

Módulo para Aquelarre; Actuación Sombría

Luis Vallejo

Tabla de contenido

ACTUACIÓN SOMBRÍA.....	3
Parte 1: Introducción.....	3
Parte 2: La oscuridad que se cierne.....	8
Parte 3: Mentiras que son verdad, Venganza, Ira y Sangre.	12
ANEXOS:	17
Fuentes de Cuellar y lo que allí sucede:.....	17
La historia de Candra y Juanjo Fernández de la Serna:.....	17
Guardiana, la espada de la familia de la Serna en el fondo de la poza:	19
Personajes:	20
La historia de Gorka de Guipuzkua:.....	20
Alcaide Don Julián Fernández de la Serna:	21
Francisco Fernández de la Serna:	22
Padre Sergio Benavente:	23
Isaac Leví:	24
Salvador Pardo:	25
Los Llanos:.....	26
Alfonso Sánchez de Torralba:	26
Sancho de Villareal:	28

ACTUACIÓN SOMBRÍA

Parte 1: Introducción

Año 1355 de nuestro señor Jesucristo, a cuatro días del carnaval la villa de Cuellar, es un hervidero de algarabía y preparativos. Todos los vecinos participan en la preparación del evento, de todas partes llegan juglares y comediantes; solos y en compañías de teatro, buscando fortuna con las fiestas que atraen a gente de todos los pueblos de la región. En este ambiente, los personajes serán contratados para investigar unos sucesos extraños en una aldea cercana llamada Baños de Cuellar. El alcaide de la ciudad, Julián Fernández de la Serna, ha potenciado las fiestas con un singular concurso de teatro, que atrae a compañías de todos los lugares de la península, ya que el premio es bastante suculento. Este concurso se lleva celebrando unos 15 años y fue introducido a raíz de la llegada de un judío, Isaac Levi, consejero de Julián. El alcaide es querido y amado por todos los

habitantes de la villa, incluso mantiene buenas relaciones con el concejo de ésta. Este año una compañía llegará con más intenciones que ganar el premio. La compañía de los llanos, instrumento de los demonios Guland y Astaroth, cuyo objetivo es mediante el engaño sembrar la envidia, y la destrucción del prójimo de la forma más violenta posible. Esto lo consiguen mediante la representación de una obra que titulan: *La gran verdad*. Esta obra es en realidad un ritual para extender los sentimientos de odio entre los humildes de los sitios donde viajan, empujándolos a rebelarse y asesinar a todos aquellos privilegiados. Desde que llegan a la villa empezarán a suceder cosas extrañas que caldearán los ánimos. Su obra además, hace que cuando todo finalice la gente no pueda recordar, debido al efecto de la amnesia. De esta forma, no podrán saber el porqué de la matanza, provocando el remordimiento; como consecuencia, se generaron los suicidios en masa de los supervivientes y el arrasamiento de los pueblos después de que alguna autoridad cercana lance un ataque de represalia. Pero la compañía no llegará sola a la villa. Son perseguidos por un hombre que sufrió sus efectos y ahora busca venganza. En manos de los personajes queda investigar lo que sucederá y si podrán salvar a la Villa de Cuellar de su trágico final.

Los personajes han sido contratados por el alcaide Julián Fernández de la Serna, en una habitación del castillo de la villa, hablan sobre el trabajo que han de realizar. En Baños de Cuellar, a unos 8 kilómetros de allí, las gentes del lugar siempre han contado historias sobre luces y voces que canturrean dentro de su bosque. Hasta ahora, siempre se habían tomado como simples cuentos de viejas pero, desde hace un par de semanas, varios vecinos dicen que cuando han ido a recoger agua, han sentido extrañas presencias en el lago y en las pozas circundantes. No les daría más importancia si no fuera porque ha comenzado a circular una vieja leyenda que vincula a su abuelo y por ende, a su estirpe. La historia versa que un buen día su abuelo se adentró en el bosque persiguiendo a una presa, sin embargo, éste no salió hasta varias horas después. Desde ese momento, fue muy común ver a una figura encapuchada adentrarse en el bosque casi cada día. La gente comenzó a relacionar las voces, las luces, el extraño estado de las aguas ocasionalmente... con su abuelo, decían que se había vuelto brujo y que el demonio le estaba enseñando hechicerías allí dentro. Socialmente se espera que investigue estos sucesos, por su parte, intentará desmentir cualquier rumor que vincule a su familia con demonios y demás supercherías de pueblo.

El ambiente en la villa es de actividad constante. Hay gente por las calles llevando y trayendo cosas, se preparan puestos, se reciben a los viajeros que vienen de todas partes atraídos por la celebración del certamen de teatro y se comienzan las disposiciones de las diversas competiciones (en las cuales pueden participar los personajes si quieren).

Competición de lucha: en la misma se enfrentará a los contendientes: 4 + el número de personajes que se apuntes. El que elimine a todos los luchadores se enfrentará al vencedor del año anterior, solo por este hecho, recibirá como premio un cuartillo de vino, si llegará a vencer se obsequiaría con un capón. Carreras: si se vence a los 5 participantes, se gana dos cuartillos de vino de buena calidad. Certamen de poesía: muy apreciado por el concejo y el señor, siendo quienes aportan el premio, por tanto, bastante sustancial. Si se gana a los 7 participantes, el premio es un cordero, si se obtiene critico de 01 se impresionará tanto a la audiencia que el concejo regalará un caballo al ganador. Además de las competiciones

expuestas, el master podrá desarrollar las competiciones que considere oportuno para el desarrollo de la partida.

En este ambiente, los personajes pueden escuchar un rumor entre la gente: “Los Llanos van a actuar en el certamen”, pero ninguna autoridad desvela su veracidad. Se comenta entre la multitud su fama que atribuye a sus obras el adjetivo de espectacular; sin embargo, nadie les ha visto nunca. Si los jugadores sacan una tirada de Elocuencia -20, o buscar -30, alguien les informará diciendo que: “*Francisco, el carpintero, el que tiene un taller, sabe de alguien que vio una actuación de los Llanos*”. Si van a su casa, un aprendiz les dirá que no se encuentra allí su maestro, pero que mañana estará todo el día en el taller trabajando, así que podrán hablar con él.

Hace unos 5 años la cuñada de Francisco, María Ignacia, fue encontrada vagando por los caminos parecía desorientada y sus ropas eran harapos. Hacía dos días que le comentó a su hermana, la mujer de Francisco, que iba a presenciar a los Llanos, este hecho la conmocionó; la llevaron a casa de Francisco, pero ya había perdido el juicio... hoy en día sigue postrada en una silla, mirando al infinito. Si algún personaje llega a tener contacto con ella, pasando una tirada de suerte, le mirará muy fijamente y señalándole con un dedo dirá: “*El horror, el mal, acabad con ellos, nos roban, nos mienten ¡matadlos a todos!*” Después recobrará su estado normal.

Con la caída del sol llegarán aquellos que tanto se ansia conocer. El pueblo caerá en una total expectación, mientras se ve aparecer por el camino que cruza la puerta de la plaza del castillo, a un hombre a caballo, a éste le sigue un carro enorme, de unos 15 metros cuadrados, tirados por seis mulas. Cuando entra por la puerta los personajes verán claramente a la compañía.

La marcha la encabeza Sancho, un apuesto joven de ojos claros y pelo castaño. Sancho viste unos ropajes donde combina los colores azul y amarillo en patrones romboidales. Se puede ver el jubón acuchillado y las calzas a juego. Ataviado con unas elegantes botas de montar de gran calidad, llaman la atención de cualquiera que se fije en ellas, Descubrir -25. Cabalga sobre una excelente yegua de color blanco que hace destacar su conjunto. Le siguen las seis mulas tirando del carro, lucen unas bardas con el patrón de colores de Sancho, en un sistema acuartelado, en cada cuartel se contraponen mascararas de la comedia y la tragedia. Finalmente, se vislumbra el carro, éste de unos 15 metros sigue el mismo esquema de color y da paso al cortejo que le acompaña. Éste está compuesto por diez personas que ocupan el último gran carro. Se encuentra descubierto y transporta muchos cachivaches. Entre tanto aparato se vislumbran tres despampanantes mujeres, la primera es morena con una tez blanca como la nieve, la segunda pelirroja en la cual destacan sus preciosos ojos azules y por último, una mujer castaña de mirada penetrante. Las mujeres visten a la moda francesa, con vestidos amplios y voluptuosos, y de generoso escote. Saludan al enfervorecido público desde sus asientos en el carro. Mientras, se oye a Sancho que canta lo siguiente:

Atención, jóvenes
Damas y caballeros.
Respetables y labriegos.
Han llegado los Llanos
Que alegrarán vuestras vidas
Con sus artes y mentiras.
Al fin y al cabo eso es la vida
Una gran mentira que se baila
Al son de una música
Que acaba entre fatigas y agonías.
Así que mientras podamos
Forniquemos y bebamos
Comamos y durmamos.
Pues si el pecado es confesado
Este es perdonado y olvidado
Y no impide en el cielo el eterno descanso,

Toda la villa allí concurrida irrumpirá en vítores y aplausos. Al llegar a la plaza, todas las autoridades se encuentran esperando: están presentes el alcaide Julián Fernández y su consejero Isaac Leví; acompañados por el jefe de la guardia del alcaide; el hermano de Julián, Miguel Fernández de la Serna; el párroco de la iglesia de San Miguel, Sergio Benavente; el fisco del concejo de la villa, Alberto Suarez; y los demás miembros del concejo.

Sancho descabalgua y saluda dando la mano y reverenciando a todos los presentes, menos con Sergio. Requiere una tirada de empatía -20 revelará que entre los dos hay gran tensión. Una vez presentados y saludados Julián, el alcaide, dirá bien alto:

“Sed bienvenidos. Que vuestra estancia aquí sea lo más grata posible. Todos los vecinos ayudarán a que tengáis lo necesario para llevar a cabo vuestra actuación. Suerte en el certamen.”

Sancho responde:

“Estamos aquí para servir al respetabilísimo público. Realizaremos nuestra labor de entretener lo mejor posible, a fin de complacer y divertir. Perdonad que nuestro más notable miembro, y estrella de nuestra caravana, Alfonso Jiménez de Salamanca, no pueda

salir públicamente a decirnos lo orgulloso que se siente de actuar en esta notabilísima villa, porque tiene una leve gripe, que esperemos que pase pronto. Muchas gracias por vuestro recibimiento.”

Una tirada de cultura x2 revelará que el nombre de Alfonso de Salamanca podría estar relacionado con una casa noble menor de la dicha ciudad. Después de este acto, la guardia escoltará a toda la comitiva hacia la taberna “El toro tumbado”. Ésta se cerrará al público para el uso exclusivo de los actores. Después de la finalización de acto, la gente se irá dispersando poco a poco, hasta que todos regresen a su hogar.

Si los personajes preguntan acerca de que se alojen los artistas en la taberna, deberán tirar elocuencia – 15, si la sacan la misma, se revelará que declinaron la oferta de alojarse en el castillo y prefirieron algo discreto como *conditio sine qua non*.

Mientras tanto, en la posada: Al terminar de instalarse, los Llanos, comienzan su particular fiesta derivando de la jarana cierto alboroto que será escuchado por la vecindad en el transcurso de la noche. Estos ruidos no harán más que enmascarar los macabros rituales que van a realizar con la mujer y la hija del tabernero, las cuales serán torturadas y forzadas durante toda la noche. Al tabernero y a su hijo les matarán, a través de la magia les harán volver a la vida...pero en forma de muertos que usarán como guardianes de la taberna. Si se pregunta a algún vecino por ello, superando una tirada de elocuencia -30, además de lo de los ruidos de fiesta, averiguarán que se intuían frenéticos gritos de la taberna.

Al día siguiente, ultimarán los detalles, Cuellar bulle en actividad, sigue acudiendo gente desde todos los puntos de la región atraídos por la competición; asimismo, acuden actores y juglares buscando la fama y el dinero de la fiesta. En torno a las once de la mañana llega a la ciudad la compañía de Don Pardo. Ésta es la segunda compañía más esperada, sobre todo en los sectores más cultos.

La compañía de Don Pardo es una compañía teatral especializada en representar la pasión de Cristo. Ha adquirido gran fama por la calidad de su actor principal, Miguel Pardo. Tendrán un recibimiento parecido al de los Llanos (no habrá tensiones en este ocasión). La compañía se alojará en el castillo como invitados de honor del alcaide. Este ofrecimiento se les concedió sólo después de que los Llanos lo rechazarán, lo cual ha molestado considerablemente a Don Pardo.

El día culminará sin incidentes, lo cual es propicio para que los personajes fuesen a investigar a Fuentes de Cuellar, la misión inicial encargada por el Alcaide. Está anocheciendo, tanto si los personajes están regresando de Fuentes de Cuellar como si optaron por quedarse en el villa, verán como un chaval de unos catorce años llegará gritando hasta la plaza de la villa. Se oye claramente como dice: - “*el monstruo del bosque se ha llevado a mi hermana, el monstruo del bosque se ha llevado a mi hermana.*”- Rápidamente miembros de la guardia saldrán a pararle y a interrogarle. Si lo desean los personajes podrán hablar con él también. El chaval explicará que estaba en el bosque con su hermana recogiendo flores para hacer las guirnaldas cuando, de repente, apareció un monstruo entre los árboles que atrapó velozmente a su hermana. – “Salí corriendo para

pedir ayuda.”- dice angustiado. Desde el suceso han pasado ya quince minutos. Rápidamente, se monta un equipo de búsqueda para rastrear el bosque, se espera que los personajes colaboren en la misma, si ellos no lo propusieran lo haría el jefe de la guardia puesto que fueron contratados con un fin similar.

Será necesaria una tirada de buscar -25, para encontrar unas huellas que corresponderán con la niña. Si quieren seguir será necesaria una tirada de rastrear -15, si la superan les conducirá hasta un claro donde se encuentra la niña sentada encima de una piedra mirando al cielo. Se encuentra tranquila, una tirada de atención rebelará que su ropa está destrozada y le faltan trozos de la misma. Si la preguntan, ella los mirará muy calmada y dirá: -“el señor de los árboles se ha ido en cuanto les ha escuchado.”- Si los personajes siguen la dirección que les marca la niña, será necesario sacar una tirada de atención -25 para ver como entre los árboles intenta huir un ser. Se deberán hacer tres tiradas enfrentadas de correr contra el ser que huye, se tienen que ganar dos para alcanzarle, en caso de ganar las tres se le acorralará sin salida, si se fallan las tres huirá entre la maleza. Si se cumple la circunstancia de que le alcancen opondrá resistencia, pero se halla malherido así que si pierde dos puntos de vida caerá inconsciente. Si se le mata acabaría en este punto la historia de Gorka. Por otra parte, si no se acabara con él los miembros de la guardia le detendrían y lo llevarían a la casa del médico para preguntar acerca de su identidad.

Una vez en el pueblo y tras llegar a la casa del médico, Francisco Fernández de la Serna, (hermano de Don Julián y jefe de la guardia del Alcaide), mandará a todos a dormir y cuando se recupere de sus heridas, le interrogará. Francisco postrará dos guardias para vigilar al sujeto. Los personajes podrán examinarle en este momento, pero tendrán poco tiempo antes de que Francisco desaloje, deben pensar rápido.

Al día siguiente si se interesan por Gorka que, aún estará inconsciente, el médico dirá que tiene una extraña infección que se reproduce rápido y no sabrá si conseguirá sobrevivir. Sus heridas son tajos de guadaña, lo cual se sabrá tras superar una tirada de medicina -40, causados por Alfonso Sánchez de Torralba.

Parte 2: La oscuridad que se cierne.

Con amanecer, el pueblo se encuentra ya frenético y repleto de emoción, hoy comienzan oficialmente las festividades. Las calles rebosan alegría, la gente, proveniente de toda la región, incluso Segovia, ya ha empezado a beber y algunos concursos dan comienzo. Los juglares y cuentacuentos actúan por todas partes. Sin embargo, el rumor de lo ayer acontecido está patente. Si los personajes hubieran entablado relación con alguien del pueblo, es probable que les pregunten acerca del suceso, todo ello, acarreará unos cuartillos de vino. Por otro lado, en otro lugar del pueblo, el padre de la chiquilla, Carlos (si los personajes la encontraron) invitará a éstos a un desayuno muy completo a modo de agradecimiento. Carlos es un humilde carpintero y muy leal, les mantendrá como amigos para siempre.

Si los personajes se interesan por los Llanos las respuestas que obtendrán tanto en las tabernas como en las calles, es que nadie les ha visto desde que se encerraron en su posada. Si sacan una tirada de persuasión dificultad -15, además les dirán que tampoco han visto ni

al posadero, Nuño, ni a nadie de su familia desde ese momento y eso llama poderosamente la atención. Nuño tiene por costumbre visitar de buena mañana a Juanjo “el cojo”, un campesino que le suministra los huevos de sus gallinas a buen precio. Si los personajes visitaran a Juanjo, éste confirmará que desde la llegada de los Llanos no le ha visto.

Durante la mañana no ocurrirá nada de relevancia. Los Llanos duermen en la posada, Salvador Pardo pasea por el castillo con su pupilo (amante) y en el pueblo todo acontece con normalidad. Horas más tarde, en torno a las cinco de la tarde, Sancho de Villareal acudirá a hablar con Don Julián, el Alcaide, para trabar su envenenada amistad, conquistándole con sus encantos a fin de moldearle para sus planes. Esta situación será presenciada por el padre Sergio Benavente, párroco de la iglesia de San Miguel, el cual no siente ninguna simpatía por Sancho. Si los personajes hablan con el Sergio les dirá abiertamente lo que presenció, indicando con énfasis la repulsa que le procesa, sin poder especificar su origen o motivo. Los personajes podrán investigar entre el servicio del castillo, sin necesidad de tirada, les comentarán la reunión entre Sancho y Don Julián. Si sacarán una tirada de persuasión -25, una mujer que estaba sirviendo la mesa en ese instante les comentará: -“Sancho le comentaba cosas sobre que todo debe seguir los planes que se establecieron, pase lo que pase, enfatizó que el orden es muy importante y que su actuación será muy beneficiosa, puesto que han atraído a mucha gente de fuera a Cuellar y eso se convierte en dinero para la villa.”- Si Gorka fue atrapado, Sancho se habrá enterado y afirmará que es un bandido que les intentó robar hace unos días. Esta declaración será más que suficiente para que Don Julián decreta que se le cuelgue mañana por la mañana. Después de hablar con el Alcaide con el comienzo de la caída del sol, Sancho pondrá rumbo a la posada junto con sus tres secuaces: Úrsula, Petra y Violante, con el fin de sembrar discordia.

Mientras tanto, en otro lado de la villa, nos encontramos la taberna del “Galgo Corredor” regentada por Enrique el Seco, famoso por su vino y por su carácter avinagrado. La taberna de Enrique es la más frecuentada del pueblo, a lo largo de los años ha reunido a gente de diferente condición, pero lo más importante es lo que está aconteciendo en este mismo instante, acaba de entrar Salvador Pardo con su Juanillo para tomar un vino con el que será su público. Los personajes serán invitados por el médico, se les encontrará en la calle y les animará a unirse: -“...Vengan, les invito a unos buenos vinos.”- La escena se desarrolla de modo normal, la gente está rodeando a Salvador, hablan con él y le hacen preguntas. Es un buen momento para que los personajes se enteren de rumores y acontecimientos que aún desconozcan. Además, podrán hablar con Salvador, éste se haya muy animado y charlará con cualquiera que se le acerque. La opinión de Salvador de los Llanos es negativa, prácticamente les considera unos bufones disfrazados de actores que desprestigian el noble arte de ensalzar las escrituras. Salvador añade: -“Según dicen sus obras tratan temas profanos, como los paganos de antaño.”- En ese momento entrará por la puerta Sancho, acompañado de sus despampanantes amigas. El plan de Sancho, es que ellas hagan estallar peleas entre los hombres.

Los dos personajes que fallen una tirada de suerte serán visitados por una de las mujeres, ésta comenzará a seducirles con el fin de crear discordia. Sancho, por su parte, se haya rasgueando su laúd y cantando. Si algún personaje tiene una profesión relacionada con el

mundo de los juglares, ya sea un bufón, juglar, trovador...etc. Sancho le retará a un duelo de lo que él elija, haciéndose tiradas enfrentadas y esperando una buena interpretación, pero el personaje sólo podrá ganar si supera la tirada de Sancho por 30. El Máster, si cree que la interpretación del jugador lo merece, puede concederle ser ganador si no saca esa diferencia. La apuesta son dos rondas para todos los presentes, lo cual arranca una gran ovación por parte de la taberna. Si el personaje gana a Sancho, éste le mirará con curiosidad y le indica que en su compañía podría tener un lugar, si está interesado puede pasarse por su alojamiento cuando quiera. Sancho le tenderá una trampa para matarle el mismo, pues disfruta matando a todos aquellos que le consiguen superar en su terreno.

Después de esa escena Sancho se fija en Don Pardo y comienza a hablarle: -*“Hombre, si está aquí el tercer mejor actor en esta maravillosa localidad.”*- Dice mientras tiende su mano a Salvador. Éste responde a su agravio: -*“Esas palabras significarían algo si viniesen de un cómico de verdad. Sin embargo, lo que diga un bufón poca importancia tiene, pues todos sabemos que solo dicen locuras, y groserías.”*-Mientras le mira fríamente. Sancho zanja la disputa: -*“Vamos, vamos, no se enfade. Mire que a su edad alterarse puede llevarle a la tumba...”*-Mientras retira la mano.

Una vez dicho eso Sancho se disculpa y sale de la taberna señalando que va al excusado. Si se supera una tirada de descubrir se puede ver cómo mientras se iba no dejaba de mirar a través de una de las ventanas. Sancho ha visto a Urraca, la mujer de José el herrero, es una mujer muy hermosa y ha sentido el impulso de poseerla, a ello se dirige. Entretanto, dentro de la taberna las mujeres de Sancho continúan su plan acercándose a Don Pardo y su pupilo, lo que ellas no sospechan es que el artista prefiere a su pupilo que a ellas como compañía, esto puede ser sospechado por un personaje si saca una tirada de empatía. Don Pardo proveerá de diversas excusas y largas a la mujer acabando ésta por ofenderse y proporcionarle un tortazo al grito de bujarrón. Si el Máster lo considera oportuno y si no hubiesen los personajes comenzado una pelea, puede crearla él mismo entre los hombres allí reunidos por la posesión de una de las damas; en cuanto comenzara la pelea, éstas abandonarán la taberna. La pelea será a puñetazo limpio y no se usará más arma que alguna pieza de mobiliario. En teoría no debería haber muertos, pero claro, algún personaje puede pasarse de fuerte.

A los cuatro turnos de pelea, o cuando el Máster considere, se oirá un grito femenino desgarrador que hará que todos paren y vayan a la calle. Si los personajes deciden ir, llegarán los primeros. La escena que ven es como una mujer muy hermosa, Urraca, está cayendo al suelo, con una mano intenta agarrarse a la pared y con la otra se agarra fuertemente la garganta; de su mano brota la sangre que mana de su cuello en abundancia. Si un personaje se acerca a ella, ésta le mirará con sus grandes ojos castaños y sentirá como su cuerpo queda sin vida entre gorgoteos. Lo que ha sucedido es que Sancho ha ido a seducirla, pero como el amor que profesa la mujer a su marido es sincero y verdadero sus artimañas no funcionaron y ésta se negó, por tanto, Sancho la intenta violar, ella grita y rápidamente la corta el cuello, huyendo hacia su propia taberna.

Al momento, llegan la guardia y los vecinos, quedando todos impresionados por la escena. Si se actúa rápido, buscar -30, pues es de noche, revela unas huellas en el suelo. Con una

tirada de rastrear las huellas llevan hasta unas callejuelas de la zona centro, pero si se supera una segunda con -40, conducen hasta cerca del área donde están alojados los Llanos. En el momento que considere el Máster, alguien gritará: *“El asesino ha sido el bandido, que se ha escapado de casa del señor físico.”*. Al llegar allí los personajes verán como unos diez hombres de la guardia rodean la entrada de la casa y dentro Francisco grita a los dos hombres encargados de vigilar al reo. El médico estará en la casa mirando sus cosas. A los personajes se les permitirá entrar y ver si encuentran algo. Lo evidente es que en la habitación del segundo piso, donde se encontraba, no queda nadie y se ha llevado los efectos personales que no se le requisasen. Además está claro que los guardias han vaciado varias botellas de vino, así que aprovechando que estaban durmiendo la mona Gorka se ha escapado, por la ventana. Una tirada de buscar en el piso de abajo hará que los personajes descubran que en un cajón de un armarito, ha sido abierto y saqueado profusamente. Descubren también un soporte que debería contener unos seis frasquitos de los cuales no queda ninguno, aunque encuentran uno roto a un lado. Una tirada de conocimiento mágico da por resultado que el frasquito contiene un bálsamo de curación. Gorka se habrá llevado también varios cuchillos, incluso le ha robado a uno de los guardias su porra. Debajo del alfeizar, se encontrará una cuerda hecha con sábanas, y un descubrir -30 hará que se encuentren las huellas. Con dos tiradas de rastrear -10, anda pesadamente, dan como resultado que se ha dirigido hacia una de las puertas de salida, pero no encontraran a nadie. Gorka ha conseguido saltar la muralla, y ha huido hacia el bosque. Si se saca un crítico en alguna de las tiradas de rastrear se podrá diferenciar el tipo de calzado de cada una de las huellas. Las huellas dejadas por Sancho presentan una bota fina y más o menos se puede inferir la constitución del que las ha dejado, así como que corría ágilmente; en cuanto a las de Gorka, se verá que son botas bastas y pesadas, su caminar era irregular.

Llegados a este punto todo el pueblo está reunido en la plaza a los pies del castillo. El alcaide saldrá a pedir explicaciones protegido por su guardia. Francisco le explicará lo acontecido, también lo podrá hacer algún personaje. El pueblo clama justicia; exigen que se haga una patrulla para seguir al asesino y acabar con él. Sergio Benavente demanda que se preparen las honras fúnebres de la buena de Urraca. En el caos del griterío la potente voz de Julián se elevará a los cielos pidiendo silencio. Dirá que no se hará nada, que todo seguirá según lo previsto. Las honras pueden esperar un día más y que seguramente el asesino muera en el bosque pues estaba muy mal herido, así que justicia se hará, mandará una patrulla a encontrar su cadáver. Esta reacción sorprende a todos los habitantes del pueblo por ser muy impropia de Julián. Si alguno de los personajes acusa a Sancho este aparecerá en ese momentonegándolo todo siendo creído por Julián al instante cortando rápido las calumnias, si el personaje insiste dormirá en las mazmorras esa noche. De entre todos los congregados uno señalará con el dedo y apoyándose en un chaval de unos 14 años, exclamará: *-¡¿Vais a dejar su cuerpo insepulto hasta que os plaza?! ¿No vais a hacerla justicia?! ¡Que la ira de Dios caiga sobre ti!* Antes de acabar la frase el sujeto recibirá un porrazo en el estómago que hará que se doble, produciéndose la discusión de los vecinos que abuchearan a los guardias. En ese momento, sin decir más Julián dará media vuelta y entrará en el castillo, Sancho entrará con él. El hombre que habló es José el marido de Urraca, el cual pedirá ayuda a los personajes. Él poco les puede decir debido a

que está en estado de shock y solo balbuceará que le ayuden. Su hijo y algunos amigos se le llevarán a casa.

Si los personajes salen de la ciudad, después de sobornar o amenazar, a alguno de los guardias para que les dejen pasar, deberán rastrear las huellas de Gorka, con dos tiradas de rastrear dificultad -20. Si superan las tiradas, éste les tenderá una emboscada, pondrá su cuchillo en el cuello de uno de los personajes y con un fuerte acento vasco les dirá: *“En esta historia el malo no soy yo. Estoy débil pero debo cumplir mi objetivo. No me puedo fiar de vosotros, sus poderes son muy grandes. Si queréis ayudar a esa gente, estad atentos, y dejadme en paz.”*-Dicho esto soltará al personaje, no dirá nada más, se dará la vuelta y se irá; en manos de los personajes está dejarle marchar o atacarle, si le atacan el combate no durará mucho pues está lo suficientemente débil como para morir en pocos turnos. Sin embargo, de pasar estos quedaran malditos por la dama de Amboto y sus tiradas tendrán un modificador de -25 permanentemente hasta que se concracien con ella, pero esto no tienen por qué saberlo. Gorka va a internarse en el bosque, con lo que ha robado de casa del médico, va a hacer un ritual a la Dama y a la naturaleza, pidiendo fuerzas. Lo que a efectos de juego pasará es que se curará durante toda la noche y parte del día siguiente, estará listo para al día siguiente actuar en el momento justo. Si le dejan ir, Gorka aparecerá en el momento justo del enfrentamiento con Alfonso.

Al irse a dormir que los personajes hagan una tirada de racionalidad, en caso de fallarla, todos tendrán un sueño, en el cual aparecen Sergio Benavente, Don Julián, y Don Francisco, torturando a la pobre Urraca que pide ayuda desgarradoramente. El sueño acaba con Don Julián ensartándola una espada en el corazón. El personaje que saque la tirada más baja acabará el sueño con una mujer muy hermosa que llorando le dice: *“Que no destruyan elpreciado pueblo de mi amado. Sed nuestros salvadores.”*- Antes de acabar el sueño ella estalla en agua, y empapa al personaje, el cual se levanta teniendo una gran sensación de humedad aunque esta seco. Este personaje es Candra la ondina redimida, que si no han contactado aún los personajes con ella, les lanza este mensaje para que intenten buscarla. Con esta última escena acaba el día.

Parte 3: Mentiras que son verdad, Venganza, Ira y Sangre.

El gallo anuncia un nuevo amanecer, sin embargo, la algarabía y alegría pasadas, parece que se han disipado. Los habitantes de la villa intentan recobrar su vida pero es patente la pesadumbre que les asola por los sucesos de la noche anterior y la decisión de su señor.

A muchos les consuela que lo Llanos actúen y sus expectativas es que mientras trascurra la actuación todo se les olvidará. Sergio Benavente no va a someterse a las exigencias de Julián, él por su cuenta o con ayuda de los personajes si éstos van a hablar con él, o si alguno ha trabado relación con el viudo, les pedirá que le ayuden a dar sepultura al cuerpo de Urraca. Si aceptan deberán salir de la ciudad y será necesario que el personaje con más suerte supere una tirada para no darse de bruces con una patrulla de dos guardias, si se les encuentran, una tirada de elocuencia les convencerá de que les dejen seguir con su labor. El entierro será presenciado por los personajes. José les espera en las afueras cavando con su hijo la tumba; Sergio será quienoficie la ceremonia. La ceremonia durará lo normal y

todos los asistentes quedarán en estado de gracia. Los personajes que asistan luego al combate contra Alfonso, tendrán un aura de protección de 3 puntos, a menos de que pequen flagrantemente antes de dicho suceso. Al volver al pueblo la comida y la bebida corren, la gente escucha las historias de los juglares y sus canciones, ven los malabares... intentan disfrutar en general. También se resuelven las competiciones que estaban convocadas y si algún personaje estaba apuntado en alguna puede participar en ellas.

El resto del día se desenvuelve de forma tranquila hasta las siete de la tarde cuando da comienzo el certamen de teatro, el momento más esperado por todos. El certamen se realiza en la iglesia de San Miguel; para las autoridades se ha montado una estructura de madera que les eleva del suelo y les sirve de palco; los personajes estarán invitados a ella, salvo los que se hayan enfrentado al alcaide o hayan acusado a Sancho o a los Llanos. Las actuaciones se irán sucediendo causando más o menos emoción en los presentes. La penúltima actuación precede que a de los Llanos, es la de Don Pardo, eligen como tema Lázaro y la resurrección de éste; arranca una gran ovación por parte del público. Al finalizar, los Llanos comienza a preparar el escenario; ruegan a los presentes que abandonen la iglesia, el personal allí presente cumple la petición sin mediar protesta, ofendiendo enormemente a Sergio.

Después de unos quince minutos, abrirán de nuevo las puertas y la gente recuperará sus asientos. El escenario, situado en el atrio de la iglesia, está velado por dos grandes cortinajes púrpuras. Los miembros de la compañía de los Llanos repartirán pan entre los asistentes. Este pan tiene hongos que harán que la gente sea más fácilmente sugestionable a la obra de los Llanos. Una tirada de degustar revela que sabe raro, aunque no se sabrá que es, se tendrá una noción de que el pan tiene algo que no es bueno. El pan no se reparte entre las autoridades y los guardias lo declinaran. En cuanto acabe el reparto de pan la obra dará comienzo. Si algún personaje lo come deberá tirar resistencia por 2 en caso de superarla, solo se sentirán un poco abotargados, lo cual les impone un negativo de -15 a toda acción hasta descansar ocho horas. Si no superan la tirada, su atención solo podrá centrarse en la obra, con la que establecerán un vínculo de comprensión, creyéndose todo lo que se dice en ella.

De forma mágica la iluminación proporcionada por velas y lucernas, desciende, volviendo más tenue la sala. El público exclama una gran ovación ante tal efecto. Los cortinajes se levantan para dejar ver a Sancho, lleva sus mejores galas puestas, un jubón y unas calzas rojas y negras. Su rostro está oculto por una máscara grotesca, con gran nariz, que le cubre toda la parte superior. Su voz rompe el silencio sepulcral. Detrás de él se ha montado una escena que representa el refectorio de un convento. Hay símbolos cristianos en abundancia y dos figuras están sentadas juntas en una larga mesa repleta de viandas succulentas. Las figuras permanecen inmóviles hasta que Sancho no pare de hablar. Sancho comienza su monólogo:

“Amigos y amigas, bienvenidos a nuestra velada.

Espero que nuestra actuación no sea malinterpretada.

Pasarlo bien es nuestro objetivo, y para ello la vieja comedia es usada.

Pero, ¿Qué oigo? Basta de charla, que el abad y el obispo hablan.”

Sancho sale de la escena, y la iluminación sube otra vez. Las dos figuras llevan lujosas prendas de clérigo, y dos grotescas mascararas.

- *Obispo: JAJAJA Abad, pensaba que no podría acabarme el lechón después de todos esos arenques.*
- *Abad: y no olvidéis los cuatro litros de buen vino que hemos trasegado. ¿De dónde dijisteis que era?*
- *Obispo: De mis propios viñedos señor abad. Esos que mis campesinos cuidan con tanto mimo, y que tan buen resultado dan como veis.*
- *Abad: Cierto es, lo comentasteis antes. Y por lo que dicen no es lo único de la tierra que disfrutáis con avidez ¿Verdad? JEJEJE.*
- *Obispo: No haréis caso de las habladurías. Esas mujeres de las que se habla... solo son mis sobrinas.*

Los dos echan a reír sonoramente. Las carcajadas son interrumpidas por unos golpes, como si llamaran a la puerta.

- *Pablo el labriego: Señor. Mi señor. Abridnos por favor. Soy Pablo vuestro humilde servidor.*
- *Abad: ¡¡Malditos!! como osáis interrumpirnos.*
- *Obispo: Abridle. Y que se explique.*

De las sombras aparecen dos hombres vestidos de soldados, pero con las caras encapuchadas como si fueran verdugos. Los hombres se acercan a un lado del escenario y sacan de entre las sombras a otro que va harapiento, y está muy delgado.

- *Pablo el labriego: Señor, dadnos comida por favor. Mi familia pasa hambre.*
- *Obispo: Silencio. No habléis si no se os pregunta. ¿Ya os habéis comido las raciones que se os dan? Sois unos glotonas.*
- *Pablo el labriego: Pero mi señor...*
- *Obispo: ¿Qué os acabo de decir? Callaos. El populacho caéis fácilmente en el pecado de la gula. Merecéis un castigo. Lleváoslo.*

Con un sonoro no Pablo abandona la escena llevado por los dos soldados. Una vez sale se vuelve a bajar la iluminación, todo queda en penumbra. Lo último que se oye es un crujido como el de huesos partiéndose y gritos de sufrimiento.

El silencio invade todo. La gente murmulla tenuemente, se comienzan a oír voces de descontento. En la grada de don Julián y las autoridades empieza a haber cierto nerviosismo, sin embargo, Don Julián dirá que ahora harán otra cosa, que solo será una parte. Sancho aparece en escena otra vez y vuelve a hablar.

“Vaya,

Nuestro amigo Pablo acabó escaldado.

De haberse quedado en casa comiendo piedras.

Nada le hubiera pasado.

Así que la moraleja es la que sigue

Escuchar y hacer es el deber y...

Quejarse es perder.”

La iluminación vuelve a subir mientras el telón se retira otra vez. La escena ahora representa un campo con una choza en llamas de fondo. Se observan tres figuras, un caballero, una mujer y un chaval de once años. Sancho vuelve a hablar.

“Mis oídos vuelven a captar palabras

Oigamos que dicen estos personajes

Que nuestra atención captan”

Sancho abandona la escena y se les ve más claramente. La mujer y el chaval parecen desnutridos y visten con harapos. El caballero va armado totalmente y en la sobrevesta se ve un escudo que es un lobo destrozando a dentelladas a un cordero. Los personajes hablan.

- *María la campesina: Pero mi señor, no podéis llevaros también a mi hijo. ¿Quién me ayudara a labrar las tierras?*
- *Barón: Debéis cumplir con todos vuestros deberes y eso incluye servirme en la guerra cuando yo lo requiera. Esta guerra nos beneficiara a todos, así que obedeced y entregarme a vuestro hijo.*
- *María: ¿nos beneficiará? Solo a vos, y a los de vuestra clase, beneficia esto. Nosotros solo sufrimos violencia, y hambre. Los campos quedan desatendidos, y nuestros hombres, como mi marido, mueren tendidos en el barro bajo la promesa de riquezas que nunca llegan, por unas rencillas sin sentido.*
- *Barón: ¿Sin sentido? Como se nota que sois gente simple que no tiene el don de la razón, y que bien poco os diferenciáis de los animales que os ayudan en vuestras labores. Dios me hizo a mi noble, y a vos sierva por un motivo, así que no intentéis hacer algo para lo que no estéis preparados, y obedeced.*
- *María: ¡Dadnos un respiro! Ya no podemos más.*

El Barón hace que descabalga y empieza a forcejear con la mujer.

- *María: Pues así sea. Si a la muerte nos condenáis a la muerte vamos, que la muerte nos llegue por nuestra propia mano.*

La mujer saca un puñal de entre sus ropas, el barón hace el gesto de cubrirse temiendo por su vida, sin embargo el puñal cae sobre su hijo y ella repetidas veces. Una sangre falsa brota de ellos y caen al suelo.

- *Barón: Voluntad de Dios ha sido. Que si no servís no merecéis vivir.*

El telón se vuelve a cerrar, una vez más la iluminación baja, pero esta vez no sale Sancho. Los congregados del pueblo llano empiezan a lanzar miradas furiosas contra sus señores y las fuerzas vivas del lugar. Los murmullos empiezan a extenderse. Se oyen frases tales como: “*si es que es verdad, nos dejamos la vida trabajando por migajas.*” El telón se abre rápidamente, el abad, el obispo y el barón comparten escenario. Sus carcajadas hacen que todo el mundo calle y se centre en la escena. Una explosión impresiona a todos y del humo blanco aparece una figura envuelta en un manto negro, porta una guadaña, y su máscara representa un cráneo esquelético. Es la muerte igualadora interpretada por Alfonso.

- *Muerte: ¡SILENCIO! QUE NADIE SE ATREVA A ALZAR LA VOZ EN MI PRESENCIA. Pues yo callo las risas, absorbo el aliento, apago los sueños, y siego las almas. ¡RESPETO! a quien tiene potestad sobre todo mortal.*
- *Obispo: ¿Quién habla con tanta altanería? ¿Quién reúne aquí a lo más notable de la sociedad? ¿Y con qué propósito?*
- *Muerte: el propósito es el único de acabar con la llama que inevitablemente se extingue.*
- *Barón: ¿Quién os da derecho a hablar de acabar con nada? Nuestra condición nos hace indispensables. Nosotros decidimos...*
- *Muerte: No podéis decidir sobre esto. Estoy por encima de todo y todo lo que es mortal está bajo mi potestad. Y vuestra condición de nada os sirve ahora.*

Con un gesto de corte, la guadaña alcanza a los tres. La sangre falsa brota de sus cuellos, y caen al suelo. La muerte se gira y se prepara para hablar con el público.

- *Muerte: “Yo igualo en la tierra, lo que Dios por sus designios no hace igual. Soy la guerra, soy la peste, soy el hambre.”-Se quita la capucha dejando ver un rostro deformado por la lepra que causa conmoción a aquellos que no han tomado el pan. Para resistir el shock es necesaria una tirada de templanza. - “Esta es vuestra hora. El momento de hacer justicia por los desmanes del pasado. Sed mi instrumento, que llevara la justa venganza. Id a por los que os roban, os matan, os engañan” - señala con el dedo a donde se encuentra situado el palco de Don Julián y compañía.- “Adelante ¡MATADLOS A TODOS!”*

Todos los presentes que tomasen el pan, despertarán como de un sueño, en su interior arde la ira y el deseo de venganza, se volverán contra las autoridades e irán a matarlas. Todos aquellos que sean de noble cuna o pertenezcan al clero serán objeto de su ira. El escenario se ha quedado vacío, Alfonso ha desaparecido. Los personajes tendrán que pensar rápido si quieren salvar al señor y todos los demás. Si han ayudado a enterrar a Urraca, y han apoyado a su marido, éste les gritará desde una celda, donde hay una imagen de San Miguel y les hace señas para ir allí. Si no ayudaron en nada de lo anterior, será necesario superar una tirada de buscar para darse cuenta de que la celda encuentra medio abierta. Las puertas de la iglesia están atrancadas y no se puede escapar por ellas. En la celda hay un túnel secreto que les llevaría hasta la sala de audiencias del castillo. Si está allí José él les dirá lo del pasadizo, si no será necesaria otra tirada de buscar -50, o superar una tirada de suerte.

Si escapan de la iglesia en la sala de audiencias Alfonso les estará esperando. Y sin cruzar palabras les atacara. Mientras se produce el combate en la sala del trono, fuera la gente del pueblo llano, intenta asaltar el castillo, enfrentándose a los guardias. Si Gorka ha sobrevivido habrá culminado su ritual de sanación, y con bastantes fuerzas echará una mano a los personajes contra Alfonso, apareciendo cuando más falta haga. El combate solo finalizara con la muerte de Alfonso, o la muerte de todos los de la sala a manos de Alfonso. Si han conseguido descubrir las pinturas ocultas de la sala, la historia de Candra y la espada, les será más fácil derrotarle, si no... a sangrar. Cuando llegue a su último punto de resistencia, Alfonso, estallara en una nube de miasma y moscas, que tumbara a todos. El influjo maligno de los llanos desaparecerá, y todos los afectados despertaran sin saber que estaba pasando. De hecho sus recuerdos están muy borrosos, y casi no recuerdan nada de la obra. Los llanos huirán de la villa rápidamente, Sancho se lamentara de la muerte de su amigo, pero ha de huir lo antes posible. Todo acabara aquí y los personajes serán considerados grandes héroes.

Experiencia:

Si se descubre lo de los murales: 10 Pap

Si se descubre toda la historia de Candra, y el abuelo de Don Julián: 10 Pap

Si se consigue contactar con Candra, y se obtiene la espada: 20 Pap

Si se sobrevive a la partida: 40 Pap

Si se mata a Alfonso: 20 Pap.

ANEXOS:

Fuentes de Cuellar y lo que allí sucede:

Las luces que se ven y las voces son producidas por Candra, la cual espera que atraiga a alguien digno de la espada, con la que poder hablar ya que se siente sola desde que murió su amado. Si los personajes van a investigar a la pequeña localidad, sus lugareños poco les dirán más que si ellos quieren que vayan a ver. Candra se encontrara situada en lo profundo del bosquecillo en una roca, mirándose al agua y peinándose. Su belleza es extremada, ya que toma la apariencia de una hermosísima mujer. Ella no dirá nada solo esperara la reacción del pj. Si la ataca simplemente desaparecerá y no se le volver a mostrar nunca más. Si la trata con respeto y la intenta hablar, no hará más que desaparecer. Sin embargo el personaje con el que tuvo contacto tendrá sueños en los que aparece un libro, el libro es en el que está escrita toda su historia de amor. Si se encuentra el libro, y se la va a buscar llamándola por su nombre, entonces aparecerá y hablara con los personajes. Si la partida ha avanzado a la llegada de los Llanos, ella les mostrara su inquietud, y cree que un peligro inminente se cierne sobre la villa. Dara la espada a aquel personaje con mayor RR y que más se ajuste a una interpretación de ser justo y digno de ella.

La historia de Candra y Juanjo Fernández de la Serna:

A unos siete kilómetros de Cuellar hay un pueblo que se llama Baños de Cuellar. Esta pequeña localidad está situada en una zona donde hay una gran red hídrica que ha creado una serie de pozas y humedales. La aldea se compone de una pequeña iglesia, abigarrada en torno a ella unas quince casas que conforman el pueblo. Los habitantes se dedican a las labores del campo y a mercadear con las aguas a fin de ofrecer lugar de abrevadero para el ganado. En esta localidad, sus habitantes, hablan de que en los bosquecillos aledaños y en las pozas, se suelen ver luces, se escuchan voces, en definitiva, una serie de sucesos extraños que hace que los naturales de la zona hablen de seres entre los árboles, que vigilan a los del pueblo a saber con qué propósito. Los vecinos relacionan estos hechos con otra leyenda, y es la que une al abuelo del actual alcaide, Don Juanjo Fernández de la Serna. Según cuenta la historia este hombre solía ir embozado a los bosques y a las pozas todos los días. Dicen que era medio brujo, o brujo entero, y que sus hechicerías han quedado en el bosque, y por eso los sucesos que en el ocurren. La historia, como casi todas las historias, tiene algo de verdad.

El noble Juanjo no era brujo, ni lo quiso ser nunca. Un día de cacería estaba siguiendo a un jabalí, lo cual le llevo hasta una de las pozas más grandes de Fuentes de Cuellar, perdiendo a su grupo. Perdió a la presa, sintiéndose fatigado y acalorado se acercó al agua para refrescarse. Algo le hipnotizó en cuanto posó su mirada en el agua. En el fondo vio un hermoso rostro femenino que le miraba fijamente. Casi no pudo apartarse cuando esa mujer salió del agua con violencia intentando agarrarle del cuello, perdió el equilibrio y se inició un forcejeo en las aguas. En uno de ellos cayó en la orilla desembarazándose del mortal abrazo que le arrastraba a las aguas. Le dio tiempo a desenvainar su espada, *Guardiana*, la cual al verla la etérea presencia, retrocedió rápidamente como si su sola visión la hiriese. La mujer retrocedió y se fundió con las aguas. Juanjo huyó rápidamente, jurándose no volver nunca más allí. Esa mujer es Candra una Ondina que hace de las suyas en Fuentes de Cuellar. Esa noche Juanjo no pudo dormir, esos ojos le habían calado muy hondo y necesitaba volver a verlos. Así que al día siguiente volvió a la zona por su cuenta. Candra le observaba oculta, pero no se atrevía a atacarle por temor a la espada y tampoco se le mostraba. Durante treinta días se estuvo repitiendo lo mismo. Candra cada vez estaba más intrigada por aquel hombre. No iba con intención de matarla, si no su actitud sería más agresiva, él llegaba se sentaba en un roca cerca del agua y esperaba. Por tanto decidió salir de entre la bruma manteniéndose a distancia prudencial para observar su reacción y si bajaba la guardia atacarle. Él no dijo nada, no hizo nada más que mirarla fijamente. Candra rompió el silencio preguntándole el motivo de sus constantes visitas, solo pudo responder que quería ver esos ojos y ese rostro de los cuales no podía olvidarse. Candra vio una oportunidad para acabar con él, si le embelesaba lo suficiente quizá bajase la guardia del todo y pudiese ahogarle tranquilamente como quería desde un principio, por esto empezó a hablar con Juanjo. Juanjo nunca bajaba la guardia del todo por ello sus reuniones se fueron dilatando en el tiempo. Poco a poco la visión de la Ondina por el hombre fue cambiando. Cuando llevaban un año con sus reuniones, empezó a sentir como sus ganas de acabar con su vida descendían y comenzaba a sentir cosas nuevas que no conocía. Cuando Juanjo fue adquiriendo más responsabilidades de gobierno cedidas por su padre, para el día que le sustituyese, empezó a faltar a algunas de sus reuniones, y esos días Candra se sentía rara como si le faltase algo. Poco a poco se fue enamorando del humano al que antaño solo

quería asesinar. También cesó de matar campesinos, su maldad demoniaca fue desapareciendo. Un día Juanjo apareció a la cita sin su espada. El hecho sorprendió a Candra que le pregunto si no temía que le atacase. Juanjo le respondió que su vida le pertenecía a ella y que podría hacer con ella lo que quisiese. Ante esa respuesta ella no pudo más que besarle y jurarle amor eterno. El problema era que aunque Candra era un ser eterno, no Juanjo, él fue envejeciendo. Su historia de amor tuvo que ser secreta, ella no podía levantar sospechas ante sus señor demoniaco y él tenía una vida que hacer para con su rey y con su padre. Mantuvieron las apariencias, pero siempre que podían se veían. Juanjo tuvo la mala suerte de que Fermín, su hijo mayor, no resultase digno merecedor de su estirpe, cosa que se solucionaría con su nieto, sin embargo, cuando sintió que la hora de partir al reino de los cielos estaba cerca, salió del castillo él solo y se fue a la poza donde se encontraban todos los días. Los dos se encontraron y le dijo que había decidido pasar sus últimos días junto a ella. Aunque se montaron búsquedas para encontrarle la magia de Candra les mantuvo ocultos. Finalmente antes de morir pidió que su sepulcro fuese aquellas aguas, que ella le guardase por toda la eternidad, y por ultimo un gran favor. *Guardiana* había pertenecido a su familia siempre, y solo hombres justos podían empuñarla, es por esto que se la dio y le dijo que la guardase y solo se la entregara a alguien digno de ella, y para una causa justa. La llama de Juanjo se apagó en los brazos de su amada, ella cumplió con sus últimas voluntades.

Candra la ondina espera en el lago al día que un digno merecedor de la espada llegue a reclamarla para una gesta justa. Cuando los Llanos llegan al pueblo ella lo siente, siente la presencia de Agalierepht y de Astaroth. Esto la preocupa y por eso intentará comunicarse en sueños con los personajes. La historia de Candra y Juanjo se puede encontrar, casi como está aquí escrita en un Beato, que fue propiedad de Juanjo, en cuyos márgenes fue anotando sus encuentros con la Ondina, y sus pensamientos sobre ella. Está todo escrito, y el libro se encuentra en una pequeña biblioteca que tiene el padre Sergio Benavente, y de la cual se siente muy orgulloso y hace conocer a todos aquellos que hablen con él, en su sacristía de la iglesia de San Miguel. Para encontrarlo es necesaria una tirada de buscar - 20, y luego para leerlo es necesaria una tirada de leer y escribir.

Guardiana, la espada de la familia de la Serna en el fondo de la poza:

Esta espada se remonta a época de los visigodos, y prácticamente a los inicios de la dinastía de los de la Serna. Se fabricó para un conde visigodo, y fue bendita por el propio San Isidoro de Sevilla. Cuando el reino visigodo de Toledo fue invadido por Tariq y Musa, la espada estuvo presente en la batalla de Guadalete, y viajó al norte en el exilio de los nobles cristianos. La espada pasó de manos en manos hasta que llegó al fundador de la casa de la Serna, poco antes de participar en la batalla de las Navas de Tolosa en 1212, siendo bendita por el Arzobispo de Santiago presente en la famosa batalla. Siempre ha sido empuñada por hombres justos, y bendita por santos hombres, es por esto que la espada ha adquirido la cualidad de proteger a sus dueños durante siglos. Por si fuera poco esto, al morir Juanjo, Candra guardó la espada y ha jurado entregársela a alguien que sea merecedor de ella. La espada se considera bendita, además si su portador está luchando contra un ser maligno, o un hombre que albergue el mal en su corazón, y está a punto de morir, la espada estallara recuperándole y cegando a su enemigo. A efectos de juego si un

personaje llega a 0 puntos de vida recupera automáticamente 1d4+1 y cegara durante un turno a su rival dándole tiempo a reaccionar, eso si la espada se pierde para siempre. Por cierto, si la espada se usa para alguna acción que no sea justa, o se vuelva contra una persona que si lo sea, perderá todas sus ventajas y poderes hasta que un hombre que sea justo la vuelva a empuñar, dando una oportunidad nueva a ese hombre.

Personajes:

La historia de Gorka de Guipuzkua:

Gorka era un tranquilo pastor que cuidaba de su caserío y de su familia tranquilamente, y aunque ganarse la vida con el ganado era un trabajo duro, tenía una vida prospera que le hacía feliz. Un día llego a la región rumores de que los llanos llegarían a la región para dar uno de sus famosos espectáculos. Los llanos intentaron desplegar todos sus recursos para provocar la destrucción y la envidia pero no contaban con que esas tierras estaban bajo la protección de la Mari, la dama de Amboto. Y las gentes del lugar resistieron sus artimañas. Sin embargo esto enfureció a Sancho y Alfonso (Sánchez de Torralba) los cuales invocaron a sus señores para vengarse de aquellos que resistían a sus artes. Sus señores respondieron y asolaron el lugar con una gran plaga que se llevó por delante a la mayor parte de los campesinos. Gorka sobrevivió pero no así su mujer ni sus dos hijas, por tanto juro vengarse de aquellos que habían hecho aquella atrocidad, cogió su bracamante, un palo de viaje, e inicio su camino en pos de esos malnacidos. Antes de partir, y como sabía que se enfrentaba a poderes que escapaban a sus fuerzas, decidió visitar a la Dama, y ella se le mostro. La Dama estaba ofendida por la osadía de dos demonios de actuar en sus tierras sin su permiso, por ello accedió a la petición de ayuda y protección de Gorka, y le dio su bendición. Sin embargo su protección más débil es cuanto más lejos de Euskalerrria se encuentra Gorka, por tanto tendrá que aprender habilidades y destrezas contra los demonios y sus servidores. Gorka se ha ido acercando a los llanos, y por fin ha dado con ellos al punto de llegar a Cuellar. Sin embargo el ansia de atraparles hizo que les atacase precipitadamente y recibió una soberana paliza por parte de los miembros de la compañía, que no le reconocieron en un primer momento. Ahora se ocultara en el bosque a espera de curarse algo de sus heridas y buscar el momento de atacar a la cabeza más visible de la compañía; Sancho. Gorka es un hombre de 1,72 de anchos hombros, pelo castaño, ojos verdes claros, que viste como un cazador. La protección de la Dama se materializa en una serie de tatuajes que lleva en su cuerpo, en el pecho la gran Dama, en el brazo izquierdo una Lauburu, y en su brazo derecho al Arrano Beltza. A efectos de juego funcionan como talismanes de protección frente la magia. Y el de la dama, además, actúa como un bálsamo de curación pero solo una vez a la semana.

Fue: 13

Altura: 1,66

Agi: 15

Peso: 70 kg

Hab: 20

RR: 50

Res: 20

IRR: 50

Per: 20

Templanza: 53

Com: 7

Aspecto: 10

Cul: 5

Prot: 2 Pelliza de piel.

Armas: Cuchillo 70%, Honda 65%

Competencias: Rastrear 80%, Con animal 45%, Con vegetal 50%, Con mágico 50%, Alquimia 35%, Astrología 40%.

Hechizos: Conoce Bálsamo de curación al que recurre cuando está muy herido.

Alcaide Don Julián Fernández de la Serna:

Hijo mayor de los de la Serna, familia de antigua tradición y profundas raíces. Desde pequeño se ha preparado para coger las riendas del castillo de Cuellar, aunque no se su padre, el cual posiblemente haya sido el peor descendiente que el linaje haya tenido nunca. Julián aprendió mucho de Isaac Leví, un judío que le enseñó mucho de artes, de ciencias, y de cultura en general, que era el contable que su padre tenía para administrar sus posesiones. Julián se educó también en la espada, y tuvo una infancia marcada por los despropósitos de su padre, que usaba su cargo en su propio beneficio. Su sentido de la justicia le fue impreso por Isaac. Con la llegada a los dieciocho años se encontró en una difícil tesitura. El concejo de la ciudad, y la nobleza local conspiraba contra su padre. Se pusieron en contacto con él para ofrecerle ser su sucesor, pero tenía que colaborar, el acepto a cambio de que se respetase la vida de su padre internándosele en un monasterio de por vida. Los conspiradores aceptaron y así se hizo, Julián llegó al poder, y como consejero designo a Isaac. Pronto se presentó como un más que competente Alcaide, fue justo y no traspasaba ninguno de sus límites ni competencias. El rey acabó ratificando su mandato y la deposición de su padre.

Es un hombre de aspecto amigable, con una amplia barriga, barba poblada, y pelo corto de color castaño. En su carácter es amable, y tiene buenas palabras si se le trata con respeto. Cumple su labor de forma metódica, y es muy respetuoso con la ley. Le atrae el mundo irracional por influencia de su consejero. Es el que llama a los personajes para investigar los sucesos y los rumores de Fuentes de Cuellar.

Fue: 15

Altura: 1,68

Agi: 10

Peso: 80 kg

Hab: 15

RR: 65

Res: 15

IRR: 35

Per: 10

Templanza: 45

Com: 20

Aspecto: 13

Cul: 15

Prot: 1 ropas acolchadas, también puede llevar una cota de malla de protección 6.

Armas: Espada 75 %.

Competencias: Cabalgar 80%, Espada 70%, Descubrir 90%, Empatía 85%, Corte 90%, Elocuencia 70%, Seducción 35%, Leer y Escribir 30%, Sigilo 40%,

Francisco Fernández de la Serna:

Francisco es el hermano menor de Julián. Fiel, valiente, bonachón, gran bebedor, amante de las bromas y de las mujeres, son algunos de los rasgos que le definen. En un principio iba a forjarse un nombre en la batalla a fin de que algún noble, o el rey le concediesen la merced de tierras o un castillo, con suerte. Comenzó en algunas escaramuzas y razzia en tierra infiel con bastante éxito. Sin embargo su camino se truncó cuando en una acción de saqueo su caballo fue lanceado y le tiro, cayendo encima de él. La pierna de francisco se fracturo por cuatro sitios. Aunque no perdió la pierna le ha quedado una cojera muy significativa, que ha hecho que ningún noble le acogiese a su servicio, y no le permite desarrollar a la perfección todas las actividades requeridas en la guerra. Por ello su hermano le ofreció dirigir su guardia y vivir con él en el castillo de Cuellar. Francisco sirve a su hermano con lealtad, y tiene una excelente relación con él, ya que las cosas de política no están hechas para él.

Es un hombre fuerte y alto, su cabeza esta afeitada, pero luce una gran barba castaña, que ya presenta canas. Suele hablar muy alto, y con energía. Nunca olvida un favor ni tampoco una afrenta. En general es buena persona, y es hombre justo, y sincero.

Fue: 20

Altura: 1,75

Agi: 15

Peso: 80

Hab: 20

RR: 75

Res: 15

IRR: 25

Per: 15

Templanza: 55

Com: 10

Aspecto: 11

Cul: 5

Prot: Cota de malla 6.

Armas: Espada 100%, Escudo 85 %, Lanza 65%, Pelea 75%.

Competencias: Cabalgar 70 %, Escuchar 60%, Empatía 65%, Descubrir 55%, Tortura 80%.

Padre Sergio Benavente:

Nacido en la ciudad de Valladolid en el seno de una familia burguesa de comerciantes en 1327, es el párroco de la iglesia de San Miguel en Cuellar. De joven su destino iba a ser el estudio y la universidad para prepararse para tomar las riendas del negocio familiar algún día. Su vida universitaria fue la típica, hizo amistades, fue amigo de la juerga, pero sacó sus estudios. Se interesó mucho por la obra de santo tomas de Aquino, y es hombre racional. Durante esta etapa se acercó al mundo de la demonología y los exorcismos, la teología le importó mucho tanto, que tras leer varias obras de San Agustín llevo a la conclusión de que quería seguir la vida clerical, lo cual disgustó profundamente a su padre. Fue ordenado sacerdote y destinado a diferentes pueblos. Hacia los 20 años se enfrentó a lo que sería su prueba de fuego, un exorcismo. El hecho fue traumático para él ya que aunque venció al demonio, la niña que poseyó murió y no pudo hacer nada por ella, más que rezar por su alma. Después de este suceso pidió que se le alejara de esa parroquia, y se decidió enviarle a Cuellar para que se ocupara de San Miguel. Ha desarrollado su labro con atención y dedicación durante todo lo que lleva en el cargo. Es querido por su feligresía, y es muy respetado por todas las autoridades del pueblo. A pesar de una tensa relación con Isaac Leví al principio, ha acabado desarrollando hacia el judío una sincera amistad.

Es un hombre de aspecto venerable, va siempre con sus hábitos, el pelo escasea en su cabeza, y afeita su rostro. Tiene una gran biblioteca (30 volúmenes) que guarda en la sacristía en estanterías. Si se le pide correctamente dejará que un personaje la visite, en ella se pueden encontrar el libro/diario donde el abuelo de don Julián escribió su experiencias con Candra. Además un pequeño libro de exorcismos y oraciones, que si se usa en un exorcismo da un +20 a la tirada, en el cual se encuentran unas cartas antiguas en las que se habla de unas obras que se hicieron en la sala de audiencias del castillo, donde después de una peste se tuvo que encalar y tapar unas pinturas religiosas que decoraban toda la sala. Si estas pinturas se descubren en el combate final harán que Alfonso tenga un negativo de -30 a todas las tiradas.

Fue: 5	Altura: 1,67
Agi: 10	Peso: 77
Hab: 15	RR: 75
Res: 15	IRR: 25
Per: 15	Templanza: 50
Com: 20	Aspecto: 12

Cul: 20

Prot: 0

Armas:

Competencias: Teología 100%, Empatía 100%, Con. Mágico 50%, latín 80%, Griego 70%.

Rituales de Fe: conoce todos los rituales que corresponden a su teología.

Isaac Leví:

Hombre anciano que aconseja en todo lo que puede a su señor don Julián. Hijo de un mediero judío, se dedicó al estudio bajo la tutela de otro hombre sabio que le introdujo en el mundo de la alquimia. Inicio sus competencias en el mundo del gran arte desde joven, cosa que su padre no veía mal pues era un buen negocio, que aportaba dinero. Isaac ha desarrollado grandes destrezas en el arte alquímico, y consiguió cierto renombre en su ciudad. lo cual no siempre es bueno pues se ganó la enemistad de los más envidiosos. Por ello tuvo un encontronazo con un alquimista avaricioso, que hizo que tuviese que abandonar la ciudad. En su huida llego a la villa de Cuellar, donde vendía sus servicios como contador, y administrador. Entro al servicio del padre de Julián después de ganar algo de fama en la ciudad. Cuando se conspiro para derrocar al mal gobernante, el intercedió para que su hijo le sucediese, al cual educo para ser un buen hombre. Aunque siempre ha levantado sospechas sobre sus otras actividades nadie le ha dicho nada, pues no ha hecho nada demasiado llamativo. Busca la verdad, y el fundamento de las cosa, y confía plenamente en la razón y en la alquimia como métodos para acercarse a Dios.

No suele relacionarse mucho con la gente, es de poco hablar, y siempre pasa más tiempo en su torre que en cualquier otro lado. Es fiel a Julián, y se lleva bastante bien con Francisco, el cual tampoco se interesa mucho por su atañor y sus cosas.

Fue: 5

Altura: 1.60

Agi: 10

Peso: 60

Hab: 15

RR: 10

Res: 10

IRR: 90

Per: 20

Templanza: 40

Com: 20

Aspecto: 10

Cul: 20

Prot: 1, ropas acolchadas.

Armas: Cuchillo 60%, Palos 45%

Armas: Cuchillo 50%

Competencias: Disfrazarse 90%, Cantar 50%, Latin 60%, Elocuencia 85%, Empatía 60%, Memoria 50%, Escamotear 35%, Escuchar 45%, Leyendas 25%, Teología 95%,

Los Llanos:

Compañía fundada por Sancho de Villareal y Alfonso Sánchez de Torralba, en la que han ido reclutando a diferentes personas pecadoras, y adeptas a su causa. Su táctica es mediante el engaño y sus malas artes, conseguir que poblaciones enteras sean arrasadas por sus propios moradores, lo cual complace a sus amos infernales. Sus objetivos más preciados son las localizaciones donde los señores son justos y buenos para con sus gobernados y volverles unos contra otros. Su plan es simple, crear una situación que fuerce a desconfiar al pueblo llano de sus gobernantes, previamente poniendo de su parte a los gobernantes para que desoigan al pueblo llano, y que la tensión crezca hasta que en su obra todo estalla en un arranque generalizado de violencia. Normalmente suelen llevar a cabo algún ritual en donde se alojen, torturando y matando a sus anfitriones dedicando el sacrificio a sus amos. Para evitar ser reconocidos, y que se les detenga por la autoría de los hechos, Astaroth ha dado la capacidad a Sancho de que con sus palabras puede crear un hechizo de amnesia que surte efecto después de que toda la matanza haya pasado, quedando los supervivientes en un estado de shock que a veces es irreversible.

Alfonso Sánchez de Torralba:

La historia de Alfonso es de envidia, odio, y muerte. Nació en la ciudad de Salamanca en 1318, segundón de una familia de la baja nobleza salmantina su destino estaba claro; la religión. Su familia antaño poderosa ahora solo es una sombra de lo que fue antaño. Envidiaba a su hermano mayor, Jacobo, pues no tendría que llevar la aburrida vida del clérigo, y heredaría los títulos familiares al completo, a pesar de no ser muchos, y que se casaría con Rebeca, la hermosa hija de un comerciante de paños, que aportaría dinero a su familia, y también envidiaba a otras casas más poderosas y de mayor peso en la ciudad. Sacó una cosa que le divirtió en su etapa de seminarista, la demonología. Empezó a estudiar con avidez sobre los demonios y sus historias. Llego a ser ordenado, y se le pidió que oficiase la boda de su hermano con Rebeca. La idea no le gustaba pues él sentía una enorme pasión por la hija del burgués, pero no podía negarse. Guland se interesó por este chico cuya envidia y odio le complacían tanto, y por ello se le apareció como un viejo monje que decía estar peregrinando. Poco a poco Guland se va acercando a él, metiéndole en la cabeza ideas contra su hermano, como que era injusto que solo por haber nacido antes fuese el heredero si Alfonso era más listo, y cosas similares. Estas conversaciones convencieron a Alfonso de que él tenía más derecho que su hermano y que el mundo era injusto, y por lo tanto Dios, que al fin y al cabo era quien lo creó y quien lo rige. Un día en un paseo por el campo con su hermano, Alfonso sacó el tema de sus nuevas ideas, lo cual en un principio divirtió a Jacobo pero después de pocos minutos le empezó a molestar y finalmente a enfurecer. La discusión llegó a un punto en que llegaron a las manos, Alfonso echó mano de una piedra con la que de un golpe seco reventó la cabeza de Jacobo matándole en el acto. Dijo que fue un accidente, que se cayó del caballo, la familia no

Competencias: Elocuencia 40%, Latin 60%, Leer y Escribir 40%, Corte 65%, Descubrir 70%, Escuchar 55%,

Sancho de Villareal:

Sancho es un hombre venido de un origen pobre en una aldea pequeña en Villareal hacia 1338. Desde muy joven supo lo que era pasar hambre y ganarse la vida con el sudor de la frente con las labores del campo. Éstas las desempeñaba con su padre cada día pero no estaban hechas para él decidió irse a la ciudad a probar suerte. Con solo 12 años empezó a mendigar en la ciudad y a cantar cancioncillas a cambio de la limosna de los piadosos. Tenía bastante talento para camelar a los inocentes y esto hizo que una banda de ladronzuelos le captase para trabajar con ellos, robando y timando a la gente. En la banda de Juan el Cojo desarrollo una brillante carrera como timador, lo cual era favorecido por su apariencia angelical. De uno de los miembros de la banda aprendió a tocar el laúd y fue formándose musicalmente. Un día con 17 años consiguió engatusar a un acaudalado hombre de la ciudad que tenía tratos con Silcharde. El demonista capto el engaño en el último momento y le lanzo una maldición para que todo le saliese mal. Sancho pronto se arruino, incluso fue despedido de la banda. Buscando una solución encontró una bruja que le ofreció su ayuda a cambio de favores venideros. Sancho nunca había tenido muchos escrúpulos así que decidió coger el toro por los cuernos y si a ese hombre le protegía un demonio a Sancho le protegería otro, y encontró uno perfecto; Astaroth el señor de la mentira. Con ayuda de la bruja invocaron al demonio y el derroche de labia y elocuencia de Sancho hizo que Astaroth no le fulminara en el acto y le escuchase. Pronto llegaron a un acuerdo; Astaroth le tomo como su servidor y protegido, le liberaría de la maldición, a cambio el esparciría la mentira por el mundo y con ella perjudicaría a todo aquel que se encontrase en su camino. En poco tiempo Sancho volvió a estar en plena forma. Embauco a muchos en su ciudad de origen y desplumo a otros tantos. En una taberna yendo hacia Valladolid, conoció a Alfonso... o más bien sus amos quisieron que se conociesen, y continuaron su viaje juntos. Al poco ya tenían lista su compañía, unieron sus talentos y complacen a sus amos con sus obras.

Sancho es atractivo, de ojos intrigantes de un color verde oscuro, bien vestido de forma juvenil, es enérgico, cautiva con sus palabras empalagantes y lisonjeras a todo aquel que le escuche.

Fue: 15	Altura: 1.70
Agi: 15	Peso: 68
Hab: 15	RR: 5
Res: 15	IRR: 95
Per: 10	Templanza: 50
Com: 20	Aspecto: 22
Cul: 10	

Prot: 1 ropa acolchada.

Armas: Cuchillo 65%, Pelea 80%.

Competencias: Lanzar 85%, Cabalgar 75%, Escuchar 60%, Cantar 100%, Música 100%, Correr 45%, Empatía 80%, Saltar 90%, Elocuencia 100%, Leyendas 45%, Escuchar 65%, Sigilo 85%.