

LAGRIMAS

Una breve nota antes de nada.

Esta aventura es una adaptación casi al vuelo de la aventura "Lagrimas" de Juan Miguel Mancheno Chicón que fue publicada en la revista Líder numero 38 en Noviembre del 93... vaya tela.

Señor Juan Miguel, lo primero gracias por tan magnífica aventura, la he dirigido muchísimas veces y todas ellas he disfrutado como un enano.

Lo segundo, perdón. Perdón porque de todas esas veces solo una la dirigí en Aquelarre .La he dirigido en Runequest, El Reino de la Sombra, Bestias y Bárbaros y finalmente en Elric .He retorcido y readaptado tu magnífica obra una buena cantidad de veces y ahora, para colmo, la escribo modificando el texto lo mínimo posible (lo cual hago por respeto) y la comparto para Tierras Quebradas.

He intentado dar con tu persona desde hace años para pedirte permiso para hacer esto sin suerte ninguna, así que finalmente me he decidido,

Nuevamente, gracias y mil perdones.

¿No habéis oído nunca decir aquello de que el amor pone una venda en los ojos de aquellos que caen bajo su influjo? Pues he aquí un buen ejemplo de lo anterior. Esta es una larga aventura que a buen seguro hará reflexionar a más de un jugador antes de lanzar a su personaje a locas correrías amorosas, así como a no sumarse alegremente a una fiesta, solo para gorrear un poco de comida y vino.

Introducción.

Landar, Tres Valles, en la frontera cerca los Montes Óseos del Norte .

Los Pjs, por motivos diversos, van camino de Fuerte Bravo. La ruta les ha unido. Un anochecer cualquier los atrapa en el pueblo de Landar. Alguno de los poquísimos campesinos que hay en las calles les informa de la fiesta que hay en el castillo, donde-dice-pueden pedir alojamiento y cena.

El castillo está sobre una suave colina. Es una construcción robusta y pequeña de planta irregular, construida en buena piedra. Poco antes de la puerta, y a calor de una hoguera, hay dos soldados arropados en gruesos mantos de piel, que les informarán del motivo de la fiesta: Ticiano de Landar, Barón y Señor de la comarca, ha contraído



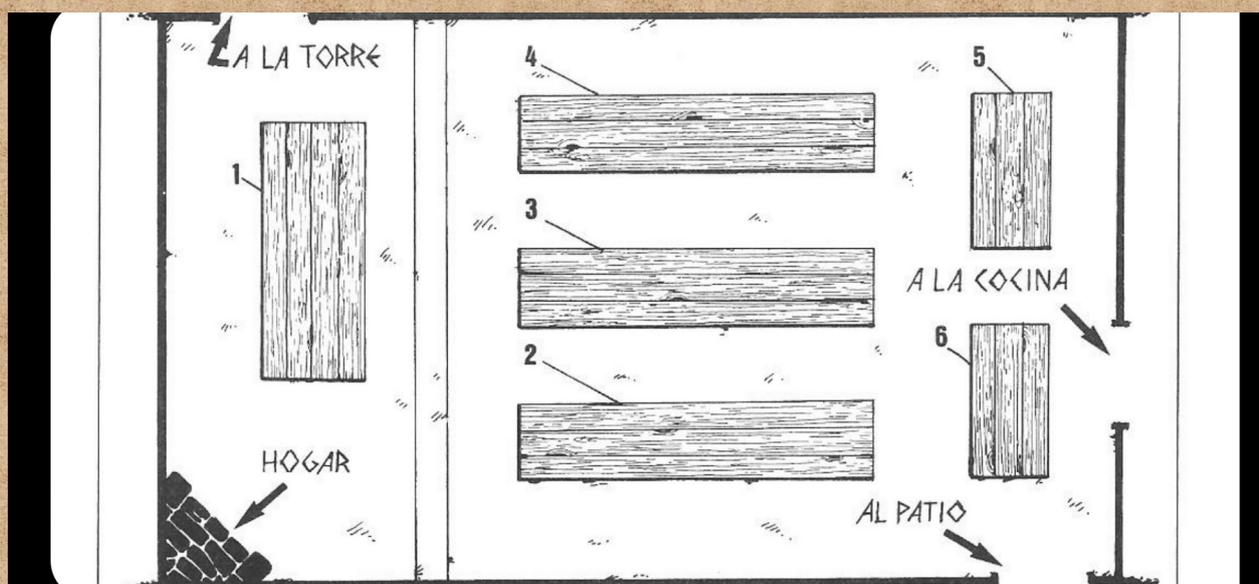
matrimonio con Octavia de Villa Tejo, rica y joven huérfana del lugar. Es pues fiesta grande, y todos son bien recibidos hoy.

1. El banquete.

En el salón del castillo están reunidos numerosos nobles y clérigos amigos del Barón, así como mercaderes ricos del valle y campesinos, siervos y soldados del feudo. El Barón en persona recibirá a los Pjs, ofreciendo a cada uno una copa de Hipocrás (vino con especias) e invitándoles a participar en el banquete.

Para ello, el grupo tendrá que repartirse entre las mesas según su posición social.

El Barón es un hombre alto y fuerte, rudo pero muy alegre. Su mujer es hermosa, esbelta y de noble porte, de ojos y cabellos negros como la noche. Si se interesan por ello, los comensales informarán a los Pjs que el Barón es muy rico, pues su señorío incluye varias aldeas, un gran bosque y molinos, así como una cantera. Tomó posesión del feudo hace apenas dos años, siéndole concedido gracias a sus buenos servicios prestados a la República.



Los platos que se ofrecen en el banquete son:

-Caldo de tocino, cecina de colas de castrón, ajo, pan, berzas y hojas de nabo tierno.

-Carnero asado con hierbas.

-Truchas, lomo de cerdo en adobo y guisillo de ánade.

-Frutas, miel, queso y confituras con sidra fría.

Si alguno de los Pjs sabe divertir, cantar o narrar, es su ocasión de lucirse y quedar bien con los anfitriones (tiradas de música o leyendas, por ejemplo) Si es especialmente ingenioso, y hace pasar un buen rato a sus oyentes, el Barón le dará cinco florines y los otros invitados le arrojarán 2d10+10 mb. Evidentemente, si el Pj es de origen noble no cobrará nada por su actuación, pues sería un insulto.

El vino es áspero y abundante, el hipocrás dulce y la sidra fuerte. Si un Pj bebe algo más de lo razonable deberá pasar una tirada de Cuerpo difícil (15) o caerá borracho y empezará a hacer y decir barbaridades. No obstante, el vino suelta las lenguas.

Un Pj sobrio podrá oír (pasando una tirada de percatarse (dificultad 15) ciertos rumores, cuchicheos y confidencias.

-La señora tiene extraños conocimientos ocultos...no sabría decir cuales.

-Se ha visto al Gurak comer en los patios de Villa Tejo, alimentado por la señora...pero no recuerdo quién me lo dijo a mí.

-El anterior pretendiente de la señora, por ponerse pesado, fue raptado y asesinado por una ondina...dicen, Lo cierto es que apareció ahogado en el río.

-No veno nada bueno en este matrimonio. No me gusta...y yo nunca me equivoco.

Notas de adaptación:

-Landar es el nombre de la comarca, el señorío del Barón, y del pueblo circundante al castillo, junto con este. Los Quintanales, Villa Tejo y Villa Roble son pueblos dentro del señorío.

-El Gurak es un demonio atado al Bosque del Caballero hace tanto tiempo que forma parte del legendario de la región.

-Los sacerdotes son todos de la iglesia de la Ley. Puede haber tensiones entre dos grupos, los clérigos y nobles por un lado y por el otro los mercaderes, que hoy día manejan el cotarro en Tres Valles.

2. La Maldición.

Justo en lo mejor de la fiesta un alarido espantoso acalla el jolgorio de raíz. La puerta exterior del salón está abierta, y por ella penetra el frío y la niebla. Hay una mujer muy vieja, de ojos llameantes, envuelta en harapos negros. Es una sacerdotisa de Kamin que reside en el bosque.

Habla en tilés, así que todos deberían entenderla:

Cuidate Ticiano de Landar. Cuidaos todos porque los demonios acechan la ocasión de propagar el caos. En los ríos se agitan las ondinas, el Gurak recorre los senderos olfateando sangre, Veo las señales en las estrellas, en el viento y en el agua. Y quien es responsable de tanta agitación? Cuidaos, vallenses, porque esta noche está entre vosotros.

La gente está atemorizada y callada. Su primera reacción es mirar a los Pjs con espanto, especialmente si alguno (por culpa del vino) ha hecho alguna barbaridad. La vieja



hechicera es muy popular y nunca se ha equivocado. Los clérigos rezan asustados y el barón está pálido y mudo. La vieja señala entonces a su esposa y dice:

Octavia de Villatejo, maldito sea el demonio que te engendró, maldita seas tú y maldito tu amo Shador.

La señora se levanta y mira con rabia a la vieja. Habla y ya nadie mira a los Pjs, si no a la alta figura que tiembla de ira:

Maldita seas tú, vieja miserable que has predicado contra mí desde el día que nací, que has venido también a perturbar la fiesta de mi boda. Eres una gallina negra y quisquillosa de mal agüero, y como la gallina perderas la cabeza y tu cuerpo correrá en círculos hasta el fin de los tiempos.

El Barón se ha repuesto y ahora está rojo de indignación. Ordena a sus hombres que arrojen fuera del castillo a la hechicera. Un Pj que pase una tirada de Perspicacia (20) podrá notar que la hechicera parece haber recibido un golpe demoledor. Está aterrorizada, grita incoherencias y llora mientras se la llevan. Si alguien se fija verá que los ojos de la señora brillan con crueldad.

3. Confidencias en la oscuridad

Los músicos intentan tocar algo, pero la fiesta ha decaído totalmente. Siervos y campesinos no parecen estar muy de acuerdo con lo que se ha hecho a la vieja, y miran temerosos a la Señora. Por su parte, ni los nobles ni los burgueses les ha hecho gracia oír tantas maldiciones. La Señora, aún pálida, con los ojos llameantes de ira, se retira bruscamente, seguida al poco de su marido. El banquete ha terminado, y los invitados empiezan a irse a toda prisa. Los criados preparan un acomodo provisional para los Pjs nobles o burgueses en el caldeado salón, tras retirar apresuradamente los restos del banquete. El resto de Pjs deberá dormir con los criados en la cocina. Se apagan las velas y poco a poco las llamas de la chimenea se convierten en brasas...

Aquellos Pjs con con buena puntuación en Encanto y Atractivo pueden (si así lo desean) intentar usar dicha competencia para intimar con los criados/as, ya sea para

dormir calentitos o para conseguir algo de información extra. Pueden obtener las siguientes confidencias:

-La hechicera tiene razón. La Señora es una Hechicera. He visto una de sus manos convertirse en garra cuando la maldijo.

-El Señor debería expulsarla antes de que sea demasiado tarde. Ella estaba mejor en su refugio del bosque, con sus secretos y sus demonios.

-La Señora tiene una casa en lo mas profundo del bosque, y allí una mazmorra llena de monstruos alimentados con los desgraciados que captura en el mismo bosque.

4, Brujeras

Al amanecer los centinelas dan la alarma. Alguien o algo a dejado durante la noche un círculo de sangre y jirones de ropa negra frente a la puerta del castillo, en la que está clavada una cabeza negra de gallina. Por supuesto, nadie ha visto ni oído nada. Los habitantes del castillo empiezan a susurrarse entre ellos la palabra *brujeria*... El Barón, que se ha levantado de su noche de bodas de muy buen humor, grita furioso que los despojos no pueden ser obra sino de la vieja hechicera del bosque, y que piensa apalearla y expulsarla de su territorio para siempre. A sus gritos acude rápidamente su mujer, que lo abraza y acaricia cariñosamente, susurrándole algunas palabras al oído. Por fin, el Barón se calma lentamente y termina esbozando una sonrisa de picardía, mientras mira con amor a su mujer. No obstante, ordena que sea traída a su presencia la vieja. Los soldados enviados a buscarla vuelven pronto con la noticia de que ha desaparecido. Traen consigo a un cazador, que afirma haberla visto internarse en el bosque. El Barón ordena inmediatamente organizar una batida para cazar a la vieja bruja y pide voluntarios. Nadie osa contradecirle, pero sus hombres se miran intranquios y callan con un silencio culpable. Son de la comarca, y más de uno le debe un favor a la hechicera. Exasperado, el Barón solicita ayuda de los Pjs, prometiéndoles una buena paga. Es de suponer que todos(o algunos) acepten.

NOTA PARA EL DJ: Octavia es en realidad una joven sacerdotisa de Shador dotada de un gran poder y que ha hecho pactos con su señor a cambio de concebir un hijo del Barón y ofrecérselo en sacrificio ritual que sus servidores ya preparan en algún lugar oculto en el bosque. La vieja hechicera lo adivinó desde que nació Octavia y siempre a intentado acabar con ella, esparciendo habladurías por el pueblo y protegiéndose de sus ataques mágicos. Sin embargo, finalmente ha sido demasiado imprudente, presentándose en el territorio de su enemiga sin muchas de sus habituales protecciones mágicas. Octavia ha logrado asesinarla, y ha convencido a su esposo de que la vieja pretendía maldecir su unión y privarles de herederos. El hijo de ambos ya ha sido concebido en esa primera noche, y la señora ha decidido mandar a su marido al bosque para deshacerse de él.

5. El bosque de la bruja

Tras un magro desayuno consistente en leche, avellanas y pan blanco, el grupo, formado por el Barón en persona, dos ballesteros, los Pjs que lo deseen y el cazador partirán hacia el bosque, siguiendo el rastro de la anciana hechicera. El malhumorado cazador, reclutado a la fuerza por su Señor, abre la marcha a pie, siguiendo los rastros, mientras no deja de maldecirse a si mismo por bocazas. lo siguen a caballo el Barón y sus dos hombres. El grupo de Pjs cierra la marcha. El Barón proporcionará caballos a todo aquel que sepa montar bien (habilidad a 15 o más), y mulas a los demás.

El cazador encuentra pronto un rastro que se interna en el bosque siguiendo un sendero. Es fácil seguirlo: está marcado de trecho en trecho de sangre y jirones de harapos negros. El bosque es profundo, denso, húmedo y frío. Hay muchos pájaros y otras criaturas chillonas y ocultas. El sol crea juegos de luces verdes y grises entre la maleza que susurra al paso del viento. El rastro conduce al mismo corazón del bosque. Hay posibilidades que tengan alguna sorpresa por el camino:

Encuentros de la mañana:

(Lanzar 1D6 dos veces)

1. Nada

2, Un oso. Tira 1D10, con 5 o menos ataca al grupo. Ver oso pardo en manual de TQ

3, Nada

4, Nada

5. Un jabalí herido. Tira 1D10, con 7 o menos embiste y se va. Usar cornada de Uro del manual de TQ.

6, Tres hombres muertos y despanzurrados, al parecer por una fiera. Hay un enorme buitre comiendo en el cráneo abierto de uno de ellos.

Al medio día el grupo hará un alto para comer. Si un Pj lo desea puede intentar cazar algo tirando rastrear limitada por naturaleza, aunque el Barón ha hecho tasajo y pan. Los hombres del Barón y el explorador están inquietos y comen poco. El Barón, en cambio, está a gusto, como en una cacería. Devora su comida y ríe feliz.

Por la tarde prosigue la marcha. El Barón afirma que no abandonará la caza, y que si es preciso, pasará la noche en el bosque. Hace frío y la luz desaparece rápidamente. Los soldados están nerviosos, el cazador echa pestes y las monturas se agitan asustadas e inquietas. Las sombras pueblas la espesura, se acallan los ruidos e incluso cesa el viento. El sendero se hace inexistente, imposibilitando el paso de los caballos, que están aterrorizados. El Barón decide dejarlos al cuidado de uno de los ballesteros, mientras el resto del grupo sigue a pie. El silencio es sobrenatural, tenso y helado. La niebla cae sobre la vegetación y la sepulta. Ya no se ve nada, ni siquiera al cazador, que abre la marcha a penas unos metros por delante.

Encuentros de la tarde:

(lanza 1D10 tres veces)

1. Nada
2. Un oso nervioso (que puede ser el mismo de la mañana)
3. Un hombre jabalí enloquecido. Ver bestiario de TQ.
4. Un grupo de lobos.
5. Un jabalí asustado.
6. Idem.
7. Un esqueleto humano colgado de un árbol.
8. Nada
9. Nada
0. Nada

6. La espada

Finalmente, en un pequeño calvero el grupo encuentra algunos huesos semienterrándose en el humus formado por las hojas caídas de los árboles. Entre los restos brilla la empuñadura de una espada, clavada en los despojos de un enorme lobo. Aunque del animal solo queda la osamenta y jirones de piel podrida, la espada ni se ha oxidado ni ha perdido su filo. Si los Pjs se entretienen en excavar un poco la zona descubrirán los restos de dos caballos, una veintena de lobos y cinco hombres, al parecer tres soldados o siervos, un caballero y un monje o religioso. Hay restos de armas y armaduras herrumbrosas, y equipo podrido, todo inútil. Parecen llevar muchos años allí. Si algún Pj pasa una tirada de

Buscar a dificultad 15, encontrará un cáliz y un triángulo ornamentado de plata enterrados en el humus.

El Barón recordará una leyenda según la cual, hace muchos años, un caballero y su escolta se internaron en este bosque para rescatar a un ermitaño que vivía rodeado de criaturas del caos. Jamás se le volvió a ver. A raíz de esta leyenda, a esta zona del bosque se la conoce como *el Bosque del caballero*, aunque no es más que una depresión espesa en el mismo bosque. Ni él ni el cazador se explican cómo han podido ir tan lejos.

NOTA PARA EL DJ: La espada que han encontrado los Pjs ...es una buena espada, una espada virtuosa más bien con 12 puntos de Espíritu.

7. El Gurak

El grupo prosigue la marcha entre la neblina húmeda y pegajosa. De pronto resuenan aullidos y gruñidos estremecedores en torno suyo. El cazador, siempre adelantado unos pasos gira sobre sí mismo y echa a correr hacia el grupo gritando ¡Gurak, Gurak! . La niebla, la oscuridad y la espesura impiden ver nada, pero se oye un rugido, un golpe sordo y un último estertor. Luego algo parece masticar.

Tras un instante de vacilación, el Barón se lanza hacia delante, seguido por el ballestero. Se encontraran frente a frente con el enorme perro negro, que les gruñe amenazador con las patas delanteras en el cuerpo del cazador, al que le ha arrancado la cabeza de cuajo. Antes de que nadie pueda actuar los ojos de la bestia brillan y todos sienten que el aire se agita levemente. Inmediatamente, una hueste de ocho muertos surge de la tierra que rodea el grupo. Mientras se preparan para atacar, el Gurak coge los restos de su víctima y desaparece (literalmente).



Usa las estadísticas de esqueleto animado en el manual de TQ y equípalos con garrotes, hachas y/o espadas.

Por supuesto, los muertos lucharán hasta su nueva (y definitiva) muerte.

8, El arroyo

Terminado el combate ya es de noche cerrada. El grupo no tiene más remedio que acampar al lado de uno de los varios arroyos de agua limpias que se encuentra en las cercanías. Cenan el resto de sus provisiones (más lo que pudieron cazar antes del anochecer). El Barón ya no está tan a gusto como antes, y antes de dormir lanzará pestes contra la vieja hechicera, el Gurak, los espectros y el suelo duro y frío. En estas circunstancias no será muy difícil convencerlo para que abandone la búsqueda de la hechicera y regrese al castillo a la mañana siguiente. Los Pjs (o en su defecto, el ballestero del Barón, si aún está vivo) deberían organizar turnos de guardia. No es aconsejable dormir sin precauciones: Los lobos aúllan cerca, se oyen débiles susurros, lamentos y risas de locura. Alguna sombra parece querer acercarse al fuego para luego desaparecer.

*Solo para un Pj, que esté de centinela:

En algún momento de la guardia oye un gemido y ve, al borde de la luz, el espectro del cazador muerto, pálido y desfigurado. En lugar de ojos tiene dos llamas diminutas y danzarinas. El espectro desaparece y ocupa su lugar una mujer hermosa y semidesnuda, de cabello largo y dorado, piel pálida purpura, ojos azules y brillantes y labios sensuales que susurran el nombre del Pj. **NOTA PARA EL DJ:** Se trata de una súcubo púrpura (manual de TQ) de nombre Rigios que está atada al arroyo. Intentará primero hechizar al Pj para jugar sexualmente con él. Una vez complacidos ambos le intentará provocar el sueño mágico.

Por muy fino que digan tener el oído, ningún Pj despertará. A la mañana siguiente el resto del grupo encontrará al Pj hechizado dormido y hecho un ovillo. Les costará bastante sacarlo del sueño, y cuando lo hagan no sabrá explicarles que sucedió. Solamente recordará que soñó con una hermosa mujer. Tiene las botas y la ropa llenas de barro.

Si alguno de los Pjs se molesta en examinar un poco la orilla del arroyo, encontrará en el barro huellas de pies pequeños y descalzos, y otras huellas de grandes botas. Fijándose un poco más descubrirá rastros de maleza.

9, Nuevamente el Gurak

El día amanece tranquilo y radiante. El grupo se pone en marcha con muchos más ánimos que la víspera, pero al cabo de unas horas se darán cuenta que están dando vueltas: hay numerosos senderos de caza, y el rastro que siguieran a la víspera se ha perdido. El Baroón terminará reconociendo que está totalmente desorientado, y que no sabe por donde seguir.

***NOTA PARA EL DJ:** La desorientación del grupo se debe en parte a motivos mágicos, así que, por muy geniales ideas que tengan para encontrar el camino de vuelta al castillo, seguirán metidos dentro del bosque todo el día. Por lo menos, la caza es abundante.

Encuentros (lanzar dos veces 1D6):

1. Nada

2. Restos de un reptil rojo, un pedazo de azufre, una bota de vino vacía, todo junto a lo que fue una hoguera. Una tirada de Conocimiento mágico revelará que son restos de una invocación a un demonio igneo.

3. Nada

4. Nada

5. El Gurak, que ronda al grupo buscando otra presa.

6. Nada

El Gurak no atacará al grupo durante el día, limitándose a seguirles de cerca. Los Pj solamente se dará cuenta de ello si le ven (por haber salido en la tabla de encuentros). Apenas se ponga el sol el enorme perro demonio cargará contra ellos. Tan solo la magia y los objetos encantados como la Espada pueden vencerlo temporalmente. El triangulo y el cáliz pueden hacerle vacilar, si se empuñan con fe (tirada de espíritu dif 12). El Gurak atacará hasta que se canse, coja a alguien o le ahuyenten y se vaya.

Al caer la noche aquellos Pjs que hagan una tirada de Percatarse o Naturaleza dificultad 20 se darán cuenta que hay lobos cerca de ellos. Pueden ver ocasionalmente en la vegetación sus cuerpos o sus cabezas de ojos brillantes y hambrientos. Se pueden oír con cierta facilidad gruñidos y chasquidos. El Barón apresurará la marcha del grupo sugiriendo encontrar un lugar donde hacerles frente. Por fin, el sendero les llevará a un claro, donde hay unas ruinas, ideales para resistir. El Barón y su soldado se lanzarán a correr hacia ellas, seguidos (se supone) por los Pjs. Docenas de lobos saldrán del bosque tras los más rezagados (los que no pasen una tirada de correr 20, por ejemplo). Estos, antes de llegar a las ruinas, deberían enfrentarse a los cinco lobos más rápidos.



Si los Pj no se dan mucha prisa en eliminar a estos lobos ,pueden llegar más. El ballestero del Barón les echará una mano desde las ruinas.

Los lobos se detendrán a 30 metros de las ruinas, y no avanzarán más, como si una barrera mágica les impidiera seguir adelante.

10. Las ruinas

La construcción debió ser en el pasado una ermita o templo similar, y en principio parece abandonada, vencida por el tiempo. Pero a su alrededor hay huertos y corrales, y sale humo de una pequeña chimenea. A pesar de la ruina, el lugar está cuidado y es cálido, acogedor. Dentro hay un viejecito de voz afable y gestos tranquilos, que les saluda así:

Bienvenidos. Soy el ermitaño de la Peña, y estáis en la casa de la Ley. Aquí no corréis ningún peligro por parte del Caos y sus criaturas.

Ofrecerá al grupo una frugal cena: gachas con pan basto, queso y agua, mientras les narra la historia de la ermita.

Muchos años atrás el ermitaño que habitaba este lugar, asustado y falto de fe, pidió ayuda para irse por medio del último cazador que se aventuró tan lejos en el bosque. Este se había llenado de criaturas del Caos, y solo un caballero con su escolta fue capaz de llegar y rescatarlo. Cuando se fue, el ermitaño se llevó unas reliquias guardadas en la ermita desde los tiempos del Imperio. No sé qué fue del ermitaño, del caballero y de las reliquias, solo se que la ermita se mantuvo como un lugar sagrado e inviolable, así como el claro en el que se encuentra y la laguna cercana. Según las leyendas, así seguirá mientras no se derrame sangre inocente en este lugar. Oí la leyenda hace muchos años, y queriendo vivir apartado del mundo me dirigí hacia aquí. Gracias a la ayuda de los Señores Blancos, conseguí llegar, aunque herido y perseguido por las huestes infernales, las cuales mantengo a raya. No obstante, su poder crece día a día, y sin las reliquias que antaño se guardaran en este lugar siento que pronto perderé la batalla.

Si los Pjs tienen el cáliz y el triangulo y se los entregan oficiará una misa inmediatamente. La luz de la luna caerá directamente sobre la arruinada capilla, y todo se llenará con una intangible sensación de paz y sosiego. Los Pjs que asistan a la ceremonia ganarán cada uno un punto de fortuna. Tras la ceremonia el ermitaño les preparará unos jergones en un rincón abrigado para que puedan dormir. Los lobos aullarán sin poder atravesar la barrera invisible del orden. Si uno de los Pjs se asoma a

mirarlos (o a arrojarles piedras, si tiene el capricho) y pasa una tirada de Percatarse (dificultad 20) podrá ver una figura pequeña envuelta en velos que monta un enorme caballo negro.

El Pj que fue hechizado por la súcubo purpura la noche anterior, mientras hacía su turno de guardia, oirá una voz suave y susurrante que le habla en sueños diciéndole que debe matar al ermitaño. Deberá tirar por su espíritu a dificultad 18 para resistirse, de no pasar la tirada se levantará, tomará sus armas y asesinará al venerable anciano si sus compañeros no lo se lo impiden. Estos deberán tirar por fortuna (dif 15) para despertarse a tiempo, Si el ermitaño muere las energías del orden que protegen el lugar desaparecerán, los lobos entrarán por manadas y los muertos surgirán de entre las piedras del recinto. Será el fin de todos.

Si por el contrario el Pj resiste a la voz o sus compañeros logran detenerlo, el ermitaño curará el alma atormentada de del Pj mediante una oración. El Pj ganará un punto de fortuna, y al librarse de los velos mágicos que ofuscaban su mente, recordará ahora su aventura con la súcubo.

11. Camino de vuelta

Al salir el sol los lobos desaparecen. El ermitaño les aconsejará que partan cuanto antes, otorgándoles su bendición. Les trazará igualmente un tosco mapa para que puedan salir del bosque sin problemas.

Si el grupo pasa al lado del arroyo donde se encontraba la súcubo purpura, se encontrarán una pareja de gamos que huirán al verlos, y huellas de oso en la ribera. El Barón, que desde que entro en la ermita se encuentra mucho mas sereno y reflexivo, se preguntará en voz alta por que hay osos despiertos al comienzo del invierno. El bosque está tranquilo, húmedo, hermoso y lleno de alegres vidas. Es entonces cuando de un lugar inverosímil aparece un extraño ser humanoide mas bajo que un niño, vestido de brillantes colores, riendo a carcajadas. A semeja a un juglar loco. No ataca ni huye. Les habla:

¡No puedo creerlo! ¿Estáis esperando a Rigios? Ella ya no está aquí. Aniria la llamó y ella se fue como una gota de agua entre otras muchas. Ya no volverá a cantar y reír con nosotros. Pero no os preocupéis, hay más súcubos. El bosque está lleno de seres encantadores, y todos esperan, sí, esperan.

Si alguien le pregunta qué esperan responderá: Al Primer Nacido. Hará seguidamente intención de marcharse, pero girando bruscamente la cabeza volverá a hablar:

¿Qué hacéis aquí parados? Rigios ya no está, ya nunca estará, y la mañana es efímera como una vida. Aprovechad el día porque no habrá más noches... Seguidamente desaparece.

Sin más impedimentos, el grupo llegará al camino principal, donde dejaron la ballestero con los caballos. Encontrarán el cadáver del soldado parcialmente devorado por los lobos, así como los restos de un par de monturas, en circunstancias similares. El grupo deberá rehacer el camino hasta el castillo a pie, donde son recibidos como resucitados... y donde han ocurrido cosas terribles.

12, Sucesos en el castillo

Seguidamente presentaremos un somero guión sobre los acontecimientos ocurridos en el castillo durante la ausencia del Barón. Los Pjs podrán enterarse de parte de ellos posteriormente, hablando con los criados. Del mismo modo, si alguno de los Pjs prefirió quedarse en el castillo, puede ser testigo presencial de los acontecimientos:

Primer día:

-El Barón y su gente sale del castillo en busca de la hechicera.

-La Señora, asistida por el caballero Spurio(al servicio del Barón), imparte justicia y atiende los asuntos de la baronía.

-Suben pocos campesinos al castillo, el temor a "algo" sobrenatural se ha extendido.

-El caballero Spurio y otros tres soldados parecen ser, de la noche a la mañana, extremadamente fieles a la Señora.

-Otro de los caballeros, Numerio, se opone abiertamente a la Señora. Discute con ella a gritos, acusándole de haber tomado posesión de la baronía como si su marido hubiera muerto. Termina llamándola bruja, ante lo cual la Señora le susurra algo entre dientes. Una tirada de Percatarse (20) para oírsele decir *ojalá se te pudra el alma..*

-Tras el altercado con la señora el caballero abandona el castillo acompañado de un escudero. **NOTA PARA EL DJ:** Va a buscar a su hermano, que tiene ciertos contactos en la iglesia de la Ley.

-Spurio quiere ir tras él, pero la señora se lo impide.

-Poco después la señora sale sola del castillo, montando su caballo negro, traído de Villa Tejo y que solo ella monta y cuida. Volvió siendo ya noche cerrada.

-Algunos campesinos rumorean luego en el pueblo que vieron como el caballo de la señora se transformaba en una enorme bestia negra...

-Al anochecer llegó un campesino trayendo la montura del Barón. El noble bruto estaba aterrizado y lanzaba espuma por la boca. Tenía algunos arañazos y heridas superficiales en la piel del lomo y las patas, producidas seguramente por lobos.

Segundo día

-La señora imparte justicia. Varios campesinos llegan con quejas sobre lobos merodeadores. Alguno, no tomado muy en serio, se atreve a decir que junto a ellos había muertos resucitados.

-La Señora organiza partidas de caza para rastrear la zona y eliminar a las fieras, calmando así a parte de los campesinos.

-Una de las patrullas de cazadores vuelve con el cadáver mutilado del caballero Numerio. Ninguna bestia carroñera a tocado su carne, pero le falta el corazón y los ojos. La gente del feudo se lo toma muy mal. Los rumores aumentan.

-Llegan noticias de que el viejo caserón de VillaTejo, donde vivía la Señora, ardió ayer noche hasta los cimientos, pereciendo en el incendio todos los viejos sirvientes de la Señora que aún vivían allí. La Señora se siente muy afectada por la noticia y se retira a sus habitaciones.

-Se incendia una casa en VillaRoble matando a todos sus habitantes. Allí vivían la hermana viuda y los sobrinos del caballero Numerio. No falta quien diga que el fuego estaba vivo y que fue conjurado por la Señora la noche anterior (¿por qué si no habría de haber salido del castillo?)

13, El regreso

Es ya noche cerrado cuando el Barón y los Pjs llegan al castillo, y está empezando a nevar. La Señora recibe al Barón con grandes muestras de alegría y literalmente lo arrastra hasta las habitaciones de la Torre "para que descanse" (aunque por las muestras de cariño que le hace es muy posible que termine aún más cansado). El caballero Spurio se encarga de acomodar a los Pjs. Estos son literalmente asediados por los habitantes del castillo, que quieren saber sus aventuras. A su vez, les contarán los acontecimientos ocurridos durante su ausencia. El ambiente es triste y apagado, todos están temerosos salvo Spurio y sus tres hombres de confianza, que mantienen su calma fría.

Nieva durante toda la noche, y al amanecer el tiempo no da señales de cambiar. El Barón recibe a los Pjs por la mañana, dando a cada uno de los que le acompañaron una bolsa por los servicios prestados en el bosque. La suma total de la paga varía según el origen social del Pj, aunque aquellos que se hallan portado de manera especialmente valiente pueden recibir una propina extra de 20 a 50 monedas más:

Profesión noble:	50 florines de plata.
Profesión noble guerrero:	40 florines de plata
Profesión mercader(burgués):	30 florines de plata
Cualquier otro:	15 florines de plata.

Además, el Barón ofrece al grupo la posibilidad de entrar a su servicio, al menos hasta que llegue la primavera. No es buen tiempo para viajar, ya ha empezado a nevar. Por otra parte, al Barón le irían bien los servicios del grupo: Aún hay que encontrar a la vieja hechicera, acabar con las alimañas de ese bosque y reconstruir la ermita sagrada. Si los Pjs aceptan no tienen que descontarse los gastos habituales, además pueden sumarse 5 florines a su renta.

Aquellos que pasen una tirada de Perspicacia (15) verán que el barón está relajado y feliz, como si estuviera profundamente enamorado... o quizá algo más.

14. Temporada de invierno

La estación invernal transcurre fría y tranquila. Pronto todo está cubierto por la nieve, y la gente se apelmaza en medio del frío, refugiándose en sus hogares. Lobos(normales) y bandidos perturban ocasionalmente la tranquilidad del feudo, y el Barón organiza periódicamente partidas de caza contra los primeros y patrullas contra los segundos(Si los Pjs lo desean pueden participar en cualquiera de dichas acciones).

Fiel a su palabra, el Barón organiza una segunda expedición al interior del bosque, esta vez con un nutrido grupo de hombres bien armados(entre los que pueden ir los Pjs si lo desean), con el fin de acondicionar la ermita sagrada. Si los Pjs proporcionaron al ermitaño el cáliz y el triángulo, se darán cuenta que la atmósfera opresiva y maligna que

antano se cernía sobre la zona ha desaparecido casi por completo. (Caso que los Pjs no descubrieran dichas reliquias la primera vez esta segunda expedición puede ser la excusa perfecta para recogerlas). La expedición no encontrará nada sobrenatural esta vez.

Al cabo de un tiempo la Señora anuncia que está embarazada, organizándose una gran fiesta en el castillo. La Señora se desvive en atenciones hacia su marido, y cada día se les ve a los dos más enamorados. El temor en el señorío del Barón, y las habladurías hacia su joven esposa van desapareciendo progresivamente, al no suceder ningún hecho paranormal que de pie a habladurías. No falta quien murmure, sin embargo, que ese hijo en realidad es hijo de un demonio, y que la señora yació con uno la noche que su marido estuvo en el bosque.

En el castillo hay varios grupos de opinión diferenciados:

-El caballero Spurio y sus tres hombres: Fieles a la Señora, hasta el punto de que hay quien dice que ésta los ha embrujado.

-El Barón Ticiano. Ciego de amor hacia su esposa y deseoso de que nazca su primogénito.

-El caballero Titus. Desde la muerte de Numerio hace las funciones de Senescal del señorío. Neutral por necesidad.

-La oposición a la Señora: Callada desde la muerte de la muerte de Numerio y sus familiares.

-Los Pjs...

Si durante la temporada invernal los Pjs, además de las funciones que les sean asignadas por el Barón, desean realizar algunas averiguaciones por su cuenta, pueden visitar Villa Tejo, antiguo hogar de la señora. Descubrirán que ardió por los cuatro costados la noche que el Barón estuvo ausente en el bosque.

Igualmente, si lo desean, podrán examinar el caballo negro de la Señora. Es un hermoso animal, de pelaje negro como las plumas de un cuervo, pero tan arisco y salvaje hacia todo aquél que no sea su dueña que los Pjs no podrán acercarse a él por nada del mundo. Los criados informarán que sólo su ama puede acercarse a limpiarlo y darle de comer.

Si por el contrario intentan colarse en las habitaciones privadas de la Señora, buscando alguna prueba que demuestra la práctica de hechicería, se llevarán una buena desilusión: no hay pruebas de ello. Si el Barón los coge in fraganti pueden sufrir sus iras, aunque si los coge la Señora...puede ser bastante peor.

NOTA PARA EL DJ: La Señora hizo que uno de sus demonios, el ser que es su caballo, matara al caballero Numerio. La Señora, que tiene el rasgo sobrenatural Clarividencia, vió como en el futuro la sangre de Numerio podía buscar venganza, y envió a una salamandra para que eliminara al resto de la familia. Ignora la existencia del hermano de Numerio, Fabio, así como ignora que el escudero de Numerio consiguió escapar y que, medio loco de terror, llevó el mensaje de su hermano a Fabio, que es uno de los cabecillas de Los Cazadores, una secta local de la destructora. Este ha reunido durante el invierno un pequeño ejercito de seguidores y mercenarios, y planea arrasar el feudo con la primavera.

15, La cacería

En Marzo llegan la primavera, el deshielo y las lluvias. La vida vuelve a introducirse en Landar tras casi cinco meses de letargo invernal. La Señora ya está en un estado de gestación bastante avanzado, y nunca ha estado tan hermosa y serena, ni tan enamorado de ella su marido. Para celebrar la llegada de la primavera, el Barón organiza una cacería, en la que pueden participar todos los Pjs que lo deseen.

La cacería se hace de manera tradicional y directa, sin ojeadores ni perros. Los cazadores dejan sus monturas y se internan en el bosque armados con arco, ballesta o lanza y una daga o cuchillo. Cada uno es dejado a sus propios medios. El Barón premiará a cada cazador con unas monedas, según la pieza cobrada.

Para resolver la cacería se seguirá el siguiente procedimiento:

1. Pasar una tirada de Naturaleza (15) para buscar y localizar rastros en los lugares adecuados.
2. Pasar una tirada de Rastrear(15) para seguir el rastro hasta el animal y otra de sigilo para no alertarlo.
3. Dispararle con la habilidad adecuada.

Rastros que pueden encontrarse y recompensas(lanzar 1D10):

- | | |
|--------------|-------------------------------------|
| 1. Liebre | 2 florines de plata. |
| 2. Pavo | 4 florines de plata más las plumas. |
| 3. Jabalí | 10 florines de plata. |
| 4. Jabalí | 10 florines de plata. |
| 5. Campesina | * |
| 6. Oso | 40 florines de plata más la piel. |
| 7. Jabalí | 10 florines de plata. |
| 8. Venado | 35 florines de plata. |
| 9. Furtivos | ** |
| 0. Venado | 35 florines de plata. |

*La campesina es bastante hermosa, y si el Pj pasa las oportunas tiradas de Encanto puede pasar un buen rato con ella. Por supuesto, se perderá la cacería, y la única recompensa que recibirá por su "captura" será una carcajada pícaro por parte del Barón.

** Se trata de dos cazadores furtivos que intentan conseguir comida para sus familias. Si el Pj los denuncia al Barón o los detiene y los lleva a su presencia ordenará apalearlos como escarmiento. Si por el contrario el Pj los deja en paz los furtivos, en agradecimiento, le regalarán un hermoso arco compuesto muy bonito, bien pulido y con tallas de árboles, animales y pájaros (saben los dioses de donde lo habrán sacado). No obstante, luego el Barón puede preguntarle al Pj de dónde diablos ha sacado tan hermoso arco...

Cada Pj tendrá la oportunidad de realizar cuatro encuentros, representando así una larga (y esperemos que provechosa) jornada de caza.

16, Primera sangre

El grupo de cazadores vuelve al castillo casi al atardecer. Apenas han tenido tiempo de descabalar de las monturas cuando llega al patio de armas un asustado montero, que afirma ser de la aldea de Los Quintanales, perteneciente al Barón. Afirma que hay por las cercanías de la aldea al menos media docena de Hombres jabalí que roban animales y niños. El Barón está cansado tras la dura jornada, así que enviará un caballero (un Pj, o si no hubiera ninguno a Titus), junto a tres soldados y un par de Pjs aguerridos para que acompañen al montero de vuelta a la aldea, y cacen o ahuyenten a las bestias.

Los Quintanales están algo alejados del castillo, pues se encuentran casi en el límite del señorío. Sin embargo el camino, aunque embarrado por la lluvias, es bueno. Azuzando los caballos, el pequeño grupo llega a la aldea al poco de haber oscurecido. Cae una suave llovizna, en la aldea hay una gran agitación y la gente corre hacia la plaza, gritando que un grupo de forasteros han acabado con los hombres jabalí...

NOTA PARA EL DJ: Los Cazadores(Secta de la Destructora) han llegado a la Baronía. Son ochenta hombres armados(entre cultistas y mercenarios) con la intención de arrasarlo todo. Al mando se encuentra el vengativo Fabio, hermano del difunto Numerio, que ha reunido a tantos soldados porque no quiere que nadie escape de su venganza. Todos son buenos combatientes. Al recibir la noticia de que unos hombres jabalí rondaban Los Quintanales un caballero con catorce hombres se ha separado del grueso de las fuerzas para cazarlos...

En la plaza se encuentran los cadáveres de unos hombretones enormes y peludos, empalados como una gallina en un espetón. A sus pies se encuentran dos cadáveres envueltos en sus mantos, y trece soldados bien armados que miran ceñudamente a la multitud. Uno de los guerreros, al parecer el que los manda, se encarama al brocal del pozo y se dirige a los aldeanos:

He aquí las criaturas que os aterrorizaban. Muertas. Las hemos acorralado y matado, y eso mismo haremos con todos los seres malignos de este lugar.

Uno de los campesinos grita: *¡Matad también a la Bruja que ha hechizado al Barón!* y otros muchos corean su acuerdo.

En ese mismo momento guerreros y muchedumbre se dan cuenta de la llegada de los Pjs. Los aldeanos se dispersan en un santiamén y los cultistas se aprestan a la lucha. Saltando del brocal, su jefe grita de nuevo: *los enviados de la Bruja; ¡Matadlos!*

Cogidos un poco por sorpresa, los cultistas atacan a pie: son los siguientes:

-Un caballero: Usa caballero del anexo de TQ, equipado con placas, espada media y escudo.

-Seis arqueros: Usa los bandidos del anexo de TQ, equipados con cuero, arco corto y daga.

-Seis lanceros: Usa la guardia urbana del Anexo de TQ equipados con anillas, lanza y daga.

La llovizna proporciona un malus de -2 a la hora de disparar proyectiles. En los tres primeros asaltos de combate será imposible llegar a cuerpo a cuerpo, pues los luchadores estarán entorpecidos por la muchedumbre de aldeanos que se encuentran en la plaza, y que corre a refugiarse en sus casas. Los habitantes de la aldea serán totalmente neutrales, limitándose a proteger sus vidas.

Caso de que los cultistas venzan el combate...bueno, acostumbran a no hacer prisioneros. Si por el contrario llevan las de perder, huirán.

17. La batalla

Si alguno de los hombres del Barón escapa con vida, podrá llevar la noticia de lo ocurrido al castillo. Caso de que no hubiera supervivientes, el barón se enterará de la escaramuza por algunos siervos fieles de Los Quintanales. Pese a ser de noche cerrada, ordenará a los suyos que preparen las armas para salir y acabar con los invasores.

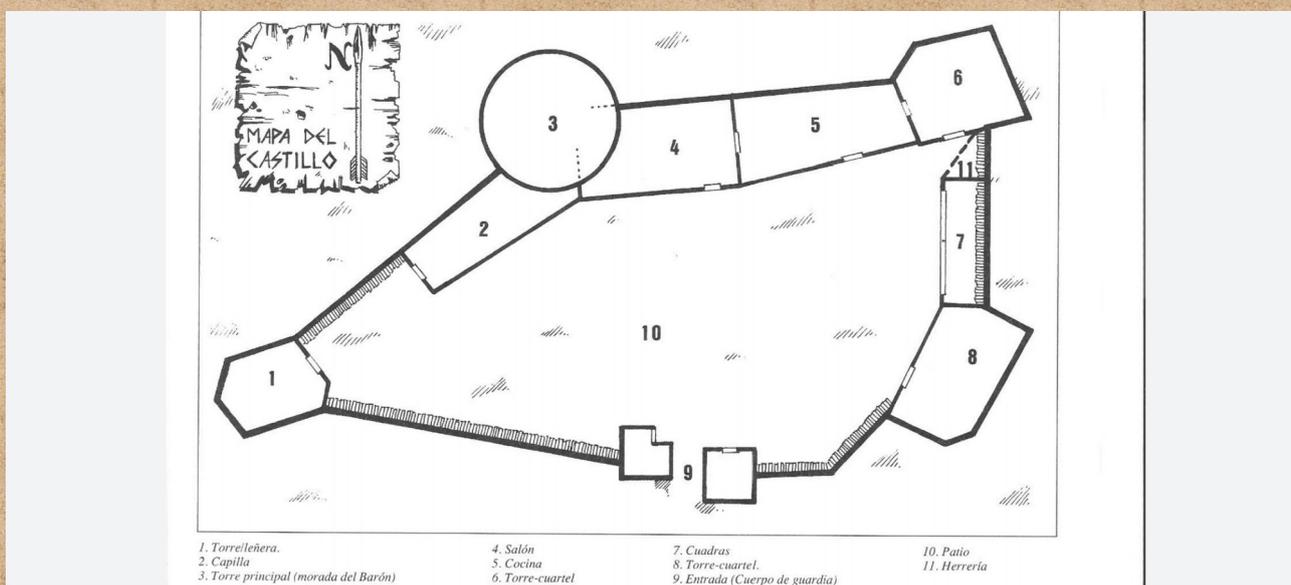
NOTA PARA EL DJ: El plan de los cultistas consiste en sacar del castillo el mayor número de soldados para así asaltarlo con mayor facilidad. Los supervivientes del grupo de Los Quintanales(si los hay) reforzados con otros quince cultistas y mercenarios se acercará despacio, dejándose ver, mientras el grueso de las fuerzas (cincuenta individuos) da un largo rodeo para atacar el castillo. La Señora, avisada por sus propias fuentes de lo que se le viene encima, ordena a Spurio que prepare la fuga.

El Barón deja el castillo con el caballero Titus(si está vivo), 8 soldados, 2 escuderos, 2 cazadores, los Pjs que quieran acompañarle y 10 siervos armados reclutados a toda prisa en el pueblo de VillaRoble. El caballero Spurio permanece en el castillo al mando del resto de los hombres del Barón. (NOTA PARA EL DJ: Calcular cuanta guarnición queda en el castillo: Es importante).

La hueste dará sin dificultades con el grupo de cultistas, pues se acercan dejándose ver, y dará comienzo una buena batalla campal. El Barón no puede morir. Como mucho puede quedar herido o incapacitado.

18. El asalto al castillo

Alejados del campo de batalla, los cultistas se lanzan al asalto del castillo, empleando para ello algunas escalas y un ariete.



Su primer asalto, por poco entusiasta es fácilmente rechazado por la guarnición mediante arcos y ballestas. Algunos cultistas quedan en el campo. La siguiente embestida es más metódica: cubiertos por expertos tiradores, colocan escalas en los muros adyacentes a la puerta y sube a la muralla. Tras un violento combate en el que ambos bandos sufren importantes pérdidas, logran apoderarse del sector de la muralla y abrir la puerta. Por ella penetra como un ángel vengador Fabio y otros soldados a caballo, que arrollan a los pocos defensores que intentaban reconquistar la puerta, entre ellos al sargento, que ha dirigido la defensa hasta ahora.

El resto del combate es pura rutina: los cultistas se dedican a asaltar todas las estancias en las que se han atrincherado todos los defensores supervivientes (¿los Pjs?) mientras su capitán y un grupo escogido asaltan la torre donde se supone que se encuentra la Señora. Defendiendo la puerta mueren valientemente dos escuderos encargados de

guardarla, mientras aquí y allí algunos defensores intentan huir o se rinden, siendo en el acto pasados por las armas. Una vez los cultistas entran dentro de la torre, ésta parece estallar en una gran llamarada de fuego rojizo. De entre las llamas salen a caballo el caballero Spurio, la Señora y los otros tres soldados que les eran tan fieles. Espada en mano, caballero y soldados logran abrirse paso entre los cultistas, y conducir a todo galope a su Señora hacia el bosque. Antes de llegar a los primeros árboles, no obstante, los cuatro sangran de media docena de heridas, y un soldado cae para ser cruelmente rematado por sus enemigos.

Fabio ha muerto abrasado dentro de la torre. A pesar de la pérdida de su comandante, el resto de los cultistas coge sus caballos y parte en persecución de la Señora.

NOTA PARA EL DJ: Octavia, la Señora, ordena a su salamandra que le cubra la retirada mientras esta escapa con la ayuda de los soldados que mantiene hechizados, y a los que ha cargado de hechizos de ataque y protección (inmunidad al fuego, mejorar arma...). Así, espera que puedan realizar la hazaña de llevarla a través de las huestes enemigas hasta el bosque, donde ella cuenta ya con aliados que se encargarán de sus perseguidores. Siguiendo las instrucciones de la Señora, la salamandra se dedica a sembrar la confusión en el castillo y luego desaparece.

Con la primera luz del amanecer el Barón, desde el campo de batalla, verá de pronto la estela de humo del incendio, y adivinará que es en el castillo. Los cultistas también la verán, y comprendiendo su significado se retirarán ordenadamente. El Barón ordenará a los supervivientes de su tropa regresar apresuradamente al castillo. Cuando llegue verá los escasos supervivientes de la guarnición apagando los incendios (que, afortunadamente, son sofocables). Uno de ellos le contará lo ocurrido, así como la huida de la Señora al bosque, escoltada por el bravo Spurio y perseguida por los cultistas. Con los hombres que aún puedan cabalgar, el Barón se dirigirá igualmente al bosque...

19, El monte Lauro

El Bosque se agita inquieto, lleno de murmullos amenazadores. Los senderos están removidos, los árboles desgajados. A intervalos a señales de lucha violenta y brutal: un

cultista atravesado por una saeta, otro destrozado por garras, un soldado del barón decapitado... Mucha sangre, armas rotas y abandonadas y huellas de alimañas: Los lobos han irrumpido en el sendero para cazar a los hombres que amenazan su mundo. Entre las raíces de una enorme haya centenaria hay un hombre jabalí destrozado a hachazos.

El camino es largo y vacío de vivos. No hay pájaros ni ardillas y el viento trae el sordo rumor de la lucha, así como gritos humanos y no humanos. Los senderos y los rastros conducen todos a Monte Lauro, de donde asciende al cielo una estela de humo negro y denso.

Cuando un arroyo el grupo encontrará los cadáveres de un caballo, varios soldados, un puñado de lobos, los restos putrefactos de un par de muertos reanimados (y posteriormente machacados) y a aquel duende juglar loco, que canta alegremente al lado del cadáver del segundo soldado del Barón, literalmente empalado por una lanza. La criatura mirará al grupo y reirá locamente mientras dice:

¿Más aún? Hoy el bosque está lleno de invitados a la Ceremonia ¿Venís vosotros a ella? Lástima que no vaya a poder celebrarse, es aún demasiado pronto para invocarle. Pero id, en Monte Lauro esperan para recibir la llegada del Caos.

La criatura desaparece sin dejar de reír. En Monte lauro la escena es terrible y caótica. Entre jirones de espeso y maloliente humo negro y una pegajosa niebla, los escasos cultistas que aún siguen vivos combaten rodeados por los servidores de la bruja: hombres jabalí, lobos y muertos. Defendiéndose entre los menhires de la colina, los valerosos cultistas avanzan palmo a palmo hacia el centro de la colina, donde hay un tosco dolmen, de cuyos resquicios sale humo negro y grasiento.

El Barón decide ayudar a los cultistas contra las alimañas, y "que luego tiempo habrá de arreglar cuentas". Fiel a su costumbre se lanza al combate de manera entusiasta, seguido por sus sufridos hombres. Su objetivo es el dolmen central, pero se verá detenido por la batalla. Solamente los Pjs, si queda alguno, conseguirán llegar hasta él. Protegiendo la entrada se encuentra un feroz hombre jabalí, al cual tendrán que abatir para entrar en el interior.

El dolmen es en realidad un cámara de la que parte, en sentido descendiente, un pasillo largo, estrecho y oscuro. No hay ninguna luz, pero emana de la oscuridad un olor a aceite, madera quemada, humedad y otras cosas indefinibles.

Si los Pjs pasa una tirada de Perccatarse(15) verán en el suelo bastantes huellas humanas, y en un rincón un montón de antorchas.

El pasillo acaba en una pesada cortina de piel(¿humana?) la cual atraviesan suaves cánticos, ruidos leves, roces y gemidos. También se filtra algo de luz. Cuando los Pjs aparten la cortina serán descubiertos en el acto. No obstante, en ese instante podrán ver lo siguiente:

Se trata de una cripta de piedra toscamente tallada, en cuyo centro hay un altar negro y opaco sobre el que reposa, desnudo, el hermoso cuerpo de la Señora. Sus piernas son largas y esbeltas, la cintura flexible y los senos firmes. No tiene la mas leve señal de embarazo y su cuerpo brilla de sudor. A su alrededor hay seis figuras vestidas con túnicas negras y encapuchadas. Una de ellas sostiene a un niño recién nacido, y otra, un cuchillo largo y negro. Spurio, con la vista perdida y nublada, está en un rincón. Sangra por varias heridas, pero no parece notarlo. Toda la escena está iluminada con un gran fuego, que desprende un humo grasiento y pegajoso, que sin embargo no hace lagrimear los ojos ni escocer la garganta.



Ante la aparición de los Pjs los encapuchados dejarán en el acto lo que están haciendo: el que tiene al niño lo depositará en el altar y, ayudado por el que tenía el cuchillo, levantará a la Señora y la llevará a un rincón oscuro y alejado. Otros cuatro atacarán con mazas (usa bandidos en anexo de TQ). Saliendo de su sopor, Spurio empuñará su espada y atacará también.

Una vez los Pjs hayan conseguido vencer a sus enemigos, descubrirán que la bruja y los dos acólitos que estaban realizando la ceremonia han desaparecido, pero por mucho que busquen no encontrarán ningún pasaje secreto. En la cripta solo estarán los muertos, el cuchillo ceremonial (roto), las ropas de la Señora... y el niño perfectamente normal, que mira a los Pjs con miedo. De todos modos, si estos se paran a pensar un poco, se darán cuenta de que su parto no ha debido de ser muy normal, teniendo en cuenta que hasta ayer mismo su madre estaba encinta de apenas cinco meses. Si los Pjs lo eliminan de un espadazo morirá de manera inquietantemente normal, suficiente para que los Pjs tengan pesadillas durante el resto de su vida, por haber matado a sangre fría a un niño inocente.

De vuelta a la superficie los Pjs descubrirán que las criaturas del caos han huido, y que los escasos cultistas supervivientes se están retirando con ellas, arrastrando consigo a sus heridos. El Barón y sus hombres están ensangrentados y exhaustos. Si los Pjs le entregan al niño el Barón lo reconocerá en el acto como suyo, y explicará el fenómeno diciendo que sin duda hechiceros y brujas aceleraron su gestación tras encantar con malas artes a la madre. Se negará a admitir que sea una bruja. Una tirada de Perspicacia (15) revelará

que su mente se niega a ver lo evidente para no caer en la locura, tanto es el amor que aún siente por ella.

Cansinamente, el grupo tomará el camino de vuelta hacia el arruinado castillo...

20. Recompensas

Si lo consideras adecuado recompensa a los Pjs de la misma forma que si hubiera completado su motivación.

El Barón propondrá a los Pjs que se queden definitivamente a su servicio. Si le entregaron al niño, ofrecerá a un Pj de origen noble (o a un soldado veterano) un caserío dentro de su feudo con siervos y tierras, a cambio de vasallaje y fidelidad. Igualmente "colocará" al resto de Pjs en cargos acordes a sus habilidades. Los que acepten podrán asistir así al crecimiento del hijo del Barón, un muchacho alto y delgado, de grandes silencios y extraña sabiduría. En gran parte será responsabilidad de los Pjs guiarlo por el camino adecuado... Nada impide que, algún día, su madre pueda venir a reclamarlo...

Si por el contrario los Pjs deciden irse, el Barón los equipará adecuadamente y entregará a cada uno una bolsa con 100 mb. No obstante, al alejarse de las tierras del barón algo o alguien les hará girar la cabeza, y verán, a su espalda, por una fracción de segundo, una mujer esbelta de cabellos negros que los contempla, montada en un enorme caballo negro de ojos ardientes.

Apéndice:

El castillo de Landar

La guarnición del castillo al inicio del módulo (es decir, el día de la boda) está formada por:

-El Barón Ticiano de Landar

-3 Caballeros: Numerio, Titus y Spurio

-1 Sargento (usa mercenario del anexo de TQ)

-5 escuderos (usa guardia urbano del anexo de TQ)

-25 soldados

-6 cazadores (usa campesino del anexo de TQ equipado con arco u daga y rastrear 14)

En total, 41 defensores. Además viven en la fortaleza 11 siervos y 6 criados. Todos los habitantes de la fortaleza son razonablemente fieles a sus Señores feudales. El DJ deberá tener presente en todo momento los efectivos del Barón, de acuerdo con las vicisitudes de la aventura.

P.N.J.

Ticiano de Landar

CUE: 9	ATR: +1	PV: 19
men: 6	FUE: 10	Mod. al daño: +3/+4
ESP: 7	TAM: +1	Estorbo: 1



Protección:12, placas (dura) y yelmo.

Armas:

Gran hacha 18. Daño 6 +4.

Daga 14. Daño 2 +3.

Correr 12, engañar 9,escudo 14, estrategia 14,hacha 18, pelea 18,esquivar 14, montar 15, percatarse 12, perspicacia 10, puñal 14, sigilo 10.

El Gurak.

Este ser lleva atado al bosque hace tanto tiempo que nadie lo recuerda. Su voracidad es moderada,de tal forma que desaparece cada 20 o 30 años, lía una matanza, y vuelve a desaparecer,pero claro según dicen. Es un perro negro del tamaño de un caballo y ojos brillantes como antorchas en la oscuridad mas profunda.

CUE: 20

ATR: -

PV; 49

men: 2

FUE: 29

Mod. Al daño: +10/+11

ESP: 6

TAM:+9

Mordisco 18. Daño 8 +10

Correr 15, esquivar 15, pelea 18, percatarse 15, rastrear 15, saltar 14, sigilo, 12.

Ademas tiene los rasgos de demonio hocico, invulnerabilidad, y tiene misteriosas habilidades mágicas que le permiten resucitar muertos y controlar cantidades ingentes de lobos.