

**Qui in gladio  
occiderit, gladio  
peribit**

*Segunda parte*

*Mini-campaña "Surgere et ambulare"*

*para el juego de RDT Aquelarre*

**Por Adrián Cobos de la Cruz.**



---

## *Introducción para el D3*

---



**Nota para el lector:** antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor que se ponga en contacto conmigo en [kobos69@gmail.com](mailto:kobos69@gmail.com), me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.

- **Sobre la campaña:**

El planteamiento sigue siendo el mismo: "la celebración de un gran Aquelarre".

Los jugadores se han encontrado con esta trama casi por casualidad, y aunque gracias al diario de Lucas de la aventura "*In dubio pro reo*" tienen los detalles

principales para intuir donde se están metiendo, debemos tratar de liar un poco más las cosas.

- **Sobre la aventura:**

Los jugadores piensan que se dirigen al lugar de reunión de las congregaciones de Santiago y Lugo, pero en realidad se van a encontrar con otros "no tan inocentes" implicados.

Esta aventura esta avocada a que exista un poco más de enfrentamiento...

Si te sigue interesando esta aventura, puedes echar un ojo al (un poco más) detallado resumen del apartado "*Órdenes del jefe*".

---

## *Órdenes del jefe*

---



**Nota** ahora los jugadores habían frustrado los planes de un único nigromante, pero se han enterado de que no estaba solo, pues pretendía reunirse con más miembros de su orden. Entérate de las maldades realizadas por dichos miembros en su camino desde Santiago y lo que les ha ocurrido después (ver "*Quien roba a un ladrón*").

Siguiendo a los hechiceros oscuros, los personajes se encontrarán con una banda de buscavidas asaltadores

de caminos, que tienen retenida a una inocente (y muy importante) niña y al libro que explica su importancia, ambos extraídos del seno de la iglesia (ver "*Deseos de libertad*"), aunque para ello primero deberán hacer frente a los ladrones y no caer en su trampa (ver "*¡Impostores!*").

---

## ***Quien roba a un ladrón...***

---

**A**maia *para el DJ: lo que se narra a continuación son los sucesos "tal y como ocurrieron en realidad", pues es lógico que el todopoderoso DJ conozca todos los detalles. Otra cosa muy distinta es la información de los jugadores.*

*Al principio se mencionan los NPC's más importantes que aparecen en esta historia.*

### ***Personajes importantes:***

- Jacinto y Ernesto, dos miembros del Círculo.
- Amaia Freixedo, una noble del convento de Santa Clara, corrompida por el odio a su padre y las promesas del Círculo de Nain.
- Inés, una joven niña secuestrada del Convento de Santa Clara, pero de gran importancia para los planes del Círculo.
- Roberto, Arnaldo, Hernán, Antón, Estrella y Remedios miembros de la banda de Bruno.
- Bruno, el líder de la banda de ladrones.

### ***Los ladrones***

Amaia Freixedo, alimentada por el odio a su padre y la mala influencia de su tío Camilo, recientemente ha entrado a formar parte del Círculo de Nain.

Amaia tuvo que ingresar en el convento obligada por su padre, Duarte Freixedo. Cerca de heredar el título de barón, el noble quiere quitarse de encima la carga de su "hija" (los rumores dicen que bastarda), para que nada ensombrezca su "honor".

El tío de Amaia, que pertenece al Círculo, descubrió hace un tiempo que en el Convento de Santa Clara escondían un antiguo manuscrito que detalla de forma precisa la vida y "milagros" de Tadeo de Nain, así como su rama genealógica. El niño que fue resucitado por Jesús de Nazaret se convirtió en un poderoso nigromante, adorado por el Círculo por encontrar una forma de inmortalidad.

Amaia ingresó en el convento, simulando ser una noble metida a monja cumpliendo las órdenes de su padre, para tratar de robar el manuscrito; pero encontró algo todavía mejor: una descendiente viva de Tadeo, la joven Inés.

El Círculo no ha perdido la oportunidad de hacerse con esta importante reliquia (la niña) para, en un gran

aquejarre, tratar de traer de nuevo el alma de Tadeo a la tierra de los vivos.

Amaia se hizo con el libro, secuestró a la niña y, juntas, se escaparon. A la salida del convento les esperaban dos acólitos del Círculo que simulaban capturarlas, redondeando la farsa de Amaia y salvaguardando su coartada, para poder escoltarlas cómodamente hasta la Cueva del Cabrío donde debían reunirse con los miembros de Lugo.

**NOTA para el DJ:** *si te das cuenta, se trata de hacer pensar a los jugadores que la reliquia es el libro y no la joven Inés (aunque esperemos que quieran rescatarla de su cautiverio). Por esta razón es importante que tus jugadores no hayan terminado de leer el Diario de Lucas de la anterior aventura, pues de las dos entradas más antiguas se puede inferir este secreto.*

**OTRA NOTA para el DJ:** *aunque el término "secuestrar" es correcto, Amaia entiende perfectamente la importancia de la niña; la joven adepta puso gran dedicación en ganarse el cariño de la joven Inés antes de fugarse juntas, con el objetivo de poder controlar mejor a la niña; llegando incluso a regalarle su reluciente anillo de oro, estampado con el sello de la familia Freixedo.*

### ***La llegada de la congregación***

Como ya sabíamos, el nigromante Lucas de Villaverde iba de camino a reunirse con los enviados de la congregación de Santiago; con los cuales debía encontrarse en la Cueva del Cabrío para juntos continuar su viaje hasta Orense.

**Nota para el DJ:** *si Lucas ha podido continuar el viaje o no dependerá de cómo actuaron tus jugadores en la anterior partida.*

La congregación de Santiago, libre de retrasos, llegó hace una semana al punto de reunión acordado y trató de instalarse en la cueva a la espera de sus compañeros de Lugo. Lo que sus integrantes no sabían es que la Cueva del Cabrío, se había convertido en una guarida para una banda de asaltadores que actúa por los caminos y pueblos de las proximidades.



Los miembros de la congregación se disponían a pasar la noche sin demasiadas complicaciones, despreocupados de organizar vigilancia alguna, cuando la banda de Bruno los descubrió.

Cogidos por sorpresa, los brujos apenas tuvieron posibilidades de defenderse: Jacinto murió en la emboscada, y Ernesto fue capturado.

Aprovechando la confusión, y temiendo que la niña fuera capturada por los bandidos, Amaia trató de huir de la cueva con ella, siendo interceptadas por Roberto. Aunque el bandido fue apuñalado de gravedad, consiguió hacerse con el control de la niña, mientras la pobre Amaia caía por el barranco en el fragor de la escaramuza.

Los bandidos saquearon las posesiones de los brujos y llevaron a los cautivos (niña y acólito) al campamento de su jefe, Bruno.

Tras no pocos tormentos que le provocaron la muerte, Ernesto acabó confesando algunos detalles a los bandidos: se identificó como un poderoso brujo que transportaba una reliquia robada a Santa Clara.

La banda está muy satisfecha con el botín conseguido. Bruno, que no se cree nada del asunto exotérico que contaban sus hombres, va contando su propia historia: el grupo era una comitiva religiosa o bien dos secuestradores (no lo tiene claro) que custodiaban a dos nobles (Amaia e Inés, por sus ropas de mayor calidad y el sello de la familia Frexeido que portaba la niña) y un antiguo libro, reliquia de la iglesia.

Por lo que, teniendo a la noble cautiva, ha trazado el siguiente plan:

- Enviar a Estrella a la ciudad con el libro robado, la supuesta reliquia, para descubrir su verdadero valor y venderlo. Para ello, Estrella debe contactar con un familiar del jefe, Valente, que dirige una red de contrabando en Orense.
- Mientras la banda mantiene cautiva a la niña, Estrella debe contactar con la familia Freixedo, y ayudada por Valente y sus hombres, pedir un rescate.
- Colocar a Hernán, Antón, Roberto (y algún otro hombre) en la cueva, fingiendo ser la comitiva religiosa que espera la llegada de sus otros compañeros, y asaltar también a los nuevos viajeros cuando lleguen.

**NOTA para el DJ:** *lo que el pobre Bruno no sabe (bueno, aparte de todas las cosas obvias que parece ni siquiera querer saber), es que la verdadera reliquia es la muchacha que mantiene cautiva (aunque esto es una historia que detallaremos con el tiempo).*

Y así está la situación para cuando nuestros protagonistas llegan...

---

## *¡Impostores!*

---

**T**eniendo en cuenta que la única imagen del diario de Lucas es el improvisado dibujo del mapa con la ubicación de la Cueva del Cabrío, es de suponer que los jugadores no tendrán demasiados problemas para localizarla. En caso opuesto, les tocará investigar entre los pueblos aledaños y preguntar a las gentes.

- La Cueva.

La Cueva se encuentra en Monte Faro (a un par de días de camino al norte de Orense), a unos 50 metros de un abrupto camino de buhoneros y cubierta por la sombra de un pequeño promontorio. Una apertura de forma triangular bastante angosta, por la que apenas caben dos personas, da acceso a un pasillo que se ensancha progresivamente hasta llegar a una estancia con el techo más alto.

La cueva tiene algunas ramificaciones que se estrechan haciéndolas intransitables; a excepción de una, la cual asciende poco a poco formando una chimenea casi vertical que finalmente desemboca a cielo abierto, a unos 15 metros más arriba de la entrada principal.

- Los bandidos.

Siguiendo el plan de su jefe, Hernán y Antón tratan de simular ser parte de la congregación de Santiago. Se han escondido dentro de la cueva vistiendo el medallón y las ropas "eclesiásticas" que robaron a los visitantes. Además, también está con ellos el pobre Roberto, que sufre de tremendos dolores producidos por la herida que le hizo Amaia. Los bandidos pretenden que el estado

de Roberto y sus constantes lamentos terminen por redondear la farsa.

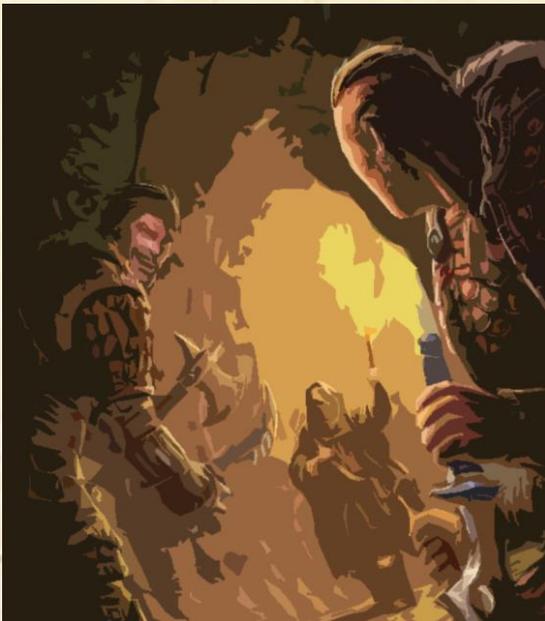
Por si fuera poco, cerca de la entrada secundaria a la cueva, la que comunica a través de la chimenea, se han apostado más bandidos muy atentos a los sonidos que vienen del interior de la cueva, por si sus compañeros necesitan ayuda.

**NOTA para el DJ:** *dependiendo de la dificultad que quieras asignarle al encuentro, puedes aumentar el número de bandidos que se pueden sumar a los compañeros del interior. Reforzando sus filas mientras aparecen desde la propia cueva o toman la retaguardia, sorprendiendo por la espalda a los personajes.*

Dado que este segundo grupo se encuentra bastante bien escondido, así como la entrada secundaria a la cueva, los personajes únicamente podrían detectar su presencia mediante buenas Tiradas de Descubrir y/o de Rastrear, modificadas en función de la forma en la que los personajes decidan acercarse a la cueva y reconocer el terreno.

- ¿Y si Lucas llega?

Si por un casual en la aventura anterior el bueno de Lucas consiguió escapar de tus jugadores, tarde o temprano acabará llegando a la cueva para reunirse con sus compañeros. Lo más probable es que llegue antes que los personajes por lo que se encontrará de primeras con los bandidos impostores.



A Lucas no le engañarán las ropas rituales ni los medallones, pues sabe con quién tiene que encontrarse (sobre todo que debería haber una mujer y una niña), por lo que enseguida se dará cuenta del engaño.

Es difícil saber cómo podría actuar para sacar provecho de la situación: quizá se enfrente a los bandidos; o no contacte con ellos, dejando que los jugadores se encuentren la sorpresa; quizá pueda pactar con los ladrones para que éstos se enfrenten a los jugadores...

- El encuentro de impostores.

Los bandidos tratan de emular la total despreocupación con la que sorprendieron a los miembros de Santiago.

Por su parte, el grupo de jugadores podría haber tenido la idea de fingir ser la comitiva de Lugo, haciendo uso de la túnica y el medallón, lo que llevaría a un divertido momento de "¿Quién es quién?".

En cualquier caso, e independientemente de cómo se identifiquen los personajes, los bandidos de la cueva atacarán a cualquiera que se acerque a la zona con la intención de robarlos, ayudado por sus compañeros apostados en las proximidades.

Sería buena idea que alguno de los bandidos quedara incapacitado en vez de muerto, para que los personajes puedan interrogarlo y descubrir su verdadera identidad y lo sucedido con la congregación de Santiago. Aunque, de todas formas, el pobre Roberto todavía yace en un saco de paja dentro de la cueva, acusado de dolor, pero lo suficientemente vivo como para hablar con él.

- Información relevante.

Aparte de relatar su enfrentamiento con la congregación de Santiago (cuantos, como eran, y como murieron o fueron capturados), los bandidos supervivientes podrían relatar como Roberto fue herido mientras Amaia trataba de huir con la niña, y como la joven cayó por el risco.

Los personajes pueden querer buscar el cadáver de Amaia para confirmar la historia de los bandidos, esto debería llevarles bastante tiempo y algunas Tiradas de Rastrear/Descubrir, hasta encontrar el cuerpo sin vida de la muchacha, medio devorado por alimañas.

Aunque conocen parcialmente la historia contada por el acólito capturado, su funesto desenlace no; pues cuando ellos se marcharon del campamento seguía vivo. Por el contrario, sí que tienen constancia de que una de las nobles que viajaba con el grupo, Inés, se encuentra retenida en el campamento.

Esperemos que esto motive a los personajes a tratar de rescatarla.

Es muy posible que los bandidos de la cueva sepan que Bruno mandó a Estrella a la ciudad para indagar acerca de la reliquia, pues el libro estaba escrito con símbolos raros que ninguno entendía (hebreo, árabe y lenguas simbólicas similares, nada fantástico); y seguramente sepan que el jefe reconoció el emblema de la familia Freixedo, ya que algunos miembros viven en Orense.

**NOTA para el DJ:** éstas son las pistas que conectan a nuestros jugadores con la siguiente aventura, queda a tu total disposición como pueden averiguarlas: de la boca de los bandidos supervivientes de la cueva, o del posible asalto al campamento, o de las conversaciones (forzosas o diplomáticas) que tengan con Bruno y otros bandidos.

---

## *Deseos de libertad*

---

**T**ratemos de centrar la atención de nuestros jugadores en el campamento bandido de Bruno, con el objetivo de rescatar a la noble cautiva.

La aproximación que pueden llevar los jugadores ante esta situación puede ser muy variopinta, por lo que simplemente vamos a centrarnos en describir el campamento.

Los bandidos se han asentado en un claro, en una especie de depresión en la falda sureste de Monte Faro.

El campamento está compuesto por: ocho tiendas de campaña pequeñas, que sirven de estancia para los bandidos; dos tiendas de mayor tamaño, que dan su servicio como comedor y almacén de suministros; una pequeña tienda circular que sirve de cocina de campamento; y una tienda más grande con los aposentos privilegiados de Bruno.

Las tiendas forman una especie de recinto cuadrado, dejando un espacio en el centro donde se ubica una gran hoguera y diversos troncos o asientos para sentarse a beber y comer al fuego.

Si los personajes dan una vuelta de reconocimiento al terreno descubrirán que la ubicación está muy resguardada, pues solo podría verse claramente desde la cima de Monte Faro y, con una Tirada de Cultura x3 (o si alguno tiene formación militar), se darán cuenta que la distribución de las tiendas se asemeja mucho a los típicos campamentos militares.

En los alrededores al campamento (Tirada de Descubrir/Rastrear mediante) se puede encontrar una pequeña fosa donde los bandidos van enterrando a aquellas personas que matan por resistirse demasiado al robo. En esta fosa es posible encontrar un cuerpo relativamente reciente, el de Ernesto.

Dependiendo de cuando lleguen al campamento podrían toparse con mayor o menor actividad, aunque rápidamente se darán cuenta que los bandidos siempre mantienen a dos hombres haciendo guardia junto al

fuego central (bueno, haciendo guardia, o bebiendo, riendo y conversando despreocupadamente).

Por mucho tiempo y mucho detenimiento que vigilen el campamento, los personajes no obtendrán ningún tipo de pista acerca de la ubicación del libro, pues Estrella se lo llevó consigo a la ciudad. Aunque es posible que crean que puede estar guardado en el almacén, o en la tienda de Bruno.



Por su parte, la pequeña Inés ha hecho las delicias de Remedios, la cocinera del campamento. Juntas pasan la mayor parte del tiempo, donde la niña hace de ayudante de la mujer, sin que parezca que la pequeña se sienta cautiva ni en peligro. Ambas duermen en la tienda-cocina circular.

**NOTA para el DJ:** que no nos engañe el instinto maternal de Remedios con la pequeña o el hecho de que sea cocinera del grupo, la mujer es una asaltadora de pleno derecho, y mucho ojo cuando desenfunda su cuchillo y se acerca demasiado a tus costillas.

Debido a la falta de los compañeros destinados a la vigilancia de la Cueva, el viaje de Estrella y algunos otros miembros que andan rastreando viajeros; en el campamento residen unas 12 personas (se puede ajustar el número en función de la dificultad que se quiera reflejar en caso de enfrentamiento abierto).

Bruno pasa la mayor parte del tiempo en su tienda mientras el resto de sus hombres realiza las labores de mantenimiento, caza, o pillaje de viajeros.

En caso de que los jugadores opten por una aproximación sigilosa o belicosa, el mayor impedimento que pueden encontrar es Remedios y los vigilantes, que tratarán de dar la alarma para atraer la atención de sus compañeros. El grupo de bandidos luchará con fiereza,

aunque si más de la mitad acaban gravemente heridos o muertos, se plantearán dejar marchar a los personajes (aunque es posible que los sigan y busquen la mejor oportunidad para vengarse).

**NOTA para el DJ:** la situación descrita también se puede ver modificada si los bandidos del campamento están bajo alerta de la presencia de intrusos, bien por otros compañeros, por Lucas, etc...

---

## Conclusión y recompensas

---

**C**on algunas respuestas, pero todavía muchos interrogantes, nuestros jugadores deberían continuar tras la pista de Estrella y la supuesta reliquia. Acompañados por la joven Inés, de la cual pueden obtener algo de información si saben hacer las preguntas adecuadas (aunque hablar con Inés tiene una dificultad añadida, como verás en la descripción del personaje).

Pero claro, si llegaron al final de esta aventura, querrán conseguir alguna recompensa ¿no?

Al tratarse de una aventura con un poco más de acción (aunque existen posibilidades para salir de las situaciones de manera airosa sin llegar a utilizar demasiado las armas) los personajes ganarán **+30PAp**, y podrías añadir otros **+10PAp** si tan siquiera se plantearon dejar a la pobre Inés a su suerte. Por el contrario, yo descontaría **-10PAp** si lo hacen.

Como siempre, puede dar algunos puntos adicionales por aquellas ideas, planes de asalto o artimañas, e interpretaciones sobresalientes.

---

## Dramatis personae

---

### Inés, la verdadera reliquia.

Una dulce, tímida e inocente niña pequeña de 6 años, vestida con hábito de novicia de muy buena calidad. La joven huérfana lleva en compañía de las monjas Clarisas toda su vida, que se han preocupado de instruir y cuidarla debido a lo que han creído que es su ascendencia noble. Únicamente la madre superiora y un par de hermanas conocen la verdad acerca de la muchacha (aunque esto es una historia que detallaremos con el tiempo).

<b>FUE:</b>	6	Altura:	1,30 varas
<b>AGI:</b>	10	Peso:	70 libras
<b>HAB:</b>	15	RR:	70%
<b>RES:</b>	8	IRR:	30%
<b>PER:</b>	17	Templanza:	60%
<b>COM:</b>	3	Aspecto:	13
<b>CUL:</b>	18	Edad:	6 años

Protecciones: Carece.

Armas: Pelea 15% (1pto).

Competencias: Elocuencia 0%, Empatía 55%, Descubrir 60%, Escuchar 75%, Sigilo 40%, Idioma (castellano) 80%, Idioma (latín) 50%, Leer y escribir 30%, Teología 55%.

Poderes especiales:

- **Muda:** Dios quiso que la pobre muchacha naciera sin el Don de la palabra, pues en estos 6 años no ha dicho ninguna. Aunque es capaz de emitir ciertos sonidos con los cuales se hace entender.

**Nota para el DJ:** como puedes deducir, la niña puede ser una gran fuente de información pese a su poca comunicativa condición. En la sección "**Un extraño monólogo**" puedes encontrar algo de información acerca de la niña, relacionada con las preguntas que tus jugadores podrían tratar de hacerle con el tiempo.

### Bruno, el jefe bandido

Desesperado que se refugia en las montañas del bosque y asalta a los peregrinos y viajeros; puede que no sea buena persona, pero de algo hay que vivir. Era soldado de rango, pero al ser herido en una batalla fue licenciado y abandonado a su suerte, lo que le llevó a una vida de pillaje como a alguno de los hombres y mujeres que lo acompañan.

<b>FUE:</b>	15	Altura:	1,77 varas
<b>AGI:</b>	18	Peso:	124 libras
<b>HAB:</b>	20	RR:	60%
<b>RES:</b>	15	IRR:	40%
<b>PER:</b>	20	Templanza:	65%
<b>COM:</b>	5	Aspecto:	8 (feo)
<b>CUL:</b>	5	Edad:	35 años

Protecciones: Velmezz, brazales y grebas de cuero (2 pto excepto en cabeza).

Armas: Espada corta 80% (2D6+1), Hacha de mano 75% (1D8+1D4+2).

Competencias: Cabalgar 50%, Descubrir 65%, Esquivar 60%, Sigilo 65%.

### Remedios, cocinera y experta con el cuchillo

Desde pequeña siempre tuvo las manos muy largas, lo que solo le trajo palizas. Más tarde descubrió que la gente es más propensa a deshacerse de su bolsa si tienes un cuchillo. Remedios estuvo embarazada, pero perdió a la criatura debido a las numerosas palizas que recibía en la calle, así como su vida vagabunda.

<b>FUE:</b>	10	Altura:	1,6 varas
<b>AGI:</b>	17	Peso:	90 libras
<b>HAB:</b>	15	RR:	40%
<b>RES:</b>	10	IRR:	60%
<b>PER:</b>	15	Templanza:	40%
<b>COM:</b>	10	Aspecto:	15
<b>CUL:</b>	10	Edad:	22 años

Protecciones: Ropas gruesas (1 punto).

Armas: Pelea 45% (1D3+1D4), Cuchillo 60% (1D6+1D4).

Competencias: Artesanía (cocinar) 65%, Descubrir 65%, Empatía 70%, Escamotear 45%, Esquivar 70%.

### Bandidos

Una variopinta selección de personas. Desde cazadores furtivos hasta campesinos hartos de la servidumbre, ex soldados... todos ellos convertidos en asaltadores de viajeros.

<b>FUE:</b>	12	Altura:	Variable
<b>AGI:</b>	12	Peso:	Variable
<b>HAB:</b>	15	RR:	50%
<b>RES:</b>	12	IRR:	50%
<b>PER:</b>	12	Templanza:	45%
<b>COM:</b>	5	Aspecto:	Variable
<b>CUL:</b>	10		

Protecciones: Ropas gruesas (1 pto excepto cabeza).

Armas: Bracamante 45% (1D6+1D4+2), Hacha de armas 50% (1D8+1D4+2), Arco corto 50% (1D6).

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 50%, Tormento 60%.

---

## Un extraño monólogo

---

En este apartado se proporcionan algunas ayudas que pueden ser utilizadas a la hora de interpretar a la pequeña Inés, tanto como podría reaccionar en diversas situaciones, a lo que puede llegar a saber y responder.

**NOTA para el DJ:** parte de estas ayudas hacen referencia al pasado de la niña en el convento y los sucesos vividos durante el secuestro por los miembros del círculo. También se pueden encontrar referencias a sucesos que todavía (a nivel de esta aventura) no han ocurrido, y que servirán de apoyo para las siguientes aventuras.

Es importante recordar que la niña es muda. Aparte de algunos gruñidos, únicamente se podría comunicar con gestos afirmativos, negativos, encogimientos de hombros, etc.

- **¿Quién y donde está la madre de Inés?**

Carmen, la madre de Inés, ingreso en el convento estando embarazada de la niña.

Un caballero de la Orden de Santiago descubrió la ascendencia de Carmen, y decidió ingresar a la mujer en el convento de Santa Clara para evitar que alguien tratara de aprovecharse de ella.

Ahí, las clarisas la cuidaron como a una fugitiva bastarda o fornecida, aunque nunca se disiparon los rumores acerca de su sangre maldita. Tras nacer la pequeña, la madre enfermó gravemente para acabar muriendo al poco tiempo.

- **El trato de las monjas**

Aunque la madre y la hija estaban “encerradas” en el convento, eran tratadas como cualquier otra hermana y nunca sufrieron ningún tipo de abuso y/o trato preferencial.

Una vez la niña quedo huérfana, la madre superior decidió que ya había sido castigada por Dios lo suficiente, y propuso que se la educara como a una noble en los prefectos de la Fe, con objeto de alejarla de su oscura ascendencia.

- **El trato de Amaia.**

La noble consiguió ganarse la confianza de la niña con el tiempo; prometiéndole ver las mejores y más fabulosas maravillas del mundo exterior la incitó para que se fugara con ella.

La muchacha le regalo el anillo de oro con el escudo de la familia Freixedo; e Inés puede reconocerlo fácilmente si lo vuelve a ver.

- **Relación con el Círculo.**

Amaia y los dos acólitos que le sirvieron de escoltas mantuvieron la mentira de que habían capturado a las muchachas, y se guardaron bien de no hablar de temas relacionados con el Círculo delante de la niña. Aunque es posible que Inés haya escuchado alguna conversación de los hombres acerca de los planes del Círculo. Queda un poco a tu elección y a la imaginación de los jugadores a la hora de hacer preguntas.

Un único detalle: los miembros del Círculo se refieren a sí mismos como “congregaciones” o “hermanos”, por lo que es muy poco probable que mencionaran “El Círculo de Nain” como tal.

- **Relación entre Inés y la familia Freixedo.**

Aparte de una fingida relación de amistad por parte de Amaia, no hay ninguna.

Camilo, el tío de Amaia, podría tratar de justificar a su sobrina haciendo creer que Inés es una bastarda de su hermano Duarte. Es más que plausible que tanto Amaia como Camilo quisieran exponer los escarceos del noble para poder aprovecharse de él.

- **La relación con Remedios y la banda de Bruno.**

Obviamente, cuando los bandidos asaltaron a la congregación de Santiago para robarles, Inés fue “liberada” de los acólitos; aunque la pobre niña se asustó muchísimo y teme casi cualquier contacto con los miembros de la banda.

Si no fuera porque Remedios actuó de forma muy maternal con ella y trató de cuidarla y protegerla, jamás permanecería en el campamento de forma voluntaria sin resistirse.

- **Reacción con los personajes.**

La niña se encuentra a salvo con Remedios y no tiene ni idea de los planes que Bruno tiene para ella (tampoco queda claro si Remedios terminará aceptando dichos planes), por lo que, si los PJ tratan de separarla de la cocinera, la niña se resistirá todo lo posible.

Deberían tener bastante mano izquierda al tratar con la niña, o podría convertirse en todo un estorbo.

***NOTA para el DJ:** esta mecánica de actuación para Inés no es mala idea si quieres que tus jugadores sean menos reacios a deshacerse de ella a la menor oportunidad o incluso a no liberarla del campamento bandido.*

- **Reacción al ver a Estrella.**

Estrella estaba entre el grupo de bandidos que atacó a los de Santiago, matando a su amiga Amaia, por lo que Inés estará aterrada al reconocerla si la encuentra de nuevo.

Estrella también es capaz de reconocer a la niña fácilmente.

- **Conquistada por Camilo Freixedo.**

El noble es un auténtico manipulador. Si llegado el punto descubre la buena relación que tenía su sobrina Amaia con la niña, tratará de convencer a la pequeña haciendo uso de dicha relación, para que se quede con él con la excusa de protegerla.

Depende de cómo hayan tratado los PJ a la niña, el conflicto podría resolverse de distintas maneras.

- **Miedo a los judíos.**

La niña ha sido educada desde pequeña por los preceptos de la madre superiora del convento y

algunas otras hermanas, las cuales comulgan fuertemente con el rechazo a los judíos, tan extendido en la época.

Mucho cuidado con los orígenes de los PJ.

Además, la niña se mantendrá distante y recelosa si llega a encontrarse con Tobías y Bento, uno por ser judío, y el otro por ser un rudo y vasto caballero. La niña opondrá una implacable resistencia en el caso de tener que quedarse con ellos, por lo que reduce las posibilidades de que los jugadores la dejen a cargo de los cofrades.

**NOTA para el DJ:** *si, esto puede sonar un poco a juego sucio, pues estamos dando a los jugadores pocas alternativas: o se llevan a la niña a todos sitios y se cuidan de que no le pase nada malo, lo cual puede convertirse en un gran inconveniente; o la dejan al cuidado de Camilo, que es meterla en la boca del lobo; o se dividen en dos grupo, lo cual merma sus fuerzas y pone más en peligro a un grupo que al otro.*