

Scyphus Daemoni

*Diabolus enim semper
circuit quaerens quem devoret
("Porque el diablo, como león rugiente,
anda alrededor buscando a quien devorar")*

San Pedro, Epístola I, 5:8

La siguiente aventura es un *pastiche* de varias historias cortas ya publicadas en el blog *PersoRol*, en parte modificadas e intercaladas entre sí a través de un hilo conductor basado en un viaje de búsqueda por tierras burgalesas. En este módulo se recopilan las aventuras de “*El rito de Paso*”, “*El cáliz de Adamastros*” (ambos publicados en el suplemento *Historias Secretas*), así como parte de la aventura de “*Los Atravesados*” (Suplemento *Ora Pro Nobis*). Pensada para 2-4 Jugadores, se trata de una aventura sencilla, sin ninguna restricción, cuyos personajes deberían estar bien curtidos en aventuras (y peleas), y en la que el Director/a puede añadir fácilmente más eventos de los que se describen.

Introducción

Año del señor de 13... Corona de Castilla Principios de Diciembre. Los Jugadores se encuentran en una posada a las afueras de Burgos llamada *Los Siete Robles*. Se hallan descansando tranquilamente después de llegar de la localidad de Castrojeriz, en pleno camino de Santiago. Las posadas en la ciudad de Burgos están muy solicitadas, y por esa razón han tenido a bien buscar una menos solicitada a las afueras de la misma.

1. En la posada de los Siete Robles

Tras un par de días de estancia, en el ir y venir de los clientes durante esas noches invernales, los Jugadores habrán conocido a un hombre llamado Esteban de Niza, un tipo extranjero, algo extraño y callado, cuyo rostro y palabras denotan una buena persona. Tiene una terrible cicatriz en el rostro, la cual trata de ocultar con sus largos cabellos. Con su particular acento italiano, Esteban sabe

chapurrear el castellano con fluidez, y dirá estar en Castilla por negocios comerciales. Casualmente está buscando a alguien que le acompañe a la Sierra de Covarrubias, un sistema montañoso al norte del río Arlanza, situado a unas ocho leguas al sur de la posada en la que se encuentran. Esteban les ha insistido un poco, ya que no es hombre de armas y nunca está de más llevar protección. Y Aunque no habrá dicho cuáles son las razones del viaje, la promesa de treinta maravedíes por cabeza (la mitad a comienzos del viaje) no es nada despreciable.

Los Jugadores se encuentran cenando la noche antes de partir. Fuera nieva y hay cierto trajín en la posada, dado que otros tantos clientes buscan el refugio de un techo tal y como lo hicieron ellos. El fuego de la chimenea del salón arde bien provisto, y los posaderos que gobiernan el negocio trabajan a destajo para cubrir las necesidades de los clientes. Si le preguntan de nuevo, un éxito en una tirada de **Elocuencia** les hará saber que Esteban desea visitar un castillo en lo alto de las sierras de Covarrubias, llamado el castillo del Cobrizo, en concreto la biblioteca que alberga ese castillo. Y de momento no dirá nada más: los Jugadores ya tendrán algo con lo que elucubrar.

2. Los bandidos

Día 1. El grupo se pondrá en marcha cuanto antes, al amanecer del día siguiente. Esteban tiene una vieja yegua blanca llamada *Giaietto* (“*Azabache*” en el idioma italiano), debido a sus grandes ojos negros. Un viejo fardo del que no se despegas (que es su único equipaje) acompaña al de Niza mientras la nieve cae desde temprana hora. El frío se meterá en los huesos rápidamente y la marcha será lenta debido a que la nieve se acumula rápido en los caminos.

A media mañana, los Jugadores no tardarán en advertir a unas cien varas, en una zona de amplios zarzales y gran vegetación, un puente que permite el paso del llamado Río Viejo, el primero de los varios arroyos existentes hasta alcanzar las sierras a las que el grupo se dirige. Mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** podrán ver a cierta distancia que el puente está en mal estado. No es que esté en ruinas, pero algunos de sus sillares de piedra están desprendidos, probablemente a causa de alguna riada anterior.

Si se acercan al puente con la intención de cruzarlo o tan sólo mirarlo (momento en que comprobarán que es impracticable), un par (o tal vez tres) de

tipos escondidos en unos zarzales cercanos les saldrán al paso. Son bandidos de poca monta, y sus intenciones son claramente hostiles (robarles y dejarles con lo puesto). Proteger a Esteban de Niza será la primera prueba en la que los Jugadores deberán demostrar su buen hacer. En cuanto uno de los tipos sea eliminado, el otro tratará de escapar.

Tras este envite, si los Jugadores buscan otra alternativa para cruzar el arroyo, podrán darse cuenta de que el cauce desciende hasta una hondonada donde hay muchas rocas, señal de que en algún punto el Río Viejo pueda estrecharse y ser vadeado. Si siguen la orilla a través de una zona de matorrales bajos y ciertos peñascos, podrán atravesar más abajo un paraje donde ambas orillas están muy próximas, aunque será necesario superar una tirada de **Saltar** para alcanzar la otra parte.

En caso de no superarse, el Jugador caerá al agua, golpeándose contra una roca y perdiendo 1d2 puntos de daño. Si el resultado de la tirada es una

pifia, además perderá un objeto de su inventario a su elección.

Por otro lado, y a discreción del Director/a, es posible que Esteban no se atreva a cruzar el pequeño paso con su yegua, ya que el animal se muestra reticente por el cauce. Tal vez pida ayuda a sus nuevos acompañantes para hacer cruzar al animal con cuidado, cosa que debería poder realizarse con un éxito en **Habilidad x2**. Si no se consigue, el animal dudará y se resbalará, aunque no sufrirá más que un pequeño corte tras golpearse con una roca afilada.

Por otro lado también es posible que un Jugador se suba sobre los cuartos de la yegua y trate de conducirla. Para ello será necesario un éxito en una tirada de **Cabalgar (Fácil +25%)**. En el caso de fallar, la caída supondrá al jinete un daño de 1d6 puntos (que quedarán reducido a la mitad al precipitarse sobre el agua).



Tras estos primeros hechos, Esteban se mostrará agradecido por la presencia de los Jugadores junto a él, y antes o después tendrán que retomar el viaje continuando hacia el sur. El mercader jamás ha cruzado esta zona, por lo que no sabe si hay aldeas cercanas.

3. El rito de paso

Esa tarde no habrá más eventos de importancia, y los Jugadores lograrán dormir al abrigo de las ruinas de un antiguo monasterio benedictino abandonado. Al día siguiente (día 2) el grupo seguirá su camino por los aún paisajes planos y boscosos al sur de Burgos. Y durante todo el día tampoco habrá ningún evento excepto la dificultad que la acumulación de nieve provoca. Finalmente, cuando la noche acabará sorprendiendo al grupo en un hayedo (momento en que sus cuerpos pedirán un descanso). Ante la falta de luz, cualquier intento de salir del bosque de hayas será imposible, por lo que lo más lógico es encontrar un lugar para poder cobijarse y pasar la noche lo mejor posible. Esteban les preguntará (si no lo hacen ellos), si van a hacer guardias. Él mismo se ofrecerá a participar, pues no es la primera vez que lo hace (ya tiene experiencia en las noches de alta mar, como veremos a continuación).

Después de encender un fuego a duras penas, el mercader sacará algunas viandas de su hato, las cuales podrá compartir con el grupo. Sentados al fuego, les preguntará a qué se dedicaban antes de conocerse (u otra cosa, pues solo pretende entablar conversación). Los Jugadores podrán narrarles lo que les parezca. Si le preguntan sobre el asunto del castillo del Cobrizo, Esteban podrá relatarles (dado que ya tiene más confianza con ellos), un resumen de sus razones:

Veréis. Hace tiempo que sirvo a don Adriano, un mercader genovés más destacado que yo, con el cual me dedicaba al comercio marítimo. Hacíamos una ruta navegando desde Génova hasta el puerto aragonés de Palamós. La coca de Adriano se llamaba Il Falco ("El Gavilán"), había sido fabricada en los astilleros genoveses antes de que yo naciera. Y con ella navegamos sobre esa misma ruta decenas de veces, comprando y vendiendo especias y otros productos en los puertos de ambas ciudades. De esta manera comencé a entender el idioma aragonés y algo de Castellano.

Y en uno de los viajes, nada más poner pie en los muelles de Palamós, Adriano me dijo que yo no volvería, de momento, a Génova, pues tenía

pensado para mí una encargo en esta tierra. Quedé algo extrañado, puesto que me pidió buscar alguna pista sobre... ¿Cómo se dice? Un cáliz religioso, una pieza de la cristiandad de la cual debió saber de su paradero en alguno de nuestros viajes. No, no... No es el ya sabido Grial de Cristo, que ese dicen que se halla guarecido en varias iglesias a lo largo del Mediterráneo, sino otro parecido.

Sea como fuere, las pistas se hallan, según me contó, lejos de Palamós y cerca de aquí, en la sierra a la que nos dirigimos. Y más concretamente en la biblioteca del castillo del Cobrizo... Tal que así, meses tardé en recorrer camino a través de las ciudades de Lleida, Tarazona y Santo Domingo de la Calzada (lugar donde, por cierto, los monjes de su monasterio me brindaron un buen descanso). Al fin, logré alcanzar la ciudad de Burgos, pero en ella dos hombres me arrinconaron, me acuchillaron y me robaron las pocas pertenencias que aún me quedaban, excepto mi buena Giaietto. Ahora sabéis el porqué de la vergüenza que asoma en mi rostro. Suerte que he dado con vos, y que ahora estamos cerca de ese destino... o eso creo.

Después de cenar, oír esta historia y procurar unas guardias, uno de los Jugadores será despertados por algunos ruidos cercanos (pisadas o cuchicheos), o bien por los rebuznos de la yegua de Esteban.

Si los Jugadores investigan la zona en la que se encuentran, un éxito en una tirada de **Descubrir** les mostrará unas siluetas humanas desapareciendo entre los árboles bajo la única luz de un candil. Si tratan de seguirlos podrán hacerlo superando una tirada de **Rastrear (Muy fácil +50%)**. En caso de éxito, el grupo podrá alcanzarlas y sorprenderlas por la espalda. Se trata de Ramón, Guillén y Xurio, campesinos de la aldea de Riveras (así se presentarán), quienes están atravesando el campo cubiertos con capucha. Éstos, asustados al ver a los Jugadores, podrán confesar que se dirigen al arroyo del Cascarejo, situado en mitad del bosque, para "dejar unas prendas a la bruja" (uno de ellos transporta un saco con varias liebres despellejadas).

Por lo visto, es tradición en Riveras que el novio de unas nupcias, antes de casarse, lleve en plena noche despojos de alimañas a un claro junto a la orilla de ese arroyo. Allí, a modo de ofrenda, se ha de entregar a *doña Bárbara* (la bruja, según las historias que cuentan los viejos de la aldea, ver *La Verdad*). Resulta que Guillén se casará en unos días. Por supuesto, nadie en Riveras cree de veras

en ello, pero es una curiosa tradición arraigada entre los vecinos (que parece servir para reírse de los muchachos más cobardes y de los más valentones al mismo tiempo).

Los tres jóvenes pedirán a los Jugadores que los acompañen; incluso les prometerán cobijo en Rivera, alguna moneda (tampoco es que sean ricos) o la devolución del favor en la localidad de destino. En tal caso, de camino hasta el arroyo a través del bosque de hayas ocurrirán algunos eventos:

- Primero encontrarán un árbol alto con cuatro perros ahorcados en una de sus altas ramas. Los jóvenes los reconocerán como los lebreles de Gurén, un cazador que vive en el pueblo, el cual ha desaparecido hace ya casi un mes. Si los bajan y los examinan, un éxito en tirada de **Medicina** o **Cultura x2** (lo que más tengan), revelará que murieron envenenados.

- Por otro lado, cuando el arroyo ya se escuche, pasarán junto a una cabaña abandonada con el techo hundido sobre sí. Es sobrecogedora. Desde fuera, el grupo podrá advertir los restos de un muro bajo a su alrededor, ya que sin duda antaño tuvo mejores días. Si entran en la cabaña, no encontrarán más que tierra, arbustos silvestres, humedad, escombros o heces de alguna alimaña. Mediante tirada de **Descubrir** advertirán huellas bastante extrañas (bastará una tirada de **Conocimiento Animal** para indicarles que no son de animales comunes), así como varios huesos medio enterrados entre la maleza, el matorral y los escombros (apenas visibles).

Sin más que hacer allí, cuando los Jugadores lleguen al claro (lugar sin árboles y de cierta inclinación junto al arroyo Cascarejo), advertirán también una figura en medio del mismo (a oscuras), la cual permanece estática, de pie y cabizbaja (sin mover un solo músculo). Además viste con prendas de piel. En ese momento comenzará a llover precipitadamente. Hablarle o gritarle no surtirá ningún efecto, y si se acercan, éste exhalará un alarido y se abalanzará contra los Jugadores en un combate a muerte. Los jóvenes, antes o después, lo reconocerán como Gurén, quien ahora parece un hombre muy violento.

Superados estos momentos, los jóvenes, muertos de miedo o angustia, dejarán el saco de ofrendas sobre el claro y habrán superado el rito de pasaje.

Evitando a los jóvenes:

Si desde un principio los Jugadores no vieron a los jóvenes (o simplemente no quisieron acompañarles en su periplo nocturno), podrán continuar su noche en el bosque o adelantar camino hasta Riveras. En cualquier caso, el grupo se encontrará con la escena de los lebreles colgados o la cabaña arruinada (o incluso ambas, lo cual es recomendable para crear sugestión en ellos). Después se toparán con la criatura que vive en dicha cabaña (la de las huellas): un *Gul* (pag 373). Una tirada en **Leyendas** podrá hacerles saber algún detalle más de su naturaleza.

Una vez continúen la marcha, aún sin haber salido del hayedo, los Jugadores deberán hacer una tirada de **Astrología** para guiarse por las estrellas o ubicarse por la posición de la luna. Si la superan, lograrán salir del bosque y llegar a la aldea, pero en caso contrario se perderán, y sus pasos les llevarán directamente al claro de las ofrendas, lugar donde verán una escena dantesca: una anciana de ropas desgastadas estará devorando las liebres crudas junto al cuerpo sin vida de los tres jóvenes de Riveras. Al ver al grupo, sonreirá y se transformará en una bandada de murciélagos alzando el vuelo y perdiéndose por encima de los árboles. Salir del hayedo ahora no les costará demasiado, excepto una buena ganancia de Irracionalidad (1d10 si no superan la pertinente tirada de Irracionalidad).

4. Descanso en Riveras

Día 3. Tras haber pasado la noche en la pequeñísima aldea de Riveras (en casa de alguno de los jóvenes si los ayudaron, o bien en algún cobertizo o pajar gracias al buen hacer de algún vecino), así como haberse abastecido de lo que hayan necesitado (tal vez sean necesarias tiradas de **Comerciar** para conseguir algunos enseres que puedan requerir), Esteban les apremiará por llegar a las sierras de Covarrubias. Sin embargo, en este lugar es posible ser tratado por Alicia, una joven curandera que podrá reestablecer algunos puntos de vida a los Jugadores si descansan lo suficiente (al menos una semana) en dicha aldea (utilizando la *Mecánica de Curación Natural*, pag. 111). Antes o después, si los Jugadores preguntan en esta localidad por el castillo del Cobrizo, los vecinos del lugar podrán darles alguna información sobre él:

- Se trata de un pequeño castillo situado en un cerro de la parte más al norte de la sierra (al menos no tendrán que internarse de lleno entre sus cumbres más altas). Tan sólo deberán cruzar el

arroyo Pandero y seguir hacia el sur. Su ubicación no es muy estratégica, por lo que es visible desde gran distancia, lo cual facilita su ubicación. Lo regenta un matrimonio nobiliario: Gumén de Fresneda y Flora de Haro.

- Un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** podrán revelarles que el matrimonio está preparando la boda de su hija, y que están demasiado “ocupados” para hacerse cargo de los problemas que acechan las tierras entre Riveras y el castillo.

Tanto si acceden a esta segunda información como si es Esteban quien pregunta por el camino que les resta al grupo hasta su destino, una campesina llamada Alicia les pondrá en sobreaviso: les explicarán que en las últimas semanas seis vecinos de Riveras han acudido atemorizados a visitar a doña Flora y don Gumén, ya que han sufrido asaltos a las afueras del pueblo y saqueos en sus corrales (incluyendo el robo de ciertas cabezas de ganado). Y todo ello provocado por una banda de bandidos liderada por un joven llamado Briñal. Todos ellos saquean a los viajeros que viajan hacia Covarrubias y campan a sus anchas por las primeras estribaciones de esas sierras. El matrimonio noble, debido a la boda de su hija, está mirando, de momento, para otro lado. Alicia añadirá que Briñal y su banda se esconden en alguna cueva en la falda de la sierra del castillo y por eso deberían tener cuidado al encaminarse hacia allí...

5. La pérdida del cáliz

Antes o después, los Jugadores continuarán su ruta hacia la sierra de Covarrubias. Ya sabrán dónde se haya el castillo del Cobrizo, y aunque falta poco para llegar, el nevado terreno es cada vez más ascendente y arbóreo. En cierto tramo de ascenso, cuando los Jugadores estén en una ladera rocosa y nevada, Esteban se bajará de Giaietto, su yegua. Quiere aliviarle el peso en ese tramo, donde se antoja algo más dificultoso debido a la nieve acumulada.

Sin embargo, minutos después, el animal resbalará al pisar en una roca, la cual se despeñará ladera abajo haciéndole trastabillar. Éste, asustado, trotará desbocado por la ladera del monte, desviándose de la ruta campestre que el grupo sigue. En pocos segundos el animal se alejará cada vez más hasta ser casi imperceptible. Esteban, alertado, echará a correr detrás de la yegua (y esperemos que los Jugadores le sigan antes o después, pues están allí

para protegerle). Si persiguen al animal, cada Jugador debería superar una tirada de **Correr** para evitar una caída y rodar por la ladera, con el consiguiente daño de 1d4 puntos y un buen baño de nieve sobre sus rocas.

El grupo no tardará más que unos segundos en vislumbrar y cruzar un estrecho arroyo llamado Pandero (tal y como les dijeron), cuyo cauce discurre junto a una vereda natural que parece ser pisoteada por pastores y ganado. Pocos minutos después alcanzarán al animal en una explanada natural, en la pared de un risco que se eleva sobre sus cabezas. Parece que la yegua está ahora más tranquila, y Esteban resoplará aliviado por no haberla perdido por completo. Sin embargo, los Jugadores advertirán un curioso hecho: pese a que el mercader italiano examinará a Giaietto para verificar su estado (sigue un poco asustada, pero nada más) también parecerá ansioso en buscar algo en las alforjas que lleva el animal. Parece que no encuentra algo en su interior, y el tipo comenzará a buscar por la explanada, corriendo de acá para allá y escudriñando con desesperación el terreno nevado.

Si se le pregunta, el italiano confesará que en las alforjas había una pertenencia de importancia, un regalo de su amo para los señores del castillo del Cobrizo. Y ya no está, por lo cual se ha debido caer cuando la yegua huyó. Si se le insiste dirá que se trata de una bolsa de cuero, pero negará revelar su contenido. Y por eso les pedirá que desanden el camino hasta encontrarlo... Si los Jugadores superan una tirada de **Elocuencia** o bien los Jugadores se niegan a volver sobre sus pasos para hallar el regalo, Esteban les contará algo relacionado sobre su propia historia de vida:

No es un regalo lo que se ha perdido, sino más bien es el propio cáliz del que os hablé. Mi señor Adriano me lo confió cuando me envió a estas tierras para saber sobre él. Durante uno de los últimos viajes que hicimos a Palamós en la coca, un extraño viajero que nos acompañaba en la ruta se lo entregó a Adriano por razones que desconozco, y le dijo que era parte de un tesoro maldito. Hubo antaño un castillo franco que fue presa del fuego inquisitorial, cuyos herejes habitantes lograron salvar un tesoro guarecido en él. Adriano me dijo que el cáliz era parte de ese tesoro.

Sin embargo, la copa es de madera, con inscripciones en un extraño idioma que no parece ni latín... Mi señor no cree en maldiciones, y tampoco le darían ni diez florines por dicho cáliz,

pero por algo me mandó hasta aquí, y no me apetece perderlo bajo la nieve de esta montaña... Os ruego que los busquemos...

Si los Jugadores superan una tirada de **Leyendas o Cultura x2** sabrán que existe un castillo franco que fue quemado siglos atrás para tratar de eliminar a los herejes que habitaban sus muros (el castillo de *Montsegur*), cuyos supervivientes, según la tradición, lograron huir con parte de un tesoro guarecido en su interior.

Ahora dejemos que los Jugadores den un rodeo por las empinadas cuestas de la falda de la sierra por las que han venido. Un éxito en una tirada de **Descubrir** no les hará encontrar a priori el objeto, sino que hallarán más bien una especie de pisadas pequeñas, como de macho cabrío, pero separadas entre sí (como si no fuera un rebaño exactamente). Y parece que son recientes dado que la nieve no mantiene huellas sobre sí demasiado tiempo.

Cuando los Jugadores sigan dando un rodeo o siguiendo las huellas, o bien den por perdido el cáliz (Esteban estará desesperado y se sentará encogido en una roca tratando de asimilar el hecho) el grupo acabará advirtiendo la entrada de una pequeña cueva sobre el suelo, cerca del arroyo del Pandero (aunque antes no la habían advertido).

El propio Esteban mostrará interés por la propia cueva (a no ser que lo hagan los Jugadores), aunque tal vez recuerden las palabras de Alicia (quizá sea ese el refugio de Briñal y los suyos). Se alejen de allí o no, un éxito en otra tirada de **Descubrir** les hará advertir en la misma entrada (antes de internarse en la montaña por el acceso), algunos restos de huesos. Mediante un éxito en una tirada de **Medicina**, podrán diferenciar, además, la existencia de cráneos entre los restos. Y justo después, desde el interior de la cueva emergerá un alarido (aunque el grupo no podrá diferenciar si es el balido de una cabra o una carcajada humana).

Tanto si entran en la cueva como si no, hará aparición un *Sátiro* (pag. 362 del Manual), quien tratará de eliminar a los Jugadores sin previo aviso. Eso sí, tratará de huir si se ve acorralado y con la mitad de puntos de vida perdidos (Ver *la Verdad*)

Después, si los Jugadores se adentran al interior de la cueva, encontrarán algunas piezas de oro, dinero y algunas armas (a discreción del Director/a), fruto de los saqueos de la banda de Briñán, ya que esa es su cueva, y aquellas eran sus calaveras. También hallará el cáliz, puesto que el *Sátiro* ha debido cogerlo cuando ésta se extravió y los Jugadores

siguieron tras la yegua. Al examinar la copa, los Jugadores comprobarán que es de madera, y que tiene extrañas inscripciones. Un éxito en una tirada de **Leer y Escribir (Difícil -25%)** les hará saber que no es latín, griego, árabe o hebreo (y mucho menos de ningún reino peninsular). Si el éxito es crítico, sabrán que hay algo escrito en idioma arameo, pero nada más.

6. Llegada al castillo del Cobrizo

Una vez retomen la marcha tras el suceso del cáliz, los Jugadores podrán advertir a media tarde el castillo del Cobrizo nevado por completo en lo alto de un cerro, tal y como ya le habían informado. Antes de que anochezca, el grupo podrá acceder a él. En la parte trasera del castillo hay ruinas romanas que aún se dejan ver, pese a la nieve (y cuando accedan al interior sabrán que de ellas deriva el nombre mismo, ya que las ruinas son los restos de una mina de cobre romana). Los Jugadores serán recibidos por un soldado que vigila desde una pequeña barbacana de entrada, y deberán presentarse debidamente para poder pasar. No sin ciertas dudas, el soldado les dejará entrar, ordenando que abran el portón del castillo. Enseguida serán conducidos al interior del edificio principal del castillo, la torre de homenaje (mientras que las monturas pueden dejarse en el único establo que hay dentro de la muralla).



Don Gumén y doña Flora recibirán al grupo en el salón de su torre, acompañado de un par de siervos. Tras las debidas presentaciones y la petición de hospedaje (Esteban así lo hará si no se adelantan los Jugadores), el grupo se dará cuenta de que en el castillo están preparando algún tipo de evento (tal vez la curandera Alicia ya les informó de la boda de su hija). El matrimonio podrá detallarles que su hija se casará en no mucho tiempo con un tal Hilario de Molín, un ricohombre mayor que ella (ésta, por cierto, no se encuentra en el castillo en esos momentos).

Antes o después, cuando los Jugadores o Esteban les pidan poder visitar su biblioteca, los regentes se mirarán extrañados, y les dirán que no hay problema en ello, aunque les preguntarán, tan solo por curiosidad, qué es lo que quieren averiguar en ella, ya que hace mucho tiempo que nadie tiene interés por visitar los viejos libros que tienen. El grupo es libre de narrarles lo que saben del Cáliz y el encargo de Esteban, aunque éste no estará por la labor de desvelar así como así sus intenciones.

También les preguntarán (a no ser que le hayan dado muchos detalles al matrimonio sobre sus intenciones) si vienen de parte de la diócesis de Burgos... Y es que resulta que hace más de diez años, cuando el cercano monasterio de Valdearenas ardió (el mismo en cuyas ruinas el grupo pernoctó antes de llegar hasta aquí), dos de sus monjes llevaron todos los volúmenes de su biblioteca al castillo del Cobrizo hasta que su templo fuera reconstruido.

Pero la Diócesis reubicó a sus monjes en otros lugares, el monasterio fue abandonado definitivamente y los libros quedaron olvidados en la fortaleza. Y de vez en cuando acuden eclesiásticos de la diócesis con malas formas y veladas amenazas, para tratar de recuperar tales libros... Sabiendo que los Jugadores no son tales personas, doña Flora les dirá que podrán ver al día siguiente la biblioteca, cuando la luz del sol les facilite la búsqueda de aquello que desean encontrar.

7. El encargo de los nobles

Día 4. Al día siguiente, los Jugadores podrán desayunar una copiosa comida nada más levantarse. Verán a criados aquí y allá, construyendo una estructura en el centro del patio central (donde seguramente se realice el banquete), pues ya se acerca el día del enlace. Cuando Esteban o los Jugadores les pidan a los anfitriones

acceder a la biblioteca, doña Flora les dirá que, antes de conducirles hasta ella, les gustaría que les brindaran un pequeño favor. Con cierto sarcasmo y aprovechándose de su situación de superioridad, les dirá que tendrán a bien, antes de ojear ningún libro, ayudarles con un asunto de la boda de su hija.

La petición de los nobles del Cobrizo caerá como un jarro de agua fría sobre Esteban (y tal vez sobre los Jugadores), cuya urgencia por acceder a la biblioteca es palpable. Sin embargo, la mirada firme de don Gumén y la sonrisa condescendiente de doña Flora no dejarán lugar a dudas: la biblioteca permanecerá cerrada hasta que el favor sea concedido, el cual se basa en lo siguiente: acudir al monasterio de Santa María de la Oliva, que se halla más al sur de la sierra de Covarrubia (en plena sierra, vaya), para convencer a su prior Fray Lázaro de que *“otorgue su bendición para el enlace de su hija”*. Entonces Gumén les describirá algo mejor el asunto:

Desde antaño, mis antepasados, lo regentes de este castillo, protegían a los monjes de Santa María de la Oliva. A cambio, sus priores, uno tras otro, les dedicaban sus oraciones y ritos, y bendecían los enlaces y otras celebraciones que tenían lugar en esta fortaleza. Bendiciones que eran acompañadas de una suma económica: “nada importante”, un acto de buena fe, por supuesto, con quienes les gobernaban y protegían...

Sin embargo, el prior Lázaro no está por la labor de mantener nuestra “tradición”, e incluso creemos que daba cobijo ocasional a ese tal Briñán, ¿sabéis ya de esos bandidos? Id pues al monasterio y habladles de la manera necesaria para que entre en razón: no pienso perder las deudas de esos clérigos para con mi hija cuando ésta gobierne en el Cobrizo...

Doña Flora les dirá que que Santa María de la Oliva se halla más allá más al sur de la sierra, y también de paso por Pineros, una de las aldeas que ostentan, y en la que pueden hacer parada para descansar. El viaje de ida y vuelta no les llevará más de un día.

Justo después, cuando Esteban se halle a solas con los Jugadores, éste les pagará lo que les estipuló al comienzo de viaje, pues es hombre de palabra. El comerciante italiano les pedirá ahora como favor que acudan hasta allí para que pueda revisar la biblioteca del castillo, petición a la que añadirá un

ruego, puesto que ya no puede abonarles más erarios. Añadirá que pueden llevarse a su preciada yegua por si la necesitan. Y suponiendo que los Jugadores acepten, podrán ponerse en marcha hacia el monasterio de Santa María de la Oliva.

8. Recorriendo la sierra de Covarrubia

Los Jugadores marcharán esa misma mañana por el paso de montaña. La nieve está acumulada en las cumbres, pero al menos el día es soleado y no hay nubes sobre sus cabezas. El trayecto serpenteante que deben realizar, indicado también por los criados del castillo del Cobrizo, les enviará por una senda serpenteante, pero a la misma altura, hasta llegar a un collado. Tras atravesarlo y cruzar Pineros, su destino, al parecer, está en la cara opuesta de una de las montañas de esas sierras.

El gélido aliento del viento les golpeará en el rostro mientras recorren el paisaje de altura, mientras la única presencia son las oscuras siluetas de pinos, enebros y tejos, así como de desnudas rocas nevadas. Los Jugadores pronto se hallarán ascendiendo un ligerísimo repecho hacia el collado antes mencionado en la cresta de un cerro. En ese lugar la nieve es profunda, y a veces llega a las rodillas, por lo que les obligará a levantar las piernas y hacer un esfuerzo extra.

Cada Jugador tendrá que realizar una **tirada de Agilidad x3** para evitar resbalar o pisar en mal lugar y precipitarse unas varas por la pendiente. Un fallo supondrá un pequeño susto y tan sólo una pifia en la tirada les hará sufrir un golpe sobre su cabeza (1d6 puntos directos restando la protección de su cabeza, si la llevan).

En el caso de que alguno monte sobre la yegua Giaietto (o su propio animal), tendrá que realizar una tirada de **Cabalar** para evitar caer del caballo (con un daño similar). Tras superar el collado, cosa que les habrá llevado unas casi tres horas, verán cómo el terreno desciende un poco y serpentea, el cual está acompañado de un manto blanco de arbustos bajos, cuajados de ramas escarchadas.

En el descenso, que durará otras dos horas, el paisaje se suaviza gradualmente. Los pinos se harán más abundantes, copando el terreno con parches oscuros de nieve brillante. Y a lo lejos, siendo ya el mediodía, podrán verse las primeras construcciones de una aldea, Pineros, sobresaliendo el tejado de una pequeña iglesia.

9. La advertencia

Pineros es una aldea de doce sencillas viviendas de madera y cimientos de piedra, situadas a distintas alturas, con algunos corrales aquí y allá. También hay una sencilla iglesia de estilo románico. Nada más llegar, el grupo será escudriñado por sus habitantes, quienes parecen no ser testigos de muchas visitas. Los Jugadores se darán cuenta de algo curioso: todos los vecinos, desde ancianos a niños, visten con pieles de lobo y otras alimañas, teñidas de negro, y algunos llevan capuchas cubriendo sus cabezas. Una vereda recorre la mitad de la aldea y se aleja por el otro extremo (dado que es fácil deducir por dónde continúa el trayecto), pero si el grupo se interesa por esas gentes éstos se limitarán a confirmar, con gran extrañeza en su mirada, que están muy cerca del monasterio al que se dirigen.

Además, si les preguntan por sus vestimentas evitarán hablar de ellas a no ser que superen una tirada de **Elocuencia**: por lo visto, con tales atuendos les protegen de *los Atravesados*, una terrible aparición que siempre les ha atormentado (lo cual es incluso un tabú para ellos). Se tratan, según dirán, de unas almas en pena que cabalgan errantes por los valles y las cumbres de Covarrubia, y se aparecen delante de pastores o viajeros (como tal vez ellos...). Al saber que van al monasterio de Santa María de la Oliva, les aconsejarán que vayan en otra época, pues es en los inviernos cuando estas presencias atormentan a todo aquel que se aventure por la sierra...

Si los Jugadores no hablan con los vecinos en ningún momento, será un niño de unos siete años, justo antes de salir de la aldea, quien les aconseje no seguir más adelante y que tengan cuidado, ya que en el bosque del Amarrado desapareció Cemerio, un vecino de la aldea, hace dos días. Luego, el muchacho se marchará corriendo a su casa. Pese a que han sido advertidos, el grupo debería continuar hacia su destino (al fin y al cabo, nadie debería creerse esos cuentos de viejas...).

10. El bosque del Amarrado

Una vez dejen de vislumbrar el tejado de la iglesia de Pineros a sus espaldas, el grupo alcanzará en un pinar denso y recóndito (el Amarrado), con gran variedad de arbustos de rosas silvestres y espinos. Nada más adentrarse en él, los Jugadores notarán que el sonido del viento y los pájaros se detiene, y solo apreciarán el rumor cercano de algún arroyo que desciende de las cumbres de la sierra.

Minutos después, como si fuera un mal presagio, una densa niebla se apoderará de sus pasos, y cada Jugador debería realizar una tirada de **Escuchar** y **Descubrir**. Aquellos que superen la primera, podrán advertir susurros y murmullos aquí y allá, apenas perceptibles; y al superar la segunda encontrarán, no muy lejos de su recorrido, un gran animal de pelaje blanco yaciendo inerte sobre la nieve. Se trata de una yegua, muy parecida a la de Esteban. Si observan un poco los restos sabrán que una de las patas del animal está rota. Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará saber que el animal debió morir hace muy poco, tal vez menos de dos días, tras la fractura.

Después de este evento, al continuar la marcha, el grupo encontrará a un tipo desorientado, caminando a duras penas entre los pinos del bosque. Se halla cerca del arroyo que antes escucharon. Cuando se percate de la presencia de los Jugadores tratará de huir, pero enseguida se tropezará con una raíz de árbol y caerá de bruces sobre el húmedo suelo, cerca de la orilla del agua. Si se acercan, el tipo comenzará a gritar asustado, hasta que se da cuenta de que no hay peligro alguno. Si le hablan solo podrá repetir algo, sollozando y aterrorizado. *“Están aquí, y no me dejan salir de este bosque...”*. Se trata de Cemerio, el leñador perdido, quien también podrá responder a su nombre, pero poco más.

Acto seguido, cuando traten de auxiliarle o antes de reanudar su marcha, todos los Jugadores escucharán claramente el sonido de cascos de caballos. Hagan lo que hagan (esconderse o tratar de evadirse cuanto antes), serán arrinconados por uno o dos jinetes espectrales (a discreción del Director), montados en fantasmales caballos de guerra. En realidad son las apariciones de las que hablaban los habitantes de Pineros. Los espectros centrarán su atención en los Jugadores recién llegados.

En el caso de que éstos se interesaran por el temor de los vecinos de la aldea y consiguieran alguna prenda de piel para sí, los jinetes no les atacarán. Si todos llevan alguna prenda, el fantasma se centrará en Cemerio para tratar de acabar con su vida.

Cuando el grupo acabe con las criaturas (son seres tangible en esos momentos, ver *Dramatis Personae*), la niebla se esfumará de repente, aunque Cemerio no parecerá más cuerdo por verse aliviado. Lo correcto sería devolverlo a Pineros cuanto antes. Resulta que el leñador fue a buscar leña hace dos días con su yegua (la antes

encontrada), ésta se fracturó la pata y cuando él trató de regresar para pedir ayuda se topó de bruces con uno de los espectros. No sabe el tiempo que estuvo deambulando por el bosque, puesto que las apariciones parecían estar jugando con él, atemorizándolo.

El leñador podrá acompañarles hasta Santa María de la Oliva en el caso de que no quieran acompañarle a Pineros en esos momentos. Y en realidad, nada más salir del bosque, los Jugadores hallarán el monasterio a unas quinientas varas de terreno ascendente. Será entonces la media tarde.

11. El halcón perdido

Enclavado en una ladera agreste de la sierra, el complejo monacal de Santa María de la Oliva se alza como un bastión de piedra gris contra el blanco invernal. Muros robustos y almenados componen un recinto austero pero férreo, con una iglesia de arquitectura románica y campanario cuadrado. La entrada principal se basa en un único portón de madera reforzada, flanqueado por pequeñas garitas de vigilancia. Las laderas circundantes, cubiertas de pinos y quejigos nevados, ofrecen un aislamiento casi total. Los Jugadores notarán la sensación esa de recogimiento que el lugar pretende evocar.

Cuando llamen al portón, los Jugadores serán recibidos por un monje llamado Umberto, el cual creará, en un principio, que los recién llegados se han perdido (dado que no suelen gozar de muchas visitas). Umberto les conducirá después al interior, y tras atravesar un camino entre las huertas, los Jugadores accederán hasta el refectorio interior, donde se halla el prior Lázaro, un hombre sencillo de unos cincuenta años. Un éxito en una tirada de **Empatía** en estos momentos les hará notar que algo le preocupa.

Cuando el prior escuche las peticiones exigidas por Flora y Gumén para reestablecer el pacto de protección a cambio de suculentos honorarios, lejos de negarse, el clérigo aceptará de primeras, pero con una condición, la cual les narrará:

Un asunto de grave y de urgencia se cierne en este monasterio, señores, y espero y deseo que la vuestra llegada, muy acertada, pueda sernos de ayuda. Hace unos días que el conde don Lamberto de la Roca se hospedó con su séquito en este monasterio, pues cruzaba la sierra para visitar a Beatriz de Miraflores, a quien le dicen “La Viuda”. Ésta regenta unas tierras heredadas de su

difunto marido más allá de los dominios de doña Flora y don Gumén. Pues bien, que los criados de don Lamberto traían consigo una distracción del conde, que es un halcón de cetrería. Y tras pernoctar en nuestros muros, antes de marcharse, el conde notó que su animal comenzaba a enfermar. Ordenó pues a su halconero guarecer en una jaula al animal, y luego quedarlo en el monasterio hasta su regreso (a lo cual Lázaro no me atreví a negar). Así el halcón evitaría males mayores.

Los buenos monjes, admirados por el bello pájaro y en un inocente despiste, tomaron su jaula para cambiarla de lugar y ésta se cayó. Entonces su puerta se abrió, momento en que aprovechó para huir volando... Ahora el halcón debe estar deambulando por la sierra, o eso espero...

Por favor, os ruego que lo traigáis de vuelta. Doña Flora y don Gumén tendrán nuestra aprobación y su cuantía, que será doble a partir de ahora... Veréis, a un cuarto de legua de este monasterio se hallan las ruinas de una torre roquera donde a veces se agolpan rapaces sobre sus viejas almenas. Tal vez el halcón se halle por allí.

Si los Jugadores no están por la labor, el prior Lázaro rogará de nuevo que le ayuden (parecerá desesperado). En caso de aceptar la petición, el viaje hacia la torre no supondrá problema alguno, ya que en apenas media hora (antes incluso de que anochezca), y tras descender una leve hondonada, cruzar un arroyo y subir un repecho, podrán alcanzarla. Si por el contrario los Jugadores deciden ayudar al prior pero pasar la noche en el monasterio, éstos podrán descansar y comenzar la búsqueda al día siguiente (no habrá diferencia alguna).

12. La torre roquera

Una vez se pongan en marcha, en apenas media hora de trayecto los Jugadores habrán alcanzado la base del cerro copado de matorral donde se alza una ruinoso torre, cuyos restos resisten el paso del tiempo y la fuerza del viento. Verán restos de escombros de la propia torre diseminados sobre el suelo, cerca de su entrada.

Una vez se adentren en ella podrán comprobar que su interior está vacío. En realidad es peligroso permanecer mucho tiempo en el lugar dado el mal estado de las ruinas: si no tienen cuidado, habrá un 30% de posibilidad de sufrir 1d6 puntos de daño por un desprendimiento de escombros. No

obstante, un éxito en una tirada de **Suerte** podría librarles por muy poco.

Subir a lo alto de la torre es posible, y verán restos de nidos y excrementos de aves, pero no hay rastro del ave que buscan (tan sólo verán un enorme paisaje de la sierra y decenas de pájaros sobrevolando las inmediaciones, pero poco podrán distinguir al halcón).

Así que, cuando se marchen de allí y procedan a poner camino de vuelta, los Jugadores advertirán en las inmediaciones un par de artilugios compuestos por pequeñas redes sujetas a cuatro estacas clavadas al suelo. Si alguien ostenta el oficio de *cazador* o supera una tirada de **Cultura x3** o **Conocimiento Animal**, podrá saber que aquellos artilugios son trampas para capturar aves, probablemente de algún redero o cazador furtivo (y es que la zona, como bien decía el prior, está cuajada de aves: azores, buitres o águila solitarias). Sin embargo, no hay rastro del halcón que buscan.

Antes o después aparecerán por allí un par de muchachos con una pequeña jaula entre sus manos. No se han percatado de la presencia del grupo, y al verlos se quedarán atónitos, pues se creían solos por el monte. Rápidamente echarán a correr cuesta abajo. **Nota para el Director/a:** en realidad se trata de rederos que capturan aves para venderlas, y ambos son los dueños de las trampas. Huyen, ya que su oficio es duramente castigado, y creen que los Jugadores están allí para apresarlos.

Mediante un éxito en una tirada de **Correr** podrán alcanzar, sin trastabillar cuesta abajo (una pifia supondría 1 punto de daño), a alguno de los jóvenes. Un tercero parece esperar con una mula cargada en sus alforjas con más pihuelas, y en una de ellas se halla un bonito ejemplar de halcón (el animal de don Lamberto). Los muchachos se negarán a devolver el animal, a no ser que se les amenace mínimamente (ni tan siquiera hará falta llegar a las manos).

Por último, tras recuperar el ave o no pudiendo alcanzar a los captores, aparecerá durante el camino de vuelta en lo profundo de la hondonada varios sujetos con cuchillo y prendas desgastadas (nº igual al de Jugadores). Saldrán de unos arbustos y tratarán de apresarlos. Si éstos no recuperaron el halcón, uno de los aparecidos portará una jaula en un saco sobre sus espaldas (se lo arrebataron a los rederos). Los nuevos son mercenarios al servicios de Beatriz de Miraflores, quien desde hace un par de meses está tras la pista de los rederos furtivos que campan en sus dominios.



Los súbditos de *La Viuda*, creyendo que los Jugadores son también cazadores furtivos, tratarán de eliminarlos (y si no lo creen no tendrán escrúpulos en saquearlos y esparcir sus restos por la montaña...). Cuando venzan a los tipos (el último de ellos tratará de huir al verse solo), los Jugadores podrán recuperar el ave o regresar, si ya lo tenían, al monasterio de Santa María sin sufrir ningún otro evento.

Al fin, al devolver al prior el animal, éste se lo agradecerá con grandes muestras de alegría. En el caso de que algún Jugador se halle herido, sus monjes podrán dedicarle cuidados médicos (De nuevo apelamos a las Reglas de *Curación natural*), y cuando ellos lo crean oportuno, el grupo podrá regresar al castillo del Cobrizo, acompañados de un documento firmado por el prior donde asegura que cumplirá con las “obligaciones” que manda la antañá tradición.

13. El vástago de Adamastros (Final)

Cuando los Jugadores regresen al castillo del Cobrizo encontrarán una dantesca escena: el portón por el que hace poco accedieron estará quebrado en dos mitades, con millares de astillas de madera

sobre el suelo. El edificio de las cuadras estará destrozado, vencido sobre sí, como si se hubiera derrumbado por algún gran impacto. Y algunos cuerpos inertes de criados yacen sobre el patio central, cerca de la muralla, como si allí mismo les hubieran dado una terrible muerte... Parece que alguien asaltó el castillo, aunque no hay ejército alguno en el Cobrizo. Además, notarán una extraña sensación de humedad y olor a sal, y tal vez a óxido y azufre.

Tras advertir que algo no anda bien, un grito demoledor emergerá desde lo alto de la torre principal: se trata de Esteban, quien solloza desesperadamente. Si los Jugadores acuden al interior de la fortaleza, accederán al salón-comedor, lugar donde verán los cadáveres de algunos soldados de la guarnición, quienes yacen en posición de combate. Si los revisan un instante verán que sufrieron severísimas heridas, similares a las de los criados en el patio, y que no tuvieron tiempo ni tan siquiera de defenderse. Justo después, cuando los Jugadores se acerquen a la escalera de la torre, hallarán el rastro de una extraña sustancia viscosa y pegajosa sobre los escalones, de color negruzco y con un fuerte olor a salmuera, la cual avanza hasta las escancias superiores.

El rastro les llevará directamente hasta la puerta abierta de una sala, en última planta- Se trata del lugar donde los populares libros de la fortaleza descansan, aunque más bien lo hacen apartados en varios baúles sobre el suelo, sin ningún tipo de cuidado. Una mesa junto a los baúles también alberga algunos diarios recién abiertos, volúmenes que alguien parece que estuvo revisando.

Sin embargo, lo que atraerá por completo la atención del grupo será la presencia de un hombre muy alto, de rostro antinatural (posee tres bocas, dos de ellas donde debieran estar sus dos ojos), ropas carmesíes y tres brazos en su tronco (el tercero de ellos, sobresaliendo directamente del centro de su pecho, sujeta además el cáliz de Esteban). La criatura sostiene en alto al italiano, cogiéndole por las ropas, mientras éste grita desesperado, casi desmayado de pavor.

En esos momentos los Jugadores estarán delante de un engendro infernal, una criatura al servicio del mismísimo demonio *Adamastros* (ver *La Verdad*). Acto seguido, el engendro morderá con sus bocas el cuello de Esteban, y comenzará a absorber su sangre. En pocos segundos la piel del mercader palidecerá, y la bestia acabará con su vida. Será entonces cuando el maléfico rostro quedará bañado en sangre, y de sus tres bocas escupirá flemas y la misma viscosidad que antes vieron, depositándolas dentro del cáliz (sin duda un espectáculo asqueroso...). Ante todo esto, cada uno ganará 1D10+2 puntos de Irracionalidad si se fallan una tirada de Irracionalidad con un malus de -25%.

Acto seguido, los Jugadores deberán realizar una tirada de **Templanza**. Si no la superan quedarán paralizados de puro terror durante un instante (1 turno), por lo que podrán moverse, pero no huir de allí. En tal caso, la criatura se acercará al Jugador y activará su Poder Especial: *Susurro infernal* (ver *Dramatis Personae*) para embaucarlo y tratar de que beba del cáliz que aún sostiene en su mano...). El Jugador podrá resistirse mediante un éxito en una tirada de Racionalidad (momento en el que luego podrá actuar como quiera: defendiéndose o huyendo. No obstante, en caso de no superarse, el Jugador acabará bebiendo el pútrido líquido del cáliz en contra de su voluntad, y en pocos segundos perderá la consciencia.

Conclusión

En esos momentos su cuerpo comenzará a contraer espasmos, su cuello y extremidades girarán de forma antinatural (en ángulos superiores a los de

toda lógica humana), y finalmente será poseído por una entidad ajena. Ahora, el Jugador ya no controla a su personaje, cuyos ojos tornarán blanquecinos hasta transformarse en dos bocas similares a las de la bestia. En esos momentos estará bajo el mando del demonio Adamastros. Contento por ello, engendro y demonio se desvanecerán en una gran lengua de fuego, entre un sinuoso eco de carcajada y dejando un único rastro de ceniza sobre el suelo de la sala.

No obstante, aquellos Jugadores que superen la tirada de Templanza (tal vez todos ellos), podrán huir del castillo, aunque ya habrán sido marcados por el demonio: bajo sus pies dejarán siempre un rastro viscoso y negruzco, como el de las escaleras de la torre (excepto cuando viajen a caballo o en carruaje, ya que no tocarán el suelo).

Por su parte, el engendro de Adamastros seguirá dicho rastro hasta dar con ellos, antes o después, para tratar de embaucarlos y ofrecerles a su amo del modo que ya saben (lo cual puede dar pie a una bonita continuación...). En ese hipotético nuevo encuentro, si los Jugadores vencen a la bestia, el rastro bajo sus pies acabará desapareciendo. De esta manera finalizan las aventuras de los Jugadores bajo el contrato de Esteban de Niza.

La verdad

Sobre Bárbara

Claro que doña Bárbara existe. Su verdadera nombre es Ameztia, aunque desde tiempos remotos sólo es capaz de materializarse ciertas noches cerca del arroyo Cascarejo. Hace un mes, la bruja embrujó a Gurén, el cazador, y ahora éste y su fiel mascota (un *gul* que devora alimañas en una cabaña del bosque) la sirven dando caza a todo lo que se mueva en el hayedo. Resulta que el rito de paso era más peligroso de lo que parecía.

Sobre el Sátiro

Resulta que Briñán y su banda de bandidos se guarecía en la cueva junto al arroyo del Pandero desde hacía poco. Todo eran ventajas: allí guardaban lo que solían rapiñar, pernoctaban bajo techo resguardados de la lluvia y tenían el río a unos pasos, y con ello un pequeño manantial para avituallarse.

Lo que no sabían es que esa cueva ya estaba ocupada por un Sátiro, quien, de vuelta a su hogar

encontró a los bandidos y durante una noche de embriaguez los eliminó uno a uno con sus propios cuchillos. Después echó sus cuerpos a una fosa y los quemó para evitar atraer el interés ajeno, pero dejó algunos restos delante de su cueva.

El origen del Cáliz

Para explicar el origen del cáliz tenemos que remontarnos a ciertos relatos bíblicos. Se dice que el profeta Jonás, desobedeciendo a Yaveh en su deseo de acudir a predicar a la ciudad de Nínive, huyó tomando un navío hacia Tarsis (muy lejos de su destino) para evitar dicha empresa. En el trayecto, una tormenta enviada por Yaveh sacudió el barco y Jonás confesó a sus tripulantes que era su dios el causante del temporal, y que lo lanzaran al agua para detener su castigo. Y los marineros así lo hicieron, siendo después tragado por el famoso pez). Esto es lo que en el libro sagrado de este profeta acontece.

En realidad Jonás no fue tragado por ningún pez, ni logró llegar hasta Nínive: durante la tormenta, arrastrado por el oleaje del mar, una oscura presencia proporcionó al profeta un madero para permanecer a flote. Tras seis días a la deriva llegó hasta Salamina, una población costera al este de la isla de Chipre... Cuando aquello ocurrió, el madero que le había salvado la vida se transformó en una bella copa de madera, que presentaba un nombre grabado en arameo: "*Adamastros*".

La copa le habló, revelándole su naturaleza demoníaca, y le instó en crear una multitud de seguidores a su cargo. Jonás entendió que el diablo le había salvado la vida, en contraste con Yaveh, que le había puesto en peligro mortal. Por ello, una vez recuperado, el nuevo siervo del demonio abrazó las tinieblas y fundó un culto demoníaco en la isla dedicado a la presencia.

Muchos años después, la copa de Adamastros pasó por manos romanas hasta ser disputada en las campañas de la Tercera Cruzada del monarca Ricardo I de Inglaterra (Corazón de León). En 1194, su esposa, Berenguela de Navarra, quien vivía en san Juan de Acre, regresó a Poitiers, retornando con ella el cáliz.

Décadas después, el objeto, que también había pasado por los regentes del castillo de Montsegur, fue parte del tesoro salvado de la quema de tal lugar, para después ser llevado por razones que se desconocen a una abadía benedictina al norte de Génova... De cómo el cáliz llegó al misterioso

pasajero de la coca de don Adriano (así como su identidad) nada sabemos (es más, tarea es del Director/a explicar a su gusto este hecho).

Sobre el demonio Adamastros

Se rumorea que Adamastros no surgió de los infiernos convencionales que la Cristiandad describe. Algunos textos apócrifos sugieren que era una entidad elemental, una manifestación de las fuerzas caóticas y despiadadas de demonios superiores, como *Guland*, *Surgat* o *Astaroth*. A veces también se le relaciona con *Cruoris*, el demonio de la Sangre. Se dice que Adamastros habitaba las simas abisales de los mares del Infierno, en cuya oscuridad eterna su conciencia tomó forma.

Otras leyendas más oscuras lo vinculan a la caída de ángeles rebeldes aún más antiguos que Lucifer, entidades que fueron desterradas a los lugares más inhóspitos del planeta, incluyendo las profundidades oceánicas. Quizá esto tenga más sentido dada la conexión que pudo tener con Jonás cuando le salvó la vida durante la tormenta marítima. Lo que no se sabe con certeza es la forma en la que este demonio quedó ligado, como así fue durante siglos, al cáliz que sobrevivió a tantas épocas.

Durante una de las tantas idas y venidas históricas del cáliz de madera, éste fue en algún momento bendecido. Y con ello se perturbó la posibilidad de influir vilmente en los humanos. Sin embargo, hace unos sesenta años, un monje de la abadía benedictina de Génova antes citada logró averiguar el verdadero origen de la copa de madera. Tras adorarla y poseerla con sumo secreto entre aquellos muros eclesiásticos, el monje logró invocar al demonio y restituir el poder sobre la copa.

Bueno, casi por completo, ya que Adamastros necesita absorber sangre de usuarios de la magia (*¿acaso Esteban de Niza tenía sangre brujeril?*) para poder realizar sus rituales de posesión a través de sus queridos engendros (como se ha descrito en la aventura). Solo así, en la actualidad, puede manifestarse en la Tierra.

Durante el viaje de los Jugadores al Monasterio de Santa María de la Oliva, el mercader Esteban insistió a los regentes del Cobrizo en visitar su pequeña biblioteca, dado que el de Niza les relató parte de las aventuras vividas desde Burgos, y les informó del buen hacer (y cumplir) del grupo.

Flora y Gumén aceptaron, y tras unas horas encerrado con los baúles llenos de legajos y volúmenes, Esteban encontró, tal y como le había dicho su patrón Adriano, un extraño volumen sin nombre en el que se describía. Tras ojearlo y dedicarle unas horas de lectura, la lectura de sus textos reactivaron el poder con el que la copa llama a Adamastros. Y éste envió a su engendro para seguir causando mal en la Tierra.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 50 p. Ap.
- Por ayudar a Giaietto a cruzar el río, +5 p. Ap.
- Por ayudar a los jóvenes del rito de paso, +15 p. Ap.
- Por alcanzar a los redero furtivos, +10 p. Ap.
- Por eliminar al engendro de Adamastros, antes o después de la aventura, +30 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 1,95-2 varas
AGI	12	Peso: 135-140 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	6	

Armas: Cuchillos 45% (1d6+1d4)

Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1), Brazales (Prot.2)

Competencias: Conocimiento de Área 50%, Escuchar 40%, Sigilo 45%, Trepas 35%

Gurén (siervo de doña Bárbara)

FUE	15	Altura: 2 varas
AGI	14	Peso: 144 libras
HAB	15	RR: 0% IRR: 100%
RES	14	Templanza: 50%
PER	16	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 42% (1d6+1d4), Mordisco 35% (1d4+1)

Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)

Competencias: Correr 40%, Descubrir 50%, Rastrear 55%

Gul (criatura de doña Bárbara)

FUE	15	Altura: 2 varas
AGI	25	Peso: 90 libras
HAB	5	RR: 0% IRR: 121%
RES	15	
PER	20	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)

Armaduras: Carece

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

Hechizos: Carece

Poderes Especiales:

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

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

*Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

Jinete Atravesado

FUE	10	Altura: 2,15 varas
AGI	12	Peso: 160 libras
HAB	15	RR: 0% IRR: 120%
RES	15	
PER	18	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Espada 55% (1d8+1)

Armaduras: Capa gruesa (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 90%, Descubrir 65%, Esquivar 41%

Hechizos: Mal de Ojo

Poder especial:

**Forma corpórea:* Los Atravesados son espectros montados a caballo que van en pareja, aunque a veces se separan para arremeter con individuos incautos y solitarios. En esos casos, adoptan forma tangible para sus fechorías. Cuando sus puntos de vida se reducen a cero, retornan a su forma espectral y se alejan de su presa. Además, rechazan la piel de lobos y alimañas menores (a discreción del Director/a), por lo que tendrán, si hubiera de atacarlos, un malus de -25% en sus ataques contra aquellos que porten estas prendas protectoras.

Nota final: el Atravesado es vulnerable al hechizo *Asesino de Fantasma* (pag. 189).

Mercenarios de Beatriz de Miraflores

FUE 16 Altura: 2,20-2,27 varas
AGI 14 Peso: 150-160 libras
HAB 15 RR: 70% IRR: 30%
RES 14 Templanza: 50%
PER 18
COM 10
CUL 12

Armas: Cuchillos 58% (1d6+1d4), Pelea 45% (1d3+1d4)

Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot.1)

Competencias: Descubrir 56%, Escuchar 40%, Esquivar 39%, Sigilo 35%, Rastrear 42%

Engendro de Adamastros

FUE 25 Altura: 2,40 varas
AGI 12 Peso: 156 libras
HAB 15 RR: 0% IRR: 150%
RES 25
PER 25
COM 10
CUL 5

Armas: Mordisco 65% (1d8+1d4) + *Absorción* (Poder Especial)

Armaduras: Ropas gruesa (Prot. 2)

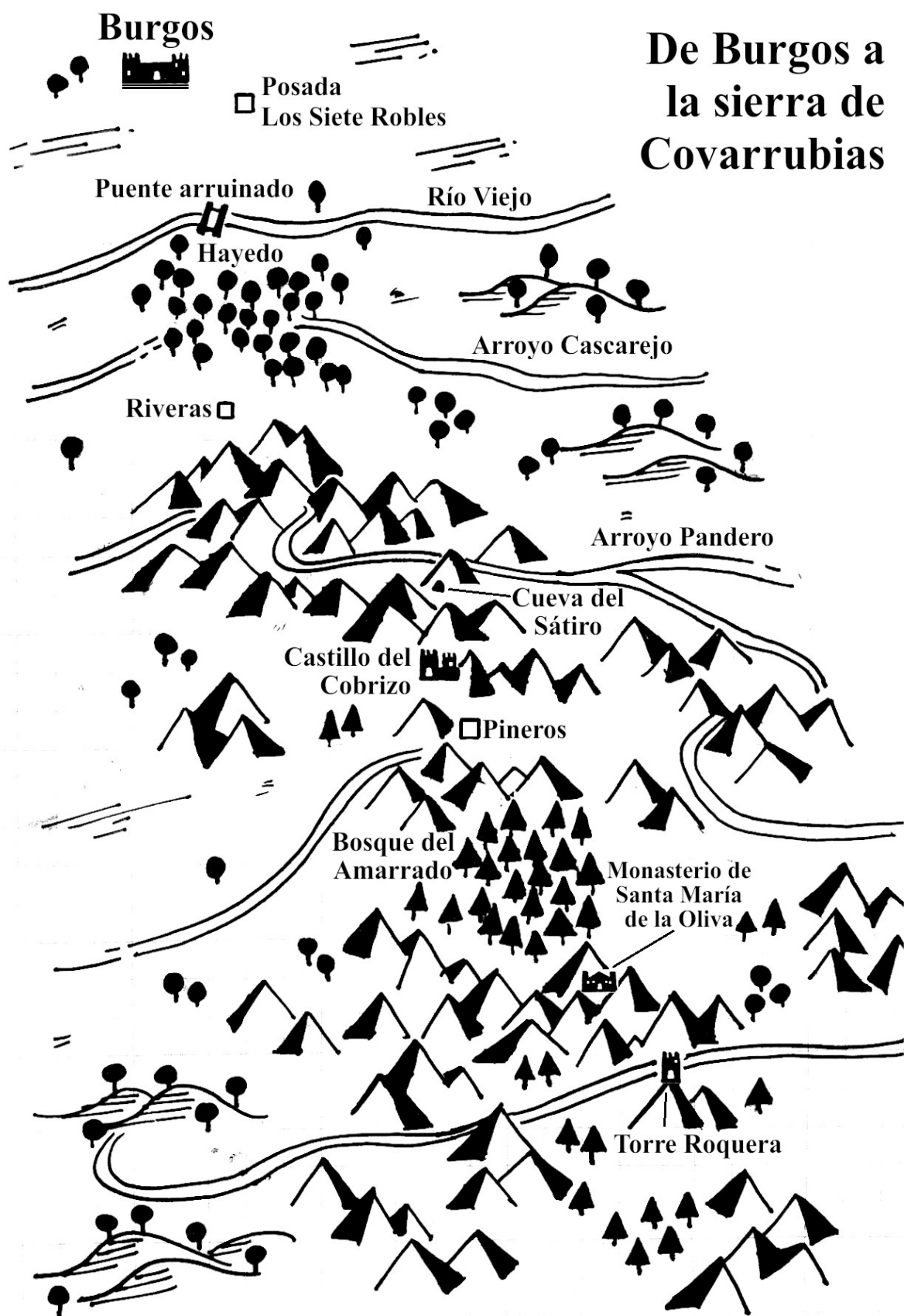
Competencias: Descubrir 82%, Escuchar 75%, Rastrear 60%.

Hechizos: Carece

Poder especial:

**Absorción:* Cuando muerde a su víctima, es capaz de absorber su sangre con sus bocas, provocándole un daño de 1d4 puntos por asalto. Sin embargo, dicha absorción es llevada a cabo durante un turno completo (2 acciones), momento en que la criatura no realizará otra acción (ni se defenderá). Si no se le separa a la fuerza (a través de un tercero implicado o el propio Jugador superando un éxito en una tirada de Pelea x2) el engendro seguirá absorbiendo hasta agotar a su víctima.

**Susurro Infernal:* El engendro de Adamastros es capaz de intimidar a su víctima con su “mirada”, momento en que puede llegar a paralizarla durante un turno a no ser que supere una tirada de Templanza. Acto seguido, el engendro se acercará a la víctima y le susurrará una única orden: beber del cáliz de su amo Adamastros. La víctima puede realizar una tirada de Racionalidad para resistirse (en caso contrario será poseído por el demonio, pasando a ser un PNJ). Por otro lado, para utilizar este poder, el engendro debe absorber sangre con el poder especial “Absorción”, y sólo de alguien versado e instruido mínimamente en las artes mágicas (usuario de la magia).



Personajes Jugadores

A continuación añadimos una serie de fichas de personaje con valores básicos (sin equipo inicial) para utilizar como base en ésta u otras aventuras:

Pedro “el Venancero”

Reino: Corona de Castilla Edad: 21
Posición Social: Campesino
Profesión: Cazador
Profesión Paterna: Alguacil
FUE 12 Altura: 1,84 varas
AGI 15 Peso: 125 libras
HAB 20 RR: 75% IRR: 25%
RES 16 Suerte: 37
PER 20 Templanza: 50%
COM 10 Aspecto: 15 (Normal)
CUL 7

Armas: Arco 60% (1d6+1d6) Cuchillos 50% (1d6+1d6)

Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2), Gorro de Cuero (Prot. 1)

Competencias Primarias: Arcos 60%, Escuchar 85%, Rastrear 60%, Sigilo 45%.

Competencias Secundarias: Astrología 32%, Cabalgar 35%, Conocimiento Animal 27%, Cuchillos (paterna) 50%, Descubrir 50%

Orgullos y Vergüenzas:

- Sentido Orientación (+25% Astrología) (1 punto)
- Clase social Baja (1 punto)

María de Tozal

Reino: Corona de Aragón Edad: 26
Posición Social: Campesino
Profesión: Juglar
Profesión Paterna: Sacerdote
FUE 10 Altura: 1,79 varas
AGI 15 Peso: 112 libras
HAB 12 RR: 70% IRR: 30%
RES 14 Suerte: 49
PER 14 Templanza: 55%
COM 20 Aspecto: 20 (Atractivo)
CUL 15

Armas: Cuchillos 42% (1d6+1d6)

Armaduras: Gorro de cuero (Prot. 1), Grebas de cuero (Prot. 2)

Competencias Primarias: Cantar 60%, Elocuencia 60%, Escamotear 36%, Música (*Chirimía*) 45%.

Competencias Secundarias: Correr 25%, Esquivar 25%, Leer y Escribir (paterna) 70%, Leyendas 40%, Cuchillos 42%

Orgullos y Vergüenzas:

- Valentía (+5% de Templanza) (1 punto)
- Clase social Baja (1 punto)

Estela Linares

Reino: Corona de Castilla Edad: 23
Posición Social: Villana
Profesión: Sierva de corte
Profesión Paterna: Bandido
FUE 10 Altura: 1,80 varas
AGI 15 Peso: 114 libras
HAB 20 RR: 75% IRR: 25%
RES 15 Suerte: 40
PER 20 Templanza: 50%
COM 13 Aspecto: 17 (Normal)
CUL 7

Armas: Honda 60% (1d3+2+1d6)

Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)

Competencias Primarias: Artesanía (*Panadería*) 60%, Conducir Carro 60%, Conocimiento Vegetal 28% Sigilo 45%.

Competencias Secundarias: Descubrir (paterna) 45%, Escuchar 50%, Saltar 45%, Hondas 60%, Leyendas 32%

Orgullos y Vergüenzas:

- Versado en Leyendas (+25% Leyendas) (1 punto)
- Resistencia Natural (Cabeza dura) (1 punto)
- Timidez (-15% en Elocuencia, Seducción y Mando) (2 puntos)

Tello Cabezas

Reino: Corona de Castilla Edad: 22
Posición Social: Campesino
Profesión: Soldado
Profesión Paterna: Ladrón
FUE 20 Altura: 2,03 varas
AGI 14 Peso: 165 libras
HAB 15 RR: 71% IRR: 29%
RES 18 Suerte: 33
PER 11 Templanza: 50%
COM 7 Aspecto: 10 (Mediocre)
CUL 15

Armas: Hacha de armas 60% (1d8+2+1d6)

Armaduras: Gambeson reforzado (Prot. 3)

Competencias Primarias: Ballestas 33%, Cabalgar 42%, Escudos 45%, Hachas 60%

Competencias Secundarias: Descubrir 21%, Cuchillos 35%, Correr (paterna) 49%, Esquivar 39%, Sanar 35%, Tormento 30%

Orgullos y Vergüenzas:

- Persona de Mundo (1 punto)
- Criado en el campo (+25% Con. Vegetal) (1 punto)
- Clase social Baja (1 punto)
- Fealdad (Mediocre) (1 punto)