

La promesa de San Juan

Una aventura para Aquelarre escrita por Pablo C. Ganter

Un grupo de mercenarios

La presente aventura está escrita para un grupo de 3-5 PJ y puede ser jugada en una sesión de 5 horas. No ha sido diseñada pensando en ningún perfil de personaje en específico, aunque sin duda un grupo diverso que combine poderío marcial, social y mágico sin duda la tendrán más fácil a la hora de afrontar el encargo de Pedro de Potes.

La promesa de San Juan es apta para jugadores novatos que no hayan jugado nunca a Aquelarre y para personajes recién creados. Tiene un poco de todo lo que hace especial al juego de rol Demoníaco-Medieval: mitología, magia, humor negro, leña, hierro y barro. Es una buena aventura para abrir una campaña debido a su sencillez y relativa baja mortalidad, además de incluir PNJ que pueden ser tanto aliados como enemigos. Es más, se incluyen miembros de la infame Fraternitas Vera Lucis que pueden servir perfectamente como antagonistas recurrentes si consiguen escapar al finalizar la aventura.

Sinopsis

Hace ya 3 años que al hermano Rodrigo, novicio del monasterio de Santo Toribio de Liébana, se lo llevaron las mozas del agua que moran en Liébana un día que fue a beber al río Deva tras visitar a su madre. Desde entonces su hermano, el hidalgo Pedro de Potes, ha intentado rescatarlo pese a la insistencia de los fráteres en que lo deje pues a quien las mozas se llevan nadie lo vuelve a ver...salvo la Noche de San Juan. Pedro sabe que dos veces van que Rodrigo ha sido visto celebrando dicha noche, saltando fuegos, haciendo regalos a enfermos y bebiendo antes de retornar a su cautiverio acuático, así que piensa aprovechar para echarle el lazo y llevarlo a la casa familiar. Le corre prisa pues su madre está llamando ya a San Pedro y le ha jurado a ella, a Dios mismo y a todo el Santoral que antes se queda su alma en pena en esta tierra que no permitir a su madre ver al pequeño Rodrigo volviendo a sus obligaciones para con la Santa Madre Iglesia antes de partir. Es por eso que el hidalgo se ha rascado el bolsillo para contratar a unos cuantos mercenarios, sabios, hacedores de milagros y truhanes (es decir, los PJ) para que salven a su hermano y lo lleven a Potes.

¿El problema? Que Rodrigo está muy bien con las mozas, y es más feliz con ellas que aburriéndose en el monasterio haciendo de criado para los fráteres. Que sí, que siente mucho no poder volver a ver a su madre pero es mujer cristiana y devota, así que sabe que será recibida por el Altísimo. Además, siente que hace más por sus vecinos una vez al año sanando a los enfermos que dedicando su vida a rezar. Así que no piensa volver a esa vida ni aunque le carguen de grilletos. Y la moza que lo raptó, Lara, también le quiere mucho porque aparte de ser mozo de buen ver es listo, bondadoso y divertido, por lo que no dudará organizar a sus hermanas para defender a su esposo.

El hidalgo preocupado

Es la mañana del 22 de junio del año 1340 (viernes para más señas). Gobierna a los castellanos el buen rey Alfonso XI y Clemente VI es el cuarto pontífice que dirige a la cristiana fe desde Aviñón. Llueve, como es habitual en el norte de la Península. Los personajes se encuentran en la antigua villa de Potes, situada entre la confluencia de ríos los Deva y Quiviesa que son cruzados por puentes que según cuenta da nombre a la localidad, esperando en el soportal de la casona en la que vive el fulano que os ha hecho llamar, Pedro lo bautizaron, para que le rindan servicio. Servicio pagado,

por supuesto, que en estos tiempos hay mucha carestía y trabajar por nada es de buen cristiano pero también de primo. Han llamado a la puerta ya tres veces, y tres veces les han pedido que esperen.

Desde otros soportales y arcos gentes de la villa miran a los PJ con interés, murmurando para si e incluso haciendo alguna chanza disimulada. Si alguno de los PJ les interpela los lugareños se harán los locos, aunque con prueba de Elocuencia dificultad Difícil (-25%) o de Tormento dificultad Normal (+0%)¹ para sonsacarles a que viene tanta diversión, admitiendo esas buenas personas que les causa gracia que el hidalgo Pedro siga insistiendo en buscar a su hermano “desaparecido por las malas mañas de las mozas del agua” (esto último lo dirán con cierto sonsonete burlón). También es posible agudizar el oído superando una prueba de Escuchar a dificultad Normal (+0%) y oír lo siguiente “Ya está el tonto de Pedro buscando al embrujado de su hermano, que se hizo raptar por las mozas del agua”.

Pasado un rato un criado abrirá la puerta de la casona, y un olor repugnante (una mezcla de sudor rancio, vómito y moho) les golpeará las fosas nasales con la misma potencia que una coz de mulo. La vivienda está a oscuras, el criado abrirá camino por la misma hasta una habitación con una chimenea apagada gracias a una lampara de aceite, y tiene una atmósfera opresiva, con el aire denso propio de una casa mal ventilada. De tanto en tanto oirán a alguien rezar, así como a una persona toser con mucha fuerza, como si estuviese echando todo el aire de sus pulmones y algo más. Una prueba de Escuchar de dificultad Difícil (-25%) permitirá reconocer a la persona que tose como una mujer anciana. Si preguntan por ella al criado este les dirá que la señora Juana está muy enferma.

El criado les ofrecerá algo de pan y vino, y si le dicen de encender la chimenea (al fin y al cabo están calados hasta los huesos) pondrá los ojos en blanco antes de satisfacer su pedido. Al poco tiempo entrará en la estancia un hombre de veintipocos años que viste calzas ajustadas, zapatos de cuero puntiagudos, jubón encima de la camisa y un cinto del que cuelga una espada, señal de su hidalga condición. Ni guapo ni feo, lleva una barba cuidada y está peinado con un copete. No sonríe, pero saluda con buenos modales a los personajes presentándose como Pedro de Potes. Se excusará por haberles hecho esperar, pero su madre está enferma y se encuentra cuidándola para que pueda irse en paz. Luego les explicará porque les ha hecho llamar.

“Pronto harán 3 años que mi hermano Rodrigo, un buen novicio del monasterio de Santo Toribio de Liébana, desapareció... ¡fue raptado por las infectas mozas del agua que rondan por la zona, tentadoras infernales! Lo sé porque una de esas criaturas me lo dijo entre risas hace 2 años antes de desaparecer en el río. Pero sé que durante la Noche de San Juan mi hermano escapa de su cautiverio para ejercer la caridad antes de ser atrapado de nuevo. Yo solo no puedo salvarlo, ya he fracasado dos veces, pero cuento que con su ayuda podré averiguar a quien visitará antes de que caiga la noche de San Juan y sacarlo de ese lio en el que se ha metido. He jurado por lo más sagrado que mi bendita madre verá a Rodrigo antes de...morir.”

Dicho esto permanecerá callado un instante antes de decirles que el pago serán 200 doblas de oro, así como el alojamiento y el yantar que consuman durante estos dos días. Pagará la mitad del oro ahora, la otra mitad una vez Rodrigo sea rescatado. Una prueba de Comerciar de dificultad Normal (+0%) exitosa permitirá subir el pago a 250 doblas (300 en caso de crítico).

Si los personajes aceptan compartirá con ellos lo siguiente:

- Rodrigo es un hombre joven, de 18 años ya, que tuvo la suerte de ser admitido en el monasterio de Santo Toribio de Liébana. Es una persona muy religiosa y devota que debe de estar sufriendo debido a su confinamiento.

¹ Es muy probable que las buenas gentes de Potes no se tomen a bien ser intimidado por los PJ, y es posible que quieren vengarse en algún momento (reuniendo a un grupo de mozos con varas). Queda a discrección del Narrador.

- Su madre, Juana, está muy consumida por las fiebres. El médico judío que ha hecho venir desde Balmaseda le ha dicho que poco le queda en este valle de lágrimas que llamamos vida. Rodrigo le quiere mucho, pues el pequeño de cinco hijos que Juana tuvo, y él único aparte de él que aun la visitaba.
- Fue capturado por las mozas en algún lugar del Deva, cuando volvía al monasterio.
- A su hermano se lo llevaron las mozas del agua que moran en palacios submarinos por toda la región. Esclavizan a mozos idiotas como su hermano, arrastrándolos como cautivos a quienes son tan necios como para caer en sus engaños.
- Es fácil identificar a esas criaturas infernales. Son bellas pequeñas, y con largas cabelleras rubias. Todas ellas tienen una estrella en la frente. De sus pisadas nacen unas flores rojas y amarillas que se marchitan con rapidez, pues Dios mismo condena su existencia en este mundo que nos legó a nosotros sus hijos.
- Su hermano Rodrigo visitó a dos enfermos en Potes durante las noches pasadas. A la ciega Adela y a Juan el Cojo. Ellos sanaron de sus males tras la visita de mi hermano, que rezó con ellos pidiendo sanación a los mártires San Crispín y San Crispiniano.²
- Adela es una viuda que quedó ciega debido a una viruela. Vive en las afueras del pueblo. Se pasó muchos años mendigando por las calles de Potes, pero tras la visita de su hermano recuperó la vista y se gana la vida como criada en casa de un comerciante de vinos llamado Tomás.
- A Beltrán le golpeó duro la gota, tan duro que se quedó cojo y confinado en su cama. Era un zapatero respetado, pero perdió todo cuando sus hijos se fueron de su casa con todo lo que era de valor. Ahora está empezando a volver a ganarse la vida con dignidad.
- En el pueblo la historia de su hermano es bien conocida, y nadie hace nada por ayudarlo porque no se quiere ofender a las mozas.

Cuando la reunión termine habrá dejado de llover, y un hermoso arcoíris llenará de colores el cielo sobre Potes. Pedro le indicará que tienen hospedaje en una posada del barrio de la Solana, que llaman de la Madrilla y que regenta un matrimonio de buenos conocidos: Judas y Adela. Esta posada es un alojamiento cómodo, todo lo cómodo que puede ser una habitación con una larga cama en la que deberán dormir todos juntos, y que tiene una comida decente, sidra potente servida en grandes jarros de barro y gruesos muros. ¿Camas privadas? De eso ya no tienen, pero si un bacinete para que hagan sus cosas y un banco junto al fuego si lo que quieren es dormir en comunidad con otros buenos viajeros.

Los viajeros que se hospedan en la posada de la Madrilla son una mezcla de peregrinos que van o vuelven de adorar el Lignum Crucis, comerciantes, criados, buhoneros, espadas de alquiler, tahúres, algún buscador de fortuna y dos religiosos (una monja y un sacerdote). Estos dos se hospedan en una habitación aparte, y parecen estar recogiendo rumores, charlando con algunos de los vecinos que se quedaron mirando a los PJ en la puerta de la casona de Rodrigo. Si quieren averiguar de lo que están hablando deberán superar una prueba de Escuchar de dificultad Difícil (-25%), de tener éxito averiguarán que están preguntando por “el cura hechizado por las mozas del agua”. Si los PJ se acercan a estos les recibirán con cortesía, y si se interesan por sus pesquisas solo dirán que están “poniéndose al día con los chismes de Potes”.

Pedro pasará el resto del día en la iglesia parroquial rezando por su madre y pidiendo a los Santos ayuda para completar con éxito la labor que se ha impuesto.

² Una prueba de Teología a dificultad Fácil (+25%) permite darse cuenta que hay algo raro en esa historia, ya que san Crispín y San Crispiniano son Patronos de los zapateros, no sanadores. Lo suyo hubiese sido pedir la intervención de San Cosme y San Damián, pues son estos mártires y médicos a los que se invoca para sanar todo tipo de enfermedades. Rodrigo no está muy puesto con el santoral y lleva años con un lio bastante gordo confundiendo a los distintos santos.

De poteo por Potes

Es probable que los PJ quieran aprovechar el día para investigar un poco la historia que Pedro les ha contado. Antes de presentar los distintos cauces de información veamos un poco como era Potes a mediados del siglo XIV.

La villa, que se originó en algún momento del siglo IX, se encuentra en una ladera orientada al norte, a los pies del Monte La Viorna y tiene los Picos de Europa dominando su horizonte. Es un importante núcleo comercial pues en él confluyen los cuatro valles (Valdebaró, Cereceda, Piedrasluengas y Cillorigo) que conforman la comarca, así como los ríos Deva y Quiviesa que son salvados mediante puentes. En el Becerro de Behetrías (1351) la villa ya aparece ligada a don Tello (hermano del rey Enrique II e hijo natural de Alfonso XI).

Potes tiene dos núcleos de población: uno al sur del río Quiviesa cuya población se concentra en los alrededores de la iglesia de San Pedro, y que es el más antiguo pues está documentado desde el siglo X. La casona de Pedro se encuentra en este barrio. El segundo núcleo está entre el Deva y el Quiviesa, es una zona de gran interés estratégico para el control de las comunicaciones. Es ahí donde durante el periodo en el que se ambienta esta aventura se está construyendo la antigua iglesia de San Vicente. En las antiguas ordenanzas de Cantabria, fechadas en los años 1436 y 1468, se comenta que refleja la importancia que tenía en la población el aprovechamiento de los montes, la viñedos y cultivos así como sus ferias y mercados, que gozaban de especial protección.

Durante esta jornada y la siguiente las buenas gentes de Potes están preparando todo para disfrutar de los festejos de la Noche de San Juan. Se están montando las fogatas para mañana de heno, se recogen flores y hierbas para quemar mañana, también se acumulan pellejos viejos para quemar y los zagales más traviesos van escogiendo presas a las que atormentar mañana.

Dicho esto, pasemos a las distintas vías de investigación que los PJ pueden explotar:

La ciega que volvió a ver

Como les ha indicado Pedro, Adela vive y trabaja en la casa de Tomás, un próspero comerciante de vinos con socios en las Cuatro Villas de la Costa (San Vicente de la Barquera, Santander, Laredo y Castro Urdiales). Y le va bien, pues Tomás es un hombre generoso y gentil que no le hace trabajar más de la cuenta, le ha procurado un buen alojamiento (mucho mejor que la vieja choza en la que malvivió durante años) y le tiene en alta estima por la buena mano que tiene con sus hijos. La suerte le sonrío a la anciana.

Si van a visitarla esta les pedirá que esperen en la puerta de la casa de su patrón, que dentro de la vivienda hay riquezas y algo de más valor aún, niños.

Adela, que tiene unos preciosos ojos azul zafiro, les contará que durante la Noche de San Juan de hace ¿ya 3 años? (¡como pasa el tiempo si la dicha es buena!) malvivía en una choza mohosa en el margen izquierda del río Quiviesa. La choza ya no existe, por si se quieren pasar a rebuscar. Total, que entró el joven Rodrigo le dijo que tenía un remedio para su mal, que era cosa milagrosa y muy cristiana, mano de Santo. O santos, pues primero le hizo rezar pidiendo su intervención a San Crispín y San Crispiniano. Después colocó algo en un cazo lleno de agua del Deva y le hizo beber de ellas. Milagrosamente la vista volvió a ella, y Rodrigo muy sonriente se fue, perdiéndose en la noche.

Adela, que ha vivido en Potes toda su vida, sabe más de lo que cuenta, por supuesto. Sospecha que el ritual que realizó tiene poco de cristiano, y así se lo dijo al cura durante la confesión al poco de sanarse. Recuerda que tiempo atrás, cuando era niña en tiempos de Alfonso el Sabio, se hablaba de brujas del río que podían curar mediante talismanes y agua. Por otro ha mentido, como sabrá un PJ que supere una prueba de Empatía a dificultad Normal (+0%) cuando dijo que Rodrigo se perdió en la noche. Admitirá sin mucha bronca que el zagal, que iba vestido como todo un señorito y no como

un humilde novicio precisamente, se dirigió corriendo hacia las hogueras que había junto al río para saltar sobre las llamas.

El zapatero sanado

Beltrán, un cuarentón escuchimizado, trabaja como oficial zapatero en el taller de un maestro que le ayudó durante su convalecencia. Este le asistió cuando sus hijos le abandonaron llevándose todo lo de valor de la casa, y tuvo a bien acogerlo cuando se recuperó de su mal. Ahora trabaja duramente con la intención de levantar cabeza. Es una persona agradable pero un poco obsesionada con su trabajo, que apenas levantará la cabeza para hablar con los PJ cuando entren en su taller. Les pedirá que sean raudos.

La historia de Beltrán es la siguiente. Llevaba por aquel entonces seis meses confinado en la cama, con las piernas inútiles debido a la gota, pudriéndose entre mugre y asistido solo por sus compañeros del gremio y mozo del pueblo llamado Roi. Sus hijos, unas ratas traicioneras, le abandonaron llevándose todo lo que era de valor y su señora esposa, Dios la tenga en su Gloria, descansaba desde hacía 2 años cristiana sepultura. Así que ahí estaba, en su jergón rumiando odio a oscuras cuando entró un joven señor muy bien vestido que reconoció como el joven Rodrigo. El muchacho, ya casi un hombre, le contó que estaba ahí para ayudarlo a sanar con la intervención de los santos y de Dios Todopoderoso. Juntos elevaron una plegaria a los mártires San Crispín y San Crispiniano, lo cual se le hizo raro porque son los patronos de su oficio en vez de los médicos (pero que sabrá él que solo es zapatero). Luego colocó algo que no llegó a ver en un peltre lleno de agua y le hizo beber. La gota...la gota solamente desapareció. Estaba tan contento, débil pero feliz, que se unió al joven y fue a saltar sobre las llamas con los mozos de Potes, que lo miraban asombrado. En algún momento Rodrigo se fue, y eso le duele porque no le pudo agradecer con suficiente vehemencia lo que había hecho por él.

Como se ha dicho, Beltrán está ocupado trabajando. Ha sido honesto con los PJ, contando todo lo que sabe y espera que eso sea suficiente para que le dejen en paz. Si se le pregunta porque le sanó el zapatero se quedará mirando la suela en la que está trabajando y dirá "Bueno, querrá aprovechar el poco tiempo que le dejan pasar fuera para hacer el bien para con sus vecinos ¿no?".

Lo que cuentan los potesanos

¿Y que saben las gentes de la villa? Bueno, desde hace ya 3 años que la historia de Rodrigo es cosa conocida en la región, lo mismo que la presencia de las mozas del agua que moran en el Deva. En Potes hay mercaderes, campesinos, jóvenes holgazanes, artesanos, religiosos y mendigos a los que preguntar. Preguntar a cada una de estas categorías lleva a cada PJ una hora (mientras recorren Potes) y es preciso superar una prueba de Elocuencia cuya dificultad varía (los religiosos serán más receptivos a otros de su misma condición, al igual que los mendigos...los cuales serán tremendamente elocuentes con quienes les den unas monedas). Una pifia se traduce en la hostilidad de ese grupo, que rechazará volver a tratar con el PJ. Como son perfiles muy desiguales es razonable que entreguen información distinta, de modo que la información se ha organizado siguiendo ese criterio.

- **Lo que saben los mercaderes sobre Rodrigo:** Si, el hermano de Pedro, el benjamín. Dicen que está encantado, pero a mi me parece una tontería. Seguramente se haya fugado porque ¿que joven de buena familia puede soportar vivir entre frailes? Volverá a desfogarse con sus amigos como el tal Roi... antes de desaparecer, claro. Nunca le vi demasiado feliz con la idea de ser fraile, no me extraña.
- **Lo que saben los mercaderes sobre las mozas del agua:** Dicen los campesinos, los mendigos y los locos que hay una damas que viven bajo el agua. Cuentan que cuanto hace Sol suelen salir a secar sus hilos de oro. Si fueran de verdad debería acercarme para ofrecerles una nueva oportunidad de negocio.

- **Lo que saben los campesinos sobre Rodrigo:** El sacerdote es esclavo de las mozas y lo será para siempre. Se sabe que odian a los cristianos, así que imagínese lo que le harán a un frater ¡no me extraña que se desfogue durante la única noche que le dejan salir al mundo de los de Dios!
- **Lo que saben los campesinos sobre las mozas del agua:** Las mozas del agua siempre han vivido en el río en palacios acuáticos llenos de riquezas ¿saben? Mi abuela, Dios la tenga en su Gloria, junto a los esclavos que tienen cautivos. Son señoras crueles pero ¿que señor no lo es? Se dedican a hilar madejas hechas con hilos de oro, que calientan por las mañanas. La abuela me advirtió que si tocaba uno de esos hilos sería suyo para siempre.
- **Lo que saben los jóvenes sobre Rodrigo:** ¿El Encantado? Un tipo raro, nada más aparecer con el fuego de las primeras hogueras no se unió a los bailes o saltos, solo preguntó a todo el mundo por la gente enferma del pueblo. El año pasado brincó más que nadie en las hogueras, como si estuviese poseso. Saltó hasta el amanecer y antes de que el Sol empezase a teñir de rojo el cielo se lanzó al agua ¡y desapareció!
- **Lo que saben los jóvenes sobre las mozas del agua:** Son guapas, mucho. Hay quien se acerca a las aguas del río cuando el Sol calienta para verlas hilar y secas el oro. Pero dan miedo, mucho. Hay que alejarse un poco de Potes siguiendo el Deva, pero ahí están.
- **Lo que saben los artesanos sobre Rodrigo:** Rodrigo es un mártir, como lo fueron nuestros patronos San Crispín y San Crispiniano ¡ahora que está cautivo de las brujas del agua dedica su único día de libertad al año en obras milagros para sanar a los enfermos! Por eso asistió a nuestro compañero Beltrán, quejado por una gota inmovilizante.
- **Lo que saben los artesanos sobre las mozas del agua:** ¡Quien pudiera tener un poco de ese hilo de oro mágico! Sin dudo sería ideal para crear algo bello que perdurase por siglos...y diese buenos dineros. Pero el riesgo es alto, inaceptable. O eso dice la vieja Margarita, cuyo padre fue raptado siendo ella niña.
- **Lo que saben los religiosos sobre Rodrigo:** Una desgracia lo que le sucedió al hermano Rodrigo, ser raptado y esclavizado por los demonios que viven escondidos en el río. Lo cierto es que era buen mozo, aunque como religioso dejaba un poco que desear, le faltaba fervor y desapego por el mundo mundano. No es extraño que le capturasen esas tentadoras del río, aunque no por ello deja de ser una desgracia. Elevemos una plegaria por él.
- **Lo que saben los religiosos sobre las mozas del agua:** Demonios paganos, tentadoras enviadas por Surtur para capturar a los pecadores de alma débil con el brillo del oro. ¡No os acerquéis a ellas!
- **Lo que saben los mendigos sobre Rodrigo:** En esta villa hay enfermos y tullidos que precisan de toda caridad, y si es cierto lo que cuentan de Rodrigo el Encantado rogaremos a Dios para que les visite. ¿Qué quienes precisan ese milagro? Bueno, está María de Abaño, una leprosa que malvive en una choza al sur, siguiendo el río. Luego está Jaime, un peregrino ciego que viene de Aragón. Y luego el pequeño Martín, un expósito feo como el diablo que está loco y al que en casa zurren de lo lindo, por lo que pasa el tiempo brincando por ahí y por allá. ¿Yo? Yo perdí la pierna en la guerra señor ¿una moneda, por caridad?
- **Lo que saben los mendigos sobre las mozas del agua:** ¿Debería dejarme capturar por ellas? Dicen que son unas señoras crueles, pero más cruel es el hambre. Y el frío.
- **Lo que saben los viajeros sobre Rodrigo:** Ni idea de lo que me habla, pero hay un sacerdote que me ha preguntado por la misma persona.
- **Lo que saben los viajeros sobre las mozas del agua:** Esas hadas viven por todo el Norte de Castilla, son bastante crueles con los ladrones que intentan hacerse con sus hilos de oro, solo hay que dejarlas en paz.

De Potes a Santo Toribio hay un trecho

Es muy posible que un grupo de PJ resuelto quiera investigar, por las razones que sean, el monasterio de Santo Toribio de Liébana. Este se encuentra a algo menos de dos millas de distancia,

distancia que a pie se puede cubrir en unas dos horas (la mitad a caballo). Así que ir y volver, sin contar el tiempo que gasten en el monasterio, serán cuatro horas. El camino es bueno y la climatología no es demasiado extrema, aunque haya llovido durante toda la mañana se puede recorrer sin problemas.

El monasterio es un robusto edificio de estilo gótico monástico de influencia cisterciense, sobrio pero hermoso y que refleja la prosperidad del mismo. Su iglesia ha sido construida siguiendo la regla de San Bernardo, por lo que destaca su decoración sencilla y austera. En el lugar abundan los peregrinos que vienen a venerar el Lignum Crucis, el mayor trozo de la cruz de Cristo que se conserva en la Cristiandad y que Santo Toribio trajo a la península desde Roma hace siglos. Los fráteres y sus criados cuidan de los alrededores, mirando con suspicacia a los zagales de la región que gustan de convertir en sus víctimas a los religiosos durante los desenfrenos de la Noche de San Juan. No son pocos los monjes que son atormentados a base de boñigas convertidas en certeros proyectiles.

Si preguntan por Rodrigo al portero del monasterio, un anciano de vivo genio llamado Honesto les dirá que esperen fuera que sabe perfectamente a quien enviarles, un joven fráter llamado Cristóbal. Y les hará esperar un buen rato, una hora porque Honesto es de lento caminar, salvo que algún PJ con un oficio religioso (cristiano, por supuesto) le puede convencer con una prueba de Elocuencia dificultad Difícil (-25%) para que le deje entrar y tratar directamente con el joven Cristóbal. Un crítico permitirá a todo el grupo entrar en el monasterio, aunque no sean ni criados ni peregrinos, mientras que una pifia doblará el tiempo que tendrán que esperar afuera. Esperen lo que esperen, más tarde que pronto saldrá un joven apocado y algo rubicundo a asistirles, es el joven Cristóbal.

¿Que sabe Cristóbal.? Pues poca cosa, pero algo si. Rodrigo, que era un buen amigo suyo, gustaba ir a visitar a su madre en Potes cada vez que le surgía la oportunidad. Bueno, a su amigo y a un tal Roi Felipe No eran muy felices dentro del monasterio, él ahora mismo es bastante desgraciado porque ha perdido al único amigo que tenía dentro, pero es mejor vida que ser soldado o infanzón, que más duelen las puñaladas y las penurias de la guerra que las penitencias y oraciones nocturnas. Lamenta que su amigo ahora sea esclavo de los demonios del río, pues eso son para él y le apena que no intente acudir a sagrado para liberarse de su yugo. Que bien sabe su fráter que pocas cosas hay en este mundo mejores para hacer frente al Maligno y sus siervos que el poder de la Lignum Crucis. Si le cuentan que visita a enfermos para sanarlos se horrorizará, diciendo que sin duda estaría haciendo el trabajo del diablo curando a quien Dios ha decidido enfermar.

Roi, el amigo de Rodrigo

Algunos indicios conducen hasta Roi, un joven de la misma edad que Rodrigo y que se gana la vida como alguacil. Todo el mundo en Potes le conocen debido a su oficio, y es fácil encontrarle siguiendo las indicaciones de los vecinos. Aunque se toma su labor con la seriedad que corresponde Roi es un tipo jovial que se preocupa por sus vecinos y que disfruta de un buen desmadre de tanto en tanto. Cuando los PJ se encuentren con él estará hablando con unos niños de no más de ocho años sobre como deben saltar la hoguera y que consistencia deben tener las boñigas que lancen a los curas.

El buen Roi es amigo de Rodrigo de toda la vida, y ha mantenido el contacto con él durante estos años. Se encuentra con el antiguo fráter en el gran haya que hay en la ribera del río Deva nada más ponerse el Sol, y queda fascinado de la magia que le rodea cuando emerge de las aguas sin mojarse. Suelen ponerse al día con una bota de vino en las manos, y Rodrigo siempre le pregunta por los vecinos del pueblo que se encuentran enfermos y necesitados, eligiendo a quien cree que está en mayor necesidad para ir a sanarle usando la magia del talismán de las mozas del agua. Luego se van de fiesta juntos para pasarlo bien antes de que Rodrigo tenga que volver al palacio acuático de su señora esposa. Eso es lo que sabe, lo que contará es que todas las Noches de San Juan se encuentra

con su amigo cerca de las hogueras del río y se lo pasan bien antes de que las malvadas hadas se lo lleven de vuelta a su cautiverio.

Este año le va a recomendar que visite a María de Abaño, una leprosa, para que la sane. La pobre está en las primeras fases de la enfermedad, malvive en una choza a las afueras de Potes y bien le vendría la magia de las hadas para poder sanar.

Roi no quiere que su amigo acabe capturado por Pedro, ni que vuelva al monasterio porque, Dios le perdona. Rodrigo era miserable entre los fráteres pues nunca tuvo vocación religiosa (aunque fuera buen cristiano, por supuesto), y de forma sorprendente se ha enamorado de la moza que le raptó, quien le tiene en alta estima y es buena con él. Será reticente a compartir cualquier información que pueda conducir a su captura por parte de Pedro (o peor aún, la Iglesia). Para convencerlo de hablar se deberán superar pruebas de Elocuencia o Mando dificultad Difícil (-25%), o de Tormento a dificultad Normal (+0%), pero en este caso no tardará en ir a buscar a las mozas del río para que avisen a su amigo de lo que está pasando. En caso de pifia en este último supuesto Roi no solo no se amedrentará sino que irá a por los PJ junto a otros tres alguaciles para ponerlos en su sitio.

Investigar a las mozas del agua

Una línea de investigación peligrosa pero potencialmente muy útil es tratar de descubrir algo sobre las mozas del agua, además de la información proveniente de los rumores y de los prejuicios de los habitantes de Potes. Si le preguntan a cualquiera por alguien que tenga un conocimiento profundo les dirán que la persona mejor informada sobre ellas es una anciana llamada Margarita que vive cerca del Puente de San Cayetano (atravesado por el río Quiviesa en su camino, una vez fundido con el Deva), y cuyo padre fue raptado por las fatas siendo ella niña.

Margarita, que tiene 60 primaveras, es ahora la abuela de doce nietos que corretean por Potes preparándose para el jolgorio de la Noche de San Juan. Ha dedicado su vida a evitar que otros sufran el mismo destino que su progenitor, pues mucho sufrieron en su casa debido al rapto del cabeza de familia. No tiene inconveniente en hablar con los PJ, pero en esos momentos hay algo que le amarga la existencia: hay algo en la bodega de la casa. Algo que se ha instalado en ella, algo peligroso y malvado que necesita expulsar. Los hombres de la casa la llaman loca (“tanto hablar de hadas le ha quitado el común, abuela”), y nada quiere hacer. Así que la pobre pobre lleva varios días protegiendo a sus nietos colocando hojas de roblecillo en las puertas de la casa como le enseñó su abuela en su día³, pero teme que no sea suficiente y esa cosa acabe por hacer daño a uno de los niños. Si los PJ se encargan de la criatura, les dirá todo lo que sabe.

La bodega

Lo que se ha instalado en la bodega de Margarita y su familia es un cuegle, el cual está muy agustito en la bodega desde la cual sale a comerse algún perro, oveja o gato despistado de tanto en tanto pero lo que quiere es carne de niños como los de esta casa. Para llegar a la bodega deberán descender por una escalera, la cual cruje al utilizarse y es bastante estrecha, por lo que los PJ han de bajar de uno en uno. El DJ pedirá que los jugadores especifiquen el orden de marcha de los PJ. La bodega está a oscuras, por lo que tendrán que llevar alguna luz en la mano (como una antorcha o lámpara).

El cuegle se hará el dormido nada más les oiga abrir la puerta de la bodega, roncando sonoramente. Todo PJ que no supere una prueba enfrentada de Descubrir contra el Sigilo del cuegle estará sorprendido cuando este ataque (es decir, su iniciativa se calculará con 1D6 y no con 1D10, sus

³ Una prueba de Conocimiento Mágico dificultad Normal (+0%) permite reconocer esa medida como la mejor defensa contra los cuegles. Estos horribles monstruos son muy beneficiosos si se mueren de viejos, pues generan unos gusanos con extraordinarios poderes, y además son mortalmente alérgicos a la leche.

acciones defensivas sufrirá un penalizador automático de -25% y no podrá defenderse de ningún ataque por parte del cuegle si este obtiene una iniciativa mayor que la suya). Si el cuegle muere, se pudrirá en cuestión de segundos.

Lo que sabe Margarita

Una vez cumplida la tarea, la buena de Margarita les invitará a pasar al interior de la casa familiar, llegando a servirles un poco de vino de la región (bastante fuerte) y un poco de queso. Lo que sabe es lo siguiente:

- Las mozas del agua son pequeñas hadas que moran en palacios submarinos, el más cercano está en el río Deva, no lejos de aquí, junto a un gran haya. Si los personajes superan una prueba de Persuasión de dificultad Normal (+0%) podría indicar su localización exacta en un mapa o dar unas indicaciones claras y precisas para llegar.
- Son hadas pertenecientes a una nobleza anterior a los señores cristianos y el nacimiento de nuestro señor. Son poderosas, capaces de mover objetos solo con la voluntad y la mirada.
- Como muchas hadas no duermen por las noches, y dedican el tiempo de oscuridad para hilar madejas de hilos de oro. Si hace sol, ponen los hilos a secar sobre la hierba durante las mañanas y aprovechan para bailar y cantar ligeras de ropa, pues el pudor es propio de las Hijas de Eva.
- Quien agarre de esos hilos será descubierto al momento por las mozas, pues son hadas con una vista y oído increíble. Tirarán del hilo y arrastrarán al desdichado al río, donde será su siervo hasta el fin de sus días. Mi padre lo descubrió de la peor de las formas.
- De sus pisadas nacen flores, flores que mueren con rapidez pero que si son recogidas otorgan la felicidad eterna. O eso se dice pues nadie lo ha logrado.
- Una vez al año, durante la Noche de San Juan, los cautivos pueden salir al mundo de los Hijos de Dios, pero nunca podrá alejarse mucho del palacio. Si lo hacen...bueno, las mozas se asegurarán de castigar al infractor. Los esclavos suelen salir con regalos, gracias a ellos pudimos salir adelante ¿saben? Aún conservo algunas pero no sé donde están, las metí en un pequeño arcón pero ya no las veo. Si quiere les enseño donde estaban, igual las ven.
- ¿Sanación? Pues claro que las fatas sanan a los mortales ¿por qué lo hacen? A saber, son veleidosas.

La anciana guarda aún en el arcón las joyas que trajo su padre hasta el fin de sus días, mas solo las muchachas vírgenes y honestas las pueden ver. Son las mismas que usa Rodrigo para sanar a los enfermos. Si hay algún PJ que sea una “muchacha virgen y honesta” podrán verlas.

Margarita trata de desanimar a los PJ si le dicen que quieren tratar con las mozas del agua. Les tiene un miedo tremendo y ha logrado que durante décadas no haya habido mozos del pueblo cautivos por las mozas. Da a Ricardo por perdido, y solo espera que Dios sea misericordioso con él cuando lo juzgue al finalizar sus días.

Eramos pocos y llegó la Fraternitas Vera Lucis

En algún momento de la noche un hombre y una mujer se acercarán a los PJ mientras cenan en la posada de la Madrilla o recorren las calles empedradas de Potes. Quizás incluso intenten interceptarlos cuando vuelvan de visitar el monasterio. Ella es una monja cartuja llamada Virtudes grande como un armario y que porta una enorme hacha, pero que presenta heridas de feo aspecto. Él es un cura dominico que responde al nombre de Onofre y parece que no ha dormido en varios días. Visten como viajeros, pero ambos portan un medallón de hierro esmaltado en rojo con una cruz cretense (gamada) con las aspas orientadas a la izquierda. Ella es una *miles* de la Fraternitas Vera

Lucis y él uno de sus *docte*, están en Potes porque desean echarle la mano encima a Rodrigo, acabar con sus brujerías, por los medios que sean. Han llegado a la región después de un duro viaje desde Castro Urdiales, y del grupo (que lo conformaban una docena de agentes de la Fraternitas Vera Lucis) solo restan ellos pues se toparon con un Roblón en el camino.

Con modales exquisitos Onofre pedirá a los PJ un momento para tratar una cuestión de importancia capital. Si los PJ aceptan les llevará a un lugar un poco apartado, y si no insistirá ofreciendo oro, favores y mercedes, o tornándose más siniestro al ofrecer azufre y condenación a quien no quiera hacer caso a un siervo de Dios. Tratará con velado desprecio a todo PJ judío o musulmán que haya en el grupo, pero tragará sus prejuicios pues necesita ayuda.

Si los PJ aceptan tratar con Onofre lee o parafrasea el siguiente texto:

“Saludos. Soy el hermano Onofre y ella es sor Virtudes. Hemos sido enviados por el Excelentísimo y Reverendísimo Juan de Saavedra, obispo de Palencia, para investigar las maléficas acciones de un apóstata llamado Rodrigo, quien sirve al Diablo corrompiendo a los moradores de esta comarca. Investigar y apresar para conducirlo a Palencia para acabar con sus pecaminosas acciones, y salvar su alma mediante la acción redentora de la penitencia y la oración. Por desgracia un siervo del Maligno acabó con nuestra comitiva y solo quedamos nosotros. Sabemos que el hermano de Rodrigo el Apóstata os ha pedido que le encontréis mañana. Hacedle un favor a ese muchacho, a todo el mundo, y entregadnos a nosotros a ese apóstata para que podamos hacer la labor de Dios. salvando su alma del infierno. El buen obispo tendrá a bien recompensaros y vosotros haréis méritos cuando llegue vuestra hora. ¿Lo haréis?”

Por supuesto estos dos fanáticos no trabajan para el obispo de Palencia, y piensan salvar el alma de Rodrigo a base de fuego. Su falta de sinceridad es evidente para todo PJ que supere una prueba de Empatía dificultad Difícil (-25%), pero se cerrarán en banda si son confrontados. Los dos miembros de la Fraternitas Vera Lucis estarían encantados de encargarse ellos mismos de Rodrigo, pero sencillamente son demasiado pocos. Creen que pueden manipular a los PJ para que cumplan su cometido. Pagarán 200 doblas de oro si aceptan el trato, prometiendo mucho más una vez tengan a Rodrigo en sus manos y cargado de grilletos. ¿Negociar? ¿Regatear? El hermano Onofre no se rebaja de esa manera.

Seguirán a los PJ acepten o no, siendo posible localizarles superando pruebas de Descubrir dificultad Difícil (-25%). Sea como sea, contratarán a un par de matones para hacer el viaje de vuelta a Castro Urdiales, que los PJ podrán conocer más adelante en la aventura.

El 23 de junio

Los PJ se despiertan en su habitación en posada de la Madrilla, han dormido bien. Hace calor, más calor hará cuando se enciendan las hogueras por la Víspera de San Juan. El Sol brilla en un cielo sin nubes perfecto para ser teñido con humo. La humedad es tremenda. Y el aire está cargado con la emoción propia de un día de fiesta. Los parroquianos del día anterior son algo menos, de los dos miembros de la Fraternitas Vera Lucis no hay ni rastro. La gente de Potes, sobretodo lo más jóvenes, están realizando toda una serie de prácticas no muy cristianas ni muy sagradas pero desde luego populares, como preparar hogueras, recoger plantas y flores, apilar trastos y jugar con los vecinos en mitad de un ambiente muy festivo. Se bebe. Se canta. La gente es feliz, disfruta del momento. Que haga buen tiempo y no esté jarreando ayuda.

Los personajes tienen todo el día para investigar Potes siguiendo las líneas de investigación que se mencionaron antes para el ida anterior. Pero el abanico de opciones se abre ligeramente, además de incluirse una simpática tabla de eventos que pueden tener lugar a lo largo de la jornada.

Eventos de la víspera de San Juan

Cada hora que los PJ pasen en las calles de Potes y sus alrededores, o cada vez que vayan al convento, el DJ puede tirar o seleccionar uno de los siguientes eventos que reflejar el particular carácter de la víspera de San Juan.

1D10

Resultado

- 1 Un grupo de 1D6 +2 zagales truhanes persiguen entre cánticos a un par de frailes a los que lanzan boñigas, los cuales están huyendo con una expresión a medio camino entre el cansancio y el hastío. Si los PJ intentan detener a los zagales (con pruebas de Mando, por ejemplo) y estos cesan en sus ataques los frailes les darán las gracias, quejándose amargamente de que todos los años por Sanjuanés pasa lo mismo. Si los PJ pifian en la prueba pasarán a ser víctimas de los lanzadores de boñigas. Si sacan las armas los chavales se irán entre burlas, calvos e insultos diversos relativos a la honradez de sus madres. Si los PJ se unen a los zagales y empiezan a atormentar a los frailes los pobres religiosos apurarán el paso entre lágrimas.
- 2 Un grupo de mujeres de todas las edades recogen hierbas y flores, formando ramilletes. Invitan a los PJ a unirse. Si lo hacen recuperarán toda su Suerte Actual.
- 3 Desde la iglesia parroquial avanza un grupo de lugareños portando cruces de palo y ramas de laurel que han sido bendecidas para colocarlas en los campos labrados para preservarlos de plagas y tronadas. Recogen las cruces viejas del año pasado con el fin de tirarlas en las hogueras.
- 4 Un grupo de jóvenes está practicando saltos sobre las hogueras que están preparando para la noche. Invitan a los PJ a unirse. Si los PJ participan y superan una prueba de Agilidad x4, ganarán el respeto de los jóvenes, que podrían darles información útil (como que Roi era el mejor amigo de Rodrigo). Si fallan, se queman levemente y pierden 1 PV. Además, los jóvenes se reirán de ellos y su historia, que se irá exagerando a lo largo de los años hasta ser realmente absurdo el ridículo que hicieron.
- 5 Los personajes se cruzan con un gato negro más feo que el demonio que es en realidad una bruja. Si son amables con él, dándole algo de comer o haciéndole una cucumona, el animal seguirá su camino y cuando esté a cierta distancia lanzará una advertencia “Haréis bien en cuidaros del amor del hidalgo, pues puede abrir la senda a la Ira de Dios”. Si los PJ intentan algo contra el gato (como darle una patada) esté se irá mientras grita “Que la suerte os trate tan mal como vosotros a mi!”, lanzando el conjuro Infortunio (ver pág. 205 del manual de juego) sobre todos ellos.
- 6 Un grupo de mozos y mozas del pueblo con flores de brillantes colores en las manos vienen del río. Creen haber recogido las flores que crecen al paso de las mozas del agua y que por ello serán felices por siempre. Son flores absolutamente normales.
- 7 Los PJ se encuentran con Pedro, quien les informa que acaba de conocer a dos buenos cristianos que también colaborarán en el rescate de su hermano. Son, como no, Onofre y Sor Virtudes. Como los PJ descubrirán más adelante, han contactado con Pedro para “ofrecer su ayuda”.
- 8 Un grupo de amigos de jarana, bastante pasados de vino y disfrutando de la buena vida. Uno de ellos es un carantoña llamado Anxio, que se hace pasar por un comerciante regordete y rubicundo, y anda compartiendo un vino que ha robado unas brujas. Ofrecerá vino a los PJ. Cualquiera que beba del vino de las brujas deberá superar una prueba de Resistencia X3 o acabará borracho durante 1d6 horas (y sufrirá un -25% a todas sus Competencias).
- 9 Un grupo de duendes muy pequeños se cruza en el camino de los PJ. Llevan material para hacer una hoguerita. Saludan amablemente y siguen su camino.
- 10 Un juglar se acerca a los PJ. Pide una dobla por cantar. Si le pagan empezará su actuación, pero al dar la primera nota todas las cuerdas de su instrumento se romperán.

Ir a buscar a las mozas del agua (solo por la mañana)

Si los PJ quieren ir a buscar a las mozas del agua lo tienen bastante fácil, pues cuando hace Sol salen de sus palacios para secar sus hilos de oro mientras danzan junto al río Deva, al oeste de Potes. Encontrarlas es fácil, solo hay que seguir el curso del río y superar una prueba de Oír dificultad Normal (+0%), que les conducirá a una zona especialmente densa en vegetación donde cuatro mozas andan bailando al Sol. Hay un grupo de siete mozos espiándolas, aunque ellas saben que están ahí y les importa más bien poco. Las flores nacen, florecen y mueren allá donde pisan, y su canto es rico, muy tierno y melodioso. En el suelo se secan los hilos de oro. Aunque son pequeñas, no temen a los mortales y si los PJ se acercan a ellas sencillamente dejarán de bailar mientras se ríen.

Si los PJ no hacen nada volverán a lo suyo y si las agreden saltarán al agua llevándose con ellas los hilos de oro.

- **Lo que saben sobre Rodrigo:** Las mozas del agua conocen a Rodrigo, pues viven en el mismo palacio, y saben que su hermano lo anda buscando ¿pero quien va a querer volver a malvivir como un casto religioso pudiendo vivir en el más hermoso palacio de toda la región? Además, Rodrigo no quiere volver a la superficie ¡está casado con la princesa Lara, una hilandera tan bella como talentosa!
- **Lo que saben sobre Lara:** Es toda una princesa, y está muy enamorada de Rodrigo, su esposo. Se casaron hace ya dos años, y son felices. Muy felices, tanto que ella ya ni sale al Sol a bailar ¡prefiere estar con él!
- **Lo que saben sobre el secuestro:** Fue un rapto legítimo. Él toco el hilo de oro como un vulgar ladrón y fue conducido al agua. Tiene suerte de no haber sido convertido en un esclavo, y aunque esté casado con una de las nuestras sigue siendo un ladrón, por lo que su pena está clara.
- **Lo que saben sobre la sanación de los enfermos:** Ah, un poco de buena magia blanca. Se ve que la nuestra funciona...no podemos decir lo mismo del Crucificado ¿eh?
- **Lo que saben del palacio:** Nuestro hermoso hogar está bajo este río. Vosotros lo llamáis Deva, y aunque lo hayáis olvidado por la influencia de la Cruz le pusisteis ese nombre en honor a la diosa Madre. No está lejos de aquí, lo marca una enorme haya, pero nunca podréis llegar por vuestros propios medios. Si tanto queréis verlo...bueno, solo tenéis que agarrar este hilo.

Acabada la conversación los PJ oirán un grito sorprendido. Un mozo fisgón de no más de 14 años agarrado a un hilo de oro es arrastrado al río. Las mozas ríen y tras recoger con rapidez su oro, se lanzan al agua para desaparecer.

Lo que hace Pedro

En esta jornada Pedro no dejará de moverse por todo Potes, parándose en las hogueras pidiendo a los vecinos que le avisen si ven a su hermano. En algún momento será visitado por Onofre y Sor Virtudes que le convencerán de aceptar su ayuda para salvar a su hermano aludiendo a su condición de miembros de la Iglesia y enviados del obispo de Palencia. Los PJ pueden encontrarlo sin demasiadas dificultades si lo buscan activamente.

Convencer a Pedro para que rechace la asistencia de Onofre y sus aliados es difícil, ya que el hidalgo tiene una fe ciega en la Iglesia. Habrá que superar una prueba de Elocuencia dificultad Difícil (-25%) y argumentar muy bien que es lo que huele a raro en ellos (como mencionar que Sor Virtudes lleva un hacha de batalla siendo una monja, por ejemplo) o mencionar que bien podrían querer hacerle daño a su hermano.

Si le dicen a Pedro que sospechan donde puede aparecer Rodrigo (en casa de un enfermo, por ejemplo) les pedirá que le acompañen para rescatar juntos al cautivo. Si no le dicen nada, o le hacen sospechar de que están conchabados con las fatas, tratará de hacerse el loco. Se le puede engañar para enviarlo lejos y que no moleste, especialmente si se le dan buenos argumentos.

Si los PJ no le convencen de que rechace la ayuda de los sospechosos religiosos, estos aparecerán en la parte **“Rodrigo, Lara y un lio bien gordo”**.

Cae la noche

Cuando el DJ lo considere oportuno la noche caerá sobre Potes y las hogueras serán prendidas, llenando el aire con el olor de la leña, el viento con los cantos y las risas. La gente correrá de aquí para allá portando fuegos, vinos y cosas que quemar (hierbas y flores secas, viejas cruces, ropa inservible). La noche es hermosa pues la Luna nueva del cielo se colorea con el gris de las hogueras y los colores del fuego.

Tal vez los PJ no lo saben, pero son seguidos en todo momento por los dos miembros de la Fraternitas Vera Lucis (y los matones que han contratado). Es posible descubrirlos mediante pruebas enfrentadas de Descubrir contra la competencia de Sigiloso de los PNJ. Los agentes de la Fraternitas Vera Lucis intentarán huir si los PJ los confrontan con hierros, aunque se tornarán fanáticos si hacen uso de magia de cualquier tipo, para volver a seguirlos más adelante.

Los movimientos de Rodrigo

Ahora que ha llegado el momento de emerger del agua, veamos cuales serán los pasos de nuestro amigo Pedro durante esta noche tan especial. Esta secuencia temporal está escrita tal y como sucedería en caso de que los PJ decidan no hacer absolutamente nada, así que deberás adaptarla para reflejar las acciones de estos a lo largo de las dos jornadas anteriores.

Linea temporal

9:45 PM - 10:15 PM

Rodrigo junto a Lara emergen de las aguas del río Deva para encontrarse con Roi. El alguacil y su amigo se dan un abrazo. Luego Lara se presenta a Roi como la esposa de Rodrigo, los tres charlan durante media hora antes de abandonar el lugar. La charla es la que uno podría esperar entre dos amigos que hace un año que no se ven y desean ponerse al día, así como la de una mujer que desea conocer al mejor amigo de su esposo.

Pedro empieza a recorrer las hogueras de Potes llamando a gritos a su hermano.

10:15 PM - 10:45 PM

Los tres se dirigen a Potes. Roi cuenta las novedades del pueblo. Le cuenta que su madre está muy enferma y que no tardará en morir. Rodrigo se lamenta por ello, pero sabe que su madre es mujer devota y será bien recibida en la Otra Vida después de haber vivido muchos años. Lara le consuela. Le pregunta a su amigo por la persona más enferma del pueblo y este le comenta que es una leprosa llamada María de Abaño, que malvive en una choza al sur. Los tres se dirigen a la casa de la enferma.

Juana, la madre de Rodrigo y Pedro, empieza a toser con fuerza, la vida se le escapa con cada acceso de tos y es obvio que no pasará de esa noche. El criado deja la casa para ir a buscar al cura para que le administre la extrema unción.

10:45 PM - 11:15 PM

Roi y Lara esperan fuera de la choza de María de Abaño, dejando a Rodrigo con la enferma. María, muy asustada, le pide a Rodrigo que se vaya, pues está enferma, y suplica que la dejen en paz. Teme que esté ahí para hacerle daño, pues varios vecinos han amenazado con lanzarla a las llamas para purificar la plaga. El sacerdote dedica un buen rato a tranquilizar a la leprosa.

11:15 PM - 12:00 AM

Tras una conversación bastante larga, Rodrigo realiza el ritual para sanar a María, la cual es un poco reticente. Finalmente, y con la medianoche, la mujer sana y muy feliz sale a la calle para unirse a los festejos, celebrando la nueva oportunidad que le han dado. Rodrigo se reúne con Lara y Roi, para (ahora si) unirse a los festejos de la Noche de San Juan.

Pedro es alertado de la situación de su madre y redobla sus esfuerzos para encontrar a Rodrigo.

Uno de los niños de la casa de Margarita retira las hojas de roblecillo que contenían en el sótano al cuegle.

12:00 AM - 2:00 AM

Roi, Lara y Rodrigo llegan a una hoguera situada cerca de la chabola de María de Abaño. Pasarán ahí tres horas bailando, cantando, saltando sobre el fuego y bebiendo. Lara, de pequeña estatura por su naturaleza de fata, sorprende a todos con sus increíbles saltos y enorme gracia al danzar. Los chavales del pueblo salen a contar a sus amigos y familiares sobre las increíbles habilidades de Lara, que se convierte en la sensación.

El cuegle sale del sótano y devora a 3 niños de la casa, a Margarita y a su hijo mayor antes de salir al pueblo.

2:00 AM - 3:00 AM

Roi, Lara y Rodrigo empiezan a dirigirse a las hogueras más cercanas al palacio del río Deva. Al poco Pedro llega a la hoguera en la que estaban.

El cuegle empieza a matar a los vecinos que rondan por las calles cercanas a la casa de Margarita. Los supervivientes salen corriendo para alertar de la presencia del monstruo, pocos les creen.

3:00 AM - 4:00 AM

Roi, Lara y Rodrigo llegan a una hoguera que se encuentra a menos de media milla del gran árbol que marca la presencia del palacio de las mozas del agua. Más o menos se dedican a lo mismo que en el anterior fuego, solo que con un poco menos de ímpetu porque el cansancio empieza a hacer mella en ellos.

El cuegle mata a dos alguaciles, a los cuales embosca en el barrio de la Solana, cerca de la posada de los PJ.

Pedro sigue el rastro de su hermano, pues Lara ha llamado la atención y mucha gente se ha fijado hacia donde va el grupo de amigos.

4:00 AM - 5:00 AM

Pedro se encuentra con su hermano, confrontando a Lara por ser un “demonio tentador” que primero secuestró a Rodrigo y luego lo alejó de Dios. La moza se ríe, diciendo que ella si hizo lo primero pero que fue algo justo, pues Rodrigo trató de robarle el oro, y que lo segundo no es cierto, pues les une un amor verdadero. Roi intenta intervenir, pero Pedro le manda callar acusándole de estar conchabado con las fatas para mantener a Rodrigo lejos de su familia y del monasterio. Los

hermanos y Lara discuten, cuando Rodrigo se cansa y le pide a su mujer volver a casa su hermano enloquece de rabia. Trata de matar a Lara con su espada, pero Rodrigo se interpone, siendo mortalmente herido.

El cuegle, con la panza llena, se esconde en una bodega hasta la noche siguiente. Le espera una larga digestión.

5:00 AM -6:00 AM

Lara con el corazón roto vuelve al palacio del río Deva. Nunca más volverá a emerger ni a hilar, desvaneciéndose de pura pena. Roi movido por el odio y la furia mata con su cuchillo a Pedro, cuya alma jamás podrá alcanzar lo que sea que le espera la otra vida.

Juana muere en su cama.

La noche termina.

Rodrigo, Lara y un lio bien gordo

Si los PJ encuentran a Rodrigo (ya sea junto al río Deva, en casa de María de Abaño, porque han seguido los rumores que hablan de los prodigiosos saltos de una pequeña dama, etc) tendrá lugar una escena que puede variar mucho según sus acciones.

Si intentan raptar a Rodrigo este huirá junto con Lara, mientras Roi trata de interponerse en su camino. Su objetivo es llegar a las cercanías del palacio del río Deva para saltar a la seguridad de su refugio acuoso. Roi tratará de cubrir a la pareja todo lo posible. Si en este escenario se encuentra Pedro no dudará en intentar matar a Lara, pues está convencido de que es esa criatura es malvada y ha subyugado con artes oscuras a Rodrigo. Se volverá hostil con los PJ si tratan de evitar que la mate.

Si tienen una aproximación diplomática e intentan convencer a Rodrigo para que abandone a Lara y vuelva a su vida en el monasterio (primero tendrán que pedir a Pedro que se calle con pruebas de Mando o Elocuencia) tendrán que utilizar muy buenos argumentos para justificar que puedan intentar una prueba. Aún así, cualquier prueba que los PJ utilicen para convencerlo de que abandone una vida en la que es feliz, a la mujer que ama y un futuro tranquilo en un bello palacio para vivir como un fraile en un frío monasterio tendrá como **mínimo** dificultad Muy Difícil (-50%). De ser convencido le pedirá a Lara permiso para volver a su antigua vida, tornándose ella hostil hacia los PJ para poder arrastrar a su marido bajo el agua. Ya le quitará la tontería después.

Es más fácil convencerlo para que vuelva a casa para despedirse de su madre antes de que ella muera. Rodrigo quiere mucho a su madre y le gustaría poder despedirse de ella antes de que se una al Altísimo. Lara está conforme con eso, y quiere conocer a su suegra ya que su marido le ha hablado mucho y muy bien de la señora Juana. El reencuentro entre madre e hijo será tierno, y con lágrimas en los ojos ambos se despedirán, no sin antes dar su bendición a Lara antes de cerrar los ojos. Pedro intentará que vuelva a su vida religiosa, usando la fuerza de ser necesario, si nadie lo impide, aunque una vez reencontrados madre e hijo será más fácil convencerlo para que deje a su hermano vivir su vida en paz.

En cuanto tenga lugar el encuentro entre los PJ y Rodrigo aparecerá la Fraternitas Vera Lucis con intenciones homicidas y dos matones para “acabar con el Apóstata y su concubina”. Sor Virtudes tratará de matar a Lara, mientras que los matones tratan de reducir a Rodrigo. Pedro, como buen hermano, no atacará a su hermano pero si a Lara. Si se ven superados por los PJ, intentarán huir dejando atrás a sus matones, jurando venganza contra los PJ. En caso de ser necesario, Sor Virtudes cubrirá en su huida a Onofre.

Si Lara muere, Rodrigo se echará a las aguas para morir ahogado condenando su alma. Si Rodrigo muere Lara huirá a su palacio para jamás emerger. Si Roi o Pedro mueren, Rodrigo se quedará en el suelo agarrando sus cuerpos mientras llora, teniendo Lara que arrastrarlos de vuelta a casa.

Desenlaces

Si los PJ no hacen nada, tanto Pedro como Rodrigo acabarán muertos. El hidalgo jamás podrá flanquear las puertas a la Otra Vida, quedándose en la tierra como un espectro movido por el odio a si mismo y a sus decisiones. Lo que le espere a Rodrigo ya es cosa de Dios. Lara abandonará el mundo mortal para jamás emerger y Roi acabará en la soga por haber asesinado a un hidalgo. La Fraternitas Vera Lucis abandonará el pueblo decepcionados por no haber sido ellos quienes matasen al apóstata amigo de las fatas, pero también satisfechos pues juzgan que a sido el Altísimo quien se ha encargado de hacer justicia con el brujo. El cuegle matará a más de 10 personas esa noche, antes de huir a las montañas una semana después.

Si los PJ consiguen que Rodrigo se despida de su madre, volverá luego a su hogar acuático para retornar al año siguiente y presentar su primera hija a Roi (y a Pedro si acabaron en buenos términos). Si consiguieron que toda esta situación se resuelva de forma no demasiado trágica, convenciendo a Pedro de que deje a su hermano vivir su vida y derrotando a la Fraternitas Vera Lucis, recibirán de Lara una madeja de hilo de las mozas de agua valorada en 1000 doblas de oro. Esta aparecerá entre las propiedades del más honrado de los PJ, si tal cosa existe, al siguiente amanecer.

Si los PJ convencieron, o forzaron, a Rodrigo para que vuelva a su vida como religioso este será sumamente infeliz. Pasados tres años, tratará de regresar al palacio del río, ahogándose en las aguas del Deva. De Lara no se sabrá nada.

Si Rodrigo murió pero Pedro vivió este abandonará todas sus propiedades para dedicar su vida a la penitencia. Morirá tiempo después, quedando su alma atrapada en nuestro mundo.

Si Onofre y Sor Virtudes sobreviven a la refriega los PJ tendrán un nuevo enemigo. Pero si decidieron ayudarles a capturar a Pedro, al cual llevarán cargados de cadenas hasta su base en Castro Urdiales para obtener mediante tortura todo lo que sabe sobre las mozas del agua, los PJ serán tenidos en cuenta como activos útiles.

Recompensas

Se acabó la Noche de San Juan ¿y fue un buen o un mal final? Eso queda en manos de los PJ. Veamos que recompensas pueden recibir.

Si mataron al cuegle 10 Pap.

Si lanzaron boñigas a un fraile 5 Pap.

Si convencieron a Pedro para que deje a su hermano vivir en paz 20 Pap.

Si convencieron a Rodrigo para que deje a su mujer y vuelva al monasterio 25 Pap (por lo difícil que resulta).

Si convencieron a Rodrigo para se despida de su señora madre 10 Pap.

Si redujeron a Rodrigo para forzarle a despedirse de su madre y volver al monasterio 10 Pap.

Si saltaron una hoguera 5 Pap.

Si se libraron de Onofre y Sor Virtudes 10 Pap.

Bestiario y Dramatis Personae

Alguaciles

Hombres de bien que protegen a las personas honradas de Potes.

FUE: 12 Altura: 1,65 varas

AGI: 15 Peso: 120 libras

HAB: 15 RR: 50 %

RES: 15 IRR: 50 %

PER: 12 Templanza: 45 %

COM: 10

CUL: 5

Protección: Bacinete (4 puntos), gambesón (2 puntos).

Armas: Ballesta 40 % (1D10), daga 45 %

(2D3), lanza larga 50 % (1D8+2+1D4).

Competencias: Descubrir 40 %, Esquivar 40 %,

Tormento 45 %.

Cuegle

Monstruo devorador de niños con una piel negra, una barba larga, pelo gris, tres brazos acabados en pezuñas, cinco filas de dientes, un cuerno rechoncho y tres pares de ojos.

FUE: 35 Altura: 1,10 varas

AGI: 15 Peso: 80 libras

HAB: 1 RR: 0 %

RES: 20 IRR: 125 %

PER: 10

COM: 0

CUL: 0

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45 % (5D6).

Competencias: Correr 80 %, Descubrir 60 %, Sigilo 75 %.

Hechizos: Carece.

Lara

Fata felizmente casada con un fraile.

FUE: 10 Altura: 1,40 varas

AGI: 20 Peso: 70 libras

HAB: 15 RR: 0 %

RES: 20 IRR: 150 %

PER: 25

COM: 10

CUL: 20

Protección:

Aura mágica (10 puntos de protección)

Armas: Carece

Competencias: Artesanía (hilar) 80 %, Cantar 90%, Danza 60%, Descubrir 75 %, Seducción 90 %, Sigilo 50 %

Hechizos: Cualquiera de magia blanca popular.

Respiración acuática: La moza de agua puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Talismán de curación: La joya que dejan los amantes de las mozas de agua es, a efectos de juego, un talismán de Expulsar Enfermedades (ver pág. 173/143 del manual de juego), solo que únicamente funciona con agua de Cantabria, no con cualquier agua potable.

Telequinesia: Puede mover objetos que pesen hasta cuarenta libras.

Salto: Puede salvar sin dificultades distancias de cuatro o cinco varas con sus saltos, hecho prodigioso tanto más teniendo en cuenta su tamaño.

Ver en la oscuridad: Esta criaturas ve perfectamente en la oscuridad más absoluta.

Matones

Hombres de cabezas huecas y cuchillos afilados que se alquilan al mejor postor.

FUE: 12 Altura: 1,65 varas

AGI: 10 Peso: 140 libras

HAB: 10 RR: 50 %

RES: 15 IRR: 50 %

PER: 15 Templanza: 40 %

COM: 5

CUL: 5

Protección: Pelliza de piel (1 en pecho y abdomen).

Armas: cuchillo 45 % (1D6).

Competencias: Beber sin refinamiento 90%, Negociar sus servicios 60%, Descubrir 45 %, Sigilo 60 %, Tormento 65 %.

Moza del agua

Fata acuática de Cantabria.

FUE: 5 Altura: 1,40 varas

AGI: 25 Peso: 70 libras

HAB: 15 RR: 0 %

RES: 20 IRR: 150 %

PER: 25

COM: 10

CUL: 20
Protección:
Aura mágica (10 puntos de protección)
Armas: Carece
Competencias: Artesanía (hilar) 80 %, Cantar 80%, Danza 60%, Descubrir 75 %, Seducción 90 %, Sigilo 50 %
Hechizos: Cualquiera de magia blanca popular.

Respiración acuática: La moza de agua puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Talismán de curación: La joya que dejan los amantes de las mozas de agua es, a efectos de juego, un talismán de Expulsar Enfermedades (ver pág. 173/143 del manual de juego), solo que únicamente funciona con agua de Cantabria, no con cualquier agua potable.

Telequinesia: Puede mover objetos que pesen hasta cuarenta libras.

Salto: Puede salvar sin dificultades distancias de cuatro o cinco varas con sus saltos, hecho prodigioso tanto más teniendo en cuenta su tamaño.

Ver en la oscuridad: Esta criaturas ve perfectamente en la oscuridad más absoluta.

Onofre

Docte de la Fraternita Vera Lucis dispuesto a salvar con fuego y hierro tu alma.

FUE: 5 Altura: 1,80 varas
AGI: 10 Peso: 130 libras
HAB: 20 RR: 90 %
RES: 10 IRR: 10 %
PER: 20 Templanza: 65 %
COM: 10
CUL: 20
Protección: Carece.
Armas: Daga 75 % (2D3+1D6).
Competencias: Descubrir 75 %, Elocuencia 45 %, Empatía 80 %, Idioma (Latín) 90%, Mando 75%, Sigilo 90%, Teología 90 %, Tormento 99 %.
Rituales de fe: Primus, secundus y tertius ordo.

Pedro

Hidalgo dispuesto a todo para cumplir un juramento.

FUE: 15 Altura: 1,70 varas
AGI: 15 Peso: 150 libras
HAB: 15 RR: 75 %

RES: 20 IRR: 25 %
PER: 10 Templanza: 50 %
COM: 10
CUL: 10
Protección: Carece.
Armas: Espada de mano 75 % (1D8+1+1D4), daga 50 % (2D3+1D4).
Competencias: Cabalgar 60 %, Corte 40 %, Empatía 40 %, Elocuencia 45 %, Mando 50 %.

Rodrigo

Antiguo fraile felizmente casado con una fata.

FUE: 10 Altura: 1,80 varas
AGI: 15 Peso: 150 libras
HAB: 15 RR: 5 %
RES: 15 IRR: 95 %
PER: 15 Templanza: 55 %
COM: 15
CUL: 10
Protección: Carece.
Armas: Carece.
Competencias: Cantar 70 %, Descubrir 65 %, Elocuencia 70%, Empatía 75 %, Música 90 %, Teología 20 %.
Rituales de fe: Carece (pues vive en pecado con una fata).

Roi

Joven alguacil con ganas de ayudar a sus vecinos.

FUE: 12 Altura: 1,60 varas
AGI: 15 Peso: 110 libras
HAB: 15 RR: 30 %
RES: 15 IRR: 70 %
PER: 12 Templanza: 45 %
COM: 10
CUL: 5
Protección: Bacinete (4 puntos), gambesón (2 puntos).
Armas: Ballesta 40 % (1D10), daga 45 % (2D3), lanza larga 60 % (1D8+2+1D4).
Competencias: Conocimiento de Área (Potes) 70%, Descubrir 40 %, Esquivar 40 %.

Sor Virtudes

Una monja enorme capaz de partir a un hombre en dos.

FUE: 22 Altura: 1,85 varas
AGI: 20 Peso: 150 libras

HAB: 15 RR: 90 %
RES: 20 IRR: 10 %
PER: 15 Templanza: 50 %
COM: 10
CUL: 10
Protección: Lóriga de malla (5 en todo menos cabeza)
Armas: Hacha de batalla 85 %
(1D10+1D4+1D6), ballesta 60 % (1D10+1D4).
Competencias: Descubrir 70 %, Empatía 60 %, Idioma (Latín) 60%, Sigilo 90 %, Teología 60%, Tormento 80 %.

Zagales truhanes

Pequeños canallas con ganas de fastidiar y divertirse.

FUE: 5 Altura: 1,20 varas

AGI: 20 Peso: 75 libras

HAB: 15 RR: 70 %

RES: 10 IRR: 30 %

PER: 15 Templanza: 50 %

COM: 5

CUL: 5

Protección: Carece.

Armas: Pelea 65 % (1D3), Lanzar boñigas 80% (1d2)

Competencias: Correr 60 %, Descubrir 65 %, Escamotear,70 %, Sigilo 50 %, Saltar hogueras 75%