UN DIA CUALQUIERA

Por Iván Abad

Aventura para un grupo de tres a cinco PJs de casi cualquier profesión y posición social. Son años de hambre y miseria, los PJs llevan un tiempo subsistiendo sin encontrar trabajo. Vendría bien que al menos la mitad sean hombres de armas.

Es altamente necesario leer bien primero el Dramatis Personae.

INTRODUCCIÓN

Finales de septiembre del año de Nuestro Señor 1.329.

Ella ya no le esperaría más, se había cansado de aguardar el calor de su cuerpo, el brillo de su mirada y la sensación de estar cerca de él. Aun teniendo esperanzas, casi intactas a pesar de los años y sus muchas ausencias, dispuso tomar una decisión que le cambiaría la vida. Con el valor que le caracteriza vendió la taberna del puerto, compró una mula y un carro donde guardar sus pocas pertenencias y marchó con su padre al interior, lejos de ese mar que tantas cosas le había dado y tantas cosas le había robado.

Tiempos duros nos ha tocado vivir, varias rachas de cosechas mediocres provocadas por escasez de lluvias unas, y exceso otras, han aumentado un hambre ya de por sí patente en el pueblo llano. Las arcas de los señores feudales están vacías y apenas pueden mantener a sus sirvientes. Los soldados marchan de los castillos, unos infestan los caminos para subsistir cortando gargantas, otros se van donde puedan vender su arma.

PARTE I: EL CENOBIO

UNA RECUA EN EL CAMINO

Los Pjs salieron de Suances bien temprano, pensando descansar en Puente Viesgo, dependiente del señorío abacial de Santa Cruz de Castañeda, donde podrán hacer noche para continuar camino a Burgos. Allá deben entregar una misiva de la Casa de la Vega de lamento y suplica de auxilio por los muchos ataques recibidos desde Santander debido a su pujante comercio con la blenda.

Alcanzando la villa de Puente Viesgo los PJs pueden llegar a oír, con una tirada fácil de Escuchar, una lucha fragorosa unos metros más adelante. Si se dan premura alcanzarán a ver, una vez coronada la altura de una pendiente del camino, como una gran recua de carretas, bestias de tiro y hombres a pie y a caballo son atacados por un número importante de gentes de armas que más parecen bandidos por sus vestiduras y aspecto. Aunque ya se sabe que cualquier soldado puede darse al bandidaje y cualquier bandido puede servir como soldado.

La guardia de la caravana de comerciantes se defiende con orden y firmeza y en apenas doce asaltos repelen el ataque y consiguen que las malas gentes pongan pies en polvorosa. Los PJs son libres de actuar como crean oportuno, pero sería bueno que o bien se unan a la defensa o permanezcan pasivos, no sería aconsejable para el devenir de la aventura que se pusieran del lado de los asaltantes, cambiaría buena parte de los sucesos posteriores.

En el bando defensivo ha habido alguna baja y un curandero que viaja en la caravana se afana con ayuda de algunos colaboradores espontáneos en atender a los peor parados. Igualmente los PJs son libres de proceder como les parezca. Por otro lado, uno de los hombres que luchaba a caballo, el más veterano y sin blasón alguno, ha desmontado para interrogar a un bandido caído pero que aún permanece con vida. Es hecho prisionero para hacer justicia en el próximo señorío. Este suceso puede pasar desapercibido a no ser que nuestros aventureros superen una tirada de Descubrir fácil. De igual manera pueden llegar a relacionar algún parentesco entre los dos hombres a caballo, padre e hijo lo más probable, por la mirada y la forma de gesticular, puesto que uno es moreno y el otro rubio. Tirada de Descubrir para no pasar por alto este detalle.

Una vez ordenada la recua y dada sepultura a los caídos, un hombre entrado en años, de nombre Silverio de Lamuño, que ha estado muy pendiente de todos los integrantes y tras hablar con el hombre que interrogó al bandido (con una tirada de Descubrir pueden darse cuenta de este hecho), se acercará a los PJs para agradecerles (entiéndase el agradecimiento si tuviera sentido) y ofrecerles trabajo y alimento por acompañar y protegerles hasta Burgos, pues ha habido numerosas bajas y el camino, por lo que cuentan, es sumamente peligroso. Está dispuesto a ofrecer hasta cincuenta maravedíes por cinco días de trabajo. Si los PJs no pueden o no quieren tomar la oferta siempre pueden acompañarles satisfaciendo un pago por la protección en el viaje hasta Burgos por valor de quince maravedíes.

EL VIAJE

El viaje consta de 29 leguas, que se pueden hacer en unas seis jornadas. Las mulas y las carretas ralentizan bastante la marcha y poner a andar a tanto gentío se hace complicado por mucha experiencia que tenga Silverio de Lamuño en estos quehaceres. Su hijo Rodrigo, que es el otro comerciante, ayuda con voluntad a todas las peticiones de su progenitor. La recua está formada por veinte carretas, cincuenta mulas, dos comerciantes, diez criados (uno de ellos es el curandero), ocho hombres de armas, entre los que se encuentran dos hombres a caballo, uno de ellos

veterano, y siete viajeros que de buena gana habrán abonado el pago viendo los peligros del camino. En la contienda han sido muertos dos criados y un hombre de armas, además de dos soldados heridos que podrán proseguir la marcha pero poco podrán hacer ante un nuevo ataque, pues sus heridas requieren reposo y casi ninguna actividad física.

La recua se pone en marcha, intentando alcanzar el monasterio benedictino de Santa Cruz de Castañeda que dista apenas a una legua del lugar.

Dependiendo de la actuación de los PJs en el lance el resto de integrantes de la caravana se comportarán de una forma u otra: si decidieron defender a los comerciantes estarán todos muy agradecidos, incluso iniciarán conversaciones amistosas con ellos. En cambio, les mirarán con recelo si permanecieron expectantes y evitarán tener relación alguna con ellos, más allá de la de compañeros de viaje. Aunque con algunas tiradas de Elocuencia esto puede tornar. Para mayor información de los PNJs ver Dramatis Personae.

Cuando estén alcanzando el monasterio podrán vislumbrar como una caterva se agolpa a las puertas del mismo. Una vez que se aproximen o con una exitosa tirada de Descubrir podrán ver con claridad como las gentes están famélicas y luchan ferozmente entre ellos por unas viandas que lanzan desde el otro lado del muro, algunos parecen enfermos con erupciones cutáneas por cara, brazos y piernas, otros con similar aspecto yacen en el suelo, pálidos y en estado de semiinconsciencia.

Sin apenas dilación, Fadrique de Igüeña, que así se llama el hombre a caballo veterano, se acercará al galope a la cabecera de la marcha. Acto seguido los lánguidos pedigüeños se percataran de la venida de la recua y con la mayor presteza que les permiten sus debilitadas piernas se acercarán a pedir limosna primero, procazmente después hasta convertirse en una exigencia con violencia incluso. A no ser que lo eviten los PJs la soldadesca se verá obligada a actuar con firmeza para evitar que los pordioseros hagan algún daño a los integrantes de la caravana. En total son unas cuarenta personas que bien pueden coger alguna piedra y provocar un descalabro.

Si algún PJ se acerca a explorar a un aquejado con una exitosa tirada de Medicina podrá reconocer la enfermedad como tifus, y normal es, viendo la acumulación de desperdicios que hay en las cercanías del recinto amurallado.

UNA PETICIÓN

Mientras la guardia se defendía del ataque, Silverio, puede que acompañado con alguno de los PJs, se acerca a las puertas del monasterio para pedir posada. El comerciante lo solicita ante la evidente inseguridad habida en los caminos, incluso a las afueras del cenobio, y tras una interminable espera abren las puertas un par de legos, Marcos y Mateo, que de la forma más diligente posible van ordenando la recua en el patio.

NOTA: Solo se abrirán las puertas del monasterio si las gentes han sido vencidas y no hay peligro de una entrada masiva.

Una vez dentro y ya ubicados en la hospedería para peregrinos Marcos informará que el prior quiere ver al responsable de la recua. Silverio pedirá ser acompañado por Fadrique y uno de los PJs (un noble si hubiera o el que más méritos haya hecho para confiar en él, ya sean militares por el valor demostrado en las refriegas o por proximidad y elocuencia en el viaje).

El prior Filipe da Xenxo, un hombre regordete de grandes mofletes y con una voz aguda y penetrante les recibirá en la iglesia y les contará lo siguiente: "Son tiempos duros, queridos huéspedes de aposento. Las muchas guerras que son y las malas cosechas que ha habido han provocado el hambre en las gentes del lugar. La enfermedad nos acecha y grupos de malandrines han tomado las armas y provocan la turbación en las buenas gentes de las villas vasallas. El abad, Ordoño Quesada, está aquejado de una enfermedad que según él es como si cientos de cristales se clavaran en sus articulaciones, padece gran dolor y carecer de su templanza y saber en aquestos momentos nos causa gran desconcierto. Hace casi un mes lunar solicitamos a través del faraute auxilio al señor de Renosa, Diosdado González, gran amigo de nuestro abad pero aún no hemos recibido respuesta alguna. No tenemos constancia del exterior y tememos por el devenir de la comunidad. En nombre del señor os ruego, es más, os imploro que liberéis de bandidos las zonas pues no conocemos más gentes de armas a los que pedir auxilio que a los que he aquí, buenas gentes y temerosos de Dios sin duda alguna"

Con una tirada de Empatía difícil el PJ puede percatar algo más en los sentimientos del prior, podría decir que está más que afligido por los acontecimientos, puede denotar incluso culpabilidad. Si no se supera la tirada difícil pero sí normal percibirán una angustia, fácilmente relacionable con la situación descrita.

¿Cómo no va a sentir culpabilidad si hace ya tiempo que el cenobio mostró indolencia con la regla? Eso es lo que angustia a Filipe. Pero ojalá que se quedara ahí la pesadumbre del prior, pues algo más grave se avecina. A las pocas noches de la llegada de la recua, unas Lilim harán diabluras con algunos novicios, los más jóvenes y cándidos, los más aquejados del cambio hormonal, aquellos que tienen grandes necesidades y dudas y por lo tanto más fáciles de quebrar en su fe.

Si algún PJ se percata del sentir del prior y quiere sonsacarle algo deberá hacer una tirada de Elocuencia o de Mando si es un PJ noble y el hombre regordete se sincerará con gran pesar.

Algunos monjes con tiradas de Elocuencia y/o Mando pueden soltar la lengua respecto a la flexibilidad de un tiempo a esta parte para con la regla, pero igualmente pueden informar que desde que se le han visto las orejas al lobo se ha incrementado la firmeza con las normas y ya nadie se salva de cumplirla a rajatabla. Buena culpa de esto la tiene el deán Adelelmo, seguramente el hombre más recto del cenobio, apoyado por el nuevo hermano claustral, Hermenegildo.

Si piden ver al abad previa tirada de Elocuencia o en su defecto Mando (sería aconsejable que hubiera algún médico o que alguno demostrara estar capacitado) serán acompañados a su

celda y ya en los pasillos podrán oír los quejidos. En el interior de la celda se encuentra un hombre gordo, con grandes y abultadas protuberancias por todas las articulaciones, en mayor medida en codos y rodillas. Además, el abad se lleva la mano a la zona lumbar y permanece en estado de semiinconsciencia. Se tratan de tofos provocados por la gota, cosa que puede saberse con una exitosa tirada de Medicina. El PJ, galeno o no, que superó la tirada ve la enfermedad muy avanzada y con pocas probabilidades de que el abad pueda superarla. Aun así, la alimentación es muy importante para combatir esta enfermedad, nada de grasas y carnes rojas, mucha agua, verdura y fruta, justamente de lo que más escasea las despensas del cenobio en estos momentos.

INDAGANDO

Silverio de Lamuño y Fadrique de Igüeña, acompañados de alguno de los PJs o todos, deliberarán el socorrer a las villas cercanas combatiendo a los bandidos. Disponen de cinco soldados para pelear pues de los ocho que partieron, uno feneció y otros dos fueron heridos de consideración en la emboscada sufrida antes de alcanzar Santa Cruz de Castañeda. El monasterio dispone de doce legos que saben portar un arma e incluso poseen armadura y se les ve muy dispuestos a acabar con los asaltadores de caminos, pero el prior solicitará que al menos seis queden como retén. Por otra parte, Silverio no dejará el cenobio sin protección, pues una gran fortuna transporta en las mulas y carros, y si deciden finalmente auxiliar las aldeas, Hernando, el hijo de Fadrique, quedará junto con al menos los dos hombres heridos y uno en buenas condiciones. En total pueden partir los PJs que así lo deseen, Fadrique y dos soldados, más los seis legos.

Además, cierto es que tienen un reo, pero Fadrique le ha interrogado, incluso torturado y no consigue más información de que fue reclutado en una aldea de la comarca de los valles pasiegos. Le dijeron que a cambio de comida y una parte del botín debía acatar las órdenes de "el Patacabra", un antiguo soldado, veterano de muchas batallas, metido a bandido, malhechor, cuatrero o lo que sea necesario con tal de tener sustento. También ha afirmado que solo actúo en el asalto a la recua bajo sus órdenes y que eran unos veinte hombres, la mayoría como él, simples labradores.

Los PJs pueden disponer del prisionero y torturarle si lo creen necesario, pero nada más dirá de lo que ya ha explicado el bueno de Fadrique.

De las aldeas cercanas podrán sacar la siguiente información perdiendo una jornada entera y con algunas tiradas de Elocuencia, invitando a unas jarras de vino, Mando y sería necesario, si así lo piden los PJs, tiradas de Empatía para diferenciar realidad de ficción que ya se sabe que a algunas gentes les encanta hacerse notar:

- "El Patacabra" es un sanguinario sin escrúpulos que no conoce la compasión con sus víctimas. Nadie ha salido vivo de sus encuentros. (FALSO, al menos lo último)
- Es un grupo muy numeroso, se podría decir que son casi un ejército. (MUY FALSO)
- Hay quien dice que habitan en una antigua atalaya, de tiempos inmemoriales y que se halla en las cercanías del río Pisueña, aunque nadie parece conocer la localización exacta. (VERDADERO)
- Se oyen rumores que practican el canibalismo, pues "el Patacabra" se vio obligado a hacerlos en tiempos de guerra. (VERDADERO)
- Va acompañado de un extranjero, un bárbaro de tierras del norte, tan fiero o más que "el Patacabra". (VERDADERO)

LA BATIDA

Si finalmente deciden explorar las zonas cercanas al río Pisueña deberán hacer unas tiradas de Rastrear acompañada por algún éxito en Suerte para remontando el cauce hallar, previa tirada de Descubrir, una atalaya en un cerro distante al río. Con un éxito muy difícil pueden encontrar vigilante a un hombre en lo más alto de la construcción.

Serán necesarias unas tiradas enfrentadas de Descubrir del malandrín con Sigilo de los PJs y PNJs con una bonificación del 25% para estos últimos, por hallarse aún lejos de las buenas vistas de la atalaya.

Se encuentran dieciséis bandidos en la construcción, incluyendo a "el Patacabra" y Hagana "el Trudente". De la competencia de Sigilo de los PJs y PNJS que les acompañan dependerá el proceder de los dos asesinos y su banda de malandrines, pero el DJ debe tener en cuenta que si los dos PNJs principales lo ven muy crudo huirán por una reja de hierro bastante oxidada que se abre en el sótano de la atalaya. Esta conduce hacia una gruta que tiene una salida artificial a una cueva que existe bajo un salto elevado del cauce del río, unos doscientos metros alejado de la torre.

Según se vayan acercando los PJs a la construcción el bonus se eliminará y cuando estén a menos de cien metros del bandido, más vigilante que Argos, gracias a la dura instrucción de "el Patacabra", se convertirá en malus de 25%, y por lo tanto bonus de 25% para el malandrín. Existe la posibilidad de que los PJs monten guardias para verles salir de la atalaya, cosa que no sucederá pues siempre salen por la cueva. Más o menos a los dos días de la llegada de los PJs saldrán en búsqueda de bocado, pues las despensas andan escasas, y con una tirada de suerte puede que algún PJ que se encontrara dando una vuelta los vea salir por un lateral del salto de agua. También existe la posibilidad de que decidan dar una vuelta en los rededores, encontrando ese salto de agua y si deciden husmear hallar la entrada a la gruta y posteriormente, tras unos doscientos metros de ascenso, a una reja oxidada que al maniobrarla hace gran estridencia, alertando a los moradores.

La atalaya no se encuentra en el mejor estado posible, a unos tres metros de altura y a la espalda del río una parte del muro se ha venido abajo. Ese sería buen lugar para intentar acceder al interior aunque lógicamente en ese punto se apostará la mayoría de maleantes. Con cuerdas y garfios se podría alcanzar la azotea. Aunque intentarán hacerse fuertes los defensores lanzando piedras. Para el choque seguir las reglas del apéndice IV: Pugnae

aparecido en la página 526 de la tercera edición del manual. Teniendo en cuenta la situación de la atalaya en vez de tres columnas a su favor, moverá solo una.

Nota: Insisto y hago hincapié en el hecho de que los dos PNJs principales buscarán salir con vida del encuentro, si las cosas se tuercen o se ve algo complicado (ya no digo si son heridos) huirán con premura y se conocen bien los bosques colindantes a la atalaya.

Las recompensas serán como siguen:

✯ Acabar vivo esta parte: + 15 PAp

✯ Socorrer a la recua: + 5 PAp

✯ Enterarse de la causa de la preocupación en el cenobio: + 10 PAp

✯ Hacer huir a los habitantes de la atalaya: +15 PAp.

✯ Acabar con "el Patacabra" y "el Trudente": +10 PAp.

PARTE II: RENOSA

Se encontraba excitado, sabía que pronto la vería. Ella era distinta a todas, no era la más bella, no, ni mucho menos. Adele sí que lo era, una auténtica beldad. Tampoco era la más fogosa. Anne sí que lo era, incluso viciosa. Se erizaba su miembro, enhiesto y firme de solo pensar en sus formas. Pero su mente volvía a Oria como un regreso a la vida terrenal, a la realidad de la existencia, a la búsqueda de una mujer con la que formar una familia y no al momento de la cópula. Aquello lo venía dando vueltas desde hacía algún tiempo, ya estaba tomada la decisión y a apenas unas millas del reencuentro, el último reencuentro.

UNA VISITA NOCTURNA

Gran alborozo se formará entre los habitantes del cenobio, con o sin orden clerical mostrarán al unísono su contento con la noticia de la limpia de la atalaya. Incluso si "el Patacabra" salió con vida el prior se encargará de que no decaiga el ánimo: "Ya sabe ese malandrín como nos las gastamos por aquestos lares, no le queda otra sino el exilio de estas tierras que nuestras son y de Nuestro Señor, ¡Alabado sea!".

Aunque puede que los PJs no consiguieran limpiar la atalaya y si así fuera el guion se vería modificado, pues "el Patacabra" buscaría vendetta y emprendería ofensiva contra el cenobio. Atacando en cuanto le fuera posible. Esto puede ocurrir con los PJs dentro o ya en los caminos dirección Burgos.

Pero de lo que sí serán espectadores es de la visita de unas Lilim en la misma noche que alcancen la casa común. Unos aullidos lascivos de mujer resonarán en los pasillos que dan a las celdas de los monjes y novicios, lo que despertará prácticamente en masa al resto de integrantes de la orden, incluso los PJs con una tirada de Escuchar difícil si están durmiendo o normal si permanecen en guaita los oirán desde la hospedería. Una vez alcanzado el pasillo unas demoniacas carcajadas producirán un eco interminable y mágico ante las muestras de fe del resto de integrantes del monasterio. Unas beldades inhumanas, desnudas como quien fuera las trajo al mundo, saliendo de unas pocas celdas entre los hermanos. Tirada de Leyendas para reconocerlas como unas Lilim.

Si algún osado intenta atacarlas le recuerdo al DJ que estos lindos seres poseen de forma innata el poder de teletransportación. Pues eso, que no hay forma de darles un mamporro, que se divertirán muy mucho con el osado.

El devenir de los sucesos dependerá, en buena medida, de las decisiones de los PJs: si no consiguieron acabar con los ocupantes de la atalaya, puede que intenten convencer al bueno de Silverio de volver a ella para de una vez por todas acabar con aquellos malandrines. También puede suceder que además de no conseguir el propósito salgan gravemente derrotados y alienten a "el Patacabra" a pasearse por el cenobio. O también que se quede la atalaya limpia de inmundicia humana y todos contentos.

DILUVIO

De una u otra manera y antes o después la recua debe proseguir su camino hacia Burgos (si es que queda algo de ella, que todo puede suceder). Filipe, con gran generosidad por la ayuda prestada, manda cargar de viandas un carro y se lo entrega a Silverio, además de una bolsa con algunos maravedíes. Durante la jornada se irán formando nubes amenazadoras, pero será por la tarde cuando descargue una fuerte tormenta acompañada de rayos, truenos y relámpagos. Silverio, siendo previsor, hizo detener la marcha y echar lonas sobre las carretas para proteger todas las mercaderías y pasar el aguacero lo mejor posible. Pero lo que parecía una lluvia intensa y de poca duración dará paso a un auténtico diluvio con tramos de granizo que se alargará hasta bien entrada la madrugada.

Tras el orto podrán vislumbrar en las llanuras grandes balsas de agua que harán más complicado el tránsito de la recua. Pronto cruzarán con gentes que les harán cambiar la ruta pues les advertirán que en algunos tramos, el río, se ha desbordado y hay grandes zonas empantanadas e impracticables.

A vísperas y tras tomar distintos caminos al itinerario marcado, avistarán un puente de piedra donde cuatro hombres de armas holgazanean sobre el pretil. Al avistar a la recua se compondrán y darán el alto para solicitar la gabela por atravesar el río por la construcción "Dios guarde. Somos criados del señor de Renosa y rededores, Diosdado González. Su señoría nos tiene aquí para cobrar el pontazgo. ¿Adónde vais?" Tras la respuesta hará un cálculo y dirá "Aflojad doscientos cincuenta maravedíes y el camino es vuestro". Una tirada de Empatía dará a entender un cierto titubeo en las palabras del soldado emisor, como si dudara incluso la cantidad que pedir. Esta tirada de Empatía puede llevar a la confusión si no es acertada con un malus del 25%, pues puede tomar a la soldadesca como meros salteadores cuando en realidad son hombres de armas al servicio de Diosdado González, señor y justicia de estas tierras. Lo que sucede es que por estos lares no suele pasar tamaño número de gentes, pues no es camino principal, y cierto es que les ha cogido de improvisto.

MÁS VALE MALO CONOCIDO…

A Silverio esto evidentemente no le hace gracia alguna y exige, de muy buena verba ver a Diosdado González para parlamentar con él. Tras una corta negociación el criado accede a ser acompañado hasta la torre señorial por el tratante, Fadrique y ese PJ con el que la relación fluye en armonía (porque hay alguno, ¿no? Si no lo hay elige el que te parezca DJ). Hacia allá se dirigen acompañados por dos soldados que con una tirada de Empatía fácil pueden percibir un cierto estado de nerviosismo de estos al acercarse a la torre fortificada, como que miran demasiado a los lados, incluso hacia arriba. A cualquier pregunta restarán importancia al hecho pero con una tirada de Elocuencia fácil les contarán lo siguiente: "Sepan vuecedes que desde hace un tiempo a esta parte se instaló en estos fértiles valles una mujer a la que muchos temen y otros halagan y bueno, andamos inquietos. Más les informará nuestro señor al que nos debemos" Si aflojan la faltriquera o superan una tirada de Elocuencia difícil puede que algo más hablen pues más saben, como que ha habido dos desapariciones desde su llegada y que el párroco, el bueno de Domingo, lleva enfermo todo el verano. Dos bandos andan enfrentados, los más devotos son los que se posicionan en contra de la dudosa, que así la llaman los que están ni en contra ni a favor que no son otros que el señor y su limitada guardia, y los que están a favor, los más paganos.

El pueblo no es más que una serie de cincuenta casas más o menos apretadas y que forman callejas, con una pequeña iglesia de estilo románico en el centro del mismo, al lado de lo que puede llamarse plaza. La atraviesan por una calle ancha, saliendo algunas gentes a husmear a los viajeros transeúntes. Pronto corre la noticia de la llegada de la recua y la práctica totalidad del pueblo sale a su encuentro.

Por cierto, una vez que cruzaron el puente cambió el paisaje, se llena de zonas de cultivo bien cuidadas donde se han recolectado el trigo y el centeno. Incluso una pomarada aun con frutos se extiende a una parte del camino. Eso no quiere decir que buena cosecha haya habido pues ha sido estío de muchas lluvias y poco sol, que ha podrido buena parte de la producción.

DIOSDADO

Una vez en la torre fortificada verán un cadalso donde aún penden dos aforcados y ante la atenta mirada de los soldados que vigilan desde el adarve de la pequeña muralla entrarán directamente al salón, donde tras una espera aparecerá Diosdado González. Hombre proceroso de espesas barbas negras que viste un cotón de sable, tras él aparece un criado adamado que persigue al primero con el atalaje propio de la caza en las manos diciendo "pero mi señor, no me ha dicho que prefiere para la ca-ce-rí-a…". Diosdado recibirá toscamente a los recién llegados. Tanto Silverio como algún PJ pueden tratar de hacerle ver el problema por el que ahí se hallan y con algunas tiradas de Elocuencia convencerle de que se ajuste, pues incluso pide más de lo que ya solicitó su criado armado. De manera salomónica el grandullón dirá que si ayudan en la cacería del lobo que se hará mañana desde hora prima podrán cruzar sus tierras por el puente sin dar un solo dinero. Según cuenta, desde hace apenas diez días los lobos están bajando de las montañas para matar al ganado. Con una tirada de Empatía difícil pueden denotar que no dice toda la verdad. No deja de estar preocupado por el hecho de que las bestias son halladas desangradas, atacadas en la yugular y los cuerpos no son apenas roídos. Información que también pueden sonsacar en el pueblo, con algunas tiradas de Elocuencia, aflojando el bolsillo o invitando a algunas jarras en la fonda. Que por cierto, los lobos curiosamente solo atacan el ganado de los que no están de parte de la lobera. Diosdado permitirá el paso de la recua y la acampada de sus gentes en los aledaños del recinto fortificado e incluso les invitará a un gran banquete celebrando la próxima cacería del lobo.

Durante el banquete, en el que los PJs de alcurnia compartirán mesa con Diosdado y Juncal, la esposa del señor, (no así Fadrique ni Silverio pues los nobles con la plebe no se mezclan) degustarán abundantes condumios y una capirotada, que no es otra cosa que carne de caza guisada sobre lecho de pan y queso rallado, nuez moscada, ajos y pimienta cubierto de huevos estrellados. Todo ello regado de un buen caldo especiado. De postre servirán manzanas asadas con miel.

El resto de PJs tomarán asiento junto a Fadrique y su hijo, Henardo, Javier Soto, Honesto Muniez, Oria y su padre, y Silverio y su hijo.

Los PJs que deseen observar bien al señor y superen una tirada de Descubrir, podrán ver según se va alargando la cena como Diosdado hace ojitos a Marín, su criado. Juncal está enterada del flirteo amoroso del bardaje del criado y del bujarrón dador que está hecho su marido, por lo que ya sea por despecho o por falta de atención está por la labor de conocer otros órganos masculinos, que a ella eso de las mezclas antinaturales no le agradan. De este modo buscará entre los invitados algún hombre que le ofrezca una buena noche (esperemos que un PJ); Para ello observará primero al elegido, después haciendo gestos de calor tirará de su escote, mostrando buena parte de sus encantos. Una vez que la cena termine y los comensales aprovechen para debatir de pie en pequeños corros, o bailar al son de la melodía que tocan los tres músicos que amenizaban la cena, aprovechará para acercarse a él y ya que sea lo que tenga que ser. Si alguno de los PJs sigue observando al señor y a su adamado criado verán como, aprovechando el baile, marchan primero este y después aquel a encontrarse en la alcoba principal.

ALGO SUCEDE

Cualquier PJ o incluso Silverio o Fadrique pueden llegar a pensar que algo no les cuadra: una cacería de lobos en septiembre resulta algo ambigua. Los lobos tienen comida suficiente en las montañas en esta época del año como para acercarse a los territorios del hombre.

¿Entonces qué hacen los lobos por estos lares, atacando al ganado sin apenas probar bocado? Las respuestas las tiene todas Lambra, curandera, lobera y bruja que con los hechizos de "Llamar a los lobos" y "Comandar a los lobos" hace y deshace como más le place.

También, como contaban los soldados del puente, desaparecieron dos muchachos de dieciséis y diecisiete primaveras. Son hijos de Flora, que nada sabe del motivo de su ausencia aunque con una tirada de Empatía difícil pueden denotar que no dice la verdad. En realidad intuye que sus hijos marcharon en busca de otra vida, fuera de los duros campos de cultivo. Está muy afectada por ello y les dice a los PJs que se llaman Pablo y Pedro, ambos morenos, altos y fuertes, por si se los encuentran y en algún momento los PJs vuelven por Renosa saber que están bien. Pero si preguntan a los vecinos (Tirada de Elocuencia fácil) pueden llegar a enterarse que eran dos piezas de mucho cuidado, siempre andaban en líos y era ya común que pasaran las noches en el cepo.

Estos dos mozos, perniciosos y por lo tanto carne de cepo o calabozo, han decidido marchar de Renosa, hartos de las labores del campo, para buscarse la vida por otros lares. Nada tiene que ver Lambra en estas desapariciones, pero puede añadir algo más de intriga o confusión.

LA LOBERA

Pero claro, puede que los PJs no quieran tomar cartas en el asunto, dedicarse a matar lobos y continuar camino. Error, las bestias no se dejarán coger tan fácilmente, advertidos como están por la lobera desaparecerán entre los espesos bosques y no volverán a atacar hasta que las cosas se calmen. Es decir, habrán perdido toda una jornada intentando acabar con una curiosa manada de lobos que ataca a solo un ganado en particular y en el mes de septiembre. Diosdado no se dará por pagado y requerirá el pontazgo a la recua. A Silverio esto le produce un menoscabo a su empresa, no sabe si le sale más a cuenta volver sobre sus pasos e intentar cruzar el río por el paso del camino real con el gasto en viandas y pontazgo o abonar lo que ese zote le demanda.

Otra opción es intentar hablar con Lambra, esta no enseñará sus cartas a no ser que vea que los PJs son gente de confianza, por ejemplo usando el sortilegio "Visón de Futuro". Si así lo son ella se "abrirá" y explicará el estado de las cosas previa activación de "Aceite de Grandeza". El dios cristiano es injusto, les hace pasar penurias, hace que nobles y clérigos vivan a costa del pueblo comiendo y bebiendo en exceso. Dice que los dioses que estaban antes que nosotros eran más ecuánimes, solo debían saber lisonjearlos y la tierra les daría alimento. Puede que a los PJs sabiendo esto decidan dejar las cosas como están, mala cosa es pues Silverio tendrá que seguir pagando. O puede que decidan colaborar con la lobera y que les cuente sus planes de futuro: Lambra tiene una aprendiza que educó desde la cuna, supo ver en la niña abandonada que socorrió las marcas propias de los habitantes del otro mundo, entendedora, por tanto, de los misterios paganos. Quiere llegar al poder usando a su niña. Si consigue envenenar a la mujer del señor, de nombre Juncal, tendrá vía libre para convencer a Diosdado de la valía de Jimena, que así se llama la educada. Una vez casada le será más fácil hacerse con el gigante y volver a venerar a los antiguos dioses. Además Lambra sabe que Juncal no le dará hijos, pues tomó su orina y conjeturó con antiguos agüeros que es infértil.

Fíjate, querido DJ, el poder de la lobera en el Dramatis Personae, da juego para andar dando guerra.
Con el hechizo de Visión de Futuro lo mejor que deberías hacer, DJ, es hablar con los jugadores y que digan realmente lo que pretenden al ir a ver a la lobera, descuartizarla en cuanto duden, hacerse pasar por buenos hombres para luego acusarla en cuanto suelte la lengua o bien *buenos hombres para luego acusarla en cuanto suelte la lengua o bien* *intentar ayudar en lo que puedan. Con esa información así actuará Lambra, pues habrá utilizado el talismán a la llegada de la recua y sabrá más o menos lo que puede suceder. Si ha visto que alguno de los PJs se puede desviar pedirá al resto, a los más sociales, hablar en privado.*

Otra opción: Nuestros aventureros se ponen violentos, toman a la bruja (si es que se deja) y la llevan con una acusación al zafio de Diosdado y le convencen (cosa no muy difícil por otra parte pues al fin y al cabo dicen la verdad) de que ella es la culpable de la venida de los extraños lobos. Pues puede que lo logren pero eso no es óbice para que parte del pueblo se alce en armas y Lambra aprovechará cualquier confusión para salvar el pellejo y ya tomará represalias desde mejores posiciones. Si, querido DJ, se habrán buscado un enemigo, muy poderoso además.

PADECIMIENTO

También pueden ir a conocer al párroco y podrán comprobar que está en un estado febril y postrado en la cama, algunos parroquianos le atienden en su humilde casa. Cualquier PJ que supere una tirada de Medicina podrá saber que padece Tifus, enfermedad que ya vieron en las fueras del cenobio y que también ha llegado a este poblado, pues no solo el religioso la padece, media docena de aldeanos también se han contagiado. Pero con una particularidad, lleva ya más de tres meses enfermo, y para el PJ o los PJs que superen la tirada de Medicina, sabrán que el tifus no permanece más de veintiún días.

Todo intento de conversación con él será inútil pues apenas balbucea algunas palabras sueltas que no tienen ningún sentido.

Indagando, siendo afables o mostrando interés por la recuperación del párroco (tirada de Elocuencia) pueden llegar a enterarse por las gentes que tratan a Domingo que Lambra, en una discusión acalorada, escupió en la cara del religioso para luego extender por la frente el esputo con su dedo pulgar. Y hay quien dice que masculló unas palabras ininteligibles tras la ofensa. Creen que Lambra ha maldecido al párroco provocándole la enfermedad para el resto de sus días.

En efecto Lambra es la culpable, gracias al maleficio "Padecimiento" tiene al párroco controlado en una cama, sin poder arengar a sus gentes contra ella y lo que es mejor, sin poder visitar al recién llegado Diosdado. Supo que el párroco se encontraba en los primeros días de la enfermedad, aun con fuerzas, y no desperdició la oportunidad de tener una discusión con él para embrujarlo.

A los dos días siguientes de la llegada de la recua Domingo tendrá una leve mejoría he informado por sus cuidadores de la venida a Renosa del grupo de PJs pedirá hablar con ellos en privado, si es que no se han marchado antes. Si acceden los PJs

les contará la vedad sobre la bruja pues no es otra cosa que eso, una bruja y por su naturaleza irá en contra de los buenos cristianos mediante sus maleficios. Él sabe que hizo una ligadura a Hilaria, una fiel devota, para que no pudiera dar descendencia a Francisco, el cazador. Según cuenta Hilaria fue a pedir consejo a Lambra sobre los mejores días para concebir. Muy satisfecha salió de la choza de la lobera y dispuesta a ayuntar con su esposo. Pero desde aquel mismo día no podían realizar el acto, pues cuenta que cada vez que le introducía el miembro era como si su esposo tuviera un erizo por verga y el dolor era insoportable.

Pero eso no es todo, Cristobal, ganadero de ocupación, no puede acercarse a sus animales ni a cualquier otro pues estos se ponen nerviosos. Algún perro ha intentado morderle e incluso algunas ovejas han llegado a agredirle con un topetazo. Los gatos le bufan, erizan su pelo y arquean el lomo en su presencia. Hace un tiempo que ha decidido no salir de su casa más que para ir a orar a la iglesia.

Hace tiempo que Domingo no ve al faraute por estos lares y quería comunicarse con el Abad de Santa Cruz de Castañeda para ponerle en conocimiento de la existencia de la aviesa, pero no puede y no se encuentra con fuerzas de tomar los caminos. Diosdado le niega la evidencia y es demasiado testarudo como para andar en pleitos con él pues no se sabe por dónde puede salir.

CUESTIÓN DE ORGULLO

Diosdado empleará varias jornadas para cazar a los extraños lobos, llegando a desesperarse incluso cuando compruebe que es prácticamente imposible darles caza. Unas buenas tiradas de Rastrear y Descubrir harán seguir la pista de los depredadores, e incluso avistarlos, sin embargo nunca se podrán acercar lo suficiente a las bestias pues con una tirada de Conocimiento Animal pueden denotar cierta inteligencia contranatural de los mismos.

Esa supuesta inteligencia contranatural es un estado de sugestión de los cazadores debido al comportamiento de los animales primero, y segundo al talismán de "Maldecir la batida" que ha llevado a cabo Lambra. Todo aquel PJ que no supere una tirada de RR (ten en cuenta el modificador a la tirada por la alta IRR de la bruja) al salir de la fortificación (la rama está colocada en la salida natural hacia los bosques donde el señor caza y de donde provienen la extraña manada de lobos) no conseguirá cobrar pieza alguna en la cacería.

Cada día volverá más malhumorado el señor hasta que al amanecer del tercer día, henchido de hartazgo, obligará a los mejores hombres de la recua a que le acompañen con otros tantos de su guardia a perseguir a esos cuadrúpedos "hasta el mismo infierno si fuera necesario". Las razones que dará serán mayormente las que le salen de sus partes pudendas, y a testarudez le ganan pocos. Si alguno osa llevarle la contraria arremeterá contra él con toda su fuerza y demostrará al resto qué hace con los disidentes.

FINAL DE ESTE EMBROLLO

Como se puede leer en estas líneas los posibles finales son diversos. Silverio querrá salir cuanto antes de Renosa pues cuanto más tiempo tarde en entregar las mercaderías más gastos tendrá que soportar y por lo tanto los beneficios serán menores.

La tozudez de Diosdado irá en aumento si no consigue cazar a los lobos. Lambra estará al acecho e intentará acabar con Juncal en cuanto le sea posible, por ejemplo aprovechando la ausencia del señor. A la lobera le interesa que este último permanezca con vida pues quiere casarle con Jimena, ya le conoce y sabe que con buena mano puede ser llevado. Ya se sabe, más vale malo conocido que bueno por conocer.

Buena parte de los lugareños, los más afines a Lambra, atacarán incluso el pequeño castillo si va a ser quemada en la hoguera, aunque la pira será puesta en el exterior de la fortificación. Pero ya puestos intentarán derrocar el poder. Si Diosdado ve que la cosa se complica ordenará a sus hombres que cierren las puertas y se protejan tras los muros. Recuerda que la recua está instalada a un lado del pequeño castillo, puede que aprovechando la confusión a algunos les dé por saquear.

De una u otra forma la recua debe proseguir su camino hacia Burgos.

Las recompensas:

- Acabar vivo esta parte: + 10 PAp
- Ayudar a Lambra y conseguir la muerte de Juncal: + 15 PAp
- Coger a Lambra y conseguir que sea muerta en la hoguera por bruja: + 20 PAp
- Ayudar al párroco: +5 PAp.
- Indagar por los desaparecidos: +5 PAp.
- Curar al párroco mediante la magia o la fe: +10 PAp.
- Dar caza a los lobos, al menos a una buena parte: +10 PAp.

PARTE III: BURGOS

No lo podía creer, ella ya no estaba allí, había marchado al interior. "Un día cualquiera volverás y ya no estaré, no voy a esperarte eternamente ". Esas palabras las oía ahora en su interior como si salieran de la boca de Oria en ese mismo instante. El mundo se le venía encima, un agujero infinito bajo sus pies se abría y notaba que caía a la nada. Nada sería su vida sin ella. Se dijo para sí mismo que no cejaría en su empeño de volver a verla. Le dijeron que había marchado a Burgos, y se había incorporado a una recua pues la zona estaba infestada de asaltadores. Sin más cosas de lo que cabe en un morral tomó los caminos dispuesto a encontrarse con su amada.

LOS PRIMEROS PASOS

Tras el encuentro con las variopintas gentes de Renosa la recua, o lo que quede de ella, se pone en marcha dirección sur, tras haber superado el río y la peligrosa crecida debido a la gran cantidad de agua caída antes de alcanzar las tierras de Diosdado.

Silverio calcula que una vez superada la comarca montuosa, cosa que harán a la segunda jornada, el resto del camino se allana y podrán avanzar más leguas usando las mismas horas de marcha que vienen haciendo días atrás, en cuatro o cinco jornadas se pueden presentar en las puertas de Burgos. Espera no encontrarse con más imprevistos aunque nunca más lejos de la realidad; al caer la tarde y tras una tirada de Descubrir difícil, verán, apartada una veintena de metros del camino y semioculta por las hierbas, el cuerpo tendido de una mujer y sobre su pecho un bulto. Puede que nadie pase la susodicha tirada, en este caso, oirán, con una tirada fácil de Escuchar, el llanto apagado de un niño, lo que les pondrá en la escena anterior.

Ese bulto sobre la mujer no es otra cosa que un niño de pecho, de apenas unos pocos meses de edad. La mujer yace por múltiples agresiones en todo el cuerpo, incluso podrán comprobar que ha sido mancillada con gran violencia. Apenas puede abrir los ojos pues los tiene inflamados de tanto golpe, sangre reseca le tapona la nariz y el labio inferior está partido en dos. Una exitosa tirada de Medicina ayudará a los PJs a darse cuenta que aunque la mujer sigue con vida no durará mucho tiempo debido a la gran cantidad de sangre que ha perdido, además el vientre morado denota una hemorragia interna. Puede que con cuidados y reposo salga adelante pero es harto complicado (en términos de juego deberá reposar constantemente y necesita de una tirada diaria de Medicina difícil para el séptimo día realizar una tirada de RESx1; Si la supera y sigue recibiendo los mismos cuidados durante diez días más saldrá adelante. Por el contrario, en caso de fallo finará). Cuando despierte por la presencia y el trato de los PJs o PNJs se mostrará con gran congoja y será necesaria una buena tirada de Elocuencia y Empatía para poder tranquilizarla, ya que se limitará a rogar con la voz apagada que no la agredan más. La mujer, una vez tranquilizada y con pocas fuerzas susurrará que fueron dos jóvenes, los que le hicieron esto, de nombres Pedro y Pablo que marchaban dirección Burgos. Compartieron camino con ellos pues se comportaban de manera amable hasta que en un momento comenzaron a golpear con rabia a su marido, a partir de ese instante todo fue un martirio. Dice llamarse Petra y pregunta por su hijo y su marido, Marcos, con el que salió a hacer un recado del predio donde habitan.

En efecto, los dos angelitos de Flora han empezado, una vez abandonado Renosa, a hacer de las suyas y dejar fluir su naturaleza perniciosa. El caso es que se encontraron con esta mujer que iba de camino a un predio cercano, donde servían, portando un fardo ayudado de su marido. Al marido se lo han llevado para poder entrar en la finca y una vez dentro asaltarla aprovechando la confusión.

EL PREDIO

Decidan lo que decidan tanto los PJs como Silverio de Lamuño encontrarán, con una tirada exitosa de Descubrir y Escuchar, esta última fácil, una construcción alejada del camino rodeada de muros de mampostería y argamasa, y sobre estos unos cuervos que graznan nerviosos (una tirada de Con. Animal puede informar al PJ de que algo extraño sucede en el interior). Tras los muros se extienden unas tierras de cultivo labradas, así como dos arboledas, una peraleda y otra pomarada, típicas de estas tierras. Se acerca el anochecer y deben buscar refugio, parece que el predio puede ser un buen lugar para ello pues tampoco pueden alargar mucho más la marcha.

Según se van acercando el graznar de los numerosos cuervos se va haciendo más y más fastidioso. Podrán ver que la gruesa puerta está entreabierta y tras de ella una macabra escena; un hombre vaga por el patio hacia ellos pidiendo auxilio, tiene los ojos amputados y con sangre reseca en las cuencas. Tras él, y colgado del hastial de la casa, un aforcado que por lo que parece ha debido sufrir en exceso, pues las puntas de los borceguís rozan el suelo, un par de cuervos le pican los ojos. Algunos hombres y mujeres, a todas luces criazón, junto con gallinas y ovejas yacen siendo devoradas por innumerables cuervos que parecen no asustarse de la presencia de los integrantes de la recua, incluso algunos permanecen amenazantes.

El interior del lar está desordenado, las distintas estancias parecen haber sido registradas, sobre la robusta mesa de la cocina quedan algunas viandas. La almacería, donde se encuentra la habitación principal, también aparece desordenada. Pero pueden llamar la atención algunas redomas y frascos que andan esparcidos por el suelo, lo que sí alertará son el contenido de estos, pelos, uñas, extrañas piedras, lienzos con sangre, etc. Con una tirada de Descubrir pueden encontrar, semiocultos en un baúl con candado, un par de libros seguramente propiedad del dueño del lar. Son dos tratados, ambos de magia, uno escrito en latín que dice Medicinam Sapientibus et Extreme. Contiene los hechizos de Expulsar Enfermedades, Bálsamo de Curación, Brazalete Lunar, Brazalete Solar, Alivio del Rabioso, Guardia contra Embrujos y Vigor. Tiene un 30% en Enseñar. El otro tomo está escrito en castellano con el título en Latín que dice Et Animalis Natura. Enseña al 25% los hechizos Aliento de Salamandra, Amansar Fieras, Bardas Encantadas, Corazón de León, Don de Palabra, Manto de Salamadra, Medalla de Virilidad, Ojos de Lobo y Piel de Lobo. Con otra tirada de Descubrir difícil podrán encontrar en un doble fondo de un arcón con ropa y con un cerrojo (Forzar Mecanismos) los dineros del comerciante y un libro contable. En tres bolsas marcadas y separadas hay monedas por valor de 9.000 maravedíes de plata. El dueño del predio de nombre Celipe, obviamente, sabe de su existencia y sabe que los anteriores hombres no dieron con su botín. Al marchar pedirá que recojan sus arcones y los metan en el carro que tiene, pues son las únicas pertenencias que le restan.

Restan unos pocos animales vivos pero Celipe, impedido como está, no podrá atender sin ayuda la finca. Por lo que ruega que le ayuden a marchar a Burgos donde bajo la protección de la

ciudad intentará seguir adelante y vender el predio. Parece que a los PJs se les acumula al trabajo.

¿Qué ha sucedido aquí? Si "el Patacabra" sobrevivió al encuentro con los PJs y tuvo que abandonar la atalaya ha conseguido alcanzar la finca y una vez más ha dejado correr su imaginación. Acompañado de Hagana o no dependerá de los sucesos anteriores. Por otra parte están Pedro y Pablo, que llevaban como llave para entrar al predio a Marcos, el marido de Petra. Si no fueron "el Patacabra" y Hagana las tropelías cometidas en la casa de labor las hicieron Pedro y Pablo. También puede darse que se encontraran allí, habiendo alcanzado antes la construcción los mercenarios y una vez llegados los hermanos vieron todo el espectáculo. Hagana supo ver la maldad (en los hermanos) en sus maneras y les invitó a juntarse con ellos. Y ahora deciden todos marchar hacia Burgos. De una manera u otra toda la criazón y Marcos han sido asesinados cruelmente. Solo han dejado vivo y sin ojos a Celipe, propietario del lar y las tierras. Este comerciante en sus muchos viajes a Burgos empezó a tener curiosidad por el mundo de la magia, con el tiempo fue estudiando ese arte y consiguió hacerse con un par de tratados.

EL ASALTO

Un grupo de antiguos soldados del señorío de Alfoz ronda por las cercanías buscándose sustento cambiando de sitio los bienes ajenos. Han ido a parar al predio, con tal fortuna que está habitada por una recua, donde seguro hay dineros que les alivien el trabajo de sesgar gargantas por al menos un tiempo.

Con sigilo intentarán acceder a la casa de labor, ayudándose entre ellos para superar el muro. Una vez dentro intentarán que todo sea un caos, por ejemplo provocando un fuego en una esquina para asaetar a los ingenuos que salgan del hogar. Si eso no funciona entrarán a la vivienda a degüello por ventanas superiores e inferiores, evitando la entrada principal. El DJ deberá localizar bien a los PJs y PNJs por los encuentros.

Quieren aprovechar la confusión para hacerse con el control de la finca. Son hombres de armas acostumbrados al saqueo y rapiña, creen que buena parte de los miembros de la recua no estarán acostumbrados a la lucha. Si empiezan a haber bajas y no las tienen todas consigo comenzarán la huida, pero el DJ debe tener en cuenta los distintos grupos de lucha que se harán por los interiores de la vivienda y/o exteriores. Para salvar el muro y debido a su altura es necesaria una tirada de saltar -25%, si se consigue una tirada previa de correr fácil la tirada de saltar será sin modificador alguno.

MAJANO

Dos días con sus dos noches pasarán para que la recua tenga el último encuentro antes de alcanzar el término de la empresa. En una encrucijada, poco transitada pues vienen por distinto camino al que iniciaron (recuerda el desvío que tuvieron que tomar por las copiosas lluvias), verán un montón de cantos sueltos formando una construcción circular que si la observan adecuadamente (Tirada de Descubrir) podrán percatarse que se trata de un pequeño habitáculo. De ella y por el lado contrario del camino aparecerá un hombre ataviado a la manera de los cazadores. Viste ropas ceñidas de colores castaños, se protege con un velmez y porta un arco largo y un cuchillo enfundado al cinto. Les saluda amistosamente.

Se presentará como Ernesto, un cazador de paso por estas tierras, busca trabajo y piensa en remontar la montaña para servir al nuevo señor de Renosa, "según cuentan un gran guerrero". Se mostrará muy afable con los integrantes de la recua, así como muy interesado en ayudar a los posibles heridos o enfermos aplicando unos ungüentos "que hace tiempo que conoce gracias a un practicante del arte de la medicina que conoció cuando servía al señor de Aguilar de Campoo" (marchando unos bálsamos de curación y unas curas bien hechas). Quizá Petra siga con vida cuando se encuentren, pedirá verla si así es y la tratará con sus conocimientos, triplicando las posibilidades de seguir con vida (RESx3 en vez de RESx1) y dando un bonificador de +25% a la tirada del galeno o médico improvisado.

Harán noche junto al majano antes de la última jornada para alcanzar Burgos y a la mañana siguiente Ernesto se pondrá en marcha dirección norte.

Nota: Si "el Trudente" permanece con vida y su estado le permite actuar, buscará vendetta. El DJ deberá buscar el momento apropiado para ello, puede que esta noche, antes de la entrada a la ciudad de Burgos, sea un momento idóneo. Si se juntó con los hijos de Flora se habrán separado antes de alcanzar Burgos.

¿FIN?

La recua se irá acercando a Burgos, contemplando su majestuosidad y el castillo en el promontorio, así como la catedral de Santa María de Burgos como edificios más llamativos. Entrarán por la puerta de san Martín o Real, pasando por el arrabal de san Pedro, donde se acumulan los gremios y trabajadores de la madera, debido a la cercanía de los bosques. Una vez que accedan por la puerta, tras mostrar Silverio el salvoconducto a los guardias, dejarán a mano derecha la judería y avanzarán por el camino de Santiago, pasando por la catedral para llegar al mercado menor donde los primeros darán el alto y comenzará un trajín de mucho cuidado. Los PJs se sorprenderán de lo bien aleccionados que están los criados del comerciante y lo rápido que descargan las mercaderías.

La recua, por fin, ha llegado a su destino. Silverio cumplirá con lo acordado, abonará en el momento los dineros que correspondan. Se despedirá de los PJs pues le esperan días de interminables jornadas de trabajo, cree que en cuatro o cinco días puede haber terminado.

El grupo deberá entregar la misiva de la Casa de la Vega en las dependencias administrativas del Concejo. Carta que acabó sus días aumentando las calorías de la estancia concejil, pasto de las llamas. El pueblo de Suances deberá seguir defendiéndose solo de los ataques con navíos de Santander.

AUN NO, QUEDAN UNOS FLECOS

Desde que conocieron a los transeúntes de la recua los PJs han ido interactuando con ellos. En particular Honesto Muniez se habrá fijado en los hombres de armas del grupo y habrá intentado hacer amistad con ellos, o si no de todos al menos de alguno. Con ello pretende un fin, que pueda recibir sus servicios de protección una vez alcancen Burgos. El valor del último libro que ha adquirido bien valdría un caro destrier y no se termina de fiar de su colega Marcos Benavente ni de esa persona que le tiene fascinada, Javier Soto. Les pedirá que les sirvan como escolta y vigilen bien sus pertenencias al menos los dos días que permanezca en la ciudad, antes de partir hacia Madrid.

Un comerciante de libros algo particular se ha enterado de la presencia de Honesto en la ciudad. Y conociendo su pasión por los tratados de alquimia ha contactado con un ladronzuelo, ratero y cuatrero al que llaman "el Matagatos", para que se cuele en el aposento del alquimista y se agencie un libro. Este, a su vez, ha contratado a un par de maleantes recién arribados a la ciudad. Dos jovenzuelos con cara de buenos chicos, no conocidos por los alguaciles de la ciudad y de los que nadie sospecharán si andan por la fonda donde se aloja Honesto. Como podrás deducir, lector, estos dos muchachos son los dos angelitos Pedro y Pablo.

Si no estuvieran vivos otros dos cualquiera serían buenos actores.

El plan es sencillo, primero observarán donde se aloja Honesto, después los dos hermanos intentarán montar alguna trifulca, preferentemente de noche, y aprovechando la confusión "el Matagatos" se colará en la habitación. El libro es lo suficientemente grande para no poder portarse en un morral o en un zurrón. Transportarlo por la calle puede ser aparte de pesado, llamativo. Puede que consigan su fin y marchen con el tomo y lo entreguen a Francisco Urdillo, el peculiar tratante de libros. A partir de ahí los Pjs pueden iniciar una serie de investigaciones, buscando entre los arrabales a los que liaron la trifulca y antes o después dar con ellos. Curioso puede ser la reacción de los PJs cuando les digan su nombre, bajo tormento no será necesario si ven a estos bien armados y pueden buscarse un problema (si es que se lo preguntan). Lo que sí dirán sin dudar demasiado es el nombre que les contrató para liar la trifulca en la fonda. Con el nombre de "el Matagatos" no les será muy difícil dar con él y este igualmente si ve que le pintan bastos no dudará en dar el nombre de Francisco Urdillo, tratante de libros entre otras cosas. "El Matagatos" vive en el arrabal de san Esteban, en una choza medio destartalada donde duerme si la noche no le ha confundido.

Este libro no es otro que *Summa Perfectionis Magisterii*, donde se explican las fórmulas del agua regia, agua hambrienta, alcohol y aceite de vitriolo (página 69 del Ars Magna, suplemento sobre la alquimia) y otorga con un 30% de enseñar hasta 50 P.Ap en Alquimia hasta un tope de 105%.

Francisco vive en una de las zonas nobles, cerca de la Iglesia de san Gil, y dos hombres de armas le suelen proteger, tanto en su caserón como cuando sale a hacer negocios. Unos cuantos problemas se ha buscado por tratos fraudulentos con gente menor y más de una vez ha estado a punto de recibir una somanta. Tras ver su pellejo peligrar decidió hacerse con el servicio de dos hombres de armas que no es que le tengan precisamente aprecio, pero al menos en los tiempos que corren les da sustento. Su mujer murió hace ya un lustro de cólera.

GASTÓN CORONA

Por otra parte Celipe, agarrándose a los PJs como única vía de salir adelante de su actual y complicada situación, les pedirá que intercedan por él para la venta de su casa de labor y las tierras de cultivo adyacentes. Es probable que piensen en Silverio de Lamuño, pero éste tiene mucho trajín primero y después, por unos negocios que le propondrán, deberá partir con premura hacia Medina del Campo. Eso sí, antes de despedirse les dará las señas de un colega que puede que esté interesado en el predio. Un rico burgués, llamado Gastón Corona, que vive en un caserón entre las calles de Avellanos y Huerto del Rey. Puede que los PJs accedan a acompañar a ambos al predio y pasen por el majano, y puede que se vuelvan a encontrar con el Lares Vialis, esta vez llamado Claudio, un peregrino que marcha hacia Santiago de Compostela. Algo en sus gestos les recordará al cazador (tirada de Memoria fácil) y como aquel, este se muestra muy afable. Pero esta vez cuenta algo que seguramente causa desasosiego en los PJs, encontró un hombre moribundo en el camino, sin más fuerzas que para decir su nombre, Ladio y quiso darle un mensaje para una mujer de nombre Oria: "Decidle que no ha pasado un día en que se arrepintió de no quedarse a su lado y algo en francés como *Je te aime*". Cuenta que no pudo más que acompañarlo en sus últimos momentos, después lo enterró, señalando a un túmulo con un guijarro encima, y oró por él.

FINANDO

¿Y qué ha sido de la buena de Oria y su padre? Quizá algún PJ haya hecho cierta amistad con ella, quizá hubo hasta algún roce o cariño, quizá se hayan despedido sabiendo que antes o después se volverán a ver, solo son conjeturas, figuraciones. ¿Qué nos habrán deparado los PJs esta vez? Si se enteran del triste final de Ladio ¿Volverán para contárselo?

Henardo quedará un tiempo en Burgos, vendiendo sus caras telas. César y Diego tomarán el camino de Santiago al día siguiente de llegar, quien sabe, quizá se encuentren con Claudio y compartan camino al menos unas leguas.

Y una vez en la gran ciudad de Burgos ¿No querrán buscar bestias que montar? Justo un trujamán se ofrece para ayudar en la compra de caballos al grupo, dice estar apoyado por un albéitar que tiene gran conocimiento sobre los animales. Al final del Dramatis Personae se describen algunos équidos, por si se interesan los PJs.

Numerosas calles de los distintos gremios ofrecen telas de algodón, morlés, seda... Gran variedad de calzado, sombreros, capas, guantes, faltriqueras, bolsillos y un sinfín de variopintas mercaderías dispuestas para el comprador.

Por último y por cerrar esta aventura, Fadrique y su hijo marcharán con los comerciantes hacia Medina del Campo. En el viaje, Hernando le comunicará a su progenitor sus deseos de abandonar los caminos y marchar a tierras del sur a hacer la guerra al moro. Fadrique lo aceptará, asumiendo el orden natural de las cosas, mas no consentirá que se marche sin llevarse a Colín. Pero esto es otra historia que ya contaré en otro momento.

Las recompensas serán como siguen:

✯ Acabar vivo este módulo: + 15 PAp

✯ Socorrer a Petra y conseguir que salga con vida, ya sea con o sin la ayuda de Ernesto: + 10 PAp para gastar en Medicina.

✯ Ayudar a Celipe en la venta del predio: + 10 PAp

✯ Intimar con Oria y/o ayudar a que otro PJ lo haga: +10 PAp

✯ Por proteger a Honesto y evitar el robo del libro: +10 PAp

✯ Por recuperar el libro: +15 PAp

✯ Y si acaban con "el Trudente" y Hagana en esta parte: +10 PAp

✯ Por ideas e interpretaciones en toda la aventura: Entre +5 y +20 PAp

DRAMATIS PERSONAE

SILVERIO DE LAMUÑO

Comerciante asturiano de blenda, paños, pieles y raras veces aceites. Pronto marchó de su tierra para buscarse la vida con el comercio, por lo que le queda poco del acento astur. Porta caras telas inglesas que debe entregar en Burgos y desde hace un tiempo y debido a la actual situación de los caminos se ha hecho con los buenos y costosos servicios de Fadrique. Es un hombre elocuente y pertinaz pero siempre abierto a la conversación. Tiene una debilidad, las mujeres y su hijo ya está acostumbrado a verle flirtear en cuanto tiene ocasión excepto con las clientas, cosa que lleva al extremo. Siempre que el trabajo se lo permite suele disfrutar de una afición un tanto cara, los libros. De aspecto agradable y aseado, bien arreglado.

FUE	10	**Altura**	1,66 varas
AGI	10	**Peso**	125 libras
HAB	15	**RR**	60%
RES	17	**IRR**	40%
PER	10	**Templanza**	55%
COM	20	**Aspecto**	16 (Normal)
CUL	14	**Edad**	44 años

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección)

Armas: Espada corta 40% (1D6+1+1D4)

Competencias: Astrología 35%, Cabalgar 40%, Comerciar 95%, Cond. Carro 40%, Con. Mineral 40%, Con. Vegetal 30%, Corte 40%, Descubrir 30%, Elocuencia 95%, Empatía 50%, Escuchar 30%, Idioma Castellano 80%, Leer y escribir 60%, Mando 60%, Seducción 65%, Teología Cristiana 50%.

FADRIQUE DE IGÜEÑA

Caballero villano que gracias al sitio y toma de la ciudad de Gibraltar pudo sufragarse un destrier y costosas armaduras aumentando de esta manera su estipendio. Fiero en la batalla como pocos, imperante con sus hombres y honrado servidor de sus señores. Solo el nacimiento le aleja de la imagen del caballero, pero las probidades las cumple enteramente salvo la de componer versos, pues aunque sabe leer y escribir gracias a su buen amigo Silverio, es algo que no domina. Conoce bien al tratante y desde hace ya casi un lustro le presta sus servicios. Hombre grande y fornido, de espeso cabello y barba negra.

FUE	20	**Altura**	1,80 varas
AGI	17	**Peso**	195 libras
HAB	18	**RR**	50%
RES	18	**IRR**	50%
PER	10	**Templanza**	70%
COM	9	**Aspecto**	18 (Atractivo)
CUL	5	**Edad**	40 años

Protección: Loriga de malla (5 punto de protección), Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Maza de armas 80% (1D8+2+1D6), Ballesta 60% (1D10), Bracamante 55% (1D6+2+1D4), Cuchillo 55% (1D6+1D4), Escudo de metal 85%.

Competencias: Cabalgar 70%, Descubrir 40%, Empatía 35%, Escuchar 40%, Juego 40%, Leer y escribir 35%, Mando 45%, Sigilo 40%, Tormento 45%.

Posesiones: Posee un español *destrier* de quince años de edad al que llama Colín.

COLÍN. DESTRIER ESPAÑOL

FUE	32	**Alzada**	1,55 varas
AGI	36	**Peso**	900 libras
RES	44	**RR**	50%
PER	14	**IRR**	50%
		Templanza	65%
		Edad	15 años

Protección: Bardas de Vaqueta (2 puntos de protección)

Capa: Tordo.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 60%, Cabalgar +10% al jinete.

HERNANDO FADRÍQUEZ

Hijo de Fadrique, valiente caballero villano y ferviente creyente, deseoso de combatir en batallas de verdad y no proteger a un mercader de los peligros del camino. Cansado de estar bajo la protección de su padre, cosa que no demuestra pues, como su

progenitor, lleva la profesión por dentro. Pronto tomará la decisión de marchar a luchar al moro, a tierras del sur, pero mientras llega ese momento se afana en servir convenientemente. De mayor talla que Fadrique, pero más feo pues se parece más a su madre, rubio y de tez blanca.

FUE	20	**Altura**	1,85 varas
AGI	18	**Peso**	170 libras
HAB	16	**RR**	70%
RES	19	**IRR**	30%
PER	12	**Templanza**	58%
COM	8	**Aspecto**	12 (Normal)
CUL	9	**Edad**	22 años

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Maza de armas 65% (1D8+2+1D6), Ballesta 40% (1D10), Bracamante 40% (1D6+2+1D4), Escudo de madera 60%.

Competencias: Cabalgar 55%, Descubrir 35%, Sigilo 40%, Tormento 55%, Mando 25%, Empatía 35%.

Posesiones: Posee un caballo de monta de ocho años de edad llamado Estrellero, por la costumbre del équido de despapar.

ESTRELLERO. CABALLO DE MONTA

FUE	33	**Alzada**	1,50 varas
AGI	31	**Peso**	850 libras
RES	45	**RR**	50%
PER	15	**IRR**	50%
		Templanza	50%
		Edad	8 años

Protección: Carece

Capa: Palomino.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 60%

EBARDO "EL PATACABRA"

Hombre sin escrúpulos, malnacido, atroz, fiero, rencoroso, vengativo, gente malvada que no debería ni existir, demonio en vida, cruel hasta límites más allá de lo humano. Inteligente e ingenioso y no falto de humor sarcástico. De aspecto casi atractivo si no llega a ser por dos cicatrices que le recorren cara y cuello en forma de lambda minúscula. Cojea de la pierna derecha, llevando la pierna recta, casi sin doblar, de ahí el sobrenombre. Aragonés de nacimiento y mercenario de profesión, superviviente de numerosas batallas y refriegas en buena parte del continente europeo donde conoció a Hagana. Desde hace más de un decenio viajan juntos de allí para acá, sin más rumbo que buscarse la vida complicándosela al resto.

FUE	11	**Altura:**	1,62 varas
AGI	17	**Peso:**	120 libras
HAB	20	**RR:**	55%
RES	18	**IRR:**	45%
PER	20	**Templanza:**	80%
COM	5	**Aspecto:**	13 (Normal)
CUL	5	**Edad:**	42 años

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección).

Armas: Bracamante 88% (1D6+2+1D6), Arco Corto 85% (1D6+1D6), Cuchillo 88% (1D6+1D6), Rodela 91%, Pelea 75% (1D3).

Competencias: Cabalgar 45%, Con. Animal 30%, Correr 60%, Descubrir 60%, Empatía 50%, Escuchar 50%, Esquivar 70%, Idioma Germano 55%, Idioma Aragonés 100%, Idioma Castellano 70%, Idioma Francés 50%, Lanzar 60%, Mando 35%, Medicina 40%, Sanar 40%, Sigilo 75%, Tormento 80%.

HAGANA "EL TRUDENTE"

Este hombre, desdentado, de mueca torcida, nariz basta, mirada profunda y pelo ralo no ha conocido ni conocerá más cosa que la guerra, asesino cruel, nocivo por naturaleza. Los germanos y los húngaros llamaban *trudentes* a las gentes de pelea sin patria ni estandarte, cristianos dudosos. Su grito de guerra: ¡Huj, huj, hajrá! Lo gritan mientras golpean las blocas de sus escudos con el pomo de sus cuchillos. Comen carne de hombre, el animal de las dos patas, como lo llaman. Son lo más parecido al almogávar peninsular.

FUE	15	**Altura**	1,64 varas
AGI	20	**Peso**	130 libras
HAB	20	**RR**	50%
RES	18	**IRR**	50%
PER	15	**Templanza**	80%
COM	5	**Aspecto**	10 (Mediocre)
CUL	5	**Edad**	39 años

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

Armas: Bracamante 81% (1D6+2+1D6), Cuchillo 81% (1D6+1D6), Honda 60% (1D3+2+1D4), Rodela 90%, Pelea 65% (1D3+1D4).

Competencias: Cabalgar 40%, Con. Vegetal 25%, Correr 70%, Descubrir 30%, Escuchar 35%, Esquivar 80%, Forzar Mecanismos 45%, Idioma Castellano 35%, Lanzar 25%, Mando 25%, Rastrear 35%, Saltar 30%, Sigilo 65%, Tormento 45%.

LOS SACOMANOS DE LA ATALAYA

Cuadrilla de maleantes, hombres de medio pelo que temen al patacabra más que al demonio. No dudarán en acatar las órdenes de su líder, más que nada por temor a las represalias de no hacerlo. Eso sí, como lo vean torcido y el patacabra ande en riesgo no dudarán en salvar el pescuezo.

Úsalos para el ataque sobre la recua.

FUE	14	**Altura**	1,60-1,75varas
AGI	15	**Peso**	110-140 libras
HAB	14	**RR**	Variable
RES	16	**IRR**	Variable
PER	12	**Templanza**	45-55%
COM	5	**Aspecto**	Variable
CUL	5	**Edad**	22-35 años

Protección: Velmez (2 puntos de protección), Brazales (2 puntos de protección), Gorro de cuero (1 punto de protección).

Armas: Maza 45% (1D8), Bracamante 45% (1D6+2), Honda 35% (1D3+2)

Competencias: Descubrir 25%, Escuchar 25%, Esquivar 30%, Lanzar 30%, Sigilo 35%, Tormento 40%

ORIA

Esta joven es la protagonista de la historia paralela. "Un día cualquiera volverás y ya no estaré, no voy a esperarte eternamente". Esto le decía al joven marino, Ladio, cada vez que este marchaba, cansada ya de sus muchas ausencias y debido a las promesas y aspiraciones futuras que aquellas noches de placer y entrega se habían imaginado. Hija de taberneros, regentaba una cantina en el puerto de Suances. Su padre, de nombre Ramiro, quedó incapaz para el negocio hará tres años debido a unas terribles fiebres que seguramente trajo el mar, ahora habla despacio con cortas ausencias y apenas camina derecho, además necesita ayuda para realizar algunas necesidades fisiológicas. Su madre les abandonó mar adentro por un marino del tres al cuarto superada por la realidad de las cosas. En verdad siempre le faltó valor para enfrentarse a la vida, era excesivamente aprensiva. Por ello ha decidido buscar una nueva vida, en el interior, en Burgos, ciudad importante donde intentará establecerse bajo la tutela de su padre. Viaja junto a los PJs en la recua y podrán conocer a esta sencilla mujer que pronto atraerá a los hombres por su agradable personalidad y contagiosa energía, plena de entusiasmo y vida.

Resulta obvio, por lo tanto, que no irá buscando consuelo narrando su historia. Vive con ello y no lo comparte más que con su ser querido al que además ha decidido olvidar para siempre. No abrirá fácilmente su corazón a cualquier otro hombre a no ser que los discursos y los dados digan lo contrario. Puede dar juego entre los jugadores masculinos e incluso quizá alguno piense en el retiro de los caminos. Lo mismo alguno se nos hace tabernero.

FUE	10	**Altura**	1,58 varas
AGI	15	**Peso**	103 libras
HAB	16	**RR**	60%
RES	16	**IRR**	40%
PER	15	**Templanza**	60%
COM	14	**Aspecto**	17 (Normal)
CUL	10	**Edad**	19 años

Protección: Carece

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Competencias: Cocinar 60%, Comerciar 45%, Degustar 50%, Elocuencia 50%, Empatía 40%, Memoria 25%.

Posesiones: Posee una mula y un carro medio destartalado, además de unos ahorros por valor de 200 maravedíes.

LOS CRIADOS DE LA RECUA

Son criados de Silverio de Lamuño, mujeres y hombres que se encargan de las monturas y vigilar que no falte nada. Hay un curandero entre ellos de nombre Nandu. Hombres/mujeres (sin ánimo de ofender).

FUE	14/10	**Altura**	Variable
AGI	12/10	**Peso**	Variable
HAB	12	**RR**	50%
RES	14/12	**IRR**	50%
PER	12	**Templanza**	50%
COM	8	**Aspecto**	Variable
CUL	7	**Edad**	15-40 años

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 30% (1D6).

Competencias: Artesanía 40%, Cabalgar 30%, Conducir Carro 50%, Con. Animal 20%, Con. Vegetal 25%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, (El curandero en vez de Artesanía y Conducir Carro tiene Medicina 45% y Sanar 45%), Sigilo 35%.

LOS SOLDADOS DE LA RECUA

Hombres de armas de Fadrique de Igüeña, a su servicio y bajo su responsabilidad. Fieles y curtidos.

FUE	15	**Altura**	1,65-1,75 varas
AGI	16	**Peso**	130-160 libras
HAB	15	**RR**	50%
RES	16	**IRR**	50%
PER	12	**Templanza**	55%
COM	8	**Aspecto**	Variable
CUL	6	**Edad**	28-35 años

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección)

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1+1D4) Cuchillo 50% (1D6+1D4), Escudo de madera 60%.

Competencias: Cabalgar 30%, Descubrir 36%, Esquivar 40%, Sigilo 35%, Tormento 40%.

LOS VIAJEROS TRANSEÚNTES DE LA RECUA

Por mencionar: Henardo, comerciante cántabro de morlés, porta caras telas de la Bretaña que pretende vender en Burgos. César y Diego, peregrinos en dirección a Santiago que han preferido recorrer este trecho bajo la protección de la recua debido al número de bandidos que pululan por la zona. Y sí, a costa incluso de desviarse del itinerario, abandonando el

camino de Santiago del norte para tomar el francés. Continuarán el camino una vez alcanzada la villa de Burgos.

RAMIRO

El padre de Oria está débil debido a unas fiebres, hace ya un año, que le dejaron postrado en la cama durante setenta largos días en los que le dieron por muerto. Habla maravillas de su hija y puede que diga de más si alguno le da diálogo, como que su mujer, Laura, les abandonó (cuando Oria prefiere decir que se la tragó el mar, como que se ahogó vaya). También puede soltar la lengua con el amado de Oria, el marino Ladio, al que aprecia pero de él piensa que "el joven quiere ser fiel y no puede y nosotros los viejos queremos ser infieles y no lo logramos". A pesar de su estado es un hombre no falto de humor y dicharachero que quizá se enamoró de la mujer equivocada, otra cosa que puede llegar a contar. Tuvieron más hijos, tres más, pero ninguno contó el primer año de vida.

FUE	5	**Altura**	1,60 varas
AGI	6	**Peso**	90 libras
HAB	8	**RR**	60%
RES	9	**IRR**	40%
PER	10	**Templanza**	50%
COM	12	**Aspecto**	15 (Normal)
CUL	5	**Edad**	45 años

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 15% (1D6-1D4).

Competencias: Conducir Carro 16%, Con. Animal 20%, Descubrir 20%, Elocuencia 55%, Empatía 45%, Escuchar 20%.

HONESTO MUNIEZ DE MADRID

Alquimista burgués acaudalado gracias a una buena fortuna que heredó de sus padres. Hombre bien formado y firme estudioso de la materia que anda gastando cantidades importantes de oro en resolver la gran obra: la transmutación de minerales impuros en puros. Y en estas está, con un carro lleno de alambiques, atanor, redomas, etc. Viene de adquirir en Santander un tratado de alquimia que guarda como oro en paño, donde conoció a Javier Soto y con el que ha permanecido en la ciudad casi un año. Ha aprendido mucho de él y le tiene enteramente fascinado (y eso que Javier Soto las suelta con cuentagotas, como si no tuviese sentido del tiempo). Ahora quiere entrevistarse con un colega en Burgos, un alquimista llamado Marcos Benavente y de allí volver a su lugar, Madrid. Buena persona y generosa, aunque eso mengüe poco a poco sus posesiones, que no son pocas por otra parte.

Este PNJ irá cambiando de carácter según vaya avanzando la aventura, pues las atrocidades que irá viendo le harán recular sobre su pensamiento de que el ser humano es bueno por naturaleza. Terminará desconfiando de las personas que le rodean y eso provocará que una buena mañana, ya en la ciudad de Burgos, Javier Soto, frustrado, le abandone sin ni siquiera despedirse.

FUE	7	**Altura**	1,57 varas
AGI	12	**Peso**	108 libras
HAB	14	**RR**	65%
RES	17	**IRR**	35%
PER	15	**Templanza**	50%
COM	15	**Aspecto**	18 (Atractivo)
CUL	20	**Edad**	39 años

Protección: Carece.

Armas: Daga 14% (2D3).

Competencias: Alquimia 92%, Astrología 90%, Con. Animal 45%, Con. Mineral 65%, Con. Mágico 60%, Con. Vegetal 65%, Descubrir 25%, Empatía 45%, Enseñar 40%, Idioma Árabe 45%, Idioma Griego 45%, Idioma Hebreo 45%, Idioma Ladino 40%, Idioma Latín 65%, Leer y escribir 75%.

JAVIER SOTO

Javier Soto no es realmente su nombre, se trata de Azracia (ver pág. 329 de la 3ª edición Aquelarre), un numen, un demonio desterrado. Da la sensación de una buena persona, viste buenas telas, aparenta un rico burgués o quizá un noble en busca de aventuras. Conoció a Honesto Muniez en Santander por casualidad y se ha propuesto emprender un tiempo de su luenga existencia en él, pues no percibe dudas en su propio ser, cosa que le tiene perplejo debido a su naturaleza demoniaca y hasta ahora con todas las personas que se había relacionado terminaba desconfiando. Lógicamente no entrará en disputas y evitará mostrar su lado demoniaco, pobre del que le provoque.

FUE	18	**Altura**	1,72 varas
AGI	18	**Peso**	170 libras
HAB	20	**RR**	0%
RES	20	**IRR**	200%
PER	23	**Templanza**	-
COM	23	**Aspecto**	16 (Normal)
CUL	25	Aparenta la edad de un hombre de 45 años.	

Protección: Carece.

Armas: Daga 99% (2D3+1D6).

Competencias: Alquimia 175%, Astrología 175%, Con. Animal 100%, Con. Mineral 100%, Con. Mágico 150%, Con. Vegetal 100%, Elocuencia 150%, Empatía 100%, Enseñar 100%, (Todos los idiomas habidos en Europa al 100%, se obliga a poner un acento marcado cuando habla cualquier idioma que no sea el castellano, por aquello de no llamar la atención), Leer y escribir 200%, Sigilo 99%.

Hechizos: Azracia ha tenido tiempo de aprender todos los hechizos, e incluso uno prohibido (Abrazo de las Tinieblas).

LAS LILIM

Ver página 321 de la 3ª edición de Aquelarre.

DIOSDADO GONZÁLEZ

Señor de estos valles, vasallo del abadengo de Santa Cruz de Castañeda. Gracias a su intervención valerosa en la Batalla de Malas Tardes consiguió estas tierras señoriales de pocas rentas pero al menos no debe seguir combatiendo aquí y allá poniendo su vida en riesgo. Prácticamente recién llegado se ha encontrado con un pueblo dividido por una mujer a la que unos llaman bruja y otros curandera. Para él es más una sibila pues se entrevistó con ella y aparte de no sospechar nada de la buena mujer le profetizó que iba a regar estas tierras de hijos sanos y fuertes. Pero Diosdado derrama su semilla no solo en las entrañas de su esposa, Juncal Peláez de Arróniz, sino también sobre su criado, Marín, al que echó el ojo nada más alcanzar la fortificación. Hombre de gran envergadura, fuerte y tosco, educado por y para la guerra.

FUE	25	**Altura**	2,02 varas
AGI	15	**Peso**	290 libras
HAB	15	**RR**	65%
RES	20	**IRR**	35%
PER	15	**Templanza**	74%
COM	7	**Aspecto**	15 (Normal)
CUL	5	**Edad**	42 años

Protección: Para la caza: Gambesón (2 puntos de protección), Para el combate: Cota de Placas (6 puntos de protección), Celada (6 puntos de protección).

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4), Arbalesta 55% (1D10+2+1D4), Montante 80% (1D10+2+2D6), Maza de Armas 65% (1D8+2+2D6), Escudos (aunque no porte) 50%, Lanza de Caballería 65% (2D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 68%, Esquivar 40%, Lanzar 60%, Mando 35%, Seducción 45%, Tormento 80%.

Posesiones: Posee un formidable *destrier* de dieciocho años de edad al que llama León y un palafrén con el que sale de caza, de nombre Lucero, por la capa oscura y la mancha blanca que tiene en la frente.

LEÓN. DESTRIER

FUE	35	**Alzada**	1,65 varas
AGI	31	**Peso**	1.200 libras
RES	45	**RR**	50%
PER	12	**IRR**	50%
		Templanza	60%
		Edad	18 años

Protección: Bardas (5 puntos de protección).

Capa: Perla de calcetines negros.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+3D6).

Competencias: Escuchar 60%, Cabalgar +10% al jinete.

LUCERO. PALAFRÉN

FUE	31	**Alzada**	1,50 varas
AGI	34	**Peso**	900 libras
RES	42	**RR**	50%
PER	14	**IRR**	50%
		Templanza	55%
		Edad	8 años

Protección: Carece.

Capa: Castaño con una franja blanca en la frente.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 60%, Cabalgar +5% al jinete.

JUNCAL FORTUÑONES DE ARRONIZ

Cuarta hija del muy noble señor García Fortuñones de Arroniz. Cortesana educada para concebir hijos fuertes y sanos y ser fiel y sumisa a su marido. A pesar de su corta edad es bastante avispada y gracias a los buenos consejos de sus hermanas mayores sabe muy bien cómo agradar a su esposo y tener más tiempo para sus distracciones. Desde que llegó a estas tierras no ha podido hacer ninguna amistad, se contenta con la cercanía de su aya María. Sabe de la relación de su marido con el criado bardaje, un as que se guarda bajo la manga. El destino de esta muchacha es bastante oscuro, pues es infértil y una mujer que no da hijos a su marido en la Edad Media, sea por ella o no, es carne de convento en el mejor de los casos. Esperemos que los PJs no se dejen engañar por Lambra y no termine envenenada.

FUE	5	**Altura**	1,58 varas
AGI	13	**Peso**	102 libras
HAB	15	**RR**	70%
RES	16	**IRR**	30%
PER	15	**Templanza**	44%
COM	15	**Aspecto**	17 (Normal)
CUL	15	**Edad**	17 años

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Cabalgar 40%, Corte 50%, Descubrir 25%, Elocuencia 65%, Empatía 55%, Idioma Latín 35%, Leer y escribir 50%, Seducción 55%, Sigilo 50%.

Posesiones: Unos cuantos baúles con ropas lujosas, un caro espejo y algunas joyas por valor de 5.000 maravedíes.

LOBOS

FUE	15	**Alzada**	0,90 varas
AGI	20	**Peso**	100 libras
RES	15	**RR**	50%
PER	20	**IRR**	50%
		Templanza	50%

Protección: Sin protección.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Escuchar 50%, Esquivar 50%, Rastrear 75%.

LAMBRA

Curandera, lobera y bruja, sabia y vieja a partes iguales con una larga historia. Generosa en sus inicios con ciertos conocimientos para ayudar a sus semejantes, pero el tiempo le fue desencantando de la naturaleza humana hasta llegar a odiarla, evitando todo contacto, pues fue castigada y humillada en numerosas ocasiones. Perseguida incluso cuando habitaba los bosques y vivía en libertad. La inquina se apoderó de ella y decidió acercarse al maligno convirtiéndose en bruja. Desde entonces solo piensa en hacer el mal sobre las gentes de fe con argucias sobre los dioses antiguos. Hace más de un año que llegó al poblado y pronto se hizo entender con muchos de los lugareños, casi ha formado una hueste de aldeanos que la sigue prácticamente a ultranza. La consideran una salvadora, una enviada. ¿Y cómo convenció al bestia de Diosdado? Muy sencillo cuando hablas con un bruto al que puedes camelarle con historias que le encanta escuchar debido a su vanidad. Así que de sibila tiene más bien poco, y sí mucho de observadora, cauta y avispada.

FUE	8	**Altura**	1,52 varas
AGI	15	**Peso**	130 libras
HAB	14	**RR**	0%
RES	12	**IRR**	145%
PER	13	**Templanza**	70%
COM	12	**Aspecto**	14 (Normal)
CUL	16	**Edad**	54 años.

Protección: Ropas gruesas cuando hace frío (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 30% (1D6), Bordón 35% (1D4+2+1D4).

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 75%, Con. Animal 70%, Con. Mineral 40%, Con. Mágico 90%, Con. Vegetal 80%, Descubrir 45%, Escuchar 45%, Elocuencia 36%, Empatía 50%, Enseñar 60%, Leyendas 75%, Rastrear 40%, Sigilo 55%.

Hechizos: Amansar Fieras (Vis 3, 110%), Aullido del Gaueko (Vis 5, 70%), Bálsamo de curación (Vis 2, 130%), Brazalete Solar (Vis 1, 145%), Cadena negra (Vis 1, 145%), Comandar Lobos (Vis 3, 110%), Convertirse en Bruja (Vis 1, 145%), Descanso (Vis 2, 130%), Embrujar (Vis 2, 130%), Encanto del Viajero (Vis 4, 95%), Esencia de Hostilidad (Vis 4, 95%), Invocar (Vis 4, 95%), Lengua de Lobo (Vis 1, 145%) Ligadura de Amor (Vis 2, 130%), Llamar a los Lobos (Vis 2, 130%), Maldecir la Batida (Vis 3, 110%), Maldición (Vis 1, 145%), Maldición de la Bestia (Vis 6, 45%), Malfario (Vis 2, 130%), Matar al Inocente (Vis 3, 110%), Nostalgia de Amor (Vis 2, 130%), Ojos de Lobo (Vis 2, 130%), Pellejo de Bestia (Vis 5, 70%), Preguntar a las Aves (Vis 2, 130%), Provocar el Aborto (Vis 1, 145%) Sarpullido (Vis 2, 130%), Ungüento de la Abuela (Vis 2, 130%), Varita de bruja (Vis 3, 110%), Verrugas (Vis 1, 145%), Visión de Futuro (Vis 3, 110%).

ALDEANOS AFINES A LAMBRA.

Parte del pueblo recuerda que aquellos dioses estaban antes en estas tierras que el falso e injusto dios que han traído esos obesos religiosos cristianos y las últimas malas cosechas dan fuerza para adorar a aquellos dioses de la naturaleza.

Unos cuarenta hombres y mujeres convencidos de las historias que les narra la lobera. Les predijo preguntando a las aves que iba a ser un año de malas cosechas, incluso de copiosas lluvias que inundarían los caminos. Les contó del buen hacer de los antiguos dioses y que ahora estaban enfadados con ellos por haberles dado la espalda. Incluso les habló de unos comerciantes que pasarían por el villorrio y que les cambiaría la vida para siempre. En definitiva los supo camelar y ahora son su pequeña hueste, se aferran a ella y la defenderán incluso con su muerte. Bueno, si ven que muchos de sus compañeros son abatidos y ven peligrar su vida seguramente cambien de idea.

FUE	12	**Altura**	Variable
AGI	12	**Peso**	Variable
HAB	12	**RR**	50%
RES	12	**IRR**	50%
PER	12	**Templanza**	50%
COM	7	**Aspecto**	Variable
CUL	5	**Edad**	15-45 años

Protección: Carecen.

Armas: Aperos de labranza 30% (1D4+2), Palos 30% (1D4), Cuchillos 30% (1D6).

Competencias: Artesanía 30%, Con. Animal 20%, Con. Vegetal 15%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Lanzar (piedras) 30%, Sigilo 25%.

LOS SOLDADOS DE DIOSDADO

Hombres de armas de Renosa, ya estaban antes de la llegada de Diosdado, sirviendo al anterior vasallo del abad. Soldados con poca experiencia en la batalla, pelín holgazanes y de comportamiento abusivo con los lugareños. Forman la guardia doce hombres, de los cuales cuatro son ballesteros. Favila es el mandón y les comanda.

FUE	15	**Altura**	1,65-1,75 varas
AGI	15	**Peso**	130-160 libras
HAB	15	**RR**	50%
RES	15	**IRR**	50%
PER	14	**Templanza**	50%
COM	7	**Aspecto**	Variable
CUL	5	**Edad**	25-32 años

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

Armas: Maza 55% (1D8+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Escudo de madera 55%, (Solo los ballesteros) Ballesta 40% (1D10). Favila: Martillo de guerra 65% (1D8+1+1D4), Escudo de Madera 70%.

Competencias: Cabalgar 30%, Descubrir 36%, Esquivar 40%, Sigilo 35%, Tormento 40%.

PABLO/PEDRO

Los dos hijos de Flora han salido un poquito desviados, seguramente tenga algo que ver el odio a sus progenitores por años de palizas recibidas. Se divierten causando el mal ajeno y una vez lejos de Renosa han decidido ganarse la vida como maleantes, pues cierto es que no saben hacer otra cosa. Son sicópatas, incapaces de empatizar.

FUE	15/17	**Altura**	1,60/1,64 varas
AGI	16/17	**Peso**	120/130 libras
HAB	15/14	**RR**	50%
RES	16/18	**IRR**	50%
PER	15/15	**Templanza**	60%
COM	5/5	**Aspecto**	17/15 (Normal)
CUL	5/5	**Edad**	17/18 años

Protección: Ropas gruesas.

Armas: Pablo: Cuchillo 55% (1D6+1D4), Pelea 61% (1D3+1D4), Honda 60% (1D3+2+1D4); Pedro: Maza 51% (1D8+1D4), Pelea 55% (1D3+1D4), Honda 55% (1D3+2).

Competencias: Correr 50%, Descubrir 35%, Escuchar 35%, Esquivar 50%, Forzar Mecanismos 35%, Lanzar 45%, Rastrear 35%, Saltar 30%, Sigilo 55%, Tormento 55%.

ATACANTES DEL PREDIO

Hombres de armas que servían en Alfoz. Debido a las malas cosechas y a la situación económica de su señor llevaban tiempo sin recibir su paga y pasando hambre. Hartos, decidieron abandonar la comodidad tras los muros del castillo y marchar a otras zonas donde tener más oportunidades. Llevan malviviendo un par de meses y ahora en el camino se han cruzado con la recua, puede que su suerte haya cambiado. Son ocho soldados. Los comanda el que era su sargento, Erigo, alto y fuerte como un roble.

HOMBRES DE ARMAS / ERIGO.

FUE	16/22	**Altura**	1,60-1,70/1,90 varas
AGI	17/15	**Peso**	120-140/190 libras
HAB	15/15	**RR**	60%
RES	17/20	**IRR**	40%
PER	15/12	**Templanza**	60%
COM	5/8	**Aspecto**	Variable
CUL	5/5	**Edad**	28-38 años

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Maza de armas 65% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Lanza 45% (1D6+1+1D4), Escudo de madera 65%, Ballesta 40% (1D10+1D4). Erigo: Maza pesada 75% (2D6+1D6), Maza de armas 75% (1D8+2+1D6), Cuchillo 50% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10).

Competencias: Cabalgar 40%, Descubrir 40%, Esquivar 40%, Lanzar 40%, Sigilo 40%, Tormento 40%, (Erigo) Mando 40%.

ERNESTO/CLAUDIO

Ernesto o Claudio en realidad es un Lares Vialis, un genio del camino. Habita el majano que poco a poco y desde antaño la mano del hombre ha dado forma, ese simple gesto le ha mantenido hasta estos días. Ayuda a las gentes extraviadas y/o heridas, acompañándoles en los caminos, tratando sus heridas, dando consejos útiles e incluso sosegando los ánimos alterados. Suele aparecerse como cazador, pastor incluso y otras un simple peregrino. Sus fuerzas ya no son lo que eran, pero las pocas gentes que pasan por estos caminos siguen acumulando piedras en la encrucijada, pidiendo por él, y eso le sustenta para seguir ayudando al hombre, al buen hombre.

FUE	20	**Altura**	1,62 varas
AGI	20	**Peso**	110 libras
HAB	20	**RR**	0%
RES	20	**IRR**	200%
PER	25	**Templanza**	-
COM	15	**Aspecto**	12 (Normal)
CUL	18	Aparenta la edad de un hombre de 40 años.	

Protección: Aura divina de 8 puntos de protección. Velmez (2 puntos de protección).

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D6), Arco Corto 95% (1D6+2D6), Cayado 75% (1D4+1+1D6).

Competencias: Astrología 120%, Con. Animal 120%, Con. de Área (caminos y lugares cercanos a la encrucijada) 175%, Con. Mineral 120%, Con. Mágico 100%, Con. Vegetal 130%, Correr 125%, Descubrir 110%, Elocuencia 90%, Empatía 90%, Enseñar 80%, Escuchar 125%, Esquivar 90%, Leyendas 60%, Medicina 75%, Memoria 100%, Nadar 70%, Rastrear 110%, Saltar 100%, Sanar 120%, Sigilo 140%.

Hechizos: Amansar Fieras (Vis 3, 165%), Bálsamo de curación (Vis 2, 130%), Canalizar (Vis 4, 150%), Descanso (Vis 2, 185%), Jarreteras de los Caminantes (Vis 4, 150%), Melecina de Sangre (Vis 3, 165%), Ungüento de la Abuela (Vis 2, 185%).

GASTÓN CORONA

Comerciante burgalés de buena presencia y afabilidad, poseedor de varias granjas en los pueblos y aldeas que existen rededor a la ciudad castellana. Se mostrará muy interesado en la compra del predio de Celipe, intentará hacer un buen negocio aprovechando la complicada situación en la que se ha quedado. Aunque si hay algún PJ comerciante u otro especialmente inspirado con ganas de ayudar al impedido puede llegar a cerrar el trato cerca del valor real del bien inmueble.

FUE	10	**Altura**	1,67 varas
AGI	10	**Peso**	155 libras
HAB	12	**RR**	55%
RES	18	**IRR**	45%
PER	10	**Templanza**	45%
COM	20	**Aspecto**	19 (Atractivo)
CUL	15	**Edad**	43 años

Protección: Carece.

Armas: Daga 35% (2D3).

Competencias: Con. Animal 55%, Comerciar 85%, Cond. Carro 50%, Con. Vegetal 55%, Corte 45%, Degustar 35%, Descubrir 25%, Elocuencia 75%, Empatía 45%, Leer y escribir 75%, Memoria 30%, Seducción 45%.

LOPE "EL MATAGATOS"

Ladronzuelo y pícaro de profesión. Ojos pequeños, nariz afilada, algo boquituerto y pelo castaño enmarañado. De cuerpo menudo y atlético. Su carácter es jovial, inclinado a la guasa. Maniático con los felinos, las leyendas que le contaron cuando era chico le hacen creer que las brujas toman la forma de ellos mediante extrañas pociones, por eso cuando alguno ronda demasiado por su casa lo termina matando para después quemarlo pues, según sabe, el fuego purifica.

FUE	10	**Altura**	1,57 varas
AGI	20	**Peso**	105 libras
HAB	20	**RR**	70%
RES	16	**IRR**	30%
PER	15	**Templanza**	58%
COM	10	**Aspecto**	12 (Normal)
CUL	5	**Edad**	32 años

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 51% (1D6+1D6).

Competencias: Comerciar 25%, Correr 75%, Descubrir 50%, Escamotear 80%, Escuchar 45%, Esquivar 80%, Forzar Mecanismos 45%, Lanzar 45%, Mando 25%, Rastrear 35%, Saltar 30%, Sigilo 55%, Trepar 75%.

ENRIQUE RAMÍREZ

Trujamán que aconseja en la compra del ganado caballar, aunque también se deja caer por los tratos con otros animales que apacientan. Tiene como consejero un joven albéitar llamado Juan de Loranca (de Tajuña). (A efectos del juego el albéitar tiene 65% en Con. Animal y 45% en Medicina). Hay algunos équidos que los distintos dueños tienen en venta y él se dedica a darles salida. Es obvio que defiende su negocio y come gracias a hacer ventas pero también vive en Burgos y tiene un nombre que mantener. Hombre calvo y de panza prominente. Afable en el trato. No intentará engañar a los PJs pero tampoco sacará los defectos a las bestias.

FUE	12	**Altura**	1,62 varas
AGI	14	**Peso**	160 libras
HAB	16	**RR**	65%
RES	15	**IRR**	35%
PER	12	**Templanza**	42%
COM	15	**Aspecto**	13 (Normal)
CUL	15	**Edad**	30 años

Protección: Carece.

Armas: Daga 40% (2D3+1D4).

Competencias: Con. Animal 55%, Comerciar 70%, Cond. Carro 20%, Con. Área (Burgos) 50%, Con. Vegetal 55%, Corte 55%, Descubrir 25%, Elocuencia 70%, Empatía 60%, Idioma (Ladino 50%), Leer y escribir 55%, Memoria 30%.

Los precios de los caballos son orientativos. Todos han sido adiestrados a la brida y a la bastarda.

ARIENZO. DESTRIER LUSITANO

FUE	33	**Alzada**	1,60 varas
AGI	33	**Peso**	1.100 libras
RES	43	**RR**	50%
PER	14	**IRR**	50%
		Templanza	60%
		Edad	8 años

Precio: 9.000 maravedíes.

Capa: Alazán.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 65%, Cabalgar +10% al jinete.

RIAGUA. DESTRIER FRISÓN

FUE	35	**Alzada**	1,64 varas
AGI	30	**Peso**	1.350 libras
RES	44	**RR**	50%
PER	11	**IRR**	50%
		Templanza	78%
		Edad	14 años

Precio: 7.500 maravedíes.

Capa: Azabache.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+3D6)

Competencias: Escuchar 50%, Cabalgar -5% al jinete.

POCHOLO. MONTA

FUE	32	**Alzada**	1,56 varas
AGI	34	**Peso**	900 libras
RES	42	**RR**	50%
PER	15	**IRR**	50%
		Templanza	45%

Edad	7 años

Precio: 3.200 maravedíes.

Capa: Roano.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 65%, Cabalgar +5% al jinete.

CEREÑO. DESTRIER

FUE	35	**Alzada**	1,70 varas
AGI	31	**Peso**	1.200 libras
RES	45	**RR**	50%
PER	12	**IRR**	50%
		Templanza	70%
		Edad	6 años

Precio: 8.000 maravedíes.

Capa: Zaino.

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Competencias: Escuchar 50%, Cabalgar +10% al jinete.