Pronto, caminaréis solos por el mundo y todo lo que es mágico desaparecerá. Una civilización de hombres tras otra se sucederán y al final incluso vosotros desapareceréis. Pero confío en que al menos os queden las leyendas que hablen de hazañas como esta y de que nosotros existimos. Espero que algún día, algunos de los vuestros, quizá dentro de muchos siglos estén contando esta historia o algo parecido en torno a una mesa, disfrutando del recuerdo y de la buena compañía. Eso me consuela. Eso y poder morir en libertad. Ahora, mis salvadores, es momento de despedirse. Buena suerte, herederos de la tierra."

La Virgen del Sol

Y acto seguido irá volviéndose cada vez más transparente a medida que el sol se hunda en el horizonte y finalmente se ponga momento en el que desaparecerá para siempre y algo único se habrá perdido en el mundo. Borbanus, recogerá los cadáveres de las viejas brujas ahora marchitas y decrepitas. Tras despedirse también se marchará, no sin antes, darles buenas nuevas. Al parecer su señor, al que querían salvar, sobrevivió gracias a su ayuda y valor cuando Lugunis fue liberada. Lástima que será él quien termine pasando a la posteridad como un gran héroe y no ellos, que tanto bien hicieron aquí y a tantos salvaron sin que nunca lo sepan. No obstante, así es como debe ser, es el Destino. Solo pedirá una última cosa. Que le cuenten a todo el mundo que a partir de ahora será el Río Mata viejas. Por haber conseguido su venganza, se lo merece.

Epílogo

¿Y qué ha pasado con el Cid, Don Rodrigo Díaz de Vivar? pues justamente lo que cuenta la leyenda. Tras luchar durante lo que pareció una eternidad, a pesar de la bravura de los cristianos parecía que estaba todo perdido. Entonces, justo cuando él y sus hombres cargaban a la desesperada tratando de romper las filas morunas para poder llegar a Silos con vida, el de Vivar gritó a pleno pulmón aquello de ¡Cara al Zol! señalando al sol poniente y ¡Cara al Sol! respondieron sus hombres, dispuestos a seguirlo al mismísimo infierno.

Pero entonces en el cielo una dama de hermosura sin parangón se manifestó entre las nubes y los cristianos gritaron que era la Virgen del Sol que acudía en su auxilio. Los moros, suponemos que se lo creyeron y volviendo grupas se batieron en retirada. Tras esto, Don Rodrigo persiguió a los moros hasta Gormaz y después poco a poco se fue convirtiendo en la leyenda que hoy en día conocemos.

Finalmente, se fundó el pueblo de Carazo, la Peña tomó también ese nombre y una pequeña ermita se erigió en honor a la Virgen del Sol. Las brujas fueron encontradas muertas junto al río y todo el mundo respiró en paz. En cuanto al Cid, ni fue adalid de luz ni heraldo de oscuridad. Tan solo un hombre entre hombres. Pero eso, es ya otra historia.

Dramatis Personae

EXPLORADORES NAZARÍES

Profesionales del degüello nocturno.

FUE: 15 **Altura:** variable.

AGI: 15 **Peso:** variable.

HAB: 15 **IRR:** 35%

RES: 15 **RR:** 65%

PER: 20

COM: 10

CUL: 10

Protección: Gambesón (2 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección).

Armas: Saif 60% (1D6+2+1D4), Arco corto 60% (1D6+1D6), Gumías 50% (1d4+2)

Competencias: Pelea 55%, Esquivar 50%, Rastrear 60%, Escuchar 50%, Descubrir 50%.

PEDRO Y JUSTINO

Mercenarios mozárabes muy simpáticos.

FUE: 15 **Altura:** variable.

AGI: 15 **Peso:** variable.

HAB: 20 **IRR:** 40%

RES: 15 **RR:** 60%

PER: 15

COM: 15

CUL: 5

Protección: Peto de cuero (2 puntos de protección).

Armas: Espada corta 60% (2D6+1), Cuchillos 60% (2D6).

Competencias: Pelea 65%, Esquivar 50%, Rastrear 60%, Sigilo 45%

ARTESANOS Y CANTEROS DE SILOS

Hombres rudos, sucios y esforzados.

FUE: 17 **Altura:** variable.

AGI: 15 **Peso:** variable.

HAB: 15 **IRR:** 50 %

RES: 20 **RR:** 50 %

PER: 10

COM: 10

CUL: 5

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4), Mazo de cantero (1D8+1d4).

Competencias: Artesanía (Cantería) 60%, Con. Mineral 60%, Juego 25%, Tregar 50%.

DON DOMINGO

Abad de San Sebastián de Silos.

FUE: 12 **Altura:** 1.70.

AGI: 8 **Peso:** 160 lb.

HAB: 10 **IRR:** 25 %

RES: 10 **RR:** 75 %

PER: 20

COM: 20

CUL: 20

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Animal 60%, Con. Area 60%, Conocimiento mágico 30%, Descubrir 50%, Elocuencia 70%, Empatía 60%, Escuchar 40%, Leer y escribir 80%, Leyendas 30%, Sanar 65%, Teología 90%.

Dramatis Personae

GULS

Una familia feliz de necrófagos.

FUE: 15 **Altura:** 1,25/1,40 varas.

AGI: 30 **Peso:** 70/90 libras.

HAB: 10 **IRR:** 125 %

RES: 20 **RR:** 0 %

PER: 25

COM: 10

CUL: 5

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4).

Competencias: Esquivar 45%, Rastrear 90%, Correr 60%.

Poderes especiales:

* **Aullido:** Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

* **Metamorfosis:** Un gul puede convertirse en humano durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

* **Parálisis:** Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado durante 1D10asaltos.

EL ZARRAMPLA

Monstruo devorador de niños y guardián de la Yecla.

FUE: 35 **Altura:** 7-8 varas.

AGI: 15 **Peso:** 1000 libras.

HAB: 15 **IRR:** 160 %

RES: 40 **RR:** 0 %

PER: 15

COM: 1

CUL: 1

Protección: Piel gruesa (4 puntos de protección).

Armas: Mordisco 60 % (5D6), Cola 65% (3D6).

Competencias: Descubrir 75 %, Esquivar 65%, Rastrear 90 %, Sigilo 45 %, Trepas 80%.

Poderes especiales:

* **Regeneración:** Cada turno, el zarrampla regenera 1 punto de vida mientras su heridas cierran.

* **Criatura horripilante:** Cada vez que el zarrampla golpee con su boca a un objetivo, este solo podrá esquivar el ataque. Si decide pararlo sufrirá 1d4 PD que ignoran armadura y además el jugador deberá volver a superar una tirada de competencia o perderá su arma.

* **Ataque a grupos:** Debido a su gran tamaño, el zarrampla puede atacar con su cola hasta dos enemigos que estén juntos a la vez reducir su porcentaje, con una sola tirada de ataque y daño que se aplicara individualmente a cada objetivo.

Dramatis Personae

LAS PAPPARRESOLLAS.

Pajarracas con mala baba.

FUE: 30 **Altura:** 1,5 varas.

AGI: 20 **Peso:** 60 libras.

HAB: 15 **IRR:** 135 %

RES: 25 **RR:** 0 %

PER: 30

COM: 0

CUL: 0

Protección: Ver poder especial.

Armas: Garras 40 % (4D6), Picotazo 60 % (2D6+1D8+2).

Competencias: Descubrir 45 %, Volar 75%, Esquivar 65%.

Poderes especiales:

* Canto paralizador: Aquel que oiga el canto de la paparresolla y no pase una tirada de Templanza (con un penalizador de -35 %) perderá una acción durante un turno de combate. Por suerte, la paparresolla no puede cantar y atacar a la vez aunque el problema viene cuando hay muchas...

* Regeneración en la oscuridad: En la oscuridad, la paparresolla regenera 1 PV por turno de combate (unos doce segundos).

ALDARA, MEIGA BRUXA

Una vieja decrepita y repulsiva tan mala como poderosa.

FUE: 25 **Altura:** 1,40 varas.

AGI: 10 **Peso:** 90 libras.

HAB: 15 **IRR:** 150 %

RES: 35 **RR:** 0 %

PER: 7

COM: 5

CUL: 25

Protección: Ver poderes especiales.

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1d4).

Competencias: Alquimia 60%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 90%, Empatía 35%, Descubrir 45 %, Esquivar 55%.

Hechizos: Una meiga puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo.

Poderes especiales:

* Protección de la oscuridad: Las meigas de esta aventura tienen una protección de aura de 3 puntos.

* Cuerpos marchitos: Las meigas de esta aventura tienen son muy antiguas.

Tanto que sus cuerpos están marchitos y consumidos por dentro hasta tal punto que sus órganos apenas funcionan. Por tanto, cada vez que sufran heridas, después de restar su aura al daño, se considera que reducen el daño en la mitad en todas las localizaciones excepto en la cabeza.

* Hija y amante del demonio: La meiga bruxa realiza el ritual llamando a uno de los demonios Mayores, y su poder la protege en cierta medida. Cada vez que un Pj quiera atacarla debe superar una Tirada de Templanza y si no pierde la acción.

* Invocación al Padre: Las meigas tienen la facultad de invocar a Agaliareph con sólo pronunciar su nombre durante un ritual, pero es algo que solamente pueden hacer una vez en su larga vida, por lo que únicamente recurrirán a ello en algún momento especialmente complicado o importante

(**Addenda:** precisamente, eso es lo que hará la meiga bruxa durante el ritual, llamar a Agaliareph. Durante este proceso, ella deberá tirar IRR a 150% -10% por cada vez que sea herida y dicho malus será acumulativo. Cuando falle, se acabó el ritual).

Dramatis Personae

DRUSILA, MEIGA XUXONA

La hermana más "joven" y cabrona. Una salvaje que disfruta de la matanza.

FUE: 22 **Altura:** 1,65 varas.

AGI: 20 **Peso:** 110 libras.

HAB: 15 **IRR:** 150 %

RES: 25 **RR:** 0 %

PER: 15

COM: 15

CUL: 20

Protección: Ver poderes especiales.

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D8 por succión).

Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Sigilo 75%, Rastrear 60%, Conocimiento Mágico 75%, Esquivar 70%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Atadura del Deseo, Discordia, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Cadena de Silcharde, Dominación, Alas del Maligno y Presteza.

Poderes especiales:

* Protección de la oscuridad: Las meigas de esta aventura tienen una protección de aura de 3 puntos.

* Cuerpos marchitos: Las meigas de esta aventura tienen son muy antiguas. Tanto que sus cuerpos están marchitos y

consumidos por dentro hasta tal punto que sus órganos apenas funcionan. Por tanto, cada vez que sufran heridas, después de restar su aura al daño, se considera que reducen el daño en la mitad en todas las localizaciones excepto en la cabeza.

* Mordisco: Una *meiga xuxona* que consiga morder a su oponente en melee, podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1D8 PV por cada acción de combate (no por asalto) de forma automática, hasta que la víctima desfallezca o alguien consiga quitársela de encima a la fuerza.

* Trasferencia de vida: Cada vez que Drusila muerda a un Pj le hace 1D8 puntos de daño de succión a parte del daño del mordisco que es 1D4. El valor de esa tirada de 1 a 8, serán puntos de los que ella dispondrá como reserva de puntos de vida adicionales que podrá usar para curarse a sí misma o a su hermana ya que tienen un vínculo mágico. Este poder solo puede usarlo una vez por turno por mucha sangre que chupe y nunca podrá superar su valor de vida normal ya que solo sirven para curarse.

(**Addenda:** El combate de las meigas debe enfocarse de la siguiente manera. En primer lugar las Alas del maligno de la meiga xuxona ya están preparadas y son más narrativas que otra cosa. Con ellas puede moverse a gran velocidad pero lo primero que hará la bruja será tirarse destreza a sí misma (IRR con -75%). Eso le dará 6 acciones, +20 a la iniciativa y deberá sufrir 1 punto de daño cada turno. En caso de que falle volará lejos de los Pjs para intentarlo más tarde.

Al mismo tiempo comienza el ritual de la Meiga bruja que se verá afectado como dijimos anteriormente por los golpes que vaya recibiendo. Cada golpe con pérdida de vida un -10% acumulativo usando su IRR de 150%. Si todo va bien algunos jugadores contendrán a la xuxona mientras otros golpean a la bruja y paran el ritual.

No hay que olvidar las injerencias narrativas del combate de la sombra y el Genius Loci pero eso ya cada Dj deberá ver cuánto protagonismo quiere darle. En el momento que el ritual se pare todo se reducirá a ver quién se mata antes. Si los Pjs o las meigas. Esperemos que ganen los Pjs. Si la dificultad de la partida y el "jefe final" os parece excesiva, recordad que siempre podeis dejar fuera de combate a la meiga bruja en cuanto acabe el ritual o incluso el Genius Loci puede intervenir).