

El Monte de las Ánimas

Por Luis Gil Concepción

Una historia de ánimas⁶⁵ en que un grupo de personajes se ven envueltos en los asuntos de los que ni viven ni están muertos.

Introducción

Camino de Soria, primeros días de Noviembre de 1354.

El invierno se ha adelantado este año con toda su dureza, y el Moncayo y su serranía muestran a ratos su nevada silueta entre las brumas de la tarde.

Un grupo de viajeros (nuestros personajes), se encuentran perdidos y hambrientos en medio del neblinoso llano, sin poder ver mucho más allá de diez pasos.

—No puede faltar ya mucho. Antes de la noche habremos de estar calientes y con la barriga llena en alguna buena posada de la vieja Soria.

A lo lejos suenan unas sordas campanadas.

—¿Habéis oído? Ha de ser alguno de los campanarios de Soria, en aquella dirección.

—Apresurémonos pues, que no soy yo tan optimista.

De Tarazona a Soria y llegada al monte

Los PJs recorren el camino de Tudela a Soria. Desde hace unas leguas, y a causa de la niebla, han extraviado el camino, y cuando la noche ya está cerca, el único signo de la cercanía de Soria es un toque de campanas oído ya a media tarde.

Hayan decidido continuar o detenerse a acampar, cerca de la medianoche oirán muy cercana una campana que toca a difunto.

Un estrecho camino asciende en esa dirección serpenteando hacia lo alto de un monte, rodeado por un bosque, que se muestra silencioso en la oscura y fría noche. El único sonido audible es el aullido, cada vez más cercano, de los lobos, que han abandonado las alturas de la sierra del Moncayo en busca de alimento en las tierras bajas. Los animales de carga y monta se muestran nerviosos.

Finalmente, un grupo de 1d10+2 lobos se lanzan al ataque, obteniendo la sorpresa si nadie obtiene una tirada de **Escuchar**.

Los animales de monta y carga intentaran huir al ser ellos el principal blanco de los lobos. Aquellos que estén montados han de hacer una tirada de **Cabalgar** cada turno para controlar la montura. Un fallo derriba al jinete y hace que la montura huya.

Alonso

Pasado el ataque, quien saque una tirada de **Escuchar** podrá oír ruido de cascos más arriba, en el camino. Un crítico permite saber que se acercan. Se trata de un caballero pesadamente armado. Un yelmo le cubre el rostro. En su escudo, las armas de los condes de Alcuéscar (reconocibles con un éxito de **Heráldica**, nueva habilidad de Cultura, o con un crítico en Suerte). El caballero se dirige a los PJs y sin hacerles prácticamente caso, les entrega un pañuelo de seda bordado y les dice:

—Por favor, entregádselo a Beatriz. Yo debo irme y temo que no la veré ya más.

Espolea a su caballo y desaparece en la bruma en dirección a la cima del monte donde la campana resuena de nuevo. Es medianoche.

La Capilla

En lo alto del monte, en medio de un claro del bosque, se levanta una capilla románica de buen tamaño, pero que da

muestras claras de abandono. Su única puerta de gruesa madera, está abierta y su medio derruido campanario, apenas visible entre la niebla, hace tiempo que ha perdido la campana (crítico en **Otear** para verlo).

En su interior se alinean numerosas lápidas que muestran los escudos de la nobleza local, los de un lado de la capilla (**Heráldica**) y la cruz templaria los del otro. En un lugar privilegiado ante el altar, otras tres lápidas: La de uno de los condes de Almazón, la de uno de los últimos maestros de temple y la de Alonso de Alcuéscar.

Cualquiera que violente las tumbas de la capilla apuntará sobre sí las iras de los atormentados espíritus, que esa misma noche caminan en el mundo de los vivos.

Nota para el DJ: La capilla, aunque es tierra sagrada, no servirá de refugio contra decenas de ánimas enfurecidas cuyo poder es esa noche aun más fuerte si cabe. Solo el uso de algún objeto sagrado (junto con un crítico de RR) serviría de algo.

El Cementerio

De un lado de la capilla hay un cementerio. Allí, sentada sobre su tumba, hallarán a Beatriz. Su llegada no la sorprenderá. Si ve el pañuelo, les pedirá su ayuda para ir a buscar a Alonso. Si se la prometen, poseerá al PJ con mayor rango social. Una tirada de Percepción llamará la atención sobre lo desvalido de su figura y su palidez cadavérica. Un crítico permite ver algún trozo de la lápida a través de su cuerpo. La tumba es lujosa y en su lápida se lee "Beatriz de Borges". El perceptivo PJ ganará 3 puntos de IRR si tiene 65 o menos. Si alguien intenta tocarla, ella, sorprendida, se moverá hacia atrás.

Nota para el DJ: Ella es un alma, e intentará poseer a un PJ que le prometa ayuda. No puede alejarse de su tumba si no es en

un cuerpo vivo. El PJ puede ser poseído voluntariamente o luchar contra la posesión (véase la *Invocación de Animas*). Beatriz no desea causar daño a su anfitrión.

La Batalla

"Beatriz" toma un camino descendente. Cuanto más desciende el camino, más cercano se oye un sordo fragor de combate y lamentos. Finalmente el camino se abre a un claro donde templarios y nobles sorianos se enfrentan como cada noche de difuntos desde hace un siglo.

Si fallan una tirada de RR los PJ se verán involucrados, teniendo que escoger un bando (secretamente o al azar). Mas de cerca pueden ver que ambos bandos están formados por esqueletos, cadáveres acorazados, y ánimas que cabalgan caballos espectrales. Todos los PJs que fallen una tirada de IRR ganan 5 puntos. El PJ poseído, tiene el control durante la batalla. Se utilizan las reglas del combate de masas⁶⁶.

- **Templarios (Bando Defensor):**
 - Número de Hombres: 80.
 - Calidad: Élite.
 - Líder: Maestre Miguel de Alcántara (**Mando** 80%).
- **Nobles Sorianos (Bando Atacante):**
 - Número de Hombres: 100.
 - Calidad: Tropas Expertas.
 - Líder: Conde Antonio de Almazán (**Mando** 60%).

El combate no termina hasta que el último de los combatientes (excluidos los PJs) cae. Inevitablemente durante la batalla, uno o varios de los PJs habrán de medirse con Alonso. Si algún PJ "mata" a Alonso, Beatriz, llena de rabia intentará

⁶⁵ Véase pág. 129 del manual de juego.

⁶⁶ Véase pág. 69-72 del manual de juego.

poseerlo (nota para el DJ: Esta vez para siempre), luego tratará de controlar ese cuerpo con el tiempo para cumplir sus planes: reunir sus restos y los de Alonso en una misma tumba lejos del monte para obtener el descanso que ahora no tienen. Esto podría dar pie a más de una aventura. Los buenos exorcistas no abundan y quizá sería mejor cumplir con los deseos de Beatriz antes de que sea tarde.

Aterrorizados por todas estas masas, los PJs huirán monte abajo.

Final

El amanecer les sorprenderá, confusos y magullados, quizá heridos, pero vivos, a orillas del Duero. Un sol radiante se refleja en el río y baña, en la otra orilla, las murallas de Soria.

Dramatis Personae

Lobos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	15/20	RR	50%
PER	18	IRR	50%

Armas: Mordisco 60% (1D6+1D4)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Discreción* 70%, *Escuchar* 50%.

Alonso de Alcuévil

Alonso murió hace años, al encontrarse en el lugar equivocado en el momento justo. No desea dañar a nadie pero combatirá ciegamente.

Baja Nobleza (Caballero hijo de Conde)

Guerrero

Reino de Castilla

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	90 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractivo)
RES	10	RR	15%
PER	10	IRR	85%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espadón 95% (85%) (1D10+2+1D6)

Lanza Larga 80% (30%) (2D6+1D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) [entre paréntesis los valores de combate y competencias con la armadura puesta] y Yelmo (Prot. 8)

Competencias: *Cabalar* 80% (30%), *Esquivar* 50% (0%).

Beatriz de Borges

Beatriz tampoco es peligrosa si no se le dan razones para ello.

Baja Nobleza (Hija de un Conde).

Cortesana

Corona de Aragón

Grupo Étnico: Catalán y francés.

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	48 kg
HAB	15	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	10	RR	30%
PER	15	IRR	70%
COM	20	Edad	19 años
CUL	15		

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece

Competencias: las de una cortesana (a desarrollar por el DJ) más *Conocimiento Mágico* 54%.

Rasgos de Carácter:

- Único amor (Alonso).
- Carisma con los animales.
- Criada en Francia.

Poderes Especiales:

- *Posesión:* puede poseer el cuerpo de una víctima, que tiene derecho a una tirada de RR para evitarlo. Si falla, el cuerpo y la personalidad de la víctima cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto de Beatriz.
- *Inmunidad:* no puede ser dañada, excepto con magia.