

# Cambaral

## Por Chronos

### Introducción

*Una historia de amor imposible, magia y seres fantásticos, pueblos ocultos, engaños, batallas, traiciones... todo ello en los parajes y bosques de la Asturias medieval.*

*El módulo está inspirado en la canción del mismo nombre del grupo Avalanch.*

*Esta es una aventura creada para el universo de Aquelarre; necesita algo de colaboración por parte de los jugadores, es decir que sean jugadores que interpreten sus papeles y se adentren en los sentimientos... vamos de esos que casi no existen... Esto, no es capricho, ya que en el siguiente módulo la línea argumental se basa en un historia de amor... así que...*

*El número de personajes necesario puede ser variable. En la aventura se formarán dos bandos, no debes dar más favores a unos o a otros ni dejarte llevar por los favoritismos de que ganen los buenos, ya que en esta aventura no hay ni buenos ni malos ya que tendrás PJ metidos en ambos lugares.*

*Es necesario al menos que uno de los PJs sea un ladrón, si hay más de uno pues mejor (lo ideal sería que fueran dos), así dará más fuerza al argumento. Los PJs sólo pueden estar dentro de dos clases sociales en esta aventura, la clase baja y la baja nobleza (de los cuales sólo podrá haber un guerrero). Los de clase baja (que sería recomendable que fueran todos "villanos") empezarán a jugar directamente en "Una Tarde Cualquiera...", sin embargo si son de baja nobleza (obligatoriamente guerreros) empezarán a jugar en "La Sangrienta Batalla".*

*Ninguno de los PJ debe saber algo de magia, todos son personas normales y corrientes, que pueden creer en sus mitos pero no saben invocarlos ni nada por el estilo..*

*Te recomiendo que pongas más PJs entre los villanos que entre los guerreros pero es solo una sugerencia, tú eres libre de hacer que desees.*

### Una Tarde Cualquiera...

*"De este lugar cuentan leyendas e historias  
y juran que así ocurrieron"*

Un pueblo cualquiera perdido entre los verdes prados de Asturias donde viven los PJs de clase social baja. Este pueblo es conocido por estar lleno de maleantes, pillos y delincuentes debido a su situación (rodeado de bosques y cerca de unas montañas).

Es por la tarde y aquellos PJs que sean ladrones, comenzarán con un pequeño gran problema: deben una gran cantidad de dinero que no tienen a Filipe, un cambista con más de un contacto en el "gremio" de los bandoleros y asesinos.

Al iniciar la aventura, tan sólo tendrán dos horas para pagar la deuda ya que les ha aplazado el plazo de devolución del dinero más de una vez, si no se lo pagan justo a las dos horas, dos tipos de aspecto fornido les perseguirán durante un buen rato.

El resto de villanos probablemente se encuentren en la taberna; todos son "amigos" o no tan amigos y suelen frecuentar ese antro de mala muerte. Los ladrones, si se ven muy apurados por una casualidad del destino podrán llegar a la taberna donde el resto de sus "amigos" podrán ayudarles con los dos hombretones.

Tras una bella y hermosa pelea en la taberna en la que, después de liarse con los hombres de Filipe, media taberna entrará en la pelea organizándose una lucha enorme (no desmerecedora de los comics de Asterix) que terminará con el destrozo de medio establecimiento, heridos y algún muerto (de los que los PJs no deben formar parte ya que esto... no es más que una introducción).

Tras esto, un poco de diversión no viene mal, habrá anochecido y sería recomendable que los PJs fueran a dormir... o al menos a la cama.

### La Batalla Sangrienta

*"Siglos atrás las tropas del rey, en sangrienta batalla,  
a un joven de muerte hirieron."*

A los PJs de clase social de Baja Nobleza, se les informará que hay un poblado cerca de las montañas que es cuna de todo tipos de ladrones y asesinos, y que el Conde Garcés, harto de esta situación ha decidido tomar medidas drásticas contra ello. Un ejército no muy grande irá hacia el pueblo, capturará unos cuantos prisioneros, quemará algunas casas y matará a todo aquel que muestre resistencia ante el ataque (es recomendable que los PJs que jueguen en el bando de los villanos no estén presentes cuando le digas esto). Los PJ deben armarse, prepararse y disponerse a avanzar hacia el pueblo.

El ejército se pondrá en marcha el mismo día en el que los PJ de clase baja sufrirán las "peripecias" de Filipe y sus matones. Llegando al pueblo al día siguiente por la mañana. El ataque se iniciará, despertando a los PJs de clase baja de sus dulces sueños y metiéndoles de lleno en una batalla donde los tejados de varias casas han comenzado a arder y los muertos caen en las sucias calles cercanas a sus hogares.

Lógicamente, los PJs saldrán e intentarán huir hacia los bosques seguramente..., eso es lo mismo, intenta que se salven pero ya se sabe... si como locos intentan desafiar el poder de la caballería e infantería bien armada.... Allá ellos. Sólo uno de los PJs tiene un destino predeterminado en esta aventura, uno de los ladrones (el que veas que esté interpretando mejor) será herido gravemente y hecho prisionero, sin posibilidad de resistencia mientras que otro de los PJs lo ve sin poder hacer nada para evitarlo.

Los PJ de clase baja nobleza, tendrán la sencilla misión de matar, quemar y arrasar, más que suficiente para la mayoría de los que se piden un PJ guerrero.

### Tras la Batalla

*"Y el Rey con crueldad, así le encerró  
su herida mortal no obtuvo perdón  
y en el suelo esperó la muerte sin ver la luz del sol"*

Tras la batalla el resto de los PJs, los que hayan conseguido huir del poblado, estarán "perdidos" en el bosque y por misteriosas razones (apañatelas para que todos terminen juntos de nuevo en el bosque) todos aquellos PJ que han conseguido huir se encontrarán en el bosque pero tras la carrera de la huida, se han metido algo dentro de dicho bosque (muy espeso por cierto) y no están seguros de cómo regresar al poblado. Caminarán para intentar volver al poblado pero no servirá de nada más que para perderles aún más en la espesura de aquel gigantesco bosque. Pasarán a "El Bosque de la Magia"

Los PJ de clase alta, volverán de nuevo al castillo del Conde Garcés donde serán recompensados y donde les serán encomendadas nuevas misiones. Pasarían a "En busca de la Meiga".

Sólo queda una persona, un PJ que ha sido capturado; con la herida prácticamente matándole es encerrado en las mazmorras del castillo del conde y abandonado allí solo, con el dolor como único acompañante. Pasaría a "Una Luz en la Oscuridad del Dolor"

## Una Luz en la Oscuridad del Dolor

*"Sin fuerzas ni voz, vio a una bella mujer  
que con pena llegó hasta su celda.  
La muerte burló, su corazón ahora ciego de amor  
comenzó a latir con más fuerza."*

Cuando el PJ ladrón esté al borde de la muerte en la celda, una dama de porte noble e increíble belleza bajará por las mugrientas escaleras de las mazmorras, se trata de Lady Blanca Garcés, hija del Conde. Tendrá una ligera discursión con el soldado que vigila las celdas y caminará observando a los presos. Cuando llegue al PJ se le quedará fijamente mirando y pedirá al soldado de guardia que le abra la celda. Tras más discusiones el guardia accederá abriendo la celda del PJ, pero este se encuentra tan absolutamente rendido y destrozado que apenas puede moverse ni hablar.

Con rostro apenado, se arrodillará junto al PJ (que se encuentra tumbado en el suelo de la celda), le examinará detalladamente y se levantará hacia el agua del guardia, se la arrebatará y mojado un pañuelo comenzará a curarle las heridas al PJ. Cuando la dama termine de "curarle" el PJ estará algo mejor, pero sin apenas moverse todavía.

Al día siguiente el PJ se encontrará mucho mejor y Lady Blanca bajará de nuevo a las mazmorras para preguntar por su estado de salud (en realidad Blanca se enamoró del PJ al verle y su único deseo es tenerle cerca pero lo intenta ocultar pues sabe que su padre se opondría completamente), hablará con él y al rato se marchará dejando de nuevo al PJ solo.

Esto ocurrirá varios días, hasta que un buen día, ella le preguntará por sus amistades en el pueblo, si las tenía, quienes eran, etc. Seguramente para entonces se habrá ganado la confianza del PJ así que en teoría no debería de negarle los nombres.

Justo entonces, Lady Blanca acudirá al PJ de la Baja Nobleza, le dirá que tiene una misión secreta para él y que nadie debe saber sobre ello. Le encargará encontrar a una meiga<sup>25</sup> que habita en un bosque cercano al Reino de Galicia para que pregunte por el paradero de los nombres que el PJ ladrón le ha dicho.

## El Bosque de la Magia

*"Quiero ver tu rostro otra vez, ahora se que siempre  
estaré junto a ti aunque vaya a morir"*

El resto de los PJs, caminarán hasta el agotamiento. Cuando dejen de caminar se encontrarán realmente rendidos y justo a unos metros de donde se detengan rendidos de cansancio, encontrarán un claro en aquel espeso bosque gobernado por un enorme árbol. Cuando se sienten a descansar allí caerán todos dormidos, incluso si uno de ellos se queda de guardia también caerá dormido. En sus sueños, oirán unos cascabeles que suenan rápidamente y al despertar seguirán oyendo dichos cascabeles. Un pequeño carantoña<sup>26</sup> aparecerá con rostro sonriente de entre unos arbustos haciendo tintinear sus cascabeles. Saldrá de entre la vegetación y mirará con rostro jovial a los PJ y les dirá:

—¡¡Ah!! ¡¡Humanos!!! ¡¡Me encantan los Humanos!! ¡¡Hace tanto que no veo a uno de los vuestros... y ahora nada más y nada menos que [nº de PJs presentes] a la vez!! Mmm... Entonces vosotros sois aquellos que ELLA quiere ver.... Mmm... ¡¡Seguidme!! —el carantoña hace un gesto indicando que les sigan.

Si los PJs desconfían del carantoña este fruncirá el ceño y les dirá:

—Mmm... ¿Desconfiáis de mí como si fuera un extraño animal para vosotros? Mmm... ¡¡Lógico!! ¡¡Soy un extraño animal para vosotros —el Carantoña corretea por entre los PJ—, pero ELLA desea veros!! ¡¡Y parece urgente!! ¡¡No me hagáis perder más tiempo!! ¡¡Venid!! ¡¡Venid!!

Si le preguntan quien es ella, dirá:

—Ella es el agua del Lago, ella es la ama de las aguas, ella es... bella como la luna en triste reflejo sobre el espejo del río.

El carantoña les guiará ante un lago escondido entre montañas cuya belleza es incomparable con todo aquello que han visto hasta ahora: cataratas que caer desde peñas a una altura increíble, un brillo casi mágico en la superficie del lago... Según se van acercando, pequeñas hadas<sup>27</sup> comienzan a revolotear cuando de pronto un brillo enorme sale del lago, deslumbrándoles. Se trata de La Señora del Lago.

Les ofrecerá una cosa que igual les interesaría, unos importantes datos sobre como rescatar a su compañero encerrado... ¿Cómo lo sabe? Es una criatura irracional... ¿que esperabas?... Pero a cambio de esto pide una cosa... Les contará que el mismo Silcharde<sup>28</sup> le entregó como obsequio por su belleza una ondina<sup>29</sup>. Hasta hace poco tiempo, dicha ondina habitaba junto a ella pero hace un tiempo, un guerrero llamado Brandán de Rodrigo se la llevó consigo raptándola. Bueno, pues si recuperan dicha ondina, les dará la información. Si no.... (deja la frase en puntos suspensivos).

## En Busca de la Meiga

El guerrero al cual le fue encomendaron la misión de encontrar a la Meiga y preguntarla por el paradero de los otros PJ tendrá una tarea no demasiado difícil, puesto que la Meiga le encontrará a él despues de haberse enfrentado contra un par de bandidos que le asaltarán. Tras este pequeño incidente la Meiga aparecerá al rato de que siga andando.

La Meiga le llevará a su "casa" un sitio encantador lleno de todos los ingredientes para hacer todas las magias existentes (lo típico, extraños alambiques por todas partes, burbujeantes tarros de colores extraños)... O al menos eso cree el PJ... Lo sentará en un incomodo asiento que tiene junto a una desordenada mesa y le preguntará que desea conocer....

Si le pregunta por los PJ, les dirá que se dirigen hacia un reino mágico gobernado por la Señora del Lago, aunque están cambiando de sentido, y se dirigen a un pueblo cercano a Oviedo, en busca de un hombre.

Ahora el PJ tiene dos opciones: o ir a ese pueblo cercano a Oviedo o regresar a informar su señora. Si elige lo primero llegará tarde y no encontrará más que el rastro de lo que ha sucedido pero eso lo sabrá más tarde, cuando los otros hagan dicho escenario. Si elige lo segundo, la hija del conde le pedirá que le ayude a escapar con el PJ Ladrón. Entonces tiene varias opciones: si la ayuda pues simplemente haz que le ayude, que les acompañe en la escapada de ambos; si no los ayuda quizás quiera decirle al conde las intenciones de su hija, en ese caso el conde le mirará algo extraño y se mofara de sus advertencias.... Por ahora...

## La Huida

*"Ella hija del Rey... Él un simple ladrón  
el Destino tan cruel les robó el corazón  
en aquella prisión y lejos de ver la luz del Sol  
Dicen que ella escapó con su joven ladrón"*

El PJ estará completamente curado cuando lady Blanca baje a su celda (con o sin compañía del otro PJ, dependiendo), hablará con el guardia y le obligará a dejarle a solas con el prisionero. Se acercará y con una voz entrecortada casi inaudible le declarará su amor al ladrón (deja claro al PJ que él también empieza a sentir algo especial y además hay que tener en cuenta lo BELLÍSIMA que es la hija del conde).

Le abrirá la celda y tras abrazarle con dulzura, le besará suavemente en los labios. Le dará una espada o daga y tras agarrarle de la mano saldrá corriendo hacia las escaleras de la mazmorra. Subiéndolas encontrarán al guardia que está medio despistado al que no será difícil quitar de en medio.

Tras serpentear por pasillos y salas al fin llegan a una pared donde Lady Blanca comenzará a palpar. Justo cuando esté buscando algo en la pared dos guardias más aparecerán por la puerta de la sala donde se encuentran (una sala con aspecto de biblioteca con numerosos volúmenes en cuidadas estanterías de

<sup>25</sup> Véase pág. 159 del manual de juego.

<sup>26</sup> Véase pág. 140 del manual de juego.

<sup>27</sup> Véase pág. 151 del manual de juego.

<sup>28</sup> Véase pág. 169 del manual de juego.

<sup>29</sup> Véase pág. 163 del manual de juego.

madera). En medio del combate la hija del conde consigue encontrar la zona de la pared que giraba dando paso a un pasadizo secreto, cogerá al ladrón de la mano y lo introducirá en dicho pasadizo... Ella tardará un rato en entrar (lo cual pondrá algo inquieto al PJ), le volverá a coger de la mano y lo llevará pasadizo abajo salir al bosque, tan lleno de vegetación donde será fácil desaparecer de los ojos del padre de Blanca.

Justo ahora, si el PJ rechazó el ayudar a Lady Blanca, será reclamado por su padre, para enviar un correo a León urgentemente.

## Brandán, el poseedor de la Ondina

El resto de PJ llegará a dicho poblado cercano a Oviedo. Brandán es un tipo muy conocido y no les será difícil encontrarle, si preguntan por él en la taberna les darán incluso la dirección.

Si tratan de arrebatarle la ondina de un modo pacífico dialogando con él, les contará que por mucho que él quisiera no podría conseguir que ella regresara con la Señora del Lago, que se negaba en rotundo ya que la odiaba profundamente.

Si por el contrario se la intentan arrebatar de modo violento, tras derrotar a Brandán, se encontrarán con la sorpresita que la ondina se niega a volver con la Señora del Lago y que tendrían que luchar también contra ella si desean llevarla. Si consiguen derrotarla sin matarla, perfecto... Pero créeme: es difícil vencer a una ondina sin matarla.

En el caso de que lo consigan y la lleven ante la Señora del Lago, esta les indicará como entrada el pasadizo que usaron el PJ ladrón y Lady Blanca para escapar. Si no lo consiguen... la aventura podría tornar hacia una persecución de un poderoso ser como es La Señora del Lago tras una panda de rufianes y malhechores... ¿No tiene mala pinta, verdad? Seguramente sea esto lo que ocurra, ya que la otra opción es algo complicada...

Que quede una cosa clara: este grupo de PJs no debe saber que Blanca y el ladrón han conseguido escapar y si tienen la información seguramente se dirijan hacia allí para rescatar a su compañero.

## El Pueblo Oculto entre las Sombras

En la huida, el ladrón y la princesa se adentrarán en un denso bosque: descríbelo completamente verde. Vamos, como se suelen tener las ideas de lo que es Galicia, Asturias etc.

Dile al personaje que pasa algo de tiempo caminando por el bosque, se encuentran bastante perdido en él... De pronto una figura montada en un extraño caballo de aspecto pequeño y resistente se detendrá saliendo casi de la nada y comenzará a girar en torno a ellos.

Si el PJ le habla, le responderá en un arcaico castellano, con muchas palabras que apenas conocerá... ¿Quién es? Un guerrero del pueblo Astur que habita en las montañas oculto casi desde tiempos inmemoriales relacionándose con la civilización lo mínimo posible. Eso sí, vigilándoles... El Astur les obligará a ir a su poblado: es una pequeña aldea alejada de donde están.

Una vez allí serán recibidos por el consejo, donde hay varios ancianos y algunas ancianas. Les mirarán con ojos curiosos y les hablarán en un idioma totalmente ininteligible. Tras algún tiempo de "interrogatorio", al cual no pueden responder ya que no le entienden, les darán una pequeña choza hecha con un primitivo adobe, como están hechas todas las demás casas.

El PJ será invitado formalmente por el grupo de guerreros Astures a una partida de caza. Si la rechaza se sentirán algo ofendidos pero no le amenazarán ni nada. Haz creer al PJ, que aquí, se encuentra sano y salvo.

¿Necesitas algo de información sobre los Astures? Bueno, los Astures eran un pueblo pre-románico, el cual fue absorbido en su mayor parte por la cultura romana, sin embargo algunos poblados (los más escondidos en los bosques) quedaron fuera de dicha "romanización". El poblado donde estará el PJ se trata de uno de los últimos que existen...

¿Sociedad? Bueno es la típica sociedad neolítica... incineran sus muertos, se basan en la agricultura y en menor medida en la caza y la pesca, es una sociedad patriarcal, etc. De todos modos esto tampoco influye demasiado al PJ. Si quieres darle algo de vistosidad a la narración añade que las mujeres trabajan con cuidado la cerámica, etc.

Haz que el PJ se integre en la vida del poblado, que intervenga en alguna pelea matrimonial, que ayude en las siembras, que rescate algo de ganado de las garras de un lobo... Vamos, que viva dentro del poblado: no todo jugar al rol es ir con las espadas a liarse sin ton ni son. Hay algo de interpretación..., al menos, así lo veo yo.

Cuando veas que el ambiente empieza a decaer o el PJ está lo suficientemente confiado de que se encuentra a salvo pasa a "Almas unidas para la Eternidad".

## Celdas Vacías, Celdas Llenas

Bueno, al resto de PJ, si han conseguido entregar sana y salva a la ondina, sabrán como entrar dentro del castillo. Cuando lleguen a la sala de las celdas (tras un encuentro con la guardia del calabozo, dos hombres) verán que las celdas se encuentran completamente vacías... Algo bastante alucinante, pero cierto. Cuando decidan salir se encontrarán con Albar Díaz, el consejero del conde, el que se pondrá a gritar automáticamente ayuda a la guardia.

Los PJ se verán rodeados en menos de lo que canta un gallo de guardias: no habrá posibilidad de vencer a semejante cantidad (decidela tu dependiendo del número de tus jugadores y de lo desarrollados que estén)

Acto seguido los encerrarán. ¿Cómo pueden escapar? Es cosa de los PJ. La cuestión es que si no lo hacen antes de que el otro PJ sea traído al castillo para ser ejecutado estos personajes serán automáticamente ejecutados también

## Almas Unidas para la Eternidad

*"Pero el Rey les halló, y con furia y dolor  
ante un beso de amor, a los dos con su espada atravesó"*

El conde, tras la desaparición de su hija removerá el cielo y la tierra, movilizará todos sus hombres para buscar a la muchacha hasta que uno, al fin, encuentra aquel extraño y mágico poblado.

Ese hombre volverá al conde e informará de lo sucedido. Garcés, colérico, manda un buen contingente de soldados al pueblo a "rescatar a su hija de los malvados captores". Cuando el ejército llegue al poblado, los Astures apenas podrán resistir con sus rústicas armas frente al ataque de los soldados del conde.

El pueblo será arrasado y tanto la hija del conde como el PJ, capturados por el propio hijo del conde, pero no les matará y serán llevados al castillo de regreso. Una vez allí, nada más llegar, se los presentarán directamente al conde sin dejar que pase por la celda. El conde con tono elevado y digno preguntará:

—¡¡Hija!! ¿Puedes explicarme lo sucedido hasta hoy?

Blanca, responderá con actitud en principio algo sumisa pero que se tornará desafiante:

—Sí, padre, tengo una explicación... y la explicación es que le amo.

Ya te puedes imaginar la respuesta del conde: añade todo tipo de resoplidos y de quejas a Dios por semejante castigo antes de añadir:

—Hija mía... Tu juventud es tu lastre, abandona ya tu capricho y vuelve a tus aposentos

La princesa hará un gesto negándose (queda claro que todo intento de intervenir del PJ por escapar será completamente inútil: este PJ está sentenciado a muerte por "exigencia del guión") y abrazará al ladrón. El conde fruncirá el ceño y cuando lo haga, la princesa besará apasionadamente al PJ. Apenas tendrán oportunidad de escuchar la espada del conde desenvainándose que con un fuerte tajo, atravesé ambos cuerpos entrelazados en ese beso de pasión. Ambos han muerto.

Los cuerpos serán llevados a la celda donde yació moribundo el PJ que acaba de morir. El conde renegará de la existencia de su hija (jamás ha tenido una hija, nunca ha existido, por lo cual jamás se hablará de esta historia).

En ese momento, cuando los cuerpos de ambos amantes sean arrojados a la celda para que se pudran, si los PJs no han logrado escapar, serán ejecutados todos excepto uno..., si es que hay un juglar entre ellos. Si no, estas escenas serán vistas por un joven. Si hay PJ juglar, será él el transmisor de la leyenda. Si no, será ese joven...

"y aquí acaba la historia de un amor imposible, de un mundo donde existe la magia y donde la fuerza y el poder lo vence todo"

"Cuentan que en las noches de invierno se ve nacer una flor donde no llega el sol  
Por amor, sus almas unidas están  
Y ser pueden amar para la eternidad"

## Dramatis Personae

### Los Hombres de Filipe

FUE	15	Altura	Variable (Altos)
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable (No muy guapos)
RES	15	RR	40%
PER	10	IRR	60%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)  
Pelea 40% (1D3+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2).

Competencias: Escondarse 45%, Tortura 40%.

### Soldados del Ejército de Garcés

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	16	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)  
Lanza 50% (1D6+1+1D4)  
Ballesta 40% (1D10+1D4)  
Pelea 40% (1D3+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero Reforzado (Prot. 3).

Competencias: Aquellas que consideres oportunas. Algunos tendrán Cabalgar al 55%.

### Conde Garcés Fernández

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	13	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	15		
CUL	13		

Armas: Espada 45% (1D8+1)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), en situaciones en que hay riesgo.

Competencias: Cabalgar 65%, Etiqueta 85%, Mando 85%, Elocuencia 75%.

Comportamiento: Altivo y orgulloso. Interpretale las pocas veces que aparecerá haciendo desprecios a los PJs y no atendiendo a las frases que estos le dediquen.

Frases Características: "¿Acaso os mofáis de mí?", "¿Sabéis quien soy yo?", "Eso está bajo mi poder", "Mataldlos".

### Blanca Garcés (Hija del Conde Garcés)

FUE	5	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	55 kg
HAB	15	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	35%
PER	10	IRR	65%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Ninguna.

Armaduras: Ninguna.

Competencias: Cantar 60%, Etiqueta 85%, Leyendas 35%, Mando 35%, Música 20%, Seducción 90%.

Comportamiento: Sabe perfectamente de su hermosura. Toma iniciativa fácilmente, es jovial, vivaz y sin duda algo inmadura mentalmente.

Frases Características: "No me gusta", "Tengo una idea", "¡Seguidme!", "No es justo".

### Ordoño Garcés (Hijo del Conde Garcés)

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	13	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	12		
CUL	12		

Armas: Espada 55% (1D8+1)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), en situaciones en que hay riesgo.

Competencias: Cabalgar 65%, Etiqueta 65%, Mando 65%, Elocuencia 55%.

Comportamiento: Un joven que cree en los ideales de la caballería. Le encanta guerrear y luchar con la espada, es uno de sus entretenimientos preferidos. Aunque es muy educado, menospreciará a los PJs.

Frases Características: "¿Cómo osáis?", "¡Por mi honor!", "No me gusta ese comportamiento".

### Albar Díaz (Consejero)

FUE	8	Altura	1,70 m
AGI	8	Peso	85 kg
HAB	12	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	11	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	16		
CUL	16		

Armas: Ninguna.

Armaduras: Ninguna.

Competencias: Elocuencia 85%, Etiqueta 85%, Mando 45%.

Comportamiento: Un cobarde y obeso consejero, siempre ocultándose. Temeroso y sobre todo muy falso, siempre halagando a la familia del Conde, siempre riendo los chistes malos de su amo, etc.

Frases Características: "¡Cuanta razón tenéis, milord!", "¡Vuestra palabra es sagrada, mi amado Conde!", "¿Qué hacéis aquí? ¡¡Llamad a la guardia!!".

### Carantoña

Véase pág. 140 del manual de juego.

### La Señora del Lago

FUE	40	Altura	1,70 m
AGI	35	Peso	-
HAB	25	Aspecto	-
RES	16	RR	0%
PER	11	IRR	350%
COM	10		
CUL	9		

Armas: Ninguna.

Armadura Natural: Inmune a las armas no mágicas.

Competencias: Esquivar 45%, Seducción 90%.

Hechizos: Todos los hechizos hasta nivel 4.

Poderes Especiales: al igual que una ondina, tiene control sobre el agua.

### Brandán de Rodrigo

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	16	RR	20%
PER	10	IRR	80%
COM	12		
CUL	10		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D5)  
 Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3).  
 Competencias: *Elocuencia* 55%, *Esquivar* 55%.

## Ondina

Véase pág. 163 del manual de juego.

## Meiga

Véase pág. 159 del manual de juego.

## Astures

FUE	16	Altura	Variable (altos)
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable (no muy guapos)
RES	15	RR	20%
PER	17	IRR	80%
COM	9		
CUL	8		

Armas: Espadas Rústicas 55% (1D8+2+1D4).  
 Arco 45% (1D6+1D4)  
 Pelea 40% (1D3+1D4)  
 Armaduras: Ninguna.  
 Competencias: *Escondarse* 65%, *Escuchar* 40%, *Esquivar* 45%,  
*Saltar* 40%, *Rastrear* 55%.

## Caballo Astur

FUE	40/45	Tamaño	Variable
AGI	35/40	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	40/45	RR	50%
PER	10/15	IRR	50%
COM	-		
CUL	-		

Armas: Coz 35% (1D8+1D6).  
 Armadura Natural: Carece.  
 Competencias: Estos caballos están habituados a las montañas, por lo cual no recibirán ningún tipo de malus por el tipo de terreno que vayan.  
 Descripción: El caballo astur es un caballo pequeño y fuerte, con una complexión aparentemente pesada y con unas bellísimas crines largas. Son de tamaño inferior al de un caballo normal

## Nota Final del Creador del Módulo y Agradecimientos

*"Déjame morir en tus brazos  
 y así un instante, tal vez, podré ser feliz...  
 esta vez, la vida se ríe de mí  
 y ahora toca su fin, aunque quiera vivir"*

Hasta aquí hemos llegado, espero que disfrutéis de el módulo, ya sabes que si tienes algún tipo de consejo o recomendación me mandas un email a [pierrres@teline.es](mailto:pierrres@teline.es). Aún no he tenido la oportunidad de probarlo, así que ya me iréis comentando que tal ha funcionado con vuestros jugadores... Aunque probablemente todo esto que estoy escribiendo ni lo leáis.

Aprovecho estas líneas que no va a leer nadie para mandar un saludo a unos cuantos amigos y amigas míos: a Eli, a Tika, a Janna, a Oneiros, a Gadea, a Kalen, a Tarod, a Carolina, a Lanzarote (bueno también a Geneve), a Ealastair, a Kalen, a Necrom y a mi querida Jou... Bueno, y a todos aquellos que se me olvide nombrar, que son muchos, pero que quieras que no, no puedo incluirlos a todos.

Espero que leas algún otro de mis módulos, ¡¡y me comentéis!! ¡¡Sobre todo eso!! ¡¡Que me comentéis!! ¡¡No se te olvide!! Hasta otra ocasión y permíteme una sugerencia musical: consigue el disco de *El Llanto de un Héroe* de Avalanch, en el que se incluye la canción que dio idea a este módulo, es probablemente el mejor grupo de heavy metal épico español que hay suelto ahora mismo.

Esto es todo. Hasta pronto.