

# El Sendero de la Niebla

Por Manuel Romero Ocaña

## Introducción

Los PJs están en la localidad de Campoviejo, una aldea situada en las llanuras pardas de la estepa castellana con apenas 250 habitantes, todos ellos se dedican a las duras labores del campo. El grupo, que pasaba por allí, encuentra una muchedumbre que escucha a un hombre que reclama atención con actitud autoritaria.

Si los jugadores se acercan un poco podrán enterarse de todo. Se trata del merino de la aldea representando al Concejo; al parecer tienen graves problemas. Pide voluntarios para ir a buscar a dos personas desaparecidas: una joven y un bebé. Al parecer, nadie del pueblo se ofrece. Pese a la insistencia del merino, nadie articula palabra y poco a poco la multitud se va disgregando. En un último intento ofrecerá una sustanciosa cantidad (100 maravedíes) pero todo será inútil, quedando únicamente en la plaza los PJs y el representante de la ley.

Si alguien del grupo pasa una tirada de PER x4 o se les ocurre tirar por **Psicología** a los aldeanos, notarán el miedo que les invade. Hablando con el merino se enterarán de los hechos con más detalle:

“Hace una semana desapareció una joven en extrañas circunstancias; la última vez que la vieron, iba en busca de agua al río. Cuando se le extrañó, fueron algunas vecinas a investigar y encontraron un cántaro roto amén de unas huellas que conducían al bosque, un bosque que según la leyenda está maldito. Motivo suficiente para que las gentes eviten pasar por él. La muchacha era sarracena (árabe) y se llamaba Jazmín. Hace dos días un bebé desapareció de la cuna sin que se supiera la causa. De nuevo hubo una investigación, encontraron huellas en los alrededores de la casa que también se dirigían al bosque. La madre está profundamente apenada y el padre, sin atender a razones, ha ido sólo a buscar a su hijo. Todavía no ha vuelto...”

En vista de lo ocurrido, el merino quería organizar una batida por el siniestro bosque para encontrar a los desaparecidos, pidiendo voluntarios entre los hombres de la aldea. No hay ninguno dispuesto ya que la superstición reina en el lugar. Antonio, el merino, cree que se trata de bandidos que operan por la zona, ya que han tenido noticias de incursiones en los pueblos de los alrededores, es posible que tengan su guarida en el Bosque Maldito. No deben ser muchos ya que sólo atacan a viajeros solitarios o a campesinos que viven en las afueras. Nunca se había dado el caso hasta ahora de asaltos en pueblos.

Dicho esto, Antonio pedirá ayuda al grupo para ir al bosque a investigar los rastros y de paso encontrar señales de bandidos. La paga es buena, 100 maravedíes por cabeza. Se supone que los jugadores aceptan...

Partirán al día siguiente por la mañana. Antonio proporcionará mulas y equipo (dentro de un límite; a discreción del DJ) con la condición de que se devuelva al final si es posible.

## Algunos Rumores

Quizá, los Pj decidan dar una vueltecita por la aldea antes de partir para curiosear un poco:

- Podrán enterarse sin dificultades de que la muchacha, Jazmín, es una hermosa musulmana que vivía sola. Vino hace año y medio a la aldea, nunca ha dado que hablar de otra cosa que no sea sus encantos naturales. La gente que trata con ella dice que es cordial y amable. Su belleza ha traído de cabeza a muchos hombres, pero dicen que sabía arreglárselas muy bien sola.
- Si van a ver a la madre del bebé desaparecido, encontrarán la casa cerrada. Por más que lo intenten, nadie responderá ni abrirá la puerta. Dentro está la madre, desolada por la desaparición de su hijo, fuera del mundo real sin ver ni hablar con nadie. Si preguntan a los vecinos, una mujer les

pondrá al corriente y añadirá que ha sido una desgracia para esa familia ya que son bastantes pobres; un campo de trigo y su único hijo, es prácticamente todo lo que tienen. La mujer quedó estéril tras varios abortos. El padre, Felipe, fue a buscar al niño anteayer por la mañana y no ha vuelto.

- Respecto al Bosque Maldito, podrán enterarse de la leyenda correspondiente hablando con los más viejos del lugar:

“Hace bastante tiempo, hubo una vez un barón venido de tierras muy lejanas, que se instaló en el bosque, entonces no era maldito, convirtiendo esta aldea en su feudo. Al principio todo parecía normal, y el bosque era un lugar apacible y bastante concurrido, ya que el nuevo señor feudal permitía que las gentes pasearan y cazaran a su libre albedrío por sus frondosas tierras, transcurriendo así un tiempo de prosperidad para la aldea. Pero un día, la desgracia se cernió sobre el barón. Su mujer y su hijo, apenas un bebé, murieron repentinamente de una virulenta enfermedad. El barón no logró sobreponerse moralmente y poco a poco se volvió huraño permaneciendo encerrado en su castillo, del cual echó a todo el mundo pese a ruegos y súplicas de sus sirvientes, que también fueron expulsados. Nadie supo nada más de él.”

“Años después, llegó un sacerdote a la aldea, que con el tiempo quiso ir al Bosque Maldito para curar los sufrimientos del barón; todo el mundo recuerda a ese sacerdote como un hombre sencillo y bondadoso que quería el bien para todos. Quiso ir sólo, rechazando toda ayuda ofrecida, dijo que Dios no podía permitir que uno de sus hijos sufriera de esa manera, atormentado y apartado del mundo. Ya han pasado veinte años desde aquel día en que se fue. Nunca más se le volvió a ver. En todo este tiempo el bosque se ha malogrado. Creció, extendiéndose por toda la llanura. El aspecto que presenta es tan siniestro que hasta los animales evitan pasar por él. De vez en cuando se oyen ruidos muy extraños que hielan la sangre al más pintado. Son voces desgarradoras y gritos sobrecogedores que impide el descanso en las casas colindantes al bosque. Quién se atrevía a meterse en su interior, jamás se le volvió a ver.”

El barón era un extranjero llamado Roberto de Brosky. El sacerdote se llamaba Juan de Avila.

- Otra cosa que aumenta el miedo de las gentes es el hecho de que el antiguo cementerio estaba en el bosque.
- El párroco actual, es un hombre que no le gustan los problemas, lleva poco tiempo en la aldea (lo suficiente para saber lo que le conviene). Ultimamente, se han cometido unos extraños robos en su iglesia durante la noche. Han desaparecido reliquias del templo. Concretamente, un par de candelabros pequeños de oro y un cáliz también de oro. El cura cree que han sido robados por algún campesino o mendigo, aprovechando un descuido. No sospecha de nadie en concreto. No descarta tampoco que sean bandidos.
- La gente que vive cerca del bosque dice ver criaturas y seres que salen de la espesura para alimentarse de los hombres y bestias domésticas. Creen que alguno de estos seres ha sido el culpable de las desapariciones (verdadero).
- Las malas lenguas dicen que fue la muchacha quien se llevó al niño: primero desapareció repentinamente y se escondió en alguna parte y luego raptó al niño para después pedir un rescate a los padres (falso).
- La mayoría piensa que se trata de los bandidos (falso).
- Lope, un campesino, que suele rondar por la taberna, dice haber visto en el bosque a un extraño jinete montado en un corcel negro y completamente embozado, le pareció... ¡qué no tenía cabeza! (verdadero).

## La partida

Al amanecer, los PJs se reúnen en el lugar y hora convenidos con Antonio, el merino, para partir sin más demora hacia el Bosque Maldito. Como ya se dijo, el concejo dispone de mulas para aquellos que no tengan montura así como avituallamiento y algunas armas (arcos cortos, espadas cortas, cuchillos).

El grupo saldrá del pueblo por la mañana atravesando las afueras por entre las chozas de campesinos de los lindes del camino. Cerca de allí se divisa el bosque. Es un tanto particular, los árboles son bastante altos y en su interior flota una extraña niebla. El río que serpentea por la aldea atraviesa el bosque. Una vez que el grupo empiece a avanzar por su interior sentirán un aire gélido que les recorre la espina dorsal. No es un frío matinal, es como si naciera en la profundidad del bosque. Los árboles apenas tienen hojas y no hay rastros de animales. Hay un silencio sepulcral, los rayos de sol apenas tocan siquiera las ramas y la niebla se torna cada vez más densa a medida que se avanza.

Sin embargo, el grupo lleva bastante equipo y comida para pasar una semana de ser necesario. Debido a la constante búsqueda de los desaparecidos, el grupo tiene que avanzar más lento que de costumbre. Aunque las tiradas de competencias con PER no servirán de nada. Al atardecer de la jornada, la pequeña compañía acampará en un claro de árboles.

Antonio sacará un mapa de la zona para señalar la posición del grupo. El problema es que no sirve de mucha ayuda porque el croquis es bastante antiguo, de hace por lo menos 20 años cuando el bosque no estaba maldito y presentaba otro aspecto y dimensión. Significa esto que Antonio y los Pj se han perdido.

**Nota para el DJ:** Por efecto de la niebla las tiradas de **Otear** tienen un -25% y solamente se podrá distinguir el entorno a 5 metros.

## La guardia

La noche cae y la cena es corta, hay mantas para todos y así soportar los rigores del frío sin demasiados problemas sobre todo si encienden algún fuego.

Quién se quede haciendo guardia esa noche, oirá un dulce canto de mujer que procede de la profundidad del bosque, deberá tirar por RR:

- Si no tiene éxito en la tirada, avanzará en dirección a la niebla y se perderá entre ella, tras andar unas decenas de metros encontrará un claro en el bosque, en el cual sentada en la fría hierba hay una mujer con el pelo largo y rubio muy hermosa, mostrando toda su belleza y esplendor de su cuerpo totalmente desnudo, que sonríe al Pj. El desdichado tiene derecho a una tirada de Suerte: si la falla, la mujer que es en realidad una lamia<sup>67</sup>, abrirá su boca y le clavará los colmillos en el cuello desgarrándoselo y matándolo en el acto. Luego devorará con avidez su cadáver. Si saca la Suerte, despertará de su trance hipnótico debido a un tropiezo con una raíz que sobresalía del suelo, justo a tiempo para defenderse de la fámelica criatura que se abalanza sobre él.
- Si acertó a sacar la tirada de RR, no se verá afectado por los cantos; sí seguirá oyéndolos, sin embargo, durante un rato. Si acude a averiguar el origen de estos, no encontrará nada.

Pero si las cosas van mal y el Pj está a punto de ser devorado, hay un 40% de que Antonio se desvele y vea como el infortunado jugador se pierde entre las sombras y se decida a seguirlo, atacando en el momento justo para impedir una baja en el grupo. De todas formas habrá que decidir el combate entre la lamia, que no huirá, y los personajes.

## El día siguiente

A la mañana siguiente el grupo emprenderá la marcha. Ese día se presentará muy gris; continúa la niebla y el frío. Tras unas horas de camino, el grupo encontrará junto a un árbol los cadáveres de dos perros. Uno está con la cabeza machacada y otro con el cuello roto. Antonio reconocerá esos perros (si sobrevivió al encuentro de la lamia): son los perros de Felipe, el padre del bebé desaparecido. Si el grupo se detiene junto al árbol comenzarán a moverse las ramas de éste por efecto de un

aparente viento. Con un **Otear** o PERx3 alguien del grupo podrá darse cuenta de que sólo sopla "viento" en ese árbol; porque ni se mueven las copas de los demás árboles ni hay un leve soplo de aire. En realidad se trata de una peligrosa mandrágora<sup>68</sup> que atacará si se le acercan lo suficiente.

Tras el retraso, esperemos que sin complicaciones, unas seis horas después el grupo encontrará el cadáver de Felipe con algo agarrado fuertemente entre sus manos: es un cáliz de oro. Si alguien intenta cogerlo, Felipe expirando, alcanzará a decir: "¡No dejéis que lo consiga de nuevo! ¡No se lo deis! No se lo..."

Con pesimismo el grupo reemprende la marcha. Tras media hora escasa, encontrarán, de casualidad, el antiguo cementerio. Rápidamente Antonio echará una ojeada al mapa. Han estado caminando en círculo, en realidad están sólo a cinco horas del pueblo. No les quedará más remedio que pasar la noche en tan tétrico lugar.

Los temores que pudieran tener los PJs no carecen de fundamento: serán atacados por gules<sup>69</sup> (igual al número de PJs +4) durante la noche. Si optan por pasar la noche alejados todo lo posible del cementerio, escucharán ruidos extraños provenientes de las tumbas pero no habrá ningún ataque a no ser de que los jugadores se empeñen en ir a investigar o llamen la atención de alguna manera. Claro que si el DJ quiere, siempre puede hacer que los gules rastreen el campamento u olfateen la hoguera.

## El secreto de Brosky

Al día siguiente, el grupo continuará su marcha por el bosque, siempre con niebla. Todo sigue en un pernicioso silencio, la niebla cada vez más espesa. Durante el día no ocurrirá nada de especial salvo que de vez en cuando se distingue la figura de un jinete entre las sombras y las quebradizas ramas deshojadas, todo embozado y encapuchado que cruza el paso con los PJs, tragándolo la niebla. Más tarde a eso del atardecer, el grupo encontrarán los cuerpos de cuatro hombres muertos, bandidos para ser exactos tal y como lo demuestran sus armas y pertrechos; con **Medicina** y las competencias de PER se puede intentar averiguar como murieron. Presentan heridas profundas en la zona del tórax y abdomen como si hubiesen sido atravesados con algo perforante (con una lanza por ejemplo). Los cuerpos están separados una veintena de metros unos de otros; no hubo apenas combate, al parecer fueron atacados por sorpresa. No hace falta apenas tiradas para darse cuenta de las huellas de cascos de caballo que hay cerca de cada uno de los cadáveres. Si se registran los cuerpos debidamente, encontrarán 25 monedas de oro en cada uno de ellos.

Junto al último bandido, el cadáver más alejado, hay un gran charco de sangre del cual comienza un rastro que se interna en el bosque, muy fácil de seguir. Si alguien se adentra rastreándolo, se encontrará con un espectáculo atroz. El cuerpo de un quinto bandido salvajemente descuartizado y medio devorado. La visión impone una tirada de IRR: en caso de fallarla se ganará 1d3 puntos en dicha característica.

Esa noche el merino Antonio hablará con los P.J. de la posibilidad de volver al pueblo antes de que las desgracias pasen a mayores, se niega a seguir, para él se ha hecho lo que se ha podido. Cree que todos han sido asesinados y devorados por las criaturas malignas del Bosque Maldito. Ya es hora de regresar. Los aldeanos lo comprenderán. Se supone que los jugadores van a seguir con la búsqueda. Antonio cogerá sus bártulos y partirá sólo al amanecer en un arranque de carácter a no ser de que sea convencido con **Elocuencia**.

Sea como fuere, esa noche será totalmente diferente a las demás. El frío comenzará a apretar y se escucharán ruidos extraños que a veces parecerán gritos y otras gruñidos. Los PJs tienen la sensación de que alguien les vigila. Recordemos la siempre presente niebla ahora amenazante, se torna más espesa si cabe. Es totalmente imposible dormir. Se oyen voces que los llaman por su nombre. En un momento determinado la niebla se abrirá de par en par en una dirección.

**Nota para el DJ:** el DJ tirará Racionalidad secretamente por cada uno de ellos. Los que fallen se quedarán congelados presa del espanto: verán como una fila de ataúdes alineados

<sup>67</sup> Véase pág. 154 del manual de juego.

<sup>68</sup> Véase pág. 157 del manual de juego.

<sup>69</sup> Véase pág. 150 del manual de juego.

verticalmente, se acerca levitando fantasmagóricamente hacia ellos. Hay tantos como los que fallaron Racionalidad. Una vez que los macabros sarcófagos lleguen a su altura, los jugadores apreciarán una inscripción en la tapa de cada uno de ellos en la que pone: ¡Su nombre!

En caso de que la tirada la pase todo el grupo, verán los cadáveres de los bandidos que se acercan hacia ellos. Si vuelven la vista, se les aparecerán justo enfrente de sus caras, diciendo "No podéis huir" y a continuación desaparecerán. Igual que en el caso de los ataúdes.

Esto destruirá la compostura que aún le quedaba a Antonio y partirá en ese mismo momento, presa del pánico con la única idea en su mente de salir de allí lo antes posible. Si ninguno de los jugadores logró convencerle anteriormente, todo será inútil a no ser de que se trate de un crítico en la tirada o lo retengan contra su voluntad. Si es retenido, a efectos de la aventura, Antonio dejará de ser una ayuda haciendo caso omiso de los jugadores. Si finalmente, el merino logra marcharse no durará mucho tiempo. Cuando falte poco para el amanecer, aparecerá saliendo de la eterna niebla un jinete embozado de oscuro en un caballo negro, ¡no tiene cabeza!, que sostiene algo en la mano, lo lanzará a los pies de los PJ que permanezcan despiertos. ¡Es la cabeza de Antonio! Se marchará no sin antes señalar a uno de los PJ con el dedo. Uno de los que vieron los ataúdes y/o preferiblemente un soldado.

Esto puede que colme la paciencia del grupo. De todas formas esté Antonio con ellos o no, el caso es que el grupo está totalmente perdido y puede que desesperado.

Otro día gris amanece en el Bosque Maldito. Decidan lo que decidan los PJ sin importar la dirección que tomen, encontrarán un puente al atardecer que atraviesa el río con cauce ancho y un tanto profundo. Es de piedra y un poco estrecho. Cuando lo estén cruzando detrás de ellos aparecerá el extraño jinete acompañado por un par de gules. Pedirá con voz profunda que le den el cáliz. Supuestamente lo tienen los PJs del encuentro con Felipe. En caso de que se lo den dará media vuelta y desaparecerá con los gules. Si los jugadores se resisten (harían bien haciéndolo si todavía quieren resolver debidamente la aventura) azuzará al caballo y cargará contra ellos seguido de los gules. Si los PJ se paran a luchar en el puente, el combate decidirá el ganador. La única oportunidad de evitar el enfrentamiento es darle el cáliz o correr rápidamente al otro lado del puente (tiradas oportunas de **Correr**); ni los gules ni el jinete cruzarán el puente en su totalidad, (haciendo creer a los jugadores que lo consigan, que allí están a salvo). Misteriosamente, la niebla deja de incidir en ese extremo del puente, abriendo el paisaje.

Tras poco más de media hora de marcha, encontrarán un castillo en una gran explanada del bosque se trata del castillo de Roberto Brosky. Un **Otear** revelará que pese al tiempo que lleva aquí supuestamente abandonado, permanece bien conservado y cuidado como si habitaran aún en él.

Efectivamente, una puerta de uno de los lados del castillo se abrirá con cierto estrépito y de ella saldrá un anciano de unos sesenta años. Viste de sacerdote y se llama Juan de Avila (el sacerdote que desapareció hace veinte años) se muestra muy amable y cordial ofreciendo su ayuda para acoger a los PJs, curar a los heridos y darles alojamiento. Responderá calmosamente a todas las preguntas que le hagan los personajes, su historia es la siguiente.

Hace 20 años llegó aquí al castillo para intentar consolar y ayudar al atormentado noble, encontrándose que estaba totalmente loco y que no quería hablar con nadie; le ayudó en todo lo que pudo pero no sirvió de nada. Un día, paseando, mientras meditaba sobre la demencia de Roberto de Brosky escuchó unos extraños ruidos en la capilla. Queriendo averiguar el motivo, se acercó al lugar. Al asomarse en su interior encontró al noble realizando una especie de parodia de misa. Decidió que todo era producto de su locura y pensó en observarle sin que éste sospechase nada creyendo que de esa manera podría averiguar la forma en la que Roberto desahogaba sus penas y así el sacerdote podría ayudarle con mejor criterio, si conocía a fondo los límites de locura. Pero Juan de Avila comprendió aterrorizado que se equivocaba. Brosky estaba culminando una misa negra.

Entonces el clérigo vio como una imagen poco nítida del rostro del mismísimo Lucifer se dibujaba sobre el altar de la capilla. Luego tras blasfemar y abjurar de Jesucristo, el barón Roberto de Brosky le pidió que lo convirtiera en el hombre más

poderoso de la tierra. Entonces El Demonio habló: a cambio perdería la cabeza para siempre.

El infeliz aceptó el trato pensando tal vez que se volvería totalmente loco pero no le importaba porque ya lo estaba, para sellar el pacto el noble alzó un cáliz y se dispuso a beber de él. En el último momento, el sacerdote apareció y armándose de valor se enfrentó a la imagen de Lucifer mostrando una cruz que hizo que la visión infernal se disolviera en el aire no sin antes decir: "Me llevo aquello que te reclamo a cambio del poder que te ofrezco". Con un gesto la cabeza fue separada del cuerpo de Brosky yendo a parar a la imagen todavía visible del rostro del Demonio que desapareció completamente entre humo y carcajadas. El cuerpo de Brosky se movía como si aún tuviese la cabeza y atacó al sacerdote. Juan de Avila retrocedió y le mostró su cruz, entonces el cuerpo de Brosky se fue como alma que lleva el diablo llevándose el cáliz consigo.

"Yo me quedé allí rezando a Dios para que salvara a aquella alma maldita por su propia locura. Gracias a que conservo algunas nociones de magia, hallé sin descanso la forma de salvarle. Un día, gracias a una revelación divina halle la forma de hacer que la torturada alma de Roberto de Brosky descansara en paz. Sin embargo necesito encontrar aquel cáliz que se llevó. Llevo 20 años intentando reunir la fe suficiente para cruzar el puente. Sé que él siempre está allí, esperándome para acabar conmigo. Aquí, en su propio castillo, es el único sitio donde no abunda su maldad ni sus demonios."

Si los PJ le dan el cáliz, alegremente lo tomará y sin preguntar siquiera como ha llegado a manos de los jugadores, exclamará: "¡Por fin su alma será salvada!"

Alojará al grupo rápidamente y después de informarles de que la ceremonia debe hacerse al amanecer, se marchará a sus aposentos dando las buenas noches no sin antes ofrecer la cena a los jugadores, él no debe comer nada hasta después de la ceremonia de mañana. Como siempre, es posible que algún Pj paranoico no se crea ni una sílaba de boca del viejo y tire por **Psicología**. No hay problema. El viejo tenía activado el hechizo de **Carisma**. Eso supone su malus correspondiente...

A eso de la medianoche, se introducirá por un pasadizo que hay en su habitación, bajo la cama, sin hacer ruido y saldrá al exterior del castillo en dirección a la capilla.

## El castillo

Se supone que los jugadores estarán despiertos por algún motivo ya sea haciendo guardia o con la mosca detrás de la oreja si no confían en el viejo. Si se ponen a examinar un poco el lugar, descubrirán que no tiene nada de particular salvo la capilla. Allí se encuentra el panteón familiar de los Brosky si examinan su interior descubrirán unos diez féretros colocados en grandes estanterías de piedra. Todos tienen nombre incluido el de Roberto de Brosky. Si abren el ataúd dentro verán, efectivamente los restos más que probables del barón. Si buscan con detenimiento en el lugar, descubrirán un pasadizo moviendo uno de los ataúdes, que baja hacia una especie de corredor.

Abajo está totalmente oscuro; se oyen ruidos y crujidos en el suelo. Si los jugadores bajan y se internan, tras breves minutos de marcha encontrarán una bifurcación con dos nuevos pasillos.

El de la derecha conduce a una sala con un pedestal empotrado en una de sus paredes de ladrillos, con un libro abierto de par en par escrito en latín. Examinando el pedestal, hay otra inscripción también en latín. La escritura del pedestal pone lo siguiente:

"Aquel que coja el Secreto no saldrá jamás de este lugar".

En la sala hay también casi medio centenar de ratas hambrientas que atacarán a los PJs hasta que una docena de ellas caiga o sean ahuyentadas con fuego o de alguna otra manera.

Si algún Pj coge el libro, la puerta de la sala se desprenderá y en su cavidad caerá una gruesa losa de piedra que tapaná la salida con gran estrépito. Del techo caerán sendas piedras, que harán 1D6 de daño cada una, si pillan a alguien. De los huecos de las piedras empezará a brotar agua de manera simultánea que tardará 10 asaltos en inundar la sala y ahogar a los PJs. De nada servirá volver a poner el libro en su sitio. Con un **Buscar** con -50% de malus encontrarán los pequeños agujeros en las paredes de donde vinieron las ratas, al tratarse de paredes de ladrillos. Al tirar de dos de los agujeros hacia dentro con FUEX2 se abrirá una cavidad que por efecto de la presión del agua cederá,

convirtiéndose un hueco lo suficientemente grande para que por ahí salgan los jugadores. También pueden abrirse paso excavando en la cavidad. El agujero da al pasillo izquierdo de la bifurcación.

El pasillo de la izquierda conduce a una gran sala donde están atados una bella joven desnuda y un bebé respectivamente en un altar y en una silla, también está el misterioso guerrero sin cabeza (que en realidad es un Blemý<sup>70</sup>) y Juan de Avila, realizando una misa negra. Los PJs deben impedir que la lleve a cabo. El agua que había en la sala del libro llega hasta aquí (si cogieron el libro del pedestal). Si el grupo delata su presencia, el sacerdote apóstata habrá tenido tiempo de activar sus hechizos de defensa (*Invulnerabilidad*) y de activar uno de *Arma Invencible* al espadón del Blemý, dejando a la criatura en alerta, esperando la intromisión del grupo. En cualquier caso y si los jugadores no lo evitan, detendrá la ceremonia soltando el cáliz, que todavía está consagrado, e invocará una Ondina<sup>71</sup> que tratará de concentrar todo el agua en un punto y arrojarla en forma de gran chorro contra ellos haciéndoles 2D6 puntos de daño por el impacto del agua y los posibles golpes contra el suelo y las paredes. Si se le arroja el cáliz, pasando una tirada de Racionalidad, la Ondina se disolverá en vapor para no volver. También se puede vencer con magia.

Si los jugadores evitaron la trampa del libro, sólo encontrarán a Juan de Avila y al Blemý como única resistencia para liberar al bebé y a la chica (aunque si el DJ lo cree conveniente, puede añadir uno o más gules de apoyo, depende de los poderosos que sean los PJ).

## Final y la verdad

Si el grupo le entregó anteriormente el cáliz al blemý cuando estaban en el puente, llegarán demasiado tarde. Juan de Avila habrá conseguido su objetivo: la inmortalidad (Durante un corto periodo de tiempo, pero esto sólo lo sabe El Demonio). No habrá forma alguna de matarle. A todos los efectos es como si hubiese realizado el hechizo de *Elixir de la Vida*. Nada se puede hacer ya por la chica y el bebé.

La verdad es otra:

Erase la historia de un cura que quería salvar el alma de un noble. El noble, que estaba loco, le reveló al cura un importante secreto: el grimorio de los Brosky. Un libro heredado de sus antepasados que contiene los hechizos necesarios para convertirse en adorador de Silcharde, además del de *Misa Negra*. Con esto se podía conseguir mucho poder si caía en malas manos. El buen Roberto de Brosky fue enseñado desde pequeño en las directrices de la fe cristiana. La magia es el camino equivocado. Sin embargo hay que temerla siempre por lo que puede llegar a desencadenar en los hombres. En aquellos que no son capaces de ver más que un camino. El camino que el Diablo les traza.

El barón creía que el libro era maligno y responsable de la muerte de sus seres queridos. No tenía valor suficiente para destruirlo. En su locura, escuchaba voces que le invitaban a leerlo. Asustado no se atrevía a acercarse al libro. También creía a pie juntillas la maldición que dicta en el pedestal que sostiene al libro. El sacerdote fue a comprobar todo esto y se sorprendió notablemente a descubrir la verdad, pero como era un siervo de Dios renegó del libro. Pasaban los días y el cura no podía disimular su curiosidad. Quería leer el libro. Pronto descubrió que si el libro no se levantaba de su sitio no ocurriría nada. Así pues el alma de Juan de Avila se fue oscureciendo poco a poco. Cuanto más leía más ávido de poder y saber se volvía. Así pues no dijo nada de esto al barón, sino que le aseguró que libro había sido destruido. Roberto de Brosky respiraba tranquilo y sosegado sin saber que el mal anidaba en su casa. Juan de Avila empezó a influir en la voluntad del barón convirtiéndolo al poco tiempo en una marioneta de sus deseos. Así lo convenció de que "necesitaba criados" que volvieran a darle vida al castillo para regresar de nuevo a los tiempos de antaño. El noble accedió sin vacilar creyendo que le tenía la mano el que él llamaba amigo. Sin sospecharlo siquiera, sentó las bases de una posible secta de Silcharde en la comarca.

La ambición de Juan de Avila no tenía límites. Sacrificó a sus posibles compinches, mediante engaños, en el primer aquelarre que realizó a Silcharde. El Demonio Mayor le encargó la fácil

tarea de someter definitivamente la voluntad de Roberto hasta hacer que éste se matara por su propia mano. Lo hizo sin dilación. El barón supo la verdad de todo esto, con los matices de que por su culpa las almas de los suyos no descansarán en paz nunca por no haber tenido el valor de acompañarles en su muerte. No fue necesario añadir más leña al fuego. Roberto de Brosky corrió a su muerte precipitándose por una ventana del castillo. Como premio el adorador de Silcharde recibió poder sobre una Ondina.

El barón fue enterrado con los suyos. Nunca se difundió la noticia de su muerte. Juan de Avila se convirtió entonces en el único habitante del castillo y sus alrededores. Tiempo después pensó en hacer una misa negra a Lucifer. Quería obtener con ello la inmortalidad. Su Amo no tenía poder suficiente. Pero el Rey de los Infiernos sí podría realizar su más intenso deseo. Necesitaba algunos ingredientes, una joven hermosa, un bebe menor de un año y un cáliz consagrado, entre otras cosas. Así pues contrató a un grupo de bandidos que operaba por la zona para raptar a la joven y al bebé. Después, cuando ya no le sirvieron, los hizo matar por medio del blemý, su sirviente demoníaco.

Felipe tuvo un encontronazo con el cura cuando logró cruzar el bosque y llegó al castillo en busca de su hijo. Se hizo con el cáliz y huyó del castillo malherido pero sabiendo lo que iba a suceder, en el último momento pudo pasarle el cáliz a los PJs y poder ganar tiempo.

## Recompensas

- Por sobrevivir al reto, 25 P.Ap.
- Por descubrir el pastel a tiempo y salvar al hijo de Felipe y a Jazmín, 40 P.Ap.

## Dramatis Personae

### Antonio, el merino

FUE	12	Altura	1,72 m
AGI	15	Peso	69 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	18	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	7		
CUL	8		

**Armas:** Espada Corta 50% (1D6+1+1D4)

**Armaduras:** Peto de Cuero (Prot. 2)

**Competencias:** *Otear* 40%, *Buscar* 35%, *Cabalgar* 35%, *Escuchar* 50%.

### Lamia

FUE	20	Altura	1,90 m
AGI	22	Peso	69 kg
HAB	10	Aspecto	18 (Atractiva)
RES	30	RR	0%
PER	15	IRR	125%
COM	15		
CUL	20		

**Armas:** Garras 65% (1D8+1D6)

Mordisco 40% (1D4+1D6)

**Armadura Natural:** Carece.

**Competencias:** *Cantar* 75%, *Elocuencia* 60%, *Seducción* 50%.

**Hechizos:** *Atracción Sexual*.

**Poderes Especiales:**

- *Canto:* atrae e hipnotiza a los hombres con su canto (la víctima tiene derecho a tirar por RR).

<sup>70</sup> Véase pág. 139 del manual de juego.

<sup>71</sup> Véase pág. 163 del manual de juego.

## Gules

FUE	15	Altura	1,42 m
AGI	25	Peso	39 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	20	IRR	100%
COM	6		
CUL	6		

Armas: Mordisco 65% (1D6+1D4)

Armadura Natural: Carece.

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

Poderes Especiales:

- *Aullido*: su aullido tiene el mismo efecto que el hechizo de *Conmoción* y hace abortar a las mujeres. Los que lo escuchan no pueden tirar por RR.
- *Metamorfosis*: puede metamorfosearse en ser humano, normalmente en mujer. Deben adoptar su verdadera forma al llegar la noche.

## Blemy

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	76 kg
HAB	20	Aspecto	-
RES	40	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Lanza Larga 75% (2D6+1D6)

Espadón 70% (1D10+2+1D6)

Mordisco 50% (1D10+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Otear* 40%, *Esquivar* 75%, *Cabalgar* 60%.

## Mandrágora

FUE	45	Altura	7 m
AGI	5	Peso	1.500 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	50	RR	0%
PER	15	IRR	250%
COM	1		
CUL	8		

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6). Puede hacer tantos ataques como ramas tenga. Esta tiene 14 ramas.

Armadura Natural: Corteza (Prot. 12 o 3 frente al fuego)

Competencias: *Otear* 40%, *Escuchar* 50%.

Poderes Especiales:

- *Resistencia*: no se desmaya hasta que llega a 0 Puntos de Vida. Entonces se seca y muere.

## Juan de Avila, adorador de Silcharde

FUE	10	Altura	1,52 m
AGI	10	Peso	42 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	13	RR	0%
PER	12	IRR	140%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Estilete 30% (1D3+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Otear* 60%, *Buscar* 35%, *Escuchar* 40%, *Psicología* 60%, *Elocuencia* 60%, *Conocimiento Mágico* 95%, *Conocimiento Animal* 80%, *Conocimiento de Plantas* 80%, *Alquimia* 65%, *Astrología* 70%, *Esquivar* 40%, *Teología* 60%.

Hechizos: todos los de nivel 1, más *Concentración*, *Racionalidad*, *Vientos*, *Clarividencia*, *Danza*, *Maldición del Hierro*, *Misa Negra*, *Invocación de Ondinas*, *Invulnerabilidad*, *Carisma*, *Sumisión*, *Inmunidad al Fuego*, *Arma Invencible*, *Aquelarre a Silcharde*.

## Ratas

Véase pág. 122 del manual de juego.

## Ondina

Véase pág. 163 del manual de juego.

## Jazmín

FUE	13	Altura	1,65 m
AGI	20	Peso	55 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	17		
CUL	12		

Armas: Pelea 55% (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 45%, *Seducción* 40%, *Esquivar* 45%.

Nota: Si el DJ quiere, se enamorará del PJ que la salve y/o la trate bien.

## Anexo: El Grimorio de los Brosky

Contiene los hechizos de *Aquelarre a Silcharde*, *Invocación de Ondinas* y *Sumisión*. Está escrito en latín y posee un porcentaje de **Enseñar** del 45%.