



**La ermita de la  
Virgen de la Cueva**  
Una aventura para Aquelarre

**Escrita por**  
**David Flühr Arnau**  
Maquetación/Corrección: PersoRol



# La ermita de la Virgen de la Cueva

La presente aventura ha sido escrita por **David Flühr Arnau**. La maquetación y correcciones son idea de **PersoRol**. Las imágenes han sido generadas por IA.

*Aventura para 3-4 Jugadores, en la que los personajes se hallan inmersos en un viaje de peregrinación. Es conveniente que sepan manejar un arma con (mucho) soltura.*

## Introducción

Esta aventura transcurre en la sierra de Aralar (Reino de Navarra), en un frío invierno de un año cualquiera de la segunda mitad del siglo XIV. Los personajes protagonistas viajan en peregrinación a una ermita situada cerca de la cumbre de una montaña. Durante dicho viaje tendrán la ocasión de vivir en primera persona situaciones relacionadas con los principales elementos de la ambientación de Aquelarre, como son la vida y costumbres de la edad media, y el demonio...

## 1. La llegada a la aldea

Los protagonistas se dirigen en peregrinación a la ermita de la Virgen de la Cueva, la cual se encuentra en la cumbre de una montaña cercana a Ataún, en Navarra. Las leyendas cuentan que las gentes de Ataún construyeron una ermita en una cueva en la que antaño se apareció la Virgen María obrando milagros y sanando a los heridos con solo tocarlos. Actualmente muchos peregrinos van a la ermita en busca de remedio para sus males. Otras leyendas afirman que mucho antes de que los vecinos construyeran el santuario ya se producían fenómenos mágicos en lo alto de esa montaña (cómo estallidos de luz, o misteriosos ruidos). Y dicen que de ese lugar emana un inmenso poder sobrenatural.

Cada personaje puede tener motivaciones distintas para realizar dicha peregrinación, como la pura fe religiosa; el deseo de que un milagro se obre en su favor; el interés por las leyendas o la magia, o el simple deseo de viajar para conocer nuevos parajes. El viaje se realiza en pleno invierno, momento en que está nevando y hace un frío intenso. Para llegar a la

aldea de Ataún los protagonistas han tenido que hacer un largo camino a pie, cuesta arriba, por una senda estrecha y abrupta, no apta para el paso de caballos, ni carretas.



En el comienzo estará anocheciendo y se avivará la tormenta de nieve, así que los protagonistas estarán impacientes por llegar a Ataún y buscar refugio para pasar la noche. Por suerte, no tardarán en vislumbrar las primeras casas de piedra de la aldea. Observarán que además de la media docena de viviendas que alcanzan a ver, hay un gran caserón de dos plantas, de cuya chimenea emana una gran columna de humo. Tal vez puedan pensar que se trate de una posada.

Si se acercan a alguna de las casas pequeñas podrán descubrir que sus ventanas mantienen los postigos de madera cerrados, y están clausuradas con tablones clavados para imposibilitar su apertura. Si llaman a la puerta no les abrirá nadie, aunque debido al consistente humo que se escapa por la chimenea sabrán que sus moradores se esconden dentro. Si los Pjs tratan de forzar la puerta o las ventanas para acceder al interior serán atacados a cuchillo por una familia fuera de sí, la cual tratará de impedir que nadie intente acceder a su hogar.

Si los Jugadores se acercan a la vivienda más grande podrán ver que es una especie de caserón, sobre cuya puerta de madera hay un escudo nobiliario esculpido en granito. Si en el grupo hay algún personaje navarro reconocerá el escudo de armas como el del Conde de Beasáin, el señor feudal de esta región. Si llaman a la puerta, les abrirán dos soldados que

guardan el vestíbulo. Les dirán que es la residencia de montaña del conde, y que tienen órdenes de no dejar entrar a nadie. Si insisten en hablar con su señor uno de los centinelas irá a buscarlo para que atienda a los Pjs.

A poco que se esfuercen en argumentar, o pasen con éxito alguna tirada de **Elocuencia (fácil +25%)**, los protagonistas podrán convencer al Señor Don Jaime Arriza, conde de Beasáin, de que les deje entrar, y les permita pasar la noche en su morada. El conde es buen cristiano y no permitirá que unos peregrinos mueran congelados pasando la noche al raso.

Casualmente Don Jaime celebra una fiesta esa misma noche, y tiene una veintena de invitados. Ahora los Jugadores se unirán a dicha fiesta. Les cederá a los protagonistas una pequeña alcoba para todos ellos, y les permitirá que participen del banquete que va a ofrecer al resto de comensales. Un criado acompañará a los Pjs a la habitación que antes o después les habrá dispuesto. Mientras que el criado coloca unos colchones de lana en el suelo, el grupo verá que se trata de una alcoba pequeña y sobria. El único mueble de la estancia es una alacena que contiene algunas mantas, así como velas para iluminar el lugar durante la noche.

## 2. El banquete

Cuando vaya a dar comienzo el banquete, un sirviente de la casa pasará por la habitación de los personajes para avisarles de que ya pueden tomar asiento en el salón, el cual está situado en la planta superior. Poco a poco irán llegando todos los comensales hasta llenar la sala (son unos veinte invitados en total). Entre ellos, el conde de Beasáin ha invitado al recaudador real Isaac Paac a pasar unos días en su palacete de montaña.

Esa noche el anfitrión ofrecerá un banquete en su honor, ya que pretende agasajarlo y tratar así de lograr que sea más flexible en cuanto al plazo de pago de la deuda que tiene contraída con él. A su vez, el recaudador real es un acaudalado judío que presta dinero a la Corona para financiar campañas militares. A cambio, el Rey le permite recaudar impuestos de sus vasallos.

Por cierto, el Conde don Jaime Arriza es un hombre de unos cuarenta años, de buena planta y cordial al trato, aunque es persona severa con sus siervos. Su servicio en el caserón está compuesto por seis soldados, un cocinero, cinco sirvientes, y dos juglares que amenizarán el banquete. También dos mujeres encargadas de sentarse a cada lado del recaudador, dejarse manosear y reírle las gracias.

El Recaudador, Isaac Paac tiene unos cincuenta años y viste una túnica de dos piezas color marrón, en el centro de la cual destaca una panza inmensa. Es una persona sarcástica que disfruta ridiculizando a la gente, a los que llama, entre otras cosas, *pordioseros* y *mueertos de hambre*.

Otro de los invitados es el Conde de Tolosa, don Antxón Erice, y su hijo, Txomin, quienes pertenecen a una familia noble de una región vecina y son buenos amigos del conde de Beasáin. Les acompañan algunos siervos: dos soldados y un sirviente. Don Antxón es un hombre mayor, bastante cínico y con gran sentido del humor. El de Tolosa supo de la visita del recaudador judío y pidió a Don Jaime que le invitara para poder también hablar con aquel y lograr una moratoria en el pago de sus deudas (no con la Corona, sino con él mismo). Txomin es su hijo primogénito, un joven de veintiún años, alto y fuerte. Es un joven de pocas palabras y de carácter un poco agrio.



Mientras aparecen los invitados, los juglares animarán la velada, tocando uno el laúd y otro la flauta. Una vez estén todos sentados, el Conde de Beasáin proclamará a viva voz el inicio del banquete celebrado en honor de Don Isaac, al que dice *“tener el honor de albergar hoy como huésped de su casa”*.

El judío se levantará de su silla para dar las gracias con una reverencia, flanqueado a ambos lados por las dos bellas damas de compañía contratadas por el Conde (éstas soportarán sus malos modales y apesadumbrado aliento...). Acto seguido todos se dedicarán a devorar los deliciosos manjares, entre los que destaca el fabuloso cabrito asado, acompañado de un exquisito vino, mientras un número considerable de sirvientes trabajan para que a nadie le falte de nada.



Los personajes protagonistas podrán participar de la fiesta, reponer fuerzas y divertirse. Éstos se darán cuenta de que en una esquina de la mesa se sientan cuatro caballeros de semblante serio, quienes murmuran entre ellos. Un éxito en una tirada de **Empatía (Difícil -25%)** les hará ver a los Jugadores que parecen apesadumbrados, como si fueran los únicos del comedor que no parecen divertirse.

Esos caballeros no han sido invitados por el Conde: casualmente llegaron hoy a la casa y traían consigo un pergamino con un mensaje para éste de un buen amigo suyo (el obispo de Pamplona). En el pergamino se le ruega al de Beasáin que les permita pernoctar en su casa, ya que van de viaje por las montañas. Su atuendo es bastante peculiar, ya que visten una loriga de malla (la cual no se quitarán en ningún

momento), y una sobrevesta de color carmesí, con un emblema bordado en azul celeste. El emblema es una cruz gamada con las aspas hacia la izquierda.

Los misteriosos caballeros viajan en secreto, aunque podrán decir a quienes les pregunten que viajan a la ermita de la Virgen de la Cueva para bendecir sus espadas. En realidad forman parte de la *Fraternita Vera Lucis*, orden secreta cuya misión secreta es proteger la ermita y luchar contra los engendros del mal que quieren destruirla. En todo momento éstos tendrán un semblante serio, y si alguien se dirige a ellos serán parcos en palabras.

Más tarde, gente bastante animada por el vino se levantará para bailar junto a los juglares. Varios soldados se agruparán alrededor de una mesa en la que se dedican a realizar pulsos de fuerza bruta, mientras otros apuestan monedas antes de saber quien vencerá. El bullicio irá en aumento, hasta que de pronto, en medio de esa algarabía se oirá un fuerte grito.

Unos instantes después, una sirvienta entrará por la puerta del salón con el rostro desencajado en una mueca de terror. Pálida, correrá hacia el señor de la casa y le informará de que hay un hombre muerto en las letrinas. El Conde cambiará de semblante, y se dirigirá con determinación hacia la planta baja. Una nube de curiosos se apresurarán a bajar tras él para enterarse de lo que ha sucedido. Allí hallarán el cadáver arrojado en el suelo. El cuerpo está bocarriba, con una herida abierta en el abdomen, y un charco de sangre lo rodea.

Don Jaime proferirá un grito: *“¡No! Pero si es Don Isaac, esto es terrible, ¡Intolerable! ¿Cómo explico yo ahora al Rey que su recaudador ha sido asesinado en mi propia casa?”* La sirvienta que descubrió el cadáver sollozará ahora ahogadamente, fruto del susto, mientras otros la consuelan. El Conde se verá visiblemente preocupado por la gravedad del asunto, y hablará primero con sus hombres:

*¡Guardias! ¡Que nadie entre ni salga de esta casa sin mi permiso! ¡Que todo el mundo se retire a sus aposentos, y no salga hasta nuevo aviso! ¡Registrad la casa y encontrar al asesino!* Los invitados estarán consternados, y poco a poco se irán yendo cada uno a sus aposentos (incluidos los Jugadores).

Después de un rato el Conde irá a hablar con los personajes protagonistas. Le acompañan dos de

sus soldados para interrogarles. Les preguntará si conocían al recaudador judío y cuál es el motivo real por el que han venido a este lugar. Instantes después de escucharlos, el Conde les dirá lo siguiente: *“Mis soldados no han encontrado a nadie extraño en la casa, y no han visto entrar ni salir a nadie, por lo que el asesino está en entre estos muros. Todas las personas son de mi confianza, excepto vosotros... que no os conozco de nada”*.

El Conde ordenará a sus soldados que requisen a los Pjs sus armas hasta que se esclarezcan los hechos, las cuáles serán guardadas bajo llave en la armería que hay en el sótano. Un soldado inspeccionará los filos de cuchillos y espadas en busca de restos de sangre. Si alguien usó sus armas recientemente (tal vez en una aventura previa), tendrán restos similares, por lo que sus dueños serán acusados y encerrados en el calabozo del sótano. El resto podrán salvarse si dicen que ellos no sabían nada y no defienden al acusado.

En el caso de no haber pruebas contra ellos, don Jaime les dirá con franqueza que necesita a un culpable para entregarlo a la justicia real, por lo que les encargará que encuentren al culpable, so pena de ser él quien nombre a un culpable de entre los Pjs. El plazo para encontrar al asesino en su palacio será hasta el amanecer .

### 3. Investigando el crimen

El Conde pasará la noche descansando en su alcoba, pero antes habrá avisado a sus soldados de que permitan a los Pjs moverse libremente por toda la casa, eso sí, sin salir al exterior. Éstos podrán también interrogar a quien consideren oportuno, y si descubren algo podrán dirigirse a la habitación del Conde para hacérselo saber.

#### Descripción del caserón:

Los pasillos y habitaciones están iluminados por antorchas, velas y candiles. Todas las ventanas del edificio están protegidas por barrotes de hierro en forma de cruz, impidiendo el acceso. Las ventanas tienen portones de madera para aislar la casa de la intemperie:

**Sótano:** es un lugar frío, húmedo, y oscuro, aunque de gran amplitud. Allí se encuentra la bodega donde se almacenan media docena de barriles de vino, un pequeño calabozo, la armería donde se guardan algunas espadas, lanzas, y arcos, y el pozo que abastece al caserón de agua potable. Tanto el calabozo, como la

armería disponen de puertas metálicas cerradas con llave. Para mayor seguridad un centinela armado hace guardia en el pasillo de acceso al sótano.

**Planta baja:** allí se encuentra el vestíbulo que da a la calle, y está permanentemente vigilado por dos centinelas armados. Un gran pasillo comunica a las siguientes habitaciones:

**-La cocina:** hay un horno de piedra empotrado en el hueco de la chimenea en el que puede hornearse pan, cocinar carne, etc. Una gran mesa de madera en la que hay algunos cuchillos es el lugar en el que se preparan los alimentos antes de hornearlos.

**-Las letrinas:** es un espacio pequeño, y maloliente. En un extremo se halla la letrina, oculta por una cortina de tela blanca que va del techo al suelo. En una esquina se encuentra un ánfora de agua, y un montón de paños para asearse.

**-La capilla:** es una estancia rectangular y poco concurrida. Se halla en penumbra, aunque se puede encender un gran cirio que hay a la entrada. En la pared del fondo hay un crucifijo de madera de gran tamaño apoyado sobre el suelo, de cuyas esquinas cuelgan algunas telarañas. Hay dos filas de banquetas a cada lado dispuestas para quienes quieran orar ante la cruz.

**-La habitación del recaudador:** se trata de una pequeña habitación cedida a Isaac Paac durante su visita. En ella se halla un camastro de madera, cubierto por mantas de lana; un butacón de madera y cuero, y un arcón para guardar las ropas. En el arcón se encuentra un bolsito de cuero en cuyo interior hay un listado con nombres de personas e importes en monedas que adeudan al recaudador, entre esos nombre están Don Jaime Arriza, y Don Antxón Ericé (quienes deben 5.000 a la Corona y 8.000 al propio Isaac, respectivamente).

**-La despensa:** se encuentra ubicada contigua a la cocina, es el lugar donde se almacenan los alimentos y provisiones. Hay unos estantes de madera ocupados por recipientes de barro y cajas de madera.

**-El cuarto de los criados:** es una habitación pequeña y sin amueblar. El suelo está cubierto por paja seca sobre la que los criados disponen mantas de lana en el suelo para acostarse.



**Planta superior:** allí se encuentra el salón y varias habitaciones:

**-El salón:** en la zona central del pasillo hay un gran arco que da acceso al salón-comedor. Es el lugar donde el banquete tiene lugar. En una de las paredes se halla una fabulosa chimenea que caldea la gran sala. Hay varias mesas de madera, colocadas una tras otra, como conformando una única mesa que ocupa todo el largo de la habitación. En torno a ella se hallan sillas y taburetes de madera. En las paredes hay antorchas que iluminan la estancia, y también telas colgadas con forma de escudo, con los colores blanco y azul del blasón de la casa del Conde de Beasáin.

**-Dormitorio cedido a los Jugadores:** es la primera habitación tras subir las escaleras que vienen de la planta baja. Es un espacio pequeño y sencillo, suficiente para los Pjs puedan dormir sobre unos colchones de lana que han dispuesto en el suelo. También dispone de una alacena para guardar su equipaje. Un pequeño ventanuco comunica con el exterior y está cerrado con un portón de madera, para evitar que entre la nieve y el frío.

**-La habitación de los caballeros:** esta habitación ha sido cedida a los caballeros de la Fraternita Vera Lucis.

Han dispuesto unos colchones en el suelo, y también cuentan con dos arcones de madera para guardar sus bártulos. Entre sus pertenencias hay un pergamino escrito por el Don Alonso Quesada, prior de la *Hermandad de la Luz Verdadera*, que reza en latín lo siguiente:

*“Acólitos caballeros de la Vera Lucis. En el solsticio de invierno el demonio tiene más poder que nunca. En lugares malditos se materializa en persona o animal y corrompe a lo vivos. Hallad su guarida cerca de la ermita de la Virgen de la Cueva, santiguáos con agua bendita, mojad con ella el filo de vuestras espadas, perseguid al Demonio y devolvedlo al infierno.”*

Cabe la posibilidad de que los Pjs no encuentren esta pista durante su estancia en el caserón. No importa, pues tendrán otra oportunidad de encontrar el pergamino más adelante (si llegan a la ermita de la Virgen de la Cueva).

**Habitación del Conde:** es una habitación elegante con tapices en las paredes con motivos de caza. Gran parte de la misma está ocupada por una gran cama de madera de cuyo marco cuelgan bellas telas de color azul celeste. Junto a

la ventana se encuentra un escritorio y una butaca de madera y cuero. En otra pared se halla una alacena y un cofre cerrado con llave donde se guardan las ropas y el dinero respectivamente.

**-Habitación de Don Antxón y Txomin:** situada al final del pasillo, es una habitación con dos camas, una butaca y un arcón en el que guardan sus abrigos y otros efectos personales.

### Las pistas:

**-El cadáver del recaudador Isaac:** será depositado en la habitación establecida para él hasta que se le pueda dar sepultura (cuando termine la tormenta de nieve). Tiene una fea herida en el abdomen, por lo que con un éxito con la competencia de **Medicina** se podría deducir que se le golpeó de frente y que el filo de una espada le alcanzó el hígado, infligiéndole una herida mortal. Seguramente a la víctima no le dio tiempo ni a gritar. No parece que el hombre ofreciese ninguna resistencia, pues no hay magulladuras ni otras señales de forcejeo. En la frente tiene un pequeño chichón, que se pudo hacer al caer de bruces contra el suelo de piedra.

**-Los efectos personales del recaudador:** don Isaac vestía con una túnica marrón de dos piezas. Si lo registran no encontrarán más que una bolsita de cuero con veinte maravedíes y algunos reales de plata. Sus otras pertenencias se encuentran en el arcón de su habitación. Hay un otro bolsito de cuero en cuyo interior puede leerse un listado con nombres de personas, e importes en monedas (ya descritos).

**-La sirvienta que descubrió el cadáver:** María Cinta es una moza joven de piel clara y ojos negros. Lleva el pelo recogido en un gorro de tela. Desde el suceso se encuentra muy intranquila, y al relatar cómo descubrió el cadáver no podrá evitar sollozar, pues fue la primera persona en descubrirlo justo cuando iba al baño a reponer un jarrón de agua. No está segura, pero cree que se cruzó con alguien en el pasillo antes de llegar al baño, aunque no se fijó en su cara y no recuerda quien era. Si le insisten dirá que era un hombre, y se echará a llorar (no recordará nada más).

**-La escena del crimen:** en las letrinas podrán observar un charco de sangre en el suelo. Si a alguien se le ocurre inspeccionar el techo, o bien obtiene un éxito con la habilidad **Descubrir**, le llamará la atención un brillo

metálico sobre una de sus vigas de madera. Saltando o colaborando entre todos, un Jugador podría alzarse lo suficiente como para ver que hay una espada trabada en la viga. Se trata del arma del crimen (pues su filo conserva todavía la sangre) la cual fue escondida en la viga, posiblemente por un sujeto alto. Si examinan con detenimiento el arma se darán cuenta de que es en realidad un bracamante de baja calidad y sin ningún tipo de distintivo. El bracamante es más pequeño que una espada, por tanto más fácil de ocultar; su filo es más largo que un cuchillo, por lo tanto más letal.



**-La prueba incriminatoria:** aunque pueda ser difícil llevarlo a cabo, si los Jugadores registran la habitación de Don Antxón y Txomin (éstos podrían dejarles entrar o los Pj acceder mientras duermen) podrán encontrar dentro de un arcón un chaleco de cuero manchado de sangre. Es el chaleco que vistió Txomin durante el banquete. Es fácilmente reconocible porque la prenda tiene bordado el escudo de armas del Conde de Tolosa, y las iniciales T.E. (Txomin Erice).

**-El asesino:** fue Txomin quien mató al recaudador. Su padre (Don Antxón) fue quien urdió el plan, ya que muerto éste se extinguiría la gran deuda que tenían contraída con él. La casa del Conde de Tolosa estaba casi arruinada y no podía afrontar el pago de más tributos. Por ello, que ambos decidieron asesinar al judío Isaac. Y qué mejor ocasión que ésta, en la que el crimen se produciría en tierras ajenas, librándoles de cualquier sospecha...

Si los personajes protagonistas acusan a Txomin, el Conde no dará crédito a sus palabras, ya que él y Don Antxón son viejos amigos suyos. Para convencerlo será necesario

que los Pjs muestren las pruebas del crimen (el chaleco de Txomin manchado de sangre y la espada que se utilizó para cometer el crimen).

En ese caso, el Conde se dará cuenta que los Jugadores son inocentes, pero incluso así no condenará a Txomin, sino que hablará en privado con Don Antxón para buscar una solución al entuerto. Don Jaime exigirá a Don Antxón que entregue a uno de los soldados de su guardia personal, y lo acuse del asesinato del recaudador ante el Rey (es decir que pague el pato uno de los vasallos de Don Antxón en lugar de su hijo).

Don Antxón, quien carece de humanidad, aceptará el trato de buena gana. Ordenará a sus soldados que encierren en el calabozo a Fermín, el soldado más joven (y el más pardillo) de su guardia, informando de que fue él quien mató al recaudador. Los soldados obedecerán sus órdenes de mala gana, pero sin rechistar, llevando a Fermín a la fuerza hasta el calabozo. De nada servirán sus gritos asegurando que es inocente.

Los personajes protagonistas quedarán así libres de culpa y podrán dormir lo que queda de noche, pero tal vez sus conciencias no les dejen pasar esa injusticia por alto. Entonces podrían tratar de convencer a Don Jaime de que pague el crimen el verdadero culpable, o bien hacer lo necesario para que el preso pueda evadirse.

En caso de que los Jugadores no logren disponer de las pruebas para incriminar al culpable del asesinato del recaudador (la espada y el chaleco), al amanecer el Conde cumplirá su amenaza de meter a uno de ellos en el calabozo para entregarlo a la justicia real. Los personajes protagonistas podrán acusarse mutuamente, o entregarse voluntariamente, si no el Conde decidirá al azar y sin miramientos quién es el culpable. Si los Pjs tratan de impedir que los soldados del Conde encierren al acusado en el calabozo tendrán que enfrentarse con ellos y tratar de escapar de la casa, cosa que será difícil ya que hay muchos soldados y están bien armados.

#### 4. Camino de la ermita

Suponiendo que hallaron al culpable (o que encerraron a uno de los miembros del grupo, por lo que el resto debería continuar su peregrinación), a la mañana siguiente los pjs se despertarán horas después del amanecer (pues se acostaron tarde y habrán dormido mal). Uno

de ellos (el que tenga más Irracionalidad) recuerda haber tenido una pesadilla en la que un lobo le perseguía y él trataba de escapar de él. Antes de que ellos se despertaran los cuatro caballeros de la Fraternita Vera Lucis, quienes madrugaron, ya se habrán marchado. Los Pjs podrán desayunar tortas de trigo y leche de oveja, ofrecidas por un sirviente. El Conde pasará a verlos mientras desayunan, les dará las gracias por los servicios prestados (reiteramos, si todo fue bien) de esta forma:

*“Señores, les estoy agradecido por ayudarme a descubrir al culpable. Cuento con ustedes en que sean discretos y no cuenten a nadie nada de lo que aconteció aquí anoche, que quede entre nosotros. – El Conde esperará a que los Pjs le den su palabra, para luego proseguir – Cojan ustedes de mi despensa cuantas provisiones necesiten para el camino hasta la ermita. Tengan un buen día.*

Según comenta uno de los sirvientes de la casa, fuera aún nieva, pero se puede andar por la intemperie sin grandes dificultades. No obstante, el camino que desciende al valle está intransitable debido a una avalancha de nieve, por lo que la aldea de Ataún ha quedado aislada. Por suerte, los personajes protagonistas viajan en dirección contraria, hacia la cima.

Cuando el grupo salga fuera y caminen por la aldea se darán cuenta que hay algunos corrales y graneros destrozados, tal vez debido a la tormenta de nieve. Si se acercan a observar alguno de ellos, hallarán huellas de animales (fueron lobos), y despojos de varias gallinas despedazadas. El color rojo de la sangre contrasta con el blanco de la nieve que cubre suelo.

Ataún está envuelta en silencio, y no se ve ni un alma entre sus casas. Si los personajes llaman a la puerta de alguna vivienda nadie les abrirá, y podrán darse cuenta de que ya no sale humo de las chimeneas. Si siguen camino arriba, hacia las afueras de la población hallarán a todos los aldeanos congregados en el cementerio del pueblo (un pequeño páramo con una docena de lápidas). Si los Jugadores se acercan y les preguntan sobre la reunión se enterarán de que un vecino que trató de defender a sus animales de corral ha muerto a causa de un ataque de lobos. Y éstos se cebaron con el hombre. Algún Pj que supere una tirada de **Conocimiento Animal** podría saber que durante el invierno en los montes escasean las presas de lobos, por lo que éstos se ven obligados a bajar a las aldeas y atacar al ganado.

Por ello, los vecinos están acongojados. Si entablan conversación con alguno de ellos, les dirán que los lobos están azuzados por el mal, y que *“esta noche será aún peor, ya que es en el solsticio de invierno, cuando el mal campa a sus anchas entre nosotros”*.

Si los Pjs preguntan a algún aldeano qué camino tomar para llegar a la ermita de la Virgen de la Cueva, estos les informarán que hay dos vías: una es la “vía del quebrantahuesos”, la cual sube por la garganta del valle a través de una senda bastante empinada; y otra senda más larga es el llamado “camino de los pastores”, el cual asciende serpenteando la falda de la montaña.

El vecino podrá orientarles hacia el lugar donde tomar cada uno de esos caminos, y finalmente les pedirá que cuando lleguen a la ermita pidan a la Virgen que les proteja a todos ellos.

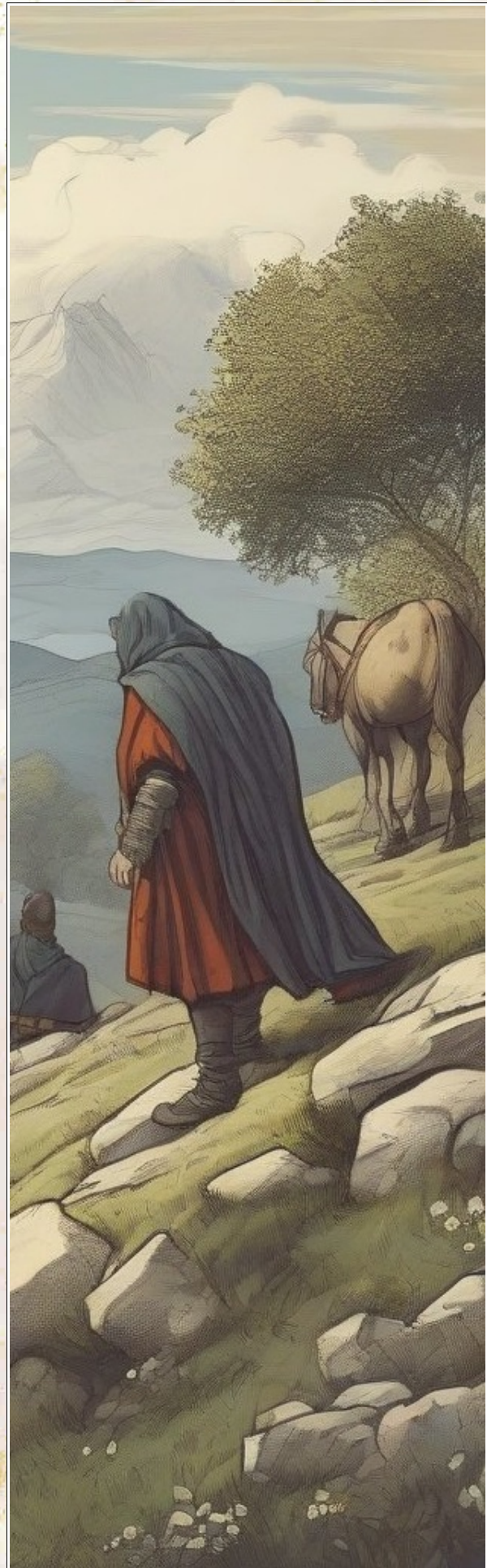
### a) La vía del quebrantahuesos

Si el grupo toma la vía del quebrantahuesos tardará media jornada en llegar hasta arriba, donde confluye con el camino de los pastores para llegar luego a la ermita un poco más adelante. Dado que esta vía es un camino estrecho, muy inclinado y resbaladizo por el hielo, los Pjs deberían realizar una tirada de **Trepar** para superar toda la ascensión.

Un éxito significa que el personaje avanza a buen ritmo sin problemas. Un fallo tiene como consecuencia avanzar despacio (pero se logra, poco a poco), a costa de que sus tobillos sufran magulladuras o un esguince (perdiendo con ello un punto de vida). En caso de pifiar el personaje se habría caído rodando algunos metros camino abajo, propinándose un golpetazo que le haría perder id6 de puntos de vida.

Lo bueno de haber elegido ir por la vía del quebrantahuesos es que llegarán a la ermita antes de que anochezca. Y una vez arriba, un poco antes de llegar al pequeño templo. Uno de los personajes (aquel que tenga mayor Irracionalidad) creará ver a lo lejos a una mujer vestida con un abrigo blanco, pero enseguida desaparecerá del campo de visión.

Si se acercan hasta donde fue vista, se sorprenderán al notar que la misteriosa mujer ha desaparecido, no hay ni hay rastro de ella. Curiosamente desde ese punto verán la ermita muy cerca.



## b) El camino de los pastores

Esta senda serpentea por la falda de la montaña, y durante la ascensión no verán ni a un alma con vida. Nieva un poco, y un pesado silencio les envolverá, el cual se interrumpirá solo por ocasionales aullidos de lobos que resuenan en la distancia. Dado que es invierno, los días son muy cortos, por lo que se les hará de noche antes de lograr alcanzar la ermita. Por ello, el grupo tendrá que decidir si acampar al raso, o continuar caminando hasta llegar a la ermita.

En caso de seguir la marcha en plena noche, precisarán de una antorcha que les ilumine el camino (o de lo contrario se perderían automáticamente). Los Pj oirán aullidos de lobos, y al poco rato les acechará una manada de éstos. Se trata de media docena, quienes se interpondrán en su camino, colocándose en formación de media luna y gruñendo de forma amenazante.

Si los personajes no atacan primero, serán los lobos quienes lo hagan. Alguien que supere una tirada de **Conocimiento Animal** podrá darse cuenta de que estos animales no se comportan con naturalidad, ya que suelen atacar a presas solitarias en lugar de enfrentarse a un grupo. También parece raro que el fuego de la antorcha no les ahuyente. Si los Pjs logran abatir al menos a tres de ellos, el resto huirá, perdiéndose en la oscuridad. Cuando reemprendan la marcha llegarán al punto de confluencia del camino de los pastores y la vía del quebrantahuesos. De allí en adelante, existe un único sendero que les conducirá hasta la ermita.

## 5. La ermita de la Virgen de la Cueva

El santuario está situado en un abrigo natural de la montaña, de modo que la construcción (cuya planta es un pequeño edificio rectangular) posee muros interiores compuestos por la propia roca de la montaña. Las paredes exteriores también fueron construidas con piedra. Junto al templo hay un manantial de agua caliente que derrite la nieve en ese lugar. Se accede al interior por un arco de medio punto en el que en otro tiempo hubo una puerta de madera.

El interior es un habitáculo de cinco pasos de largo por tres de ancho, cuyo techo es bajo. A través del muro natural interno emana agua

termal que se acumula en un pilón, la cual, a su vez, rebosa hasta el suelo haciendo un charco que sale por el arco de la puerta hasta el exterior. Fuera se forma un arroyo de agua caliente. Junto al pilón hay una estatua de piedra fijada al suelo que representa a la Virgen María.

Al contemplar la imagen, los Pjs se sentirán reconfortados, hasta el punto de sanar milagrosamente si estaban heridos (por lo que recuperarán todos los puntos de vida que hubiesen perdido). Los testigos que presencien alguna curación milagrosa en el interior de la ermita ganarán 5 puntos de Racionalidad si tienen Racionalidad igual a 80 o menos.



Si los Pjs exploran el lugar encontrarán en el suelo restos de cera de una vela consumida, y un extraño pergamino enrollado, olvidado en el suelo. Se trata del mismo pergamino que también pudieron hallar en el caserón del conde don Jaime, y evidentemente es propiedad de los caballeros de la Fraternita Vera Lucis. Éstos han pasado por la ermita antes que el grupo, perdiendo el manuscrito en un descuido.

En el exterior de la ermita descubrirán huellas recientes de varios hombres. El rastro les conducirá por una senda montaña arriba hasta una gruta. En caso de que el grupo no se dirija inmediatamente hacia ella, un hombre que se encuentra malherido que se topará con ellos. Se trata de uno de los caballeros de la Fraternita Vera Lucis con los que coincidieron en el Caserón del conde. Éste viene bajando por una senda a rastras y oirán su voz suplicando auxilio. Justo antes de llegar a ellos quedará inconsciente.

Si alguien se acerca y lo examina podrá darse cuenta, mediante un éxito en una tirada de **Conocimiento Animal** o **Medicina**, de que sufre varias heridas provocadas por las garras de una fiera, tal vez un lobo o un oso. El moribundo solo recuperará la consciencia si los Pjs lo introducen en la ermita. En ese caso verán que el caballero está fuertemente conmocionado y enajenado, se expresa de un modo ininteligible, balbucea algo, y no cesa de repetir algo. Finalmente los Jugadores lograrán entenderle: *“Hay que acabar con él o moriremos todos... Está en la gruta”*. Si los personajes protagonistas siguen el rastro al que se refiere el caballero, podrán alcanzar la entrada de la gruta.

## 6. La gruta

Justo delante de su entrada yace el cadáver de un caballero. Se trata de una visión horrible, puesto que su rostro está cubierto de sangre y tiene el cuerpo mutilado. Si los Pjs lo examinan, se darán cuenta de qué ha sido devorado por alguna bestia, la cual bien podría haber sido un oso (aunque en esta época del año, suelen hibernar). Su rostro está desfigurado e irreconocible, aunque si alguien logra superar una tirada de **Descubrir** reconocerá el blasón de la armadura como el de aquellos caballeros con los que coincidieron en el caserón del conde.

Si el grupo decide adentrarse en la gruta deberán encender antorchas, ya que de otro modo no verán nada. La cavidad mide unos cinco pasos de ancho y tiene altura suficiente como para caminar erguido. Del techo cuelgan algunas estalactitas, el aire está viciado, y se respira un intenso olor a heces y a podredumbre. Si alguien supera una tirada de **Descubrir** advertirán en el suelo muchas huellas recientes, tanto de animales (lobos) como de pies descalzos, todas dirigiéndose hacia la salida de la gruta.

Tras avanzar un poco por el túnel, los Pjs sentirán un escalofrío de terror al oír, de pronto, los gruñidos de una fiera procedentes de la profundidad. El pasadizo comenzará a descender, y se estrechará un poco. Enseguida los gruñidos dejarán de oírse por un momento. El pasadizo conduce a una gran cámara de la cual no puede verse el final. Lo que sí se logra apreciar con la luz de la antorcha es que el techo de la cámara es bastante más alto que el del túnel por el que han venido. Además, las paredes a cada lado son irregulares.

Poco después, los Pjs notarán que algo se mueve un poco más adelante. Una forma se levantará del suelo como una mole negra. Se trata de un inmenso perro negro, que ruge de forma amenazante. Jamás habrán visto un animal de tales dimensiones, similar al tamaño de un caballo (o tal vez algo mayor). Todos los Jugadores deberán realizar una tirada de **Templanza**: es el *Gaueko* (pag. 335 del Manual). Si la fallan quedarán paralizados de terror durante un turno.

Si le parece bien al Director/a, éste debería nivelar la dificultad del encuentro considerando la capacidad de combate del grupo de Pjs. (*¿Cuántos son diestros en el manejo de las armas?*) Junto al *Gaueko* aparecerán tantos lobisomes menos dos como personajes capaces de manejar un arma haya. Es decir si en el grupo hay 3 *guerreros*, aparecerá un lobisome, si hay 4, aparecerán 2 lobisomes, etc. Por supuesto, la actitud de estas criaturas será totalmente hostil, pues se lanzarán a la carrera contra el grupo y tratarán de agredirlos a puñetazos y mordiscos.

La actitud del *Gaueko* será esperar a ver si alguien se acerca a él. Si algún incauto lo hace, el ser tratará de morderle. El mordisco del *Gaueko* es letal, por lo que si un Pj lo sufre quedará inconsciente inmediatamente, sin opción a tirada de Resistencia. La única esperanza de la víctima es que la lleven a la ermita de la Virgen de la Cueva en las próximas horas, pues solo en ese caso no morirá.

Si nadie se acerca a atacar al *Gaueko* cuerpo a cuerpo, éste invocará a un *ígneo* (pag. 303 del Manual) que se interpondrá entre él mismo y los Pjs, el cual se dedicará a lanzarles bolas de fuego. Tanto el *ígneo* como el *Gaueko* solo pueden ser dañados por armas cuyo filo haya sido mojado por el agua sagrada de la ermita de la Virgen de la Cueva (ya lo decía el pergamino...). Si el *Gaueko* pierde la mitad o más de sus puntos de vida se hará invisible y se esfumará a otro lugar sin dejar ningún rastro.

Si es derrotado, perderá el control de todos sus esbirros (no solo los de la gruta, sino también de otros tantos que iban de camino a la aldea para masacrar a los aldeanos, los cuales ahora recobrarán su libre albedrío y se dispersarán...). Si por el contrario los Pjs no logran derrotar al *Gaueko*, pueden huir por donde vinieron antes de que sea demasiado tarde. El *Gaueko* es un ser enorme y no cabe por el túnel, así que es de imaginar que la bestia fue invocada en el mismo interior de la cámara (ya que no hay otra salida al exterior más que ese estrecho túnel).



## 7. De vuelta a la aldea

El desenlace de la historia dependerá de una de estas dos situaciones:

**Si los Pj vencieron al Gaeko:** descenderán la montaña sin contratiempos, llegando a la aldea de Ataún por la mañana. Los vecinos pasaron la noche preocupados por sus supersticiones, e inquietos por los aullidos de lobos que desgarraban el silencio. Ese día será soleado, lo cual disipará todos sus temores. El camino que va desde la aldea de vuelta al valle ya es perfectamente transitable, y algunos vecinos ya bajaron a Beasáin en busca de provisiones. Si los Pjs se acercan al Caserón del Conde verán que no hay nadie allí, pues don Jaime y sus sirvientes se fueron a su morada principal en Beasáin.

Después podrán caminar hasta esa localidad y allí reponer fuerzas, adquirir provisiones en la posada, y continuar viaje hacia su próxima aventura, quien sabe dónde.

**Si no derrotaron al Gaeko:** tal vez se enfrentaron a la bestia pero fueron derrotados por ella; quizás huyeron para salvarse, o es posible que ni siquiera llegaron a enfrentarse a él, resguardándose toda la noche en la ermita de la Virgen de la Cueva (el único lugar seguro en aquellos momentos).

Al amanecer descenderán hasta la aldea, en la cual se encontrarán un espectáculo dantesco: calles sembradas de cadáveres despedazados, regueros de sangre sobre la blanca nieve y casas humeantes que fueron incendiadas durante la noche (recordemos que los autores de la situación habrán sido los esbirros del Gaeko).

La aldea está ahora en silencio, aunque es posible imaginar el griterío de horas atrás. No verán a nadie con vida, pues debió vivirse una auténtica pesadilla.

En este punto el Director/a de juego debe recordar cómo quedó la situación en el caserón del Conde cuando los Pjs se fueron. *¿Quedó alguien preso en el calabozo? ¿Los pjs le ayudaron a evadirse?* Resulta que durante la última noche lobos y lobisomes entraron en el caserón eliminando a todos cuantos se encontraron. Pero en caso de que hubiese quedado un preso en el calabozo, éste habría sobrevivido, gracias a estar encerrado tras una robusta puerta de hierro cerrada con llave.

Si esa fuese la situación, cuando los Pjs vuelvan a Ataún, el silencio se romperá de pronto por una llamada de auxilio procedente del caserón de don Jaime. Las puertas del edificio estarán abiertas. Verán un par de cadáveres de soldados en el vestíbulo (uno sentado en el suelo con la espalda apoyada en la pared y otro atravesado en el suelo).

A medida que vayan adentrándose en la vivienda verán más cuerpos, y antes o después oirán un grito procedente del sótano, donde hallarán al superviviente encerrado en el calabozo (la persona que fue condenada por el asesinato del recaudador). Éste rogará a los Pjs que lo liberen, y éstos podrán encontrar las llaves que abren la celda registrando los cadáveres.

Al liberar al reo, éste les abrazará aliviado, y les agradecerá su actuación una y otra vez. Su cara desencajada reflejará el horror de las escenas que presenció esa noche: *“Fui condenado injustamente, y ahora son los acusadores quienes han muerto”*, el hombre mirará hacia arriba como dando gracias Dios.

Si inspeccionan el caserón no hallarán más supervivientes, ni tan siquiera el cuerpo del conde. Aquí debió darse un terrible combate, ya que pueden verse algunos lobos muertos en el lugar, atravesados con lanzas y espadas. Si los Pjs lo desean pueden dar cristiana sepultura a los cadáveres, y también pueden aprovisionarse de restos de comida, ropas, armas y dinero a cuenta del caserón (hay un poco de todo, pero el dinero es escaso). Después el grupo podrá caminar hasta Beasáin, descansar en la posada, y continuar viaje hacia su próxima aventura.

## Dramatis Personae

(PNJs y criaturas)

### Don Jaime de Arriza, Conde de Beasáin

FUE: 15    Altura: 1,70 varas  
AGI: 10    Peso: 125 libras  
HAB: 15    RR: 80%  
RES: 20    IRR: 20%  
PER: 10    Templanza: 50%  
COM: 15    Aspecto: 14 (normal)  
CUL: 15  
Protección: Ropas gruesas (2 puntos)  
Armas: Espada 70% (1d8+1+1d4), Daga 50% (2d3+1d4).  
Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 50%, Elocuencia 60%, Mando 70%, Comerciar 45%, Empatía 40%, Corte 20%

### El Recaudador, Isaac Paac

FUE: 10    Altura: 1,65 varas  
AGI: 8    Peso: 140 libras  
HAB: 15    RR: 75%  
RES: 15    IRR: 25%  
PER: 12    Templanza: 50%  
COM: 20    Aspecto: 12 (normal)  
CUL: 20  
Protección: carece  
Armas: Pelea 20% (1d3)  
Competencias: Descubrir 50%, Elocuencia 60%, Comerciar 60%, Leer y Escribir 60% Latín 50% Hebreo 70%, Empatía 50%

### Don Antxón Erice, Conde de Tolosa

*Tiene el don de la palabra, y es falso por naturaleza, jamás reconoce un error, dado a lavarse las manos en cualquier complicación.*

FUE: 15    Altura: 1,75 varas  
AGI: 10    Peso: 125 libras  
HAB: 15    RR: 80%  
RES: 20    IRR: 20%  
PER: 5    Templanza: 50%  
COM: 20    Aspecto: 16 (normal)  
CUL: 15  
Protección: Ropas gruesas (2 puntos)  
Armas: Espada 50% (1d8+1+1d4), Daga 30% (2d3+1d4).  
Competencias: Esquivar 20%, Descubrir 50%, Elocuencia 70%, Mando 70%, Comerciar 60%, Empatía 50%, Corte: 30%

## **Æomin, primogénito de don Antxón**

*Es orgulloso y cruel. A su edad maneja bien las armas, aunque le queda por aprender buenos modales, y cortesía que necesitará para relacionarse con la corte, y otras familias nobles, si un día heredase el título de su padre.*

FUE: 20    Altura: 1,80 varas  
AGI: 15    Peso: 120 libras  
HAB: 20    RR: 75%  
RES: 20    IRR: 25%  
PER: 10    Templanza: 70%  
COM: 5    Aspecto: 13 (normal)  
CUL: 10  
Protección: Gambesón reforzado (3 puntos)  
Armas: Espada 75% (1d8+1+1d6), Daga 30% (2d3+1d6).  
Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 30%, Mando 70%, Tormento 50%, Sigilo 50% Correr: 50%, Escuchar: 30%

## **Los sirvientes**

*Plantilla de hombres y mujeres con diferentes oficios: cocineros, criadas, juglares, etc. Todos ellos encargados de dar servicio en la casa, están siempre atentos a cualquier instrucción de su señor.*

FUE: 10    Altura: 1,65 varas  
AGI: 10    Peso: 100 libras  
HAB: 15    RR: 75%  
RES: 15    IRR: 25%  
PER: 10    Templanza: 20%  
COM: 10    Aspecto: 12 (normal)  
CUL: 5  
Protección: carece  
Armas: Cuchillo 30% (1d6+1d4)  
Competencias: Esquivar 20%, Descubrir 30%, Sigilo 20% Correr: 30%, Escuchar: 30%, Empatía: 20%, Elocuencia 20%, cantar 20%

## **Los soldados**

*Miembros de la guardia del Conde, su función es la de proteger al Conde y sus propiedades.*

FUE: 20    Altura: 1,70 varas  
AGI: 15    Peso: 110 libras  
HAB: 20    RR: 75%  
RES: 20    IRR: 25%  
PER: 10    Templanza: 50%  
COM: 10    Aspecto: 13 (normal)  
CUL: 5  
Protección: Gambesón (2 puntos)  
Armas: Bracamante 75% (1d8+1+1d6), Daga 30% (2d3+1d6), lanza corta (2d6+1)

Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 30%, Mando 70%, Tormento 50%, Sigilo 50% Correr: 50%, Escuchar: 30%

## **Los aldeanos de Añauín**

*Son huraños, evitan en la medida de lo posible el contacto con los forasteros, de los cuales desconfían. La mayor parte de ellos son ancianos, los jóvenes marcharon a vivir al valle, ya que en la aldea la vida es dura, los inviernos son fríos y oscuros.*

FUE: 10    Altura: 1,60 varas  
AGI: 10    Peso: 90 libras  
HAB: 15    RR: 60%  
RES: 15    IRR: 40%  
PER: 10    Templanza: 20%  
COM: 5    Aspecto: 9 (envejecido)  
CUL: 5  
Protección: carece

Armas: cuchillo 25% (1d6+1d4)  
Competencias: Esquivar 20%, Descubrir 30%, Sigilo 20% Correr: 30%, Escuchar: 30%, Empatía: 20%, Elocuencia 20%, cantar 20%  
Conocimiento animal: 40% Leyendas: 40%, Rastrear 40%, Sanar 20%

## **Los Caballeros de la fraternita Vera Lucis**

*Gente muy seria y fanática de sus principios. Tienen una misión que cumplir y no se desviarán de ella: acabar con el Gaueko. La misión la guardarán en secreto a recomendación de su prior pues, como él dijo: "el diablo tiene sus oídos en todas partes".*

FUE: 20    Altura: 1,80 varas  
AGI: 15    Peso: 120 libras  
HAB: 20    RR: 50%  
RES: 20    IRR: 50%  
PER: 10    Templanza: 80%  
COM: 5    Aspecto: 13 (normal)  
CUL: 10  
Protección: Loriga de malla (4 puntos en todo el cuerpo), bacinete en la cabeza (5 puntos)  
Armas: Montante (Espadón) 75% (1d10+2+1d6), Daga 30% (2d3+1d6).  
Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 30%, Mando 70%, Tormento 50%, Sigilo 50% Correr: 50%, Escuchar: 30%

## **Los lobos**

*En algunas leyendas se considera a los lobos siervos del demonio, no solo cazan al ganado sino también a sus pastores.*

FUE 15    RR: 50%

AGI 20    IRR: 50%  
RES 10    Templanza: 50%  
PER 15  
Protección: carece  
Arma: Mordisco: 60% (1d6)  
Competencias: Rastrear 75%. Escuchar 50%

### Los lobisome

*Criatura con apariencia de hombre fuerte, de pocas palabras y muy peludo. Se trata de un ser humano normal que ha sido hechizado por el Gaueko, transformándose en una criatura más fuerte y ágil, llena de pelo negro y espeso por todo el cuerpo. No puede soportar otro tipo de comida que no sea la carne cruda, ni más bebida que no sea la sangre. Sufre constantés ataques de rabia.*

FUE: 30    Altura: 1,70 varas  
AGI: 30    Peso: 160 libras  
HAB: 5    RR: 20%  
RES: 35    IRR: 80%  
PER: 30  
COM: 5  
CUL: 5

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 65% (1d3+3d6) y Pelea 80% (1d3+3d6). No puede usar otro tipo de armas.

Competencias: Descubrir 90%, Correr 120%, Sigilo 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Hechizos: Un lobisome no puede usar la magia.

Poderes Especiales: pag. 375 del Manual.

### El Gaueko

*Genio vasco de la noche, señor de la magia negra, que es adorado por todos los que practican la magia en el norte de la Península. Suele adoptar la forma de un gran perro negro, aunque también puede hacerse invisible. Es una criatura extremadamente cruel y sanguinaria.*

FUE: 25    Altura: 3 varas  
AGI: 32    Peso: 300 libras  
HAB: 0    RR: 0%  
RES: 40    IRR: 400%  
PER: 20  
COM: 5  
CUL: 30

Protección: Es invulnerable a todo lo que no sea magia. Puede dañarse con armas sagradas (como aquellas cuyo filo haya sido mojado por el agua sagrada de la ermita de la Virgen de la Cueva).

Armas: Mordisco 90% (Veneno).

Competencias: Sigilo 85%, Empatía 95%, Conocimiento Mágico 150%.

Hechizos: Conoce y usa todos los hechizos, en especial los de magia negra. Invocar Ígneos es uno de sus hechizos predilectos.

Poderes Especiales: pag. 335 del Manual

### El ígneo

*Entidad demoníaca elementales del fuego. Son de apariencia humanoide, permanentemente cubiertos de llamas.*

FUE: 15    Altura: 1,90 varas  
AGI: 25    Peso: Nada  
HAB: 25    RR: 0%  
RES: 15    IRR: 300%  
PER: 15  
COM: 0  
CUL: 5

Protección: Protección Mágica (sólo puede ser dañado con magia, o con armas sagradas como las que se hayan sido bendecidas mojándolas en el pilón de la ermita de la Virgen de la Cueva.

Armas: Lanzar Bolas de Fuego 75% (3d6).

Competencias: ninguna en especial.

Poderes Especiales: *Control del Fuego*: Un ígneo tiene el poder de crear, controlar y manipular a su gusto el fuego. En esta aventura será invocado por el Gaueko, por lo que si el Gaueko muriese o huyese el ígneo inmediatamente desaparecería también.