2ª Edición revisada (completa)

Mitos y Leyendas Vol. I

Ad INTRA MARE



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Que punto es C d P

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

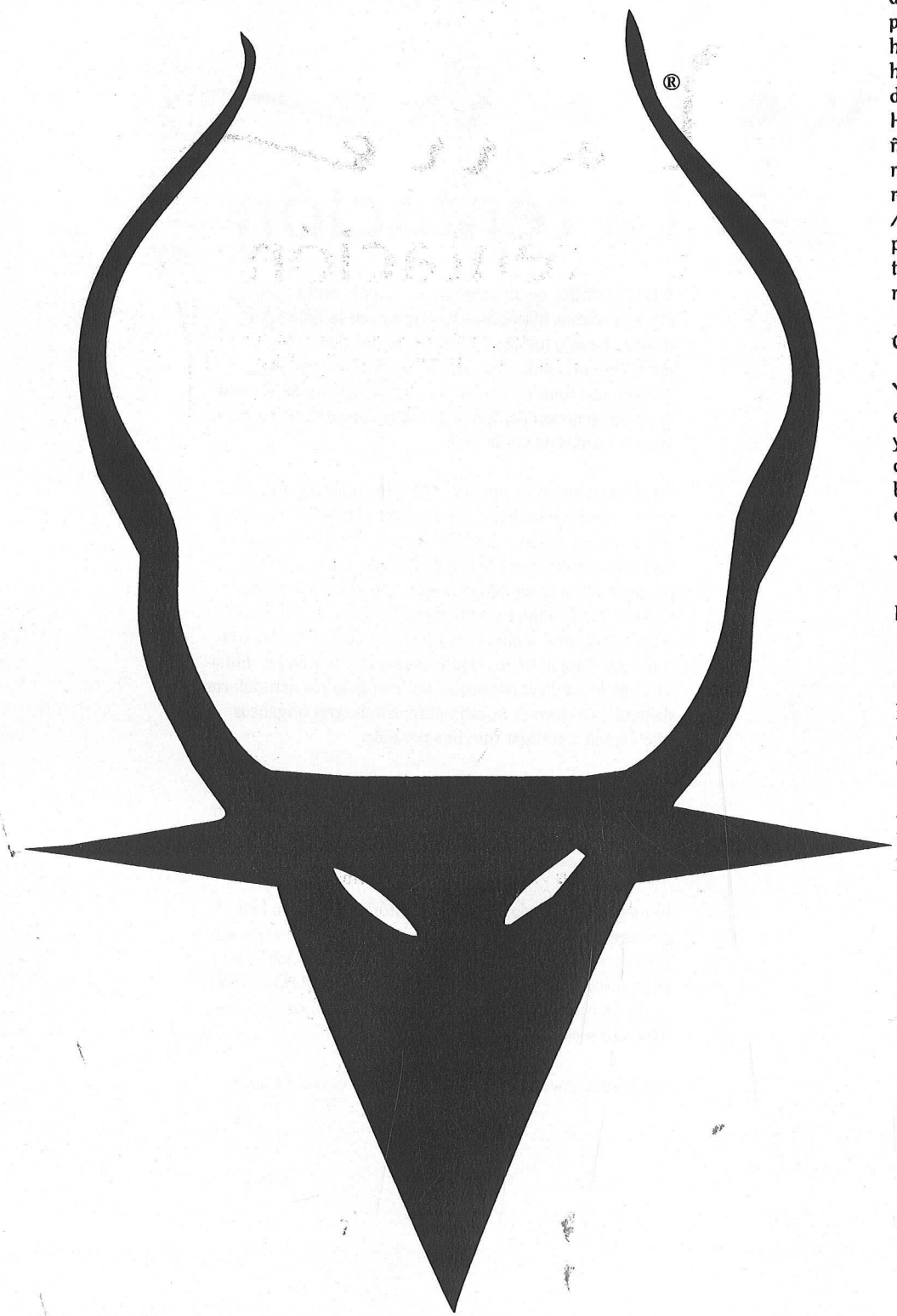
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes
PRESENTA



AD INTRA MARE
1ª Edición 2 000 Ediciones la Caja de Pandora
2ª Edición diciembre, 2 002 Proyectos Editoriales Crom
©2 002 Pedro Garcia, Proyectos Editoriales Crom
D.L.: SE-18-2003
ISBN.: 84-95949-56-3
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. (Sevilla)
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

Prólogos

Módulos, recibo muchos. De gente que quiere publicarlos, o simplemente conocer mi opinión. Algunos no son más que breves esbozos, apenas un par de páginas. Otros son más largos. Los hay que la idea es buena, pero falta desarrollarla. Los hay que están bien escritos, pero con una trama anodina y simplista. Los hay, y evidentemente son los menos, que no hay que tocarlos. Están listos para ser publicados, y a mí se me caela baba al verlos.
He dicho que me llegan módulos. Campañas, es decir, conjuntos de módulos, me llegan muchos menos. Entre otras cosas, porque requieren muchas horas delante del ordenador. Así que, cuando alguien como Pedro, se me presenta un día con una campaña completa de trece módulos... se merece, de entrada, todo mi respeto y toda mi atención.

Creo que es lo de menos.

Y lo que son las cosas, luego resulta que lo que el chaval escribe no está tan mal, y se publica y todo, y aquí estamos con la segunda edición de un joven aficionado a juegos de rol que un buen día decidió que su campaña merecía estar en la estantería junto con las mías...

Y tenía razón.

Ricard Ibáñez.

* * *

Dice que no tiene suerte con los nombres, que este libro que tienes en las manos se tendría que haber llamado "Mar Adentro".

Ad Intra Mare o Mar Adentro, fue la primera vez que publicaba Pedro García, también fue la primera vez que se admitía a otro autor como "cabeza de cartel" que no era Ricard Ibáñez. La verdad, fue decepcionante, no por la experiencia, si no por el resultado final. Esta vez nos lo hemos tomado más en serio, también tenemos mucha más experiencia, todos, teníamos ganas de hacer un buen trabajo, y creo que lo hemos conseguido.

Ad Intra Mare es muchas cosas de Aquelarre, es la campaña más larga, es una de las mejores y a riesgo de repetirme, fue la luz que guió que otros autores noveles como Soledad, Chris, Hardeck y muchos otros se atrevieran a escribir para la línea Aquelarre...

Y por supuesto vamos ha hacer todo lo posible para que mínimo una vez al año nos tenga preparado un buen libro. Para más datos ver "El Tribunal de Santa Inquisición" o lo que será su próximo libro "Visitas de la Inquisición".

Iván Cañizares
Diciembre de 2 002

AQUELARRE
2ª Edición
Por Ricard Ibáñez

Ad Intra Mare
Por Pedro García

Editor	Sergio Sánchez
Diseño de la Edición	Iván Cañizares
Maquetación	David Valmary
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Portada	Raulo Cáceres
Ilustraciones interiores	Raulo Cáceres, Pedro García, Enric Prat
Con la colaboración desinteresada de	Gustavo Doré
Corrección de estilo	Sergio Guerrero

Quisiera dedicar esta campaña a todos los que como yo, disfrutan de una buena partida de rol. A los que creen que por muchas modas que aparezcan, siempre tendrán encendido ese candil cuya llama, a veces demasiado titubeante, conocemos con el nombre de imaginación. A los buenos roleros definitivamente. De una forma más especial, pero en la misma línea, a mis buenos amigos del club de rol Bactron Danger, con quienes tan buenos momentos he pasado. También quiero aprovechar para dedicar estas líneas a vosotras dos, tan especiales... MUCHÍSIMAS GRACIAS. Y por último y no menos importante, a Ricard. Sin ti nada de esto habría sido posible.

ÍNDICE

I PARTE 5
La Historia 5
Información 5
Los Médicos: 5
Montserrat: 6
Don Alejandro: 6
Ruta hacia las Montañas 6
La casa de Camila 8
Encuentro con los jabalíes 8
De vuelta 8
Dramatis Personae 8

II PARTE 9
Nuevas noticias 9
Viaje por el líquido 10
La sala de Doña Bárbara 10
A dormir 10
Durante la noche 10
Sueño 11
Aparición 11
La carreta 13
Dramatis Personae 13

III PARTE 14
El templario 14
St Pere de Clará 15
Posada "EL BARRIL DE ORO" 15
La noche 15
Para el PJ que tenga el anillo 16
Los demás 16
Al día siguiente 16
Investigando 16
La abadía 16
Horario 17
El anciano Leví 19
Lo que contará Leví 19
El rapto 20
Dramatis Personae 20

IV PARTE 21
Primer día de camino21
Segundo día de camino21
Lista de precios de Cast 22
Durante la noche 22
Tercer día de camino 23
En el pueblo de St Bartomeu 23
Dramatis Personae 24

V PARTE 25
Introducción 25
Noticias 25
Maratá 26
La muerte de Osvaldo 28
Dramatis Personae 28

VI PARTE 29
Maratá 29
1º Día 29
Durante la noche 30
2º Día 30
La casa de Pilar 30
Durante la noche 30
3º Día 31
El rollo en el pueblo 31
Sótano 32
Si le enseñan la extraña 32
marca quemada : 32
Dramatis Personae 33

VII PARTE 34
1º Día 34
Citatión 36
2º Día de ruta 36
La noche 36
Tabla de encuentro 36
Tabla de encuentros especiales 36
3º Día 37
Qué pretende Gómez 37
La condena 37
St Cristófol de Monteugues 37
"La Taberna de Pedro" 38
Perro 38
Dramatis Personae 38

VIII PARTE 40
1º Día de ruta 40
2º Día de ruta: 41
Puiggracios 41
A buscar 41
¿ Que pueden hacer los PJS? 41
La casa de Adelaida 42
Activando la llave 42
Adelaida no muere44
Habitante de Puiggracios44
Soldados 44
La última sorpresa 44
Dramatis Personae 44

IX PARTE 45
Hasta que 45
¿Quién es el primero? 46
La Gran Llanura de la Soledad 46
El Acantilado de los Suicidas 46
El Valle de la Batalla 47
El Bosque de la Locura 47
La Ciénaga de la Lujuria 47
El Prado 47
La Gran Torre 48
El Penúltimo Contacto 48
Dramatis Personae 49

X PARTE 50
Algunos cambios 50
En el castillo 51
¿ Dónde está Camila? 51
Y el sueño se hace realidad 52
Esmolet (Francesc) 53
Esperit 53
Dramatis Personae 53

XI PARTE 54
Partiendo 54
St Jeroni de la Murtra 55
Los planes de Gómez 55
el cazador 55
La visita de los PJS 55
La historia 55
La Trama 58
1º Acto 58
La llegada al pueblo 58
2º Acto 59
Algunas sorpresas y un reencuentro 59
La historia de Camila 60
3º ACTO 61
Nuevos asesinatos y 61
nuevas adversidades 61
4º ACTO 61
Mas contratiempos y alguien más a escena 61
5º ACTO 63
Llega el barco y trae consigo nuevas pistas 63
6º ACTO 64
Y al fin partieron 64
Lugares donde pasan más cosas de las que se ven 67
Dramatis Personae 68

XII PARTE 69
Un nuevo día 69
El último viaje 70
Cae la primera noche 70
Un nuevo día 70
Y un día mas 71
Una nueva mañana 73
La gran noche 74
La llegada de los Aouns 74
Dramatis Personae 75

XIII PARTE 76
La isla del Diablo 77
Subiendo por el relieve 84
La cruz de oro de Osvaldo: 85
Anillo de hierro: 85
El Anillo de Hierro 89
La Cruz de Oro de Osvaldo 90
Camila y Leví 91
Soluciones 93
Ataque de frente 93
Y la tierra empieza a rugir 94
La furia 95
El final 95
Un nuevo día 97
Alguien recuerda algo 98
Un buen final 99
Prólogo 99
FIN 99
Dramatis Personae 100



I PARTE

Lugar: Pueblo de Burriac
Año: 1300
Epoca: Invierno

Los PJS de bajo estatus llegarán al castillo al oír hablar de que hace falta un pequeño grupo de exploradores para conseguir algo para Doña Bárbara, la mujer del señor de estas tierras que ha caído enferma de un extraño mal.
El PJ de más alto estatus pasará por el castillo para pedir asilo por una noche, y se encontrará con la historia que Don Alejandro contará.

La Historia

Don Alejandro, señor de estas tierras, ha mandado buscar a unos exploradores para buscar algo que le es de Vital importancia. Doña Bárbara su mujer ha enfermado. Sufre unas fiebres altísimas y extraños temblores.
Desde entonces no ha salido de su cama.
De esto hace ya tres días.
Los médicos del castillo, de plena confianza, han dictaminado que el único remedio a esta extraña enfermedad es hacer una pasta con unas raicillas y unas gotas de una extraña sustancia.
Don Alejandro sabrá recompensar a los PJS si saben traer los ingredientes lo antes posible. También explicará que las raíces crecen en lo más profundo de algunas cuevas.
Los PJS tendrán que coger el camino grande hacia las montañas, y buscar la raíz en el interior de alguna de las numerosas cuevas que hay por la zona.
Nada más. Ahora los PJS pueden decidir que hacer.
Si quieren pueden buscar algo de información dándose una vuelta por el castillo.

Información

Los Médicos

En este momento se encuentran en una reunión en la sala de juntas. Pero dejarán a un lado la reunión sin ningún problema. Los PJS se encontrarán con que los médicos son tres ancianos bastante castigados por el paso de los años. Los tres se ayudan de gruesos bastones para desplazarse arriba y abajo. Están muy demacrados.
Con una tirada de Psicología los PJS se darán cuenta de que hace bastante que no duermen. La enfermedad de Bárbara les consume todo el tiempo. De todas formas saben algunas cosas: *la enferma está muy grave, delira casi constantemente, cuando no lo hace es porque cae en un estado de inconsciencia que la aparta del mundo real. En este estado lleva tres días. Y la verdad es que no creemos que dure mucho más. Doña Bárbara es muy fuerte pero esto es superior a lo que ella puede aguantar.*
Al decir esto último una sombra de pesar, cubre a los tres médicos.
Con una tirada de Elocuencia, o, si preguntan directamente al respecto, cualquiera de ellos informará a los PJS que la única persona que está día y noche con ella es su hija Montserrat.

Montserrat

La niña está en la habitación con su madre, y la habitación de Doña Bárbara está permanentemente custodiada por dos soldados. Los únicos que tienen permiso para entrar son, Don Alejandro, los médicos y la niña. De todas formas si se las arreglan para entrar, se encontraran con una niñita con unas marcadas ojeras bajo sus ojos azules. Habrá que tener muchísimo tacto con la niña, ya que si no se tiene, no dirá absolutamente nada. La niña sabe que su madre sufre alucinaciones, sobre todo al anochecer. Recuerda algunas frases sueltas, *"no iré.....está aquí.. dejadme"*. Con una tirada de Elocuencia, la niña recordará un nombre que dijo una vez su madre en medio de uno de sus delirios. Camila.
La niña no conoce a ninguna Camila.

Don Alejandro

No sabe nada más de lo que ya ha dicho. Aunque él sí que conoce a una tal Camila, es una curandera acusada de brujería y perseguida por sus soldados para ser ajusticiada. Sabe que vive por estas tierras aunque es rarísima la vez que se deja ver.
Si los PJS indagan por otras gentes del castillo, todos sabrán lo mismo o menos de lo que han descubierto hasta ahora. Así que si los PJS se deciden es hora de ponerse en...

Ruta hacia las Montañas

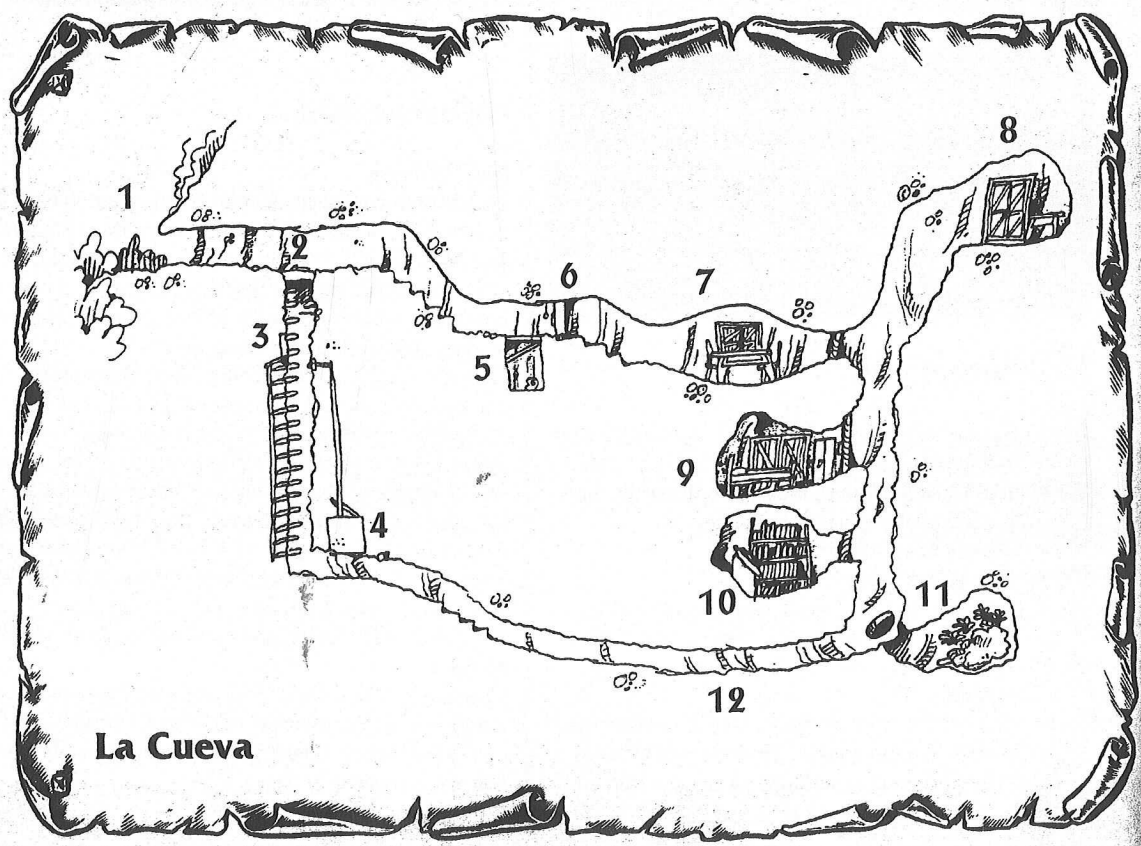
Para llegar a las montañas, los PJS deberán cruzar el pueblo. En el pueblo, con una tirada de Psicología, podrán percatarse de que el ambiente está tenso. La gente del pueblo dedica miradas funestas a lo recién llegados PJS. Se mostrarán reservados y costará mucho hacerles hablar, de todas formas al final se enterarán de que hay muchas habladurías con respecto a lo que sucede en el castillo.

Las malas lenguas cuentan historias sobre que el castillo está embrujado. Esto último lo sabrán con una tirada de Elocuencia. Los lugareños se mostrarán muy interesados en cualquier noticia nueva que aporten los PJS sobre el estado de salud de Doña Bárbara.
Si los PJS preguntan sobre una tal Camila, la gente del pueblo informará que es una curandera que no se sabe exactamente donde vive, pero que sin duda es una bruja y está condenada a la horca.
En el pueblo no hay más información, así que los PJS podrán partir hacia las montañas. Aparentemente el camino es bastante fácil y sin ningún tipo de complicación.

Después de un par de horas de camino, cuando los PJS se encuentren rodeados de bosque por ambos lados, con una tirada de Otear, podrán ver que a unos cincuenta metros por delante de él una silueta encorvada montada sobre una mula. Si se acercan un poco más verán que se trata de una mujer.
Ella no empezará ningún tipo de conversación, pero si los PJS se muestran amables ella se presentará. Dirá que se llama Carme. En realidad, amigo DJ, se trata de Camila como ya habrás supuesto. Los PJS no tardarán en descubrirlo, pero deja que lo hagan ellos mismos.

Si los PJS le preguntan que hace por aquí, ella responderá que vive en una cabaña en el bosque y que está recogiendo setas para la comida. Ofrecerá a los PJS participar en esta comida. Si los PJS declinan el ofrecimiento pero hacen alguna pregunta, ella no responderá alegando que tiene prisa por llegar a casa, si los PJS quieren saber algo tendrán que ir a la casa de la anciana para obtener respuestas.

De esta manera se despedirá, internándose en el bosque. Si los PJS tratan de seguirla, esto será imposible ya que desaparecerá todo rastro de ella, ni huellas ni nada.



La Cueva

La Cueva

▶ 1-Entrada normal como cualquier otra cueva. Es de un metro y medio de alto, por dos de ancho. Con una tirada de Rastrear, se averiguará que son huellas humanoides, más pequeñas de lo normal. Aunque por la profundidad de estas deben pertenecer a alguien de peso considerable.

▶ 2-Pozo-salida-entrada. Esta parte tiene una trampa anti-indeseables. Con una tirada de Otear -25, se verá en el suelo, bastante oxidado, entre hojas muertas y tierra removida, una argolla de hierro. Si se tira de ella se levantará una porción de suelo que dejará ver un profundo pozo. En la pared interna desciende una serie de agarraderas metálicas. Tiene una caída de unos 15 metros. DJ : Este pozo es una trampa.

▶ 3-Trampa. Hay una de esas agarraderas, que con 90 Kg. o más hace activar la trampa. El ardid funciona de la siguiente manera. El peso hace que un trozo falso de escalera se cierre sobre el hueco, entre el PJ que activó el mecanismo y la entrada del pozo. De esta manera se recogen las agarraderas y se rompe el trozo de madera que aguanta el peso de (4-). Las agarraderas al ser recogidas hacen que el PJ y los que habían bajado primero, caigan directamente hacia abajo. El DJ calculará la distancia a la que estaba cada uno. Caer de lo más alto representa hacerse 5d6 de daño.
Existen varias formas de detectar esta trampa, una tirada de Otear hará descubrir el hueco o grieta que se desprende cerrando el paso. Otra tirada podrá hacer descubrir un tacón de madera de unos 10 cms, que sobresale de la pared de enfrente.

▶ 4-Piedra extremadamente pesada que cuando se rompe el tacón de madera hace que esta se desplome sobre el túnel, cerrando el paso del PJ, o PJS, que hayan caído activando la trampa.

▶ 5-Pozo-trampa que se activa tirando de lo que se supone que es la campanilla de entrada. Caída de 5 mts. 1d6+1d4 de daño. Se puede detectar con la correspondiente tirada de Otear.

▶ 6-Cadena de activar trampa. Portón de entrada a la casa del Gnomo.

▶ 7-Escaleras talladas en roca, también palanca de activar-desactivar los dos pozo-trampas. Un poco más adelante está el salón comedor. Mesa grande y espaciosa de roble. Tres sillas muy rústicas y un mueble con algunos recipientes de barro. La salida de esta habitación está cerrada por un portón de madera. Sin embargo la puerta no está cerrada.

▶ 8-Cocina. Muebles viejísimos de madera, también una especie de hogar y algunos utensilios de cocina muy bastos de hierro. En un mueble cerrado hay algunas hortalizas.

▶ 9-Habitación dormitorio con la puerta abierta. Varios muebles de madera y una cama cómoda y robusta. También hay un círculo blanco marcado en el suelo, cualquier cosa que entre en este, repito cualquier cosa, desaparecerá y aparecerá en 10, de cara con el Gnomo. Sólo pasará esto si el PJ falla una tirada de RR, si no la falla, no sucederá nada.

▶ 10-Portón negro con extraños símbolos, con una tirada de Conocimiento mágico se sabrá que son inscripciones sobre un demonio llamado Surgart. Por otra parte la puerta está cerrada. Si consiguen abrir la puerta, en su interior encontrarán una gran biblioteca. Delante y en el centro de la habitación hay un gran pedestal de mármol con un libro abierto. Entre el pedestal y los PJS está el Gnomo. En estos momentos estará acabando un conjuro. Entonces mirando a los PJS cogerá su maza pesada y se dispondrá a pasar al ataque. En cualquier momento de la lucha aparecerán dos sátiros para ayudar al Gnomo.
En esta habitación también encontrarán un círculo blanco, en cualquier momento el Gnomo se puede introducir en el y aparecer en su otra habitación, la nueve.. Si algún PJ busca en la biblioteca, encontrará algunas cosas interesantes, por ejemplo, un libro llamado "Dimoni Surgart ", en el se habla de Surgart, un demonio conocido por el sobrenombre de demonio de las riquezas, también se le conoce por el nombre de Foreas y Mammon. Este es el demonio que domina a los Gnomos (pag. 10 del Rerum Demoni). La lectura del libro implica la ganancia de 1d6 a la IRR, a no ser que se tenga 90 o más. El libro también explica como invocar Gnomos (pag. 40 del manual).
También encontrarán otro libro que habla sobre plantas, leerlo entero otorga a la competencia de Conocimiento plantas un +20%.

▶ 11-Sala oculta. Para encontrar esta sala se tendrá que superar con éxito una tirada de Buscar. En el interior de la sala se encuentra el tesoro del Gnomo.1000 monedas. También hay por las paredes gran cantidad de hierbas. Con una tirada exitosa de Conocimiento Vegetal con un bonus de +25% se encontrarán las raíces que se buscaban. Además se encontrarán dos frascos con extraños líquidos. Uno rojo y uno verde. Con una tirada exitosa de Con. Mágico, se averiguará que son dos extrañas pociones mágicas. Los efectos de las pócimas, si se ingieren, duran 1d6+2 turnos o hasta que se supere una tirada de RR.
El rojo: Si el PJ no pasa una tirada de RR, sufrirá una alucinación en la cual un ígneo le atacará. Los demás PJS sólo verán al PJ luchar contra algo invisible. No verán al Igneo. Para poder verlo y sufrir las consecuencias se deberán realizar los pasos ya explicados.
El verde: Lo mismo que el anterior pero el PJ se encontrará con una mandrágora de 1d8 ramas.
En esta sala no hay nada más.

▶ 12-Pasillo largo y estrecho que lleva al pozo ascendente de salida.

La casa de Camila

Si los PJS aceptaron la invitación, Camila les guiará hasta su casa. Es una cabaña muy rústica toda hecha de madera, y da la impresión de derrumbarse en cualquier momento.
Si los PJS no aceptaron la invitación, se encontrarán con la cabaña en cuanto se adentren en el bosque.
Una vez dentro, los PJS descubrirán que todas las paredes están cubiertas de estanterías con multitud de frascos con extraños líquidos. Con una tirada de Conocimiento mágico, descubrirán que se trata de elementos necesarios para hacer extrañas pociones.
La vieja Camila aparentemente es una anciana totalmente inofensiva, pero es bastante más poderosa de lo que parece. Si en algún momento alguien abusa de la anciana, o se muestra agresivo ella usará sus artes.
Si los PJS preguntan por la cueva, la anciana dará su posición exacta y advertirá sobre el peligro que encierra esta: *En dicha cueva habita una extraña criatura que posee un interesante herbolario. Es posible que se encuentre la planta que buscáis en esa gruta. La criatura que me refiero es un Gnomo.*

Si los PJS se ponen quisquillosos con respecto a la identidad de la anciana, ella lo negará absolutamente todo, a no ser que algún PJ deje caer algo con respecto a que Bárbara pronunció su nombre, en ese caso reconocerá que ella es Camila. Si los PJS preguntan por la enfermedad, Camila informará que es posible que esté hechizada o maldecida.
Realmente los PJS se darán cuenta de que la anciana se muestra muy interesada por lo que ocurre con Bárbara.
Así que después de invitarles a comer un suculento estofado, les indicará el camino a seguir hasta la madriguera del Gnomo. -*"Tened mucho cuidado, los Gnomos son muy fuertes. Para cuando regreséis ya habré investigado sobre Bárbara y os podré contar cosas nuevas relacionadas con su enfermedad."*
Es todo en casa de la vieja Camila.

Encuentro con los jabalíes

Esto ocurrirá a medio camino de la cueva. Si se pasa una tirada de Rastrear, se encontrarán huellas de animal. Con una tirada de Conocimiento animal, se sabrá que las huellas pertenecen a jabalíes. Y por último con una tirada de Escuchar se oirán gruñidos. Si no se sacan estas tiradas el primer ataque de estos bichos, será de sorpresa (+25).

De vuelta

En el camino de regreso no sucederá absolutamente nada. Si intentan encontrar la casa de Camila les será imposible, es como si la cabaña nunca hubiera existido.
En el castillo, recompensarán a los PJS con 100 monedas a cada uno y les comunicarán la siguiente misión: ir a por el extraño líquido.

Recompensas
Los PJS recibirán al final de esta aventura...
40 PUNTOS DE APRENDIZAJE por finalizarla como está mandado.

Dramatis Personae

Camila



FUE	5		Altura		1'40 m
AGI	20		Peso		42 kg
HAB	15		Apariencia		6 (Marcada> fea)
RES	10		Armadura Nat.		Carece
PER	20				
COM	10	RR		0 %	
CUL	15	IRR		240 %	

Armas: Bastón 50% (1d4+1d6+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Escuchar 50%, Elocuencia 60%, Conocimiento mágico 100%, Conocimiento plantas 90%, Medicina 80%, Primeros auxilios 80%, Alquimia 95%, Astrología 75%, Latín 90%, Esconderse 45% Otear 45%, Psicología 50%
Hechizos : Aumentar conocimientos, memoria, suerte, anulación de maldición, curación de heridas graves, pacificación de fieras salvajes, vuelo, invisibilidad, hablar mediante sueños

Gnomo



FUE	35		Tamaño		85 cm
AGI	3		Peso		90 kg
HAB	25		Apariencia		-
RES	15		Armadura Nat.		Carece
PER	5				
COM	1	RR		0 %	
CUL	-	IRR		250 %	

Armas: Maza pesada 90% (6d6)
Armadura: Costras de piedra en piel (Prot.3)
Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento animal 50%, Conocimiento mineral 88%, Conocimiento plantas 95%
Hechizos : Arma irrompible, detección de venenos, detección de hechizos 1º nivel malus 0% 1PC Memoria, suerte, maldecir residencia, ignorar dolor, parálisis, mal de ojo, 2º nivel malus 15% 1PC.Curación de heridas graves, hablar mediante sueños 3º nivel malas 35% 2 PC
En su poder tiene un papel arrugado en un saquito de cuero. En él está la forma de usar, y los ingredientes del hechizo Memoria.2º nivel malus -15% 1PC
Poderes especiales: Un Gnomo controla 1 m cuadrado de piedra o tierra. Puede hacer que se habrá o se cierre, o que se caiga si está sujeta a la pared.

Sátiro



FUE	25		Tamaño		1,50 m
AGI	10		Peso		74 kg
HAB	15		Apariencia		-
RES	25		Armadura Nat.		Pelo (Prot. 1)
PER	18				
COM	5	RR		0 %	
CUL	5	IRR		150 %	

Armas: Pelea 65% (1d3+1d6)
Competencias: Esconderse 80%, Conocimiento plantas 45%, Conocimiento animal 45%, Esquivar 70%

Ígneo



FUE	15		Tamaño		2 m
AGI	25		Peso		-
HAB	25		Apariencia		-
RES	10		Armadura Nat.		Solo le daña la magia
PER	10				
COM	0	RR		0 %	
CUL	10	IRR		300 %	

Armas: Lanzar bolas de fuego 75% (3d6)
Competencias: A nivel de base.
Poderes especiales: Crea, controla y manipula fuego.

Mandrágora



FUE	40		Tamaño		-
AGI	15		Peso		-
HAB	10		Apariencia		-
RES	35		Armadura Nat.		Cortesa (Prot. 12)
PER	15				
COM	3	RR		0 %	
CUL	5	IRR		200 %	

Armas: Golpear con ramas. Un ataque por cada rama.(1d8+6d6).
Competencias: Conocimientos plantas 98%
Poderes especiales: No se desmaya hasta que llega a 0 ptos de Resistencia. Entonces se seca y muere, Los ptos de armadura se reducen a 3 frente a ataques de fuego.



II PARTE

De nuevo en el Castillo de Burriac

Es una tarde muy fría, y hay una ligera capa de nieve de varios centímetros de espesor. La nieve como una gran alfombra, a cubierto todo el pueblo, los campos y el castillo.

Al cruzar el arco de entrada del castillo una pareja de abrigados soldados, saludan con la cabeza a los PJS.
Entonces se abre un portón de madera de la torre de la derecha, donde se supone que permanece el cuerpo de guardia de la puerta de entrada al castillo. De ella sale un soldado que, rodeado de una gruesa manta, se acerca a los PJS, volviendo a cerrar la puerta a su paso.
-¡Quiénes son vuesas mercedes! - dice el soldado mientras despide una neblina vaporosa por la boca.
Deja a los PJS que respondan.

- Les estábamos esperando, la salud de Doña Bárbara ha empeorado. Don Alejandro está impaciente por recibirles.
Entonces el soldado hace una señal a uno de sus compañeros, y este se aproxima al instante.
- Acompaña a estos hombres ante la presencia de Don Alejandro. ! y tú ¡ - grita llamando a otro soldado - *lleva sus monturas a las cuadras.*
Entonces saluda a los PJS y cogido fuertemente a su manta, regresa a su puesto de guardia.

Poco después se desencadena de nuevo la tormenta, sacudiéndolo todo y cubriendo el cielo de grandes copos de nieve.

Nuevas noticias

Después de seguir al soldado por algunos pasillos y cruzar algunas puertas, os encontráis en la sala de audiencias, es una sala muy amplia iluminada por gruesos candelabros y antorchas.
Don Alejandro espera impaciente noticias y mira ansioso a los PJS desde su trono. A su lado se encuentra el otro trono ahora vacío, que alguna vez ocupó su mujer.
También se encuentran en la sala los médicos, los consejeros y una pequeña parte de la guardia personal de Don Alejandro.
- Acercaos - pide entonces - *y bien... ¡traéis las plantas!* .
Las noticias más importantes de las que se enterarán los PJS son que:
▶ Bárbara, la enferma, a empeorado, parece que a envejecido 10 años, le han salido algunos mechones blancos en su preciosa cabellera negra.
▶ Comunican también que se le ha oído gritar a veces un nombre. Leonardo. Pero no se le a vuelto a escuchar decir Camila.

Sólo si se pregunta
Montserrat, sigue sin separarse de su madre, duerme con ella, come en su habitación, etc. Por cierto come poquísimo.

Viaje por el líquido

Esta noche dormiréis aquí, puesto que la tormenta, no ha hecho más que empezar. Y mañana hay un largo camino que cruzar. En este momento uno de los doctores interrumpe con un carraspeo.
- Con su permiso... - pide inclinando la cabeza hacia Don Alejandro. *-Debéis saber que el líquido que vais a buscar es muy extraño, muy difícil de encontrar. Se trata de un fluído pardusco que mezclado con las hierbas adecuadas producen efectos milagrosos. Pero hay que tener cuidado con él, hay quien lo aprecia más que el oro. Tendréis que viajar a por él y sólo yo sé dónde se puede encontrar, ni siquiera mis compañeros saben dónde hallarlo. Tendréis que dirigiros hacia...*
En ese momento se oye una voz que grita.

-¡DIOS SANTO, EL ANTICRISTO!

El que ha gritado es uno de los soldados que rápidamente se ha armado espada en mano. Está señalando a un ser que a aparecido en medio de la sala de repente, infestándolo todo con un penetrante olor a azufre. El ser, permanece quieto y en silencio. Tiene la forma de un macho cabrío con tres cuernos en la cabeza. Mantiene erguidas sus orejas de zorra, tiene cabello crespo y ojos redondos y muy abiertos que jamas parpadean. Asimismo tiene barba y cola de cabra. Para el DJ, se trata de Agaliaretph, ganancia de 2d10 de IRR si se falla la tirada de rigor con un malus de -100.

En el corto espacio de la aparición del ser y el aviso del soldado, la guardia se ha puesto en alerta y se han armado. Hay quien a dado el aviso de alerta general en el castillo y empiezan a entrar soldados armados en esta sala. Don Alejandro se ha quedado completamente helado.

En este momento deja que los PJS hagan lo que quieran. El ser señala a Don Alejandro, y le dice con una voz surgida de ultratumba.- *Josué ben Jonás, ¡ qué intentas! , te olvidas del pacto de tus antepasados. Zenobia es mía, y Salomé ya está muerta. Si intentas algo contra mí o contra nuestro pacto date por muerto, me encargaré de que tres plagas más asolen tus tierras, tu pueblo y tu gente. ¡Me has entendido?-* Entonces rompe a carcajadas.

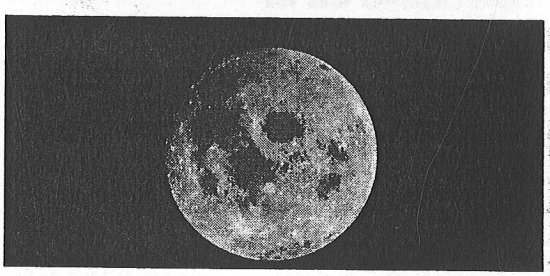
-A mí la guardia - grita entonces Don Alejandro con una expresión total de terror en su rostro. Entonces el ser desaparece. En el mismo momento de la desaparición todos los que luchaban contra él caen al suelo entre fuertes convulsiones, babeando, sacando espuma por la boca y con los ojos en blanco.

Después de todo esto, el caos es absoluto, la gente se santigua, grita que ha llegado el fin del mundo, que el anticristo está entre nosotros.
Muchos de los habitantes del castillo huyen tan deprisa como pueden gritando como poseídos, algunos saltan por las ventanas con los brazos en cruz. Otros se despojan de sus ropas y se flagelan con látigos de varias cabezas. Los pocos guardias que siguen cuerdos, se apresuran en echar de la sala a la gente y recoger a los muertos.
Poco después quedáis solos con los médicos en la sala. Sí, solos, ya que Don Alejandro entre la confusión a desaparecido. Si algún PJ te comunicó de antemano que le vigilaba, deberás igualmente hacerle imposible que le retenga. Don Alejandro tiene que desaparecer. Aunque si preguntan a algún soldado no tardarán en descubrir que se dirigía a la habitación de la enferma, a toda velocidad.

El anciano doctor retomará la conversación y explicará la ruta a tomar. El líquido se encuentra en el pueblo de Puiggraciós. Hay que ir a la taberna de Pedro, que se encuentra en un pueblo llamado St. Cristòfol de Monteugues, y allí, preguntarle al tabernero por la casa de Adelaida. Ella tiene el líquido. Tendréis que decir que venís de parte de Don Alejandro y os lo dará sin mayores problemas. Entonces regresáis y nos lo entregáis. Eso es todo.
En ese momento la puerta se abre con gran estruendo y entra un soldado muy sudoroso.
- Doctores, vengan. Bárbara está muy mal, no responde ya a nada, me ha mandado avisarles Don Alejandro.
Los doctores saldrán corriendo a la habitación de Bárbara. Es de suponer que los PJS les sigan.

La sala de Doña Bárbara

La sala está mucho más oscura que el resto del castillo, tiene un candelabro que alumbra penosamente la estancia. En el exterior la tormenta es ya fortísima.
Con el débil resplandor que surge de las velas se puede ver el pálido rostro de Bárbara que permanece echada sobre la cama con la mirada fija en la nada. A su lado reposa el cuerpo, ahora envejecido de Don Alejandro. Su piel está perlada por el sudor. Los médicos están observando a ambos. Es por esto que os pide que salgáis de la habitación, que en cuanto sepan algo os lo comunicarán.
Si se niegan varios soldados les acompañarán afuera amablemente
En la habitación con una tirada de Otear con un malus de -25% podrán haber visto lo que parecía Montserrat con una sonrisa en los labios. Permanecía en la oscuridad.



A dormir

Entonces se invita a los PJS a dormir en sus habitaciones, a menos que pidan lo contrario dormirán en habitaciones separadas. No les será respuesta ninguna pregunta, más que nada por que los soldados están igual de confusos. Mañana se les despertará para el desayuno.

Durante la noche

Todos los PJS deberán realizar una tirada de 1d10 para ver que sucede durante su descanso.

Resultado de 1d10

1	Nada en especial
2-5	El PJ tiene un sueño. Lanzar 1d4
6-9	El PJ sufre una aparición. Lanzar 1d4
10	Nada en especial.

Sueño

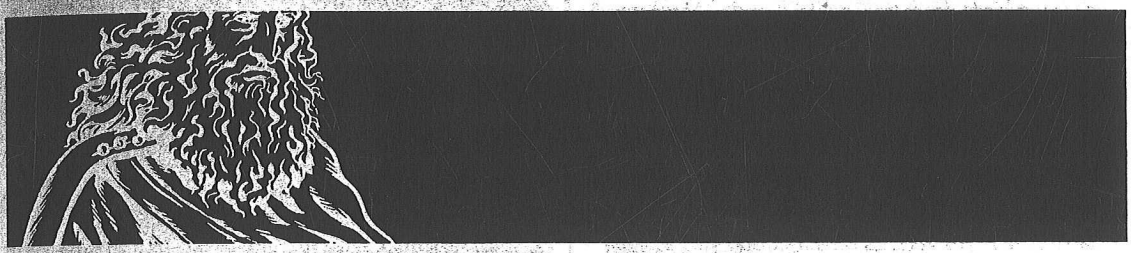
Resultado del 1d4

1- De repente, el PJ verá una bestia de siete cabezas y diez cuernos que surge de entre las llamas de pueblos quemados, mientras la tierra se abre y miles de bestias de pesadilla surgen de ella. Por un momento la figura monstruosa fija sus ojos en los del PJ, y este se siente completamente aterrado. Cuando el PJ despierte, tendrá el pelo completamente blanco.

2- El PJ se ve a sí mismo en medio de una sala, que reconocerá como la sala de audiencias. Una forma oscura sin definición concreta, de la cual surgen multitud de apéndices, garras, manos y tentáculos. Esta mirando a una persona que hay al lado suyo, a la cual el ser llama con el nombre de Josué. Pero el PJ sabe el nombre de esta, se trata de Don Alejandro.

3- El PJ ve a una niña rodeada de sombras. Estas sombras se van acercando a ella, hasta que al final sólo se ven sombras, ni rastro de la niña. Después, un grito de un hombre pidiendo clemencia.

4- El PJ ve una extraña iglesia con extraños símbolos. En el interior se está celebrando un sacrificio carnal. Todos los participantes de esta extraña misa son unos extraños hombres, negros y alados. Son Aouns, lo sabrá el PJ cuando despierte con una tirada de Con. Mágico.



Aparición

Resultado del 1d4

Sea cual sea el resultado de la tirada empezará de la siguiente manera

Te encuentras en tu habitación, hace rato que estás intentando dormir, pero no logras conciliar el sueño. Desde hace rato te parece que no estás solo. Cuando de repente oyes un crujido procedente de algún sitio en la oscuridad de tu habitación. Tras un instante de silencio vuelve a oírse un crujido. Pero esta vez sí que ves lo que se te aproxima.

1- Lo que el PJ ve, es un hombre calvo, de piel oscura. Se le acercará directamente y le dirá que no sigan con esta aventura. De lo contrario se volverán a ver las caras, y entonces será diferente. Entonces el ser dará media vuelta y se irá. Si el PJ lucha con el Aoun, este sacará su espada y responderá al ataque. Si cae muerto, desaparecerá. +10 a la IRR si no se pasa una tirada de esta.

2- El PJ ve a un anciano vestido con harapos, que, apoyado en un extraño bastón se acerca al PJ. El anciano empezará a hablarle. Llama por su nombre al PJ y se dispone a explicarle algo.- *Me llamo Leví, y tengo que darte varios datos que no se te han acabado de explicar. Yo ya estoy para poner remedio a este asunto, pero tu y tus compañeros podéis ayudar* - ahora el anciano tose fuertemente - *búscame*. El anciano dará media vuelta y se dispondrá a irse, pero mira de nuevo al PJ y le vuelve a decir:- *Preparaos para hacer un largo viaje*. Carraspeará, vuelve a caminar hacia el fondo de la habitación y entonces desaparece. No contestará a ninguna pregunta.

3- De repente toda la habitación se llena de un fulgor blanco. Cientos de esferas blancas, amarillas y rosadas danzan de aquí para allá. Un coro de voces se alzan entre el murmullo que invade la estancia. Las voces entonan un coro angelical que resulta embriagador. Entonces el PJ se siente puro, casto, limpio fuerte y en paz. En este momento se aprecia una figura entre la luz, esta alza su brazo y te llama por tu nombre. - *Deberéis viajar a St. Père de Clará, a varios días de camino de aquí. Allí encontraréis muchas verdades que ahora no te son desveladas. Tened fe y mucho cuidado. Este no será el último viaje que hagáis. Ahora toma y ponte esto, te da una de las bolas rosadas que volaban alrededor de él. Te será útil.*

Sólo si el PJ lo pregunta, el nombre de este ser es San Gabriel. Con una tirada de Teología sabrá que este santo protege del miedo y del robo. Entonces desaparece en un estallido de poderosa luz blanca. Ganancia de 1d10+1d6 si se falla la tirada de IRR con un malus de -100. Un rato después de la desaparición del ángel, la bola de luz rosada, comenzará a desaparecer, y en su interior se podrá ver un anillo de hierro sin ningún gravado ni símbolo ni inscripción alguno. Mientras se tenga puesto hace: En mano derecha: +2 al daño en combate cuerpo a cuerpo. En mano izquierda: +3 a los puntos de protección de armadura. Aunque esto no tiene que llegar a saberlo el PJ de buenas a primeras. Además, si se reza fervientemente con el anillo puesto, es posible en un 50% de que San Gabriel, de una Sola ayuda o consejo al que lo pida. Repito, una sola vez.

4- El PJ se dará cuenta de que multitud de sombras se está deslizando por la habitación. Sin embargo no verá a nadie. Las sombras se deslizarán por la habitación y se acercarán hasta la cama del PJ. Sin embargo no le harán absolutamente nada. Si el PJ se muestra hostil, estas lo único que harán será esquivarle todo el rato. Con una tirada de Con. Mágico, el PJ sabrá de qué criaturas se trata.

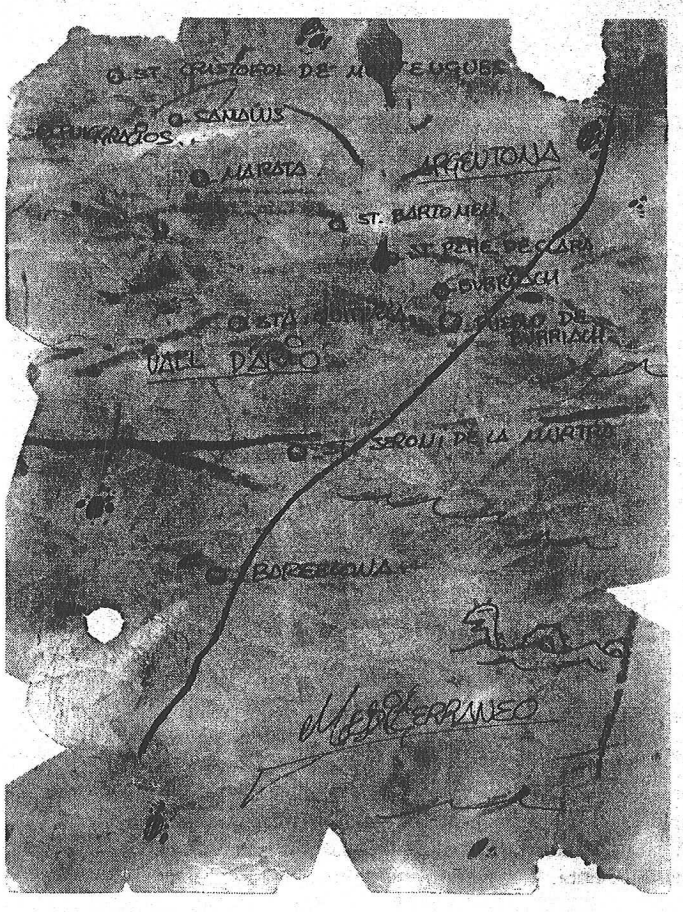
Al siguiente día

Esta es una mañana bastante despejada y clara para ser un día de invierno. El sol lejano, manda sus débiles rayos a través de las pocas nubes que hay esta mañana. Pese a todo afuera, el manto de nieve sigue presente cubriendo gran parte del paisaje.
Los soldados despertarán a los PJS y les guiarán a donde se está sirviendo el almuerzo.

Al llegar a la sala se encontrarán con una amplia estancia decorada con gruesos y amplios tapices rojos con imágenes de guerras y bravos soldados. En cada una de las esquinas de la sala, se encuentra una ominosa armadura limpia y brillante. Estas descansan sobre unos gruesos tacones de madera. Tienen en sus manos unas largas lanzas y en sus cintos unas impresionantes espadas.
En el centro de la sala se encuentra una gran mesa de roble alargada y cubierta de un fino mantel de seda. Algunos candelabros acaban de adornar la mesa. Esta, está cubierta de bandejas llenas de comida, grandes fruteros con sabrosas frutas, y jarras llenas de agua fresca del pozo.
Quince soldados rodean la sala. Algunas damas de compañía también están presentes. Los doctores esperan en la mesa.
Al veros entrar os hacen un gesto para que os sentéis.
- *Qué,* - dice uno de los doctores -*¡Dispuestos a emprender la marcha! Tenemos vuestros caballos dispuestos, cuando queráis podéis partir, aunque cuanto antes mejor.*

Anexos para el DJ

Si intentan ver a Don Alejandro, les será cerrado el paso por los médicos y por los soldados. Si se hacen realmente pesados, los soldados utilizarán su número y su fuerza para echarlos de la habitación. Aún así, si lograran entrar en la habitación, verán a Doña Bárbara y a Don Alejandro envejecidos. Si a alguno se le ocurriera mirar dentro de la boca de Don Alejandro o de su mujer, descubrirán que la lengua se les a vuelto viperina a ambos, no responderán a ningún tipo de estímulo.
En la habitación por supuesto también se encuentra Montserrat.
Si han descubierto la sonrisa de Montserrat y/o intentan hablar con ella, será imposible, ya que la niña no se despega de la habitación de sus padres. Pero si lograran entrar por la noche, de sorpresa, con una tirada de Suerte, podrán encontrarla en el centro de un círculo hecho de tiza, con numerosas velas, y haciendo extraños gestos con las manos. Mantiene los ojos en blanco y la respiración suena ronca y muy grave.
Sea lo que sea lo que intenten los PJS, deberán pasar una tirada de discreción. Si alguien la falla, Montserrat se verá molestada, saldrá de su trance y mirará a los PJS, con los ojos ya normales. Si se ve acosada o amenazada lo primero que hará será pedir auxilio a los guardias de fuera. Si aún así sigue teniendo problemas utilizará sus conocimientos mágicos evitando llamar la atención.
Para la marcha de los PJS a por el preciado líquido, se ha preparado una carreta con diverso material. Se tendrá que decidir quién conducirá el carro (tirada de Conducir carro).



RUTA

Procura que los PJS no vean este mapa.
Es muy posible que los PJS tengan algunas preguntas por hacer, aquí tienes algunas respuestas posibles.

▶ **¿Dónde está Don Alejandro?**
En sus aposentos, en cama.
Ha enfermado.
▶ **¿Qué enfermedad tiene?**
Aparentemente la misma que su mujer. No come, no habla, tiene el mismo aire ausente que su mujer. Su mujer sigue igual.
▶ **¿Se le puede ver?**
No, parece que la enfermedad de Bárbara es contagiosa. Hasta ahora, solamente la han cogido Don Alejandro y su mujer, Dios quiera que esto sea todo.
▶ **¿Qué significan esos nombres judíos?**
Nadie sabe nada de nada.



La carreta

Material dispuesto en ella para los PJS:

- Ollas, cazuelas y diverso material para cocinar.
- Una manta por cabeza.
- Alimentos, varios sacos, uno de 5 Kg. de arroz, otro de 3 Kg. de lentejas, otro de 2 Kg. de alubias, 1jamón, 2 ristras de morcillas.
- Cuatro lámparas de aceite. 30 metros de cuerda dispuestos en tres fardos de 10 metros.
- Una caja de 5 antorchas.
- Mapa detallado de la ruta a seguir.
- Un pico y una pala.

Cuando los PJS decidan partir y algunos de ellos estén en la carreta, Haz que una tirada de Otear con un Malus de -25, encontrará alguna madera suelta, y bajo ella encontrará una pequeña caja de madera. En su interior encontrará una nota:

> Haciendo diversas averiguaciones he descubierto qué lo que le pasa a Bárbara es más fuerte de lo que, en un principio, podiamos imaginar.
> Hay una gran influencia negativa en torno al castillo.
> Me pondré en contacto con vosotros
>
> **Camila**

De esta manera ya no les hace falta nada para ponerse en marcha.

Recompensas

Al ponerse en ruta, los PJ recibirán...

40 PUNTOS DE APRENDIZAJE.

Si descubren el asunto de Montserrat, serán **50**

Dramatis Personae

Don Alejandro



FUE	20	Tamaño		1'85 m.
AGI	15	Peso		80 kg.
HAB	20	Apariencia		19 (Atractivo)
RES	15	Armadura Nat.		Carece
PER	10			
COM	10	RR	30 %	
CUL	20	IRR	70 %	

Armas: Hacha de combate 80% (1d10+1d4+2d6)
Ballesta 85% (1d10+1d6)
Cuchillo 70% (1d6+1d6)
Armadura: Cota de malla 125 (prot.5)
Hechizos: Carece.
Competencias: Buscar 55%, Cabalgar 60%, Degustar 72%, Mando 75%, Esquivar 65%, Seducción 50%,Otear 80%

Montserrat

Se presentan en negrita las características de Montserrat sin estar poseída.



FUE	5/30	Tamaño		1'50 m-n/a.
AGI	10/20	Peso		45 kg-n/a.
HAB	5/25	Apariencia		16 (Normal)
RES	10/20	Armadura Nat.		Carece
PER	15/20			
COM	15/15	RR	50/0 %	
CUL	20/25	IRR	50/250 %	

Armas: Pelea 40% (1d4+1)
Armadura: Carece
Hechizos: Carece-Vuelo 4º nivel, Inmovilización, Invocar sombras 5º nivel
Competencias: Cabalgar 70%, Discreción 75%, Otear 60%, Esconderse 60%

Soldados

Unos 40 en todo el castillo.



FUE	15	Tamaño		-
AGI	10	Peso		-
HAB	15	Apariencia		-
RES	10	Armadura Nat.		Carecen
PER	10			
COM	15	RR	50 %	
CUL	10	IRR	50 %	

Armas: Lanza 60% (1d6+1)
Espada 65% (1d8+1+1d4)
Escudo 55%
Armadura: Cuero con refuerzos 75 (prot 3)
Competencias: Cabalgar 55% Esquivar 45% Otear 50% Rastrear 35%.

Aoun



FUE	25	Tamaño		1'60 m.
AGI	15	Peso		70 kg.
HAB	15	Apariencia		-
RES	25	Armadura Nat.		Carece
PER	10			
COM	10	RR	0 %	
CUL	10	IRR	150 %	

Armas: Espada 75% (1d6+1d4+1)
Arco 45% (1d6+1d4)
Armadura: Carece.
Hechizos: Invocar sombras, invocar a Agaliaretph, inmovilización 5º nivel -75% 5pc. Invisibilidad -50% 3pc inmunidad al fuego -15% 1pc teleportación -100% 5pc 6º nivel.
Competencias: Con. Mágico 75% Disfrazarse 90% Psicología 45% Tortura 90% Volar 95% ahora no tiene alas.

Sombra



FUE	15/20	Tamaño		-
AGI	15/20	Peso		-
HAB	20/25	Apariencia		-
RES	15/20	Armadura Nat.		-
PER	10/15			
COM	5/10	RR	0 %	
CUL	15/30	IRR	350/400 %	

Armas: Carece
Armadura: Es invulnerable a todo excepto a la luz solar (que le quita 3D6 por asalto) y la magia
Hechizos: Una sombra conoce todos los hechizos
Competencias: Alquimia 90% Con. Mágico 99% Leyendas 95%
Poderes especiales: Una sombra no pierde puntos de concentración al lanzar hechizos



III PARTE

O como los PJS emprenden la ruta a por el extraño brebaje.

En esta parte los PJS recorren la distancia entre Burriac y St. Pere de Clarä.

Salís por el arco del castillo cruzando el patio de armas que esta mañana, como el resto del paisaje, ha amanecido completamente nevado. El cielo está de un gris oscuro amenazador. Los soldados, abrigados en gruesas mantas cierran los portones tras vosotros.
Descendéis por el camino hasta el pueblo, y tras cruzarlo giráis por el camino del este hacia St. Pere de Clará.
No hay una sola alma por las calles del pueblo ni por el camino. Este está custodiado los primeros Kms. por algunas pequeñísimas patrullas de soldados que se abrigan alrededor de improvisadas hogueras.
No harán mucho caso a los PJS.
Unas horas después de camino, muy adelante y hacia la derecha con alguna tirada de Otear, verá una silueta sentada al lado del camino cocinando algo en un pequeño fuego. A su lado se encuentra un caballo.

El templario

Está calentándose unas costillas de cerdo. Dejará que hablen primero los PJS. Después, según hayan actuado los PJS, el caballero se presentará como Osvaldo, caballero templario castellano.

Lleva puesta una cota de malla bastante descuidada, tiene entre sus pies en el suelo, un yelmo negro.
Su capa blanca, ondea al viento mostrando de cuando en cuando el mango de una gran espada en su cinto. En el pecho de su armadura luce una cruz roja cristiana, oculta en parte por los mechones negros de su larga melena.

No tendrá ningún inconveniente en dejar sentar a los PJS alrededor de la hoguera, incluso les invitará a comer.

Si nadie sabe que es un caballero templario, deberán realizar una tirada de Cultura multiplicada por tres para saber que: Son una fraternidad que surgió en tierra santa hacia el año 1118, su primer objetivo era salvaguardar los caminos que conducían a la ciudad santa. Son guerreros ejemplares, obediencia y disciplina en el combate, frugalidad y ascetismo en una vida en la que no caben las mujeres y los hijos. Hace mucho tiempo participaron en la toma de Sevilla, en 1248.

Osvaldo, explicará (si lo preguntan) que regresa de un encuentro con unos señores que le pidieron acabar con un grupo de bandidos que atemorizaban un pueblecito a unos días de aquí.
- Cuando acabamos con ellos nos recompensaron con algunas parcelas de terreno cultivable. Ahora voy de camino a mi casa, en Maratá.

Así que si a los PJS les parece bien no le importaría continuar el camino que le queda en compañía de ellos.

St. Pere de Clarà

Tras varias horas de camino, y con un frío que pela, se ve a lo lejos una gran masa oscura entre la niebla que se está empezando a formar.
Es el pequeño pueblo de St. Pere. Tiene alrededor de una veintena de casas. Por si nadie sabe nada de este pueblo, Osvaldo explicará que se trata de un pequeño pueblo que se dedica en gran parte a la agricultura y a la venta a los pueblos circundantes de miel de sus numerosos panales. Es un bonito y tranquilo pueblo.

-Podemos descansar en una posada llamada "El barril de oro" -comentará el caballero.
A medida que vais entrando en el pueblo, algunas casas salen al paso. Largas hileras de humo surgen de las chimeneas de estas. No se ve a nadie por las calles. El crudo invierno está castigando duramente las tierras.
Poco después llegáis a la plaza, centro comercial del pueblo, aunque ahora, y pese a ser las 7:30 de la tarde solamente estáis vosotros en ella.
Osvaldo indica donde se encuentra la posada. Llegáis a ella justo cuando empiezan a caer de nuevo pequeños copos de nieve del cielo gris.

Posada "El Barril de Oro"

Aquí los viajeros pueden disfrutar de buena compañía, un plato de comida caliente y conversación al lado de la gran chimenea de piedra que hay en el centro de la estancia.
El local tiene un aspecto muy acogedor, la mayor parte de la posada es de madera, y está bien iluminada por buena cantidad de faroles. Los PJS llegan cuando se está sirviendo la cena. Adriá, el posadero, preguntará a los PJS si desean cenar, y en caso afirmativo llamará a su hija, Clara, para que sirva la mesa y acomode a los PJS y a Osvaldo. Durante la cena no ocurrirá nada destacable, lo único es la tempestad de nieve que sigue azotándolo todo. En estos momentos es fortísima.

Poco después la gente comienza a irse a sus casas.
También algunos suben a sus habitaciones para descansar.
Adriá volverá para preguntar si los PJS pasarán la noche aquí, es de suponer que así sea, ya que no hay otro sitio en todo el pueblo, y dormir a la intemperie es una idea casi suicida.
Un rato después de la medianoche la posada quedará casi desierta. Clara está acabando de ordenarlo todo. Sólo quedan tres personas, el posadero su hija, que en cuanto acabe se irá a dormir, y un anciano al que el posadero llama Claudio. ¡ Y los PJS también!.

Cuando ya es la una de la madrugada Claudio el anciano invita a los que quedan en la sala a escuchar un relato mientras se acomoda en un lugar privilegiado cerca de chimenea. Adriá sonríe y acepta, parece que esto es una costumbre en la posada. Pero antes atranca las ventanas y sale afuera abrigado con una manta. (Va a apagar los candiles y a asegurar las cuadras).
Tras unos minutos regresa tosiendo fuertemente. A su paso entra en el local una fuerte ráfaga de viento helado y nieve. Cierra la puerta y cruza dos tablones sobre ella.
De camino a la barra se desprende de la manta colgándola de un gancho que hay al lado de las escaleras que suben al piso de arriba. Luego hurga bajo la barra y saca un cuenco de madera para cada una de las personas que se encuentren en la sala. Sirve entonces un vino.

- Tomad, invita la casa, cuidado que es muy fuerte, parece que quema las tripas. - Dirá a los PJS.
Quién beba y no pase una tirada de RES x 2, pondrá cara de dolor de barriga y se le enrojecerán las orejas mientras se le saltan las lagrimas.
Por supuesto, estos que fallen, serán víctimas de las risas del posadero y Claudio, quienes ya están muy acostumbrados a este vino. Caso de querer repetir, no habrá problema, pero a la tercera, si se falla una tirada de Resistencia por 1 el PJ caerá en redondo al suelo a dormir la mona hasta el día siguiente, que se levantará con una fuerte resaca.

A la una y media de la madrugada, el anciano cuenta la leyenda. Claudio explica la leyenda de un hombre que se perdió por el bosque en una noche de tempestad como la de hoy.

...Caminó y caminó pero no encontraba el camino, ni siquiera un refugio. Cuando lo daba todo por perdido en un pequeño claro vio una cabaña con luz en su interior. Viendo esta como su única posibilidad de supervivencia se acercó y picó a la puerta.
Dentro le recibió una mujer mayor y su hija. No hablaron en ningún momento con el recién llegado, ni contestaban a sus preguntas. Lo que sí hicieron fue darle el calor de la chimenea y alimentarlo, pero ni una palabra en todo el tiempo que estuvo en la casa.
Las dos mujeres eran muy extrañas, tenían un brillo especial en los ojos, pero repito, ni una sola palabra en todo el tiempo. Al fin y al cabo mejor eso que morir congelado.Después de cenar se fue a dormir. Tuvo extraños sueños, en los que veía lobos, centenares de lobos y en medio de ellos, las dos mujeres.
Cuando despertó, se encontraba desnudo en medio del bosque al lado de un arroyo. Tenía pequeñas heridas por todo el cuerpo. Pensó en refrescarse la garganta, la sentía seca, le dolía. Pero en cuanto le dio el primer sorbo al agua enseguida sintió arcadas, se echó a un lado y vomitó. Intentó volver a beber pero le era inútil, el agua no quería pasar por su garganta. Huyó despavorido.
En su huida encontró un camino por el que venía un viajante, y entonces supo, al hacérsele la boca agua, que para su desgracia su cuerpo sólo aceptaría sangre y carne cruda como único alimento, se había convertido en un lobisome, que extraño poder utilizaron las mujeres de la cabaña para hacerle esto, en que se había convertido. Después se internó en el bosque.
Y cuenta la leyenda que como el día que se perdió, continúa buscando salida del bosque en el que aún está perdido.

La leyenda acaba alrededor de las dos y diez de la madrugada. En el mismo momento que lo hace varios maderos revientan y cuatro ventanucos se abren de golpe.
Un fuerte viento entra por estas ventanas y hace vacilar la llama de la hoguera y de los candiles, mientras el ulular del viento inunda la posada. La luz de un relámpago ilumina toda la sala y un estrepitoso trueno ensordece a los PJS.
En las cuadras se escuchan los relinchos nerviosos de los caballos. El posadero rápidamente cierra de nuevo las ventanas. Después saldrá a revisar las cuadras.

Veinte minutos después, cuando a comprobado que no hay nada fuera de lo normal y de revisar las puertas y las ventanas, comenzará a apagar candiles y invitará a los demás a retirarse a las habitaciones para descansar.

La noche

A menos que digan lo contrario dormirán en grupos de tres en las habitaciones.
Cada PJ en el momento que decida ponerse a dormir tendrá que realizar una tirada de IRR con un malus de 25 si alguien saca la tirada, tendrá la siguiente aparición. Sólo uno de los PJS. Si hay más de uno que haya realizado la tirada con éxito, encárgate tu mismo de elegir cual de ellos. Por cierto, no puede ser el PJ que tenga en su poder el anillo del santo.
Le plantearás la situación al PJ de la siguiente manera, habiéndolo separado previamente del resto de jugadores.
- Estás en la habitación durmiendo y de repente te despierta un fuerte golpe de calor, es un calor abrasador, Al abrir los ojos te des cuenta de que toda la habitación está en llamas, jirones de fuego se arremolinan alrededor de la cama. Todo apesta a azufre y el calor es insoportable.
Con una tirada de Escuchar, caso de fallarla da igual, poco después lo oirá MUY claramente el PJ empezará a oír un ruido de cascos de caballo y entonces, en la habitación y entre las llamas, ves acercarse a un joven noble vestido con una armadura roja. Va montado en un caballo del mismo color. Lleva en la frente una corona.

Una tirada de Otear revelará al PJ la presencia de unas extrañas sombras que corren por la habitación. El caballero entonces desmonta del caballo y se acerca al PJ entre las llamas, con una tirada de Con. Mágico con un malus de -25 el PJ sabrá que se trata del mismísimo lugarteniente de Agaliaretph, el duque del abismo tenebroso, Beherito. Caso de sacar la tirada pero no con el malus sólo sabrá que se trata de un demonio menor.
-(Nombre del PJ), muchacho, tú y tus amigos os estáis metiendo en algo más grande de lo que podáis imaginar, si no abandonáis inmediatamente, lo único que conseguiréis será acabar muertos.
Mi amo me ha encargado que os aparte de en medio, sin embargo, pienso divertirme con vosotros. Se acerca el momento en que mi amo gobierne la tierra, el elegido está a punto de convertirse, y, cuando esto ocurra ya será tarde para todos vosotros, y no me refiero a ti y a tus amigos sino a TODOS. - entonces rompe a carcajadas -. *No será la última vez que nos veamos. Pero... te dejaré un recuerdo.*
Con un rápido movimiento de sus manos la ropa del PJ a la altura del pecho se pone a arder, apenas unos segundos después se apaga y deja en el centro del pecho una quemadura con una señal definida. *(Ver ilustración de Enric Prat pág 19)*
Después de esto volverá al caballo y se lanzará al galope hacia las columnas de fuego que hay en el fondo de la habitación. Así desaparecerá, mientras siguen resonando las carcajadas. Unos instantes después las llamas desaparecerán en pequeños remolinos. No hay nada quemado, excepto el PJ.
Ganancia de 1d10 de IRR si no se supera la tirada con un malus de -50.

- Si en algún momento el PJ pregunta quién es su amo, Beherito romperá en desquiciadas carcajadas una vez más miéntras señala al fondo de la habitación. Entonces las llamas aumentan de intensidad y al fondo, se empieza a formar la imagen de un inmenso mar en estado de ebullición, de este surge una gigantesca bestia negra de siete cabezas y diez cuernos. Entonces todo el mar se vuelve magma. Entonces desaparece la imagen.
Beherito no dirá el nombre de su amo. Si se ve a Agaliaretph, ganancia de 2d10 si no se efectúa correctamente la tirada de IRR con un malus de -100.

El PJ que ha recibido la quemadura, si sabe Hebreo, tendrá derecho a una tirada para, en caso de sacarla, averiguar que se trata de una A y una G. Si más tarde la enseña, cualquier PJ tendrá derecho a la misma tirada.

Para el PJ que tenga el anillo
Tendrá un sueño en el cual verá una abadía sumamente antigua en lo alto de un pequeño cerro rodeado de un bosque muy pequeño. Unos segundos después la abadía empieza a arder. El PJ mientras tenga este sueño, cualquiera que esté con él y despierto, verá como el anillo brilla con un fulgor azulado.

Los demás...
Una tirada de Escuchar con un malus de -25 les permitirá escuchar relinchos nerviosos en las cuadras. Si algún PJ está haciendo guardia, y mira por la ventana, con una tirada de Otear y a la luz de un relámpago podrá ver como una figura sale corriendo de las cuadras. Esta persona es calva, va semidesnudo y es negro. Para cuando el PJ se decida ha hacer algo el ser ya habrá desaparecido entre las sombras de la noche.

Al día siguiente

Los PJS serán despertados por los gritos del posadero.
-¡¡¡ Qué desgracia, qué desgracia !!! - no para de repetir.
Entonces pedirá a los PJS que le acompañen a las cuadras para que vean algo que ha sucedido por la noche. Los guiará hasta el lugar. Al llegar los PJS, se darán cuenta que la puerta ha sido quemada en su centro formando un círculo casi perfecto. Pero el espectáculo de las cuadras es más desagradable.
Los caballos de los PJS han sido degollados y destripados, están abiertos en canal y sus órganos están dispersos por el suelo en un gran charco de sangre grumosa. Tienen los ojos completamente desorbitados. Poco después, si siguen indagando encontrarán las gallinas también destripadas (sólo las blancas). Una tirada de Otear les desvelará huellas descalzas humanas. Ningún otro animal ha sido dañado. Con otra tirada de Otear, encontrarán algunos objetos extraños. De pasar una tirada de Con. Mágico y, obteniendo menos de la mitad del porcentaje que tenga el PJ en esa habilidad, sabrá que son los elementos necesarios para invocar a Agaliaretph, si no obtiene este margen de éxito pero saca la tirada, sólo sabrá que esto son objetos para efectuar algún tipo de invocación. Nada más en el establo.

Investigando...

El único camino que pueden seguir los PJS ahora, aparte de comprarse otros caballos (caballo de monta 800, mula 300 m, de nada) es dirigirse a la abadía que han visto en sueños. Si preguntan por ella en el pueblo, les indicarán el camino sin problemas. Si no saben que hacer y deciden proseguir el camino, cuando estén saliendo del pueblo, hazles realizar una tirada de Otear, y diles que ven en lo alto de un cerro, una gran construcción que parece algún tipo de iglesia. Es de suponer que el PJ que tuvo el sueño, la reconocerá y hará algo al respecto.

La abadía

La abadía rinde culto a San Gabriel. Tiene un aspecto un tanto tétrico, tiene las paredes peladas y un pequeño bosque muerto descansa a su alrededor completamente cubierto de nieve.

Tiene aspecto de estar abandonada, ya que no se ve a nadie. Destaca mucho una alta torre oscura que gobierna la abadía entera. Cuando los PJS, después de subir un pedregoso camino, llamen a la puerta, no les contestarán hasta cinco o seis minutos después. Les recibirá un monje envuelto en un áspero y grueso habito marrón, con una cuerda atada alrededor de la cintura a modo de cinturón.
-¿Qué desean? - Preguntará a los PJS. Si los PJS desean pasar la noche aquí, no habrá más problema que el que no les dejarán estar más de un día en la abadía. Podrán comer y cenar, pero tendrán que encerrarse en la habitación a las siete en punto y no salir para nada hasta la mañana siguiente (es costumbre).

Dentro de la abadía no hay mucha actividad. A mano izquierda nada más entrar, hay un herrero trabajando. Hay un camino rodeado de algunos arboles secos y cubiertos de nieve que llevan al edificio central, detrás de este y a la derecha se puede ver la gran torre.
Un monje se os acerca y pide los caballos (si los hay) para llevarlos a las cuadras.
El monje que os a abierto la puerta se presenta como el hermano Berengario, todo lo que tiene de obeso, que es mucho, lo tiene de calvo. Os pide que le sigáis a vuestra habitación, que el abad os recibirá en cuanto pueda.
De esta manera sois llevados hasta los dormitorios y sois acomodados en una habitación con el suelo lleno de paja.
A partir de ahora los PJS disponen de media hora para acomodarse, pero deberán procurar que cuando llegue el abad estén esperándole ya que sería un insulto no hacerlo, y posiblemente se encontrarán con que los echen a la calle.
Al cabo de media hora más, se presentará el abad y preguntará a los PJS por el motivo de la visita - no es más que una simple formalidad. Aprovechará para avisar a los PJS de que no interfieran en la vida de la abadía, ya que algunos monjes están enfermos y necesitan de paz absoluta, pide también que procuren pasar lo más inadvertidos posibles.
- Ahora si me disculpan. - Terminará diciendo y, dicho esto, se irá.

Aviso para el DJ:
Procura respetar a rajatabla el horario de los acontecimientos que se van a suceder a partir de ahora. Por supuesto, la intervención de los PJS puede modificarlo, pero de que todo funcione de forma coherente te encargarás tú. (El horario que aquí aparece es en realidad el del norte de Italia (como en *el nombre de la Rosa*). Ver manual para horario en España.

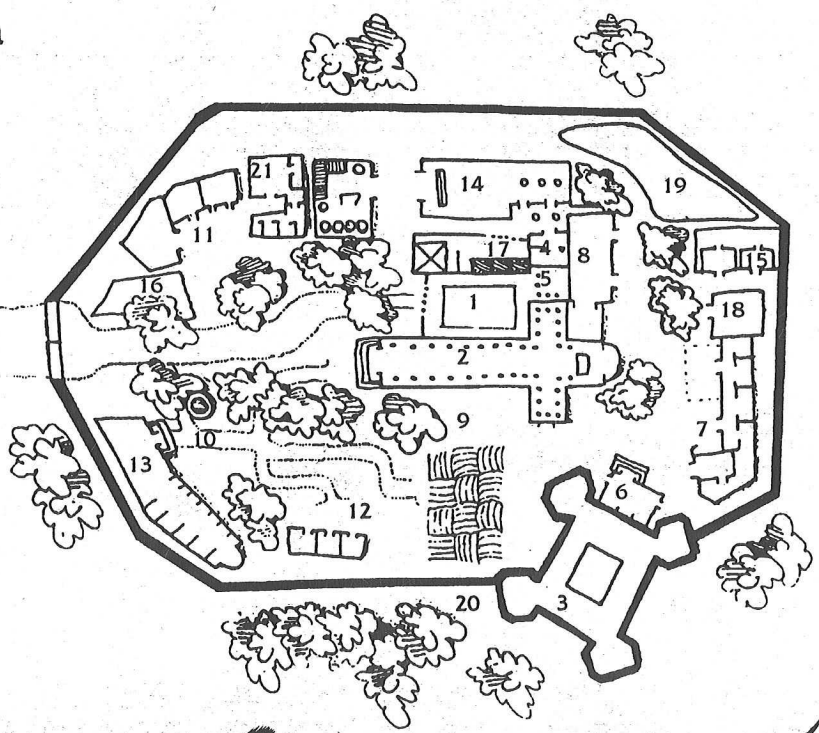
Horario

Maitines	Entre las 2:30 y 3: 00 de la noche
Laudes	Entre 5: 00 y 6: 00 de la mañana
Prima	Hacia las 7: 30 antes de la aurora
Tercia	Hacia las 9: 00 de la mañana
Sexta	Mediodía
Nona	Entre las 14:00 y 15: 00 de la tarde.
Vísperas	Hacia las 17: 30, al ponerse el sol. Se cena antes de que oscurezca
Completas	Hacia las 18: 30. Los monjes se acuestan antes de las 19: 00

▶ Los PJS tienen que averiguar por qué tenían que venir a esta abadía. Hay dos razones, la primera es un enfermo, un monje muy anciano con una terrible enfermedad. Los PJS no lo saben pero es la persona que hace muchisimo tiempo comenzó todo el asunto que están investigando. Para descubrir esto sólo tienen que ir al hospital y ver los enfermos que hay allí. El PJ que tuvo el sueño, en que se le

La Abadia

1: Edificios
2: Iglesia
3: Biblioteca
4: Cocina
5: Claustro
6: Escriptorium
7: Dormitorios
8: Sala Capitular
9: Huerto
10: Pozo
11: Hospital
12: Letrinas
13: Establos
14: Comedor
15: Pocilga
16: Herrería
17: Baños
18: Corral
19: Cementerio
20: Vertedero
21: Herbolario



Horario de los acontecimientos en la abadía

▶ **11 :30**-Llegada de los PJS a la abadía, se les aloja en habitaciones comunes

▶ **12:05**-SEXTA. Llega a la abadía un monje que peregrina hacia las montañas. No lleva encima ningún símbolo cristiano. Pide cobijo durante una noche, le darán una habitación cerca de la de los PJS. En realidad este tipo está siguiendo a los PJS, y pretende hacer una invocación para que un ser diabólico haga aparición. Lo hará por la noche, Este extraño personaje se llama Belifares. En su habitación preparará el hechizo maldecir residencia.

▶ **13 :10**-Se sirve la comida. Los PJS comen en su habitación. Se sirven nabos, coles y judías hervidas con un trozo diminuto de carne de vaca. También dos jarras de agua del pozo.

▶ **14: 30**-NONA. El monje recién llegado, Belifares, intentará entrar en la habitación de los PJS. Al principio picará a la puerta y si nadie responde, tratará de abrirla. Dentro de la habitación tratará de perjudicar a los PJS al máximo, por ejemplo algún hechizo como corrosión del metal en sus armas etc... Si le han abierto la puerta porque hay alguien dentro, soltará alguna conversación estúpida del tipo -" *me parece que uno de sus caballos está enfermo, sólo venía a avisarles...* "y desaparecerá de escena.

▶ **15 :00**- Belifares saldrá fuera de la abadía y hará el hechizo de maldecir residencia. A partir de entonces todo parecerá salir mal, el agua del pozo se salará etc...

▶ **17: 30**-VISPERAS. Belifares, irá a las cuadras y matará a los caballos. Un monje se interpondrá en su camino y correrá la misma suerte. Escrito con la sangre de los caballos encontrarán en la pared las letras Ag.

▶ **17 :50**-Un monje descubre lo ocurrido y hace que todos los monjes se pongan realmente nerviosos. El abad interrogará a los PJS al respecto. Desde este momento desconfiará plenamente de ellos, incluso hará que alguien les siga.

▶ **18 :25**-Ofrecen cena a los PJS. Los monjes no cenan, están orando por el hermano perdido. La cena es gachas con champiñones. La jarra de agua vendrá salada.

▶ **18: 35**-COMPLETAS. Belifares se dirige hacia el corral y empieza ha hacer la invocación de dos sombras, tres Aouns y finalmente de Beherito. Mata a todas las gallinas blancas, así que no se percatará nadie hasta el día siguiente.

18 :40-Los monjes advierten a los PJS que se van a ir a dormir, y que no salgan de su habitación. Hacen especial hincapié en esto último, ya que están convencidos de que alguna maligna criatura anda suelta por la abadía y ya se ha cobrado su primera víctima. - Refiriéndose a lo de las cuadras.

▶ **19 :00**-Todos los monjes duermen. Belifares aguarda en el corral a que se presenten los invocados.

▶ **19 :50**-Leví, aguarda a los PJS para contarles la historia que les desvelará muchos secretos.

▶ **20 :10**-Llegan los Aouns.

▶ **20 :30**-Llega Beherito.

▶ **20 :50**-Llegan las sombras.

▶ **21 :00**-Los Aouns van al cementerio local y desentierran todos los cadáveres, incluido el monje que fue asesinado en las cuadras, y los esparcen por la abadía. Los dejan sentados en las cruces etc. Algunos muertos son reanimados y empiezan a andar por el recinto. Los Aouns raptan al Abad.

▶ **21 :35**-Beherito se sube a lo alto de la torre de la biblioteca y hace arder el terrado mientras él, montado sobre su caballo, se queda erguido entre las llamas mirando hacia el patio.

▶ **21 :50**-Los Aouns irrumpen en la habitación de Leví gritando -" *Leví, hablas demasiado, el amo está enojado, es hora de irnos...*"Son tantos como PJS +1.

▶ **21 :53**-Las sombras se escabullen por la habitación de Leví y entre las sombras de la habitación y el desbarajuste, raptan al anciano. Si hace falta utilizarán algún hechizo. La cuestión es que sea como sea lo raptarán.

▶ **22 :00**-Se da la alarma en la abadía, los monjes corren arriba y abajo con cubos de agua para intentar apagar el fuego que domina toda la torre. Los monjes descubren los muertos desenterrados y se crea el pánico general, no faltan las típicas voces sobre la llegada del anticristo, el juicio final etc. Descubren al abad metido cabeza abajo en las ollas donde se guarda la sangre de cerdo. Caos total.

▶ **22 :30**-Llegan hombres del pueblo para ayudar a apagar el fuego que ya domina dos cuartas partes de la abadía. Belifares, huye entre la confusión. Beherito, entre carcajadas se irá hacia el cielo en su caballo rojo dejando tras de sí una estela de fuego.

Ya no queda nada más que hacer, los Aouns con las sombras se han llevado a Leví, Beherito ha incendiado la abadía y toda la gente que haya muerto en ella, se convertirán en almas errantes que vagarán por estos parajes pululando hasta el fin de los tiempos.

Con el paso del tiempo, algunas noches, cuando haga tormenta, como la de esta noche, las gentes del pueblo podrán jurar que oyen los gritos de la gente que murió abrasada en la abadía.



aparecía el anciano de frágil salud, deberá superar con éxito una tirada de Memoria con un bonus de +25, en caso de superarla sabrá que este hombre es el mismo del sueño.
Si los PJS preguntan por el enfermo, que ahora está en un estado de semi-inconsciencia, les informarán que se trata del hermano Leví, y que en ese estado permanece casi todo el tiempo. Nadie puede recordar ya la edad que tiene. Se dice que está aquí desde siempre aunque esto lo dirán sólo con una tirada exitosa de Elocuencia.
Otra cosa que los PJS pueden encontrar interesante se encuentra en el scriptorium, ojeando los libros que hay sobre las mesas en los que están trabajando los frailes, con una tirada de Suerte exitosa más una de Buscar, hará que el PJ encuentre un libro de uno de los monjes, uno muy anciano. En el libro hay unos extraños dibujos de seres negros, calvos, semidesnudos y alados, surgen de entre mares de fuego.
Si preguntan al monje que explique esos dibujos, hará falta una tirada de Elocuencia para que este, abandone por un momento su labor para explicar a los PJS. Si nadie saca la tirada a la primera, el monje hará salir a los PJS del scriptorium, dando claras muestras de molestia.
Si alguien ha sacado la tirada el monje explicará lo siguiente: *"Se trata de una raza mágica, de seres africanos capaces de manejar la magia y de volar. Normalmente, están al servicio de alguien, algún demonio mayor, por ejemplo."* Después de esta explicación invitará a los PJS a salir de la sala.

El anciano Leví

Se necesita una tirada de Elocuencia para convencer al fraile de que dejen ver al enfermo, y no dejará pasar a nadie que vaya armado. Sólo podrán intentarlo por la tarde. Está tumbado en la cama, alrededor de él hay colgados numerosos símbolos cristianos, cruces, imágenes de santos, relicarios, etc.
Leví realmente parece ser muy anciano, para ser sinceros parece extremadamente anciano. Tiene los ojos cerrados y la boca entreabierta. Se despertará cuando sea llamado por su nombre. Se quedará mirando a los PJS detenidamente y en absoluto silencio, después carraspeará fuertemente. *-Todavía no es el momento para hablar, venir más tarde, cuando todos estén durmiendo, entonces os desvelaré muchas cosas, pero ahora me siento débil-.* De esta forma dejará claro a los PJS que sólo hablará con ellos cuando así lo indique el horario de los acontecimientos.

Lo que contará Leví

El anciano aguarda a los PJS despierto, medio sentado en la cama y con aire de estar absorto en sus pensamientos. Cuando todos los PJS estén en la habitación, Leví se dirigirá al PJ del sueño y le pedirá que le informe de los últimos acontecimientos ocurridos en el castillo. Una vez los PJS le hayan puesto al tanto, Leví comenzará a hablar:
- Tengo que contaros una historia, una historia que sucedió hace mucho, muchísimo tiempo. Quizá se os aclaren algunas ideas, os voy a contar esto porque sé que mi momento está cercano, y apreciareis mi ayuda. Escuchar bien pues creo que no tenemos mucho tiempo. Hace mucho tiempo un noble judío, gobernó las tierras de Burriac. Él y su mujer gobernaron durante mucho tiempo, y lo hacían con justicia y sabiduría. Sin embargo llegó un día, que, tras varias generaciones, gobernó un hombre que fue seducido por la magia negra y otras oscuras artes. Cuenta la historia que un día, en una extraña ceremonia, un ser abominable se le apareció.En la ceremonia además del gobernador, participó también una mujer que ayudó en la invocación. Cuando el ser apareció, del cual sólo se sabe que era grandioso, negro, alado y envuelto en llamas, el gobernador se postró y le pidió el favor de la riqueza y el de la inmortalidad. - Leví carraspea y tose fuertemente- *a cambio el ser aparecido le pidió varias gracias, la primera fue condenar a la siguiente generación que gobernase a la ruina y la segunda, permitir la posesión de un miembro de la familia para poder establecerse en la tierra como siempre había querido.*
El estúpido gobernador accedió porque después de todo, si conseguía la inmortalidad siempre gobernaría el castillo así que... no habría una siguiente generación que gobernase, además, si alguien de la familia daba muestras de estar poseído, pues se le eliminaba.- vuelve a toser y a carraspear.
El ser antes de desaparecer le entregó una vara dorada con extraños símbolos gravados que simbolizaban la luna, las estrellas, el sol etc. Le dijo que jamás se desprendiera de esa vara, ya que sin ella, perdería la inmortalidad. Además, le dejó una marca en el hombro derecho. (Efectivamente, la misma que le hicieron a un PJ el otro día en el pecho). - el anciano tose fuertemente.

- En este punto, la mujer que le había acompañado, huyó. Pasaron los años y empezaron a verse los resultados del extraño pacto, riquezas, las arcas siempre llenas y parecía que nunca envejecía. Unos años después, contrajo matrimonio con la chica que asistió a la ceremonia.
Gobernaron juntos muchisimo tiempo pero lo más curioso es que ella tampoco envejecía. Y así pasó casi un siglo.
Corrieron cientos de habladurías sobre el tema entre la gente del pueblo, pero de todas la que más peso tenía era una que decía que el hecho de no envejecer era un don de Dios, ya que, las cosechas siempre eran de primera, nadie enfermaba en Burriac, los impuestos eran bajísimos, etc. Por eso nunca nadie atentó contra ellos.
De este matrimonio surgió un hijo, y este hijo creció y llegó un momento que tuvo que saber la verdad. El hijo se avergonzó muchisimo del acto de sus padres y intentó suicidarse sabiendo cual era el destino de su vida. Los padres, preocupados por su hijo, lo que hicieron fue hacer otra vez otra invocación para de esta forma echarse atrás en el pacto. Y así lo hicieron.
Cuando volvió a aparecer el ser, le explicaron lo que querían pero, lógicamente, el ser no se mostró satisfecho, y los condenó a envejecer sin morir, sufriendo y pudiendo ver como todo moría a su alrededor sin que ellos ya ancianos pudieran hacer algo. Además les condenó al olvido, nadie en las siguientes generaciones se acordaría de ellos, para que nadie pudiera alguna vez intentar ayudar a unos pobres ancianos que alguna vez, insensatos, hicieran pactos con el demonio. Así que en unas pocas horas los dos pobres gobernadores, marido y mujer, envejecieron rápidamente, casi a ojos vista, y nadie se acordaba de ellos, así que, completamente solos tuvieron que partir del castillo. Pero esto no sería todo lo que hiciera el ser, a ella, la hizo desaparecer condenándola a no p oder ver nunca más a su marido además le hizo perder la memoria, nunca se acordaría de si alguna vez estuviera casada o si alguna vez gobernó etc. Por lo demás, la generación que gobernó en el castillo después, la siguiente y la siguiente, que es esta, todas están malditas. A todas les ha pasado algo extraño, muertes, malas cosechas, plagas etc. En lo que respecta a la posesión del miembro de la familia parece que no se ha realizado, o por lo menos, no tengo noticias sobre ello.
Vuelve a toser fuertemente.
Esta es la historia del castillo y de sus señores.



El rapto

En el momento en que los PJS vayan a preguntar algo, la puerta de madera de la habitación se abrirá de golpe y entrarán los Aouns Este momento está descrito en el horario, a las 21:50. Antes de que sea raptado, llamará al PJ que soñó con él, y le señalará su viejo bastón de madera que descansa apoyado a la pared.

Recompensas
La sabiduria del viejo Leví proporcionará...
50 PUNTOS DE EXPERIENCIA para los PJS.

Dramatis Personae

Monjes



FUE	10	Tamaño	1'50/1'70 m.
AGI	15	Peso	50/70 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carecen
PER	15		
COM	15	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Artesanía 23%, Psicología 30%, Astrología 30%, Teología 90%, Latín 60%, Leer/escribir 75%

Abad Arnau



FUE	13	Tamaño	1'65 m.
AGI	13	Peso	80 kg.
HAB	13	Apariencia	-
RES	11	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR	35 %
CUL	20	IRR	65 %

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Escuchar 55%, Latín90%, Griego75%, Leer/escribir 75%, Teología 100%, Psicología 80%, Memoria 35%

Adriá "El posadero"



FUE	15	Tamaño	1'78 m.
AGI	10	Peso	80 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR	45 %
CUL	10	IRR	55 %

Armas: Espada corta 50% (1d6+1d4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Comerciar 75%, Conducir carro 60%, Elocuencia 60%, Otear 50%, Juegos de mano 45%

Belifares "El monje"



FUE	15	Tamaño	1'60 m.
AGI	10	Peso	75 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	0 %
CUL	15	IRR	195 %

Armas: Espada corta 65% (1d6+1+1d4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 90%, Astrología 70%, Con. Mágico 90%, Discreción 70%, Esconderse 65%, Escuchar 50%, Latín 90%, Griego 80%, Árabe 75%, Otear 45%, Elocuencia 75%, Leer/escribir 75%
Hechizos: Corrosión del metal, arma irrompible, discordia 1°nivel. Dominación, suerte, anular maldición 2° nivel. Maldecir residencia, arma invencible, hablar mediante sueños, 3°nivel. Invulnerabilidad, invisibilidad, vuelo, carisma 4°nivel. Inmovilización, invocación de sombras, metamorfosis 5°nivel. Invocar Aouns, invocar a Beherito, invocar a Agaliaretph, 6°nivel.

Más anexos para el DJ

▶ Sería muy lógico que los PJS sospecharan que el anciano Leví es en realidad el gobernador que hizo el pacto con el demonio hace mucho tiempo, ya que así es, pero no se lo has de decir tú en ningún momento.

▶ Los muertos reanimados no atacarán hasta que no se haya liado la gorda.

▶ Los Aouns no tienen alas, por lo tanto no vuelan. Te recuerdo que les salen las alas al llegar la primavera.

▶ Después de que se hayan llevado a Leví, y de que esté ardiendo media abadía, todo acabará, es decir, toda criatura maligna desaparecerá.

▶ El horario, repito, debe cumplirse a rajatabla, sí, sí, ya sé que lo he dicho antes, pero es muy importante.

▶ El bastón de Leví, es en realidad la vara de la inmortalidad que ha explicado que le fue entregada por él, en la invocación. Si se golpea con ella, trozos de la madera que la cubren caerán, dejando a la vista el metal dorado.

▶ Puede que a más de uno le parezca extraño lo de los Judíos que gobernaron esas tierras. Sin duda alguna, esa generación de Judíos, eran los llamados, Criptojudíos, algo parecido a los conversos. Renunciaron a su religión y abrazaron el cristianismo. O eso parecía. De todas formas tuvieron que hacerse pasar por verdaderos cristianos ya que si no, no hubieran podido disponer de tierra alguna. De todas formas ningún PJ puede saber nada de esto, a no ser que sea algún noble, que con una tirada de Cultura x 2, y sólo si te comentan al respecto, como mucho sabrá lo de que ningún Judío puede disponer de tierra alguna.

Beherito, Lugarteniente de Agaliarepth



FUE	25	Tamaño	1'75 m.
AGI	30	Peso	70 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Prot. 10
PER	20		
COM	29	RR	0 %
CUL	30	IRR	450 %

Armas: Espadón 100% (3d10+2d6)
Armadura: Armadura roja: invulnerable a daño físico (Res: 500)
Competencias: Cabalgar 100%, Alquimia 100%, Con. Mágico 100%
Hechizos: Todos.
Poderes especiales: Protección natural frente a todo tipos de ataque de 10 ptos. Sean mágicos o no.

Muertos



FUE	10	Tamaño	Variable.
AGI	10	Peso	Variable
HAB	10	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	7		
COM	1	RR	50 %
CUL	10	IRR	50 %

Armas: Palo 50% (1d4+1)
Armadura: Carece
Competencias: Todas a nivel de base.
Poderes especiales: Nunca se desmayan.

Claudio



FUE	10	Tamaño	1'50 m.
AGI	8	Peso	48 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Competencias: Degustar 65%, Juegos de manos 55%, Leyendas 87%, Memoria 45%



IV PARTE

O como los PJS salen de la abadía en llamas y emprenden la ruta hacia el siguiente pueblo, St. Bartomeu

Primer día de camino

Ya no queda mucho para que finalice el invierno, esta mañana alumbra un frío sol en el cielo. Se aprecian algunas nubes dispersas y pequeñas aglomeraciones de nieve muy distantes unas de otras, que salpican el camino que recorren los PJS. También sopla un fuerte viento que se clava en los huesos.
Todo aquel que no lleve armadura tipo 1 (ropa gruesa), o, que no esté convenientemente abrigado, tendrá un 20% de pillar una pulmonía. (*Ver manual pág. 53*)
El entorno está en su mayor parte compuesto de pequeños montículos y arbustos marrones, además de numerosos arboles. Con una tirada de Otear, los PJS podrán ver, una sombra a unos 100 metros de un animal bastante grande. Desaparecerá en cuanto note que es seguido. No dejará ni rastro.

Hacia el mediodía el viento se convertirá en una fría brisa. Entonces los PJS descubrirán unas ruinas de una casa de piedra, sólo conserva tres paredes y dos cuartos de techo. Hay restos de una hoguera.Tanto si los PJS paran a descansar como si no, harán las siguientes tiradas, con una de Escuchar oirán un grito agudo que viene del cielo. Con otra de Otear, verán que una ave desciende en picado del cielo, y, por último, con una de Con.Animal sabrán que se trata de una águila. Se pondrá a dar vueltas sobre los PJ, y si no es atacada se pondrá en el hombro de aquel que la llame o tenga el rasgo de carisma animal. Con otra tirada de Otear con un bonus de +25 los PJS verán que el animal porta un papel enrollado a una pata.

> Amigos daos prisa. Hay una fuerte preséncia maligna en el castillo. Voy a intentar contenerlo, pero cada vez es más poderoso.
> Me siento vigilada. Cuidaos.
>
> **Camila**

El animal se quedará con los PJS un tiempo, tras unas horas, se irá.
No ocurre nada más durante el resto del día, es más, tampoco ocurre nada durante la noche, eso sí, el viento a aumentado, y se ha hecho más helado, y parece que empieza a nevar. Los PJS tienen un 30% de pillar una pulmonía si no se lleva armadura tipo 1 o mantas, sacos, pieles o cosas por el estilo. Aparte, claro está, de una buena hoguera.

Segundo día de camino

Es una mañana fría, la poca nieve que había caído por la noche, ya ni se ve. Los PJS, por delante tienen que cruzar un pequeño bosque y luego seguir el sendero cruzando una montaña hasta llegar a un riachuelo que hay situado en el valle que queda detrás.
Tras unas horas de camino una espesa niebla empieza a rodearlo todo, reduciendo la visibilidad a unos 10 metros.

En el bosque con una tirada de Otear, verán una sombra cuadrúpeda bastante grande entre los arboles, es esquiva y enseguida se perderá de vista. Con otra tirada de Rastrear, encontrarán huellas de animal, que una tirada de Con. Animal les indicará que se trata de un lobo.
Después de un rato de caminar dejarán atrás el bosque y se encaminarán por el sendero hacia la montaña.
El camino está lleno de rocas y de pequeños arbustos.
A estas alturas la niebla es muy espesa y apenas se ve un metro por delante. Es ahora cuando los PJS deben efectuar una tirada de Escuchar si la sacan podrán haber oído un fuerte aullido por detrás, tras la cortina de niebla. Igual que el día anterior no encontrarán ni rastro del animal

El sendero continúa unos 600 metros y desciende hacia la llanura. Una hora después de caminar por el sendero se encontrarán en el valle, la niebla empieza a disiparse.
Unas pocas horas después de caminar con una tirada de Otear los PJS podrán ver una silueta de un carro tirado por un burro y alguien sentado en él.
Se trata de un vendedor de pieles que se llama Cast además en el carro va su perro Fosquet. Saludará a los PJS y les preguntará que hacen sin pieles con el frío que hace. Aprovechará para venderles alguna de sus pieles.

Lista de precios de Cast

Entre paréntesis se anota la cantidad que tiene de ese producto.

(6) pieles de vaca	3 monedas c/u
(1) pieles de toro	4 monedas c/u
(3) pieles de cabra	3 monedas c/u
(5) pieles de oveja	4 monedas c/u
(1) piel de oso	10 monedas c/u
(5) gorros de piel de zorro	3 monedas c/u
(2) gorros de piel de oso	5 monedas c/u
(3) colas de zorro	2 monedas c/u

El vendedor de pieles lleva encima 6 monedas de oro. En una caja de madera oculta bajo el carro y cerrada con llave (La que le cuelga del cuello) tiene 30 monedas de oro y 40 de plata, además de un cráneo pequeño. Una tirada de Con. Animal le indicará al descubridor que se trata de un cráneo de rana. (Es un amuleto en el que Cast confía).

Acompañará a los PJS por el camino hasta llegar al pueblo ya que le pilla de camino. Cast no para de hablar, es más, habla muchísimo. No para de contar (lo contará una vez cada 20 minutos) cuando se le coló un oso entre sus pieles e intentó venderlo al llegar al pueblo. Ja, Ja, Ja, no para de reír. No para de hablar.

Notas para el DJ:
▶ Dale a Cast una personalidad fanfarrona pero agradable a la vez. Cast no vive en ningún sitio fijo, va de aquí para allá, comerciando con sus pieles.
Osvaldo el Templario por su parte se interesa por el gorro de piel de oso y por una piel de oveja.
Así podrán seguir su camino, este está rodeado de algunos arboles y abundante sotobosque. No ocurre nada más destacable en lo que queda de día. ¿ Se saben ya los PJS la historia del oso?
Entonces llegará la noche.

Durante la noche

Los PJS, incluyendo a Osvaldo y a Cast, pueden acampar cerca del riachuelo que cruza el valle. Ya no hay niebla, pero hace un frío intenso. (¡Se abrigan!).
Por la noche hay un encuentro muy peligroso. Se determina al azar quién lo sufrirá. Este PJ, estará en compañía del vendedor de pieles, que se ofrecerá gustoso a acompañar al PJ en su guardia nocturna.

Tiene que ser bien adentrada la noche, entonces le pides al PJ que efectúe una tirada de Escuchar, caso de sacarla con éxito, podrá escuchar unos fuertes aleteos. Poco después otra tirada de Otear par ver una gran figura alada y negra que se recorta en la luna. Sólo se verá durante unas décimas de segundo.
Después se oirá claramente un golpe sordo seguido de un inquietante silencio roto sólo por el aullido del viento y el relinchar de algún caballo nervioso. El perro de Cast, está a los pies de su amo con el pelo del lomo completamente erizado, mostrando los colmillos gruñendo hacia la oscuridad.
Unos pocos segundos después, otra tirada de Escuchar indicará al PJ unos fuertes golpes sordos y pesados que se acercan.
Es inútil llamar a los compañeros ya que estos no se despertarán. (Si, si, no se despertarán).

Muy poco después el PJ de guardia y el vendedor de pieles podrán ver en el brillo de la hoguera, que encendió este último si nadie lo hizo, una gran figura alada muy musculosa con grandes uñas y afilados colmillos, el fuego brilla en sus ojos rojos, emite un grave sonido gutural, tiene aspecto humanoide y está cubierto casi completamente de pelo rojo. Su frente está adornada por unos cuernos retorcidos. La tirada de Con. Mágico sólo se realizará si el PJ la pide, con ella se sabrá que se trata de un Brucolaco.



Tal y como llega se acercará al vendedor de pieles, que está completamente paralizado por el terror, y de un zarpazo de sus largas uñas le arrancará una mano. Del muñón salen algunos chorros de sangre mientras el pobre Cast grita aferrándose con la otra mano la herida. El ser cargará de nuevo contra el vendedor, y mientras le coge la cabeza con ambas manos de un bestial mordisco le arranca la traquea entre borbotones de sangre. Lo que queda de Cast cae al suelo entre horribles espasmos. El perro del vendedor enseguida cae al recibir una colosal patada que lo desplaza diez metros hacia atrás. Por la sangre que le chorrea por la nariz y la boca debe haber reventado internamente.
Entonces sin perder de vista al PJ la bestia se arrodilla y empieza a devorar al vendedor.
Si el PJ hace otra cosa que no sea estarse bien quietecito el ser levantará su cabeza mostrando su bien desarrollada denta-

dura al PJ acompañándolo todo con un gruñido que helaría la sangre al más valiente de los héroes. Si aún así el cabezahueca del PJ en un alarde de estupidez le da por cargar contra la bestia, ésta algo sorprendida, dará un enorme salto hacia atrás y mientras emite un larguísimo y gutural gruñido, desaparecerá entre la oscuridad rápidamente no volviendo a aparecer.

Pero si nada de eso ocurre y el PJ deja que la criatura acabe, al final, cuando termine con los restos del vendedor, se acercará hacia el PJ mientras se relame la sangre de la boca, y le dirá con una voz que suena vagamente femenina:
- Te perdono la vida a cambio de que nunca cuentes a nadie lo que ha ocurrido hoy aquí. Promételo. Si alguna vez cuentas algo de esto, volveré a por ti. No importa donde te encuentres, te encontraré.
Antes de irse con un rápido gesto le hará una marca en la cara con las uñas dejándole tres cicatrices.
- Y no lo olvides - gritará mientras se aleja dando grandes saltos hacia la oscuridad hasta perderse de vista.
Nada más por esta noche. (joder.....)

Nota para el DJ
Es importantísimo que sólo esté un PJ despierto cuando suceda este encuentro. Sólo uno.

Tercer día de camino

Nota: En las partidas de prueba que realicé de esta campaña siempre es divertido ver que excusa pone el PJ al día siguiente sobre el panorama de los muertos que adornan el campamento y sobre sus tres cicatrices en la cara.

A las pocas horas de caminar, siguiendo el camino, los PJS verán una figura que camina por el sendero.
Al acercarse verán que se trata de una mujer muy hermosa, va protegida con cuero reforzado y lleva en el cinto un espadón y a la espalda un escudo. También lleva un arco largo, carcaj y una espada corta. Es pelirroja, ojos grises y tiene unas piernas larguísimas.
Sonreirá a los PJS. Esperará a que empiecen ha hablar los PJS, después se presentará como Gromenis, es una soldado al servicio de un Visir de Granada pero que hace tiempo que lo dejó para correr aventuras.
- Enseguida se decantará por el PJ que tuvo el encuentro la noche anterior. Coqueteará con él y viajará a su lado. Pedirá, si el grupo no lo hace, viajar con ellos, ella no tiene rumbo fijo y le da igual ir para aquí que para allá.

Notas para el DJ
Esta chica es en realidad el Brucolaco de la noche anterior, transformado en mujer. Cada noche necesita matar a alguien y beber su sangre para seguir viva. Realmente se ha enamorado del PJ y por eso le ha perdonado la vida. Pero si el PJ cuenta algo se transformará en el monstruo que es y se cargará al PJ. Una vez se cargue al PJ, se irá. Si el PJ decidió atacar a la criatura, la historia es la misma, sólo que Gromenis además de quedar enamorada, también habrá quedado profundamente impresionada por el valor arrojado de éste.
De esta manera la historia de que si cuenta algo se convertirá en la horrible criatura ignórala, ya que entonces no pudo avisar al PJ de esto y no tiene sentido que lo fuera a hacer.

Unas horas después de caminar, verán a lo lejos el pueblo. El camino que conduce a él cruza un pequeño bosque.
Si rodean el bosque, pasa directamente al apartado del pueblo, si no es así continúa leyendo.
Una vez internados en el bosque, al girar un recodo, encontrarán seis hombres a caballo. Miran a los PJS ríen fuertemente y entonces uno de ellos habla.
- Tirar vuestras armas, vuestras armaduras y el dinero, y podréis pasar. De lo contrario, tenéis que saber que hay arqueros en las inmediaciones y os están apuntando. Así que... - Rompen en carcajadas.

Tirada de Escuchar, no revela nada, pero una de Otear hará captar a los PJS movimiento en un arbusto. El primer PJ en atacar recibirá un flechazo con un bonus de +25 al ataque del arquero si este PJ no ha visto el movimiento del arquero emboscado. Solamente hay uno.Caso de perder más de la mitad de los hombres, los restantes saldrán al galope.

Durante éste combate o los siguientes, si algún PJ te dice que se fija en Gromenis, se dará cuenta automáticamente de que ésta es zurda.
En total llevan encima 1d20+5mp, aparte de los caballos, armas y armaduras de cuero. Son una conocida banda de ladrones locales. En el pueblo darán dos monedas de recompensa por cabeza entregada.

En el pueblo de St. Bartomeu

Pueblo bastante grande. Los PJS llegarán al anochecer.
Osvaldo, el caballero templario, recomienda la posada "El resopó".
Al pueblo han llegado noticias del incendio de la abadía, la gente, en especial la de la posada se mostrarán ansiosos por obtener nuevas noticias.

El menú de esta posada:
- potaje de judías y nabos 3m
- sopa de ajo y pan 1m
- cerdo asado con hierbas 8m
- jarra de leche 1m
- jarra de vino 2m.
- noche en habitación, almuerzo, comida al caballo y cepillado (al caballo) 10m.

Notas para el DJ
Gromenis se escabullirá por la noche, se asegurará que nadie la ve saliendo de la posada. Entrará en una casa al azar y matará al primero que pille. Alguien verá la bestia rondando por la oscuridad de la noche.

Poco después empezará a nevar de nuevo fuertemente. Los PJS pueden pasar la noche aquí, y mañana partir hacia Maratá, lugar de residencia de Osvaldo, el templario.

Recompensas
Al acabar el viaje a St Bartomeu, los PJ que siguen vivos recibirán...
35 PUNTOS DE APRENDIZAJE
además de la presencia encantadora de Gromenis.

Dramatis Personae

Águila



FUE	20	Altura	-		
AGI	20	Peso	-		
HAB	-	Apariencia	-		
RES	20	Armadura Nat.	Plumas (Prot. 1)		
PER	30				
COM	-	RR	50 %		
CUL	-	IRR	50 %		

Armas: Picotazo 65% (1d8+1d6), garras 50% (2d6)
Armadura: Carece
Competencias: Volar 90%, Otear 75%
Nota: Es de Camila, está amaestrada.

Perro Fosquet



FUE	10	Altura	-		
AGI	20	Peso	-		
HAB	-	Apariencia	-		
RES	10	Armadura Nat.	Carece		
PER	20				
COM	-	RR	50 %		
CUL	-	IRR	50 %		

Armas: Mordisco 60% (1d4)
Armadura: Carece
Competencias:Rastrear 75%, Escuchar 50%

Cast "El vendedor de pieles "



FUE	15	Tamaño	1'65 m.		
AGI	10	Peso	87 kg.		
HAB	20	Apariencia	-		
RES	15	Armadura Nat.	Carece		
PER	20				
COM	10	RR	60 %		
CUL	10	IRR	40 %		

Armas: Bastón 75% (1d3+1d6)
Armadura: Ropas gruesas (prot.1)
Competencias: Cantar 60%, Comerciar 95%, Artesanía 70%, Conducir carro 75%, Elocuencia 55%, Otear 40%, Contar la historia del oso 500%

Brucolaco



FUE	25	Tamaño	1'85 m.		
AGI	15	Peso	80 kg.		
HAB	15	Apariencia	-		
RES	25	Armadura Nat.	Prot. 5		
PER	35				
COM	7	RR	0 %		
CUL	10	IRR	150 %		

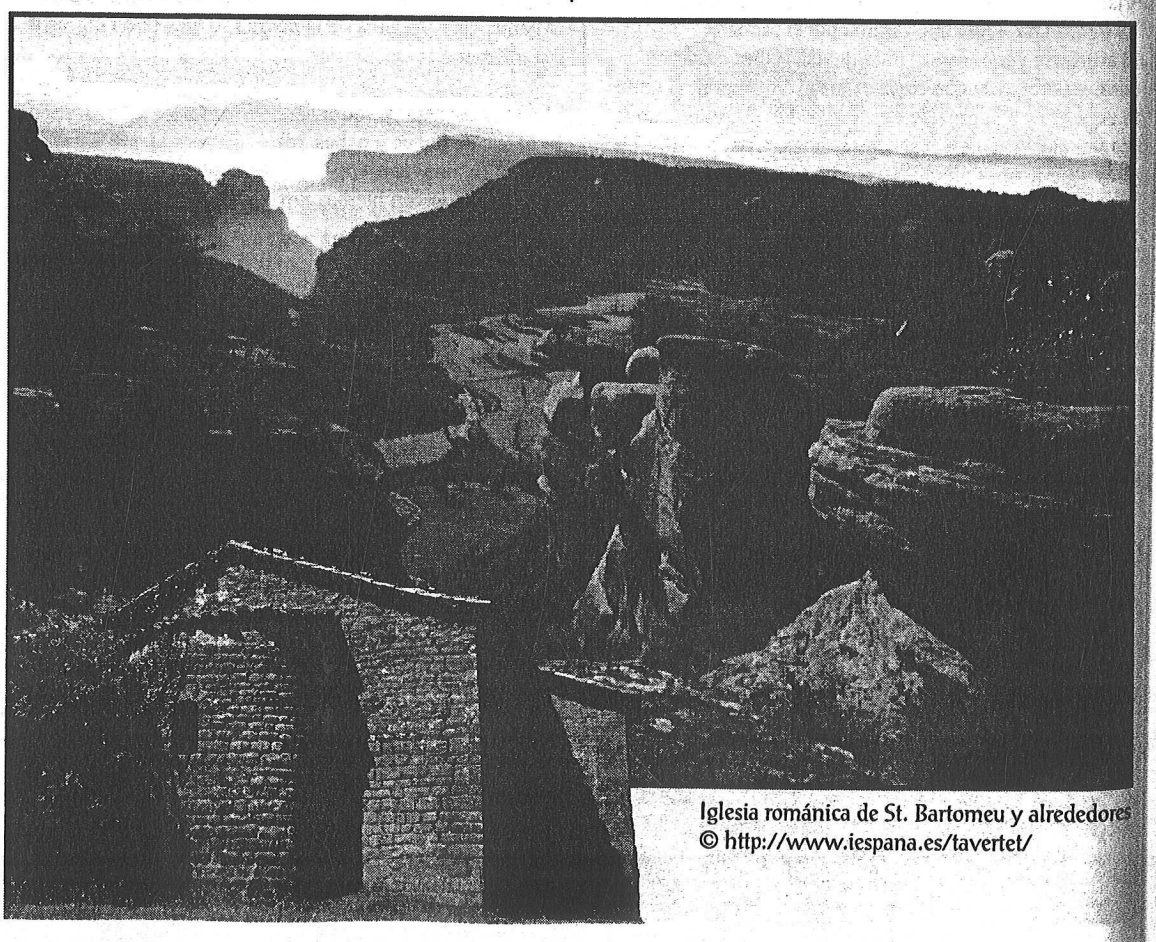
Armas: Mordisco 90% 1d8+2d6 garras 90%3d6
Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%
Poderes especiales: Metamorfosis. Si el daño en el ataque de garra, es superior a quince puntos de daño directo, no como multiplicador por dos por impacto en cabeza, cercena el miembro o parte del cuerpo que haya sido dañado.

Bandidos



FUE	15/20	Tamaño	Variable		
AGI	5/10	Peso	Variable		
HAB	10/15	Apariencia	-		
RES	15	Armadura Nat.	Carecen		
PER	10/15				
COM	10/15	RR	50 %		
CUL	5/10	IRR	50 %		

Armas: Espada normal 70% (1d8+1+1d4) Arco corto 70% (1d6+1d6) daga 45% (2d3+1d4)
Armadura: Cuero res.75 (prot.3)
Competencias: Cabalgar 65%, Discreción 50%, Esconderse 60%, Esquivar 40%, Escuchar 60%, Otear 57%, Rastrear 43%, Robar 75%, Trepar 51%



Iglesia románica de St. Bartomeu y alrededores
© http://www.iespana.es/tavertet/



V PARTE

O como los PJS salen de St. Bartomeu hacia Maratá, lugar de St. Bartomeu, residencia de Osvaldo, el caballero templario, acompañados por la mala suerte que ya no les abandonará.

Introducción

Los PJS han pasado la noche en St. Bartomeu, y tienen previsto partir cuanto antes hacia Maratá, lugar de residencia de Osvaldo, el caballero templario. Él será el primero en levantarse, está impaciente por llegar a su casa. Pero algo enturbiará esta fría mañana.
Mientras los PJS, Osvaldo y Gromenis están almorzando en el comedor, un hombre entrará de golpe en la posada. A su entrada le acompañará una helada bocanada de viento helado y algunos copos de nieve de la ventisca que está azotando el exterior. El mal tiempo sigue acompañando a los PJS.
_ *¡¡ Maratá está ardiendo, Maratá está ardiendo!!* - Grita el asustado hombre que acaba de entrar.
Es de suponer que los PJS se asomarán a la puerta o a las ventanas, Osvaldo, seguro que sí.
Al hacerlo, los PJS verán una gruesa columna de humo lejana procedente del pueblo de donde es natural Osvaldo.
La gente de St. Bartomeu está agolpada, pese al mal tiempo, en las calles, abrigadas y sin saber que hacer, todos miran la oscura hilera de humo negro.

Noticias

Algunas personas están llegando al pueblo procedentes de Maratá. Han huido de sus casas llevando consigo algunas de sus pertenencias, las que han podido cargar encima.
Hará falta una tirada de Psicología para darse cuenta de que en los rostros de la gente que llega, hay algo más que desesperación, hay auténtico terror.
Hará falta una tirada de Mando para conseguir calmar a la gente y una de elocuencia para conseguir algo de información de la gente que llega:

- Está ardiendo más de la mitad del pueblo.
- Una gran bestia alada ha azotado el pueblo con su aliento de fuego.
- Últimamente los lobos aparecían con más frecuencia por la noche, y ahora están en las calles del pueblo comiéndose a los muertos, y atacando a lo vivos.
- Alguien ha profanado el cementerio.
- Esta mañana cuando todo comenzó aparecieron por todo el pueblo los cuerpos de los difuntos que en el lugar reposaban
- ¡ ¡ ES EL FIN DEL MUNDO, ES EL FIN DEL MUNDO! !

Las gentes de St. Bartomeu pierden, al oír las noticias, todo interés por ir a socorrer a los que puedan quedar en Maratá con vida. Los PJS en este momento tendrían que decidir que hacer, el que sí que lo tendrá claro es Osvaldo.
- En ese pueblo crecí, ese pueblo es todo para mí y lo defenderé con mi vida si es preciso - gritará Osvaldo.

Cómo! ¡Qué los PJS no van al pueblo! haz que la tormenta se encabrite, que caigan rayos y truenos por todos lados y que uno de ellos les parta por la mitad! , a la mierda con ellos.
El templario sale disparado hacia su caballo, lo ensilla, monta y sale al galope hacia Maratá. Si no le siguen es posible que esta sea la última vez que vean a Osvaldo.
¡Porqué! tiempo al tiempo.....
Durante la ruta a Maratá seguirán encontrando a gente que huye despavorida del pueblo. Todos contarán lo mismo que los que llegaron a St. Bartomeu esta mañana

Maratá

Bastante antes de llegar al pueblo, los PJS verán que la columna de humo se va reduciendo.
Por fin tras algunas horas de camino podrán ver lo que queda de Maratá. Tres cuartas partes del pueblo están calcinadas, el resto, que no es mucho, todavía se conserva intacto. Desde lo alto del montículo donde se encuentran los PJS, no se ve nada anormal, ninguna bestia extraña se ve merodear.
A lo lejos se ven cuerpos tendidos en el suelo, cuerpos en los tejados de algunas casas, cuerpos volcados en algunos marcos de ventanas, etc. Un fuerte olor a azufre y a quemado invade la zona. Osvaldo no se lo pensará dos veces y se lanzará disparado hacia el pueblo.
Con una tirada de Otear, verán que los cuerpos que adornan las calles y las casas están devorados casi en su totalidad. Si la tirada resultase un crítico, verán que algunos de los cuerpos están en muy avanzado estado de descomposición. Este último dato lo verán sin problemas al internarse en el pueblo.
Si los PJS dan un rodeo al pueblo sea cual sea el momento deberán hacer unas tiradas:

▶ Rastrear, si la superan encontrarán numerosas huellas de hombre descalzo.

▶ Rastrear + Con. Animal, si la superan encontrarán huellas de lobo.

▶ Rastrear + Con. Mágico, si la superan encontrarán huellas de dragón. El bicho en cuestión debe medir 40m.

A partir del momento que lleguen los PJS al pueblo, los acontecimientos se sucederán según el horario que detallo a continuación. Es de suponer que dada la gravedad del asunto en este pueblo y la prisa por llegar de Osvaldo, los PJS no se habrán demorado demasiado, así que llegarán aquí a la hora prevista en el citado horario.

Horario de los acontecimientos en Maratá

▶ **11 :35**-Los PJS llegan al pueblo. Ya se han descrito las tiradas que se deben realizar. Caminen por donde caminen todo lo que verán será desolación, muerte y una autentica carnicería en cada uno de los cuerpos que hay esparcidos por las calles. No hay ningún moribundo, todos están muertos. Las tiradas que se han realizado en el exterior del pueblo también se realizarán en las calles de este si se han fallado anteriormente.

▶ **13 :00**-Hacia el mediodía 1d8+3 lobos con mucho cuidado bajarán hasta el pueblo a comer de los cuerpos que hay por las calles. Según donde se encuentren los PJS pueden tener un peligroso encuentro.
Son lobos comunes, eso sí, hambrientos.

▶ **17 :00**-Falta poco para que empiece a anochecer. Un fuerte viento azota la región. Empieza a nevar copiosamente.

▶ **19 :15**-El sol se ha ocultado. La tormenta es brutal. Es de aconsejar que los PJS se resguarden en alguna de las casas que quedan intactas, si no recuérdales lo de las pulmonías.

▶ **22 :30**-Una pálida luz verdosa empieza a brotar de las tumbas del cementerio local. Sólo se verá esto si se está en el cementerio o en la caseta del mismo lugar. Poco después los muertos cobran vida y se dirigen con lento paso hacia el pueblo.

▶ **24 :00/ 24:30**-Los PJS estén donde estén, notarán ciertos temblores en el suelo. La tierra ruge y empieza a agrietarse. Algunas paredes de algunas casas quemadas, se vienen abajo. De las grietas, estas, que parecen no tener fondo, surge un fortísimo olor a azufre y bocanadas de aire caliente. Existe un 10% de posibilidades de que se venga abajo una de las paredes de la casa que ocupen los PJS. Y existe otro 5% de posibilidades de que se abra el suelo bajo un PJ. Saltar para no caer, sino AGI x 1.Esta tirada no la hagas cada tres minutos, dejo a tu albedrío el lapso de tiempo entre tirada y tirada.

▶ **01 :30**-Los muertos llegan al pueblo. Así mismo los muertos de las calles se levantan. El espectáculo es nauseabundo. Los muertos avanzan hacia donde se encuentren los PJS, parece que "huelen"a los vivos por más que se escondan. En principio serán 1d20 +10 muertos, el número varíalo según tu veas. Pero no tendría que ser menor, se trata de que los PJS tengan claro de que la cosa está DIFICIL.

▶ **02 :00**-Una oleada de lobos llega al pueblo. Están hambrientos y un extraño fulgor rojo ilumina sus ojos. Son 1d12+1 de estos animales.

▶ **03 :30**-A estas alturas hay un autentico temporal de rayos y truenos. De las grietas que han aparecido por el pueblo empiezan a surgir terribles llamaradas, +1 a la IRR directo.1d6 de daño por turno en contacto.

▶ **04 :00**-Tras la oscuridad empiezan a sonar sonidos estridentes, risas enloquecidas, gritos inhumanos susurros, gemidos, gritos de dolor, a la vez que extrañas luces empiezan a danzar alrededor del pueblo. +1d4 a la IRR caso de fallar la tirada pertinente.

▶ **04 :45**-De una de las grietas que han aparecido en el pueblo, entre las llamas, surge el dragón. Una terrible bestia de casi 50 metros. Su respiración es terriblemente ruidosa y de vez en cuando lanza vapores de azufre y fuego por la boca. Ver esta criatura representa ganar +1d10 si se falla la tirada de IRR. Si los PJS no lo ven aparecer, puedes hacer que estén donde estén, escuchen un fuerte bramido acompañado de unos sonidos graves y secos, que son los pasos de la bestia. La bestia se dedicará a cargarse las casas que quedan en pie, entre otras cosas.

Nota para el DJ
En principio esta parte de la campaña, no está hecha para que los PJS se pasen toda la noche luchando contra un dragón. El dragón es más que capaz de cargarse a todo el grupo de PJS. El asunto al fin y al cabo es que el dragón se carga al pobre Osvaldo. Es necesario que lo haga. Así que pase lo que pase, este será el fin del caballero templario.
Por otra parte, el dragón partirá con los primeros rayos de sol. Ten cuidado con el dragón es un bicho realmente poderoso, así que dales un poco de "vidilla " a los PJS.

▶ **06 :37**-Primeros rayos de sol en el nublado cielo. La bestia se yergue sobre sus poderosos cuartos traseros y lanza un bramido ensordecedor, entonces la tierra se abrirá de nuevo para tragárselo entre cegadoras llamaradas que se arremolinan alrededor de la bestia para llevarla de nuevo a su cubil, tras él, la tierra se cerrará de nuevo.

Explicación del mapa de Maratá

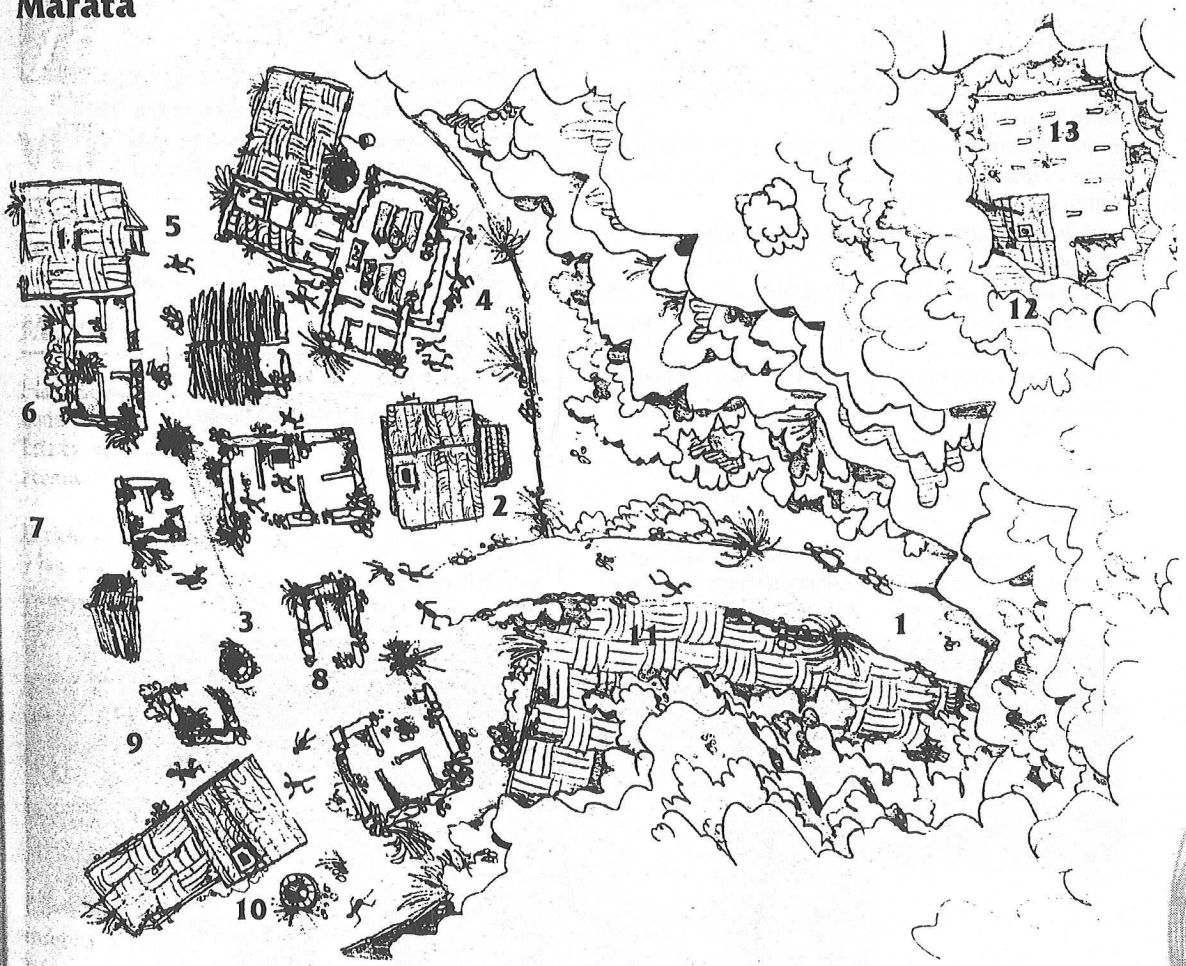
1. Camino por el que llegarán los PJS desde St. Bartomeu. Alrededor pueden ver lo que alguna vez fueron prósperos campos de cultivo ahora arruinados
El camino está salpicado por cadáveres devorados. Una tirada de Otear para percatarse de que algunos están en avanzado estado de descomposición.
2. Una de las pocas casas que quedan en pie. En su interior los PJS podrán ver a una familia entera muerta. Los lobos han hecho un buen trabajo.
3. Pozos de agua corriente. Sin más.
4. Los restos de lo que fue la iglesia del pueblo. Todos los feligreses se reunieron aquí, pero eso no les salvó. En la iglesia encontrarán al cura crucificado en una cruz invertida.
5. Familiar de Osvaldo. Nada se puede hacer ya por él.
6. La casa de Osvaldo. De ella sólo quedan los cimientos.
7. Lugar donde aparecerá la grieta desde donde saldrá el dragón.
8. Casa de los familiares de Osvaldo. Los restos de los cuales yacen por el suelo.
9. Pequeño granero completamente destruido.
10. Casa que permanece en pié. Aquí los PJS pueden hacerse fuertes. Parece la casa más robusta. Tras esta casa los PJS encontrarán un escrito en sangre.

El hijo del verdadero Dios
subirá a la tierra, quién se oponga
perecerá.

Ag.

11. Cultivos. Todos los vegetales, hortalizas etc., están podridos. Estas tierras aparecen llenas de repugnantes gusanos.
12. La casa del vigilante del cementerio local. Encontrarán a este y a su familia horriblemente despedazados en su casa. Parece que las paredes de la casa y las puertas hayan sido cortadas (o rasgadas) como si fueran de mantequilla. En los rostros de esta familia hay reflejado autentico terror.
13. El cementerio. PER x 3 para darse cuenta de que las tierras han sido removidas. Si los PJS son tan raros como para pasar la noche aquí, podrán ver el brillo azul-verdoso que sale de la tierra. Poco después los muertos saldrán otra vez a la tierra. Es la hora del caos.

Maratá



La muerte de Osvaldo

Es realmente necesario para el desarrollo de la campaña que el pobre Osvaldo caiga ahora. Lo cierto es que el caballero puede caer como tú lo desees, la verdad es que en esta aventura es bastante fácil, pero una manera puede ser esta:

> El dragón lanzará sus vapores de azufre y fuego por todo el pueblo, arrasará las casa que aún queden en pie. Los bramidos de la bestia se unen a los truenos haciendo que el ruido sea poco menos que ensordecedor. La tormenta es cada vez más fuerte, y el viento es capaz de desmontar a un jinete de su caballo. La escena no puede ser más caótica.

En esta situación los PJS pueden intentar hacer algo, aunque no hay demasiadas opciones.

▶ Permanecer escondidos: Es bastante aconsejable, pero hay que tener cuidado con la casa donde se escondan. Cada tres turnos existirá el 10% de que se derrumbe alguna pared de la casa. Y cada dos turnos un 20% de que el dragón la incinere.

▶ Escapar por el bosque: La tormenta, el fuego, extraños lobos. Además los PJS se darán cuenta de que caminen por donde caminen siempre irán a para al pueblo de Maratá.

▶ Luchar contra el dragón: Bueno pues... si eres un DJ benevolente puedes reducir los atributos del dragón, pero un dragón es un dragón y Sant Jordi no hay más que uno. Esta opción no es muy lúcida. Tanto si los PJS plantan cara como si no, quien sí que lo hará será Osvaldo:

Todos podrán ver desde el primer momento, que a Osvaldo le ha afectado todo esto muchísimo. Su casa, sus amigos, su familia, su pueblo etc.

Es por esto que con los PJS o sin ellos, el templario con su arma en una mano y su cruz de oro en la otra se lanzará contra la bestia

- ¡¡Vuelve al lugar de donde llegaste, engendro del demonio! !

Con una tirada de Otear los PJS podrán ver que de la cruz de oro empieza a brotar una luz azulada que cada vez es más intensa.

Al principio la bestia rugirá mostrando sus colmillos y apartándose poco a poco de la ahora, cegadora luz azul proveniente del crucifijo. Las llamaradas de la bestia al llegar a la circunferencia azulada alrededor del templario, se bifurcan separándose en dos chorros que pierden su poder poco a poco.

De esta manera el dragón empezará a perder terreno. No se puede acercar, y sus terribles llamaradas se disuelven en jirones en la barrera azulada que emana de la cruz que sostiene en alto el caballero templario.

Pero cuando los PJS empiecen a ver las cosas un poco más claras, es decir, ahora que la bestia retrocede, una enorme grieta se abrirá bajo Osvaldo y se lo tragará envolviéndolo todo en llamas. El templario desaparecerá mientras grita de autentico dolor. Tras esto la tierra se cerrará (snif).

El resto de la noche proseguirá como se ha detallado en el horario. Es decir la bestia seguirá arrasándolo todo hasta el amanecer. Momento en el que desaparecerá como ya se ha descrito anteriormente.

Nada más en Maratá.

Recompencias

Enfrentarse a un dragón es todo un reto, los PJ ganan...

40 PUNTOS DE APRENDIZAJE

Dramatis Personae

Lobos



FUE	10	Altura	-
AGI	15	Peso	-
HAB	-	Apariencia	-
RES	12	Armadura Nat.	Carecen
PER	20		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 60% (1d6)
Aramadura: Carece.
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%
Poderes especiales: +5 Ptos. de resistencia. Tienen que perder todos los ptos de resistencia para morir, incluidos los negativos, es decir que no se desmayan hasta morir.

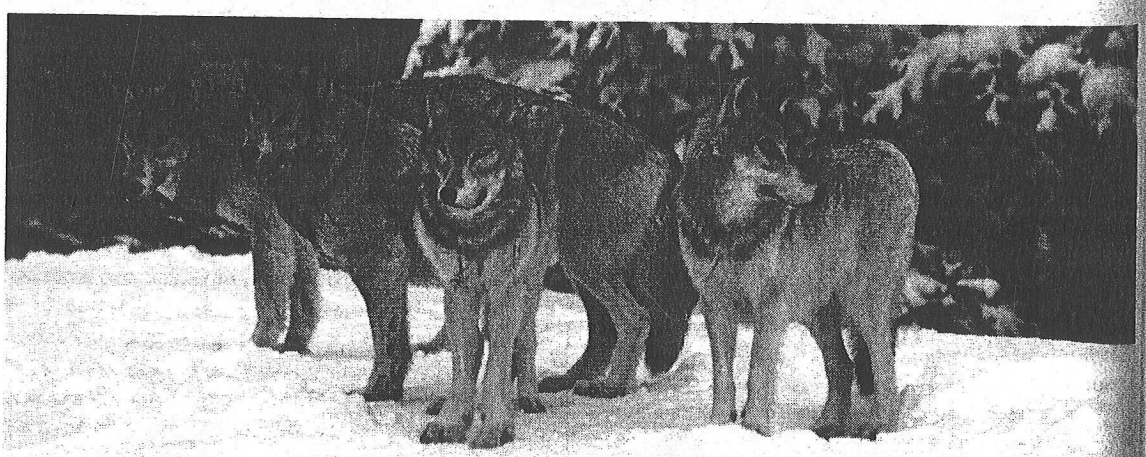
Dragón



FUE	45	Tamaño	50m (largo)
AGI	10	Peso	25 t
HAB	0	Apariencia	-
RES	70	Armadura Nat.	Piel gruesa (Prot. 15)
PER	10		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	250 %

Armas: Mordisco 75% (2d8+6d6)
Aliento 60% (3d10+2d6+1)
Armadura: Carece
Competencias: Otear 45%

Muertos
Se detallan en la tercera parte de la campaña





VI PARTE

O como los PJS abandonan los restos calcinados de Maratá

Maratá

Habiendo perdido a un buen amigo, se dirigen a Samalús donde nuevas sorpresas les siguen aguardando.
Esta es una mañana, como todas las que hasta ahora están acompañando a los PJS.

El cielo está gris y encapotado, el viento azota la comarca y hay una temperatura de cuatro grados. Hace dos horas que una insistente llovizna está acompañando a los PJS.
La ruta hasta Samalús es de tres días.

1er Día

Durante la mañana no habrá apenas nada destacable.
No se verá ni un alma y todo lo que se observa en cualquier dirección es de un tono grisáceo.
Al mediodía los PJS podrán ver en el camino una hoguera y varias siluetas sentadas alrededor de esta.
Con una tirada de Otear, los PJS podrán reconocer las insignias de soldados. Es una de las patrullas que cierran el paso hasta Maratá.
Preguntarán por los últimos acontecimientos en el pueblo e invitarán a comer a los PJS de los dos cochinillos que están asando. Pueden estar aquí tanto tiempo como deseen, los soldados no abandonarán el puesto. Sus ordenes son vigilar desde este punto para que ningún tipo de criatura se acerque al pueblo de Samalús, y así lo harán, o por lo menos lo intentarán. Aunque con el miedo que tienen en el cuerpo, al menor indicio de dragón por los alrededores, saldrán corriendo sin pensarlo dos veces.

Varias horas después de abandonar el puesto de guardia, la llovizna se convertirá en una ligera nevada, que irá tiñéndolo todo.
Delante de los PJS se empieza a formar un bosque de arboles pelados, parecen garras huesudas saliendo del suelo que cada vez es más blanco.
Los PJS pueden rodear el bosque y también pueden internarse en él. Si lo rodean no pasará absolutamente nada.
Si se introducen en él, se darán cuenta que el bosque es más grande de lo que por fuera parecía, pasarán alrededor de tres horas para cruzarlo.
Cuando estén en el interior, tendrán que hacer una tirada de Escuchar, caso de superarla con éxito, volverán a escuchar el ya conocido aullido sobrenatural, no se verá nada. Ni huellas, ni siluetas, ni nada de nada.

Para cuando los PJS dejen atrás el bosque, ya será bien caída la noche. Todo el paisaje se ve nevado y parece que hace más frío. Si el águila está viva ahora con un chillido levantará el vuelo y se irá, después de dar un par de vueltas sobre las cabezas de los PJS. *(Aguila. Ver pág. 21)*
En este punto, tendrán que decidir si acampan aquí o continuan camino de Samalús.

Durante la noche

Si hacen guardia los PJS, el tercero de ellos, deberá hacer una tirada de Escuchar con un malus de -25% por el fuerte viento que hace. El PJ oirá de nuevo un fuerte aullido bastante lejano. Nada más en esta guardia. En la siguiente hora, o, en la siguiente guardia, el PJ o PJS que estén en pie, con una tirada de Otear, podrán ver una silueta que se acerca hacia el campamento.
Es un hombre maduro envuelto en una piel de oso. Lleva un fardo bastante grande a la espalda. Se apoya en un bastón y anda cabizbajo. Al llegar a la altura de él\los PJS de guardia, se presentará como Gómez, dirá que es un cazador que va de aquí para allá sin rumbo fijo.

Si los PJS se interesan por el tipo de animales que caza, Gómez informará que va tras un lobo. Hace tiempo que lo persigue. Hasta ahora no lo ha visto, pero sigue su aullido, dice que es capaz de helarle la sangre al más valiente de los guerreros. Se mostrará receptivo ante cualquier información que le dé sobre los aullidos.

Nota para el DJ
En realidad este hombre, que de cazador no tiene nada, es un mago goético al servicio del maligno. Está aquí para hacer que las cosas les vayan lo peor posible a los PJS. Gracias a su hechizo de metamorfosis cambia a lobo. Si, él es el lobo que aúlla de esa manera y persigue a los PJS.

2º Día

Otra fría mañana de invierno. No nieva pero hace un viento capaz de hacer tambalear a un caballo. Los PJS deberán realizar alguna tirada de Cabalgar para no verse de bruces en el palmo de nieve que hay por toda la zona. Durante la mañana no ocurrirá nada en especial. No se verá absolutamente a nadie por el camino.

Hacia el mediodía los PJS verán muy hacia delante una carreta volcada y varios cuerpos extendidos por el suelo. Una tirada de Otear hará ver a los PJS que la gente que hay en el suelo, están en un charco de sangre. Al llegar a la carreta, una tirada de Medicina, demostrará que todos están muertos, tan solo hay uno que está con un pie en la tumba. (Morirá en 6 asaltos, y tiene resistencia 15, por tanto a de recuperar 10 puntos). Sería bueno que lo recuperaran, ya que les tiene algo que decir.
Caso de recuperarse, informará de que fueron atacados por unos hombres de color, calvos. (Efectivamente, nuestros amigos los Aouns). Golpearon a todos con sus espadas, fue una matanza.
Aún se pueden ver las huellas de los atacantes, con una tirada de Rastrear, verán que las huellas van hacia las montañas, son huellas desnudas, desprovistas de todo calzado.
- Éstas personas hablaban un lenguaje extraño, pero hubo un momento que dijeron algo que sí entendí: "El supremo está a punto de subir a la tierra, su heraldo es cada vez más fuerte. Va a comenzar el reinado de terror" - dijeron que dijéramos esto a los que vinieran por este camino, y estos sois vosotros. No entiendo que querían decir - continúa diciendo el malherido - *pero ay! amigos seguro que estáis metidos en un turbio asunto.*
Por cierto los Aouns se han llevado a las mujeres.
Es inútil seguir a estos ya que no encontrarán nada y las huellas ee pierden bastante antes de llegar a la montaña.
Los PJS pueden continuar su camino con el herido, que se dirige al mismo pueblo que los PJS.
En lo que queda de día, no ocurrirá nada especial. Cuando empiece a anochecer, una tirada de Otear, servirá para que los PJS vean una fina hilera de humo, que asciende por detrás de un montículo de tierra alta.
Procede de una cabaña. Tiene un pequeño corral y un pequeño huerto. Las ventanas y la puerta están cerradas y hay un farol encendido al lado de la puerta.

La casa de Pilar

En esta casa vive Pilar, una gruesa mujer de treinta y tantos años, con ella viven sus dos hijas, Mónica y Carolina, de 17 y 18 años respectivamente además de su perro Llop.
Pilar se mostrará muy amable ante la llegada de tanto hombre. Enseguida se preocupará por el malherido. Preguntará de donde vienen los PJS, les ofrecerá una habitación y repartirá el cocido entre todos. Así que en dos horas podrán cenar. Para la cena sacará unas botellas de buen vino para calentar el cuerpo al lado de la chimenea.

Pilar se mostrará muy amable en especial con algún PJ, el más atractivo, igual que sus dos hijas, que están realmente muy espabiladas. Tres de los PJS esta noche dormirán calientes. Bueno, cuatro si contamos la posible relación entre Gromenis y el PJ del encuentro aquella noche.
Hay dos habitaciones libres y dos ocupadas. En las ocupadas duermen, en una Pilar, y en la otra sus dos hijas.
Por si preguntan, su marido murió en la guerra hace ya muchos años. Pedirá a los PJS algunas monedas por la cama y la cena, no es una avara, pero son gente pobre.
Con esto ya pueden irse a la cama, los que no tienen habitación dormirán en el comedor alrededor de la chimenea bastante contentos, ya que el vino ese era bastante más peleón de lo que parecía.

Durante la noche

Gómez hará lo posible por salir de donde esté al exterior, hará el hechizo de maldecir residencia dibujando el símbolo en la puerta *(Ver Básico pág 92)* y se encargará de que esta sea la última noche del malherido (Snif, Snif).
Después se convertirá en lobo y devorará las gallinas. Una vez echo esto, dará un fuerte aullido, que alertará posiblemente a PJS y PNJS. Dejará huellas de la bestia en la que se ha transformado por todas partes. Acto seguido se convertirá en Gómez y volverá a su camastro. Tendrá mucho cuidado en no ser descubierto. Es responsable de todo lo siguiente.

Al día siguiente, los PJS, se encontrarán con los gritos de Pilar y sus dos hijas, las gallinas muertas, el pajar deshecho, un extraño símbolo en la puerta y cosas que empiezan a ir mal. El pozo de agua se ha salado, la chimenea no tira, si investigan descubrirán que alguien ha metido al perro dentro de ella, habiéndolo destripado previamente. Las verduras y hortalizas se han podrido de la noche a la mañana y de los huevos de las gallinas saldrá sangre al abrirlos.
Pilar y sus hijas llorarán desconsoladamente, y culparán a los PJS de lo que ha ocurrido. Serán echados de la casa inmediatamente. Una tirada de Con. Mágico, servirá para reconocer el símbolo de la puerta.

3er Día

Empieza el día con los sucesos en casa de Pilar. Para esta mañana, el herido ya tiene que estar muerto.
Parece que hace mejor tiempo esta mañana. El cielo está bastante despejado,e incluso brilla el sol. Casi no hay viento, pero en general el clima es frío. No hay rastro de nieve, esto es lo único bueno de esta mañana.

Pronto se encontrarán en el centro de un valle entre dos montañas de mediano tamaño. Cruzarán el valle sin problema alguno. Al atardecer verán a lo lejos el pueblo de Samalús.
Es bastante grande, tiene unas 25 casas. Destaca una iglesia, la alcaldía y el granero del pueblo.
En el granero se guarda todo el grano que producen los esfuerzos de los trabajadores de Samalús.
Al pasar por las tierras de cultivo serán saludados por los lugareños, algunos niños corren alrededor de los PJS. Parece que todo es normal aquí. Una de las primeras casa que les saldrá al paso será una taberna, un cartel de madera indica su nombre, "El cerdo asado". El menú es muy suculento, por unas monedas podrán comer y pasar noche aquí.

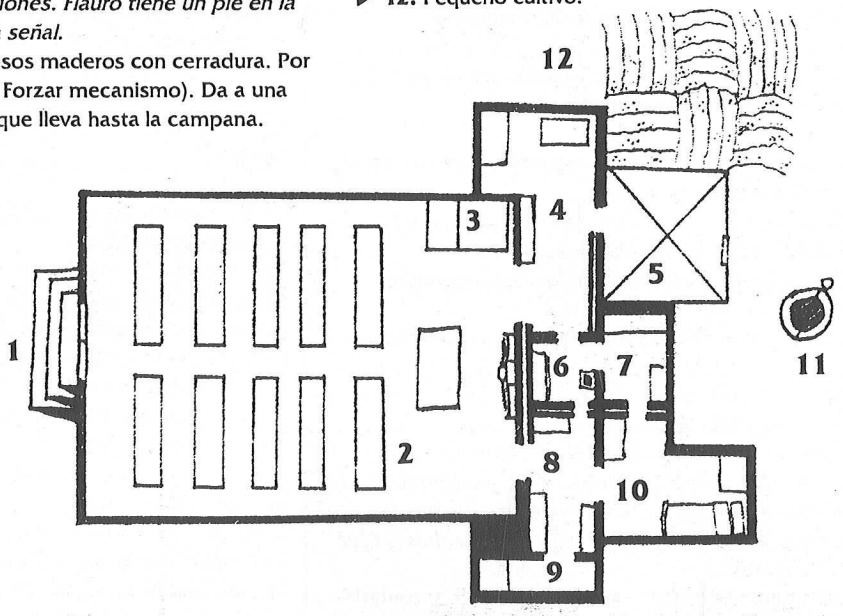
El rollo en el pueblo

Realmente en el pueblo no ocurre nada en especial. Pero sí en la iglesia. Permanece cerrada.
Si preguntan los PJS averiguarán que hace dos días que la misma no se abre. Algunos días antes algunos informarán que vieron distinto al cura, como absorto mientras realizaba las misas de la mañana, se quedaba en blanco, no hablaba, y cuando lo hacía, hacia sermones apocalípticos todos sobre el fin del mundo y cosas así. Piensan que esto se debe a que ya es mayor, puede que esté enfermo, pero no ha recibido al medico.La gente del pueblo no sabe exactamente lo que le ocurre, pero que sigue vivo es cierto, ya que cada hora puntual suenan las campanas. Hasta hoy, en este día no han sonado, y esta es la primera vez que ocurre en muchos años. La gente del pueblo le quitará importancia aunque se mostrarán extrañados.

Si los PJS pasan por la iglesia se encontrarán con que está cerrada, aunque piquen a la puerta nadie contestará.
La cerradura se puede abrir con una tirada exitosa de forzar mecanismo, aunque no es muy aconsejable que hagan esto a ojos de los ciudadanos. De todas formas si entran no encontrarán a nadie, por lo menos a simple vista.

Iglesia de Samalús

▶ **1.** Escalones de roca. Dan a un gran portalón de roble y hierro negro. Tiene algunos grabados, que con una tirada de Teología, reconocerán como escenas del Apocalipsis.
▶ **2.** Capilla. Bancos de madera. En la pared del fondo hay un gran crucifijo, que con una tirada de Otear verán que la cabeza del mismo está quemada. En las paredes laterales están las marcas de donde alguna vez estuvieran las imágenes de santos. No hay nadie. Ante el crucifijo, un altar de mármol blanco.
▶ **3.** Confesionario.
▶ **4.** Sala escritorio. Varias mesas de roble oscuro. Algunos libros. La Santa Biblia, Vida y obra de Hugo de Poyens y un libro pequeño de salmos. Una tirada de Buscar, les hará encontrar un trozo de papel arrugado bajo un mueble. En el papel pone: *Horrendos sueños, extrañas visiones. Flauro tiene un pie en la tierra. He recibido la señal.*
▶ **5.** Puerta de gruesos maderos con cerradura. Por supuesto, cerrada. (Forzar mecanismo). Da a una escalera de caracol que lleva hasta la campana. Por el hueco cuelga una gruesa cuerda, atada abajo a una argolla. Enfrente verán un portón de madera cerrado con dos cerraduras. Da al patio del pozo.
▶ **6.** Pequeña cocina con dos muebles. Dentro hay varios sacos de arroz, lentejas y habas. Hay algunos pucheros, sartenes y una chimenea con un rastrillo para calentar la comida.
▶ **7.** Pequeña despensa. Varios sacos de legumbres Con una tirada de Buscar, encontrarán bajo unos sacos una trampilla de madera que baja al sótano.
▶ **8.** Aquí hay varios arcones con ropa. Varios crucifijos y un par de espardeñas.
▶ **9.** Retrete. En una repisa hay dos conchas.
▶ **10.** Dormitorio, camastro de paja. Una manta gruesa de lana. Mesa de roble. En un cajón hay un crucifijo y un libro en latín acerca de la cristiandad en la península. La cama está deshecha.
▶ **11.** Pozo. No se ve el fondo. Agua potable.
▶ **12.** Pequeño cultivo.



Nota para el DJ
Que quede bien claro que no entrará Gómez bajo ningún concepto, soltará cualquier pretexto, que va a comprar provisiones, que va a pedir alojamiento para la noche, que va a llenar el depósito, etc.

Es una iglesia pequeña, muy modesta, que además es donde vive el cura. Hay largos bancos de madera puestos en hileras, en las paredes están las marcas de donde alguna vez estuvieran las imágenes de los santos.
Hay una imagen de un Cristo al fondo.

Hay una quietud aplastante en todo el recinto, no se oye absolutamente nada, todas las flores están mustias y hay un dedo de polvo en los bancos y en el altar. La poca luz que ilumina el lugar viene de algunas rendijas o grietas de las paredes o el viejo techo, esto hace que la luz que entra, se vea proyectada como finas hileras en las cuales flota el polvo, sin contar esto, los rincones más alejados quedan en la más absoluta oscuridad.

Con una tirada de Otear los PJS verán que la cara del Cristo, ha sido quemada.

El cura se llama Don Florencio, esto lo averiguarán sin problemas al preguntar en el pueblo.

Sótano

Consta de una habitación, que es a donde desciende la vieja escalera de madera. Si alguien baja por ella notará que la madera cruje bajo sus pies Si alguien pesa 100 Kg o más se desmoronará todo.

Abajo encontrarán algo realmente impactante. Todo el contorno de la pared está rodeado de velas blancas.
Hay una docena de cruces repartidas en las paredes y suelo. También han pintado cruces con tiza en las paredes.
Aquí encontrarán las cuatro imágenes de santos que faltaban en la capilla. El poder que se le otorga a cada santo lo sabrán con una tirada de Teología, o en su defecto con una de leyendas.
San Rafael: Angel de la paz y la reconciliación.
San Miguel: Angel de la esperanza y de la suerte.
San Cassiel: Protector de la vida y sanador de enfermedades.
San Gabriel: Protege del miedo y del robo.

Hay un semicírculo de sal alrededor de una puerta situada en un de los extremos de la sala.
Si llegan aquí los PJS y hacen algo de ruido, oirán una voz que gritará desde la oscuridad de la puerta:
- ¡¡Atrás hijos de Satanás, no mancilléis con vuestra presencia la casa de Dios, atrás! ! !
Entonces aparecerá por la puerta un anciano de calva prominente, delgado hasta tocar lo demacrado y ojos estrechos semejantes a ranuras. Volverá a hablar mientras os señala con su vara encabezada con una cruz.
- ¡ Quién sois vosotros que no os afectan estos símbolos !, ¡ Quién sois vosotros que seguís en pié y sois malvados!, capto una aura maligna , una aura negra , no puedo determinarla , pero hay algo maligno en vosotros. ¡ Qué queréis de mí!.
En este punto se deberían presentar los PJS, y contarle lo quieran.

Si los PJS cuentan algo sobre los mensajes que han recibido por parte de un tal Ag, o si le cuentan sus extraños encuentros con seres del mundo irracional, o algo sobre su aventura, el cura tras escudriñarlos con la mirada un corto espacio de tiempo, arqueará la ceja y asintiendo con la cabeza les dejará pasar a la habitación de la cual él salió.
En la habitación que se oculta el cura, tres cuartos de lo mismo que la anterior, destaca una pequeña hilera de libros negros y de gruesas tapas que descansan en una esquina polvorienta de la lóbrega sala.
El cura les querrá explicar algo que tiene que ver con las extrañas aventuras que le hayan contado los PJS.
- Debéis saber - empezará a contar *-que se acerca el día del juicio, el día en que el mar se teñirá de rojo y la tierra se abrirá, el día en que la mano de Dios escoja a sus más fieles, el día en que la bestia de siete cabezas y diez cuernos surgirá del mar, he tenido sueños, sueños terribles, he visto muerte, destrucción, hace tiempo que no puedo dormir, no quiero dormir, no quiero descansar. El día fatal se aproxima. En estos momentos, es más fuerte el poder del maligno que el de nuestro señor. Estamos condenados.*
¡¡ARREPENTIOS DE VUESTROS MALES Y POSTRAROS ANTE LA GRACIA DEL SEÑOR, AMEN!!
Con la tercera trompeta, la muerte viene por agua - continuará hablando- *Debéis saber que esta mañana, cuando me he despertado de un horrible sueño, fui a la capilla y me arrodillé ante la sagrada cruz, le pedí que me diera consejo, que me guiara, y entonces, ¡¡maldita sea!! le prendió la cabeza, es sin duda una señal, el maligno está ya entre nosotros, y si no es así poco faltará, Supongo que pensareis que estoy loco o algo así, Ah! insensatos, ignorantes ,tercos , estúpidos , no os ofusquéis con mi aspecto, estoy plenamente convencido de lo que os he contado.*
Me he preparado aquí, en este refugio inexpugnable, ningún ser maligno entrará aquí, pero no he de retar al mal, ya que nada se puede contra él, ni la fuerza de vuestros golpes, ni el filo de las espadas, nada. Solamente la fe en nuestro señor ¡AMEN!
Hemos de confiar en nuestro señor, esperar a que nos ilumine, mientras tanto, yo permaneceré aquí rezando, y os aconsejo que hagáis lo mismo, aunque... noto una aura negra en vosotros, hay algo maligno en vosotros, pero no se lo que es. Contadme cosas sobre vosotros.

Los PJS deberían contarle todo lo que saben, esto ayudaría bastante.

Si le enseñan la extraña marca quemada :

Les indicará a los PJS si no lo sabían que se trata de dos letras en Hebreo, la A y la G. Entonces tras decir esto parecerá que se queda pensando en lo que acaba de decir y unos pocos segundos después mientras murmura para sí mismo palabras imposibles de descifrar, pondrá ojos como platos y la reconocerá como el símbolo maldito de un demonio mayor, Flauro.
¡Porqué Ag! porque también se le conoce con el nombre de Agaliaretph , demonio de la magia negra. Con una tirada de Con. Mágico, se darán cuenta de que el cura le ha llamado Flauro, y así sólo le llaman los exorcistas.
Él, por supuesto lo negará. (Miente).

Preguntará dónde recibió la señal, sin esconder su interés. Si le cuentan lo del caballero rojo, el cura buscará entre las hojas de un libro, y al cabo de exclamará- *¡Aquí está!...* Mostrará a los PJS un sencillo dibujo de un caballero montado sobre un corcel, ambos rojos, al fondo todo son llamas. - *Este es Beherito. Es un demonio menor, es muy poderoso.*
Con una tirada de Elocuencia le sacarán a Don Florencio, que para que aparezca sobre la tierra, debe hacerse una invocación, en la cual deben sacrificarse gallinas blancas. De esta forma Don Florencio, se ofrecerá para acompañar a los PJS en su lucha contra el mal, ya que después de haberlo oído todo, no piensa dejar que el maligno gobierne en la tierra.

Les dirá a los PJS que quizás necesiten la ayuda de un religioso en su aventura.
▶ Don Florencio no sabrá nada acerca del anillo que el santo dio al PJ.
▶ Si pregunta sobre Leonardo, Don Florencio informará de que Agaliaretph y Leonardo, son la misma persona. También lo es Flauro. Bajo el nombre de Leonardo, le gusta presidir los aquelarres, aunque no sea el demonio que se intenta invocar.
Debéis saber - continuará - *que he tenido algunos sueños que yo interpreto como señales. He soñado con un mundo de llamas. Una gran figura oscura y llena de apéndices que sobresalian de él. He visto una zona con una amplia vegetación, muy densa y en ella, formas oscuras de aspecto humanoide, pero alados. Debemos partir y investigar este sucio asunto, presiento que queda poco para el fin, lo sé.*
▶ Si le preguntaran a Don Florencio sobre el tema de los gobernadores Judíos y le explican la historia que contó Leví, explicales lo que sepan, además dejará caer que los Judíos son sin duda Cabalistas, y que además, según lo que ha contado Leví, ni nuestro Dios ni el suyo estarán en absoluto en paz con esa familia. Sin duda ambos se sentirán engañados y probablemente nada que tenga que ver con ellos gozará de mucha ayuda por su parte.
▶ *Aunque sin duda la fe puede doblar montañas, y eso es lo que tenemos que hacer, ahora más que nunca hemos de tener fe.* - Entonces entregará a cada uno de los PJS, un crucifijo de hierro con una cadena, para ponerla alrededor del cuello. – *Dejarme ir con vosotros, necesitareis en estos oscuros tiempos un emisario de la palabra de Dios. Quizá yo pueda ayudaros...*

Caso de que los PJS no quieran ser acompañados, Don Florencio, seguirá insistiendo recordándoles que ellos están ahora sin la protección de Dios por ayudar a una familia que engaño al todopoderoso haciéndose pasar por creyentes. *Me necesitáis para traer de nuevo la paz a vuestro espíritu, para iluminaros el camino con la palabra de Dios. Estoy convencido de que mi presencia en el grupo será necesaria en un futuro no muy lejano.*
Una vez aclarado esto, estarán listos para partir. El cura no quiere perder ni un solo segundo de tiempo.
Antes de partir, sea la hora que sea, en la oscuridad de la iglesia, cuando estén pasando por al lado del confesionario, deberán realizar una tirada de Escuchar y caso de sacarla con éxito, los PJS escucharán ruido de pequeños pasos veloces por el fondo de la sala. Una tirada de Otear, les hará ver pequeños bultos corriendo en la oscuridad. Otra tirada de Escuchar, permitirá oír unas pequeñas risas de sonido muy grave.
Poco después, aparecerán corriendo ante los PJS un número igual a PJS +1 Bafometos. Con otra tirada de Otear, verán que por donde corren, sus huellas queman la madera. Los PJS no sabrán que clase de bichos son si no sacan la tirada correspondiente de Con. Mágico.
A todas estas, Gómez estará afuera prendiéndole fuego a la iglesia, la cuestión es fastidiar.
Después del combate, al abandonar la iglesia, ya pueden proseguir su viaje hacia el siguiente pueblo.
La iglesia se consumirá entre remolinos de fuego, en los que no quedará ni los cimientos.

Por descubrir Don Florencio y gracias a sus conocimientos, los PJ adquieren...
40 PUNTOS DE APRENDIZAJE

Dramatis Personae

Bafomet



FUE	20	Tamaño	50 cm.
AGI	10	Peso	5 kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Prot. 5
PER	13		
COM	0	RR	0 %
CUL	7	IRR	125 %

Armas: Mordisco 65% (1d10+2d6)
Aramadura: Carece
Competencias: Esconderse 40%, Escuchar 35%, Correr 25%, Esquivar 65%
Hechizos : Carece.





VII PARTE

O como el grupo de PJS abandonan Samalús, y parten hacia St.Cristòfol de Monteugues, donde les esperan nuevos problemas esta vez legales.

1er Día

Se parte por la salida oriental de pueblo. Esta mañana, el cielo está despejado, apenas hay nubes. Sopla una ligera brisa y el sol ilumina caliente después de mucho tiempo. Falta poco para la primavera.
Durante la mañana del primer día de ruta a Maratá, no ocurrirá nada en especial, salvo unos cuantos encuentros con viajeros sin nada nuevo que aportar.

Por la tarde, en una explanada al lado del camino, encontrarán una serie de tiendas de tela, son paradas de gitanos. Hay un agradable olor a chuletas de cerdo por el lugar. Atados a varios tablones hay algunos caballos (10), además de las tiendas, hay varias carretas.
Desde esta parte del camino se pueden ver varias personas andando de aquí para allá, algunos entran en las carretas, otros salen, hay unos chiquillos corriendo alrededor de una hoguera jugando a darle patadas a un bulto amarrado con una cuerda.
Los PJS pueden echar un vistazo, si lo hacen, serán saludados amigablemente por algunos hombres al pasar.

Uno de estos, un hombre delgado sucio y con una astuta mirada, se les acercará con una amplia sonrisa y les empezará a hablar muy animado.
- *Vengan, vengan, dinero facil, dinero facil!!!!.* – Lo más probable es que algún PJ le pregunte sobre esta especie de campamento.
El hombre que se presentará como Alonso, les explicará, en un pésimo castellano, que son un grupo de gente que vienen de un largo viaje, y que van de paso. Por donde van dejan participar a las gentes del lugar con sus juegos, es una manera fácil de hacer dinero y pasar un buen rato. Además se puede descansar, comer y luego seguir con el largo viaje. Se ofrecerá para hacerles de guía por el campamento y enseñarles todo.
A los PJS les resultará curioso el aspecto de todos los hombres y mujeres que aquí se encuentran. Son de piel oscura, de pelo muy negro y rizado y algunos de ellos llevan aros dorados en las orejas.
Puede que se planteen que sean Árabes o algo así, pero como pronto descubrirán, al verles comer cerdo, no será así. Definitivamente les pueden parecer una gente muy extraña. Si finalmente le preguntan al guía, este les dirá que se trata de un convoy Gytan. Y que ellos le necesitarán para pasearse por ahí ya que no hablan su idioma, si no otro al que llaman Romany.

Aquí detallo una relación del campamento con los números que hay señalados en cada puesto. Siempre que alguien explique como va alguna de las paradas o algo así, significará que la traducción la hace Alonso directamente para que se enteren bien los PJS.

Relación numérica de las tiendas en el campamento

▶ 1. Tienda de lona. Aquí duermen plácidamente un hombre bastante grueso, y una mujer. Hay un perro durmiendo cerca de ellos, al acercarse los PJS se incorporará y se desperezará, en medio de un sonoro bostezo. El perro gruñirá y ladrará al PJ que intente coger algo de la tienda. Aunque aparentemente no hay nada de valor.

▶ 2. Tienda de lona: De esta tienda salen hombres y mujeres hacia la hoguera, van a comer el cerdo que se está cocinando. Algunos niños corren alrededor de esta tienda.

▶ 3. Lo mismo que la tienda número 1.

▶ 4. Dos hombres están cocinando aquí:
Están haciendo una sopa de ajo y pan. Estos dos tipos se encargan de cuidar a los caballos y las mulas

▶ 5. Una cortina con extraños motivos plateados le llamará la atención: una tirada de Alquimia o Astrología les indicará que son símbolos mágicos de supersticiones y representaciones de estrellas. Al entrar los PJS, notarán un fuerte olor a incienso. Entonces, detrás de una mesa encontrarán a una mujer muy mayor, que al ver a los PJS les indicará con una sonrisa que se sienten. Para realizar una consulta, la pitonisa pedirá que sea de uno en uno, así que si desean ser "visitados", tendrán que hacerlo así. Cobrará 10 monedas por adelantado. Echará las cartas sobre la mesa y empezará a observarlas mientras arqueando la ceja mira al PJ y le dice:

Lanza 1d6 para ver el resultado de tu consulta

1-La mujer le dirá: Está haciendo un largo viaje, últimamente ha tenido muchos problemas pero aún quedan muchos dolores de cabeza, así como mucho por recorrer. Realizarás un largo viaje tu y tus amigos. Muchos no regresareis vivos. Es todo.

2-Las cartas me dicen que hay algo realmente maligno en tu vida. Hay una extraña presencia que no hace más que traeros problemas Acabará con alguno de tus compañeros. ¿ En qué clase de lío estas metido corazón?. Es todo.

3-Hay una persona que os está ayudando, es una mujer y es muy mayor. Está en peligro. Hay algo que la amenaza. Tiene miedo. Recibiréis noticias suyas muy pronto. Es todo.

4-Para el DJ: Cuando está dispuesta a leer las cartas, empezará a sudar, y dirá que no ve más que muerte, también dirá que nadie de los que van con él, tiene futuro. Entonces las cartas empezarán a arder, la pitonisa echará horrorizada al PJ de la tienda gritando que está maldito - Si este resultado le toca a alguien, después de esto no recibirá a nadie más. Al salir, el guía evitará en toda forma a este PJ, saldrá corriendo de su lado y se esconderá entre el resto de sus compañeros mientras toca madera. Aunque le asusta mucho esto que ha pasado, la posibilidad de sacarles todo el dinero a los PJS es superior al miedo.

5-Dirá que se encuentra rodeado de misterios, de mentiras, de gente en la que no puede confiar. Debe alejarse de ellas. Es todo.

6-Te espera un excelente porvenir, no tendrás ningún tipo de problema en tu larguísima vida. La suerte te sonreirá y serás feliz para siempre junto a tu bonita mujer/marido y tus hermosísimos hijos, fuertes y sanos. Es todo. (la pitonisa tiene prisa por ir a comer).

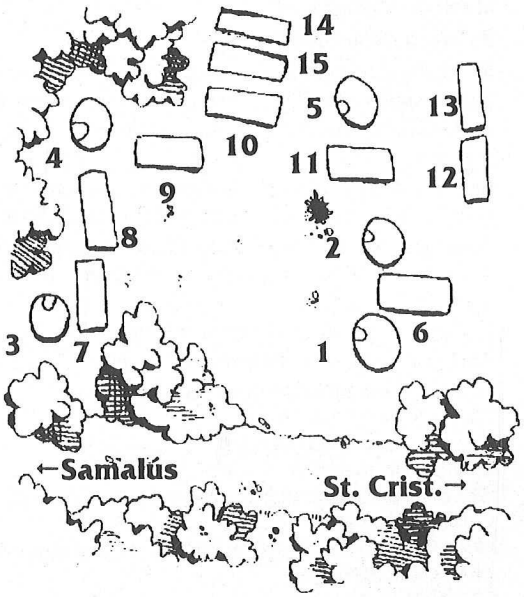
▶ 6. Carruaje vivienda. Aquí hay una familia gitana haciendo limpieza.

▶ 7. Lo mismo que en el número 6.

▶ 8. Aquí hay un hombre entrado en carnes que se encarga de cuidar a los caballos. Cobra cuatro monedas por darles de comer, beber, por una moneda más, los cepilla. Está jugando a dados con otro tipo más delgado que luce un llamativo juego de patillas.

▶ 9. Aquí hay un tipo con un fajín rojo dando voces, está narrando un combate entre un hombre y otro más corpulento, calvo y de talla descomunal. En el preciso instante en que llegan los PJS, el hombretón lanza por los aires al otro alejándolo del círculo de arena que hay frente al carruaje. Acto seguido, el tipo del fajín, al ver a los PJS empezará a hablar. Y el guía les explicará con detalle:
- Si tumban al montaña les pagaremos 50 monedas, sólo tienen que pagar 25, y luchar contra él cuerpo a cuerpo. Si logran sacarlo del círculo les pagaremos. Si no, podrán volver a intentarlo, vamos amigos, atrévanse. - Mientras, el montaña irá haciendo alarde de sus músculos sonriendo a los PJS.

▶ 10. Alonso les indicará que este es el puesto donde es más fácil ganar dinero. Si entran, cuando vayan a hacerlo, de la carreta saldrán dos tipos sonrientes haciendo sonar unas bolsas de cuero.
El gitano de dentro de esta carreta, es bajito y panzón. Recibirá a los PJS con una sonrisa muy agradable. Entonces el guía les expondrá el juego.
- Bien amigos, han ido a parar a un puesto de dinero fácil, es muy sencillo. Verán, tengo aquí tres píldoras blancas, una es casi completamente mortal, y las otras no tienen ningún efecto especial. Elijan una de las que no saben a nada, y les daré el doble de dinero que hayan apostado. Caso de perder me quedo con lo que se hayan jugado. La apuesta mínima son diez monedas.



▶ 11. En esta carreta se sirve comida a la gente que pase por aquí y está dispuesta a pagar. Menú :Potaje de garbanzos 4m. / Sopa de ajo 1m. / Cocido 4m. / Chuletas de cerdo 3m. / Costillas de cerdo 3 m. / Jarra de vino 2m.

▶ 12. En este carruaje, los PJS encontrarán a una gitana hablando con un hombre y dos niños. Al ver a los PJS les invitará a participar en una prueba. El guía les explicará que están en un puesto muy fácil, en el cual tendrán que lanzar (tiradas de lanzar) un amasijo de piel atado con una

cuerda, contra una pila de piedras. Si las tumban todas ganan una gallina y 15 monedas.
Se determina el éxito del lanzamiento tirando 2d6, el resultado son las piedras que son derribadas. Caso de no sacar la tirada de Lanzar, ya no se debe calcular cuantas piedras caen, ya que ni siquiera toca.

Nota para el DJ
Este gitano es un pedazo de mamón, cuando vaya a empezar el juego encenderá unas velas blancas. Al cabo de un rato los PJS deberán hacer una tirada de Res x 2 para no caer desmayados. Quién quede despierto, al poco rato deberá realizar otra tirada pero esta vez de Res x 1.Quién quede desmayado, se despertará al cabo de 1d6 horas en medio del camino con sus caballos y sin una sola moneda. No recordarán nada en absoluto. Lo último que recordarán será que salieron del pueblo, y que al llegar aquí sintieron sueño y descansaron. También recordarán la misión y todo lo demás, pero no comprenden donde han dejado el dinero. Por lo demás, las tres pastillas eran inofensivas. Los hombres que salían de la carreta eran engañabobos confabulados con los gitanos.

Resultado de 2d6:

2-4	Les devuelven el dinero (máximo 5 monedas).
5-7	Ganan el dinero que han ingresado más tres monedas.
8-9	Ganan diez monedas.
10-11	Ganan una gallina.
12	Ganan una gallina y quince monedas.

▶ 13. Aquí unos gitanos tocan instrumentos, el bombo, la trompeta...y una cabra sube por una escalera al son de la música.
▶ 14. Lo mismo que 15.
▶ 15. Aquí una gorda gitana y un hombre con cara de pícaro sonríen a los PJS y les invitan a pasar un rato agradable en compañía de las muchachas de buen ver que tienen en los carromatos. Todas son muy atractivas y sobre todo muy jóvenes. Alonso les dedicará una sonrisa de complicidad acompañada de un guiño – Créanme, yo las he probado a todas, y no encontrarán nada mejor. *Venga amigos, para aliviar los nervios* – sonreirá de nuevo mostrando todos sus dientes.
Hay siete chicas, la mayor tiene 20 años, la más pequeña 15, Hace tiempo que perdieron su inocencia. Cuesta 30 monedas pasar un rato con cualquiera de ellas.

Una chica morena, pelo largo y liso, ojos negros.
Ladillas 35% 15 años.
Otra chica, pelo largo y enmarañado, ojos grises, aspecto salvaje.
Ladillas 40% 17 años.
Una rubia, pelo rizado, ojos azules, piel morena, piernas larguísimas.
Herpes 35% 18 años.
Otra más también morena, muchísimo pelo, ojos negros. Muy coqueta.
Ladillas 37% 18 años.
Una muy delgada y pelirroja, ojos verdes, pecosa.
Ladillas 45% 17 años.
Una chica más de pelo corto y moreno, ojos negros. No responde, parece que esta muerta en la cama. ¡Limpia! 19 años.
Una rubia, pelo largo y liso ojos negros. Patalea, grita y muerde.
Ladillas 30% 20 años.
De todas formas, al encontrar el campamento gitano por la tarde, tendrán que decidir donde pasarán la noche.

Nota para el DJ
Es muy posible que si pasan la noche aquí, sean robados por los gitanos y abandonados en el camino. Al amanecer muy temprano, se levanta el campamento y se van. Dejarán atados a los PJS. Por otra parte, si enseguida los PJS decidieron pasar de este encuentro y seguir adelante, el PJ o PJS que estuvieron hablando con Alonso frente a frente, deberán hacer una tirada de Suerte, caso de fallarla, se encontrarán en cuanto tengan que pagar algo que han sido robados por este.

2º Día de ruta

Por la mañana el día amanece claro y soleado, por primera vez en mucho tiempo hace un buen día, es un día claramente primaveral.
Por la mañana gozarán de un buen día. Pero al llegar la tarde, empezará a soplar una fresca brisa, pero aún así predominará el buen tiempo.

Hacia la mitad de la tarde, encontrarán a cinco encapuchados a un lado del camino, están sentados y van envueltos en hábitos oscuros de arriba a abajo, no se les ve ni las manos ni la cara. Están bebiendo de cuencos de barro.



Al ver a los PJS les pedirán unas monedas *"para ayudar a unas pobres almas en pena"*. Ofrecerán a los PJS un trago de su vino. Ellos mismos también beberán.
Una tirada de Otear permitirá a los PJS ver quienes son estos encapuchados en realidad. Son enfermos afectados de la lepra. Tienen la cara y las manos vendadas, y los pequeños trozos de carne que se les ven están negros y plagados de gruesas ampollas verdosas. Si son molestados o insultados de alguna manera, estos atacarán. Si han bebido de su vino, los PJS disfrutarán de un bonito 25% de contraer dicha enfermedad. (*Ver pag.53 del manual*). No llevan nada de valor encima.

La noche

Por la noche es posible que haya algún encuentro, hay un 50%. Caso de sacar el porcentaje, efectuar una tirada de 1d6.

Tabla de encuentro

1	Un oso pasaba por allí.
2	Tres jabalíes. Se han acercado en busca de alimento.
3	Ocho lobos se acercan amenazadores a defender su territorio.
4	Una serpiente se arrastra hacia un PJ dormido y....
5	Bandidos 1d8.
6	Encuentro especial. Lanzar 1d4.

Tabla de encuentros especiales

1d20+1 Jugs en caso de perder la mitad o más de sus compañeros, intentarán escapar. No pueden coger a ninguno

2. Una pequeña dotación de soldados que se dirigía al pueblo cercano. Son 1d20+5 soldados y un sargento.

3. Un gato. Tiene hambre y se ha fijado en el PJ más gordo.

4. Un Lutín. Este personajillo de tres cms de alto, se colará en el equipaje de uno de los PJS, y a partir de entonces será un espía de todo lo que no vea el cazador, le informará de todo lo que vayan ha hacer los PJS, etc. Eso sí, si es que ha tenido posibilidad de enterarse de algo. Algo que puede resultar llamativo es que desde que el PJ tiene ha este bichito en el equipaje ningún animal puede estar cerca de él sin mostrar señales de nerviosismo.

Para representar estos encuentros se deben realizar las típicas tiradas de Escuchar , Otear, etc.

Nota para el DJ
Esta tabla se utilizará a partir de ahora a no ser que se especifique otro tipo de encuentro. No se pueden repetir los resultados. Por cada noche que no haya encuentro, se sumará un 10% a la tirada en esta tabla la próxima vez.

3er Día

Vuelve ha hacer un buen día, el sol brilla en medio del cielo que algunas nubes ocultan ocasionalmente.

Pocas horas después de haber comenzado la ruta, una tirada de Escuchar, les permitirá oír un grito en el cielo, muy agudo. Con una tirada de Otear, reconocerán al águila de Camila. Este se posará en el hombro de aquel PJ que se haya llevado bien con el. Encontrarán de nuevo un mensaje en su pata.

> Me he enterado de la muerte de Bárbara. Don Alejandro está muy mal. Morirá.
> He tenido horrendas visiones de un jinete rojo envuelto en llamas.
> Creo qué es el enviado del maligno. Me están vigilando, saben donde vivo.
> Tened mucho cuidado, desconfiad de todo el mundo.
>
> **Camila**

El águila se irá en cualquier momento.
Mientras los PJS permanecen leyendo la nota, Gómez el cazador, se disculpará y se irá solo. Según dirá, va a internarse solo en un pequeño bosque que está alejado de la ruta que ellos siguen para buscar rastros del lobo.
-Ya nos encontraremos más adelante, no me esperéis - Dirá mientras se aleja.
Será muy prudente en cuanto a ser seguid. Si los PJS intentan seguirlo, disimuladamente, dará esquinazo a sus perseguidores.

Qué pretende Gómez...

Cuando está completamente seguro de que nadie le sigue, Gómez adelantará a los PJS y irá al pueblo al que ellos se dirigen, al llegar pondrá en marcha su siniestro plan. Mediante su hechizo de sumisión, convencerá a un lugareño de que acuse a los PJS de haberles robado uno de sus marranos. Solamente entrar los PJS en el pueblo, el campesino empezará a gritar, llamando la atención de varios guardias y numerosos vecinos. Los soldados, cogerán a los PJS y serán llevados ante el Batlle para ser ajusticiados.
Muchísima gente se acercará a chafardear, y ya se sabe, un rumor se convierte en un habladuría y una habladuría, se convierte en una historia conocida por todo el pueblo en poquísimo tiempo.
Sea como fuere, la cuestión es que la gente además de gritarles acusándoles de ladrones, se contarán unos a otros de forma cada vez exagerada, que los PJS son unos ladrones, y los atraparon robando cinco marranos tres vacas y diez gallinas, además de haberle dado una soberana paliza al dueño de los animales.

Justicia medieval

Ver pag 60 del manual. Los posibles modificadores son, además de los que se te ocurran a ti amigo máster:

- Acusado pertenece a la nobleza	-5
- Acusado pertenece a la burguesía	-1
- Acusado es villano o campesino	+1
-¿ Se ha resistido a la detención?	+1
-¿ Ha herido o matado al resistirse a la detención?	+3
-¿ Soborno a la autoridad a favor del acusado?	-1
-¿ Testimonio o prueba en contra del acusado?	+1

Se suman o restan los modificadores o bonificadores y se lanza 1d10, al resultado, se le suma o resta el resultado de los posibles modificadores. Si el resultado es de 1-5 es declarado inocente, pero si el resultado es 6-10 será declarado culpable
Se tendrán que hacer estos cálculos para cada PJ, individualmente. Además tendrán que pagar el cerdo, la suma es de 200 monedas, a pagar en 24 horas.

La condena

Se lanzará 1d10 sumando los bonus resultantes del juicio. Estos son los puntos que pasarán de diez, entonces se comprueba la condena que le toca sufrir al PJ.

Robo: 1D10

-1-5	2d6 latigazos en público.
-6-10	Amputación de una mano.

Látigo - Car.Prin.- HAB. Fue.Min. - 6 Daño.- 1d3+2
Si algún PJ pierde la mano, su habilidad se reducirá a la mitad.

Nota para el DJ
Sería aconsejable que no fueras extremadamente cruel con los PJS, está bien que sientan la experiencia de un juicio y que la gente del pueblo esté en su contra y todo eso, pero es una salvajada que los marques a todos (*¿ Que hacéis ahora?. Ah! muy bien, vendéis vuestras armas a dos manos ¿ no? .JUO, JUO, JUO.*). En una de las partidas de practica le amputé la mano a uno de los jugadores, y bueno..... no lo superó. Al acabar el juicio, el Batlle, les pondrá en aviso de que a la mínima que hagan en el pueblo, les expulsará a todos.

St. Cristófol de Monteugues

Ya se ha explicado con anterioridad, el recibimiento que tendrán los PJS al llegar.

Mucha gente saldrá a la calle a fisgar sobre el porqué de tanto alboroto. Entonces aparecerán los soldados. Estos (tantos como PJS +5) conducirán a los PJS a la casa de justicia para ser juzgados.

Notas para el DJ
Tendrás que procurar que Gromenis escape sea de la forma que sea, no es cuestión de que la hagan enfurecer y se convierta en la bestia que es, así que de alguna manera no muy descarada encárgate de que desaparezca entre la gente que se agolpa alrededor de los PJS por ejemplo, etc.
Si tratan de escapar los PJS, y lo logran, serán declarados convictos y serán buscados por los soldados. Si son encontrados, serán hechos presos y condenados a juicio por rebelión. Si además han matado a algún soldado también les caerá el de asesinato.
Si a los PJS les da por ir a buscar al campesino que les denunció, tardarán bastante en encontrarlo. Permiteles alguna tirada de Elocuencia con malus de -25 por la mala fama o de Otear por la entrada del pueblo. Al final conseguirán encontrarlo en su casa. Para sorpresa de los PJS, no recuerda nada, no tiene ni idea de lo que le están contando estos.
Con una tirada de Psicología, se darán cuenta de que además, no miente.
Mas tarde o más temprano, los sagaces PJS darán con " La taberna de Pedro"

"La Taberna de Pedro"

Cuando entren los PJS a la taberna (si ha ocurrido el asunto del juicio) serán vigilados disimuladamente por las personas que hay en el local. Con tiradas de psicología, se darán cuenta de que el ambiente está realmente crispado, con tiradas de escuchar, oirían algunos rumores en voz baja del tipo *"mirar, esos son los ladrones"* o otros como *"Que han venido ha hacer aquí esos desgraciados"*.
La gente se mostrará extremadamente esquiva, pero a la expectativa al mismo tiempo. Las noticias vuelan, y aquí todo el mundo conoce a los PJS, es mas, aquí y en todo el pueblo.

Pedro ha sido informado del comportamiento de los PJS y actuará como tal, es decir se mostrará estúpido y sin ganas de conversación con ellos. Les servirá pero no les dejará repetir.
Si los PJS le preguntan por la casa de Adelaida, en Puiggraciós, él se sorprenderá, ya que *"no esperaba que la gente que mandara Don Alejandro fueran vulgares ladrones."* Esto lo dirá a la cara, aunque les dará la dirección. *- Ella vive en Puiggraciós -* como saben los PJS. *-En una pequeña cabaña alejada del pueblo. Es muy solitaria. No os presentéis con armas en su casa-* . Entonces pedirá que abandonen la posada.
Si en algún momento algún PJ se pone nervioso, es decir, se enfrenta física o verbalmente con Pedro o con alguno de los presentes, enseguida se levantarán de las mesas algunos hombres armas en mano, mientras etiquetan de ladrones a los PJS. Después de todo así han sido conocidos en el pueblo.

Sería bueno recordarles a los PJS (alguna tirada de Memoria iría bien) que si se meten en algún lío podrían ser detenidos por la guardia y volver a ser ajusticiados, quizá podrían salir más malparados. A veces es mejor callarse.....
De todos modos si entran en combate, en 1d8+3 turnos se presentarán 6 soldados prestos a detenerlos.
Al salir de la taberna, se encontrarán a Gromenis, preguntará interesada como ha ido lo del juicio, se preocupará por su amado. Más tarde al salir del pueblo, encontrarán al cazador, que les explicará que no ha tenido suerte con el rastro del lobo.
Los PJS serán expulsados del pueblo si después de haber sido ajusticiados, siguen molestando.
Por la noche hay vigilancia, cada hora de estancia hay un 25% de encontrar una patrulla de 1d6 soldados.
No se les permitirá pasar la noche en el pueblo.
A partir de esta aventura, los PJS no serán bienvenidos a este pueblo. Esto es todo aquí.

Recompencias
Injustamente acusados, los PJ aprender que no puede fiarse de nadie y ganan, por la lección...
45 PUNTOS DE APRENDIZAJE

Dramatis Personae

Aoun
Ya detallado en partes anteriores.

Perro



FUE	10	Altura		-	
AGI	20	Peso		-	
HAB	-	Apariencia		-	
RES	10	Armadura Nat.		Carece	
PER	15				
COM	-	RR	50 %		
CUL	-	IRR	50 %		

Armas: Mordisco 50% (1d4+2)
Armadura: Carece.
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%, Correr 60%, Otear 56%

Gitanos y Alonso



FUE	5/10	Tamaño		Variable	
AGI	5/15	Peso		Variable.	
HAB	10/20	Apariencia		-	
RES	10	Armadura Nat.		Carecen	
PER	10/20				
COM	15	RR	30/60 %		
CUL	5/10	IRR	40/70 %		

Armas: Cuchillo 60% (1d6+1d4)
Daga 40% (2d3+1d6)
Armadura: Carecen.
Competencias: Cantar 40%, Elocuencia 50%, Otear 43%, Conducir carro 75%, robar 70%, Con. Animal 60%, Con. Mágico 15/50%, Música 40%, Juegos de manos 75%, Leyendas 60%, Tacataca 100%
Hechizos : Carecen

Niño



FUE	10	Tamaño		-	
AGI	15	Peso		-	
HAB	15	Apariencia		-	
RES	10	Armadura Nat.		Carece	
PER	10				
COM	10	RR	50 %		
CUL	5	IRR	50 %		

Competencias: Juego 55%

"El Montaña"



FUE	25	Tamaño	2'25 m.
AGI	20	Peso	195 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armas: Pelea 87% (1d3+1d6+2)
Armadura: Carece.
Competencias: Esquivar 67%, Tortura 50%, Saltar 45%, Correr 60% Bravuconear 95%
Poderes especiales: En combate cuerpo a cuerpo, si saca un crítico, significará que ha cogido a la víctima, la ha levantado por encima de su cabeza, y lo ha lanzado de espaldas contra el suelo.

Oso



FUE	35	Altura	-
AGI	10	Peso	-
HAB	-	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Pelo y piel grusa (Prot. 2)
PER	15		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 50% (1d4+3d6)
Garra 55% (4d6)
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 35%, Rastrear 75%, Trepar 20%

Lobo



FUE	15	Altura	-
AGI	20	Peso	-
HAB	-	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 60% (1d6+1)
Armadura: Carece
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%, Esquivar 25%

Serpiente



FUE	1	Altura	1 m.
AGI	20	Peso	-
HAB	-	Apariencia	-
RES	5	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordedura 75% (1d3+ veneno).
La víctima tirará por resistencia x 2, en caso de fallar, sufrirá mareos vómitos y vista borrosa. Malus de 50 a todas sus acciones.
Armadura: Carece.
Competencias: Discreción 60%, Esconderse 45%

Soldado



FUE	20	Tamaño	-
AGI	15	Peso	-
HAB	20	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	75 %
CUL	10	IRR	25 %

Armas: Ballesta 60% (1d10+1d6) escudo 70% hacha 50% (1d8+2+1d6)
Armadura: Cuero con refuerzos (Prot.3) casco (Prot.2)
Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 35%, Tortura 55%

Follet



FUE	Var.	Tamaño	Variable
AGI	10	Peso	-
HAB	10	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	35		
COM	15	RR	0 %
CUL	15	IRR	125 %

Armas: Pelea 60% (1d3+bonus variable).
Garrote 55% (1d6+bonus variable).
Armadura: Carece
Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%
Hechizos : Carece.
Poderes especiales: Tienen la facultad de aumentar su tamaño y su fuerza, a razón de cinco puntos por asalto hasta un máximo de cuarenta puntos. Pueden medir desde cincuenta cm. (fuerza 5/10), hasta cinco metros (fuerza 45)

Lutin



FUE	1	Tamaño	3 cm.
AGI	20	Peso	25 G.
HAB	13	Apariencia	-
RES	5	Armadura Nat.	Carece
PER	30		
COM	0	RR	0 %
CUL	20	IRR	115 %

Armas: Carece.
Armaduras: Carece
Competencias: Esquivar :75%, Escuchar 90%
Hechizos : Maldecir residencia, crear escorpiones, despertar a los muertos, locura.

Matones de la posada



FUE	18	Tamaño	-
AGI	12	Peso	-
HAB	18	Apariencia	-
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	10	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Pelea 50% (1d3+1d4)
Espada 35% (1d6+1d4)
Armaduras: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Otear 50%, Escuchar 50%, Beber vino 90%, Juego 65%, Esquivar 25%

Pedro



FUE	10	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	72 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carecen
PER	10		
COM	20	RR	50 %
CUL	10	IRR	50 %

Armas: carece.
Armaduras: Carece
Competencias: Comerciar 65%, Conducir carro 50%, Discreción 45%



VIII PARTE

O como los PJS parten, muy posiblemente, con un mal recuerdo

Puiggraciós de St.Cristòfol de Monteugues, y se dirigen hacia Puiggraciós donde esperan encontrar el preciado liquido.

1er Día de ruta

Los PJS ya saben donde encontrar a Adelaida, así que deben dirigirse a Puiggraciós rápidamente.
Vuelve a ser una mañana clara, hay algunas nubes en el cielo, pero nada impedirá que esta mañana sea cálida y primaveral Durante el camino encontrarán a algún viajero que otro, que no tiene nada interesante que aportar al grupo de aventureros.
Hacia el mediodía, con una tirada de Otear, verán una hilera de humo, que se eleva tras un recodo oculto por numerosos pinos. Una tirada de Escuchar, les permitirá escuchar gritos y sonidos de espadas.
Al doblar el recodo, encontrarán una carreta incendiada además de varias mujeres y niños por el suelo. Ante ellos hay seis hombres a caballo, y uno más que en el suelo sujeta a un anciano por el cuello. Este está sangrando.

Entonces el anciano, recibe un revés con el guantelete de hierro del caballero que le tenía cogido y al instante cae al suelo de espaldas Las mujeres vuelven a gritar.

Los PJS podrán ver que los hombres que tienen amenazado al grupo de mujeres, van vestidos con armaduras no disponibles para cualquiera, es decir, tres de ellos llevan cota de malla, dos más van con cuero y el último, lleva una descuidadísima armadura de placas completa.
Acto seguido, dos de los hombres a caballo, desmontan y agarran a una de las mujeres, entonces le arrancan la ropa. Casi al mismo tiempo uno de los hombres con armadura de cuero, se baja los calzones y la poseerá allí mismo. Al acabar, otro de los tipos cojera el relevo, y al acabar este, otro empezará.
Cuando acaben todos, matarán a mujeres y niños y se irán entre sonoras risotadas.

Notas para el DJ
Este es el orden de los acontecimientos, la única manera que hay de evitar cualquier acción de las descritas, es que entren en acción los PJS. Por otra parte, asegúrate de que siempre habrá dos hombres a caballo, si los PJS atacan, estos a caballo, cargarán contra ellos intentando que sus compañeros ganen tiempo y se recompongan para la lucha.
En realidad estos tipos, que de caballeros no tienen nada, son una pandilla de bandidos muy diestros en el uso de las armas y el manejo de los caballos.
Sería importante que uno de ellos se escapara, ya que al finalizar esta parte los PJS volverán a encontrarse con estos tipos, aunque si no sobreviviera ninguno daría igual, en ese caso, deberás ignorar el encuentro final.
Si queda alguna mujer viva, contará que se dirigían hacia St. Cristòfol, y de repente fueron asaltadas por estos caballeros, no los habían visto nunca.

Una tirada de Prim. Aux, hará saber a los PJS que ya no se puede hacer nada por el anciano mal herido. Es demasiado tarde. Los bandidos llevaban encima un total de 2d20 monedas de plata. También llevan provisiones para alimentar a tres personas durante tres días. Si llevan a estos hombres a Puiggraciós, el Batlle pagará 5 monedas por cada uno de los bandidos. Esta es una conocida banda de asaltantes muy conocida por estas tierras.
No ocurrirá nada más durante el resto del día. Al llegar la noche, se utilizará la tabla de encuentros de la séptima parte de la campaña, descartando los encuentros ya aparecidos. Se tiene que tener en cuenta la posible acumulación del 10% diario caso de no haber habido encuentro alguno.

2º Día de ruta

Nota para el DJ
Por la mañana, muy pronto, ha primera hora antes de que se despierten los PJS, Gómez el cazador preparará el hechizo de maldición de strigiles sobre cualquier PJ. Tendrá mucho cuidado de que nadie le vea.
Esta es una mañana típica primaveral, una leve brisa acompaña a los PJS. Hacia el mediodía llegarán a Puiggraciós, pueblo comercial bastante grande en comparación con todos los que han ido dejando atrás.
Ya desde lejos los PJS se podrán dar cuenta con alguna tirada de Otear, que hay una gran agitación, todo el mundo parece haberse dado cita en las calles, y gritan, y empujan y se agolpan todos dirigiéndose hacia la plaza central.
Con alguna tirada de Otear, los PJS podrán ver algunos soldados entre la muchedumbre intentando poner orden, también verán escoltados por estos, a miembros del clero.

Puiggraciòs

A medida que los PJS se acerquen al pueblo, empezarán a verse rodeados de la gente del pueblo. Con una tirada de Psicología, los PJS captarán un aire de nerviosismo entre la gente. Si preguntan a cualquiera sobre lo que sucede, no tardarán en enterarse de que van a la plaza del pueblo, a quemar a una bruja. Si preguntan sobre la bruja, les informarán que se trata de Adelaida, la bruja que trasforma a sus víctimas en gatos.

Nota para el DJ
Efectivamente, la bruja Adelaida, es la misma que tiene que darles a los PJS el líquido que les ha hecho venir hasta aquí. Es de suponer que los PJS ya se hayan dado cuenta de esto, aún así, si no se acuerdan , que realicen una tirada de Memoria.

A buscar

A la supuesta bruja la están transportando por la calle central en un carro tirado por caballos. Alrededor del carromato hay seis soldados, y por las calles conteniendo a toda la gente que se agolpa para insultar escupir y tirar cosas a la bruja, también hay soldados. Más o menos uno cada cuatro o cinco metros.
Si el séquito llega a la plaza la guardia colocará a Adela en la hoguera que hay en el centro de la misma.
Los guardias formaran alrededor de ellos.

Los Pjs verán que en una amplia balconada de la casa más grande de la plaza hay tres soldados, el Batlle de la ciudad, varios hombres de confianza y personal del clero. Aparte, ocupando toda la plaza, hay un gentio lanzando todo tipo de objetos a la condenada. Al llegar la hora, un tambor hará silenciar a la gente. Después el representante del clero se levantará y leerá las denuncias existentes contra la bruja. Después encenderán la hoguera y todo arderá. Fin de Adelaida.

¿ Qué pueden hacer los PJS?

Deja que te sorprendan de nuevo. Podrían quizás intentar un rescate a lo comando de operaciones especiales, aunque es muy difícil con tanto soldado, montar algún escándalo, llamar la atención en otro lado del pueblo, usar la magia, si hay alguno de la alta nobleza con alguna tirada de Elocuencia /Soborno podrían intentar volver ha hacer el juicio, etc... Hay que darles alguna vidilla, aunque lo tienen realmente muy difícil.
Tanto si la salvan como si no, los PJS podrán encontrar el líquido que venían a buscar. Para esto, pasa al apartado "La casa de Adelaida".
Si los PJS intentan rescatar a Adela, lo más seguro es que se encuentren con un nutrido grupo de soldados tras ellos, además de la misma gente del pueblo que no permitirán que una bruja quede suelta por el pueblo.
Llamar la atención en el otro lado del pueblo. Esto es algo efectivo, podrían hacer un incendio. Quemar una casa o un granero, o algo así. Esto provocaría la prorrogación de la quema de la bruja. Hasta el día siguiente. Momento que los PJS podrían intentar para entrar en las mazmorras. Las mazmorras se encuentran en la Casa de la justicia, en una zona concurrida del pueblo, dos calles másallá de la alcaldía.

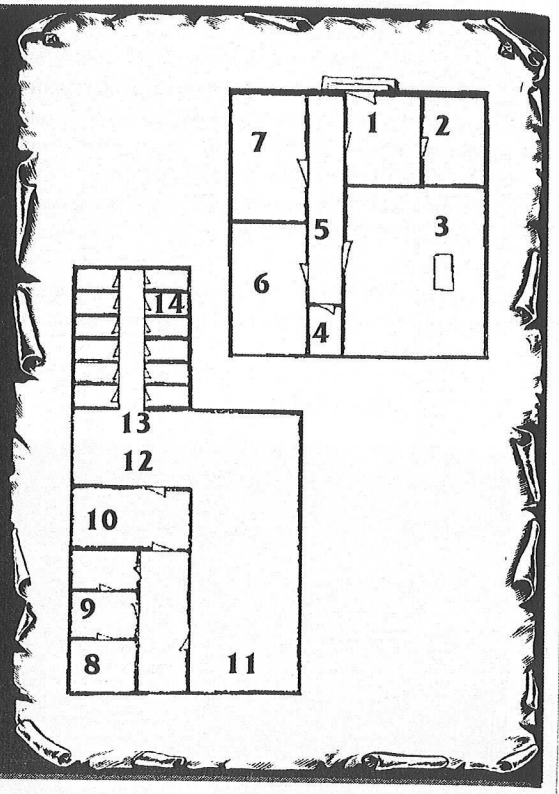


" La casa de la justicia"

- **1.** Puerta de entrada y sala de recepción.
- **2.** Sala de guardia.
- **3.** Sala de juicios.
- **4.** Escaleras que bajan.
- **5.** Pasillo.
- **6.** Sala de interrogación.
- **7.** Sala de reuniones.

- **8.** Lugar al que llegarán al bajar por las escaleras de 4.
- **9.** Sala de recepción.
- **10.** Sala de almacenaje.
- **11.** Amplia sala, húmeda, y tremendamente sucia con aparatos para la tortura.
- **12.** Pasillo con una salida al patio de tortura.
- **13.** Las mazmorras.
  Sucias, frías y llenas de ratas.
- **14.** Aquí se encuentra Adelaida.

En la casa de la justicia eres libre de poner a los guardias que quieras, también te encargarás de que los PJS realicen las tiradas que tu creas convenientes. (Por ejemplo: forzar mecanismo, sigilo, escuchar, etc...).



La casa de Adelaida

Después de quemar a Adela, si es que este hecho se a producido, la casa de Adelaida, se quemará por orden del clero junto con todas sus pertenencias. Los PJS deben tener cuidado de no ser vistos entrando en esta casa ja que podría hacer pensar a los lugareños que ellos tienen algún tipo de relación con la bruja y sufrir las mismas consecuencias.

Es una cabaña en la zona más oriental del pueblo bastante apartada de este. La casa tiene como habitantes además de Adela, a una docena de gatos que corretean por toda la cabaña.
En el tejado, en el porche, en las estanterías, en las sillas, sobre la mesa y miren por donde miren siempre habrá uno de estos animalitos que mirarán con una mezcla de desconfianza y curiosidad a los PJS.
Por otra parte las puestas y las ventanas están cerradas y aseguradas con maderos claveteados desde fuera.

▶ **1.01.** Salón comedor. En medio de la sala hay una gran mesa de roble con dos sillas. Dos muebles y una chimenea. En uno de los armarios hay utensilios de cocina, pucheros, marmitas, cazuelas, etc. En el otro armario hay aparte de algunas telas de araña, algunos cuencos para servir comida.

▶ **2.01.** Dormitorio. Un camastro más confortable de los que parece. Un armario con mantas y una pequeña mesa vacía. Una tirada de Buscar les hará encontrar aquí un sobrefondo con una llave.

▶ **3.01.** Despensa. Dos muebles a cada lado de la habitación. Cada uno de ellos con varias estanterías. En ellas sacos de alimentos secos. Una tirada de Otear les hará descubrir una madera suelta extraible. Tras ella y en el mismo mueble encontrarán un agujero pequeño en el que podría entrar un palo pequeño o una llave, exactamente la que encontrarán en el sobrefondo de la mesa de la habitación número 2.
Para abrir esta cerradura sin la llave correspondiente hará falta un critico en una tirada de Forzar Mecanismo. Cuando se active la llave quedará al descubierto algo que veremos en un momento.

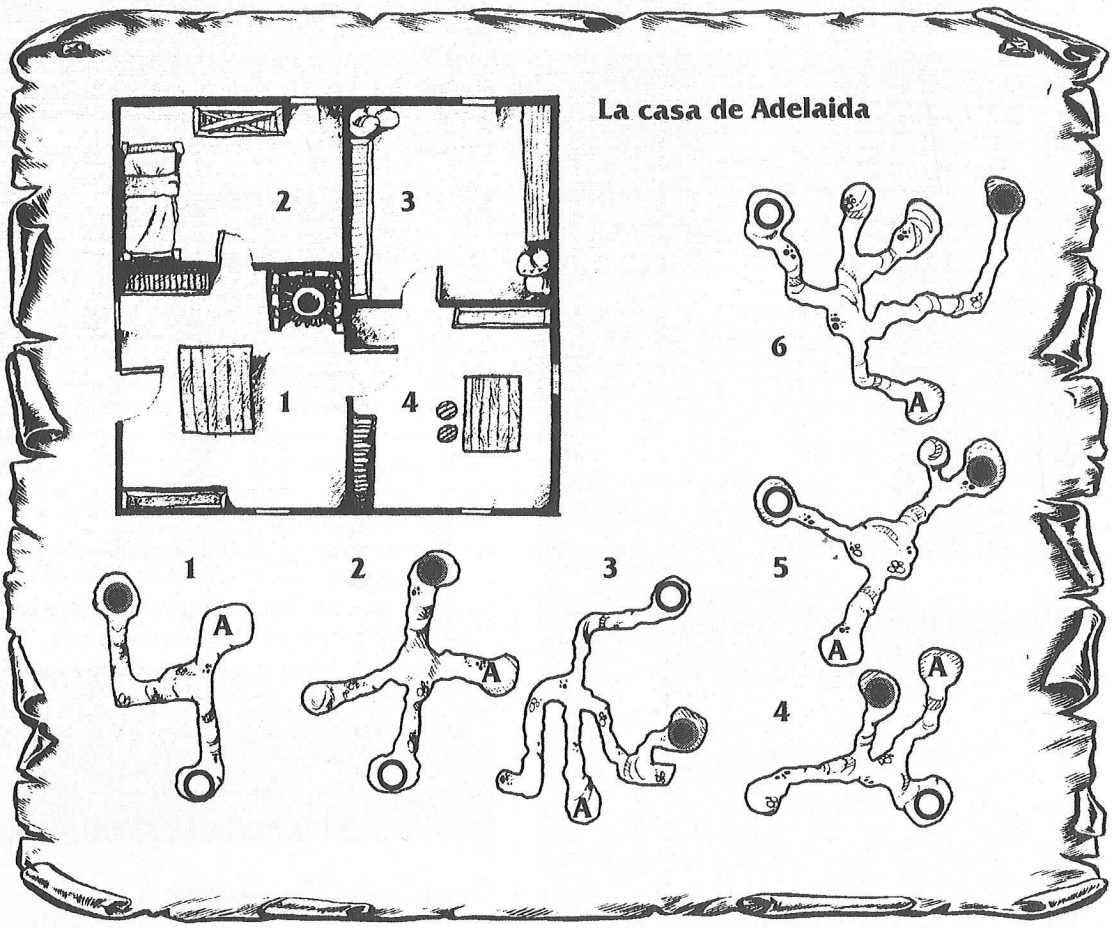
▶ **4.01.** Pequeña biblioteca. Dos grandes muebles con algunos libros. Una mesa central y dos sillas. Con dos tiradas de buscar encontrarán dos libros importantes. El primero de los dos libros está escrito en latín y hará falta una tirada de este idioma para entender su contenido. El libro contiene 1d4 hechizos.

1	Arma irrompible. 1º nivel - 0% 1 pc.
2	Clarividencia. 3º nivel - 35% 2 pc.
3	Bálsamo de curación. 2 º nivel -15% 1 pc.
4	Ungüento de bruja 4º nivel - 50% 3 pc.

Para aprenderse cada hechizo, deberá superarse con éxito la correspondiente tirada de idioma. El libro posee un 40% en enseñar.
El segundo libro está escrito en Portugués, y contiene toda la información aparecida en el suplemento Jentilen Lurra. Esto otorgará el PJ que lo lea un +1d10 a Con. Mágico y un +25% a las tiradas de leyendas relacionadas con el País Vasco. Los demás libros no vienen al caso.

Activando la llave

Una vez activada la llave, sonarán un par de chasquidos metálicos y la estantería entera descenderá hasta quedar su parte superior a nivel de suelo. Entonces los PJS podrán ver sorprendidos lo que queda en la pared. Ante ellos queda un círculo rojo pintado en la pared, tan ancho como un hombre completamente abierto de piernas y brazos.



Notas para el DJ

Hay un hechizo continuo de teletransportación en este lugar, cada persona que cruce este círculo lanzará 1d6 para ver su punto de destino.
Los PJS si tocan el interior del círculo ver asombrados que pueden traspasar la pared. Si asoman la cabeza no verán más que extrañas luces que corren arriba y abajo, fogonazos, explosiones de calor, etc.
Ganancia de un punto de IRR si se tiene 75 o menos.
El círculo de transportación sólo acepta una persona por viaje, y no podrá haber ningún PJ donde ya se encuentre otro.

Cuando el PJ entre en el círculo, a su paso el círculo rojo se irá estrechando hasta quedar reducido a un grueso punto en el centro de la pared. Mientras tanto cualquier intento de volver por la entrada será imposible, ya que la pared habrá vuelto a coger consistencia sólida.
Cuando el PJ salga por el círculo de salida dará a parar a la sala 3 y no podrá volver a entrar en el círculo.
Pasan de uno en uno y sólo una vez, no hay segunda oportunidad.

Resultado de 1d6.

Los mapas de los destinos que se pueden alcanzar se encuentran en el apartado de los mapas al final del modulo. Hay que tener en cuenta que el círculo negro en el mapa representa el punto de entrada, mientras que el círculo blanco indica el punto de salida. Lo único interesante que hay en cada destino viene señalado en el mapa como una A.

▶ 1A)- En esta sala cavada en roca viva, el PJ encontrará tres estanterías con diferentes frascos. El primero de ellos es de color verdoso rojizo, se trata de un filtro del amor. Hay suficiente para dos usos. El segundo es otro frasco con un líquido cremoso, de color rosado y agradable olor, se trata de 1d4 dosis de ignorar dolor. El último frasco, contiene un líquido transparente burbujeante. ! la pócima que venían buscando, aquí está ! . Y sólo hay una dosis.

▶ 2A)- En esta sala, entre algunas rocas que hace tiempo se desprendieron, con una tirada de Buscar, encontrarán un baúl viejo y medio oxidado. Con una tirada de Forzar Mecanismos, podrán abrirlo. En su interior encontrarán algunos objetos. Un anillo, con el hechizo permanente de Detección de hechizos y una cuerda con tres nudos, para realizar el hechizo de Vientos.

▶ 3A)- En esta sala húmeda y descuidada, entre la suciedad encontrarán con una tirada de Buscar varios libros. Para tener entendimiento sobre su contenido se efectuará tirada de Leer/Escribir.

1. Un manual bastante grueso sobre la Fraternitas Vera Lucis. Al leerlo, el PJ aprenderá parte de lo que se explica *(Ver suplemento FVL)*, o en su defecto, la información de la pág. 201 del manual básico.Además de +1d20 en Teología.

2. Un tratado de marinería con explicaciones sobre el manejo de botes, barcos y reparaciones en ellos. Otorga un +1d10 a artesanía y +1d12 a navegar.

3. Un rollo con 1d10 pergaminos en blanco.

▶ 4A)- En esta oscura sala el PJ se encontrará con un extraño ser. Con una tirada de Con. Mágico se sabrá que se trata de una carantoña. El bicho en cuestión es pequeño, de ojos amarillos, cuernos de cabra y colmillos afilados. Va vestido con pieles y lleva cascabeles en los tobillos.
El bichejo parece conocer al PJ, lo llama por su nombre mientras corre de un lado para el otro de la sala, todo esto entre carcajadas. Estará haciendo bromas un buen rato.

Notas para el DJ
Haz tanta broma con el PJ como tu quieras, haz que el jugador se confíe , que le haga gracia el bichito, para que no se espere lo que pasará después...Tras muchas tonterías el ser saldrá corriendo de la sala y se internará en uno de los oscuros pasillos hasta perderse de vista. Lo único que el PJ percibirá de la carantoña serán sus locas carcajadas y el sonido insistente de los cascabeles. No habrá ninguna tirada de Otear, Rastrear o lo que sea, que vuelva a indicar el paradero del bicharraco.
Cuando el PJ se interne en busca de la carantoña, verá aparecer en medio de la oscuridad, los ojos amarillos resplandecientes de la criatura. Una bocanada de aire frío rodeará al PJ. Ya no hay carcajadas, ni risas, sólo una mirada fría y penetrante, un viento gélido y una voz entre desquiciada y gutural que reza lo siguiente:

Varias mentiras os intentan confundir.
Por culpa de ellas tendréis que sufrir.
Ya hace tiempo que estáis viajando
pero un oscuro ser os está vigilando.
Por delante os queda un gran camino
y ante un gran señor os deberéis presentar, cruzareis el azul del cielo en la tierra y a unas oscuras tierras iréis a llegar.
Tened miedo, mucho miedo
y tened cuidado, mucho cuidado.

Tras la última frase, y con un nuevo soplo de viento frío, los ojos amarillentos se cerrarán entre sonoras carcajadas y de esta manera no volverá el PJ a ver a la carantoña. Nada más por esta zona.

▶ 5A)- En esta sala iluminando la estancia con un fulgor verdoso, y sobre un almohadón de raso rojo, el PJ encontrará una bola de cristal de unos 22 cms de circunferencia. Se debe fallar una tirada de RR para hacer algo útil con ella, caso de sacarla, la bola no será más que eso mismo a ojos del PJ. Si se falla, se centra en ella y además hace alguna pregunta, o petición, el PJ verá en la bola la respuesta.
Repito sea cual sea la pregunta verá la respuesta en la bola... Y la bola no se equivoca nunca.
La única pega es que sólo se puede preguntar o consultar una sola cosa. Ganancia de 1d2 a la IRR si se tiene 75 o menos. Si el PJ quiere llevarse la bola, puede hacerlo, pero en cuanto la saque de la sala, esta perderá todo su poder.

▶ 6)- Al entrar en esta sala el PJ milagrosamente verá como sus heridas se sanarán y todas las posibles cicatrices desaparecerán. Además, cualquier defecto físico que tenga el PJ tendrá un 33% de posibilidades de desaparecer. Es decir puede perder la cojera, recuperar el oído sordo etc... El PJ no se dará cuenta hasta que se encuentre fuera de la cueva, cuando se reúna con todos los demás.

Adelaida no muere

Caso de que Adelaida no muriera gracias a los PJS, estará extremadamente agradecida, les invitará a comer a cenar, a dormir y como no, les entregará el líquido que hace tanto tiempo que buscan. No les enseñará las grutas subterráneas. Durante la noche los PJS serán atacados por 1d20+2 exaltados del pueblo que con antorchas en las manos y al grito de *-¡muerte a la hija de los mil padres!* o *¡ a la hoguera ! -* intentarán quemar la casa, la bruja y sus amigos, es decir, los PJS.

Sólo quedará superar esta incidencia para que los PJS al día siguiente, se despierten donde se despierten puedan seguir su viaje. Adelaida no acompañará a estos y se quedará en el pueblo.

La última sorpresa

Caso de que los PJS no dejarán a nadie con vida en el encuentro que tuvieron al entrar en el pueblo, deberás ignorar este apartado, si no fuera así continúa leyendo.
Cuándo los PJS estén abandonando el pueblo, tras una hora de camino, se encontrarán con varios hombres con armaduras, ¡les suenan!, efectivamente, entre esta gente encontrarán al tipo que se escapo en el primer encuentro .Este estará muy sonriente.
- Buenos días tengáis amigos. Nos volvemos a encontrar. Pero esta vez ya os conozco, así que no os daremos la oportunidad de reaccionar.¡ A la carga!.
Dos arqueros ocultos en los alrededores dispararán y los tres jinetes atacarán. Para detectar los arqueros por supuesto harán falta tiradas de otear o, en último caso de escuchar. Tras esto último, nada más. Fin de la octava parte.

Recompencias
El encuentro del muy precioso líquido proporciona a los PJ...
35 PUNTOS DE APRENDIZAJE.
Si encima no muere Adelaida, se les otorgan 15 más

Dramatis Personae

Bandidos



FUE	15	Tamaño	-
AGI	15	Peso	-
HAB	15	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	13		
COM	10	RR	50 %
CUL	10	IRR	50 %

Armas: Espadón 63% (1d10+2+1d4)
Espada normal 45% (1d8+1+1d4)
Arco largo (1d10+1d4)
Armadura: Depende, llevan cota de malla, cuero endurecido y placas completa. Vigilar modificadores.
Competencias: Esquivar 40%, Cabalgar 55%, Discreción 47%, Robar 75%, Otear 50% Escuchar 45%, Esconderse 60%, Tortura 35%

Carantoña



FUE	10	Tamaño	95 cm.
AGI	23	Peso	25 kg.
HAB	18	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	25		
COM	15	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Mordisco 85% (2d8)
Competencias: Buscar 65%, Con. Mágico 75%, Discreción 45%, Elocuencia 85%, Esquivar 95%
Hechizos: Puede conocer todos los hechizos. Evitan usar de goecia.

Habitante de Puiggraciòs

Dale las mismas características que a los gitanos de la parte anterior.
El único cambio que deberás hacer será cambiarles el porcentaje, el cuchillo baja a 40%, y la daga se convierte en palo con el mismo porcentaje. Además les quitas todas las competencias.

Soldados

Estos soldados son iguales que los que se especifican en la anterior parte de la campaña, usa sus características.



IX PARTE

O como los PJS una vez se han hecho con el líquido emprenden de nuevo el camino a Burriac a devolver la salud a Doña Bárbara y su marido.

Saliendo de Puiggraciós, los PJS avanzan por el vall d'Arió en dirección al pueblo de Burriac. Va a ser una larga travesía, ya que tardarán algo más de una semana en cruzar el valle y no encontrarán ningún pueblo por el camino.

Después girarán hacia la izquierda y podrán llegar al pueblo de Burriac, y de este, al castillo, lugar que dejaron hace doce días. Pero antes tienen que pasar algunas cosas.

> Al dejar atrás Puiggraciós, la zona cambia bastante radicalmente, pronto dejarán de ver a la gente por el camino. Por donde se internan los jugadores verán que no se trata de un camino importante, sino de una ruta secundaria por Arió hasta Sta. Quiteria. Muy pocas personas cruzan estas tierras, solamente pastores y su ganado, bandidos y fugitivos.

La monotonía empezará a ser la única compañía que tendrán los PJS durante la ruta. La noche sigue al día sin que nada interrumpa el eterno aburrimiento, y así pasan los días sin que nada suceda.

Hasta que...

Una noche cualquiera a elección tuya, pero a más de un día de camino de Burriac, mientras cae una terrible tormenta durante una noche sin luna. Tanto los PJS que estén durmiendo (con una tirada de PER x 3), como los que estén despiertos (automáticamente), podrán sentir que el suelo empieza a temblar.

En este momento la tormenta parecerá aumentar de intensidad y potencia, hasta que el sonido de esta alcanzará niveles casi ensordecedores. Algunos rayos retorcidos como garras surcan el cielo cayendo sobre las montañas de alrededor.

Poco después cuando los PJS ya estén despiertos, rocas puntiagudas de hasta cuatro metros de altura, atravesarán el suelo quedando al descubierto. Existe un 5% de posibilidades de que alguna de estas rocas alcance a algún PJ causándole un daño de 4d6+4.

El suelo irá agrietándose por diferentes lugares expulsando de su interior horribles llamaradas, también hay otro 5% de posibilidades de alcanzar a uno de los PJS causándole 3d6 de daño +1d4 por turno con ropa en llamas.

Serán necesarias tiradas de cabalgar, o si no los caballos se largarán al galope. Todo el mundo ganará en este momento 1d4 a la IRR en caso de tener 75 o menos.

Cuando la situación sea casi insostenible, es decir, el viento huracanado tambalea a los PJS, las grietas de fuego cercan a los PJS, los truenos los ensordecen, la lluvia los cala hasta los huesos etc., con un grandioso estrépito, entre grave y metálico de una de las grietas del suelo se elevará un tremendo portón de hierro oxidado.

La puerta se mantiene a 25 cm del suelo y alrededor de ella no hay nada. Del portón surge una terrible sensación de miedo y un sonido bajo grave y gutural. Al tacto, por supuesto, está ardiendo.

Notas para el DJ
Si algún PJ intentara largarse, no lograría nada ya que caminen por donde caminen siempre irán a parar al mismo sitio, es decir, al claro del portón de hierro.
Al cabo de un rato cuando los PJS ya no sepan que hacer, ya que la puerta no se abre por métodos externos, verán que el paso se abre, lenta y silenciosamente hacia afuera.
Entonces se formará una pequeña descompresión, el aire y cualquier gas del exterior se doblegarán hacia el interior mientras suena fuertemente el viento que parece aspirar la puerta. Los PJS notarán esa fuerza, el pelo o la ropa revoloteará al son de este vendaval. Tras unos instantes todo pasará. Se trata de que los PJS tengan la desagradable sensación de que van a ser irremediablemente aspirados por esa puerta hasta lo más hondo de su horrible interior.
Después de esto, los PJS podrán ver que tras la puerta queda un rectángulo con la forma exacta del portón. Es de color completamente negro, dentro no se ve nada y no entra en su interior ningún tipo de luz.
Meter en su interior cualquier cosa, desaparecerá en la oscuridad, eso si aparecerá de nuevo al extraerlo. Si lo que meten es algún miembro, el PJ notará un calor intenso.
Mientras donde se encuentran los PJS el suelo sigue resquebrajándose dejando paso a furiosas llamaradas y a agudas rocas de tamaño descomunal.

¿Quién es el primero?

Cuando los PJS por fin se decidan a entrar, se encontrarán con una angosta escalera de roca que desciende en una amplia espiral. En el gran hueco que queda en el centro, se verán unas retorcidas llamas que ascienden desde la profundidad.
Desde dentro, los PJS podrán ver que el rectángulo por el que entraron que era completamente negro aparece desde este lado blanco. Al pasar el último PJ, tras de sí, en lo alto de unas rocas, verá entre la tormenta, un caballero con una armadura roja montado sobre un caballo, de barda y pelaje del mismo color.
El caballo está sobre sus cuartos traseros y el jinete parece estar riéndose y sus carcajadas atronadoras se mezclan con el estruendo de la tormenta, alrededor de él, las llamas se retuercen y se elevan furiosas, pero al jinete no parece importarle. Enseguida el portón se cerrará no pudiéndose abrir desde dentro.

Caso de que no quieran entrar todos o, que alguno quiera quedarse fuera haciendo guardia, verá que a los cinco minutos exactos de haber entrado el primero, la puerta metálica se cerrará para no volverse a abrir.
Las escaleras parecen no acabar nunca, se pierden de vista en las profundidades, allá abajo todo son llamaradas y tonos rojizos-anaranjados, aparte de un horrible olor a azufre y un casi insoportable calor.

La Gran Llanura de la Soledad

Al cabo de un largo rato, cuando los PJS ya han perdido el sentido del tiempo, se encontrarán con que las escaleras van a parar a un arco que da salida del interior de la montaña en la que se encuentran los PJS.
Al salir de la montaña se encontrarán con una llanura de considerables dimensiones.
El suelo está totalmente agrietado, hace muchísimo tiempo que no hay agua por esta región, si es que alguna vez la hubo. El cielo es una constante variedad de tonos rojos, hace una calor indescriptible y no hay ningún tipo de vegetación a la vista. Por cierto la montaña tras ellos a desaparecido. Es como si nunca hubiera existido.

Notas para el DJ
¿ Don Florencio está todavía con nosotros? En ese caso, será él el que irá haciendo de guía turístico con sus conocimientos, irá explicando lo que es cada región que visiten los PJS. Si Don Florencio está muerto, nadie les explicará lo que va pasando. Por supuesto Gómez, si todavía está con el grupo, conoce esta zona muy bien , pero no dirá nada y se mostrará tan nervioso o intrigado como puedan estarlo los PJS.

Don Florencio les hablará: -*Nos encontramos en el valle de la soledad, aquí están todos los que mueren habiendo despreciado el amor verdadero, a dios, a la familia etc. Ahora vagan por estas tierras sin compañía alguna y sirviendo de alimento a las bestias que merodean por aquí. Mantengámonos unidos y al acecho y no nos pasará nada.*

Las bestias que merodean por aquí son bebrices y es verdad que se alimentan de los condenados por estas tierras. Así lo descubrirán los PJS cuando vean a dos de estas bestias comerse a un condenado mientras este parece estar todavía vivo. Serán necesarias tiradas de Discreción para no ser visto. Caso de fallarlas, los bebrices realizarán tiradas de otear para verlos a ellos.

El Acantilado de los Suicidas

Tiempo después de caminar por el valle, los PJS encontrarán un gran barranco que da paso a una gran caída y abajo un mar de lava burbujeante.
Verán también como muchísima gente avanza hacia el borde del acantilado y se dejan caer. Sus cuerpos se descoyuntan al aplastarse contra las rocas agudas contra las cuales chocan las olas del mar arrastrando consigo los cuerpos de los muertos.
Con una tirada de Otear, los PJS podrán ver que cuando caen los condenados, remolinos de aire parece que los cogen , los levantan y al instante los lanzan con fuerza inhumana contra las rocas del fondo. Para observar esto último tendrán que acercarse al borde, y caso de hacerlo tendrán que efectuar una tirada de AGI x 3 para no caer. Si caen, se deberá realizar otra tirada de AGI x 2, si también falla, el PJ ya sabe cual es su futuro más cercano.
También existe otro problema, pasearse por aquí, significa tener un 25% de posibilidades de atraer la atención de las corrientes de aire. Una tirada de Con. Mágico, las identificará como silfos, entidades demoniacas elementales del aire.

Don Florencio, explicará entonces:- *Estos son los acantilados de los suicidas. Todos los que deciden acabar con su vida, suicidándose de cualquier manera, cuando llegan aquí tienen que pasar por los acantilados, sintiendo el dolor en todo momento, siendo conscientes de todo cuanto pasa hasta el último momento.*
Lo más terrible es que los condenados, una vez arrastrados por el mar de lava, vuelven a aparecer en lo alto del acantilado y deben saltar otra vez, y otra, y otra, y otra, y así hasta el fin de la eternidad.

El Valle de la Batalla

Después de dejar atrás los acantilados, los PJS encontrarán, guiados por una tirada de Escuchar, que les indicará que se oye un sonido bestial de guerra, entrechocar de armas, gritos de dolor y relinchos de caballos.
Un inmenso valle en el cual se está librando una batalla de dimensiones extraordinarias.
Los PJS podrán ver que los componentes de la batalla son hombres y mujeres que ya murieron en alguna antigua batalla, sus cuerpos, en avanzado estado de descomposición, se tambalean al ritmo de sus pasos. A cada golpe que reciben, un órgano o parte de sus cuerpos cae al suelo. Aún así, continúan luchando.
En la batalla también participan extrañas bestias demoniacas. Con su fuerza bestial, se dedican a desgarrar y destruir los cuerpos de los que luchan, otras veces les arrancan las extremidades o sencillamente les presionan el cerebro con ambas manos, hasta que este estalla, y la masa encefálica sale por la boca de la víctima dejando al condenado en el suelo entre horribles estertores. Aun así, al cabo de un rato, se levantará y continuará luchando. Con alguna tirada de Con. Mágico, se podrán identificar las criaturas que aquí se encuentran, bebrices y Brucolacos.

Notas para el DJ
Es posible que aquí se encuentren a algún viejo enemigo ya muerto, o algún PJ que alguien perdiera en alguna otra aventura.

Don Florencio -*Este es el valle de la batalla, aquí vienen a parar todos los que murieron, o dedicaron su vida a la guerra. Aquí continuarán luchando y sufriendo por siempre.*

El Bosque de la Locura

Es un espeso bosque que crece poco después del campo de batalla. Los PJS verán que los arboles están muertos, secos desde hace muchísimo tiempo, y entre ellos verán a gente que corre como poseída, con los ojos en blanco y perdiendo una espesa baba de la boca.
De vez en cuando, de las ramas bajas de las copas de algún árbol, surge un aguijón retráctil atravesando los cuerpos de los condenados que corren por el bosque.
Intentar entrar en el bosque representa abrirse paso a golpes de espada, ya que no hay camino marcado.
Aunque no creo que les guste entrar, si han visto lo del árbol. Pero si entran deberán hacer una tirada de Rastrear para encontrar la salida, ya que desde dentro parece que el mismo bosque de vueltas desorientando a los PJS.

Don Florencio - *Aquí es donde van a para todos los locos al morir. Los dementes, los poseídos, los que han enloquecido por amor, codicia, rabia etc. Vagarán por estos bosques eternamente sin encontrar la salida y siendo víctima de las bestias que lo pueblan.*
Una tirada de Con. Mágico, identificará a estas bestias como olocantos.

La Ciénaga de la Lujuria

Poco después de dejar atrás el bosque, con una tirada de Escuchar, podrán oír tras unas altas rocas, voces, risillas, gemidos, gritos contenidos etc... Si echan un vistazo, verán que en los alrededores de una oscura ciénaga, se está realizando una gran orgía. Hombres y mujeres copulan frenéticamente. Parejas tríos todo tipo de posturas y todo tipo de tendencias sexuales. Hombres con hombres, mujeres con mujeres, algunos caen desmayados, otros gritan de autentico placer y entre ellos algunas bestias infernales también participan.
En esta fiesta participan todo tipo de edades, desde las más jóvenes muchachas hasta los más viejos ancianos.
Si los PJS son vistos, serán seducidos de cualquier manera, la que sea, por ejemplo, algún hechizo que otro podría servir.
Si algún PJ cae en la tentación, caerá plenamente, ya que es aquí donde se quedará para siempre si sus amigos no hacen nada, en esta cópula sin fin de placer y cansancio, éxtasis y desfallecimiento.

Don Florencio - *La ciénaga de la lujuria, donde los hombres y las mujeres que cayeron en el pecado de la carne, pagarán el precio de la fornicación durante toda la eternidad. Las mujeres de mal vivir, los violadores, etc., todos estarán aquí hasta que caigan extenuados y aún así, recobrarán el sentido y volverán a empezar.*
Una tirada de Con. Mágico, identificará a estas bestias como súcubos, íncubos y cynocefalos.

El Prado

Después de dejar atrás la virulenta ciénaga , pronto los PJS se encontrarán con un prado de hierba alta hasta los muslos. En ella se encontrarán a un grupo bastante nutrido de unos extraños seres de apariencia humanoide, salvo porque sólo tienen una pierna tan gruesa como dos, rematada por un pie gigantesco y un único brazo que les crece en el centro del pecho. Alrededor de ellos hay cinco bebrices, al parecer es una especie de rebaño.
Las bestias que parecen pastar, no se fijarán en los PJS, pero es posible que sus "pastores" si lo hagan.
Con una tirada de Con. Mágico, descubrirán que el rebaño está compuesto por sciópodos.

Don Florencio - No tiene ni idea de que es esto.
Mientras los PJS están viendo esta escena, notarán que empieza a llover, del cielo empezará a caer una mezcla de sangre y azufre. El único refugio que puede parecer viable en estos momentos es una montaña de roca negra y cadáveres descuartizados coronada por una gran torre oscura, en la cual se concentran todos los rayos que produce la tormenta que cada vez es más fuerte.
Parece que por momentos la temperatura empieza a subir.
Con una tirada de Otear podrán ver cientos de fuegos fatuos que corren por aquí y por allá.

La Gran Torre

Ascender por la montaña será un pelín costoso. Ya que se necesitarán algunas tiradas de trepar y, en caso de caer, algunas de AGI x 2 para aguantar la posición y no descender, caso de fallar las tiradas, el PJ perderá algunos metros resbalándose hacia abajo mientras se intenta aguantar cogiéndose a los restos podridos de los cadáveres. Así que tendrá que volver a empezar y hacer de nuevo las tiradas de trepar. Para llegar a lo alto serán necesarias unas cinco tiradas. Los PJS se tienen que ayudar de manos y pies para ascender entre los cuerpos en avanzado estado de descomposición que surcan toda la falda de la montaña.

Cuando los PJS ya lleven ascendidos unos 20/25 metros realizando una tirada de Otear, o caso de fallar una de Escuchar, podrán darse cuenta de que el ya conocido jinete rojo, está abajo en el principio de la montaña sobre su caballo, en el interior de un círculo de llamas. El jinete no hace nada, sólo mira fijamente a los PJS, mientras su caballo expulsa vapores por la nariz al ritmo de su respiración. Con otra tirada de Otear, verán que la puerta de la torre se empieza a abrir.
Si algún PJ estaba vigilando al jinete, verá que con un leve movimiento de las riendas, el caballo empieza a ascender en vertical dejando tras de sí una estela de humo y fuego.
El jinete entonces, sacará su espadón que parecerá brillar por unos instantes en un tono azulado.
La tormenta en este momento empeorará. El trueno sigue al rayo casi instantáneamente, haciendo que la montaña se ilumine con cada descarga eléctrica mostrando a los PJS el macabro espectáculo que les rodea. Los PJS tienen que estar ya completamente empapados de sangre a causa de la lluvia.

Para rematar la situación podrán ver como los cadáveres que adornan la montaña empezarán a levantarse poco a poco. Así que pronto los PJS se encontrarán bajo una horrible tormenta de sangre y azufre. Beherito, Duque del abismo tenebroso está ascendiendo directamente hacia ellos completamente envuelto en llamas, y, alrededor de ellos se está levantando una horda de muertos vivientes.
La única salida que queda a la vista es una gruesa y oscura torre con los portones abiertos como una grotesca invitación en cuya cúpula convergen todos los rayos de esta siniestra tormenta.
Aunque si se piensa fríamente, ¡hay algún lugar seguro en el infierno!. De esta manera es de suponer que los PJS se metan en la torre.
La torre tiene una base de unos sesenta metros, y tiene una altura de unos cien metros. En el interior reina la más absoluta oscuridad. No hay ni una luz, eso sí, hace un calor bestial, aún más que en el exterior. Alrededor de la torre no hay nada de interés .

Si los PJS se deciden a entrar, lo harán completamente a tientas. Cualquier cosa que puedan llevar encima que les pueda proporcionar algún tipo de luz, verá su radio de acción reducido a unos pocos centímetros .Muy pocos.
Si tantean con las manos, descubrirán que el único camino en la torre, es un pasillo central delimitado por unos muros que rodean a los PJS. De tal manera que lo único que pueden hacer es caminar en línea recta hacia el centro de la torre. Cuando se hayan introducido lo suficiente en la torre acompañado de un bestial trueno, la puerta doble se cerrará pesadamente.

El golpe de viento que realizará sacudirá los cabellos y ropajes de los PJS, además de apagar las fuentes de luz. La puerta no se puede abrir.
El camino que seguirán los PJS les llevará por el estrecho pasillo hasta una zona circular que pueden calcular que cae por el centro de la torre.
Entonces un rayo golpea la torre y la luz que producirá durante unas décimas de segundo será suficiente para iluminar la sala entera. Alrededor de los PJS dos metros por encima de sus cabezas, sobre los muros que palpaban y hasta lo alto de la torre se han arremolinado miles de criaturas bestiales surgidas de las más horribles pesadillas, todos con los ojos inyectados en sangre, con unas malévolas sonrisas observando fijamente a los PJS, entonces vuelve la oscuridad.

Nota para el DJ
Deja que los PJS se angustien, se vuelvan locos, que se les ocurran las más raras ideas, entonces...

Poco a poco, y mientras extrañas risas suenan, se irá iluminando la sala con un tono rojizo. Y así podrán ver la escena que les rodea. Por supuesto el pasillo que les ha traído hasta aquí ha sido ocupado por las horribles bestias.

El Penúltimo Contacto

Si los PJS desean hacer alguna tirada de Con. Mágico para averiguar que clase de bichos son, informales que se encuentran aquí todos los bichos del bestiario y otros que todavía no se han detallado.

Por último en el círculo central, sobre un trono, con aire de estar calculando plenamente la situación se encuentra Beherito, con sus ropas elegantísimas rojas y con la corona resplandeciente, este observa fijamente a los PJS. Entonces habla y su voz suena grave y tranquila.
- Nuestros caminos se han vuelto a encontrar, habéis realizado un largo camino superando mucho obstáculos pero aún os quedan algunos más. El enviado - continuará explicando - ya ha sido plenamente poseído ahora solo falta que llegue la noche en que las estrellas estarán en posición, la reina de la noche oscurecerá y entonces el gran maestro subirá a la tierra. Ese será el fin de vuestras creencias, y el principio de una nueva era, la era de la oscuridad.
En este punto hace una pausa mientras sonríe, y todas las criaturas de la sala acompañan con sonoras carcajadas de tonos graves.
Entonces continúa- *Se acerca la gran ceremonia, mi amo vendrá entre nosotros desde lo más profundo de los nueve círculos. Hace tiempo que se de vosotros, se todo sobre vuestro viaje, sobre el líquido y las plantas que fuisteis a buscar, eso no son más que tonterías.*

Hará un chasquido con los dedos, y el PJ que transporta el frasco de cristal con el líquido, oirá claramente como la botella revienta dejando caer el líquido al suelo.
En este momento Beherito empezará a reír . Y así le seguirán todos los monstruos de pesadilla. Dejando ver sus horribles colmillos. Dejando caer una chorreante baba de entre sus fauces, las risas acaban por rodear a los PJS, los ensordece por momentos, el olor a azufre es más intenso, el calor ahora es abrasador, afuera la tormenta cae ahora con toda su fuerza.

Es ahora cuando todos los seres de pesadilla se empiezan a acercar a los PJS, saltando por encima de los muros y bajando hasta el círculo central, pronto los rodearán se les echarán encima, podrán sentir sus alientos nauseabundos, sus tactos fríos y pegajosos, sentir las uñas y los colmillos. Al rato todo será oscuridad.

Notas para el DJ
Si te gusta verlos sufrir dedica un poco de tiempo a que luchen . Haz que vean como van perdiendo puntos de resistencia hasta que caigan en negativos, jua jua juuaa, JUUUUAAAARG!!!!
Cuando caigan todos en la inconsciencia, escucharán la voz de Beherito entre las risas esquizofrénicas de todos los demonios que ahora tienen reducidos a los PJS.

- " Llevaos con vosotros mi maldición, vuestra muerte ".

Recompencias
¡ Vaya turismo infernal ! Por eso los PJ merecen...
45 PUNTOS DE APRENDIZAJE

Ganancias de IRR
El viajecito al infierno, les hará ganar en el acto 1d10+5 de IRR a no ser que tengan 100 o más en dicha característica.+10 automático al ver a todo el bestiario en la torre.

Porque el gran día de su ira ha llegado;
¿y quién podrá sostenerse en pie?
Apocalipsis de San Juan. Cap.6. V.17

Dramatis Personae

Incubos/Sucubos



FUE	20/25	Tamaño	1´70 m.
AGI	15/20	Peso	70 kg.
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	200/250 %

Armas: No usan
Armadura: Carecen
Competencias: Seducción 95%
Hechizos :Atracción sexual, discordia, virilidad, impotencia, carisma.
Poderes especiales: Belleza inhumana.

Silfos



FUE	40/45	Tamaño	-
AGI	25/30	Peso	-
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	1/5	RR	0 %
CUL	15/20	IRR	150/200 %

Armas: Carece.n
Armadura: Imune a las armas no mágicas
Competencias: Otear 75%
Hechizos: Conoce y usa cualquiera de tipo 1/2/3/4/5.
Poderes especiales: Crear y controlar viento y levantar hasta 300 Kg. de peso sin problema.

Bebrices



FUE	30/35	Tamaño	4´30 m.
AGI	10/15	Peso	340 kg.
HAB	5	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Pelo (Prot. 2)
PER	10		
COM	1	RR	50 %
CUL	1	IRR	50 %

Armas: Garrotes 40% (5d6)
Armadura: Carecen
Competencias: A nivel de base.
Poderes especiales: Cuando saque una pifia, enloquecerá atacando a amigos y a enemigos.

Cynocefalos



FUE	25/30	Tamaño	1´55 m.
AGI	25/30	Peso	45 kg.
HAB	10/12	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Puel gruesa (Prot. 1)
PER	30/35		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garras 65% (1d8+3d6)
Armaduras: Carece.
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Esconderse 50%
Hechizos: Carece.

Olocantos



FUE	35/40	Tamaño	1´75 m.
AGI	15/20	Peso	1300kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	40/42	Armadura Nat.	Puel gruesa (Prot. 7)
PER	20/25		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	175 %

Armas: Aguijón 65% (1d10+5d6)
Armadura: Carecen
Competencias: Discreción 45%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: El veneno del olocanto paraliza durante 1d6 horas a todo aquel que no saque una tirada de RES x2. Si mantiene el aguijón clavado en su víctima la quita 1d10 puntos de RES de manera automática cada asalto.

Sciópodos



FUE	5/10	Tamaño	1´35 m.
AGI	10/12	Peso	20 kg.
HAB	5/7	Apariencia	-
RES	15/15	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	1/3	RR	0 %
CUL	1	IRR	225 %

Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Saltar 99%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Útiles para ser sacrificados

Brucolacos
Ya descritos con anterioridad en la cuarta parte de la campaña.

Beherito
Ya descrito con anterioridad en la tercera parte de la campaña.



X PARTE

O como los PJS se encuentran de nuevo en las afueras del pueblo del que partieran hace ya algún tiempo.

Como ya anuncié en la anterior parte, los PJS serán despertados por Gómez, caso de estar este vivo. Si no, la fina lluvia o el canto del gallo pueden hacerlo.

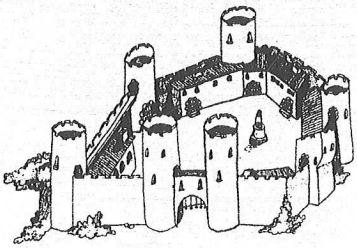
Algunos cambios

Los PJS se encontrarán con que el pueblo ha sufrido un éxodo masivo, más de la mitad de las casas han sido abandonadas, algunas de ellas han sido quemadas, algunos campos de cultivos han sido arrasados y hay dos hombres y un niño colgando de un árbol. Todo ofrece un claro aspecto de abandono.
Con algunas tiradas de Otear y/o Psicología, los PJS se darán cuenta de que en las pocas casas habitadas que quedan, las personas de su interior, se muestran atemorizadas, rehusarán cualquier comunicación. Para lograr esto, serán necesarias algunas tiradas de elocuencia o mando.

Por cada tirada exitosa, se lanzará 1d10 y se leerá el rumor correspondiente al resultado obtenido.
La gente no comentará nada mas, sólo tienen mucho miedo y están deseando irse. Ni uno solo de ellos cooperará con los PJS. Quedan tres familias en todo el pueblo.

1.	Toda la corte del castillo se ha marchado. Un buen día salieron todos y tomaron el camino a Barcelona. Hace dos días de eso.
2.	Don Alejandro y Doña Bárbara han fallecido.
3.	Hace un tiempo llegó un hombre al castillo, no sabemos nada sobre él, pero se convirtió en la mano derecha de Montserrat. Desde entonces, no se separa de ella.
4.	La guardia del castillo ha sido reemplazada en su totalidad por soldados negros y calvos.
5.	Los soldados se dedicaban a castigar con sus propias leyes a cualquiera que se atreva a desobedecer sus ordenes. Muestra de ello son las casas quemadas y los ahorcados.
6.	Corren rumores de que, desde la partida de los miembros de la corte, unas extrañas luces azuladas vagan por los torreones del castillo, en las noches más oscuras y frías.
7.	La poca gente que quedamos en el pueblo estamos haciendo los últimos preparativos para abandonarlo. No podemos seguir así, iremos a buscar fortuna en la ciudad.
8.	El castillo está maldito, nadie quiere volver a él. Aunque algunos soldados se quedaron.
9.	Seguro que la bruja del bosque tiene algo que ver en todo esto, siempre hemos sabido que tenía tratos con el demonio.
10.	Hemos visto a un extraño personaje, de talla muy grande, deambulando por los caminos que rodean el pueblo.

Caso de que los PJS decidieran salir inmediatamente hacia Barcelona, olvídate por completo de esta parte y pasa a la siguiente. Por otra parte, si deciden investigar en el castillo, encontrarán cosas interesantes. Si se acercan de día no encontrarán absolutamente nada, pero por la noche, es otra cosa.



En el castillo

Como informaron las gentes del pueblo, por la noche se pueden ver algunas siluetas azuladas vagar por el castillo y eso no será todo lo que verán los PJS. Cuando crucen el portón principal, con una tirada de Otear, verán que unas siluetas salen de la oscuridad, desde la torre de guardia. Con la luz que porten los PJS (si estos no traen, la luz de la luna servirá), podrán apreciar los uniformes de la guardia del castillo. Pero al acercarse un poco más los PJS, se darán cuenta de que son negros, efectivamente, y calvos.

¡ Qué diablos hacen aquí! Preguntará uno de ellos con un extraño acento.

Sea cual sea la respuesta, los soldados insistirán en que abandonen el castillo, a no ser que comenten lo de su misión, es decir, lo del líquido, etc. Ellos sonreirán mostrando sus dientes blanquísimos y explicarán que ya no hace falta nada de ellos, Don Alejandro y Doña Bárbara están muertos. *De todas formas* - seguirán explicando- *si no traen el líquido no hay paga.* Si insisten en quedarse o se ponen pesaditos, los guardias (que realmente, como ya deben suponer los PJS, son Aouns) pasarán al ataque. Son cinco Aouns en total y, si caen la mitad de ellos, para asombro de los PJS, desplegarán sus poderosas alas reventando sus uniformes y, así se elevarán, entre sonoras carcajadas, perdiéndose en la noche. Sólo cuando desplieguen sus alas podrán tirar por Con. Mágico para saber que son. Una vez superado este incidente a las puertas del castillo, sólo queda esperar.

Si los PJS deciden investigar por el castillo no encontrarán nada interesante, está todo vacío, como si nunca hubiera habido nadie.

Hacia las tres de la madrugada, estén donde estén los PJS, en el cementerio de la familia, se elevarán unas brumas, vaporosas y azuladas, que tomarán una vaga forma humanoide, después se arrastrarán hacia el castillo y allí vagarán toda la noche, hasta el primer rayo de sol, momento en que desaparecerán. Ganancia de 1d6 de IRR, caso de fallar la tirada correspondiente.

Los PJS no reconocerán a ninguno de los aparecidos, salvo a dos. Uno con rasgos femeninos y otro con rasgos masculinos. Con una tirada de Memoria con un bonus de +50%, los recordarán como Don Alejandro y su esposa. En sus caras se advierte un gran pesar y un fuerte aire de arrepentimiento. Una tirada de Con. Mágico, les identificará como esperits. Por haber hecho tratos con el mal, se quedarán en la tierra hasta el día del juicio final, no pudiendo ir ni al cielo, ni al infierno. Por más que intenten comunicarse con ellos, no lograrán nada de nada.

Si los PJS han estado en el cementerio cuando salían los esperits, podrán ver los nombres de las tumbas de las que salían, todas ellas nichos reales. Todos han gobernado estas tierras alguna vez. Los nombres son: Don Eleazar y Doña Raquel, estos dos fueron marido y mujer, abuelos de Don Alejandro. También Don Samuel y Doña Belén, matrimonio y padres de los fallecidos señores de estas tierras. Don Álvaro y Doña Ana, hermano de Don Alejandro y su esposa y, por último, Don Alejandro y Doña Bárbara.

En cualquiera de las tumbas, si a los escabrosos PJS les da por excavar, encontrarán los restos esqueléticos de los difuntos, salvo de Don Alejandro y su señora, que están muertos, pero aún no han empezado a descomponerse.

Nada más en el castillo.

¿ Dónde está Camila?

Si los PJS van por el día a buscarla, no encontrarán ni rastro de ella ni de su casa. Si, por el contrario, viajan por la noche, se encontrarán una sorpresa en el camino. Sentado a un lado de este, sobre unas piedras, encontrarán a un tipo bastante grande, con una abundante melena y barba, a su lado, en el camino verán un yunque y herramientas de herrero.

Al acercarse los PJS, el tipo se levantará y les saludará con la cabeza. Incluso saludará a alguno de ellos por su nombre. Con una tirada de Con. Mágico, sabrán que se trata de un Esmolet.

- Os estaba esperando desde hace un tiempo. Tengo algo para vosotros, metiéndose la mano en el bolsillo, extraerá un papel arrugado y lo entregará a los PJS

> Amigos, tengo problemas. Vienen por mi. Tenéis poco tiempo.
> La extraña presencia del castillo es ahora más fuerte que nunca. Me temo qué, quizá ya sea tarde.
> Ha comenzado un reinado de terror aquí en Burriac.
> Se acaba el tiempo. El águila os guiará.
> Sant jeroni de la Murtra.
> Mar Blava.
> Aprisa, amigos, aprisa
>
> **Camilla**

Un familiar grito agudo en el cielo avisará a los PJS de que el águila de Camila está descendiendo y se posará sobre el PJ de costumbre.

Entonces el Esmolet continuará hablando: *Seguidme, tenemos trabajo,* y les llevará hasta la herrería del castillo. Si algún PJ le realiza alguna pregunta, el Esmolet no hará ni caso. Son muy callados, esto puede sacar de quicio a algún PJ. Una de las pocas cosas que dirá es que se llama Francesc. Cuando lleguen a la herrería del castillo, Francesc preparará la forja y pedirá el elemento clave de su trabajo, la vara de la inmortalidad. Cuando se la entreguen, empezará su trabajo.

Mientras trabaja explicará lo siguiente: *Se acerca el momento, el maligno está terminando su trabajo. Sólo hace falta la última invocación, entonces el cuerpo poseído adquirirá todos los dones que le entregue el maligno. En ese momento, la niña estará lista para gobernar la tierra por boca de su maestro. Deberéis realizar un viaje al lugar donde se realizará la llamada, todavía falta un poco, las estrellas no están en posición. Deberéis usar esto que estoy forjando, os será de gran ayuda en su momento.*

El Esmolet continua trabajando sobre la vara. A cada golpe de martillo, cientos de destellos dorados salen despedidos de la vara. Una vara que tras menos de una hora de trabajo, se convierte en una perfecta espada. Para cual-

quier humano hubiera significado varios días de trabajo, pero para un Esmolet es bastante más sencillo.
La espada tiene todavía muchos de sus grabados originales, sigue pareciéndose mucho a la antigua vara, salvo en eso mismo, que ya no es una vara, además de que a perdido sus poderes.
- *No tengo más que deciros* dirá Francesc *sólo que tenéis que daros mucha prisa, cada día que pasa estamos más cerca del fin.* (Que se lo digan a los PJS).
- *Y ahora, si me disculpáis, tengo que partir. Si todo va bien, espero que nos volvamos a encontrar, por que si todo va mal... Será el fin de todos nosotros.* De esta manera, Francesc se irá y no lo volverán a ver, tras pasar el arco del castillo, perdiéndose en la oscuridad de la noche.
A estas alturas ya tienen que ser alrededor de las tres de la madrugada ¡no! Es muy importante que lleves el control del tiempo, ya que el suceso que ocurre a continuación, sucederá cuando todos estén durmiendo.
Además, han de sufrir una ronda de sueñecitos premonitorios. Si los PJS no quieren ponerse a dormir, dado la urgencia del asunto que les lleva de cabeza, oblígales a echar unas tiradas de Resistencia x 3, 2, 1 z,z,z,z,z ¡entendido! Que se pongan a dormir donde les dé la gana , pero seria muy interesante que se pusieran a dormir cerca del castillo, así podrán ver de cerca el final de éste. Pero primero...
Sueños reconfortantes, o casi... Se lanzará 1d6 y se le leerá el resultado individualmente a cada PJ.
▶ **1.** El PJ en su sueño, ve un mar de arena. En todas direcciones. Además sentirá un intenso calor, un calor agobiante, y en medio de tanta luz, una gran edificación oscura, completamente negra. Por culpa de ella, el PJ siente una gran inquietud. Mire por donde mire, no verá a nadie. Sin embargo, tendrá una molesta sensación de que lo están vigilando muy de cerca. De fondo parece oírse un sonido gutural que invade la zona. El PJ se despertará, completamente cubierto de sudor.
▶ **2.** El PJ, en una completa oscuridad, oye una voz que le resulta familiar. Una tirada de Memoria, la identificará como la voz de Osvaldo, el caballero templario. De no sacarla no la reconocerá.
"Hola (nombre del PJ) ¿te acuerdas de mí?. Me han dado la oportunidad de hablar contigo, pero no tengo mucho tiempo. Hice una promesa antes de morir y las promesas de los caballeros, no las puede romper ni la muerte. Aún tengo cosas que hacer y, en su momento, podréis contar conmigo, como siempre habéis podido hacerlo. Amigo, no tendremos otra oportunidad, tened valor -. (¡Sigue vivo el cazador, aún sigue con ellos!) En caso afirmativo, dirá lo siguiente:
-desconfía del cazador, es un cazador de hombres-.
Si en algún momento, en la tabla de encuentros salió el resultado del Lutín y alguno de ellos lo tiene en su equipaje, también comentará *"Echad un vistazo en vuestros equipajes, tenéis un pequeño intruso. Adiós"*.
Lo último que verá el PJ antes de despertarse, será una figura de rodillas, con una espada hincada en el suelo, sujeta con las dos manos por la empuñadura. Mantiene la cabeza gacha, en postura oratoria y su capa ondea por el viento y deja entrever una cruz blanca en el pecho de la armadura.
▶ **3.** Sólo para el que posee el anillo del santo. Cualquiera que vea al PJ mientras duerme, podrá ver como el anillo empieza a emitir un fulgor brillante. No se le puede quitar el anillo en este momento. El PJ en cuestión, se verá rodeado de las ya conocidas esferas luminiscentes, da la sensación de paz y bienestar. El PJ volverá a ver al santo y este empezará a hablar: *"Tengo que comunicaros algo, Agaliarepth, uno de los demonios mayores más malvado intenta, de hecho lo está logrando, apoderarse de la tierra para ser el gobernador supremo. Pero Lucifer, rey de los infiernos no está al tanto desconoce los planes de Agaliarepth. Lucifer es el rey abajo, lo tiene todo bien sujeto y nadie le quiere plantar cara, aunque muchos ansían ese trono. Agaliarepth, el más imprevisible de todos los demonios tanto que ni el mismo Lucifer es capaz de predecir cuales serán sus actos, se ha revelado y ve muy cercana su hora. Y lo cierto, es que puede llegar a hacerlo, ya que aunque otros son la mano derecha del rey de los infiernos, Agaliarepth es el más terrible, no nació siendo un ángel, sino que surgió de los abismos tenebrosos tras la rebelión de los ángeles, habiendo nacido de la ira de Dios frente a Satanás. Así que en el momento de la invocación puede pasar cualquier cosa. Debéis evitar que se haga la ceremonia, sea como sea, o las consecuencias pueden ser devastadoras.*
Una vez dicho esto, y con una explosión de luz, todo desaparecerá, y el PJ despertará de golpe.
▶ **4.** El PJ se encuentra en una oscura caverna infestada de llamas con un fortísimo olor a azufre. En el suelo de esta entre las llamas podrá ver a (nombra a los PJS que hasta ahora hayan muerto en esta campaña, de no haber muerto nadie, nombra a los vivos) estos PJS (no verá a Osvaldo) están sufriendo un horrible castigo quemándose vivos para el resto de la eternidad. Luego la imagen se desplaza hacia atrás, y el PJ puede ver que lo que parecía el suelo en llamas, era la palma de una colosal mano. Mano que en este momento se cierra formando un puño y destrozando a las víctimas.
Unas estruendosas carcajadas inundan la zona y el PJ puede ver en este momento, justo antes de despertarse entre fuertes gritos, sudor, algunas quemaduras, y el olor a azufre impregnado en la ropa, a una horrible bestia de siete cabezas y diez cuernos. Una frase queda en su mente *"quien se oponga perecerá"*.
▶ **5.** El PJ se ve a sí mismo durmiendo entre sus compañeros, con los que se encuentra en este momento acampados en el lugar donde lo han hecho. Entonces empieza a llover, una lluvia que se va haciendo cada vez más y más fuerte. Entonces el suelo empieza a temblar y el castillo da la impresión de que no aguantará mucho estas sacudidas. De hecho con estas sacudidas el castillo empieza a desconcharse y caer. Un rayo fulmina un árbol y hace que se incendie, el fuego no tarda en propagarse a una arboleda cercana. Entonces acompañado de un trueno ensordecedor, el edificio central del castillo se viene abajo y de entre las llamas, surge el ya conocido jinete rojo. Dejando una estela roja asciende hacia el cielo, y a una veintena de metros se detiene, desde ahí levanta un brazo y señala al portador de la vara. Mientras una sola palabra surge de sus labios con un tono de voz atronador. ¡tú!. En este momento se despierta el PJ.
▶ **6.** El PJ puede verse a sí mismo y al resto de sus compañeros de pie uno al lado del otro en un gran espacio completamente oscuro y terriblemente caluroso. Atado a sus tobillos y muñecas verá unas extrañas membranas sanguinolentas y viscosas que suben hacia arriba. Esas membranas van a cerrarse en las manos de Gómez, el cazador, al que el PJ verá de un tamaño grandioso y con una mirada completamente desquiciada, aun así, de las extremidades de este surgen las mismas membranas hacia arriba, siguen subiendo hasta Beherito, el caballero rojo, este tiene la cara desencajada en un extraño rictus mientras se ríe con sonoras carcajadas. Aun así, de este también surgen membranas subiendo hasta lo alto, allí van a parar a una grotesca bestia de siete cabezas y diez cuernos que se mantiene en silencio y en actitud pensativa. En el rincón completamente opuesto a éste, en lo más hondo de esta extraña dimensión, unos horribles ojos rojos humeantes se abren observando la escena desde lejos. Aunque parece que nadie se percata de esto, excepto el PJ que se despertará en este momento.

Y el sueño se hace realidad...

Poco después de que los PJS se pongan a dormir (¿Alguien hace guardia?) empezará a llover, es una fina lluvia, pero que poco a poco se ira haciendo más densa. Se empezara a levantar un fuerte viento y algunos relámpagos empezarán a caer no muy lejos de aquí. Si al que hace guardia le da por avisar a la gente, deja que estos terminen de tener su sueño. Si no los despierta tranquilo que ya lo hará ...

El PJ de guardia (repito, si lo hay) no tardará en darse cuenta de que la tormenta se está acercando rápidamente hacia aquí. Los truenos suenan cada vez más fuertes y los relámpagos cada vez caen más cerca.

En este momento, parece como si el suelo hubiera recibido un empujón desde abajo, el PJ notará un golpe seco que hace retumbar la zona, algunas paredes del castillo se agrietarán. Incluso la torre de vigilancia del norte se viene abajo en este momento. Los PJS que quedaban durmiendo despertarán ahora debido al ruido. ¡O es que se encontraban en la torre norte!

En este momento los PJS tienen que decidir lo que van a hacer. Si se largan, deberás amoldar lo que va a suceder acorde por donde vayan pasando los PJS.

Poco a poco la tormenta ira aumentando en gravedad. Con una tirada de Otear podrán darse cuenta de que los oscuros nubarrones parecen arremolinarse en círculos concéntricos sobre el castillo. Un fuerte viento empieza a soplar del este, uniéndose a la helada ventisca que provenía del norte.

La lluvia cae cada vez con más faena, y los relámpagos azotan el castillo y el pueblo destruyendo e incendiando todo a su paso. La poca gente que queda en el pueblo salen corriendo abandonando sus pocas pertenencias. Las murallas del castillo empiezan a desmoronarse. Si los PJS todavía se encuentran en el castillo existirá un 5% de que alguno de estos muros les atrape, hará falta una tirada de Esquivar o, en su defecto, de Saltar para no recibir 5d6 de daño.

Si los PJS decidieron ocultarse en el interior del castillo, se encontrarán que todo empieza a temblar. Cualquiera fuera del castillo podrá ver que el edificio central empieza a agrietarse, reventando en mil pedazos y de entre las llamas surge el conocido jinete rojo. Caballo y jinete ascienden verticalmente entre el humo las llamas y los relámpagos .

Si los PJS estaban en el edificio central o en cualquiera de sus torres, excepto la del norte, deberán hacer unas tiradas de esquivar, saltar y hasta de correr para sortear los muros que se vienen abajo. Caso de fallar, deberán hacer una tirada en la siguiente tabla.

Tabla de derrumbamientos

1d12	Resultado
1-5	El PJ cae en blando. Una carreta etc. Resulta ileso.
6-9	El PJ recibe 1d6+2 de daño por escombros.
10-11	El PJ recibe 2d6+2 de daño por escombros.
12	El PJ acomoda en su cuerpo una tonelada de roca.

En el exterior del castillo el viento es un huracán, da la impresión de que sopla viento desde los cuatro puntos cardinales, no tardarán en calarse hasta los huesos y en zarandearse de un lado a otro por la terrible ventisca. Un rayo cae del cielo sobre un árbol no muy lejos y empieza a arder, el fuego no tarda en propagarse a los árboles secos cercanos. Lo cierto es que al cabo de no mucho tiempo, el fuego está cruzando los muros del castillo.

No parece muy lógico quedarse en el castillo, lo cierto es que a cada rato que pasa, un muro se viene abajo, y los PJS deberán tirar en la anterior tabla cada tres turnos.

Si los PJS se encuentran en el pueblo descubrirán a los pocos lugareños que quedan, que se largan de la zona, llevando consigo lo indispensable, y abandonando la mayoría de sus posesiones. El pueblo está maldito, es lo único que sacarán en claro de esta pobre gente. Haz que los PJS efectúen una tirada para ver si cogen una pulmonía . Llevar armadura tipo 1 resta un 10% al porcentaje.

Poco más queda por hacer en este pueblo, nada más que ver el final del castillo. Beherito, desde el cielo dirige la destrucción, donde él señala, luz muros se resquebrajan y revientan. Las llamas tienen asolado a estas alturas ya medio pueblo. Poco después, la conjunción de los vientos sobre el castillo, crea una espiral con la base en el centro del mismo.

Esta espiral de viento lo atrae todo hacia sí, destruyéndolo todo. Si los PJS se encontraban en alguna parte del castillo (los muy inútiles) tendrán un 40% cada uno de ellos de ser absorbido por el tornado acabando de esta manera con su vida, cada turno que pase, el porcentaje aumentará en un 5%, es decir que, el siguiente turno tendrán un 45%, el siguiente un 50% etc. A no ser que se alejen, entonces el porcentaje irá disminuyendo.

Si los PJS ven el tornado desde lugar seguro, verán que su parte superior se pierde entre los oscuros nubarrones que se abren paso en el cielo para que este pase. Los muros del castillo se irán derrumbando hacia el tornado, y por él, ascenderán hasta perderse de vista. Igual pasará con el resto de las partes del castillo, incluso puede que también con algún que otro PJ (jio, jio, jio). Este es el final del castillo.

Cuatro horas después, todo terminará. El tornado cesará, habiendo destruido castillo y pueblo y la tormenta perderá su poder hasta desaparecer.

Beherito se largará poco antes de que se acabe la tormenta. Observándolo todo con orgullo tirará de las riendas de su caballo, se dará media vuelta y saldrá al galope dejando en el cielo un rastro de fuego. Poco después, amanecerá.

Recompensas
La sabiduría de los sueños aumenta la de los PJ con...
40 PUNTOS DE APRENDIZAJE

Dramatis Personae

Beherito, Aoun, Lugareños
Sus características se han descrito con anterioridad.

Esmolet (Francesc)



FUE	28	Tamaño	1'78 m.
AGI	10	Peso	96 kg.
HAB	23	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	(Prot. 7)
PER	12		
COM	5	RR 0 %	
CUL	11	IRR 175 %	

Armas: Cualquier arma de metal.
Armadura: Armadura natural.
Competencias: Alquimia 90% Artesania 90% Con. Mineral 90% Con. Mágico 90%
Hechizos: Arma irrompible, Aria invencible, Detección de hechizos, Parálisis, Guerra, Valor, Maldición del hierro
Poderes especiales: Immune al metal

Esperit
Carece de Caractéristicas físicas *(Ver Dracs pag. 20)*
RR: 0% IRR: 129%
Poderes especiales : Visión del futuro.



XI PARTE

O como los PJS, siguiendo al águila, llegan a la siguiente parada de su larga ruta. Dejan atrás el pueblo de Burriac, y se dirigen a St. Jeroni de la Murtra.

En principio los PJS deberían saber a donde dirigirse, el mensaje de Camila, es sencillo, en él explica claramente que el águila les guiará. Así que cuando decidan ponerse en camino, el águila alzará el vuelo y dando un par de vueltas sobre sus cabezas, surcará el cielo guiando a los PJS.
Cuando dejen atrás los restos humeantes de Burriac, seguirán el camino montañoso, bajarán hacia la costa y siguiendo esta, llegarán al pequeño pueblo de St. Jeroni de la Murtra. Pequeño pueblo pesquero en el que encontrarán algunas sorpresas interesantes. Puede que cojan un barco a tiempo y zarpen hacia África, o puede que no. Señores, esto se acaba...

Partiendo

En algún momento de la mañana primaveral que acompaña a los PJS, tras el temporal de la noche anterior, los PJS proseguirán su marcha. Hay que acordarse de la maldición que recae sobre los PJS.
En el pueblo que dejan atrás, ya no queda ni una alma, la verdad es que no se ve a nadie en los alrededores solamente las montañas, la vegetación y los restos humeantes de un pueblo y su castillo que alguna vez fueron prósperos.

Notas para el DJ
Si el acontecimiento de la noche anterior ocupó todo el tiempo, y nadie pudo dormir, es el momento de hacer unas tiradas de RESISTENCIA x3, a las dos horas, caso de que alguien se haya librado de la siestecita, tendrá que volver a tirar por lo mismo, pero el multiplicador será de x2. Caso de que aún y así alguien se libre, una hora después el multiplicador será de x 1.
Por cierto, ¿sigue vivo Gómez?, ¿sigue con ellos?, Caso afirmativo prepárate porque va a preparar otra de las suyas. Cuando todos estén durmiendo se largará. Si no está vivo, más adelante te explicaremos como se van a desarrollar los acontecimientos en St. Jeroni de la Murtra.

Varias horas después, hacia al mediodía, los PJS despertarán. Ni rastro de Gómez. Si deciden hacer alguna tirada de Rastrear, podrán descubrir las huellas del cazador en la dirección del pueblo.
De esta manera es de suponer que proseguirán el camino, guiados por el águila que emprenderá el vuelo cuando los PJS estén listos.
La ruta en sí no esconde ningún secreto. Lo único destacable será lo ya mencionado de Gómez.
El tiempo primaveral acompaña a los PJS, haciendo que durante tres días no se lleven ni una sola sorpresa. Es como si alguien hubiera decidido hacer que la ruta de camino hasta St. Jeroni de la Murtra sea de descanso en espera

de que recuperen fuerzas para el último viaje. De hecho puede que piensen que el águila que les está guiando a olvidado su camino. A veces vuela en una dirección, se posa sobre un árbol, otea el horizonte, y tras un momento de indecisión emprende de nuevo el vuelo siguiendo el camino y bajando hacia la costa. Por las noches no ocurrirá nada, pero ten en cuenta a la mañana siguiente el envejecimiento de los PJS.

Por el camino circundante a la costa, los PJS habrán podido encontrarse con viajeros que cruzan estas tierras en dirección a pueblos vecinos. La poca gente que se encuentren se mostrarán muy nerviosos, ya que ha corrido la voz de los sucesos que han ocurrido en los pueblos que han recorrido los PJS, se habla mucho de cosas como "*El señor nos ha abandonado*" , o como "*Estamos condenados*", etc.

St. Jeroni de la Murtra

Se trata de un pueblo pequeño a medio camino desde Burriac a Barcelona. En el mapa del mismo, encontraremos las cosas más interesantes y los sitios donde los PJS tendrán encuentros más o menos fructíferos.
Lo primero que debes saber es que, efectivamente Gómez el cazador, se a dirigido a este pueblo con la intención como siempre, de fastidiar a los PJS. Pero esta vez no hará lo que hizo en aquel pueblo, lo del juicio del cerdo, ya que sería una guarrada hacerlos pasar dos veces por un juicio en una campaña. Un amigo mío, en una de las partidas de prueba, perdió una mano al perder el juicio, a jurado venganza contra el pueblo entero. Así que lo que hará será... Bueno, todo a su tiempo.

A medida que los PJS se van acercando al pueblo, verán que van surgiendo al paso los primeros cultivos, delante de ellos, se abre el pueblo, bañado por un sol primaveral que hace difícil creer que está sucediendo lo que los PJS saben. Desde el montículo que lleva al pueblo donde los PJS se encuentran, podrán ver una vista maravillosa del mar. El sol se refleja en el mar como en un espejo, arrancando de este brillos y reflejos que bailan al son de alguna extraña danza.

Los PJS llegan al pueblo por la calle principal. La entrada al pueblo se produce por entre un pequeño conjunto de árboles que se encuentra en la falda de una pequeña montaña. Algunos lugareños saludarán a los PJ. Entonces el águila deja de volar y se posa sobre el PJ de siempre, a cumplido con su misión.
En este momento que los PJS hagan una tirada oculta de IRR. Cualquiera que lo saque se le comunicará en privado que en lo alto de la montaña, en un pequeño claro que hay en medio de un frondoso bosque, le ha parecido ver una casa, una casa muy vieja. Caso de subir el montículo, que queda a la derecha de la entrada del pueblo, no encontrarán ni rastro de ella y si preguntan por ahí acerca de la casa, en principio, nadie sabrá nada.
Por la calle que van los PJS, van a parar a al puerto, y antes de llegar al, pasarán por la plaza del pueblo en ella encontrarán rodeado de árboles un pozo. A ambos lados se encuentran la iglesia, y enfrente la alcaldía, con un par de hombres de armas locales en las puertas. Poco después un poco más abajo, en la esquina de la plaza encontrarán un hombre muy fornido, con un peto de cuero trabajando herraduras en una fragua. Se trata de una herrería/cuadra. Aquí podrían dejar los caballos mientras buscan sitio para descansar o, simplemente pueden dar una vuelta mientras investigan en el pueblo.

Los planes de Gómez el cazador

Toda la parte dedicada a lo que pretende Gómez, debe ignorarse si el cazador ha muerto. Si hace tiempo que lo pelaron está claro que no podrá hacer daño a nadie. Si no es así, deberás seguir con este horario. Por supuesto se podrá modificar según la actuación de los PJS.
En este apartado también será importante la colaboración de Gromenis, ¡sigue viva!. Repito caso de no seguir viva pues lógicamente se tendrá que pasar del tema.
▶ **10:15 a.m.**. A esta hora de la mañana, con un día de antelación, llega Gómez al pueblo. No llega por el camino principal, sino dando un rodeo.
▶ **10:30 a.m.** Gómez se oculta en la montaña. Hasta ahora nadie le ha visto.
▶ **21:30 p.m.**. Cuando ya es bien entrada la noche, rodea el pueblo y se mete en la casa marcada en el mapa con su nombre y en ella se queda hasta nueva orden. El único ocupante de esta casa, un marinero muy viejo, un tal Marçal, muere al intentar defender sus propiedades. Gómez ya está en el pueblo.

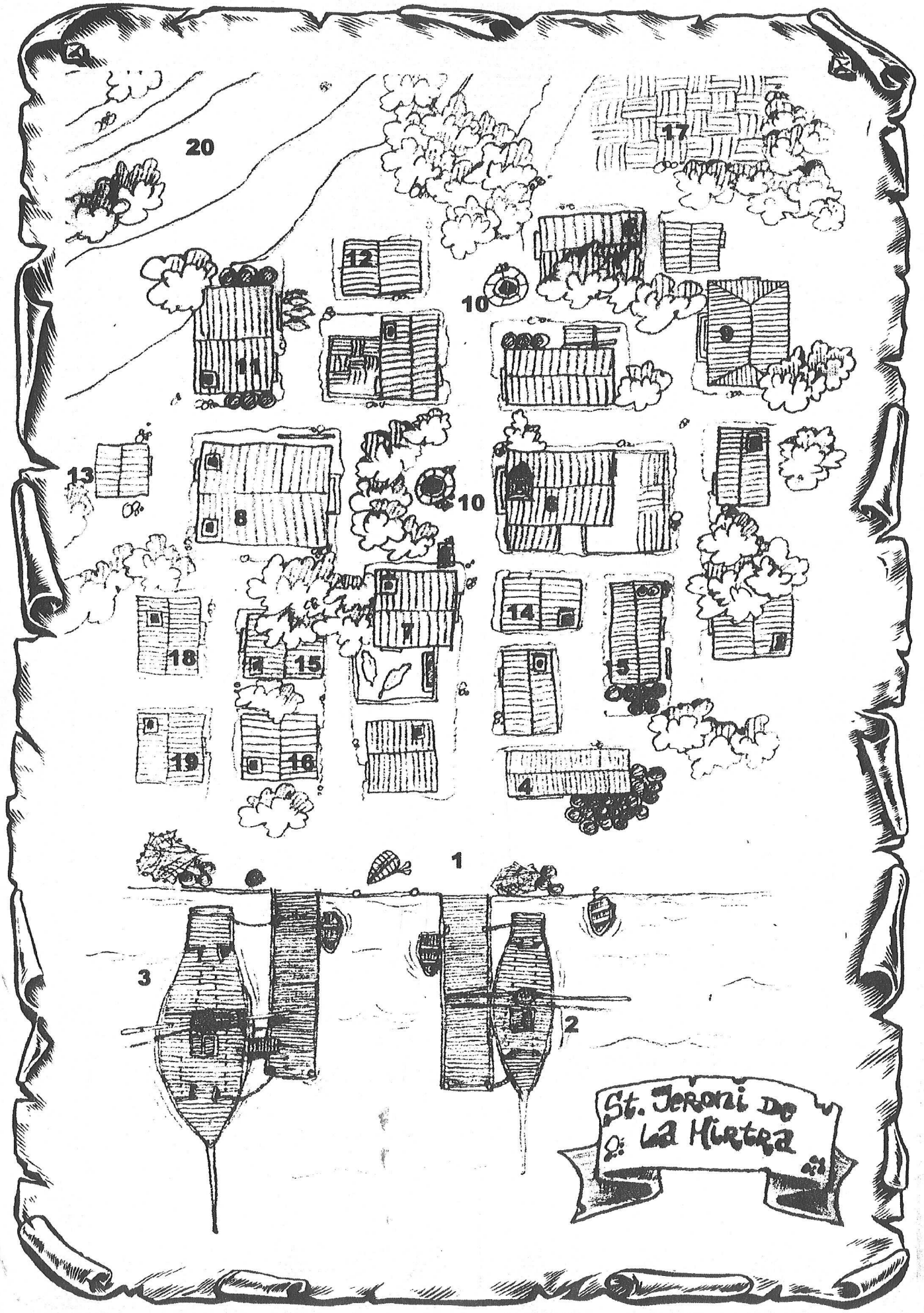
La visita de los PJS

Cuando los PJS se acerquen por la casa de Marçal, al picar a la puerta, este reconocerá sus voces, o, mirando de escondidas por una ventana los verá, así que tendrá que abandonar momentáneamente esta casa, lo hará saliendo apresuradamente por la ventana trasera, ventana que no cerrará y dejará abierta, por esta razón la encontrarán así los PJS.

Lo que intenta el cazador se explica a continuación. En vista de los resultados del juicio en aquel pueblo, a decidido volver a levantar la opinión del pueblo. Lo que va a hacer es no influir directamente a una persona, como hizo en St. Cristòfol de Monteugues, sino influir indirectamente a todo el pueblo. Se va a encargar de que la llegada de los PJS coincida con el caos ¡cómo lo va a hacer! A partir de que estén los PJS en el pueblo cada noche Gómez se convertirá en un lobo, y se dedicará a cosechar víctimas. Cuanto más cerca de los PJS mejor. Todo lo de Gómez lo dejo a tu discreción, amigo DJ, puedes hacer que se cargue a uno por noche, eso es aceptable, o hacer que se cargue a tres por noche, eso es una salvajada contando con lo pequeño que es el pueblo. Encárgate de que no muera ni el cura ni el alcalde. Para adornarlo todo un poco más puedes hacer que también utilice poderes mágicos, como el ya famoso maldecir residencia etc.

Procura que las calamidades vayan en aumento progresivo. Poco a poco el pueblo se irá poniendo más nervioso y cada vez más en contra de los PJS a los que asocian estos males con su llegada, ya que empezaron el día que ellos llegaron. Además si preguntaron por la casa de la montaña, más razón para que piensen en eso.

Como DJ te encargarás de que Gómez vaya haciendo de las suyas, hazlo como quieras, a tu manera. Cuando haga falta que Gómez haga algo en concreto ya te será avisado.


20
17
12
10
11
9
13
8
10
14
18
15
7
15
19
16
4
1
3
2
St. Jeroni de
la Muntra

Identificaciones del mapa

▶ **1. Puerto.** Todo de madera. Hay varios amarraderos y dos largas pasarelas a cuyos lados se encuentran amarrados dos cocas. También hay tres botes y uno más que está siendo arreglado. Hay un par de gruesos bultos de redes, que están siendo trabajados.

▶ **2. "Rosa dels vents"** Se trata de una coca.

▶ **3. "Gregal".** Es otra coca, la que deberán tomar los PJS. Esta coca llegará el cuarto día de su estancia.

▶ **4. Almacén.** Es el lugar donde se almacenan todas las mercancías que llegan por mar. Se instalan aquí y se paga a las autoridades para el derecho de almacenaje. Se encuentra atiborrado de cajas, bultos, barriles y cajones. De día es fácil encontrar aquí dos guardias, por la noche este lugar se encuentra en la zona de la ronda, así que pasarán dos guardias cada media hora, más o menos. Por supuesto las dos grandes puertas de madera están cerradas.

▶ **5. Taberna "L'últim glop".** Sólo hay dos tabernas en este pueblo, y esta es la que más gente suele visitar. Siempre está llena. Tiene fama de que en ella se pueden degustar los mejores vinos extranjeros traídos por mar. En esta taberna se suelen reunir todo tipo de personas, los viajeros que van a Barcelona, los que están de paso en ruta por mar, etc. Aquí los PJS podrán enterarse de todo tipo de chismorreos. Como DJ, al leer esta parte de la campaña, podrás hacer que los PJS se interesen por algunas cosas si vienen preguntando por aquí. Eres libre de retorcer, o distorsionar la información como tú desees.

▶ **6. Iglesia.** Es realmente antigua, debe tener más de un siglo de antigüedad, aunque ha sufrido algunas reformas. Está regida por el padre José Agulló. Un tipo bastante raro que esconde más cosas de las que dice. Este cura tiene una rivalidad antiquísima con el alcalde. Se explicará más adelante.

▶ **7.Cuadra / herrería**. Este establecimiento se encarga de, por unas pocas monedas, limpiar, alimentar y cambiar las herraduras de los caballos. Un buen sitio para dejarlos. Aunque quizá no se lo parezca a los PJS ya que el herrero al que conocerán como Matías , es un pedazo de burro.

▶ **8. Alcaldía.** Se trata del edificio que se encuentra enfrente de la iglesia. Aquí reside el alcalde, el Excmo. señor Iván Escolar. Existe una rivalidad antiquísima entre el alcalde y el cura, se conocen desde hace muchísimo tiempo, y siempre están igual. En las conversaciones con el alcalde, este, suele hacer referencias a los problemas que tiene y que no tendría si fuera otro el cura. Frases como : "*Con la iglesia hemos topado*" o "*El padre Agulló, ¡JA!*" son típicas en sus conversaciones. Por otra parte el padre Agulló suele decir frases como: "*El burro del alcalde*" o "*Ese inútil que rige el pueblo". Siempre están igual.*

▶ **9. Casa de justicia** Es la casa donde se realizan los juicios. Suele estar bien vigilada.

▶ **10. Pozo.** Existen dos pozos de agua potable en el pueblo.

▶ **11. Posada. "La posada d'en Poseidó".** Esta es una posada que también hace funciones de taberna. Su único rival es la taberna de L'últim glop, supera a esta en calidad de vinos, siempre suele estar llena de gente, pero esta posada es mucho más limpia y segura, es más cara, pero ofrece alojamiento. Es un edificio muy rústico y ofrece desde el segundo piso, unas vistas como no hay en otra parte del pueblo, salvo el campanario. Desde atrás se ve la montaña, delante el mar.

▶ **12. Granero de la comunidad**. Es un gran edificio de madera de una sola planta. También está vigilado. La ronda de la guardia pasa por aquí igual que por el almacén del puerto. Aquí se guardan los sacos de grano y demás alimentos comunitarios.

▶ **13. Calabozo**. Siempre está vigilado por dos soldados. Aquí se recluyen a los presos hasta que se les dicta condena y se cumple.
Cada miércoles se realizan unos juicios públicos , en la plaza del alcalde, por la tarde.

▶ **14. Tienda de trabajos en cuero**. Pequeña tienda. El nombre de la misma lo dice todo. El tendero de la misma es un tal Francisco Jiménez. Aquí se pueden conseguir las reparaciones en las armaduras a mitad de precio.

▶ **15. Colmado de la familia de Mas**. Se trata de un pequeño colmado de alimentos de una familia muy antigua en este pueblo. Existe una rivalidad antiquísima entre este colmado y justo el colmado de al lado. El cabeza de familia es el señor Jordi de Mas.

▶ **16. Colmado de los Mata**. Se trata de otro pequeño colmado de alimentos de otra familia antiquísima, los Mata. Existe por supuesto una rivalidad antiquísima con la familia de Mas. El cabeza de esta familia es un tal señor Iván Mata.

▶ **17. Cultivos**. Los cultivos del pueblo, cebollas, tomates, lechugas, etc.

▶ **18. Casa de los de Mas.**

▶ **19. Casa de los Mata.**

▶ **20. La casa**. Con este nombre conoceremos a una pequeña casa de madera con aspecto de caerse en cualquier momento, que se encuentra en lo alto de la pequeña montaña que hay en la entrada del pueblo. Sólo se puede ver esta casa sacando la tirada de IRR al entrar en el pueblo. Si pudiera verse en algún otro momento será explicado en su momento oportuno. El dibujo de la casa no aparece en el mapa de los PJS para que estos no tengan ni idea sobre la presencia de esta. Sobre la casa, la gente del pueblo, en principio no saben nada, pero si les tiran un poco de la lengua, ya sea con alguna tirada de Elocuencia o alguna de seducción o algunos vinitos, alguien les puede contar alguna cosilla. Eso sí, lo explicarán con muchas reservas, esquivando el tema hasta el final, con alguna tirada de Psicología se captará mucho nerviosismo mezclado con una gran dosis de miedo. Para la historia de la casa pasa al apartado " la historia".

La historia

Tarde o temprano los PJS se enterarán de lo que sucede en la casa de la montaña. Como ya he comentado con anterioridad, habrán muchas reservas con lo de contar la historia, pero al final puede que consigan que se la expliquen, quizá mientras saborean la cena en la posada algún lugareño les puede contar la historia que empieza así:
"Hace un par de años, había una casa en lo alto de esa montaña, en ella vivía una mujer y su hija, o al menos ese es el parentesco que todo el mundo pensaba que les unía La cuestión es que algunas personas que se adentraban por las montañas para llevar a pastar sus rebaños podían ver que esas dos mujeres se encontraban en el descampado, rodeadas de lobos. Estas bestias no se mostraban agresivas hacia ellas, al contrario, se las veía dóciles como cachorros. La gente que les veía salía corriendo como alma que lleva el diablo con miedo a perder algo más que el rebaño. Las mujeres de los lobos, así se las conocía, nadie hablaba con ellas, todo el mundo las relacionaba con el demonio, incluso algunas personas afirmaban haberlas visto por la noche corriendo desnudas por la montaña rodeadas de lobos, incluso algunos dicen que ellas se apareaban con estas bestias, y así traían al mundo más bestias lobo para esparcir el mal por estas tierras. Tiempo después un montón de gente reunió el valor suficiente para enfrentarse a las mujeres lobo, así que se reunieron por la mañana, y con antorchas, palos y artilugios de labranza se enfrentaron a ellas, quemaron su casa y mataron a madre e hija. Ninguna bestia salió a defenderlas, y así extirparon el mal desde la raíz. Desde entonces, está considerado como mala noticia el ver su ruinosa casa al entrar al pueblo. Así que si habéis visto esa casa entre los árboles al llegar aquí tened mucho cuidado porque no puede traer nada bueno. Por lo menos para vosotros."
Eso es todo con respecto a lo que contarán de la casa de la montaña. Pero cuando se acerquen por la zona encontrarán nuevas cosas.

La Trama

A partir de ahora la aventura toma varios cauces, por un lado tenemos a los PJS que se han presentado en este pueblo esperando noticias de la vieja Camila, por otro lado la historia con Gómez el cazador, que en breve empezará a hacer de las suyas, además la leyenda de las mujeres lobo, de la cual la gente va a hablar mucho y por último Gromenis que tiene que alimentarse como cada noche. Paso a explicártelo más detalladamente a continuación.
En primer lugar tengo que advertirte de que esta parte de la campaña puede serte un poco complicada por la cantidad de sucesos que sucederán por las noches. En primer lugar tenemos a Gómez que va a intentar fastidiar a los PJS, desde que lleguen estos cada noche se convertirá en el lobo y se cargará a alguien, por otra parte tenemos a Gromenis, que como sabes cada noche tiene que comerse a alguien, ya sabes, si no lo hace se tiene que quedar con la forma de bestia, además para redondear la situación, tenemos a las mujeres lobo, que si los PJS han realizado alguna tirada de Memoria o de leyendas cuando les contaron la historia de estas, recordarán que ya les contaron esta historia hace tiempo en otra taberna una noche lluviosa en pleno invierno. Entonces pueden que relacionen a estas mujeres con la figura del lobisome o hombre lobo.

1er Acto
La llegada al pueblo

Los PJS llegan al pueblo y puede que se sientan atraídos o interesados por la casa de la montaña, de todas formas su primera preocupación será averiguar donde pasar la noche y esperar noticias de la vieja Camila, también les tiene que preocupar la maldición que recae sobre ellos, cada día que pasa son dos años que pierden. Es de suponer que pasarán la noche en La taberna d'en Poseidó, allí puede que averigüen lo que pasa con la cabaña de la montaña, y con sus dos ocupantes, será esta una de las excusas que tendrán los lugareños para empezar a sospechar de ellos cuando las cosas se pongan feas. De hecho las cosas se pondrán feas a partir del momento en que ellos lleguen al pueblo. Gómez llegó la noche anterior y se cargó al anciano Marçal, este será el primer cuerpo que encuentren destrozado a la mañana siguiente, aunque la sagacidad de los PJS puede hacerles descubrir este cuerpo antes de tiempo.

Los PJS en este primer día, se familiarizarán con el pueblo y con sus peculiares ciudadanos. Si hacen indagaciones sobre el cortejo real que paso por el pueblo hace tres días, averiguarán sin dificultad que efectivamente llegaron hasta aquí, bajaron hasta el puerto y allí subieron en un barco que estaba esperándolos. Más información sobre este hecho la encontrarán si preguntan por el puerto a cualquier mujer, por ejemplo, que esté reparando las redes, de ellas pueden saber por ejemplo, que el barco en cuestión se llamaba "Tró", zarpó hace tres días, su tripulación era muy extraña, en gran parte eran hombres de color y curiosamente recordará que eran todos calvos, además de muy fornidos y silenciosos. Ninguno de ellos dijo una

Notas para el DJ
Como puede que te hayas dado cuenta, la casualidad ha hecho que Gómez el cazador se fuera a meter en la casa de Marçal, el capitán que les alquiló la embarcación al cortejo de Burriac. Es posible que los sagaces PJS decidan ir a echar un vistazo por la casa de este buen hombre, allí se encontrarán con una sorpresa. Al llegar a la casa de Marçal, verán que está cerrada y no parece que haya nadie en su interior, todo está en silencio. Por más que piquen nadie saldrá a recibirles. Al final si logran entrar verán que efectivamente, está vacía . O por lo menos no hay nadie vivo en su interior. La ventana trasera de la casa está abierta.
Con una tirada de Otear, verán que hay restos de comida en una olla, alguien a comido recientemente por aquí. Otra tirada de PER x 3 les hará percatarse de un extraño olorcillo de dudosa procedencia, finalmente si llegan al dormitorio se darán cuenta que aquí, el olor es más fuerte y más desagradable si cabe. En el interior de un baúl de considerables proporciones encontrarán el cuerpo sin vida y semidevorado del pobre Marçal. Está claro que el no era el que había comido recientemente.
Si siguen mirando por la casa encontrarán muchos objetos relacionados con la profesión del difunto marino pero nada que comunique el destino de la comitiva llegada de Burriac. Así que ya no quedará nada más que ver que deciden hacer los PJS, lo más seguro es que decidan avisar a las autoridades locales, ya que si no al día siguiente si dejan el cuerpo aquí, se llevarán una buena sorpresa. Nada más en el primer día.

sola palabra. Una cosa que también le llamo la atención era el hecho de que apenas cargaron equipaje, solamente un par de bultos, demasiado poco para una comitiva de esa alcurnia. Por unas pocas monedas la mujer también puede decirles que cree recordar que un extraño hombre que jamás se separaba de una muchachita, por cierto esta chiquilla hacía una cara malísima, sin duda aún estaba muy afligida por la desgracia de sus padres, habló con Marçal y fue a él a quién le dijeron a donde se dirigían. *¡Marçal? Si, es un buen hombre vecino de este pueblo el barco en que partieron es suyo, suele alquilarlo con tripulación para ganarse la vida , ese es su negocio.*
Por cierto, que el alcalde está muy enojado porque el cortejo no le visitó, que menos que pasar, por algo somos pueblos prácticamente vecinos, otro que tal es el padre Agulló al que tampoco visitaron. Es toda la información que podrán sacar en cuanto a la comitiva de Burriac, si preguntan en cualquier otra parte, todo lo que obtendrán será lo mismo que les ha comentado esta buena señora. Si se les ocurre a los PJS que el cortejo pudiera haber comprado algo de alimento para el viaje, en alguno de los dos colmados, se equivocan, tal y como descubrirán al llegar a estos, aquí no compraron nada.

2° Acto
Algunas sorpresas y un reencuentro

Quiero reiterarme en el asunto de que cada noche Gromenis saldrá por las calles a devorar a algún inocente, y que cada día que pasa, para los PJS representan dos años.
Si los PJS avisaron a las autoridades para que se hicieran cargo del pobre Marçal, esta mañana a primeras horas la noticia ya habrá recorrido todo el pueblo, los lugareños habrán distorsionado con sus creencias la noticia del asesinato, está en boca de todos que las mujeres lobo, entraron en la casa de Marçal, y allí sus bestias hicieron el resto, después las mujeres metieron el cuerpo en el baúl hasta que fue descubierto por los PJS.
Un tipo asegura que vio como por la noche pasaron las mujeres con sus bestias por las calles del pueblo, pero él, completamente aterrado, fue incapaz de gritar o pedir auxilio.

Este es un pueblo más bien pequeño, y todo se sabe con rapidez, incluso Gómez en su escondrijo podrá enterarse de que ya a empezado a rodar su plan. Esta noche saldrá a cazar en forma de lobo, y será muy cerca de los PJS.
Por otra parte si los PJS vieron el cuerpo y decidieron no avisar a nadie, o sencillamente no lo vieron, esta mañana aparecerá el cuerpo del difunto a dos esquinas de la posada, como ya he dicho anteriormente, el cuerpo está casi completamente devorado.
Alrededor de él con una tirada de Rastrear, verán las huellas de un lobo de dimensiones muy grandes. El alboroto que formará la gente cuando encuentren el cuerpo, servirá para que los PJS, posiblemente se sientan picados por la curiosidad de ver que sucede, cuando vean el cuerpo, con una tirada de Medicina, desmientan lo que dice todo el mundo acerca de que ha sido asesinado esta misma noche.
La peste que desprende su cuerpo, y el aspecto que tiene, denota que esto debió ocurrir hace dos o tres días, pero alguien se ha tomado la molestia de traer el cuerpo hasta aquí. Casi nadie creerá lo que dicen los PJS, la teoría de las mujeres lobo, es más fácil de creer, así que poco después no se hablará de otra cosa en el pueblo.

Hacia el mediodía alguien encontrará el cuerpo sin vida y medio comido de otro vecino del pueblo, el rumor general de las mujeres lobo, se hace más fuerte. En realidad este cuerpo es de la víctima que necesita Gromenis para seguir teniendo aspecto humano al día siguiente.
Caso de que los PJS pasen por el lugar, si efectúan una tirada de Rastrear, no encontrarán huellas de lobo, encontrarán otras, tienen aspecto de pertenecer a algún tipo de extraña bestia de bastante peso. Serán imposibles de seguir, ya que Gromenis se pasea por la noche dando saltos de techo en techo.
Algunos vecinos denunciarán este hecho diciendo que pudieron oír unos extraños golpes por la noche en sus tejados. Si los PJS intentan averiguar la ruta que la extraña criatura realizó por los tejados, preguntando casa por casa o de cualquier otra manera, esta pista les llevará hasta la primera casa delante de la posada donde se hospedan los PJS.

Otro asunto que entretendrá a los PJS, este segundo día, es el hecho de que hacia la media tarde, aparecerán flotando en el mar algunos maderos, redes y jirones de velas, además de tres cadáveres que serán sacados del mar y reconocidos inmediatamente por la gente del pueblo, los PJS no tardarán en saber que se tratan de tres de los marineros que formaban parte de la tripulación del "Tró", el barco que alquiló la comitiva de Burriac. Un cuarto cuerpo aparecerá agarrado a unos maderos flotando en el mar, los PJS podrán verlo efectuando una tirada de Otear, este último está muy malherido. Si lo sacan del agua, sus últimas palabras antes de expirar serán muy reveladoras: "*Niebla, rocas, nos atacaron, tenían alas*" Esto será todo cuanto le sacarán.

Los PJS si pudieran conseguir algún mapa de esta zona marítima , por ejemplo, en casa de Marçal , con una tirada de Navegar, podrían hacer un radio de acción calculado por el tiempo que paso desde la partida del barco hasta el regreso de los trozos destrozados de este. Esto, les revelará que no existe ninguna isla o tierra a la que pudieran haber llegado en ese lapso de tiempo.
Secretamente algunas pocas personas empiezan a hablar sobre la coincidencia de la llegada de los PJS con los extraños sucesos que están ocurriendo últimamente.
Si a los PJS les da la prisa por emprender el viaje por el mar, esto les será imposible, ya que ningún otro barco puede hacerlo inmediatamente, la otra coca que está en el puerto, está siendo reparada, y es prácticamente imposible que pueda salir inmediatamente, si preguntan al respecto no tardarán en enterarse de que mañana mismo un barco llegará a este puerto, su capitán es vecino del pueblo y no creen que pueda existir algún inconveniente en que les dejen subir a bordo para zarpar.

Una última sorpresa les aguarda a los PJS cuando lleguen a la posada con la intención de retirarse a descansar. Esta noche una densa niebla se a esparcido por toda la zona haciendo que la visibilidad sea prácticamente nula por todo el pueblo. Cuando el silencio gobierne en la noche del pueblo, solamente roto por los gritos agónicos de una nueva víctima, pero eso lo veremos más adelante, alguien picará a la habitación de los PJS. "*Una vieja conocida*" responderá la voz si preguntan quien es. Al abrir la puerta un chillido agudo y familiar y un poderoso batir de alas sorprenderá al PJ mientras entra en la habitación la ya conocida águila, revoloteará un poco y se posará sobre su amigo de siempre. Tras ella una silueta que hace tiempo

que no ven les saludará, efectivamente se trata de Camila, que cerrará la puerta a su paso.
Enseguida se interesará por los avances de los PJS, preguntará sobre los acontecimientos que les han pasado en su largo viaje y sobre su aspecto ahora más envejecido. Dejará que se expliquen tanto como quieran, y al final ella empezará a hablar.

La historia de Camila

Desde el día que nos encontramos en el camino que bordea el bosque, y emprendisteis camino hacia la cueva de gnomo, supe que graves cosas empezarían a ocurrir. Empecé a tener extraños sueños reveladores, pero tremendamente confusos, de los cuales ya no recuerdo nada más que pequeños vestigios de escenas de destrucción, fuego y caos. Después me enteré de vuestro regreso al castillo y de que algo terrible sucedió allá. También me enteré de que la extraña enfermedad de la que me hablasteis, se había contagiado a Don Alejandro. Noté una extraña presencia en el castillo como ya os dije en una de mis notas. Esa extraña presencia al principio era muy débil, pero poco a poco se a hecho más y más fuerte hasta que ahora en los últimos tiempos, tenía un poder casi imposible de entender. Después salisteis de viaje a por un extraño líquido que los médicos del castillo pensaron que podría ser de valiosa utilidad, ilusos, el mal que aqueja a esa familia está más allá de lo que esos doctores podrían comprender.
Después de vuestra partida, aquí las cosas empezaron a ser diferentes, cada vez más extrañas. Para empezar, la muerte de Don Alejandro, era casi seguro de que esta iba a llegar en cualquier momento, ya que su mujer padecía de lo mismo, y falleció poco antes que él. De esta manera la que regía ahora las tierras era su única descendiente, es decir su hija Montserrat.
El entierro de sus padres fue realizado de forma rápida y sin ningún tipo de sentimiento, fueron enterrados el uno al lado del otro, y a la ceremonia no fue nadie excepto quien les enterró. Durante un par de días todo siguió igual, ni siquiera se declararon días de luto en el castillo. Hasta que llegó un extraño personaje al castillo y se convirtió en el mentor de la niña, que por otra parte estaba adquiriendo unos niveles de maldad fuera de toda lógica.
Por esas fechas yo empecé a tener extraños sueños y apariciones sobre un jinete rojo montado en un corcel de mismo color. Al día siguiente investigué en mis libros y encontré algo sobre él, según averigüe era la mano derecha de un demonio mayor. Entonces decidí mantener contacto con vosotros por medio de mi fiel águila. Tenía mucho miedo sobre lo que podía pasar. Quería informaros en la medida de lo posible sobre las cosas que sucedían por aquí.
Entonces llegaron los soldados, eran todos iguales, negros, calvos y muy recios, no sé realmente como llegaron, sencillamente aparecieron en el castillo y suplantaron a la guardia original. Echaron a todos los soldados y se quedaron con esta nueva milicia, y fue por entonces cuando las cosas se pusieron peor, aparecieron nuevas leyes que los mismos soldados se encargaban de imponer por la fuerza, si alguien desobedecía, la guardia se encargaba de juzgar y ejecutar, sin necesidad de nadie mas. En el pueblo era todo un caos, familias enteras asesinadas, niños mujeres ancianos, sin ningún miramiento, sin ninguna lógica.
Hasta que un día al fin se puso en marcha el gran éxodo, la gran parte del pueblo abandonó sus posesiones, y se llevaron lo imprescindible para poder sobrevivir hasta llegar a Barcelona o a otros pueblos de alrededor. La poca gente que se quedó en el pueblo, eran personas muy mayores para poder viajar o gentes muy sentimentales que eran incapaces de abandonar aquello por lo que siempre han luchado.

Notas para el DJ

En este punto más o menos a tu discreción, realizando con éxito una tirada de Escuchar, diles a los PJS que podrán oír un grito agónico que procede de la oscuridad de las calles. Si se asoman por la ventana, con una tirada de Otear, podrán ver en la misma esquina de la posada entre la niebla, a una bestia, aparentemente un lobo, de dimensiones bastante grandes, que está devorando literalmente a un pobre hombre que pasaba por el lugar. Antes que puedan hacer nada los PJS, el lobo apoyado con sus patas delanteras sobre el cuerpo sin vida de su víctima, mirará directamente hacia los PJS, y entonces estos podrán darse cuenta de dos cosas, la primera, que el lobo arruga el hocico mostrando sus dientes ensangrentados, aunque no se podría jurar si está haciendo esto o simplemente está mostrándoles una horrible sonrisa, por otra parte, si los PJS realizan una tirada de Psicología, captarán que esta bestia no ha mirado a los a por casualidad, sino que a dado la impresión de que realmente estuviera mirándoles como mostrándoles con orgullo lo que acaba de hacer. Entonces en un brusco giro saldrá corriendo internándose y perdiéndose de vista en la espesura de la niebla. Un desaforado aullido quebrará la noche despertando a mucha gente del pueblo. El aullido lo reconocerán los PJS como aquel que oyeran algunas veces en su viaje.
Si los PJS deciden ir a echar un vistazo, aparte del cadáver, no encontrarán nada más. La niebla imposibilitará la cacería de la bestia, eso sí, con una tirada de Rastrear encontrarán las famosas huellas de lobo, mucho más grandes de lo normal. Entre la niebla aparecerán algunas antorchas de los cuatro valientes que se han atrevido a acercarse por la zona para ver lo que pasaba. Y esto será lo que preguntarán a los PJS al encontrarlos al lado del cuerpo destrozado.
Gromenis, que todavía no ha salido de caza, aprovechará este momento para internarse en la niebla para buscar a la bestia. De paso, cogerá a algún descuidado para su sustento personal. Se tiene que intentar que los PJS se den cuenta de este hecho lo más tarde posible, es decir, no les digas de buenas a primeras que se ha ido. Y si puede ser que no se den cuenta, como cada noche, ella va de caza y al día siguiente aquí no ha pasado nada. Será de esta manera como Gromenis se dará cuenta, si no lo sabía con anterioridad, de que el lobo en cuestión se pierde en el bosque sin dejar ni rastro, pero antes de que esto suceda, podrá ver que su aspecto físico muta hasta convertirse en el hombre que realmente es. De todas formas no podrá ver de quien se trata, es decir no lo reconocerá como a Gómez.
Cuando estén todos juntos de nuevo, ella podrá explicar lo que vio. De esta manera se acaban los acontecimientos nocturnos.

Al poco tiempo de esto abandonaron el castillo y se pusieron en marcha hasta aquí, fue así de rápido nadie se lo podía imaginar, pero así sucedió. Sencillamente un día apareció una gran caravana bajando del castillo y cruzaron el pueblo abandonando el castillo y las tierras para alegría de los pocos habitantes que permanecían todavía en Burriac. Pude averiguar que zarparon en barco desde este pueblo, pero no sé hacia donde.

3er ACTO
Nuevos asesinatos y nuevas adversidades

Esta mañana, como la anterior, los PJS podrán oír que se ha formado un escándalo en el pueblo, no tardarán en enterarse de que además de la ya conocida muerte en la esquina de la posada, a aparecido otro cuerpo sin vida en el pueblo, esta vez una mujer, también a aparecido devorada.
El cuerpo a sido inmediatamente retirado por los soldados, el rumor general dice que ha sido la misma bestia. Los habitantes del pueblo están cada vez más nerviosos sobre lo que está pasando. Hay quien lo relaciona con la casa de las mujeres de los lobos. Este es el rumor más infundido. Según estos rumores algo a tenido que molestar a las mujeres para que se dediquen a cometer estas atrocidades.
El cuchicheo acerca de que los PJS desde su llegada no han hecho más que traer la mala suerte, cada vez toma más cuerpo, y son ya bastantes los que miran de reojo a los PJS cuando estos pasan o los que murmuran a sus espaldas. De esto se darán cuenta ellos cuando paseen por las calles efectuando alguna tirada de Otear o de Escuchar.

Camila está muy impaciente por zarpar en la supuesta dirección que tomaron el cortejo de Burriac. Además, si los PJS pudieron averiguar más o menos la distancia que pudieron alcanzar con el barco, otra pista sería si se les a ocurrido que los Aouns son originarios de África, y esta sería una buena ruta a seguir.
De todas formas hacia el mediodía cuando estén esperando que llegue el barco a puerto, se enterarán de que este sufre una demora y no llegará hasta mañana.
Es un barco muy viejo y siempre hace la misma ruta, de las costas Africanas hasta aquí les informará una anciana que trabaja las redes a veces sufre estos retrasos, ya se sabe, a veces se encuentran con piratas o puede que se hayan encontrado con un temporal que les haya forzado a retrasarse. Pero sin duda que esta noche o mañana a más tardar ya estarán aquí.

A los PJS les sigue conviniendo esperarse aquí hasta que el barco llegue. El siguiente puerto marinero es el de Barcelona, y eso está a varios días de camino de aquí. Para cuando llegaran ya se habría echado todo a perder. Pero seguro que cada vez estarán más preocupados por su edad, cada vez son más mayores y cada vez es posible que se sientan más débiles, si no ellos seguro que Don Florencio sí. Así que en lo que queda de día no tienen nada más que hacer. Aunque para esta noche hay más víctimas, y cada vez más cerca de ellos, más concretamente en la misma posada.
Al caer la noche, cuando los PJS ya hayan cenado y se encuentren descansando en sus habitaciones, volverá a caer la famosa niebla envolviéndolo todo a su paso. Si algún PJ está haciendo guardia, este se dará cuenta de que si mira por la ventana apenas podrá ver la silueta de la casa que tiene delante. Caso de que hagan guardias, Gromenis en la suya será cuando vaya de caza. Si no hacen guardias, pues tranquilamente saldrá cuando todos duerman.

Será en el turno de ella cuando salga de la posada para buscar una víctima, cuando al poco rato entrará en la casa Gómez en forma humana. El cazador no sabe que Gromenis a salido, si no entraría directamente en la habitación de los PJS y haría una escabechina, así que con mucho sigilo, entrará en la habitación de cualquier otro inquilino, cerrará la puerta con el pestillo y, volviendo a su aspecto de lobo, acabará con él.
Una tirada de PER x 3, despertará a los PJS poniéndolos sobre aviso de que hay alguien que por lo que indican sus gritos, no lo está pasando muy bien. No tardarán mucho en localizar la habitación de donde proceden los gritos. Tendrán que forzar la puerta, dándole un tiempo precioso a Gómez que saldrá por la ventana, y se escabullirá entre las sombras de la noche.
Algunas cosas pueden hacer pensar a los PJS, por ejemplo, una tirada de Rastrear puede hacer ver a los PJS huellas humanas y huellas de animal, pero lo interesante es que entran huellas humanas por la puerta, y salen huellas de lobo por la ventana. La única persona que podría explicarles algo, tiene la carótida reventada y sus propios intestinos diseminados por la cama, una expresión de auténtico terror se puede leer en su rostro.
Entonces por la puerta entrará el posadero y su hija, y esta empezará a gritar alertando al resto de la gente que se hospeda en la posada, más concretamente dos hombres, uno es un comerciante de paños, un tal Arturo de Rogar, y el otro un tal Blas, un borracho que duerme aquí cuando pilla la mona por miedo a lo que le puede hacer su mujer al llegar a casa. El posadero conocedor de esto y al ser buen amigo de Blas, le deja dormir aquí. No hace falta decir que la borrachera se le pasa al instante, al mismo tiempo que expulsa una colosal vomitona sobre aquel que esté más cerca de él.

Los PJS se encontrarán de nuevo en medio de la escena de otro crimen, ¿casualidad? Es posible que piensen eso, pero algunas cosas es de suponer que les hará pensar. Entre otras que Gromenis no está por aquí. Nadie ha visto ni oído nada, el último que la vio fue el PJ que la despertó para que esta hiciera la guardia.
La hija del posadero ha dejado de gritar, todo vuelve a quedar en silencio. Pero ahora se tendrá que avisar a las autoridades locales, y nadie se atreve a salir fuera a buscar a estos. La bestia anda suelta y quién sabe si aún está en la casa. Mientras tanto afuera la niebla es ahora mucho más espesa, y ya no se puede ni vislumbrar la silueta de la casa de enfrente. ¡ Se atreven los PJS?
Caso de que se atrevan a ir por los soldados, no pasará nada por el camino, no habrá ningún incidente, eso si, ponlos nerviosos refiriéndote a sombras fugaces, extraños ruidos en la oscuridad, etc. Que les parezca que la distancia hasta la casa de la justicia es más larga que nunca. De hecho, esta parte de la aventura sería muy interesante que la jugaras poniendo al límite a los PJS, constantes tiradas de escuchar, tiradas de Otear con malus por la poca visibilidad, etc.

Gromenis, cuando regrese a la casa, lo más probable será que se encuentre conque todo el mundo está despierto y en alerta por lo acontecido, ella no sabe lo que ha pasado, así que entrará en la casa, y ante cualquier pregunta del tipo: "*¿de dónde vienes*?" Ella responderá con algo así, como que le pareció escuchar algunos ruidos en la calle y salió a investigar, estuvo siguiendo un rastro, pero al cabo del rato, por la poca visibilidad lo abandonó. Entonces regresó aquí.

4° ACTO
Mas contratiempos y alguien más a escena

Al día siguiente, como ya viene siendo costumbre, los PJS serán despertados por el griterío escandaloso que viene de la calle. Por la ventana, por la que entran los rayos de sol

caldeando la habitación, verán a la gente como se dirige a la plaza del alcalde, una tirada de Psicología mostrará a los PJS que el ambiente está muy tenso, también se capta miedo y mucho nerviosismo.
En la posada donde se hospedan los PJS, se han colocado dos soldados que se quedarán para vigilar hasta nueva orden. Esta mañana, bien temprano, han retirado el cadáver.
En la plaza, la gente está reunida esperando que se hagan saber las medidas de seguridad que se tomarán en el pueblo. Para cuando se presenten los PJS en la plaza, el alcalde ya estará hablando desde el balcón, en ese momento está explicando que la ronda nocturna se intensificará, y que pasarán a ser formadas por tres soldados, en vez de dos como era normal hasta ahora. Algunos aplausos aprueban esa nueva norma.
Otra nueva medida que entra en funcionamiento, es la de que a partir de ahora cualquier persona que sea pillada por la noche en la calle, irá al calabozo. Más aplausos aprueban esta otra nueva orden, sobre todo Doña Marta, la mujer de Blas, el pobre borracho que a veces duerme en la posada.

Mientras este suceso se está llevando a cabo en la plaza del Alcalde, una persona acaba de llegar a los alrededores del pueblo, se trata de un individuo muy misterioso, que se hospedará en la montaña, cerca de la zona donde los PJS vieron la casa, no tiene nada que ver con la aventura que están siguiendo los PJS, pero que se encargará de que todo funcione un poco peor.
Se trata de un Lobisome. Sí, uno de verdad, la gente del pueblo y, posiblemente, hasta los PJS, se piensen que el que ha cometido estos asesinatos era un hombre lobo, y no era del todo cierto, ya que de las dos víctimas que han habido cada noche desde la llegada de los PJS, una la cometía Gómez, y la otra Gromenis. Pero ahora vamos a animarlo todo un poco más y vamos a hacer que la leyenda local de las mujeres de los lobos, sea un poco más cierta, pero eso ocurrirá esta noche. Cuando los tres depredadores salgan a cazar arropados por la niebla.
Otra sorpresa que les aguarda este día, cuando decidan ir a averiguar si ya ha llegado el barco que les tiene que transportar, será que no ha sido así. El barco que tenía que haber llegado ayer, aún no lo ha hecho. La misma anciana que estaba aquí ayer, les podrá indicar que:
"Es extraño que todavía no halla llegado, normalmente no se retrasa tanto, aunque puede, como les dije ayer, que hallan tenido algún problema con piratas, o algo así. Probablemente esta tarde ya esté aquí."
Lo que desconocen los PJS es que esta tarde tampoco estará aquí pero que mañana si, y en el barco les traerán noticias sorprendentes, sobre lo que les ha retrasado en su llegada a puerto.

Cae la noche y vuelve a aparecer la famosa niebla en el pueblo, sumergiéndolo todo en un baño de incertidumbre y sombras fugaces, será de suponer que los PJS hayan decidido volver a sus habitaciones para descansar. Repito lo mismo de la noche anterior, Gromenis tendrá que salir esta noche a alimentarse, así que posiblemente tendrá que hacerlo en su guardia, o de alguna otra manera que tu puedas improvisar.
También sería posible que los PJS decidieran dar una vuelta por las calles para investigar por su cuenta, caso de ser así, hacia las tres de la madrugada deberán efectuar una tirada de Escuchar para oír no muy lejos, a un par de calles de distancia, un fuerte aullido distorsionado en parte por el extraño efecto que produce la niebla en el sonido.

Si los PJS deciden bajar a echar un vistazo descubrirán que la visibilidad en la calle será reducida a un metro y medio como máximo, tendrán que andar muy cerca unos de otros para no perderse, cosa que puede pasar con gran facilidad. Poco después una tirada de Otear con un malus de 25% les mostrará una extraña silueta oscura que camina por la calle que se recorta en la niebla, es de aspecto humanoide, aunque muy recio.
Si los PJS se acercan hacia este, o si le llaman la atención, para sorpresa de ellos esta figura se encorvará y, alzando la cabeza, emitirá un fortísimo aullido. Después mirará hacia los PJS directamente, y entre los jirones grisáceos de niebla, los PJS podrán ver el brillo plateado que emiten sus ojos, y escucharán un gruñido grave y gutural que parecerá imposible que haya podido surgir de alguna garganta humana. Entonces se escabullirá tras una esquina corriendo calle abajo.
En esa misma calle, en una casa que encontrarán con la puerta destrozada, encontrarán en su interior un hombre y una mujer completamente devorados en la cama. No tuvieron tiempo de nada absolutamente.
Una tirada de Memoria, les hará a los PJS acordarse de los famosos aullidos que oyeron algunas veces cuando viajaron a por el líquido. Si sacan la tirada correctamente, apreciarán que este aullido no se parece en nada.

Por otra parte Gómez esta vez, atacará a una de las patrullas que hacen la ronda por la noche. Lo hará de forma rápida y efectiva, al acabar emitirá su peculiar aullido. No tiene ningún reparo en que todo el mundo sepa quien manda en las calles por la noche.
Si los PJS están realizando la ronda por su cuenta, con una tirada de Escuchar, podrán escuchar el fuerte aullido, que reconocerán como el que les acompaño por su ruta hacia Puiggraciós. Aunque si han decidido quedarse en la posada, con la misma tirada también podrán escucharlo como se explica más adelante.
Si investigan encontrarán el cuerpo sin vida de los tres soldados con la garganta abierta y completamente destrozada. Sus órganos adornan ese sector de calle, y reposan tumbados sobre un enorme charco de su propia sangre. Con una tirada de Otear, en la sangre y sobre todo alrededor de ella, encontrarán las mismas huellas de lobo que encontraron anteriormente.
Otro asesinato que se produce en esta noche tétrica , será el que cometa Gromenis para conservar su aspecto humanoide un día mas.
Si los PJS han preferido permanecer en la posada y no salir para nada, el que haya hecho guardia hacia las dos de la madrugada, con una tirada de Escuchar, podrá oír un fuerte aullido. A través de la ventana y con una tirada de Otear, podrá también haber visto una silueta animal que corría por la calle, de punta a punta. Perdiéndose rápidamente de vista, y sin que el PJ pueda haberla reconocido en modo alguno.
Poco después, el PJ que está haciendo guardia, con otra tirada de Escuchar, le parecerá oír afuera en la calle, donde la niebla es ahora muchísimo más densa, no dejando ver ni un palmo más allá, un ruido extraño, como si alguien rondará por allí afuera. El PJ no oirá nada más en absoluto, sólo el crujir de la madera de sus propios pasos si decide ir a mirar por la ventana. Entonces cuando este junto a ella, intentando ver algo a través de la gruesa cortina de niebla que hay en el exterior, una cara se pegará a la ventana, es una cara grotesca, mitad hombre, mitad lobo, cubierta casi completamente de áspero pelo negro,

sus rojizos ojos se clavan en los del PJ, mientras entre sus gruesos colmillos cae una chorreante baba, al mismo tiempo que un gruñido bestial ensordecerá al pobre PJ. El gruñido será suficiente para despertar a todos los demás que estén en esta habitación. Entonces la bestia, saltará hacia atrás, perdiéndose entre la niebla que se arremolinará alrededor de ella. No volverán a ver ni rastro de la bestia hasta las tres de la madrugada más o menos, momento en que no verán pero si oirán un fuerte aullido proveniente de algún lugar del pueblo.
Por supuesto esta bestia era el Lobísome, y esto lo podrá saber el PJ que lo vio, con una tirada de Con. Mágico, antes de cometer el asesinato que se explicó anteriormente, el del hombre y la mujer en la cama, vino a parar hasta aquí por pura casualidad, al ver tanto movimiento dentro de la habitación, decidió ir a por otra presa.

Si los PJS por la noche salen a buscar pistas o algo así, deberán tener cuidado de no ser descubiertos por la ronda, ya que como dijeron ayer, por orden del señor alcalde, quién sea descubierto rondando por las calles, pasará unas bonitas vacaciones en el calabozo. Existe un 10% de que se encuentren con alguna patrulla, y un 15% en los lugares del mapa que se detalla expresamente que pasa la ronda. Aún así, como puedes ver, el porcentaje es bajísimo, con esta niebla, y los rumores que hay sobre lo que ronda por las calles, pocos son los que se atreven a bajar a las calles por la noche. Es todo por ahora.....



5° ACTO
Llega el barco y trae consigo nuevas pistas

Como ya es costumbre, a los PJS les despierta el alboroto que hay en las calles, la gente discute en cada esquina, en la posada si bajan a almorzar o algo así, se encontrarán de que hay una fuerte discusión sobre el tema.
Aquí se podrán poner al tanto de los últimos acontecimientos, según parece, una patrulla entera ha sido devorada, los tres soldados aparecieron muertos esta mañana. Por otra parte, un hombre y su mujer han sido encontrados muertos en su casa, según parece, reventaron la puerta, y acabaron con ellos dos en su misma cama. Además, otro asesinato se ha llevado a cabo, algún tipo de bestia infernal se ha comido a Pardo, un humilde pastor al que todos queríamos mucho. Como ya te puedes imaginar el ambiente es desesperante, hay rumores de todo tipo, pero sobre todo, el que se encarga de proclamar el padre Agulló, frases del tipo de "*¡arrepentíos de vuestros pecados, pues la hora se acerca!*" o "*¡con la primera trompeta, el burro del alcalde nos lleva a la perdición!*" son comunes últimamente en sus sermones matutinos. La iglesia está últimamente más llena que nunca, a todas horas hay gente en su interior rezando. Esta mañana se celebrarán los santos oficios por los muertos.
Don Florencio también será de los que acudan a la iglesia, en ella se pasará todo el día, entablará buena relación con el padre Agulló. Este soltará frases del estilo Si ese ceporro del alcalde mandara más hombres a hacer la guardia, la bestia no se atrevería a atacar, al verse superado abrumadoramente en número y furia.

La gente del pueblo, los más escépticos, atacará verbalmente a los PJS acusándoles de haber traído con ellos la maldición de las mujeres de los lobos, incluso les gritarán que se larguen del pueblo cuanto antes. Desde este día, los PJS serán tratados de malos modos en algunos lugares donde vayan. Los nervios están muy crispados, y si los PJS se encaran de forma ruda con alguien, podría desencadenarse una reacción en cadena que acabaría seguramente conque sean expulsados del pueblo.
Si a los PJS les da por ir a echar un vistazo por el puerto para ver si el esperado barco ya ha llegado, se llevarán una nueva sorpresa ya que no será así, el puerto sigue ocupado por el barco que están reparando, nada más. Además de los que suelen trabajar por aquí, no habrá nadie mas, eso sí, la anciana que les informaba día a día, estará aquí.
Saludará a los PJS en un tono familiar, y les explicará que: *No me lo explico, ayer ya tendrían que haber llegado. Dios quiera que no les haya pasado nada.*
Esto será de suponer que pondrá nerviosos a los PJS, cada día que pasa son más ancianos y más débiles, y ahora las cosas están muy feas, en este pueblo son cada vez peor vistos, y los asesinatos nocturnos empiezan a ser cada vez más preocupantes. Pero lo que no saben, es que esta misma tarde llegará el barco con noticias realmente inquietantes, aunque muy útiles para los PJS.
Efectivamente el esperado barco llegará a puerto esta tarde, hacia las cinco y media, será avistado por los trabajadores del puerto, y todo el pueblo será avisado, así que todos vendrán al muelle a ver que le ha pasado para que se hayan retrasado más de un día.

A medida que el barco vaya entrando en el puerto, serán cada vez más evidentes las marcas de que ha habido un enfrentamiento en el interior de este. Las velas están casi destrozadas por completo, toda la cubierta es un desorden completo, los marineros que aparecen asomados por la baranda se les ve cansados y algunos malheridos. Al fin largarán las cuerdas y serán amarradas. Colocarán la pasarela, y con paso quejumbroso, la maltrecha tripulación, irá bajando a tierra.
Con alguna tirada de Escuchar, los PJS captarán retazos de conversaciones en las que se comentan cosas como:
Niebla, niebla espesísima, nos salvamos por los pelos, no aparece en ningún mapa, la isla del demonio, etc.

Ningún miembro de la tripulación hablará con los PJS, todos irán directamente a sus casas. El que si lo hará con alguna tirada de elocuencia, será el capitán, de él podrán sacar que:

- Hace un par de días, cuando regresábamos hacia aquí, nos topamos con una extraña niebla que poco a poco lo envolvía todo Esta niebla cada vez era más espesa, y no tardamos en encontramos con que ya no sabíamos por donde navegábamos. Más de una vez nos hemos encontrado niebla en el mar, pero juro por Dios que ninguna como esta. La niebla ocultaba en su interior una isla o algo así, debido a la poca visibilidad no podría decir exactamente que era, pero si puedo decir que yo he recorrido esa ruta cientos de veces, y aseguro que no hay ninguna isla en este trayecto que seguíamos. Sencillamente, esa isla apareció de la nada.

Cuando crucé hacia las costas Africanas no estaba, pero al regresar, ¡Dios santo! Podríamos haber embarrancado, y habernos ido todos al garete. Por suerte, alguien vio los arrecifes, y pudimos virar rápidamente esquivándolos a última hora. Aunque me pareció ver restos de algún barco embarrancado en las rocas.

Poco después, cuando estábamos rodeando la isla, o lo que fuera, aparecieron de la niebla, encima nuestro, unos horribles seres alados, eran hombres, o de eso tenían aspecto, eran negros, y todos calvos. Nos atacaron con sus espadas. Parecía que estaban defendiendo la zona, y digo esto porque después de un buen rato de luchar, y de vemos diezmada la tripulación, al salir por fin de la maldita niebla, esos tipos emprendieron el vuelo y se internaron de nuevo en esa cortina espesísima, dejándonos en paz.

Si lo que querían era que nos fuéramos, doy fe de que lo lograron, porque de esta no vuelvo más a navegar por estos mares. Unas cuantas horas después de dejar atrás todo eso, nos encontramos restos flotantes de lo que parecía un barco, sin duda algunos desgraciados pasaron cerca del lugar y no tuvieron la suerte que tuvimos nosotros. Gracias a dios que hemos logrado llegar a puerto.

El capitán, que por cierto se llama Faustino, se refiere al "Tró" cuando habla de ese barco naufragado. En principio Faustino no piensa volver a navegar. Así que los PJS tendrán que ingeniárselas para poder convencerlo. Déjales que se les ocurra lo que sea, pero realmente será muy difícil, haría falta algún critico en elocuencia o el uso de algún hechizo o una generosísima cantidad de dinero por el alquiler del barco, por supuesto sin tripulación, o en último caso de un buen secuestro nocturno.

Por otra parte, será muy difícil que el barco pueda zarpar ya que necesita una buena limpieza y puesta a punto, además de una tripulación.

Quede clara otra cosa, si preguntan, el capitán les informará sin problemas de la posición más o menos exacta del paradero de la misteriosa isla. Aunque tratará de locos a los PJS si se entera de que desean ir a ella.

Verdaderamente si le echan un vistazo al barco por fuera, está hecho un asquito, hay claras muestras de lucha por todas partes, las velas están desgarradas en su mayor parte, etc. Pero si lo miran por dentro, está peor. Hará falta mano de obra para repararlo para que pueda navegar. Si los PJS quieren trabajar, su ayuda será bienvenida, y eso posiblemente adelante las reparaciones hasta el punto de que mañana mismo podría llegar a zarpar.

Serán necesarias tiradas de Navegar, Artesanía , etc. Además de trabajar toda la noche.

Esto es todo lo que pasará durante el día, durante la noche, nuevos asesinatos van a empezar. Si los PJS deciden pasar la noche en el barco trabajando podrán ver desde la cubierta de este cuando sea ya bien entrada la noche, algo que pasará acechando por el puerto, no se verá muy claro, ya que sea lo que sea lo que corre por ahí, camina protegido por la espesa niebla que vuelve a invadir el pueblo.

Para empezar, esta noche el lobisome, el auténtico, rondará por la zona del puerto, los PJS desde el barco, efectuando una tirada de Escuchar, podrán oír como alguien grita pidiendo gritos de auxilio enseguida estos gritos cesarán, pero darán tiempo a los PJS de situar la posición más o menos exacta de la procedencia de estos. Si la tirada de Escuchar a sido un crítico, el PJ podrá también oír además de los gritos de ayuda, unos gruñidos. Depende de como reaccionen los PJS, podrán intentar hacer una emboscada al lobisome y, así, acabar con los asesinatos nocturnos.Esta vez, la víctima era un pobre borracho que deambulaba por el puerto.

Si muere la criatura, poco a poco irá mutando, su pelo será cada vez más y más corto, hasta adquirir medidas normales, sus colmillos y garras, desaparecerán, y así hasta al final, que frente a los PJS quedará el cuerpo sin vida de un tipo al que nunca vieran jamás.

En este punto los PJS deben decidir sobre lo que van a hacer. Si no hay ningún tipo de testigo en lo que respecta a la apariencia del bicho en cuestión, quizá puedan tener algún problema. Hay que recordar que las autoridades locales cuando les muestren la víctima, sólo verán un hombre muerto, es decir, no al lobisome que era en realidad. Quizá alguno de los trabajadores que estaban arreglando el barco con los PJS, pudo ver algo, hasta puede que ayudaran a los PJS en la lucha contra esta bestia.

Sea como sea puede que los PJS piensan que al acabar con este bicho habrán acabado con los males nocturnos de este pueblo. Pero como mañana descubrirán, no habrá sido así.

Si, por otra parte, los PJS no pasaron la noche en el barco trabajando, y siguieron en la posada, esta será una noche como todas las demás, en principio no verán nada anormal, lo que sí oirán , caso de que alguien estuviera de guardia, con la consabida tirada de Escuchar serán unos lejanos gritos agonizantes, demasiado lejanos como para reconocer su procedencia, aunque, al igual que en el barco, si la tirada resulta un critico, además de esos gritos, oirán una serie de sonidos guturales de procedencia aparentemente animal.

Si deciden dar una vuelta a ver que está pasando por ahí, no encontrarán nada más que el cuerpo sin vida del hombre lobo, devorado por Gromenis, esto se explica un poco más adelante. Aunque no sabrán quién es ese tipo, ni que se trataba de un lobisome , ya que al morir adoptó a su forma humana.

Esta noche si no acaban los PJS con el lobisome, lo hará Gromenis. Cuando esta esté de ruta, mientras vaga por las calles, encontrará una figura que camina sola. La víctima ideal. Será cuando le salte encima, cuando se dará cuenta de que esa figura de humano tenía bien poco, es una horrible mezcla de hombre y lobo.

Entonces entablarán una lucha encarnizada, gruñidos, gritos, aullidos y similar, suficiente para llamar la atención de un vecino, que reunirá todo el poco valor que le queda, y asomándose por un pequeño hueco en la ventana, podrá ver esta horripilante escena, y el fin del lobisome, que morirá a manos del Brucolaco. Al día, siguiente este buen vecino, lo explicará todo.

6º ACTO
Y al fin partieron...

A la mañana siguiente, con un tiempo perfecto, los PJS serán despertados como de costumbre, es decir, tanto si están descansando en el barco después de rara dura noche de trabajo, como si están en la posada, un fuerte griterío proveniente de la calle les llamará la atención.
Esta vez entre las voces podrán distinguir que según se comenta, alguien a visto por fin a la bestia cara a cara esta noche pasada. Según cuentan, un vecino vio esta madrugada a dos bestias peleando entre sí para ver cual de ellas se le comía.
El gran grupo de gente se dirige hacia la plaza del alcalde para protestar sobre la ineptitud de la guardia nocturna. Aquí tendrán que dirigirse los PJS si quieren enterarse de algo de lo que ese vecino dice que vio.
Al llegar a la plaza, con el alcalde asomado a la ventana y el cura saliendo por la puerta de su iglesia y reuniéndose con el populacho, el vecino, un tal Óscar Gozalo, explicará que: *"Eran altas horas de la madrugada, y yo estaba recostado en mi camastro, cuando me pareció oír afuera unos ruidos horribles que no podían proceder de garganta humana alguna. Salí de la cama y me acerqué hacia la ventana tras la cual se oían esos ruidos, y reuniendo todo el valor del que pude disponer en ese momento, me asomé por una pequeña grieta.*
Fue entonces cuando quedé completamente paralizado por el terror, lo que había delante de mí, eran dos bestias de descomunal tamaño, una cubierta completamente de pelo rojizo, y la otra medio hombre medio lobo, las dos luchaban salvajemente, sin duda estaban luchando, a ver quien se me quedaba como trofeo, entonces salí corriendo, cerré todas las puertas a mi paso, y me metí bajo la cama y de allí no he salido hasta esta mañana, con los primeros rayos de sol, cuando he oído gritos que venían de fuera. Salí de mi escondite, dándole gracias a Dios por estar todavía de una sola pieza y, fuera, encontré a Gregorio, dando gritos por el cuerpo que yacía sin vida delante de mi casa. Os aseguro que lo que vi es cierto, eran dos bestias horribles. Ese muerto que encontraron, llevaba las ropas del que era medio lobo medio hombre."

Otras noticias que corren por la plaza, hablan sobre que un enorme lobo a devorado todos los animales de varias casas del pueblo. Caso de que los PJS quieran investigar por la zona, encontrarán las clásicas huellas del lobo enorme que es Gómez.
Tras estas declaraciones, la gente empieza a dar voces, quejándose de la falta de seguridad por la noche en la calle. *"¡Libradnos de la bestia! ¡Es la maldición de las mujeres de los lobos!"* y demás gritos de este estilo. Gritos que, por otra parte, son respaldados por el padre Agulló. Otros gritos más aislados dicen *"¡Los extranjeros, con ellos empezaron los males! ¡Ellos vieron la casa!"*
El resto del día pasará sin más incidentes, sólo les queda a los PJS arreglar el barco y zarpar siguiendo la ruta que hayan podido trazar mentalmente o por las pistas dadas por Faustino.

A partir de ahora, ya sólo depende de ellos, cuanto antes reparen el barco, o paguen para que alguien lo repare, antes podrán partir. Mientras tanto, el resto de los días serán iguales, cada noche una nueva tanda de asesinatos, por parte de Gromenis y de Gómez y cada mañana más años para sumarse a la hoja de personaje.

Esta situación no tardará en hacerse insostenible, ya que la reputación que tienen los PJS sobre que desde que ellos llegaron trajeron la mala suerte sobre el pueblo, cada vez está más en boca de todos, cuando pasan por la calle, la gente les dedica miradas funestas, rumorean a sus espaldas, y de vez en cuando algún vecino escondido en las sombras de alguna callejuela o entre la multitud, les grita alguna barbaridad con respecto a que se larguen, etc. Si los PJS se están en el pueblo un día mas, se encontrarán conque en la posada donde se hospedan, ya no serán bien recibidos, los rumores que les condenan, ya estarán en boca de todos.

Los PJS pueden aprovecharse de esta situación, ya que con tal de que se larguen del pueblo, la gente incluso ayudará en la faena de reparar el barco. Así que si todo a ido como lo previsto, para esta tarde / noche, los PJS podrán por fin partir dejando atrás este bonito pueblo.
Desde este momento, ya no explico nada más con respecto a los acontecimientos nocturnos. Lo único que tienes que saber, es que a partir de este momento, los PJS pueden partir en cuanto tengan reparado el barco que les llevará mar adentro, momento en el que acabará esta parte de la campaña. Todos los días que ellos permanezcan en este pueblo a partir de hoy, representará por supuesto, la aparición de nuevas víctimas por parte de Gómez y de Gromenis.

También incluye, el engrosamiento de las opiniones de los lugareños sobre sus ideas en cuanto a que los PJS trajeron consigo la mala suerte, empezando por el día que vieron la casa de las mujeres de los lobos.
También queda pendiente el asunto de que apareció el cadáver del hombre lobo, pero no apareció ni rastro de la bestia de pelo rojo que acabo con este. Así que en el pueblo todo el mundo piensa que sigue suelta. Y hasta que no se larguen los PJS, estos males no cesarán.
Ahora voy a pasar a explicarte algunos puntos que te serán útiles para dirigir esta parte de la campaña, no son lo más importantes, pero te ayudarán a ambientarla perfectamente, dándole unos toques personales a muchos de los personajes y lugares que en ella aparecen, además también se incluye un apartado a cada uno de ellos, en el que se habla de la información que puede aportar esta persona o lugar a las indagaciones de los PJS en el pueblo.

El muy honorable Iván Escolar, Alcalde
Para representar la personalidad del alcalde, es muy fácil, basta conque te hagas la idea de que es un pobre hombre cargado de responsabilidades que se tiene que encargar de regir un pueblo de gente atemorizada por extraños sucesos. Además de toda la gente que le pide explicaciones, se encuentra con un cura que ve mal cualquier acción que este emprenda.

Información : El señor alcalde no tiene mucho que aportar a los PJS, realmente no tiene ni idea de lo que está ocurriendo. Lo que sí conoce, es lo que casi todo el mundo, que hace tiempo en esa montaña, vivían las mujeres de los lobos. Es decir, conoce la leyenda tal y como se la explicaron a los PJS en su momento. También cree estar seguro de que al contrario de lo que piensa la gente, no hay un solo monstruo vagando por las calles, él piensa que hay por lo menos dos, ya que la guardia ha encontrado diferentes huellas en la zona de los incidentes.

El padre Agulló
Para representar la personalidad de este cura, tendremos que imaginar a un hombre muy supersticioso. Seguro de sí mismo hasta tal punto de llegar a creer que él solo podría hacer la ronda nocturna y echaría a patadas del pueblo a cualquier bicho que rondara por las calles. El padre Agulló, es feliz en el pueblo, sólo le molestan las acciones y decisiones del alcalde.

Información : El padre Agulló, además de conocer la leyenda de las mujeres de los lobos, conocerá algunas cosas más raras. La verdad es que el padre Agulló, hace ya un tiempo que tiene extraños sueños, que él entiende como extrañas revelaciones. Estas revelaciones, las viene teniendo desde que los PJS salieron en marcha en el inicio de este cruzada. En sus sueños a visto cosas realmente espantosas, como contará a los PJS si estos preguntan. Desde una extraña bestia que surgía de un mar de fuego, hasta luchas entre el mal y el bien. Su relación con Don Florencio puede ser el nexo entre la información del padre Agulló, y los PJS.

Realmente, decidió investigar a fondo esas revelaciones, como él las llama, hasta tal punto que ha llegado a sacar conclusiones. Si los PJS se muestran interesados en el tema, podrán averiguar que estuvo buscando en textos antiguos, en libros viejísimos, y al final encontró cosas interesantes en uno de sus libros, uno que guarda con mucho celo, uno que no dejará absolutamente a nadie. En este libro, escrito en diferentes idiomas, y cuyas páginas finales están en blanco, encontró algunas ilustraciones, fue allí donde vio la escena que él había soñado, la de la lucha final entre el bien y el mal, la de la luz y la oscuridad. En todo este tema Don Florencio estará interesadísimo por supuesto, ya que él tuvo en su tiempo las mismas revelaciones.
Si los PJS ven este libro de tapa negra y piel durísima, verán efectivamente las imágenes que el padre Agulló está explicando, pero en esas ilustraciones, si sacan una tirada de Otear, verán en el fondo, en un apartado lugar donde se muestra la imagen del infierno y sus condenados siendo quemados y torturados hasta la saciedad, verán a sus compañeros caídos en esta campaña, todos los PJS que murieran están en ese lugar, dibujados con horribles rictus faciales. Esto supondrá ganar un punto de IRR caso de tener 80 o menos. Pasando las paginas del libro, verán otras imágenes que les sorprenderán, si cabe, mucho más. En una de ellas encontrarán a un grupo de ancianos ofreciendo una espada a un gran demonio, con una tirada de Otear, se podrán reconocer así mismos como los ancianos de la ilustración. Esto les otorgará un punto automático de IRR. Pasando un par de paginas encontrarán otro dibujo en el cual verán el triunfo del mal sobre el bien. La oscuridad vence a la luz para siempre.

Los PJS en estas ilustraciones también encontrarán al ya famoso Beherito dirigiendo la batalla desde su montura, y un dibujo muy borroso por el paso de los años de una extraña bestia que surge entre el fuego.
Quizá, otra cosa que encuentren muy interesante, pasando algunas hojas para atrás, sea el encontrar otros dibujos reveladores de acontecimientos anteriores sufridos por los PJS, es decir, algunas ilustraciones muy borrosas por lo antiguo del libro, muestran la furia de un dragón mientras una extraña silueta rodeada de tonos azules se acerca con paso firme hacia él. Otra imagen que descubrirán será la de un grupo de personas entrando en lo que parece la boca del infierno, grupo en el que volverán a reconocerse ellos.
Si siguen hojeando este libro hacia atrás, verán muchas ilustraciones que no les sonarán de nada ¿o sí? En una de ellas verán un hombre andando visto por detrás, se le ve su fardo que carga colgado del hombro, y desde un lado que está abierto, se ve en la oscuridad de dentro del atadijo unos malignos ojos rojos muy diminutos. Otra ilustración que verán será la de una extraña ceremonia en una oscurísima estancia. Los dos invocadores permanecen en el interior de un círculo de velas, y alrededor de ellos se empieza a formar una horrible silueta de llamas.
De los dos invocadores, uno es una mujer, y en su rostro se puede leer el horror. Por cierto, con una tirada de Otear, entre el desgaste del libro podrán ver su cara. La cual les recordará muchísimo a la de Camila pero con muchísimos años menos. En cuanto al tipo en cuestión, con una tirada de Memoria, lo reconocerán como el anciano Leví, el que encontraron en la abadía. También con muchísimos años menos. Ante cualquier pregunta Camila no recordará absolutamente nada. El Padre Agulló no tiene ni idea de lo que representan esos gravados, ya que el libro no aclara nada al respecto.
En cuanto al libro, no lo dejará a nadie, según contará, lo encontró en la iglesia cuando vino él a hacerse cargo, de esto hace ya muchísimos años.
El libro no aclara nada más, salvo que según este, se acerca el final. Esperanzador ¡ehh!.

Faustino, el capitán del "Gregal"

Faustino es un buen hombre, delgado, barbado, generoso y bebedor. Todo su tiempo lo reparte entre la ruta que siempre sigue con su barco hasta las costas Africanas, y las tabernas de los puertos a donde llega. El negocio le va bastante bien, y parte de sus ganancias se le va invitando a sus amigos a la taberna El Últim Glop.

Información :La información que podría aportar Faustino ya fue explicada en su momento, aún así, algunas cosillas se quedaron en el tintero. Estos datos los podrán conocer los PJS, si se dejan caer por la posada y pasan a saludar a este buen hombre y, de paso, le invitan a unos vinos o le dan una buena conversación. Según les contará a los PJS, además de todo lo que les contó en su momento en el puerto, él vio que la superficie de la isla no era más que un grandioso mar de arena, y por un momento, le pareció ver una gran construcción en medio de ella, era como tallada en roca. Otra cosa que me llamó la atención fue que cuando nos pusimos en alerta en medio de la niebla, al empezar a luchar con esos negros alados, la mar estaba agitada y algunas veces se colaba por la cubierta, así me di cuenta que esta era totalmente roja, como si de sangre se tratase. Me asomé por la borda a mirar el mar, y juro por dios que por donde navegábamos no se le podía llamar mar, era una especie de barrizal completamente espeso y del color de la sangre. Todo tenía el aspecto que deben tener las cosas en las que dios no tiene nada que ver. Eso es todo.

Jordi de Mas

Cabeza de familia y comerciante. Así se llama este tipo que posee un negocio familiar en el pueblo. Es de aspecto algo entrado en carnes y patizambo, da la impresión de que sus piernas sean bastante más cortas de lo que tendrían que ser realmente y de que sus brazos lleguen más abajo de lo que tendrían que llegar normalmente.

Todo el conjunto adornado por un llamativo juego de bigote y perilla, y un cierto aire en la cara de estar todo el día absorto en su propio mundo. Con estos rasgos supongo que ya tendrás una idea de la personalidad que otorgarle. Realmente el único problema que tiene es un comercio que está abierto justo al lado del suyo, el de la familia de los Mata. Con esta familia más concretamente con su cabeza de familia tiene cada día algún tipo de bronca más o menos espectacular. Para algunos en el pueblo es costumbre venir por esta calle a la hora de abrir y cerrar el comercio, ya que es entonces cuando ambos se encuentran cara a cara y lían cada escándalo que más de una vez a acabado con los dos en el calabozo. El único sensato de esta familia es el perro, que siempre está durmiendo a la sombra del carro que hay parado al lado de la puerta.

Información :Está convencido de que en todo este asunto de los lobos que rondan por la noche tiene algo que ver el cretino de su vecino. Además, está seguro de que él mismo será la próxima víctima, ya que siempre le está espiando disimuladamente.

Iván Mata

Cabeza de familia y comerciante. Este es el nombre del mayor problema del anterior vecino que hemos explicado. El señor Iván Mata testarudo donde los haya, es el dueño del comercio que hay justo al lado del comercio del señor Jordi de Mas. Como ya se explicó con anterioridad, existe una rivalidad ancestral entre estos dos tipos y toda su familia. Los más pequeños de cada familia se dedican a meter lagartijas o cosas peores en las cestas de frutas del tendero vecino, algunas veces se tiran estiércol cerca de la puerta para que la gente pase de largo y se meta en el comercio de al lado, etc. Sea cual sea la hora del día que los PJS pasen por aquí, es muy posible que los encuentren a ambos gritándose el uno al otro o tirándose hortalizas o cosas así. Su mujer, Roser, era la única sensata de la familia, es por eso por lo que hace un par de años se fié de casa.

Información :Está convencido de que en este asunto de las catástrofes nocturnas , su vecino tiene mucho que ver. Así que no le quita el ojo de encima y le espía disimuladamente.

Blas, el Taja

Este rollizo amigo, de mejillas coloradas mirada extraviada y aliento capaz de levantara un muerto , es un borracho de aúpa, todos los días pilla la mona. La gente del pueblo le tiene por un mentiroso empedernido, tanto a él como a su gran compañero de borracheras Josep Bondía, a quién hace tiempo que nadie ve. Blas siempre que está borracho miente, y va borracho siempre. Su mujer, Doña Marta, es durísima con su marido, cada vez que llega subido de tono le espera con un palo tras la puerta, o a veces va a buscarlo a la posada y lo saca a rastras de entre sus amigotes, mientras estos se ríen sin parar. Aunque el escarmentado Blas ya que no puede dejar el vicio del beber, a adquirido la costumbre de esconderse en casa de un buen amigo suyo, el posadero. En la posada pasa las noches hasta que al día siguiente, cuando se le pasa la mona, vuelve a casa, y ya sereno su mujer no le arrea. Doña Marta prefiere no verlo a verlo borracho. Esto lo sabe todo el mundo en el pueblo, así que constantemente le están gastando bromas del estilo de ¡ *Cuidado, por ahí viene tu mujer con un palo en la mano*! A lo que él, sin dudarlo sale corriendo de donde se encuentra, mientras a sus espaldas todos ríen.

Información : El pobre Blas, también sabe algo, en concreto, vio a un hombre completamente vestido con pieles y con un palo en la mano (se refiere lógicamente a Gómez), salir por la ventana de la casa de Marçal hace un par de días, más concretamente cuando los PJS pasaron por la casa de este, y tuvo que salir corriendo para no ser descubierto, aunque este día llevaba una mona colosal encima y ni el mismo puede estar seguro de lo que dice que vio, así que imagínate si se lo creerán en el pueblo. Este dato, con una tirada de Memoria puede hacer recordar a los PJS que con las características que les han dado todo coincide con Gómez, el cazador. Otra noche, mientras pululaba por las calles beodo perdido, le pareció ver entre la niebla y su borrosa visión, una figura grandiosa que se alejaba a grandes zancadas. Como digo, su reputación de borracho y mentiroso, hará que nadie en el pueblo crea una sola palabra de lo que está contando. ¿ Y los PJS?. Por cierto que si le dan conversación, estará todo el día preguntándoles por su amigo Josep. Casi hasta el punto de hacerse pesado. Por lo que parece desapareció hace unos cuantos días.

Óscar Gozalo, El cuentista

Este pobre hombre, rechoncho y de pelo rizadísimo no tiene nada que ver en la aventura, salvo que una oscura noche se encuentra que las bestias que andan sueltas por la noche se están peleando delante mismo de su casa. Este vecino, con bastante tendencia a la exageración, se convertirá en un auténtico héroe local, al narrar sus peripecias con las bestias. Su personalidad es muy fácil interpretar, sólo tienes que pensar en un auténtico charlatán que tres de cada cuatro cosas que explica son producto de su inagotable imaginación.

Información: Tanta como desees darles a los PJS, es decir, no sabe absolutamente nada de nada, salvo lo que vio, pero contará una larguísima sarta de mentiras, cada una peor que la anterior.

Lugares donde pasan más cosas de las que se ven

Granero de la comunidad En este edificio de madera, donde se guardan como ya expliqué anteriormente las provisiones del pueblo, descansará por la noche oculto entre los sacos de comida Gómez el cazador. Esto solamente será así si los PJS husmean demasiado por la casa de Marçal, o si la guardia de la ciudad se ha apostado en la casa del marinero mientras investigan sobre su asesinato. Esto podrán averiguarlo los PJS si pasan por el lugar, encontrarán con tiradas de buscar, manchas de sangre y restos de comida. También podrán hallarlo los habitantes de pueblo que pasen por el granero expresamente.

La casa de la montaña. En esta montaña, hace tiempo ocurrieron cosas rarísimas como ya les habrán explicado a los PJS con anterioridad. Sobre esta montaña pesa la leyenda de las mujeres de los lobos. Es aquí donde se "hospedará" el lobísome, durante el día se quedará aquí resguardado, lejos de la vista de los curiosos y por la noche saldrá a cazar bajando al pueblo.

Los PJS si se acercan por aquí, tendrán un 15% de posibilidades de encontrárselo por el día, y si vienen por la noche, el porcentaje se disminuirá a un 10%. De todas formas si lo descubrieran por la noche, tendrán un 85% de encontrárselo transformado en hombre lobo, y un 15% de encontrárselo en plena transformación, cuando más vulnerable es.

Anexos para el DJ.
Ya no queda nada más por aclarar en el pueblo, salvo que, como dije anteriormente, los PJS podrán irse en cuanto tengan el barco reparado. Y esto depende de ellos mismos. Quede bien claro que les harán falta marineros para poder manejar la coca correctamente. Otros datos a considerar serán que, por un lado, tenemos a Gómez, el cazador, que no es seguro que haya llegado hasta esta parte de la campaña, pero todavía está menos claro si sobrevivirá a esta, es decir, es bastante posible que muera en esta parte, ya sea a manos de los PJS, o de cualquier otra manera que se te pueda ocurrir. Caso de que sobreviviera de nuevo (que bestia si ha llegado hasta aquí) su intención será de nuevo volver a entorpecer a los PJS metiéndose en el barco que estos utilizarán para ir a la extraña isla de la que oyeron hablar. Hazlo como tu quieras, si te hace gracia que este agradable personaje llegue más lejos todavía eres libre de hacerlo, pero si ya te has cansado de él, eres libre de sacarlo de escena como y cuando quieras.
El Lobisome, como se explicó en su momento, ya no pinta nada en esta aventura, y Gromenis, si sigue viva, zarpará con los PJS a su nuevo destino.
Es todo...

Recompensias
A pesar de las pesadillas que estan viviendo, los PJ lograron zarpar. Ganan...
35 PUNTOS DE APRENDIZAJE.

Dramatis Personae

Habitante de St. Jeroni
Utilizar las características de los habitantes de Puiggraciós, pero añadirle la competencia de leyendas con 20/35%.

Brucolaco

El Alcalde (Sr Iván escolar)



FUE	20	Tamaño		1'77 m.	
AGI	15	Peso		86 kg.	
HAB	10	Apariencia		-	
RES	15	Armadura Nat.		Carece	
PER	15				
COM	15	RR	40 %		
CUL	10	IRR	60 %		

Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 75% Leer/escribir 50% Leyendas 55% Memoria 45%

El padre Agulló



FUE	10				
AGI	10	Tamaño		1'60 m.	
HAB	10	Peso		74 kg.	
RES	10	Apariencia		-	
PER	20	Armadura Nat.		Carece	
COM	20				
CUL	20	RR	15 %		
		IRR	85 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prat. 1).
Competencias: Astrología 35% Con. Mágico 65% Elocuencia875% Escuchar 35% Leer/escribir 75% Leyendas 75% Otear 40% Teología 95%
Hechizos: En un principio no tiene por qué tener ninguno, pero eres completamente libre de decidir si los posee o no, y cuales tendría.

Faustino el capitán



FUE	10	Tamaño		1'65 m.	
AGI	15	Peso		65 kg.	
HAB	20	Apariencia		-	
RES	15	Armadura Nat.		Carece	
PER	10				
COM	20	RR	35 %		
CUL	10	IRR	65 %		

Armas: Espada 65%
Escudo 65%
Daga 50%.
Armadura: Cuero endurecido (Prot. 3).
Competencias: Artesania 30% Astrología 30% Cantar 35% Juego 65% Leyendas 25% Mando 50% Nadar 75% Navegar 75% Otear 55% Trepar 45% Saltar 45% Seducción 35%

Lobisome



FUE	35	Tamaño		1'75 m.	
AGI	40	Peso		85 kg.	
HAB	5	Apariencia		-	
RES	35	Armadura Nat.		Pelo grueso (Prot. 2)	
PER	35				
COM	5	RR	10 %		
CUL	5	IRR	90 %		

Armas: Mordisco 65% (1D3+3D6) Pelea 80% (1D3+3D6).
Competencias: Buscar 90% Correr 120% Discreción 85% Esquivar 95% Rastrear 95% Saltar 80%
Poderes especiales: En medio de una crisis de locura, un Lobisome no se desmaya, por muchas que sean sus heridas; Sino que sigue peleando hasta que llega al tope de sus puntos de resisitancia negativos, momento en el cual muere

Jordi de Mas (comerciante)



FUE	15	Tamaño		1'85 m.	
AGI	5	Peso		99 kg.	
HAB	23	Apariencia		-	
RES	20	Armadura Nat.		Carece	
PER	15				
COM	20	RR	50 %		
CUL	15	IRR	50 %		

Armas: Lanzar frutas y verduras 65%.
Competencias: Comerciar 75% Degustar 90% Elocuencia 75%

Iván Mata (comerciante)



FUE	20	Tamaño		1'75 m.	
AGI	20	Peso		85 kg.	
HAB	15	Apariencia		-	
RES	10	Armadura Nat.		Carece	
PER	10				
COM	10	RR	50 %		
CUL	15	IRR	50 %		

Armas: Mandar a sus hijos a molestar 70%.
Competencias: Comerciar 85% Elocuencia 85%

Oscar Gozalo



FUE	15	Tamaño		1'63 m.	
AGI	10	Peso		75 kg.	
HAB	15	Apariencia		-	
RES	15	Armadura Nat.		Carece	
PER	20				
COM	20	RR	60 %		
CUL	5	IRR	40 %		

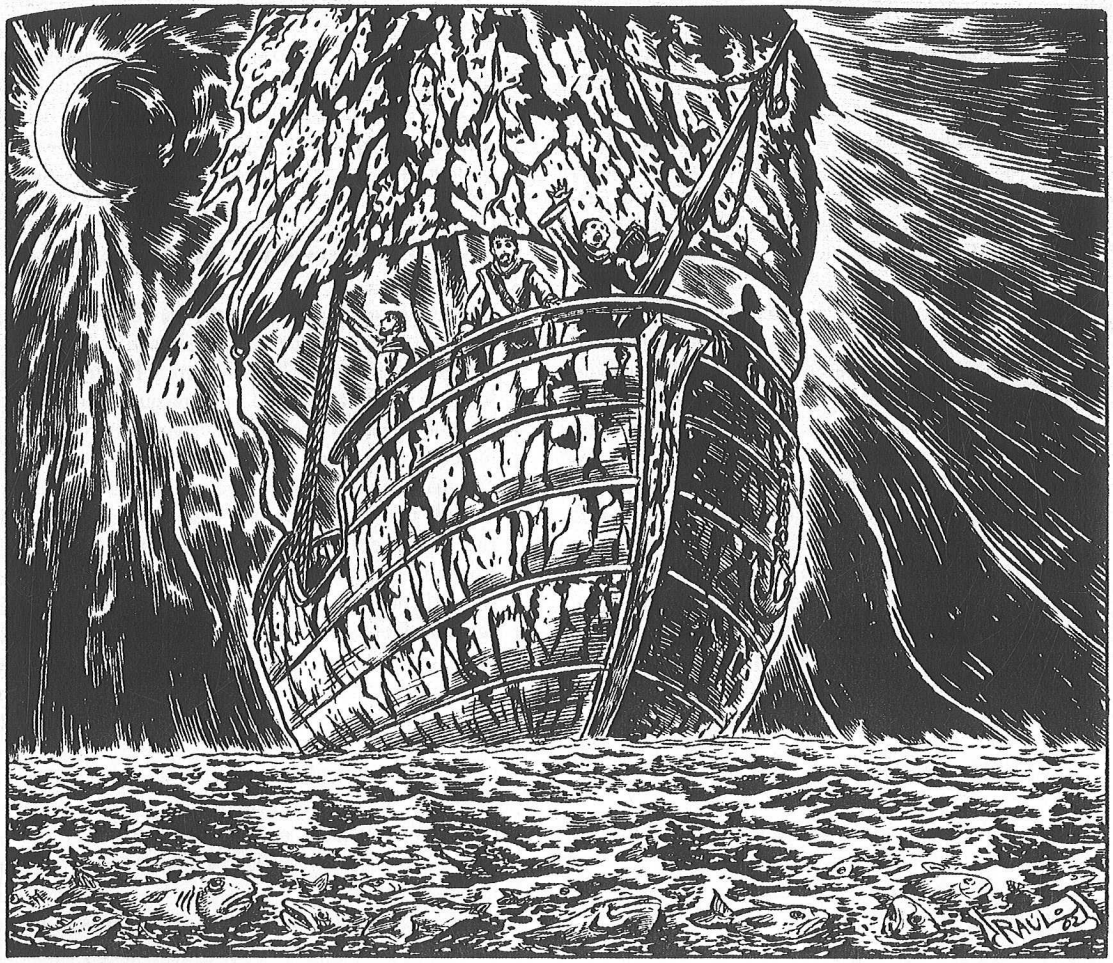
Competencias: Exagerar 95%

Blas el Taja



FUE	5	Tamaño		1'61 m.	
AGI	10	Peso		83 kg.	
HAB	15	Apariencia		-	
RES	15	Armadura Nat.		Carece	
PER	20				
COM	20	RR	35 %		
CUL	20	IRR	35 %		

Armas: Daga 45%
Competencias: Agarrar la mona 99% Cantar 33% Esconderse 58%



XII PARTE

O como los PJS después de pasar algunos días, quizá más de los que hubieran deseado en el pueblo costero de St. Jeroni la Murtra, emprenden al fin lo que parece el viaje definitivo hacia alguna parte todavía desconocida en medio del mar.

Después de sus peripecias pasadas en el pueblo marinero de St. Jeroni de la Murtra, los PJS, al fin, consiguen zarpar en el barco que les llevará hacia el lugar que más o menos suponen que puede ser donde fue el séquito de Burriac, lugar que por otra parte, fue donde tuvo el misteriosísimo encuentro el barco que ahora mismo van a utilizar. Claro que, los PJS pueden ser tan sorprendentes que quizá han llegado a esta parte sin necesidad de utilizar el barco que tuvieron que arreglar en la anterior parte, quién sabe, a lo mejor hasta fueron a Barcelona y allí consiguieron uno, o se construyeron uno propio, o dios sabe a lo que habrán sido capaces de llegar. Si, como digo, consiguieron otro medio de transporte, se deberá seguir igualmente esta aventura para llegar a la isla donde graves cosas están a punto de pasar.

Así que empezamos cuando los PJS están haciendo los últimos preparativos para hacerse a la mar.

Más de uno en el pueblo, en el fondo se alegrará cuando se entere de que los PJS al fin abandonan St. Jeroni, mucha gente está completamente convencida de que los terribles asesinatos están estrechamente relacionados con la presencia de los PJS. Así que los únicos que en un momento dado vendrán a despedir a los PJS, si es que han conseguido la embarcación, serán el Padre Agulló, el alcalde y la abuela que trabaja las redes en el puerto.

Les desearán a los PJS toda la suerte del mundo en su difícil tarea.

Para navegar con esta embarcación harán falta diez personas, contando a los PJS entre los necesarios. Un detalle muy importante a tener en cuenta, es el de que si los PJS han corrido la voz por el pueblo de lo que tienen entre manos, o se lo han contado al Padre Agulló, o a Faustino, entonces será más fácil que los acompañen, ya que el mismo padre Agulló se encargará de "moralizar" a los marineros de que deben participar en esta sagrada misión ayudando a los PJS en su difícil tarea.

Un nuevo día

Esta es una nueva mañana completamente primaveral en la que brilla el sol reflejándose en el mar arrancando brillantes destellos, sólo una leve brisa sopla desde el mar acariciando toda la zona y impregnándolo todo de olor a mediterráneo. Al fin los PJS están listos para partir y dejar atrás este pueblo en el que sólo han encontrado muertes y desconfianza. La coca que llevará a los PJSPJS, guiada, en principio por el capitán Faustino y cinco de sus mejores hombres, está recibiendo los últimos preparativos, y la carga necesaria está siendo subida a bordo.

Algunas personas, sobre todo los marineros que llegaron ayer a puerto en este barco y vieron todo aquello en la llamada isla del demonio, si es que ha corrido la voz de

donde piensan ir los PJS, *se* reunirán junto a ellos, para persuadirles de que desistan de ir donde piensan hacerlo, les recordarán todo lo que allá vieron.
La vieja Camilla, más inquieta que nunca apremiará en todo momento a los PJS para que se den toda la prisa que puedan, quiere zarpar cuanto antes, Don Florencio también está muy preocupado, ya que los escritos reveladores que vio junto al Padre Agulló, le han inquietado mucho, desde este momento hasta el final se retirará de la vista de todos y se entregará a la oración, piensa que el día que tanto a temido, desde que conociera a los PJS y les siguiera en esta peligrosa cruzada, se está acercando, así que poco podrán sacar de él, como tantas otras veces, invitará a los PJS a rezar todos juntos. Por otra parte estará Gromenis, que si aún está viva, estará preocupada por el hecho de que no tiene ni idea de cuanto tiempo van a estar en la mar y ella necesitará de algún tipo de sustento personal. Y ya para acabar, el último punto y no menos interesante, Gómez el cazador, como siempre en caso de estar vivo, se infiltrará a escondidas en el barco y se ocultará a bordo en algún lugar para seguir con su trabajo de condenar a los PJS. Sus acciones, como siempre te serán explicadas en el apartado correspondiente.

El último viaje

De esta manera ya tenemos embarcados a los PJS en su último viaje hacia el desenlace final.
Caso de que los PJS hayan convencido a Faustino para que les guíe, este se presentará junto a cinco de sus mejores marineros.
El águila de Camilla estará como un vigía, sobrevolando el barco en círculos. De vez en cuando se posará sobre el mástil mayor y volverá a volar, o volverá con su ama, o incluso con aquel PJ conque entablara amistad ya hace mucho tiempo.
El primer día de viaje dejarán la costa mansamente empujados por la leve brisa, dejarán atrás el puerto poco a poco, y se irán internando en la mar rumbo a lo desconocido.
Caso de que los PJS se encarguen de la navegación, deberán realizar alguna tirada de Navegar con el modificador de la embarcación, en este caso un 15% que otorga esta coca. Por otra parte, al caer la noche deberán también realizar una tirada de Astrología para averiguar si están llevando el buen camino hasta la famosa isla. Aunque de todos modos, al estar con ellos Faustino, o alguno de sus tripulantes, estos sabrán exactamente el camino que deberán tomar, así que no se perderán, aunque esto, ellos no lo sabrán.
Durante la travesía, se respirará un ambiente de nerviosismo total en todos y en cada uno de los tripulantes de la embarcación, será como el ambiente que se nota en el momento previo a una gran batalla. Ni los marineros ni el capitán hablarán con nadie en absoluto, realizarán todos sus trabajos en el más absoluto silencio.
Los únicos sonidos que acompañarán a los PJS en su ruta serán por ejemplo, el agudo graznar de las gaviotas o el murmullo de la mar, increíblemente serena o el crujir de los maderos, poca cosa más.
Así que pronto llegará la rutina al barco. Por la trascendencia del viaje, se ha decidido no traer, o no han querido venir, ningún servicial, es decir, cada uno deberá alimentarse por su cuenta, no hay cocinero ni ningún otro servicio por el estilo, aunque hacia el mediodía los marineros y el capitán se sirvan algunos trozos de carne y vino, invitando lógicamente a los PJS.

Poco más será necesario explicar, al menos durante el primer día. Los contratiempos empiezan durante la noche. Al igual que en la anterior parte, sólo deberemos hacer caso a los sucesos que siguen, caso de poder contar todavía con sus protagonistas. Es decir, Gómez el cazador y Gromenis

Cae la primera noche...

Después de un larguísimo primer día de ruta, llegamos a la primera noche a bordo del "Gregal", con la noche a llegado la niebla que hará que los marineros y Faustino, se pongan bastante nerviosos, aún así, si les preguntan, reconocerán que esta niebla no es como la que vieran hace unos días en medio de la mar, esta es mucho más ligera.
Al igual que durante el día todo se hacía en silencio, al llegar la noche y con ella esta niebla el silencio se duplicará. El oleaje suavísimo el crujir de las maderas, y poca cosa más. Lógicamente la visibilidad se verá reducida considerablemente, haciendo que en la cubierta todo se vea como oculto tras un velo gris y opaco. Además, la niebla se colará por las escaleras que descienden hacia donde está el resto del personal que no está en cubierta, es decir, la podrán ver caer por las escaleras como chorreando, rodeándolo todo de tonos grises.
Será con esta atmósfera y con este silencio cuando empezarán a pasar cosas. Primero de todo tenemos que dejar claro quién está fuera, es decir se supone que en cubierta sólo deben haber un par de PNJS, a no ser que alguien te diga lo contrario.
Para empezar, vuelve a entrar en escena nuestro amigo Gómez, volverá a mutar a la forma de lobo y subirá a la cubierta. Una vez arriba, y ocultándose tras los aparejos y la niebla, se acercará a una víctima al azar. Ésta, sólo tendrá tiempo de lanzar un angustioso alarido antes de que la bestia le despedace. Por este grito, y con una tirada de Escuchar, los PJS podrán averiguar lo que está sucediendo en cubierta.
Otra persona que también actuará será Gromenis, sólo que su víctima no tendrá tiempo siquiera de pedir ayuda. Nadie sabrá nada de esta segunda víctima hasta el día siguiente cuando alguien tenga que hacer el trabajo del desaparecido, ya que Gromenis, al acabar, lo arrojará por la borda.
Al igual que los acontecimientos en el pueblo que dejaron atrás, aquí en el barco, las cosas sucederán de igual modo, es decir, caso de que corran en auxilio del que pidiera ayuda en cubierta, al llegar arriba, con tiradas de otear, podrán ver la silueta del lobo que se pierde en la niebla.
Si lo persiguen, tendrán que hacer alguna tirada de Buscar y sólo cuando estén cerca del lugar donde Gómez se esconde, lugar, que luego te detallaré.
Nada más durante el resto de la noche.

Un nuevo día...

Al día siguiente el ambiente está muy crispado, todo son miradas de recelo.
Ayer por la noche ocurrió algo horrendo hablará Faustino a los PJS y resto de la tripulación *hay una bestia suelta por el barco, Daniel desapareció ayer, y no se le a vuelto a ver, y a Ramón se lo comieron. A partir de ahora, y hasta que lleguemos a la isla del diablo, permaneceremos encerrados en nuestras dependencias, nos turnaremos en el trabajo, y quién no tenga que hacerlo, no saldrá de su lugar de descanso. Deberemos vigilarnos todos a todos.*

Este nuevo día traerá alguna nueva sorpresa, por ejemplo, hacia el mediodía cualquiera que esté en la cubierta, podrá ver que una extraña figura alada y oscura sobrevuela el barco, más allá del alcance de cualquier arma. Efectivamente se tratará de los famosos Aouns, que, con la llegada de la primavera han desarrollado sus alas. El Aoun volará por espacio de media hora sobre el barco, después se largará en la misma dirección que están siguiendo los PJS.

Los marineros del "Gregal" incluyendo su patrón estarán muy nerviosos, la verdad es que en la mente de Faustino empezará a formarse la idea de regresar y dejar esta loca idea, que no puede aportar nada bueno.

Mas tarde cuando ya sea bien caída la noche y la niebla lo haya vuelto a inundar todo, si algún PJ está en cubierta, con una tirada de Otear verá a tres de esos Aouns sentados en el mástil transversal del barco. Caso de no sacar la tirada, con una tirada de Escuchar le parecerá escuchar risas graves desde la posición de los Aouns, y será así como los verá. Quietos y mirando al PJ. Si este intentara algo o empezara a gritar dando la alarma o algo así, estos saldrán volando perdiéndose de vista entre la niebla no volviéndose a dejar ver, por lo menos por el momento.

Durante el resto de este día no pasará nada mas, pero si te apetece puedes improvisar un pequeño combate entre los Aouns y la tripulación, aunque sino lo deseas tranquilo que ya se hartarán de luchar contra estos un poco más adelante.

Durante la noche, será el momento de acabar de una vez con Gómez y hasta con Gromenis si lo deseas, claro está, si es que todavía están por aquí. En un espacio tan pequeño, es facilísimo que se encuentren, y así será, cuando ya sean altas horas de la madrugada, ambas criaturas se habían fijado en la misma víctima, y en el momento de lanzarse al ataque de la aterrorizada víctima, se encontraron uno delante de otro. Hubo un momento de reconocimiento entre ellos, como auténticos animales, y entonces saltaron uno sobre el otro ante la presencia del pasmado marinero que al rato cuando recobre un poco la razón saldrá corriendo completamente ignorado por las bestias, dirigiéndose a la parte donde duermen todos para alertar a la tripulación.

Por otra parte los gruñidos y los alaridos que surgen de esa pelea, podrán llegar a ser oídos por los PJS que permanecieran despiertos a estas horas.

Para cuando lleguen los PJS, guiados por el marinero a escondidas tras los aparejos de cubierta, se encontrarán con los restos de una sangrienta pelea, aunque los restos desgarrados, ensangrentados y sin vida que encontrarán serán los de una mujer pelirroja que reconocerán como Gromenis, y los restos de un hombre que la tripulación no reconocerá, pero los PJS si, se trata lógicamente de Gómez, el cazador.

El marinero se quedará totalmente perplejo y jurará y volverá a jurar que esos cuerpos eran otros, la pelea fue iniciada por una horrible bestia más alta que una montaña de pelo rojo y un lobo del tamaño de un buey, esas serán sus palabras exactas sobre lo que vio.

Los cuerpos serán arrojados por la borda por orden de Faustino, a no ser que alguien diga lo contrario... De esta manera ponemos punto final a los asesinatos nocturnos que rodeaban a los PJS desde hacía...

Faustino levantará la orden de permanecer todo el mundo encerrado en la bodega ya que supone que la bestia que andaba suelta por el barco ya ha sido exterminada.

Y un día mas...

Esta es una mañana como las que vienen acompañando últimamente a los PJS. El sol les acompaña en su travesía por el mar.

Camila, esta mañana todos, podrán ver que se encuentra diferente, parece como marchita. Si algún PJ le preguntara, de ella no sacarán nada interesante, salvo una frase: *" estamos ya muy cerca"*.

A medida que vaya pasando el día, este se irá estropeando cada vez mas, es decir, esta mañana amaneció soleado, y al llegar la tarde el cielo se nublará amenazando a lluvia.

Ante esta perspectiva, el capitán mandará a todos los suyos, incluso a los PJS que quieran ayudar, que empiecen a atar todos los bultos de cubierta. Para cuando esto esté echo, empezarán a caer las primeras gotas de lluvia mientras el mar se va encabritando cada vez más.

Entonces el capitán hará que se recojan las velas, si algún PJ quiere ayudar será recibido de buen agrado, sobre todo porque desde que pasaran los acontecimientos nocturnos la tripulación habrá sido diezmada, así que toda ayuda será, como digo, bien recibida. Pedirá a quienes no tengan faena en cubierta que bajen a la bodega a seguir atando lo que allí se encuentre.

El tiempo irá a peor a cada momento, para cuando llegue la noche, una verdadera tormenta se habrá desatado alrededor de ellos. En cubierta todo será un caos, las olas que golpean el barco hacen que este se escore de un lado para el otro mientras alfombras de agua espumosa se cuelan por cubierta cayendo por las escaleras hasta la bodega, desde donde la verán caer los PJS que aquí se encuentren.

Si los PJS se encuentran en cubierta, deberán realizar algunas tiradas de AGI x 3,2 o 1 según tu criterio para evitar caer de un lado para el otro. Si alguno de los PJS tenía miedo al agua, es decir si tiene alguno de los rasgos de carácter "miedo terrible al agua o "mareo" y finalmente subió al barco, durante el resto de esta escena permanecerá en lo más profundo de la bodega gritando de puro pánico o vomitando hasta la primera papilla hasta que el temporal cese. Será una bonita escena ver a este PJ al lado de Don Florencio como se detalla más adelante.

Si te comentaron que se ataban a algún sitio el modificador de la tirada de AGI será más favorable.

Desde este momento de ti depende como quieras llevar esta escena, lo que te recomiendo es que la dirijas de forma que los PJS lleguen a estar completamente convencidos de que de esta no van a salir, es decir, el agua entra por cubierta y lo baña todo completamente, aquí, en cubierta, los marineros luchan por dirigir el barco y por achicar el agua que no para de entrar, mientras que en la bodega, estará pasando tres cuartos de lo mismo. Aquí abajo, se ha formado una auténtica alfombra de agua de más de un palmo de grosor.

Don Florencio entrará a estas alturas en un estado casi de locura, no parará de repetir que a llegado el momento de la destrucción y que ellos van a ser los primeros que perecerán. Con su libro abierto y zarandeándose de un lado para el otro entre todos las herramientas que se están cayendo en la bodega gritará cosas del estilo de:

"¡Con la segunda trompeta el mar se volvió sangre, y murió la tercera parte de los seres vivientes que estaban en el mar, y la tercera parte de las naves fue destruida!" o "¡Es el momento, arrepintámonos hermanos!"

Por otro lado Camila entrará en un estado de semi-inconsciencia y quedará tumbada en su lecho con un aspecto nada esperanzador, su frente se ha perlado de sudor. No

reaccionará ante ningún tipo de estimulo, aunque dejará oír algunas frases inconexas que si algún PJ está cerca de ella podrá oír entre todo el escándalo que a formado la tormenta.

No, Leví, no... Es malvado... Nos hará mal, Eleazar tiene razón. Debemos echamos atrás.

Si despiertan a Camila en este momento ella, nada más abrir los ojos romperá a llorar amargamente. Si le preguntan al respecto, no recordará nada, salvo un extraño sueño que lo único que le ha dejado es un sentimiento de pena y dolor. Por otro lado reconocerá que de un tiempo a esta parte está teniendo esos extraños sueños con más frecuencia, pero que no recuerda detalles de los mismos. Si los PJS le preguntan por los nombres que pronunciara en los sueños, ella asegurará no recordar nada. Una tirada de psicología, demostrará a los PJS que no está mintiendo, o por lo menos que está convencida de lo que está diciendo.

Por otra parte, si está por ahí el PJ que tiene el anillo que el santo le dio hace ya mucho tiempo, deberás comunicarle en este momento que este, empieza a brillar despidiendo un fulgor blanquecino. De esto se dará cuenta también cualquier PJ que esté cerca del poseedor del anillo. Del anillo no se podrá extraer nada útil, es decir, por más que el PJ dueño del mismo rece o haga lo que sea, nada ocurrirá. Es como si donde se encuentran los PJS en estos momentos fuera el lugar más alejado de dios.

Uno de los marineros resbala sobre la cubierta mojada y se desliza dando medios tumbos hacia la baranda de estribor, uno de los PJS, caso de encontrarse en cubierta, podrá ver esto con una tirada de Otear. Lo cierto es que este marinero llega a la baranda tropieza con ella y cae a la mar tras unos segundos de desequilibrio.

Si miran por donde a caído el marinero, lo podrán ver todavía entre la espuma de la mar cuando rompe contra el casco. Ahora a flote ahora hundido parece que no podrá aguantar mucho más. Gritará todo lo que podrá, pero entre el ruido de la mar y el de la tormenta, casi no se le oirá. Su grito de auxilio se cortará en seco cuando una ola lo cubre completamente durante unos segundos, tras los cuales volverá a salir a flote. Si los PJS decidieran hacer algo por el pobre hombre podrían utilizar, por ejemplo, una de las cuerdas que hay en el barco para intentar hacer que el se cogiera a ella y entonces izarlo a bordo. Para ello será necesario una tirada de Lanzar,para que la cuerda le caiga cerca de la mano, y entonces tiradas de FUE x 3, 2 o 1 según tu decidas el nivel de dificultad. El marinero empezará a perder puntos de vida según las reglas de asfixia que encontrarás en el manual. Caso de que finalmente lo subieran a bordo, quedará eternamente agradecido a los PJS.

A estas alturas la tormenta es ya fenomenal, hay muchísimo aparato eléctrico, un viento fortísimo y muchísima agua que entra por todas partes. Esta escena sosténla durante un buen rato, como ya te he dicho antes, que les llegue a parecer a los PJS que de esta no van a salir.

Poco después de esta escena, cuando ya se haya perdido la noción del tiempo y del lugar, los PJS que queden en cubierta podrán ver que la mar se ha vuelto oscura, cuando rompe contra el barco y se cuela inundándolo todo como alfombra, lo cubre todo de un color mucho más oscuro, cuando el viento azote a los PJS llevándoles una lluvia de mar, los PJS notaran en la boca un sabor peculiar. Lo reconocerán al tiempo que ven que la mar se ha tornado roja. El mar se ha vuelto sangre. Así que no tardarán todos en quedar completamente manchados de esta sustancia.

Si los PJS estaban en cubierta se enterarán de esto al oír los gritos muy apagados por el ruido de la tormenta, de los marineros y del capitán: *-¡¡¡Es sangre dios mío, es sangre!!!-* les oirán gritar. Si echaran un vistazo, no tardarán en darse cuenta de que lo que cae por las escaleras desde la cubierta ya no es agua, sino sangre.

La reacción inmediata de Don Florencio al darse cuenta de esto será casi inmediata.

"¡Ya lo advertí, las escrituras lo indican, a llegado el momento, es el fin, es el fin, arrepintámonos todos, con la segunda trompeta el mar se volverá sangre!".

Poco después si están en la cubierta podrán ver, o les indicarán, Faustino por ejemplo, que miren al mar. Si lo hacen, al principio no verán nada, pero cuando una ola se cuele por la baranda de estribor, se darán cuenta de que hay cientos de peces muertos en el mar, toda la cubierta quedara inundada de esto, y algunos caerán por las escaleras hacia abajo. Por supuesto Don Florencio al ver esto volverá a gritar:

"¡¡La tercera parte de los seres del mar serán destruidos!! . Las profecías se cumplen, ¡ es el fin, es el fin!".

Si algún PJ se encontrara en cubierta y más concretamente en la proa, si saca una tirada de Otear 25, comunícale que a través de las cortinas de mar que entran por estribor, y la negrura de la noche, sólo rota por algún furioso relámpago, verá una silueta de rodillas en la punta del barco, la capa de esta silueta ondea al viento y al PJ le parecerá ver, si se acerca un poco mas, una cruz cristiana en el pecho del aparecido. No tardará en darse cuenta, de que se trata de Osvaldo, en la postura que tomaba momentos antes de entrar en combate. Lo verá durante un instante que parecerá eterno, entonces cuando otra cortina de agua y espuma entre por estribor, la silueta habrá desaparecido.

Poco a poco, la tormenta irá perdiendo intensidad, bueno, más que perder intensidad será como si la embarcación dejara atrás esta, de manera que no tardarán en poder ver tras ellos los oscuros nubarrones cuando algún relámpago cruza el oscuro cielo de la noche.

En estos momentos se volverán a encontrar como tantas otras veces, es decir, rodeados de auténtica desolación, con el murmullo del nuevo mar al chocar contra el barco, el sonido grave y lejano de la tormenta que han dejado atrás, y poco más. Faustino, empezará a supervisar la recogida de todo lo que se haya podido echar a perder, que no es poco, durante la tormenta que acaban de dejar atrás. El resto de tripulación también colaborarán.

Si los PJS colaboran en la supervisión del estado del barco, depende de algunos factores lo que les puedas decir, por ejemplo, si alguno de ellos es marino de profesión, coméntale que según su punto de vista, la nave está en pésimas condiciones, se tiene que achicar toda el agua que a entrado, todo lo que no estuviere atado se habrá perdido al caerse al mar o se habrá roto al caer de un lado para el otro. La nave tendría que ser llevada a puerto de inmediato, ya que existe el peligro de que pudiera dejar de ser boyante. Quien no sea marino puede llegar a estas conclusiones efectuando con éxito alguna tirada de Artesanía. Serán necesarias algunas tiradas de esta habilidad para hacer algunas reparaciones de emergencia. Si no se obtienen éxitos en estas tiradas, tranquilo que la tripulación empezarán algunas reparaciones por su cuenta pidiendo ayuda a los PJS de vez en cuando. Faustino el capitán, pedirá hablar con los PJS para plantearles la situación caso de que ignoren el estado del barco. Les informará de que la nave no se encuentra en su mejor momento y que sería

recomendable volver a puerto. Quede bien claro que, caso de que los PJS no se opongan, Don Florencio si lo hará, comentará que tienen que llegar hasta el final, que están cumpliendo una sagrada misión, que el final está cerca y que ellos han sido elegidos para asistir al triste desenlace. Camila por su parte también mostrará interés por seguir adelante, aunque todos podrán percatarse de que su estado anímico cada vez está peor, realmente parece que algo la está consumiendo por dentro.
De esta manera, un par de horas después llegará el amanecer.

Una nueva mañana

Esta mañana, todo tiene un aspecto macabro, aparte del aspecto del barco, que dista mucho de encontrarse en su mejor momento, verán que el sol se refleja sobre el mar de sangre arrancando terribles brillos de las escamas de la alfombra de peces muertos que flota en el mar. No se oirá absolutamente nada, salvo el ruido espeso del mar al pasar el barco sobre él.
Es de suponer que toda la gente del barco no habrá descansado mucho, de hecho, la tripulación que permanezca trabajando será mínima, mientras unos trabajan, los otros duermen, y después se cambian el turno, también les tocará a los PJS colaborar.
Pero hay más sorpresas esperando a los PJS este día, además de su envejecimiento que avanza de forma inexorable, hacía el mediodía se encontrarán conque todo parece oscurecerse más aprisa de lo normal, es como si estuviera anocheciendo, pero para esto faltan aún algunas horas. Si los PJS estaban durmiendo serán avisados por la tripulación en activo de que este hecho está ocurriendo, pero si estaban ellos en cubierta, podrán ver que una oscura mancha empieza a aparecer a un lado del sol. Lógicamente la tripulación volverá a ponerse frenética, y sobretodo Don Florencio, que avisado por algún marinero subirá a cubierta lo más aprisa que sus piernas puedan permitirle, y con el libro en la mano caerá de rodillas mientras se santigua. Entonces volverá a hablar.
Todo está escrito, las predicciones se cumplen una a una. Se quedará en silencio como el resto de la tripulación entre maravillado y aterrado por el suceso que está ocurriendo en el sol. La mancha cada vez abarca más espacio. A estas alturas un cuarto de la totalidad del astro está completamente ennegrecido.
Si alguien preguntara a Don Florencio sobre lo que está ocurriendo, él dirá con un gran pesar que:
Con la cuarta trompeta será herida la tercera parte del sol y no habrá luz en la tercera parte del día. Y esta noche, según las escrituras, ocurrirá lo mismo con la luna y las estrellas.
Es posible que los PJS relacionen el hecho que está por pasar según Don Florencio con el dato que les dijeron ya hace tiempo en una oscura torre en lo más profundo del infierno de que: "sólo falta que llegue la noche en que las estrellas estarán en posición, la reina de la noche oscurecerá y entonces el gran maestro subirá a la tierra. Ese será el fin de vuestras creencias, y el principio de una nueva era, la era de la oscuridad " Si por su cuenta no lo recuerdan hazles hacer una tirada de Memoria. Este hecho puede ponerles nerviosos ya que según esto, esta será la noche de la última invocación, y si los PJS no llegan a tiempo no podrán hacer nada, y lo que es peor, todo lo que hayan pasado hasta ahora, que no es poco, no habrá servido para nada absolutamente. Así que más les vale seguir adelante y procurar encontrar a tiempo la famosa isla.
Faustino el capitán, está más o menos convencido de que se dirige en la dirección correcta, de esta manera lo dirá a los PJS caso de que le pregunten; lo cierto es que con los últimos acontecimientos, el hecho de que el mar se volviera sangre y todo lo demás, ya no está convencido de que se dirija en la dirección correcta, de hecho, no cree ni siquiera si quiere realmente ir en la dirección correcta.
Camila por su parte esta mañana a aparecido mucho peor que ayer, ya no se comunicará con prácticamente nadie, le sacarán las palabras con cuentagotas. De hecho, si alguien estuvo cerca de ella la última vez que durmió, después de la tormenta, habrá tenido la oportunidad de volver a poder escuchar extrañas palabras casi al azar dichas por ella en sueños: "Que será de nuestro hijo... Que hemos hecho... Que hemos hecho..."
Y así volverá a levantarse llorando pero esta vez si recordará cosas, y eso que recuerda ahora a estado muchísimo tiempo dormido y ahora se va despertando y el dolor que produce es casi insoportable para una mujer de su edad que no es poca, y recordemos que tienen más de doscientos años, aunque eso todavía no lo recuerda.
Si algún a algún PJ le da por hablar con ella, primeramente deberá efectuar alguna tirada de Elocuencia para poder sacar algo de ella, caso de no sacar la tirada puede igualmente sacarle algo en claro si le habla de los hechos que principalmente le están afectando, es decir, supongo que a estas alturas ya puede ser que tengan claro que la anciana Camila es la mujer que estuvo en la primera invocación junto a Leví, de esto hace mucho tiempo ya. La maldición que le cayó encima a ella, la del olvido, no poder recordar nunca lo que hizo, ni siquiera quien fue, parece que se está debilitando por momentos, todo empieza a formarse en su mente pero muy poco a poco. De ella sacarán que recuerda que hizo algo malo hace mucho tiempo, recuerda que estaba con alguien, un ser amado, también recuerda que ella no quería hacer nada malo, era muy joven y su ser amado era ambicioso.

Recuerda que en la sala donde se encontraban apareció un ser horrendo que les hizo ofrendas tentadoras a cambio de favores crueles, ella sentía mucho miedo, quería decir que no, que acabaran enseguida con ese oscuro trato, pero su amado aceptó. Además cree recordar que el horrible ser le entregó un bastón o algo así, le dijo que jamás se deshiciera de él, y no recuerda nada mas, salvo que sentía muchísimo miedo.
Y así, con este ambiente, el barco proseguirá su ruta durante algunas horas más. Hay un miedo atroz a bordo. Si pudiera caber alguna duda, se habrá acabado en este momento; toda la tripulación está convencida ahora de que ha llegado la hora, el momento del juicio, cuando Dios vendrá a la tierra a escoger a los que salvarán sus almas. Por los detalles que a dado Don Florencio, al final de este oscuro día ocurrirá lo mismo que le ha pasado al sol a la luna, y entonces si no han llegado a la isla todo estará perdido.
Y así seria, poco a poco caerá el anochecer. El sol se esconde y deja paso a la luna. Una gran luna llena que se irá abriendo paso en el cielo seguida de cerca por un gran manto de estrellas que pronto quedarán aposentadas en el oscuro cielo de esta noche.

La gran noche

Al caer la noche, durante las primeras horas de oscuridad no ocurrirá nada de especial, todo transcurrirá en silencio, la luna se refleja en el macabro mar por donde navegan los PJS.

Camila querrá subir a cubierta a respirar un poco, y así lo hará, saldrá de la bodega donde a estado todo el viaje, y se quedará arriba con su águila.

Hacia las dos de la madrugada, y tal y como dijera en su momento Don Florencio, algo horrible le ocurrirá a la luna y al firmamento, quién esté en cubierta se dará cuenta de que la luna que permanecía llena hasta ahora, empezará a menguar, desde su lado derecho se empezará a recortar como lo hiciera el sol esta mañana. Si los *PJS* no estuvieran en cubierta, serán avisados de este hecho inmediatamente, por supuesto quién también subirá a cubierta para mirar, será Don Florencio que con su ya conocido libro se quedará mirando a la luna mientras cae de rodillas y vuelve a orar. Cabe a destacar también que con una tirada de Otear, se darán cuenta de que poco a poco gran parte de las estrellas del cielo se van apagando, ahora una ahora otra mas, irán desapareciendo a ojos vista. Las constelaciones irán perdiendo segmentos, la estrella polar desaparecerá y así hasta quedar el firmamento completamente diezmado. La luminosidad que desprende la luna ahora es casi nula, y el firmamento se habrá convertido en una gran capa negra moteada muy de vez en cuando por algún punto luminoso.

Será mientras estos sucesos están en marcha cuando podrán ver que justo en la dirección que están siguiendo, una espesa cortina de niebla parece haber aparecido de la nada. Esta niebla abarca hasta donde la vista llega a alcanzar, y realmente parece no tener fin. La niebla está perfectamente definida, realmente puede parecer un auténtico muro en medio del mar. Con una tirada de Psicología, los PJS se darán cuenta antes de que Faustino lo explique, que según indica su expresión de auténtico miedo, parece que al final han llegado a la barrera de niebla que rodea la isla que ellos bautizaron como la isla del diablo.

Deja que los PJS se organicen como deseen, mientras lo van haciendo, el barco les irá internando poco a poco en la niebla. Podrán ver que la niebla no va llegando poco a poco en pequeños jirones al principio y así aumentando cada vez más en intensidad, sino que podrán ver desde la popa como esta llega como una auténtica cortina ocultando el barco a medida que este se va internado en ella, desde la proa hasta donde se encuentren los PJS, caso de que estuvieran en las bodegas, al igual que con la niebla que tuvieron hace unos días, la podrán ver como chorreando escaleras abajo, metiéndose por todas partes, les puede llegar a parecer que semeja un volátil animal depredador que husmea por todos los rincones buscando algo o a alguien en concreto. A los PJS casi les parecerá oír el susurro que produce la niebla cuando se desliza por el barco.

Faustino dará las ordenes pertinentes a su aterrada tripulación para que la embarcación navegue muy despacio. La niebla dificulta muchísimo la navegación, de hecho, la niebla es tan densa, que desde cubierta no se alcanzará a ver de la mitad del mástil para allá.

Un par de marineros se colocarán en la proa del barco dejándose uno de ellos descolgar por fuera sujeto a una escala de cuerda haciendo la función de avisar caso de que aparecieran los arrecifes que contó Faustino que rodeaban la isla. Las indicaciones correrán desde proa a popa, lugar donde está el que lleve el timón.

Un rato después, algún PJ con alguna tirada de Otear, podrá ver que una sombra pasa sobre el barco protegida por la niebla. Poco después será otra silueta la que siga la misma dirección que llevara la primera. Si el PJ avisa, cuando vengan los demás a mirar, no será hasta unos instantes después, cuando ya piensen que son imaginaciones del PJ cuando otra sombra se deje ver tras la niebla por un instante, perdiéndose de vista casi inmediatamente.

Si están cerca de Camila se darán cuenta, con una tirada de Conocimiento Animal, de que su águila se muestra muy nerviosa. De hecho, ni las palabras de su ama para calmarla parecen funcionar.

Si algún PJ desea hacer practicas de arco, deberás ponerles un malus de 50 por el poco rato que se puede ver al blanco y por la niebla.

En este punto haz que realicen una tirada de Escuchar, si la sacan correctamente, informales de que les parece oír tras la cortina de bruma, unas risas. La distorsión que produce la niebla les hará creer que las voces vienen de un punto cercano que no podrán definir. Realmente no podrán localizar exactamente uno solo de los lugares de donde proceden estas carcajadas que cada vez son más fuertes y numerosas.

Si los PJS recuerdan lo que dijera en su día Faustino, y si no lo recuerdan el mismo se lo dirá, cuando llegaron a la niebla aparecieron un montón de seres negros alados que redujeron considerablemente su tripulación, así que, efectivamente, si aún no lo saben los PJS, pronto se darán cuenta de que se encuentran de nuevo frente a frente con sus ya conocidos Aouns.

Entonces el águila de Camila, ya no se puede controlar mas, sale del hombro de su dueña, y vuela hacia el techo de niebla internándose en él y perdiéndose de vista. Tras unos instantes, se oirán unos gritos agudos que reconocerán como los del águila, y entonces caerá el cuerpo sin vida del pobre animal. Cualquiera que lo pueda ver se dará cuenta de que parece que la hayan cogido, le hayan introducido la mano por la boca y hayan tirado hacia afuera dejándola del revés. Lógicamente Camila no soportará esta visión así que con un casi inaudible gemido caerá al suelo desmayada.

Tras esto, las carcajadas serán más fuertes.

La llegada de los Aouns

En cualquier momento no mucho más tarde de esta acción, los Aouns decidirán atacar. Pero no se trata de un ataque sin mas, realmente estas criaturas están alrededor de la isla protegiéndola, pero en estos momentos tienen una misión que llevar a cabo, se trata de coger a Camila y llevársela con ellos a la gran invocación, como ya hicieran hace tiempo con Leví en la abadía. Pero esto no tiene porqué ser así, puede que los PJS se salgan con la suya y la retengan con ellos. Hay dos formas de llevar esta escena, o usando el sistema tradicional de combate a razón de dos Aouns por cabeza, o usando el sistema de combate que viene en el modulo Lilith, tú como máster eliges. Pero te recuerdo que el principal objetivo de los Aouns es llevarse a Camila, no hacer una carnicería, al menos por el momento. Si usaras el módulo de Lilith de combate de masas, debes tener en cuenta que cualquier posible resultado que implicara que los Aouns huyeran en desbandada, debe ser ignorado, estas criaturas tienen muy

claro que van a llegar y van a coger a Camila, y ningún miserable humano va a impedírselo, aunque si deberás respetar lo estipulado con respecto a las bajas en combate. La razón por la que no llegarán refuerzos para los Aouns caso de que los necesitaran, será por que todo el mundo está ya en el lugar de la ceremonia, no hay nadie a quién poder avisar que está relativamente cerca.
Durante el combate, toda la tripulación estará al pie del cañón, por tanto a no ser que algún PJ te especifique lo contrario, no habrá nadie encargándose de guiar el barco por donde no haya arrecifes, así que, un buen momento para que los Aouns se hagan con la anciana será cuando, demasiado tarde alguien grite: "*¡¡¡ARRECIFES A PROA!!!*". El estruendo y el movimiento brusco que efectuará la embarcación puede que sean suficientes como para dar tiempo a los Aouns para completar su tarea y irse por donde han venido.
Si alguien estuviera abajo, en la bodega, notará la colisión, y se dará cuenta de que se ha abierto una vía de agua en un costado. El agua entra a caudales y no se puede hacer nada por evitarlo.
Si algún PJ estaba en cubierta cuando se produjo la colisión, deberá hacer una tirada de AGI x 4 para no perder el equilibrio y no caer al mar. Caso de que cayera por la borda, tendrá que hacer una tirada de Suerte para no caer en alguna roca. Si aún así cayera sobre una de estas, el daño será de 1d10.

El barco que ya no se encontraba en perfecto estado, rápidamente empezará a escorarse hacia un lado. Su hundimiento es inevitable, sólo cuestión de minutos, segundos quizás. Los PJS deberán entonces decidir que piensan hacer.
Durante el combate, los PJS verán como a su alrededor irán cayendo los pocos miembros de la tripulación que pudieran quedar y, en el último momento, al chocar el barco, Faustino tropezará y caerá por la borda desnucándose en uno de los arrecifes.
La limitada visión de los PJS más allá del barco no les dejará averiguar que se encuentran a una tirada de Nadar en la dirección que seguían para hacer pie en lo que les parecerá una playa.
La línea de arrecifes, rodea esta isla casi completamente, en algunos puntos es tan gruesa que se podría caminar de roca en roca durante un buen trecho.
Si se agarraran a algún madero, no les haría falta realizar ninguna tirada, las mismas olas le arrastrarían hasta la costa.

Un detalle que les llamará sin duda la atención, será que cuando dejen atrás el arillo de rocas que rodea la isla, también dejarán atrás el muro de niebla, es sin duda la mejor defensa que se podría haber montado para proteger una isla, una barrera de niebla espesísima y un círculo de arrecifes, realmente mortal de necesidad.
Poco más queda a detallar salvo que quedarán los PJS, completamente empapados de sangre, bajo una oscura noche con una luna moribunda y sin estrellas en una inhóspita isla donde se supone se está celebrando un horrible ritual mediante el cual se espera traer a la tierra al señor del mal.
Nada más en esta parte.

Recompensas
Una lección de cabotaje que les vale a los PJ...
40 PUNTOS DE APRENDIZAJE.

Dramatis Personae

Todos los PNJs que aparecen en esta parte, ya fueron descritos con anterioridad en pasadas partes de la campaña. Es decir, Faustino el capitán se describió en la parte anterior, y para los marineros, utiliza las características de los habitantes de Puiggraciós, añadiéndoles un 70% en navegar y un 75% en nadar, además de entre un 20 y un 35% de leyendas por ser vecino de St Jeroni de la Murtra. Por supuesto también aparecieron las descripciones de los Aouns, Gómez, Gromenis y el águila de Camila.





XIII PARTE

O como los PJS se encuentran al final en una horrible isla mientras a su alrededor se está desencadenado el juicio final.

Los PJS se encuentran tirados en una playa, completamente cubiertos de sangre, envejecidos prematuramente y habiendo dejado tras de sí una embarcación que, con unos terribles crujidos, termina de hundirse en estos momentos.
La playa donde se encuentran los PJS tiene un aspecto siniestro, la arena extremadamente fina y de un tono anaranjado se filtra fácilmente por entre las ropas de los PJS, además de quedarse pegada a sus carnes mojadas.
Alrededor de la playa se encontrarán con unos escarpados de roca negra, estos, están llenos de ángulos extraños y bordes afilados. Esta pequeña cordillera rodea la playa por completo salvo por tres lugares en los que parece haber un camino.
Desde donde se encuentran los PJS, verán restos de maderos flotando en la orilla, procedentes del barco que les trajo hasta acá. Los PJS también se darán cuenta de que la barrera de niebla que rodea la isla, no se interna en esta, es decir, la niebla está únicamente sobre los arrecifes, formando una excepcional barrera defensiva, cualquier barco que pasase por aquí, tendría una probabilidad altísima de acabar como acabó el barco de los PJS.
De los restos del naufragio no se puede utilizar casi nada, aunque si algún PJ efectuara una tirada de Suerte correctamente, y después realizara otra de buscar, podría encontrar algún cuenco, plato *o* cuerda que podría utilizar, pero poca cosa más. Los PJS pronto se darán cuenta también de que se encuentran absolutamente solos, al menos por el momento. Parece que los Aouns ya no se encuentran por la zona. Tampoco verán ningún tipo de construcción que pueda ser fruto de manos humanas, a decir verdad no se ve nada que pueda confirmar que esta isla está habitada.
Cuando ya se estén planteando el que se encuentran completamente solos, *o* al menos que no hay nadie por aquí cerca, con una tirada de Otear verán que un pequeño montículo de arena parece moverse por un momento.
Si observan estos hechos, se darán cuenta que cada vez son más numerosos y cada vez más cercanos. Si algún PJ hace una tirada de Rastrear, verá que en la fina arena, hay dibujos de rastros serpenteantes. Les puede parecer el rastro de algún tipo de serpiente, de hecho, lo más seguro será que piensen eso hasta que se encuentren con un rastro de más de metro y medio de ancho. Estos detalles supongo que les harán ponerse en marcha por alguno de los tres senderos que se describieron con anterioridad.

Notas para el DJ
Tienes que encargarte de que se decidan rápidamente por el camino que tomarán, si se lo piensan demasiado, coméntales que esos movimientos de arena se aproximan cada vez más y más, incluso alguno de los PJS puede llevarse algún susto cuando una de estas formas pase justo por entre sus pies muy velozmente levantando la arena a su paso y lógicamente al PJ, haciendo que este caiga de bruces en la arena. Estos bichos no son más que tentáculos de arena, por lo demás son completamente inofensivos aunque esto no tienen porqué saberlo los PJS.

Don Florencio, caso de estar todavía entre nosotros, estará como siempre mostrándose catastrofista, su libro ha quedado prácticamente inservible, es una señal sin duda, según dirá, el que su libro haya quedado completamente cubierto de sangre. Intentará limpiarlo para poder buscar pistas sobre el lugar donde se encuentran.
Será cuando queden limpias las palabras Sagrada Biblia cuando el libro entero parecerá reventar en cientos de trozos de papel en llamas. Don Florencio caerá al suelo de culo y se santiguará. Al hacerlo, los cuatro puntos donde se toque al hacerse la señal de la cruz también empezarán a arder.
Don Florencio se apagará el fuego rápidamente, incluidas las llamas de su frente, que le dejarán una clara marca. Los PJS se habrán dado cuenta de estos hechos inmediatamente.
Don Florencio mientras se incorpora sacará inmediatamente conclusiones. Ya ha visto bastante. Si algún PJ sorprendido por estos hechos empieza a decir algo como *-Dios-* o como *-Jesús, María y José-*, será interrumpido rápidamente por el cura, que le pondrá las manos tapándole la boca si hace falta. Entonces mirando con desconfianza a su alrededor comentará:
Nos encontramos en un lugar maldito, estamos en el lugar más alejado de la mano de nuestro señor, nada puede hacer él por nosotros. Hasta pronunciar su nombre puede hacernos daño, ya habéis visto lo que le ha pasado a mi libro y a mí mismo cuando me he santiguado-.

Así es, los PJS se sentirán completamente solos. Por otra parte el PJ dueño del anillo, con una tirada de Per x 2 se dará cuenta de que este se está herrumbrando por momentos, se está ennegreciendo, y aparentemente perdiendo todo su poder. Lo mismo le pasará al PJ, si lo hubiera, que portase la cruz de Osvaldo, con la misma tirada de Percepción. se dará cuenta de que lo mismo que le a pasado al anillo le está pasando a la cruz.
Al igual, si los PJS pronuncian palabra sagrada o similar, les pasará lo mismo que a Don Florencio en su libro, pero en sus carnes. Es decir, sentirán como si su lengua empezara a hervir por un instante causándole un punto de daño temporal, digo temporal porque tras una hora, el punto perdido se recuperará automáticamente, no hará falta ningún tipo de tirada de curación.
Es hora de ponerse en marcha por alguno de los tres caminos que se abren ante ellos.
Si los PJS intentaran subir la afilada cordillera de roca negra, deberán efectuar dos tiradas de trepar para poder ver más haya.
Como DJ, les indicarás el objetivo más cercano desde el punto donde hayan trepado. Es decir, por el camino de la izquierda verán una ciénaga y por el central y el derecho verán un frondoso bosque.
Debido a que es de noche, los PJS no verán más allá.
Cuando finalmente los PJS decidan que camino tomarán, te encargarás de irles dibujando el terreno que estén cruzando. A partir de entonces, deberás dirigirte a cada espacio reservado para cada zona en concreto que los PJS pisen. La descripción de la isla se detalla a continuación, y el mapa de la misma se encuentra en el apartado de mapas al final del modulo.

La isla del Diablo

1- Arrecifes

Una perfecta barrera antibarcos. Sobre estos cúmulos de abruptas rocas, gira constantemente un densísimo anillo de niebla completamente opaca. Sólo un loco se internaría en este círculo de rocas y niebla.

2-Playa

Se trata de la playa donde irán a parar los PJS cuando su barco embarranque. Una descripción más detallada de esta playa se ha dado con anterioridad. Esta playa está delimitada a un lado por el mar y al otro por una pequeña línea de rocas negras de bordes afilados. Miden unas decenas de metros y se separan sólo tres veces dejando ver por estos sitios otros tantos angostos senderos.

3-Ciénaga

Tras un rato de caminar por el estrecho sendero tras dejar la playa, los PJS se darán cuenta de que el ambiente empieza a cambiar paulatinamente, cada vez se va haciendo más oscuro, húmedo y de aspecto más gris. Los PJS tendrán que avanzar muy pegados entre sí. Pese a ser de noche, hay una luna llena que ilumina bastante, aunque si no se andan con cuidado, podrían salirse del muy poco definido sendero que cruza este lugar. No tardarán los PJS al irse sus pies embarrando cada vez más y más en darse cuenta de que se están metiendo en una ciénaga. Al seguir caminando les empezará a rodear un olor denso a podrido. En el silencio de la noche sólo oirán el espeso chapoteo de sus pasos sobre el lodo y extraños sonidos provenientes de extrañas criaturas que rondan por estos alrededores más allá del campo de visión de los PJS.
Caminar por la ciénaga no les será tan fácil. El movimiento les será reducido. Además, el suelo que pisan es muy inseguro y en algunos puntos hay verdaderos pozos sin fondo, arenas movedizas etc. Dicho de otra manera, cada uno de los PJS tendrá un 15% de probabilidades de encontrarse con un agujero que le puede sepultar a no ser que los PJS le agarren y tiren de él sacando alguna tirada de Fue x3, en ese caso lo sacarían sin problemas. Caso de que los PJS vayan en fila, sólo deberá realizar esta tirada el primero de ellos. Esta tirada se efectuará cada cuatro turnos que los PJS se encuentren en la ciénaga.
Para encontrar arenas movedizas se deberá tirar cada seis turnos, pero el porcentaje se reduce a un 5%. Si esto ocurriera la tirada para sacar al PJ, sería de Fue x2. Caso de que en ambos casos se fallasen las tiradas de fuerza por dos veces, la víctima empezará a sufrir las consecuencias de la asfixia como se describe en el manual. La víctima por su parte también puede intentar liberarse, pero sólo en el caso del agujero, no con las arenas movedizas. Para que esto sea así, deberá efectuar correctamente dos tiradas consecutivas de Fuex2. Además de los problemas que encierra la ciénaga, como se ha visto hasta ahora, existen otros peligros, y con esto me refiero a sus habitantes. Como ya comenté anteriormente, los PJS oirán extraños ruidos, susurros, chasquidos, chapoteos y gorgoteos de imprecisa procedencia. Con alguna tirada de Otear verán algunas pequeñas sombras correr de aquí para allá, o fugaces luces que se encienden y se apagan aquí y allá. Con una tirada de Conocimiento mágico, las reconocerán como fuegos fatuos completamente inofensivos. Tu labor como DJ, será la de controlar el tiempo que pasan los PJS en la ciénaga hasta que la cruzan. Puedes hacerte una idea sobre lo que pueden llegar a tardar en cruzarla si les vas haciendo realizar alguna tirada de Rastrear para, por ejemplo, seguir el camino correcto y no empezar a dar vueltas en el mismo sitio. Cuando ya lleven un buen rato en la ciénaga, que les parezca que alrededor de ellos hay un montón de cosas que los están vigilando, cuando ya hayan perdido ligeramente la noción del tiempo y crean que hace rato que no van en la dirección correcta, con una tirada de Otear verán un par de siluetas humanoides moverse delante de ellos,

perdiéndose de vista en la oscuridad de la noche y la baja niebla que cubre toda la ciénaga. Si se acercan un poco, descubrirán que se trata de tres criaturas completamente desnudas de cintura para arriba y con patas de macho cabrío, les adorna la frente un par de cuernos. Si los PJS no son cuidadosos lo más seguro es que acaben por llamar la atención de estos dos tipos, aunque por otra parte si los PJS sobrepasan en número a estos tres sátiros, sabrán los PJS de que seres se trata con una tirada de Con. Mágico, estos saldrán corriendo. Por el contrario si los PJS igualan en número a los sátiros, estos no tendrán problemas en luchar. Por otra parte si los PJS dieran un rodeo esquivándoles, no les volverán a ver ni a ellos ni a ninguno de su especie en toda la ciénaga. Podría ser interesante que los PJS hicieran alguna tirada de discreción para no delatar su presencia. Por otro lado, durante el viaje por la ciénaga, descubrirán la cantidad de fauna que habita en la ciénaga. Podrán ver todo tipo de insectos aunque los PJS en su vida hayan visto nada parecido. Algunos insectos les recordarán a las moscas, aunque estas tienen el tamaño de un puño y sus esferas oculares son mucho más grandes. Además tienen una sola pierna peluda en el centro de su abdomen que acaba en tres largos dedos, dos adelante y uno hacia atrás capaces de agarrarse a una rama pequeña o incluso a la oreja de algún PJ. También verán otros seres que les recordarán a los sapos aunque estos de aquí son del tamaño de una calabaza y de color naranja con motas negras. Tienen cinco extremidades, dos delante y tres detrás, de forma que cuando saltan pueden alcanzar muchísima más distancia. Cuando esta especie cace una de las moscas descritas anteriormente, lo hará desplegando una gruesa lengua verdosa y chorreante que atrapará sin problemas a su víctima. Los PJS verán en la boca de esta especie de sapo dos hileras de dientes en cada maxilar. Un rato después de caminar por la ciénaga, cuando el lodo ya les llegue a los muslos, con una tirada de Escuchar, oirán un sonido que les recordará a un zumbido pero mucho más grave y, por lo que parece, todavía lejano. A los PJS les recordará al zumbido de los mosquitos pero mucho más fuerte. Un rato después, con una tirada de Otear, entre la oscuridad, les parecerá ver como si una bocanada de niebla se estuviera acercando hacia ellos a través de la niebla que ya les rodeaba, al tiempo que el horrible zumbido va aumentando en intensidad El nuevo golpe de niebla no para de moverse, su interior se mueve constantemente, círculos, espirales etc.. Los PJS quizá demasiado tarde se den cuenta de que ese banco de niebla no es más que una horrible formación de unos insectos parecidos a los mosquitos, aunque de un palmo de diámetro. Si no reaccionan inmediatamente, esta ola de choque compuesta por estos insectos pasarán a través de los PJS sin detenerse con rumbo hacia Dios sabe donde. ¡Dios!. No, Dios no tiene ni idea de lo que pasa en esta isla. Si los PJS se quedan en pie, cuando esta oleada de insectos pasta por donde ellos están, verán como cientos de millones de estos seres, se agolpan sobre ellos, el ruido es ensordecedor, y así pasa un segundo, dos, tres, el tiempo se ralentiza, ya no verán ni a sus compañeros más cercanos, ni al cielo, casi ni a ellos mismos, sol verán los cuerpos abultados y largos de estos insectos. Llegará un punto en que notarán que les está faltando el aire, como si resto de estos insectos se les estuvieran metiendo por la nariz, aunque también sentirán esto con las orejas. Algunos mosquitos no esquivarán a tiempo a los PJS, y chocarán contra ellos explotando y dejando al PJ cubierto de sus pequeñas tripas y sus líquidos verdosos y de fuerte olor. Entonces notarán un pinchazo, dos. Unos instantes después, aunque les habrá parecido largos minutos, esta oleada les dejará atrás. Pasarán uno o dos rezagados y ya está. Si los PJS se mantuvieron en pie, sufrirán 1d10 puntos de daño debido a los aguijonazos sufridos, ignorando armadura. Si los PJS se hubieran cubierto medianamente, será 1d6 Pero si se hubieran tirado al lodo cubriéndose completamente de esa porquería, no sufrirían daño alguno. Caso de que algún PJ haya recibido alguna picada de esos insectos deberán hacer una tirada de resistencia x3 restándole al número resultante de esta operación tres puntos por aguijonazo recibido. Caso de fallar la tirada el PJ se sentirá muy débil, cansado y febril durante 1d2 horas. Estando con un malus de 25% en todas sus acciones. Y así verán muchos más insectos, a cuál más extraño, hasta que abandonen la ciénaga retomando el camino más adelante dejando atrás este sombrío lugar.

4-Bosque

Los PJS llegarán hasta acá si tomaron el camino central o el de la derecha de los que había en la playa. Ante ellos se abrirá un amplio bosque aparentemente muy frondoso. Cuando los PJS lleguen a este, multitud de extraños olores les invadirán, también extraños sonidos de los animales que habitan en este bosque. La verdad es que ellos no habrán oído nunca nada igual. Hasta la vegetación que hay frente a ellos es extraña. Los troncos que verán en algunos árboles son completamente retorcidos y nudosos, las hojas de estos son de un verde amarillento y unos extraños frutos negruzcos penden de sus ramas. Si los PJS cogieran de estos frutos, descubrirían que su interior es una colonia de gusanos que se retuercen y reptarán rápidamente por la mano del PJ sin hacer daño alguno. Otros árboles que aparecerán ante ellos cuando se internen en el bosque, tienen sus troncos partiendo desde el suelo y ramificándose en hasta seis subtroncos, formando en su centro un pequeño habitáculo donde podría caber una persona bajita o un niño. Después estos troncos se vuelven a juntar de nuevo en la copa donde verán extrañas hojas como grandes tréboles, de cuyo centro surgen extrañas y pequeñas flores de color amarillo que desprenden un fortísimo olor que, de cerca, hace escocer a los ojos hasta hacerlos llorar. Siguiendo por el bosque en algunos puntos encontrarán rocas cubiertas de extraños hongos que, por donde estos se encuentran, la roca aparece desgastada, como si estos hongos se alimentaran de las piedras. Siguiendo adelante por el angosto camino a través del bosque, observarán una interminable serie de extraña vegetación y extraños sonidos procedentes de extrañas gargantas. Un buen rato después de caminar encontrarán, pastando en un pequeño claro, a unos animales de pelo marrón, cornamenta como las de las cabras y del tamaño de un perro. Los encontrarán en grupos de cuatro o cinco. Al advertir la presencia de los PJS se erguirán sobre sus flancos traseros y husmearán en el aire. Cuando los PJS decidan acercarse, caso de que se decidan a hacerlo, estos animales saldrán corriendo en dirección contraria. Será entonces cuando otra horrible bestia saldrá de la arboleda, dejándose caer desde la copa de un árbol cercano. Por lo que verán los PJS, es un animal que recuerda a una araña pero del tamaño y con los colmillos de un león. El horrendo animal atrapará con sus ocho patas peludas y nudosas al pequeño herbívoro, entonces con un espeluznante crujido, la cabeza del pequeño animal será arrancada de su cuerpo y devorada por la boca que tiene esta especie de araña en su vientre. La cabeza de esta bestia, con dos grandes ojos verdosos semejantes a los de una serpiente, permanecerá vigilante de cualquier otra cosa que pueda cazar cuando acabe con su víctima, incluyendo

a los PJS. Si no ve nada más, cuando acabe reptará por el tronco, perdiéndose de vista entre el follaje y dejando tras de sí los huesos raídos de su última presa. Tras todo esto, si los PJS continúan su marcha, con una tirada de Otear verán, que un extraño pájaro de pico curvo y largo que se disponía a descansar en la copa de uno de los árboles que se encuentran en los alrededores, es atravesado de repente por un aguijón que sale de entre el follaje del árbol, muriendo instantáneamente. El aguijón aún con su víctima atrapada, se retrae ocultándose de nuevo y entonces por un momento todo el árbol parecerá estremecerse. Con una pertinente tirada de conocimiento mágico, los PJS llegarán a la conclusión de que ese árbol es en realidad un olocanto. Por otro lado si los PJS no se dieron cuenta del detalle de lo que le a pasado al pájaro, con una tirada de Escuchar podrían oír el sisear de las hojas del árbol al estremecerse, Eso podría hacer que los PJS evitaran a este árbol por miedo a que fuera un olocanto o a que entre las hojas del mismo pudiera haber algunas de las horribles arañas que antes vieran. Con una tirada de conocimiento de plantas, los PJS se acabarán de dar cuenta de que toda la vegetación que les rodea les es completamente desconocida, desde el sotobosque y los hongos hasta todos los tipos de árboles que hay. Realmente los PJS se darán cuenta de que a su lado hay todo lo que tiene que haber en un bosque, o por lo menos, lo parece. Hay hormigas, pero no son normales, estas tienen una cabeza en cada extremo de su cuerpo, hay moscas, pero al igual que en la ciénaga, miden como un puño humano y tienen una sola pierna en el centro de su abultado abdomen, etc. Es como si todo fuera una plagia abstracta del mundo tal y como nosotros lo conocemos. Y realmente, eso es lo que está ocurriendo. Si todavía no lo han pensado los PJS, será Camila o Don Florencio quienes se percatarán de ello y así lo expresarán. Realmente explicará Camila - parece que nos encontramos en un lugar donde se ha practicado un intento de plagiar la creación del mundo. Por lo que parece, es como si alguien estuviera volviendo a crearlo, la vegetación, la fauna etc. Aunque de una forma mucho más caótica. Esto que estamos viendo debe de ser el principio, quizá más adelante lleguemos a ver la creación del hombre según el punto de vista de este nuevo creador. Don Florencio al oír esto murmurará en voz casi inaudible que el solo hecho de llegar siquiera a pensar en esto, es de por sí un sacrilegio. De esta manera seguirán por su camino casi completamente a oscuras siguiendo el serpenteante sendero que cruza este bosque repleto de extraños sonidos, sombras acechadoras y pequeñas luces que se encienden esporádicamente y que parecen cambiar de ubicación casi constantemente. Antes de acabar de salir del bosque, se encontrarán que por el sendero que siguen, atravesarán algo muy fino y suave aunque terriblemente pegajoso que estaba plantado en mitad del camino. No tardarán en darse cuenta de que se trata de alguna especie de tela de araña. Al poco rato podrán oír un gruñido amenazador y una silueta negra y abultada se acercará desde un lado del camino. Sus ojos resplandecerán por un momento en la oscuridad. La araña, que no se trata de otra cosa, tiene hambre pero no es estúpida, así que caso de ver perder muchos puntos de vida (tres cuartas partes) saldrá corriendo de espaldas sin perder de vista a los PJS. Una vez que los PJS superen este obstáculo, al poco rato de caminar, dejarán atrás este extraño bosque.

5-Playa

Los PJS llegarán a esta playa de idénticas características que en la que aparecieron tras el hundimiento del barco que les trajo hasta acá. Igual que la primera playa, esta también se encuentra rodeada de una pequeña cordillera de roca negra.

Sus extraños ángulos y sus bordes afilados se recortan a la luz de la luna. En cuanto lleguen los PJS a la playa, se darán cuenta de que hay una canoa atracada en la orilla. Si miraran más adentro, verán que entre el círculo de niebla y arrecifes, a veces se adivina la silueta de un barco que parece estar anclado. Si los PJS tienen curiosidad, descubrirán en la barca que en su interior aparte de unos remos no hay nada más de interés. Caso de que decidan ignorar la situación, y continuar su camino, informales de que en la otra punta de la playa existe un camino. También que se den cuenta de que aquellos tentáculos que corrían bajo la arena en la primera playa que visitaron, también están aquí, correteando de un lugar a otro. Aunque si los PJS decidieran finalmente subir al bote e investigar el barco, entonces será necesaria una tirada de Navegar. Un rato después volverán a verse rodeados de nuevo por la espesísima niebla y las amenazadoras rocas que minan todo el contorno de la isla. Poco después con una tirada de Perx2 oirán el crujir de los maderos del barco entre la cortina gris de niebla. Entonces llegarán al lado del barco desde donde pende una escala de cuerda. Desde esta posición, los PJS podrán ver el nombre del barco, se trata del Tró, si en principio no les suena el nombre, puede que con alguna tirada de Memoria se acuerden que se trata del barco que zarpó hace ya algún tiempo desde St. Jeroni de la Murtra portando a toda la comitiva de Burriac. A simple vista no hay nadie a bordo, así que si se deciden a subir a bordo, pronto se encontrarán algunos cuerpos muertos, supuestamente la tripulación del Tró, también encontrarán claros signos de lucha. El interior de la nave la encontrarán toda completamente desordenada, parece que quién estuviera a bordo, se entretuvo tirándolo todo y dejándolo todo en completo desorden. La única estancia que mantiene un poco el orden es un pequeño camarote dormitorio. Aquí dentro encontrarán un poco de olor a azufre y velas ya consumidas. Una tirada de conocimiento mágico, les revelará que aquí se ha realizado un ritual de invocación, encontrarán las paredes manchadas de ceniza y huellas de herraduras de caballo que han quemado la madera a su paso. Cuando regresen a cubierta de nuevo, y cuando pasen cerca de unos fardos amarrados con cuerdas en popa, escucharán, con la correspondiente tirada, unos ronquidos provenientes de este lugar. Si los PJS levantan la lona o se acercan a echar un vistazo, se encontrarán con un tipo de gruesos labios y grandes dientes durmiendo la mona con una bota de vino rancio agarrada entre los brazos. El lugar donde se encuentra este tipo apesta a vino y a orín. A los PJS no les debe ser difícil darse cuenta de que este tipo debe estar completamente borracho. Para que este personaje reaccione, será necesario zarandearlo bastante o tirarle un buen cubo de agua por encima. En cuanto esto suceda, abrirá primero un ojo rojizo y lagrimoso, entonces abrirá el otro y tomará una expresión de terror. Seguidamente y levantándose de golpe (tras tres intentos) saldrá corriendo por la cubierta agitando los brazos pero sin soltar la bota de vino mientras gritará *-¡¡ Los negros, los negros AAAARG!!-*. Si los PJS decidieran detenerlo, esto no les costará demasiado, aunque para hacerle hablar será necesaria alguna tirada de mando o elocuencia, ya que como se aprecia está muy alterado. Si sacaran alguna de estas tiradas, lograrían hacer que se calmara y lograrían que dijera algo, como por ejemplo, que se llama Josep Bondía, vecino de St Jeroni de la Murtra, desde donde partieron los PJS. Si estos hicieran alguna

La Isla del Diablo



tirada de Memoria, se acordarían que alguien les habló en el pueblo de este tipo. Blas, el taja, les estuvo preguntando varias veces a los PJS sobre el paradero de su amigo.
Josep les explicará que lleva varios días escondido en este barco. Vino a parar aquí hace algún tiempo, cuando estaba en el puerto con un amigo suyo, un tal Blas. "*Nos encontrábamos bebiendo, celebrando que era miércoles, empalmando con la fiesta del día anterior, porque era martes, cuando a mi amigo le pareció ver que venía su mujer con un palo en la mano. Así que salimos corriendo decidiendo que era mejor separarnos y vernos al día siguiente para celebrar el jueves*". Y así lo hicieron. Según continuará explicando, decidió meterse en un barco que había en el puerto. Se escondió en su interior y se quedó dormido oculto en el mismo sitio donde lo encontraron los PJS.
-"*Cuando desperté, el barco había zarpado. ¿Son ustedes de la comitiva?*"- preguntará con una expresión dubitativa. Dejará que los PJS contesten, y cuando esté seguro de ellos, les preguntará si tienen vino o algo que pueda beber, lo que le queda en la bota es todo lo que tiene, y apenas quedan un par de tragos. Según contará Josep, cuando se despertó, miró entre la lona sin que nadie le viera, y lo que vio le sorprendió sobremanera.
- *Ante mí, tenía lo que parecía una auténtica comitiva real, bueno, yo no he visto nunca ninguna comitiva pero pienso que eso que vi debe ser lo que más se le parece. También había muchos soldados, todos con largas capas. Curiosamente todos eran iguales, negros y calvos. Parecían hermanos. En un principio* - continuará explicando - *no me atreví a salir, así que decidí quedarme en mi escondite mientras me quedara vino, y para cuando se me acabara ya veríamos lo que haría. Lo cierto es que del primer día no recuerdo mucho, la verdad es que estaba muy borracho y entre la taja que llevaba y el vaivén del barco caí inconsciente varias veces.* - En este punto Josep echa un largo trago de su bota de piel y después continua hablando tras secarse los labios con la manga. - *Recuerdo que una de las veces que me desperté, ya era de noche, y, como tenía hambre, decidí abandonar mi escondrijo para buscar algo que echarme en la barriga. Tuve mucha suerte ya que encontré la despensa sin toparme con nadie, en su interior encontré varias tinajas de vino y algo de carne seca. Entonces con el botín regresé con la misma suerte que la primera vez hasta el escondite. Creo que, poco después me quedé dormido y desperté al día siguiente, calculo que hacia el mediodía. Durante todo el resto del día permanecí escondido en el mismo sitio. Me alimente con las provisiones que encontré la noche anterior. Fue entonces cuando vi algo, que hizo que las pocas ganas de salir de mi escondite que me quedaban, se desvanecieran. Vi a uno de esos extraños soldados retirarse la capa y bajo ella vi que tenía alas. Entonces otro más se quitó la capa y también tenía alas y así hasta una veintena de esos tipos alados llegué a contar. Entonces sacaron las armas y empezaron a pelear contra la tripulación del barco. No tardaron en acabar con todos. Fue una auténtica escabechina. Los que no morían eran lanzados al mar. Durante la lucha algunas piezas del barco se rompieron pude ver que algunos de los que cayeron al mar se cogían a estos maderos para mantenerse a flote. Pero aún así los seres alados les disparaban con arcos al ser blancos fáciles. ¡ Que demonios son esas criaturas?.* Si los PJS quieren contarle algo Josep escuchará con atención, después continuará explicando - *decidí beber para aclarar la mente. Y así lo hice, bebí hasta quedar completamente borracho. Cuando desperté estaba todo en silencio y había por todas partes esta extraña niebla. Después de asegurarme que no había nadie por acá, salí a mirar por los alrededores. ¡Maldita sea, el mar se había vuelto como la sangre!. ¿Que está sucediendo?* que los PJS se expliquen más a fondo si lo desean. Josep no recuerda nada más, aunque si los PJS insisten y realizan una tirada de elocuencia, le vendrá a la memoria que dos soldados que hablaban muy cerca de su escondite, decían algo como que se iba a celebrar una ceremonia o algo así, y que tenían que esperar a que las estrellas se pusieran en posición, también dijeron algo de sacrificar a un anciano judío. No recuerda absolutamente nada más. Si los PJS decidieran que este buen hombre les acompañara, en principio no lo haría, y menos si le han contado algo sobre la misión que están llevando a cabo. Como excusa les dirá que prefiere quedarse en el barco hasta su regreso. Como DJ, debes de tener en cuenta que si el grupo de PJS está muy mermado, si lo desean, puedes hacer que Josep les acompañe para ayudarles en lo que pueda. Nada más en el barco ni en la playa.

6-Montañas

Estas montañas serán visibles desde cualquier punto de la isla. A la luz de la luna, se podrán ver los picos más altos surcados de amplias manchas blancas de la nieve que allí reposa.
Cuando los PJS lleguen aquí, seguirán un estrecho sendero que serpentea por la falda de la montaña, tras un rato de camino se encontrarán caminando por entre dos montañas en un paso muy abrupto. Cuando ya estén muy adentrados en este desfiladero, deberán hacer una tirada de Escuchar, realizándola correctamente escucharán el entrechocar de piedrecillas en la ladera. Pronto verán algunas de ellas caer hasta los pies de los PJS inofensivamente. Si los PJS se quedan vigilando para averiguar quién o qué está caminando por allá arriba y a su paso está provocando estos deslizamientos, no verán absolutamente a nadie. Al continuar con su marcha, no tardarán en darse cuenta que el número de rocas va en aumento progresivo. Tanto de cantidad como de tamaño, y continuarán sin ver que está provocando estos derrumbes. De todos modos la cosa no parará de crecer, así que pronto se encontrarán que rocas del tamaño de vacas rodarán directamente hacia los PJS con el correspondiente estruendo. Es de suponer que los PJS salgan corriendo hacia delante esquivando los ataques de estas rocas, ya que es menor el espacio por recorrer que el recorrido. En todo caso, una tirada de Otear revelará a los PJS que las rocas que se desploman sobre ellos, cuando quedan inmóviles en el fondo del paso entre las montañas por donde pasan los PJS, al rato, empiezan a rodar muy lentamente de nuevo hacia lo alto, de donde cayeron. No lo hacen a gran velocidad, sino poco a poco. Si la tirada de Otear fue sacando la mitad o menos del porcentaje total, el PJ se dará cuenta que también las piedrecillas que cayeron en primer lugar también remontan la cuesta siguiendo a las grandes rocas. Los PJS deberán sacar tiradas de esquivar con diferentes malus para evitar los ataques de estas moles rodantes. De todas formas el sistema de combate de estas criaturas se explicará más detalladamente en el apartado de los PNJs. De todas formas tarde o temprano los PJS dejarán atrás este desfiladero y se meterán por un camino que asciende por una montaña que se alza frente a ellos. Por este lugar no encontrarán rocas como las del paso. La vegetación que encontrarán aquí, es muy pobre y muy extraña, se trata de pequeños arbustos liliáceos con tallos amarillentos. Lo curioso de estos arbustos es que cuando pasen los PJS cerca se estirarán agitándose fuertemente haciendo sonar una especie de siseo que les puede recordar a los de alguna clase de serpiente y desplegarán un membranoso tentáculo de un metro de largo con la esperanza de atrapar a alguno de ellos.

Si los PJS se acercaran demasiado, podrían sufrir el ataque de esta planta. La prueba definitiva de que estas plantas no son de fiar, la encontrarán un poco más tarde cuando encuentren un extraño esqueleto de pequeño tamaño, al lado de una de estas plantas. Siguiendo por el camino, pronto se encontrarán con que este desaparece y ante los PJS queda un terreno muy escarpado por el que serán necesarias algunas tiradas de trepar para llegar a lo alto. Recordemos que una cuerda da un bonus de un +40%. Caso de que el PJ cayera de lo alto por una tirada de pifia, podría significar que este cayera rodando directamente hacia uno de esos simpáticos arbustos que verá venir y esperará al PJ mientras se agita fuertemente y despliega y repliega su tentáculo de forma voraz haciendo sonar su terrible siseo. Para llegar a lo alto del terraplén, serán necesarias tres tiradas de trepar realizadas correctamente. Fallar en la primera representa no coger buen pie de apoyo, pero nada más. Fallar en la segunda representa perder pie y caer una posición hacia atrás. Fallar la tercera tirada representa hacerse 1d6 de daño rodando hacia abajo y perdiendo 1d2 posiciones. Cuando al final lleguen a lo alto, en la oscuridad de la noche verán unas extrañas y lejanas luces frente a ellos, a una distancia considerable. Con una tirada de Otear las reconocerán como antorchas, pero no distinguirán nada más. Desde aquí arriba, a la luz de la luna verán la silueta del bosque y la mancha clara que es la ciénaga. También verán la silueta ondulada del desierto que se abre frente a ellos.
Cuando los PJS decidan seguir con su camino, no tardarán en encontrarse con una alfombra de nieve que cada vez es más y más gruesa. Hasta el punto de mayor profundidad cuando la nieve les llegue hasta las rodillas. Siguiendo por este camino, los PJS tienen el peligro de quedarse encajados en un pozo de nieve que les atrape hasta los sobacos. Siendo necesarias entonces tiradas de fuerza para poder desencajar al PJ. La posibilidad de que un PJ quede atrapado en uno de estos hoyos es de un 5% cada tres asaltos que estén en la nieve. Deberán hacer la tirada de porcentaje cada uno de los PJS, a no ser que, al igual que en la ciénaga, caminen uno detrás del otro, en cuyo caso sólo deberá hacerla el primero de ellos.
Más adelante se encontrarán con un pequeño terraplén con una gran cavidad bajo sus pies. Los PJS tendrán dos opciones, o dejarse caer por el terraplén, que parece descender perdiéndose en la oscuridad, o saltar hasta la comisa de nieve que hay al otro lado. Si se deciden por esto último, deberán realizar una tirada de saltar para alcanzar la comisa que hay frente a ellos. El primer PJ que salte hasta el otro lado, lo hará sin problemas, el segundo derrumbará el faldón de nieve cayendo hacia la oscuridad. Si quedara algún PJ todavía por saltar, la cornisa se le habrá quedado ahora más alejada, por tanto, tendrá ahora un malus a la tirada de 25% a no ser que a los PJS se les ocurra algo ingenioso como talar alguno de los árboles que hay por los alrededores y usarlo como pasarela, o algo así. Si algún PJ cayó, o se tiró hacia la oscuridad de la cavidad que hay bajo sus pies, se encontrará que cae de culo sentándose en el suelo de hielo. Entonces empezará a deslizarse tumbado de espaldas por una inclinación muy pronunciada y serpenteante que les llevará a gran velocidad Lo que van dejando atrás a su paso, les será completamente desconocido, ya que no verán absolutamente nada. La oscuridad de la estrecha gruta de hielo por donde se han internado es total. A los PJS que quedaron arriba, probablemente les lleguen a sus oídos los gritos cada vez más lejanos de los PJS que se deslizan pendiente abajo a una velocidad vertiginosa. En este punto, los PJS deben decidir que hacer. Si se deciden a saltar a la oscuridad el resultado será siempre el mismo, pero si por otra parte decidieran seguir el camino por la nieve montaña abajo, les espera una buena sorpresa.

Cuando los PJS ya lleven un rato caminando por la nieve, escucharán con la correspondiente tirada un fortísimo grito grave y animal. Frente a ellos a unas decenas de metros y con una tirada de Otear verán que un gran montículo de nieve parece levantarse y tomar forma de una gran criatura que se yergue sobre sus patas traseras y con sus cuatro brazos se golpea su ensangrentado pecho de pelo blanco. Con la misma tirada de Otear verán los restos de algún tipo de animal completamente destripado y devorado que parece haber servido de cena a esta bestia. Esta empezará a correr en pos de los PJS utilizando sus patas y brazos al tiempo que emite entrecortados gruñidos y deja caer una chorreante baba de sus fauces. Si los PJS no sacaron la tirada, será ahora cuando lo verán venir a toda velocidad hacia ellos. Los PJS deberán decidir que van a hacer, si combatir o huir. Si hicieran esto último, deberán decidir en que dirección ya que el bicho llegará a su altura en poco tiempo. Lo más recomendable sería que se dejaran caer en la oscura cavidad por donde posiblemente fueron a parar los otros compañeros, ya sea por propia voluntad o por fallar la tirada de saltar. La bestia blanca no podrá seguirles acá. Pero si, por otra parte se quedaron a combatir, lo podrán hacer sin problemas, si de alguna forma acabaran con ella siguiendo el camino encontrarán el lugar donde fueron a parar los PJS que se deslizaron por el interior de la montaña. Claro está que sólo encontrarán este lugar si alguien cayó por la pendiente, en caso contrario no se percatarán de nada. Un rato después de caminar y de haber dejado atrás la nieve siguiendo el sendero de las montañas un buen trecho, se encontrarán con otro cambio de ambiente. Esta vez se encontrarán con el desierto que vieron desde lo alto de la montaña. Por otra parte el PJ o PJS que cayeran por el canal de hielo, se topará al final de su frío y oscuro viaje con una pared de nieve que atravesará sin daño alguno con todo su cuerpo. Caerá de una altura de uno o dos metros sobre un montón de nieve también sin hacerse daño, dejando el agujero por donde aparecerán a la vista en la pared de nieve. Estos PJS se encontrarán donde termina la nevada y empieza el sendero entre las montañas hacia abajo, donde empieza el desierto. Si esperan aquí, más tarde se reunirán con los demás PJS que, o bien vienen por la montaña, y a lo mejor con una horrible bestia persiguiéndoles pendiente abajo, o apareciendo de repente por el mismo canal por el que llegaron estos PJS.

7-El desierto

Los PJS llegarán a este punto desde cualquier lugar por el que se decidieran a avanzar anteriormente. Es decir, tanto si llegan desde las montañas, el bosque o la playa, este será el lugar donde convergerán. El clima volverá a cambiar bruscamente. Se encontrarán de nuevo con extraña vegetación. Con esto me refiero a extraños árboles de troncos escamosos y amplias hojas en su copa, también extraños arbustos de colores caquis con tallos amarillos en su parte central. De todas formas la vegetación que encontrarán será cada vez más pobre. Los PJS tarde o temprano deberán adentrarse en este mar de arena, ya que no hay otro sitio a donde dirigirse, a no ser que decidan volver hacia atrás. Así que un buen rato después de caminar, los PJS se encontrarán a lo alto de una duna de arena. A cada paso que hagan se hundirán en la arena hasta casi las rodillas. No tardarán en encontrarse casi completamente llenos de arena, tan fina o más que la que se encontraron anteriormente en las otras dos playas. En lo alto de la duna verán a lo lejos, con la tirada de rigor, unas extrañas luces, si la tirada resultó ser la mitad o menos del porcentaje total, el PJ se dará cuenta de que estas luces son antorchas. Debido a la distancia, no podrán ver nada más

en especial. Aparentemente a los PJS no les queda nada más que dirigirse hacia estas luces sospechosas. Así que cuando ya lleven un buen rato más caminando, soportando el ambiente frío de este desierto, con otra tirada de Otear, se darán cuenta de que la luna llena empieza a sufrir lo mismo que le pasó al sol esta mañana. Efectivamente, el lado izquierdo de la luna se empieza a recortar por momentos. Don Florencio aprovechará para volver a hablar de forma apocalíptica como cada vez que sucede algo extraño. *"Ya no hay nada que hacer, al igual que el sol, la luna también morirá, y la oscuridad que habrá por el día, aún será más terrible durante la noche."* Es de suponer que este hecho hará que los PJS puedan ponerse bastante nerviosos, ya que como recordarán, y si no es así, una tirada de Memoria, les recordará que cuando la luna quede completamente eclipsada algo terrible sucederá.
Durante el resto del camino por el desierto hacia las extrañas luces que vieron los PJS desde lo alto de la duna, en principio no tiene que ocurrir nada en especial. Aunque de todas formas, detallo una pequeña tabla de encuentros. Esta tabla es totalmente prescindible, de ti depende como máster el torturar más o menos a los PJS. Si el grupo ya está muy mermado, no hará falta que hagas caso a esta tabla de encuentros, y si por otra parte el grupo estuviera todavía a estas alturas muy completo o si, sencillamente los PJS se están aburriendo de caminar por este desierto con la fina arena hasta las rodillas y metida por cada rincón de su cuerpo, entonces serás libre de tirar tantas veces como quieras. Por otra parte deberás tener en cuenta que cada tirada en esta tabla supondrá hasta la resolución del encuentro, una cantidad de tiempo que los PJS perderán. Y a estas alturas el tiempo es algo que les es muy valioso. Para utilizar la tabla, deberemos lanzar 1d100 y observar los resultados. Después de la tabla, se detallan más específicamente cada uno de los posibles encuentros.

1d100	Resultado
01-60	Nada en especial
61-75	Tentáculos de arena
76-81	Escorpión
82-92	Observación de Aoun
93-00	Encuentro con Aoun

▶ **01-60.** Nada en especial. Pues eso. Los PJS proseguirán con su camino mientras seguirán viendo como la luna va menguando cada vez más y más. Mientras erizan las dunas, de vez en cuando aparecerán delante de ellos nuevamente las luces provenientes de las antorchas que se encuentran cada vez más cerca.

▶ **61-75.** Tentáculos de arena. Los PJS se encontrarán de nuevo con los escurridizos tentáculos de arena que ya encontraran en su momento en las playas de la isla.
Al igual que la primera vez que se los vieron, los tentáculos se muestran inofensivos. Su tamaño es muy variable, y pueden llegar a verlos de hasta dos metros los más grandes, que correrá bajo la arena de aquí para allá sin aparente rumbo fijo. Existirá un 20% de posibilidades de que algún tentáculo de tamaño pequeño o mediano pase velozmente entre las piernas de algún PJ. También existe un 10% de que algún tentáculo de los grandes emerja de golpe bajo algún PJ pudiendo llegar a lanzarlo a una altura considerable y a una distancia de 1d6 metros. Por otra parte debemos saber que las agrupaciones de tentáculos que se pueden encontrar vendrán en número de 1d10 +10 tentáculos cada vez que se obtenga este resultado en la tabla de encuentros.

▶ **76-81.** Escorpión. Un PJ al azar, sufre un ataque de un escorpión. Mientras va caminando hundiéndose en la arena, un animalillo parecido a un escorpión del color de la arena y con dos aguijones se queda prendido en su ropa por unos instantes, lo justo para lanzar su ataque. Caso de que este falle, representará que se ha movido y el PJ, quizá se dé cuenta del inquilino que lleva a cuestas con una tirada de Per x 2, de esta manera podría evitarse el aguijonazo y todas sus dolorosas consecuencias.

▶ **82-92.** Observación de Aoun. Los PJS deberán realizar una tirada de Otear para poder ver recortada su silueta por la luz de la luna a un grupo de 1d6 Aouns que surcan el cielo en dirección a las extrañas luces que vieran los PJS. Parece que de momento no se han fijado en los PJS, aunque una tirada de esconderse con un bonus de +25 podría ayudar a pasar completamente inadvertidos. Caso de que la tirada fallara, tranquilo, los Aouns no se darán cuenta de la presencia de los PJS, esto no deberían saberlo los PJS, es mejor ponerlos nerviosos caso de que fallen. Aunque si la tirada resultase una pifia, entonces los Aouns deberán hacer una tirada de Otear para poder detectar su presencia. Si esto ocurriera, los Aouns cambiarían de rumbo inmediatamente para atacar a los PJS.

▶ **93-00.** Encuentro con Aouns. Directamente los PJS se encuentran con un grupo de 1d4 Aouns en el desierto, tras el montículo de arena que están salvando en estos momentos. Si realizaran una tirada de discreción correctamente podrían evitarse problemas mayores. Parece que están hablando entre ellos, para poder entenderles, será necesaria una tirada de Escuchar y luego otra tirada de idioma árabe, ya que en esta lengua están hablando. Lo que podrán entender será algo así como *"Faltan menos de dos horas para acabar el trabajo en el que tanto tiempo a trabajado el amo"* Caso de que se falle la tirada de discreción, será detectada su presencia casi inmediatamente.
Estos son todos los posibles encuentros que podrán tener los PJS en su ruta por el desierto. A su alrededor todo será si cabe más oscuro, la luna a estas alturas ya ha sido devorada hasta la mitad.
Tras la larga ruta por el desierto, los PJS se darán cuenta de que en el cielo aparecen con más frecuencia estos seres alados, y todos parecen tener un mismo punto de encuentro, justo a donde se dirigen los PJS. Parece que llegan de todas partes. Miren donde miren los PJS siempre verán algún Aoun surcando el cielo. Por cierto que ningún Aoun se fijará en los PJS a no ser que estos hagan alguna estupidez que pueda llamar la atención de estos bichos.
Finalmente, tras mucho andar, ante los PJS, y tras una gran duna, se alzará una caótica construcción de piedra negra rodeada en puntos dispersos por antorchas encendidas que iluminan pobremente el edificio. La mísera iluminación no deja que los PJS tengan plena conciencia de la forma de esta construcción. De esta manera llegarán a...

8-El último contacto

Tras la última duna, en una superficie plana de terreno, encontrarán esta construcción.
Es de piedra negra pero refleja destellos de las antorchas clavadas en soportes de bronce a cada decena de metros, más o menos. Los muros tienen una altura de unos siete u ocho metros, y están inclinados ligeramente hacia atrás.
Los PJS desde la posición donde se encuentran, verán cantidad de Aouns que llegan desde el cielo y se inter-

nan en esta construcción por su techo, lo que da una idea de que este debe de estar abierto. Dos grandes columnas franquean un gran portón de roca negra abierto de par en par. En su interior también otra antorcha ilumina un pasaje que más de cerca revelará que tiene unos escalones completamente irregulares que descienden. La construcción tiene una base de unos trescientos metros y posee un relieve en el muro exterior. Este, empieza a media pared, y desciende gradualmente rodeando el edificio hasta acabar en el suelo. Desde el inicio de este relieve hasta la cima del muro, cada veinte metros más o menos hay unas rendijas de un metro y medio de alto y una anchura justa para que pasara una mano abierta. A medida que los PJS vayan acercándose, escucharan cada vez más claramente extraños coros formados por cientos de voces. En este punto, la llegada de Aouns cesa. El último de ellos entra en este momento por la parte superior hueca del edificio. Para entonces la luna estará ya cubierta hasta tres cuartas partes. De las rendijas de las paredes y sobre todo del orificio del techo por el que entraron los Aouns, los PJS empezarán a ver como una extraña y cada vez más intensa luz anaranjada empieza a iluminarlo todo mientras los coros suenan cada vez más fuertes y son cantados cada vez más deprisa.

Los PJS deben decidir que van a hacer. Podrían acercarse a la puerta principal para echar un vistazo, o bien podrían subir por el relieve de roca que rodea la construcción para intentar mirar por esas rendijas hacia el interior. Esas son las opciones más factibles, aunque hay algunas más. Si dieran la vuelta alrededor de la construcción, no encontrarán ni una sola entrada mas, ni nada de interés.

Subiendo por el relieve

Si los PJS decidieran hacer esto, en principio no habrá ningún problema. Tendrán que seguir el relieve hasta lo más alto para poder observar en el interior. Cuando lleguen a esto, a través de estas rendijas los PJS verán que en el interior hay una congregación muy importante de Aouns. La construcción por dentro es como una enorme plaza donde esos seres alados se han dispuesto alrededor, todos de rodillas mientras realizan los cánticos que no paran de oír los PJS. Al tiempo que hacen esto, se humillan tocando con la frente el suelo y volviéndose a incorporar con los brazos extendidos. Este gesto lo repiten constantemente.

Desde la posición donde se encuentran los PJS, verán que la puerta de entrada da a un pequeño túnel que luego se abre a la plaza, justo donde unos escalones descienden hasta el patio central. Es un patio muy amplio y llano, en cuyo centro hay un inmenso portón de hierro negro. Esta puerta está en el suelo, como si fuera una puerta de acceso hacia el interior de la tierra..

A un lado del portón verán un altar que parece de mármol, tras él verán a varias personas, una de ellas completamente cubierta por un oscuro habito que no deja ni un solo trozo de carne a la vista. Las demás siluetas no les serán familiares. También verán que existe otra puerta tras todo lo que han visto aquí dentro, se mantiene suspendida en el aire, este portal también es negro, aunque ni la mitad de grande que el que se encuentra en el suelo, aún así podría salir un hombre montado a caballo de él sin siquiera inclinar la cabeza. Este portal, les recordará fácilmente a aquél que ya hace un tiempo les bajó directamente al infierno. También descubrirán un pedestal de roca con un grueso tomo cerrado sobre él.

Los PJS verán que esos extraños reflejos anaranjados que vieron surgir de las ranuras y del techo de la construcción, parece provenir del mismo suelo, es como si este estuviera brillando más y más por momentos, como a sacudidas. Camila a estas alturas estará completamente marchita. De hecho, no podrá ni mantenerse en pie por propia voluntad. Algún PJ tendrá que ayudarle en todo momento. Una serie de escalofríos le recorrerán todo el cuerpo. Un sudor helado perlará su frente y poniendo los ojos en blanco caerá en una especie de trance. Por su boca surgirá una neblina a cada expiración que haga. Su respiración por otra parte será cada vez más rápida y discontinua. Cualquier PJ que esté realmente cerca de Camila, podrá escuchar algunas palabras que ella emitirá aunque con una voz que no es ni mucho menos la suya. Su voz sonará mucho más grave de lo normal, y aunque los PJS no lo entiendan todo, algunas palabras concretas si que podrán percibir. *"Preparaos... Necesitaréis la ayuda de todos... Todos..."*. Esto será lo que ellos entiendan, el resto serán poca cosa más que gemidos, sollozos y quejidos. Los PJS no sacarán nada de ella, por más que la zarandearan, parecerá imposible sacarle algo en claro, como también parecerá imposible sacarla de su extraño letargo. Si algún PJ hiciera una tirada de conocimiento mágico, podría saber que quizá lo que están presenciando se trata de una forma de comunicación, es decir, como si alguien se estuviera intentando comunicar con ellos por medio de la anciana.

Explicación a la cual Don Florencio dará su aprobación inmediatamente. *"Es una señal clarísima, sin duda es un mensaje proveniente de aquel que ilumina nuestro camino."* Al decir esto señalará hacia el cielo, lógicamente no volverá a nombrar otra vez el nombre de Dios ni nada por el estilo. Ya tuvo una desagradable experiencia al hacer esto en la playa, cuando llegaron a esta siniestra isla, de ello le ha quedado una quemadura en la frente y en su hábito.

Camila volverá a poner los ojos por un instante bien, mirará al PJ que la esté sosteniendo, o al que esté más cerca y, abriendo unos ojos como platos, en una expresión extrañísima dirá con su último aliento antes de desmayarse sólo dos palabras *"¡HAY MAS!"*. Los PJS que vieran esto harán una tirada de Psicología, sacándola se habrán dado cuenta que la expresión de Camilla era una extraña mezcla de sorpresa incomprensión y una leve alegría. Parecerá imposible sacarla de esta inconsciencia.

Mirando por la puerta principal

Si los PJS decidieran hacer esto, se encontrarán al cruzar el arco con un pequeño túnel de una docena de metros. Un par de antorchas iluminan este pasaje. Además encontrarán una pequeña serie de escalones hacia abajo de tamaños y formas completamente irregulares. En el interior del túnel, en las paredes, verán extraños gravados representando diversas escenas, como personas sufriendo agónicos tormentos, figuras aladas de rodillas y con los brazos extendidos hacia arriba y en definitiva, escenas de caos y destrucción. Este túnel va a parar a la ya mencionada con anterioridad plaza principal. Si los PJS no se andan con cuidado por este lugar, sería bastante probable que fueran descubiertos. Tendrían que realizar alguna tirada para evitar esto.

Los PJS verán aquí dentro el mismo espectáculo que se describía en el apartado anterior sobre lo que vería desde la cornisa exterior. De hecho, si no hubieran pasado por la

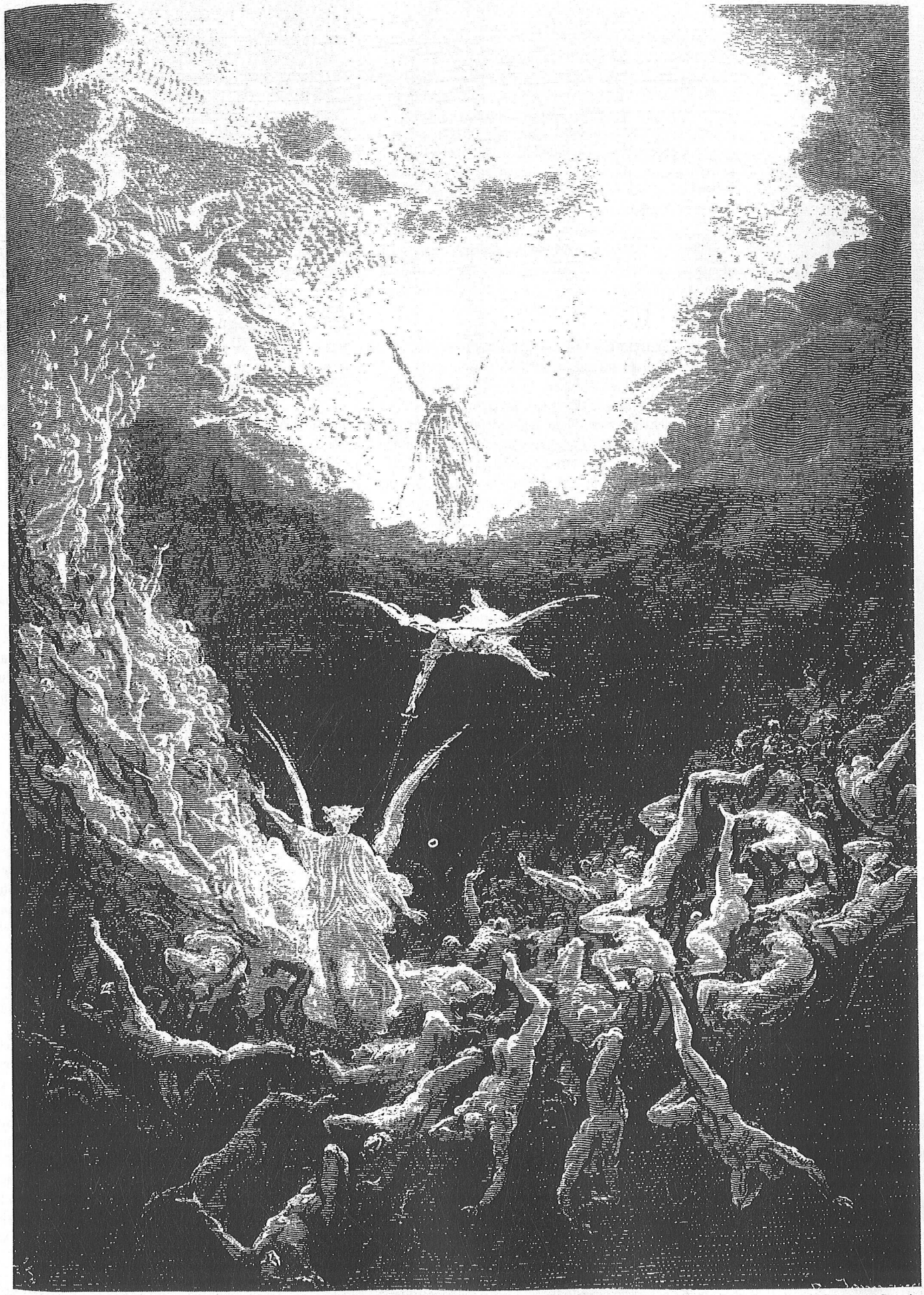


Ilustración: Gustavo Doré

cornisa para mirar el interior, será ahora cuando a Camila le sucederá lo que se explicó en el anterior apartado.
Llegados a este punto, sería muy importante ver que han recogido los PJS hasta este momento, ya que dependiendo de lo que hayan recogido, contarán o no con ciertas ayudas. Para aclarar completamente esto, detallo la lista de objetos que pudieran ser importantes para los PJS en este momento. Más adelante explicaré paso a paso y detalladamente como se va a llevar a cabo esta ceremonia, y las consecuencias que conllevará la interacción de lo que trajeran los PJS con el ritual.
Posiblemente me dejaré bastantes en el tintero, pero solamente los que aquí se detallan son realmente importantes, o por lo menos pueden repercutir en el desenlace final de la forma que a continuación explico:

La vara/espada de la inmortalidad

Esta es la famosa vara que los PJS encontraron en la abadía, estaba al lado del lecho donde descansaba Leví. Secuestraron al anciano delante de las narices de los PJS, pero no se llevaron este objeto. Más adelante encontraron a un silencioso personaje que dijo tratarse de un Esmolet, les pidió esta vara y forjó este nuevo objeto. Una espada con los mismos grabados que ya tenía la vara, aunque una gran diferencia las distingue una de la otra. Así como la vara poseía el don de la vida eterna, esta espada no tiene ningún efecto destacable. Cuando llegue el momento será empuñada por alguien muy especial.

La cruz de oro de Osvaldo

Se trata de la cruz que lucía en todo momento alrededor del cuello Osvaldo, el caballero templario que fue a morir a su pueblo natal Maratá mientras se enfrentaba cara a cara con un dragón. Si los PJS tuvieran esta cruz, les servirá para que un poderoso aliado les ayude en el momento más crítico.

Anillo de hierro

Este es el anillo que diera en su día San Gabriel a uno de los PJS en una aparición. Hace ya bastante tiempo. Lógicamente este anillo también servirá, esta vez para todo el grupo. Hará que el grupo no desfallezca cuando sientan que las fuerzas les abandonan.
Estos son los únicos objetos que servirán de algo a los PJS, aunque si ellos no los saben utilizar en el momento adecuado, puede que ni siquiera lleguen a enterarse de que pudieron utilizarlos alguna vez durante la ceremonia.
Para cuando empieza verdaderamente la invocación, Camila estará completamente inconsciente y de ella no podrán sacar nada. Por otra parte Don Florencio estará en un estado de ansiedad. Está impaciente por acabar con esto. Comentará a los PJS que desearía rezar con ellos para coger fuerzas en un momento como este, pero que tiene miedo por lo que pudiera pasarles.
La situación alrededor de los PJS podría clasificarse como de extrema o casi. Se encuentran en una isla que parece haber sido creada por el mismo diablo, cerca de ellos hay una extraña construcción acorde con la isla, en cuyo interior se encuentran alrededor de un millar de estos seres alados, lo último que recuerdan de su mundo antes de llegar a esta isla y perder la nave que les trajo fue que según Don Florencio se estaba desencadenando el juicio final. El sol había desaparecido casi completamente, el mar se había tornado sangre y casi al mismo tiempo infinidad de peces muertos aparecieron flotando o sobre la cubierta del barco cuando las olas cubrían de espuma la cubierta de este. Para acabar de rematar la situación, embarrancaron, perdieron la nave y fueron a parar a esta isla. Poco después vieron , o al igual que al sol, la luna había desaparecido casi totalmente.
Los PJS puede que se encuentren sin saber como actuar correctamente en esta situación, aunque realmente cuando llegue el momento de actuar se darán cuenta. Aunque esto, lógicamente no lo deben saber ellos, es decir deben de estar convencidos de que no pueden hacer absolutamente nada. Si realizaran algún ataque a distancia contra alguno de los presentes en la ceremonia, sería harto probable que fueran descubiertos por cualquiera de los seres alados. Si entraran por la puerta principal intentando un ataque frontal o algo parecido sería poco menos que un ataque suicida. La vieja idea de disfrazarse como los presentes y colarse en la ceremonia tiene pocas posibilidades ya que recordemos que los Aouns son de piel negra, van únicamente con taparrabos y son alados, así que esta teoría tiene poco peso. ¡Que pueden hacer! Lo mejor es que explique el transcurso de la ceremonia, que explique cada una de las cosas que van a ver u oír.
Y cuando llegue el momento en que los PJS puedan hacer algo serán ellos mismos los que actúen.
En el interior de la plaza donde están reunidos todos los Aouns en círculo realizando esos extraños cánticos como se describió anteriormente todavía permanecen completamente inmóviles las siluetas encapuchadas.
Hasta este momento en que una de ellas se adelanta hasta un pequeño pedestal de roca en el que se encuentra un libro cerrado. Los cánticos como se dijo, iban aumentando de intensidad cada vez más hasta volverse en una sola nota continua y grave. En el momento en que este ser llega al pedestal y coloca la palma de su mano izquierda sobre él, los Aouns cesan de cantar y recuperan su postura sentándose con las piernas cruzadas y los brazos extendidos con las palmas en el suelo.
Casi en el mismo instante si algún PJ se fija, la luna queda completamente oscurecida, de la misma manera en que se oscurecieron todas las estrellas hace ya rato. Miren a donde miren los PJS todo será la más absoluta de las oscuridades, excepto si miraran hacia la plaza, donde además de brillar el suelo a golpes de color anaranjado, se encuentran también algunas antorchas encendidas bordeando la pared. En este momento el hombre que se encontraba frente al tomo, lo abre por la mitad, aparentemente sin importar la página por lo que lo ha hecho y un fortísimo golpe de viento completamente helado sacude la construcción por fuera haciendo que los PJS se tambaleen por un instante y apagando de golpe todas las antorchas que rodeaban la construcción.
Entonces este personaje mira hacia el cielo, exactamente hacia la luna, se descubre bajándose con ambas manos la capucha que le cubría, y por un instante parece sonreír. Hace un gesto de asentimiento y vuelve a concentrarse en el viejo tomo.
Si los PJS se encontraron con Belífares en la tercera parte de la campaña, es decir en aquella abadía que acabó calcinada, pueden realizar entonces una tirada de Memoria, caso de que la realicen correctamente recordarán a este tipo. Es posible que se lo encontraran picando a la puerta para meterse dentro de su habitación cuando planeaba fastidiarles de alguna manera, rompiendo su equipo o maldiciéndoles, o de alguna manera parecida. Si ni siquiera se lo encontraron, entonces deberás ignorar esta tirada.
Lo siguiente que podrán ver los PJS será que Belífares empieza a leer algunos párrafos de este libro. Si los PJS

se encuentran fuera del recinto, o en el pasaje del túnel de entrada, no oirán nada de lo que dice. Será necesaria una tirada de Escuchar para darse cuenta de que no entienden el idioma. A no ser que hablen Latín. En cuyo caso entenderá algunas palabras sueltas, como: "*La luna, sangre, inicio*". Debido a la distancia no podrán oír continuamente lo que está diciendo, así que algunas veces cuando Belífares lea del tomo, el PJ que entienda ese idioma, podrá realizar si lo pide alguna tirada del mismo para intentar captar algo de lo que dice. En su momento se detallará lo que está leyendo.

Una vez que acaba de recitar la frase que estaba leyendo en ese momento, las dos personas que estaban tras él, cubiertas también por unos hábitos se adelantan hasta quedar a su altura. Uno a cada lado. Entonces se echan atrás las capuchas que les cubrían los rostros y se arremangan hasta los codos. Entonces extienden los brazos con las palmas hacia arriba sobre el portón negro que yace cerrado en el suelo. Belífares saca entonces una daga de bajo su túnica, y sosteniéndola con los índices por ambos extremos, vuelve a ojear del libro y a recitar en voz alta en el mismo idioma que utilizó al principio. Si el PJ que conoce el citado idioma realiza correctamente la tirada, escuchará algunas palabras sueltas, como "*sacrificio, portal*".

> Los PJS no tendrán ni idea de quienes son estas dos personas. De hecho no son más que carne de sacrificio, sin más. A estas alturas los PJS deben de estar muy preocupados, parece que la ceremonia está siguiendo su orden, y que ellos no pueden hacer nada.
> No pasa nada, eso es bueno, ya se acerca el momento.

Una vez esto se haya llevado a cabo, Belífares se acercará hacia la posición de los dos que se arremangaron y hará dos profundos cortes verticales desde el antebrazo hasta la muñeca. Para asombro de los PJS, estas dos víctimas, aunque gritarán como animales por el dolor que está experimentando, no se moverán ni un ápice. La sangre que se derramará caerá tiñendo de rojo los brazos de estos dos, directamente en un surco gravado en el gran portón sobre el que están en pie. Este surco rodea externamente esta gran puerta y al llegar a la mitad, se adentra en ella hasta el centro, donde se encuentra un pentagrama rodeado de un círculo. Para que la sangre caiga más aprisa, Belífares, tras guardarse la daga de nuevo, meterá las puntas de sus dedos entre las heridas y tirará hacia fuera para abrirlas completamente. Las dos víctimas lanzarán horrendos gritos de dolor y agonía, pero seguirán sin bajar los brazos y no abandonarán su posición.

Al acabar esta operación, todos los Aouns que aquí se encuentran lanzarán largos y estridentes gritos. Algunos reirán, otros saltarán, otros sacudirán sus brazos y muchos otros desplegarán sus alas haciéndolas batir. El escándalo que se originará será considerable. Belífares con las manos completamente ensangrentadas, alzará los brazos cerrando los puños y gritando con los dientes apretados, incitando mas, si cabe, a los presentes. Cuando por fin baje los brazos se hará de nuevo el orden entre los presentes.

Con una tirada de Otear, los PJS se darán cuenta del recorrido que estará efectuando la sangre por el surco que rodea la puerta. También se darán cuenta, sin necesidad de tirada de que una de las víctimas, a caído de rodillas sobre el portón, los brazos le tiemblan visiblemente pero aún y así los continúan extendiendo ahora apoyándolos sobre la gran puerta. Todavía lanzan sus escalofriantes gritos.

En este momento, a los PJS que saquen una tirada de Perx3 les parecerá que el suelo empieza a temblar. Poco después se darán cuenta de esto los PJS que no sacaran la tirada, esto es señal de que ahora el temblor es más fuerte. Al mismo tiempo, en el interior de la plaza donde se encuentra Belífares, los Aouns empiezan de nuevo a agitarse. El director de la ceremonia entonces se da la vuelta y se queda de cara al gran portón que permanece suspendido en el aire. El escándalo que están formando los Aouns, pronto alcanzará niveles próximos a la demencia, al igual que con anterioridad, los gritos, aullidos, risas y gruñidos que estos emitirán, pronto llegarán a sonar como si una de una sola nota se tratase. El temblor que sentían los PJS, ahora se ha convertido en algo más que evidente. Casi al mismo tiempo, empezará a caer una fina llovizna. Un rato después cuando los Aouns se encuentren cerca de la locura de pie agitando brazos y alas, la puerta emitirá un audible crujido con un fuerte eco, que escucharán los PJS sin dificultad por encima de todo el jaleo. Entonces se empezará a abrir poco a poco.

Cuando el portón haya quedado completamente abierto, de su interior no verán salir nada, sólo completa oscuridad. El bullicio cesará poco a poco, y los PJS podrán ver que todos los presentes se quedan mirando fijamente hacia el interior de la oscuridad del portón abierto. Llegará un momento en que no se oirá absolutamente nada, salvo el ruido de la lluvia que ahora cae con más fuerza. Un golpe de viento sacude la zona y hará a los PJS sentir un escalofrío que les recorrerá todo el cuerpo. Y así pasarán unos instantes que a los PJS se les antojarán eternos. Entonces saldrá del interior, casi como una exhalación y de entre una explosión de fuego que hará que los PJS puedan percibir levemente y por un instante olor a azufre, el ya conocido jinete rojo en su montura. Avanzará unos cuantos metros y entonces erguirá su caballo sobre sus cuartos traseros al tiempo que un poderoso relincho hace de señal para que, con más fuerza ahora, los Aouns vuelvan a entrar en frenesí.

Beherito saludará a los presentes con su espada alzada y todos responderán de igual manera, agitando las armas y sin dejar de gritar. El jaleo es casi ensordecedor.

Tras Beherito, mientras saludaba de forma triunfal al ejercito de Aouns, aparecerán otras siluetas, que saldrán del interior del portón y se acercarán hasta la posición de Belífares. Exactamente son tres. Dos de ellas son Aouns, y la otra que está en medio de estos dos es Montserrat, la hija de Don Alejandro y Doña Bárbara.

A estas alturas, los PJS verán que los dos sujetos que estaban vertiendo su sangre en el surco del portón, se desmoronan sobre este. Uno de ellos sufre un par de compulsiones y finalmente queda inmóvil Con una tirada de Otear, verán que el reguero de sangre todavía no está completo, debe faltarle poco menos de la mitad.

Con otra tirada de Otear, los PJS se darán cuenta que Montserrat, ha sufrido alguna especie de cambio físico, sus rasgos están ahora mucho más marcados. Tiene unas ojeras muy pronunciadas, así como le han aparecido marcas de edad. Es decir parece que ha envejecido bastante desde la última vez que la vieran. Hasta su pelo en muchos sitios está encanecido prematuramente. Con una tirada de psicología se darán cuenta de que el semblante de la niña es completamente ausente a la situación. Es como si el cuerpo de esta se encontrara en esta ceremonia,

pero su mente estuviera en otro sitio. Hasta su mirada está perdida en un punto alejado.
Entonces el jaleo vuelve a disminuir hasta quedar otra vez todo en silencio excepto por el ruido de la tormenta que sin darse cuenta los PJS ahora es fortísima. Un relámpago cruza el oscuro cielo, al iluminarlo, los PJS se darán cuenta que un manto de oscuros y abruptos nubarrones han aparecido sobre ellos. Hasta donde les a alcanzado la vista, todo el cielo está igual. Al poco rato un fuerte trueno sacude el lugar.
En la plaza, la ceremonia continúa. Belífares, vuelve al tomo, pasa un par de paginas y vuelve a recitar en el idioma de siempre. Otra tirada del idioma hará que entiendan una pequeña frase: "*Abrir los cielos*".
Si Don Florencio se entera de esta frase, se pondrá más nervioso si cabe de lo que ya se encontraba, y enseguida hablará con los PJS con un tono muy preocupado y llevándose las manos a la cabeza:
Esa es la última señal. Puede que después de esto sea ya tarde para todo. Se refieren a abrir los cielos para lanzar ante el que guía nuestros pasos una advertencia final. Se plantarán ante él y le obligarán a bajar hasta aquí para derrocarlo y acabar así su obra. ¡Que podemos hacer, que podemos hacer!.
Casi al mismo tiempo que Don Florencio dice esto, Camila volverá a entrar en uno de sus estados inconscientes. Volverá a tener ese aspecto marchito y apagado que ya mostró otra vez. Aunque ahora parece encontrarse mucho peor. Con alguna tirada de medicina, podrán llegar a la conclusión de que todo esos síntomas que está mostrando no son más que los resultados lógicos de tanta tensión en un cuerpo tan desgastado como el suyo. Entonces quien esté con ella volverá a oírla hablar: "*Enfrentarse o morir, valiosos aliados, viejos amigos, lo siento*".
Volviendo de nuevo a la plaza donde se está llevando a cabo la ceremonia, los PJS verán que Belífares se encuentra de nuevo al lado del grueso tomo. En este momento deja de leer, y levanta los brazos con las manos bien abiertas. Entonces, uno de los Aouns que contempla la ceremonia, despliega sus alas, y alza el vuelo. Los PJS verán que este, se eleva unas decenas de metros perdiéndose de vista en la oscuridad por unos momentos, entonces vuelve a descender y sobrevuela la plaza. Da una vuelta en círculo sobre la construcción, otra vuelta, otra y otra mas, entonces otro Aoun despliega sus alas y se eleva también perdiéndose de vista por un momento y apareciendo poco después de nuevo dando también vueltas a la plaza en el mismo sentido que las diera el primero, pero a diferente altura. Entonces otro Aoun hace lo mismo, y otro y otro y así poco a poco, los PJS se darán cuenta que todos los Aouns están realizando estas vueltas formando un cilindro espiral del tamaño en su base de la obertura superior de la construcción donde se encuentran y que se va abriendo poco a poco hasta perderse de vista entre los oscuros nubarrones. Este cono vivo les recordará a los PJS el que hace un tiempo derrumbó el castillo de Burriac.
Un relámpago ilumina el cielo y los PJS en lo que dura la luz, podrán ver a toda esta multitud de Aouns con una velocidad cada vez más vertiginosa dando vueltas y más vueltas en círculo formando este inmenso cono que se pierde entre las nubes. Los PJS podrán oír además del ruido de la tormenta que está cayendo y del trueno que en este momento sacude la isla, el extraño ruido de los cientos de alas que se sacuden unas contra otras en un sucio revoloteo que les podrá recordar a una desbandada de murciélagos.
Entonces los PJS se darán cuenta de que en la plaza no queda casi nadie, excepto Beherito sobre su montura y Montserrat entre dos Aouns que no han levantado el vuelo, además de los cuerpos de los dos sacrificados. Una tirada de Otear les revelará que el surco de sangre está ya casi completo, sólo falta por llenarse el círculo exterior del pentagrama.
Entonces Belífares vuelve a su tomo y continua leyendo en voz alta. De nuevo la consabida tirada de idioma para entender algo de lo que diga, caso de sacarla ahora le parecerá escuchar lo siguiente "*toma este cuerpo y trae tu nuevo gobierno al mundo*". Dicho esto, cierra el tomo de un fuerte golpe al mismo tiempo que otro relámpago ilumina todo volviendo a dejar ver la espiral de Aouns.
Si alguien se estuviera fijando, se dará cuenta que los nubarrones se empiezan a arremolinar también alrededor de esta espiral, adquiriendo esta forma. Entonces parecerá que el cielo se empieza a abrir dejando paso a este infecto dedo.
Una luz blanquísima entonces aparecerá desde el cielo por el agujero que han dejado las nubes y por donde se está colando la espiral de Aouns, y caerá directamente sobre la plaza donde se está realizando la ceremonia.
Por un momento la columna entera parecerá desequilibrarse al contacto de esta poderosísima luz. Incluso muchos de los Aouns que la forman abandonarán su lugar apartándose de esta. Si se fijan en el centro de la plaza, Beherito sobre su caballo pierde por un momento el poder sobre este, y debe mantener el equilibrio para no caer. El caballo lanzará densas humaredas por el hocico mientras relincha fuertemente Belífares se cubre de nuevo con la capucha protegiéndose. Los dos Aouns que quedan en la plaza se caen de rodillas y se cubren la cabeza con los brazos y sus alas. Todos lanzan fuertes aullidos. Quién no parece estar afectado por esto es Montserrat que permanecerá inmóvil como si no fuera consciente de nada de lo que está pasando. También serán inmunes a todo esto los PJS que al contrario que los demás se sentirán como si hubiesen recuperado parte de las fuerzas.
Será Belífares quién gritando a Beherito en un idioma completamente desconocido para los PJS conseguirá que este recobre el control de su montura. Beherito claramente molesto por esta luz, será quién se encargue de poner el orden entre la espiral de Aouns, ya que muchos de ellos como se dijo anteriormente habrán abandonado su posición. Beherito se lanzará en su montura hacia arriba metiéndose por entre el tornado de Aouns, y sacando su arma golpeará a todo Aoun que haya abandonado su lugar mientras les gritará ferozmente en ese idioma incomprensible. Y de esta manera caerán desde el cielo uno, otro, otro y hasta una docena de estos seres emitiendo agudos alaridos y desplomándose en el suelo, donde van a morir, ya sea por las heridas recibidas o por el golpe de la caída.
De hecho, la casualidad hará que uno de estos Aouns que caen hasta el suelo, caiga justo al lado de la posición donde se encuentren los PJS. El Aoun, que no está muerto pero poco le falta, en su agonía abrirá los ojos como platos al fijarse en los PJS y señalándolos con un dedo abrirá la boca y tomará aire lo más profundamente que pueda para lanzar un grito de alerta. Por supuesto, los PJS habrán visto la caída de este ser, y verán todas sus reacciones, es decir que serán conscientes de lo que se dispone a hacer,

así que o mucho me equivoco, o está muy claro cual es el siguiente paso de los PJS.
Cuando los PJS acaben con el Aoun y se vuelvan a fijar en la plaza, se darán cuenta que en este momento Beherito desciende de nuevo mientras guarda su aria. Arriba, parece que se ha restablecido el orden. Entonces acercándose a los dos seres alados que se cubren con brazos y alas, le da una patada a uno de ellos y este al caer tropieza con su compañero, de esta manera ambos caen al suelo estrepitosamente. Reciben una fuerte reprimenda verbal de Beherito en su extraño idioma y después vuelven a ponerse de pie como estaban, es decir, uno a cada lado de Montserrat, que sigue completamente ausente.
¡Qué hacen los PJS? Seguro que siguen sin tenerlo claro, seguramente piensen que el mejor momento que han tenido ahora es este, es decir ahora que todos los Aouns están ocupados en el tornado y que quedan sólo cuatro personas en la plaza. Claro que una de ellas es Beherito.
Don Florencio volverá a hablar de nuevo en el mismo tono alarmista y apocalíptico que siempre.
El tornado no se puede deshacer, si esto ocurriera ellos no tendrían ninguna oportunidad de derrotar a quien guía nuestros pasos. Necesitan tener ese canal abierto en todo momento, así que dudo mucho que esos engendros alados nos ataquen. De todas formas siento mucho miedo en pensar que pasará cuando quien nos guía baje aquí a enfrentarse al mal. Este lugar no tiene nada que ver con su creación, así que aquí sería muy posible que no tuviera ninguna fuerza. ¡Que va a ser de nosotros, cielos, que va a ser de todo!. A llegado el momento debemos arrepentimos de todos nuestros pecados. Es ahora el momento del gran juicio. Está escrito.
De esta manera volverá a llevarse las manos a la cabeza y cayendo de rodillas empezará a sollozar. No tardará en empezar a llorar. Por otra parte Camila seguirá sin reaccionar.
En este punto si los PJS se fijan de nuevo en el centro de la plaza, se darán cuenta de que de nuevo, Belifares ha vuelto a tomar el libro, y señalando con el dedo al tiempo que lee, provocará otra tirada de Latín para que los PJS entiendan *"ven entre nosotros"*.
Casi al mismo tiempo, el surco de sangre queda completo y se vuelve a escuchar ahora otro nuevo crujido metálico muchísimo más fuerte que el que precedió a la apertura del pequeño portal por donde salió Beherito. Efectivamente, este crujido grave y seco, es la señal inequívoca de que el gran portal que se encuentra en el suelo, se empieza a abrir. Acompañando a este hecho, un ligero temblor cubrirá toda la zona. Si los PJS se fijan en esto, verán como poco a poco el gran portón se abre cada vez más. Cada hoja de la puerta metálica, se abre replegándose hacia atrás, dejando un espacio completamente oscuro a la vista.
Alrededor de todo esto, los Aouns continuarán en su frenético torbellino hacia el cielo. Beherito a quedado completamente inmóvil mirando hacia el espacio que va quedando a la vista, igual que los dos Aouns que quedan aquí custodiando a Montserrat. Por cierto, que esta continuará pareciendo que no se entera de nada de lo que está ocurriendo.
Camila en este momento abrirá los ojos y se incorporará, dejando ver en su rostro el mismo aspecto de indiferencia que Montserrat. Seguirá sin responder a ningún estímulo. Mantendrá la vista clavada en algún punto distante en la oscuridad de la noche.
Un fuerte golpe seco metálico, hará que los PJS vuelvan a mirar hacia la plaza, donde el gran portón ya espera abierto de par en par.
Belifares se quedará con la boca abierta y los ojos muy abiertos mirando hacia la oscuridad que ha dejado el portal. Los dos Aouns, todavía con los hombros subidos y las cabezas gachas protegiéndose de la luz que viene del cielo, también estarán sin quitar la vista del agujero que ha quedado en la tierra.
Entonces, una neblina vaporosa plagada de remolinos y de un color violáceo, empieza a surgir de este agujero. Nada más salir, los PJS se darán cuenta de que parece que al contacto con la luz que viene del cielo, estos tentáculos de niebla se contraen ligeramente, pero esto sólo es al principio, después continúa expandiéndose al principio poco a poco y después en mayor cantidad, al final esta niebla ocupa toda la plaza. Para entonces un penetrante olor a azufre lo habrá invadido todo, los PJS serán conscientes de esto casi inmediatamente. La niebla no tarda en rodear a Beherito, a los dos Aouns que se dejan caer al suelo en aspecto sumiso y a Belifares, al cual se le empieza a dibujar algo parecido a una sonrisa en los labios. Por su parte Montserrat sigue, al parecer, sin enterarse de nada.
La extraña bruma, parecerá que rota alrededor de la plaza aparentemente en el mismo sentido que lo están haciendo los Aouns pero a una velocidad mucho menor. Beherito vuelve a erguirse con su montura mientras emite sonoras carcajadas y desenvaina su espada agitándola sobre su cabeza. Entonces Belifares vuelve a pasar algunas hojas. Busca con el dedo por donde debe continuar y vuelve a leer. Otra tirada del idioma para entender:
"Entonces al sentirse herido, la luz bajará a las tinieblas, y viéndose sola y debilitada por el mal reinante perderá su yugo y así empezará el nuevo gobierno".
Será entonces cuando también éste, cerrando de un golpe brusco el tomo, también empezará a reír. Y pronto las carcajadas de Belifares y Beherito se confundirán entre el ruido de los aleteos, el fuerte viento y los truenos. Por si le preguntan, Don Florencio no tiene ni idea de a qué pertenecen esos escritos. Entonces de la puerta de detrás, por donde salió Beherito aparecerán otras siluetas. Dos Aouns que llevan cogido por las axilas a rastras a una tercera silueta mucho más delgada y de aspecto enfermizo. Una tirada de Memoria con un bonus de +50 hará que los PJS se acuerden que esta persona es el anciano Leví. El que fuera secuestrado en la abadía hace ya
un tiempo. Todavía lleva las mismas ropas con las que le vieron por primera vez. Aunque lo están arrastrando los Aouns, los PJS se darán cuenta con una tirada de Otear, de que en su rostro no hay lo mismo que en el de Montserrat, al contrario, Leví parece ser muy consciente de lo que ocurre. De hecho su cara será de asombro total cuando vea la enorme espiral de Aouns hasta el cielo metiéndose entre las nubes y perdiéndose de vista. Mirará hacia la niebla que rodea la plaza, hacia Beherito que continúa riéndose y finalmente hacia Montserrat y Belifares. Este último mirándole también a él con una sonrisa en los labios y las manos entrelazadas.
Entonces empezará a hablar.
- Por fin ha llegado el momento de acabar el pacto que se empezó hace tiempo. Por ello te hemos traído aquí. Para que veas el principio del nuevo gobierno. Para que seas consciente de que será llevado a cabo gracias a ti. A tu ambición, la que te llevó a lo que eres ahora. Un viejo decrépito al que no conoce absolutamente nadie. Todos tus familiares ya murieron hace mucho, y de tus descen-

dientes sólo queda este cuerpo, que fue cedido por ti como parte del pacto. Mientras dice esto último, señala a Montserrat.

Un relámpago cae, y con una tirada de Per x 2, los PJS podrán ver que con la luz de este, la sombra que despide la niebla es una horrenda figura de varias cabezas y numerosos cuernos muy bien definida.

Entonces Beherito guardando su espada y señalando después hacia el cielo, a través del cono de alimañas, grita mientras hace recular unos metros a su montura.

¡Ahí está!.

Efectivamente, por el canal abierto hasta el cielo, se podrá percibir levemente al principio y con más claridad poco después, lo que parece ser una niebla purpúrea, de un color blanco muy brillante y con extraños reflejos de colores pálidos que revolotean a su alrededor. Al PJ que tuviera el anillo, le recordará a lo que vivió cuando se le apareció el santo.

Entonces, la niebla de color violeta, se contorsionará doblándose sobre si misma un par de veces, y después se lanzará hacia arriba por el conducto abierto. Por otra parte, los PJS se darán cuenta de que a los Aouns que forman la espiral les cuesta mucho mantener la posición al paso de este humo de colores tan puros y brillantes.

Aún así, no se moverán

En este momento la tormenta arreciará de forma alarmante. Los truenos seguirán a los relámpagos de forma casi instantánea. Un fuerte viento sacudirá la zona haciendo que la lluvia caiga casi completamente de lado golpeando a los PJS como finas agujas de hielo. Don Florencio, con los ojos completamente abiertos, no quitará la vista ni por un momento de la niebla purpúrea que baja del cielo.

- Aquí está por fin. Era más que inevitable. La lucha entre el bien y el mal. El momento de la verdad. No sé que será de nosotros, este lugar es completamente impío, el que guía nuestros caminos a entrado en el cubil de la bestia y aquí ella es más fuerte porque está en sus dominios. tras decir esto entrelazará los dedos y los alzará hasta la boca en postura rogativa.

Un fuerte trueno, desviará la atención de los PJS de nuevo hacia lo alto. Donde dos resplandores de diferentes colores se acaban de encontrar en lo más alto del cono de Aouns. Los remolinos de luces se entrelazan entre sí, la niebla violeta da vueltas alrededor de la luz purpúrea, esta se filtra entre la niebla dejando a su paso destellos de colores brillantes. Los reflejos de estas combinaciones parecerán hasta hermosos a los ojos de los PJS. Los relámpagos darán su claridad mortecina a esta singular lucha y los truenos sacudirán una y otra vez la isla entera. En este momento el anillo que en su día diera el santo al PJ, comenzará a brillar con un fulgor del mismo tono que la luz que se encuentra en lo alto del cono arremolinándose a la niebla violeta. Esto lo verán los PJS inmediatamente.

El Anillo de Hierro

El PJ que posea el anillo, en este momento volverá a sentirse como se sintió en aquella habitación cuando se le apareció el santo. Realmente le parecerá que a recobrado todas sus fuerzas, se sentirá vigoroso, puro, incluso listo para el combate. Entonces, el pequeño brillo del anillo, se expandirá como una pequeña bruma del dedo del PJ a su mano, y de ahí se expandirá hacia los PJS restantes. Al cabo de un rato, los habrá cubierto casi por completo.

Entonces todos se sentirán como se sintiera el primer PJ. La bruma poco a poco retrocederá y metiéndose de nuevo en el anillo desaparecerá. A los PJS, que deben de estar ya calados hasta los huesos, les sobresaltará un gran relámpago que iluminará toda la isla. La intensa luz sufrida, los dejará ciegos unos instantes. Por más que se esfuercen no verán nada en absoluto al principio.

Poco a poco irán recuperando la visión. Al principio sólo verán unas manchas claras, que se mueven sobre su campo de visión, después se empezarán a ver unos a otros, Ni cuando esto suceda, se darán cuenta de que algo les ha ocurrido, se verán sin los efectos de la maldición que les cayó en el infierno. Se verán como cuando tenían toda la fuerza y la vitalidad de muchos años menos. También se darán cuenta de que todas las posibles heridas desaparecen casi a ojos vista.

Efectivamente, sus puntos de resistencia, se recuperan de nuevo poniéndose al máximo. Además mientras dure la "presencia" del santo entre ellos, sus armas tendrán constantemente activados los hechizos de arma invencible y de arma irrompible. Es decir, no se romperán e ignorarán cualquier posible armadura. Por supuesto, esto los PJS no lo sabrán de buenas a primeras. Otra virtud que ganarán los PJS será que serán invulnerables a cualquier hechizo de goecia.

A los PJS una frase les queda grabada en la mente : "*No hay mucho tiempo*". Nadie reconocerá esa voz, excepto el PJ que tuvo la aparición del santo, el cual la reconocerá como la de este.

En la plaza quedan, Beherito, Belifares, Montserrat, el anciano Leví y cuatro Aouns. Todos están ensimismados mirando el colosal combate de luces que se está llevando a cabo en lo alto.

¿Cuántas señales más desean los PJS antes de darse cuenta de que ahora es el momento de entrar en la plaza? Así es, el anillo del santo les habrá dado la fuerza y el vigor necesario para echarse hacia delante, aunque claro, la última palabra siempre la tienen ellos, si no desean entrar todavía, deberás seguir la ceremonia como si no pasara nada, hasta que ellos se decidan a entrar o hasta que esta acabe, lo que sea primero. En todo caso sigo explicando contando con que los PJS hayan decidido salir de donde se encontraban para plantarse en la plaza.

Por cierto que Don Florencio no entrará en la plaza y se quedará vigilando a Camila que sigue con esa extraña expresión en su rostro.

¿Cómo van a actuar los PJS? Si decidieran entrar a saco, o si deciden utilizar armas de proyectiles escondiéndose tras los muros y disparando por las rendijas, o si utilizan cualquier sistema parecido que implique una inmediata puesta en combate, creo que no debo narrar mucho mas. Salvo que Beherito señalará al lugar de donde vienen los disparos, o donde estén los PJS y mandará a los Aouns Hacia allá. El se quedará custodiando el cuerpo de Montserrat. A Leví lo dejarán en el suelo los Aouns, y Belifares se ocultará tras el altar tras coger el tomo. Caso de que sean mucho problema para los Aouns, tras un rato, si ve que estos no regresan, el mismo se acercará para acabar la faena.

Pero antes sucederá lo que se relata un poco más abajo sobre la cruz de Osvaldo.

¡Vosotros aquí!. Deberíais estar muertos. dirá con un tono algo asombrado. *Pero mejor así, prefiero encargarme de estas cosas personalmente.*

Nada más, eso será suficiente para que se lance al ataque sin pensárselo más contra los PJS. Aunque los PJS dispo-

nen de algunas ventajas como las concedidas por el anillo, es de suponer que no tarden en pasarlo realmente mal en la lucha contra este tipo, ya que aunque sean muchos pegando a un solo blanco, y él deba restar porcentaje para pararlos, lo cual hace posible que pueda encajar algunos golpes, pero, pese a que ignoren su armadura inmune a todo tipo de ataque físico, no tienen forma de ignorar su poder especial de diez puntos de armadura ante todo tipo de ataque, ya sea mágico o no. Por tanto es posible qué él llegue a tener la oportunidad de golpear, y si esto ocurre puede que sea demoledor, y el final del combate bastante triste. Para ese momento hay un apartado más adelante en el que se detallará como saldrán de esta.

Si por otra parte los PJS decidieran entrar en la plaza directamente hacia Beherito y compañía, en plan épico, perfecto, estos son los PJS que me gustan.

Al cruzar el arco, se encontrarán en el centro del tornado de Aouns. Desde aquí verán la espiral desde un ángulo completamente diferente del que lo estaban viendo hasta ahora. Sobre sus cabezas, a bastante altura, dos enormes masas luminosas de diferentes tonos se retuercen constantemente una sobre la otra emitiendo constantes destellos y deslumbrantes flashes.

Que hacéis aquí vosotros. Deberíais estar muertos ya hace tiempo. ¡No os dais por vencidos!. gritará Beherito desde su montura mirando a los PJS con un tono algo asombrado. Entonces dejará unos instantes para que los PJS le suelten lo que quieran. Venga ahora es su momento, deja que se explayen Que le suelten todo lo que siempre han querido decirle. Todas las cámaras les están enfocando, ellos son los protagonistas.

No sé como habéis llegado hasta acá, pero no me importa. Ahora lo único que me interesa es que allegado por fin el momento. Como podéis ver se está librando una lucha que sólo tendrá un ganador. Vuestro Dios aquí no tiene nada que hacer, esta isla queda lejos de su creación. Le hemos retado y ha bajado hasta acá para perder. No tardará en debilitarse, perderá su brillo y su poder completamente, entonces el nuevo gobierno empezará. No puede tardar mucho. Entonces volverá a romper en sonoras carcajadas.

En este momento el PJ que poseyera la cruz que dejó Osvaldo, la sentirá vibrar. La lleve donde la lleve. Es decir tanto si le cuelga del cuello como si la lleva en el zurrón, notará eso. Si el PJ le hecha un vistazo, a diferencia de lo que le pasó a la Biblia, este objeto no se romperá ni estallará en llamas. Al contrario, el PJ y cualquiera que la mire se dará cuenta de que está emitiendo unos destellos del mismo color que los emitiera el anillo y que son los mismos que una de las nieblas que se retuercen en lo alto. A parte de los PJS nadie parecerá haberse dado cuenta de esto.

Belífares se quedará pegado a su tomo, y los Aouns habrán sacado sus arias dejando a Leví en el suelo, pero no se acercarán sin una orden directa de Beherito. Montserrat seguirá como hasta ahora.

El caballero rojo entonces hará una rápida señal con la cabeza a los Aouns y estos desplegando sus alas se lanzarán hacia los PJS con una sádica sonrisa en los labios. De la boca de uno de ellos caerá una larga línea de babas.

Beherito no prestará atención a este combate, sino que se apartará de ellos y dejará que se maten De hecho, cuenta con que los Aouns acaben de una vez por todas con esos pesados, así que se dedicará a mirar el combate que se está llevando a cabo en lo alto.

Quien si que no quitará el ojo de encima de ellos será Belífares, será este quien avise a Beherito si los PJS acaban con los Aouns.

Durante algún momento del combate a uno de los PJS al azar, le parecerá ver por un instante a una silueta que estaba de rodillas en postura de rezo. En el momento que el PJ se percata de ello, esta silueta se levanta, se santigua y después de arrancar su arma del suelo donde estaba hincada, se vuelve hacia los PJS. Para el PJ no cabe duda, pero si la hubiese, ahora reconocerá esa cara y esa cruz cristiana en el pecho de su armadura. Osvaldo ha vuelto.

Para cuando caiga el último Aoun, Beherito se volverá hacia los PJS y pondrá cara de incomodidad. Volverá a su montura de nuevo hacia ellos y al tiempo que musita casi inaudiblemente "*Esta visto que tengo que acabar siempre yo los trabajos*" se dirigirá hacia los PJS mientras saca su arma y les dedica una sonrisa escalofriante. A partir de este momento, empezará un desigual combate. Aquí te digo lo mismo que comente anteriormente cuando explicaba la posibilidad de que los PJS hicieran un ataque directo, es decir, los poderes que les ha otorgado el anillo a los PJS, servirán para que ignoren esa poderosa armadura que le hace inmune a todo tipo de daño físico, es decir que cuando peguen los PJS, es de suponer que lo harán todos a la vez, por tanto, el porcentaje de parada de Beherito disminuirá mucho. Así que es muy posible que encaje algunos golpes. Pero por otra parte, frente a ese poder especial que le otorga diez puntos de armadura frente a todo tipo de ataques, mágicos o no, no tienen nada que hacer. Por tanto al daño global o individual que reciba, se le tendrán que restar esos diez puntos. Así que será un combate bastante complicado. Además que cuando le toque golpear a él, puede ser bestial.

La Cruz de Oro de Osvaldo

Mientras dure el combate los PJS serán conscientes de cómo está resultando el otro combate en las alturas. Pronto se darán cuenta que parece que la niebla violeta le está ganando terreno a la de colores. Parece que lo que dijo Beherito hace un rato se está cumpliendo. Es decir, toda la oscuridad reinante está devorando por completo a la forma luminosa.

Este proceso que se ha descrito, funcionará poco a poco, es decir, tienen que pasar algunas cosas en este combate entre los PJS y Beherito antes que la oscuridad envuelva la plaza. ¿Porqué será lento? Porque a medida que la luz vaya desapareciendo, al mismo tiempo lo harán: su juventud, los dones que les otorga el anillo y Osvaldo. Respecto a esto último, lo detallo a continuación.

Será durante algún momento del combate cuando una voz familiar hablará desde algún lugar a sus espaldas. Esa voz llamará por su nombre a Beherito y le increpará a enfrentarse a él. Añadirá "*Es una deuda pendiente*".

Cuando los PJS miren, verán atónitos que, efectivamente, Osvaldo, no se sabe como, está aquí de nuevo. Todo su cuerpo está rodeado de un aura del mismo color que el anillo y la cruz. Su espada desprende grandes destellos azulados que recorren toda la hoja de punta a punta.

Que se peleen los PJS y Osvaldo contra Beherito, o que lo haga solamente el templario contra el jinete rojo, depende de ellos, si prefieren apartarse bien, y si prefieren quedarse pues también.

El combate entre ellos será bestial. Beherito es muy bueno con su arma y Osvaldo no se queda atrás. Así que se esta-

rán posiblemente bastante rato enzarzados en la lucha. Si los PJS no entran en la lucha y deciden mirar por la plaza o acercarse a Belifares y a su tomo, o a Montserrat, serán mantenidos a raya por el monje.
Este utilizará todos los conocimientos mágicos que posee para que los PJS no se muevan de donde estén. Me refiero a hechizos tanto de Goecia como no. Seguro que alguno al final les surte efecto.
El principal objetivo de Belifares es que no toquen a la niña. Ya que en este irá a parar el mal para gobernar en la tierra. Respecto a Leví, le da completamente lo mismo, sólo lo necesitaban a modo de broma sádica. Es decir, para que viera con sus propios ojos, lo que él había permitido en su pacto hace ya tiempo, es decir, la posesión de un cuerpo. Así que si los PJS llegan a este, nadie hará nada por impedirlo.
La información que les pudiera dar Leví, es bien pobre. La verdad es que desde que lo raptaran no recuerda nada. A permanecido en estado inconsciente en todo momento. Sólo recuerda que vinieron a buscarlo esos seres alados y lo trajeron hasta aquí entre grandes risotadas.
Podrán ver que su estado de salud sigue siendo extremadamente débil. Desde que los Aouns lo dejaron en el suelo de allí no se movió hasta que lo recojan los PJS. Leví poca más información podrá darles, aparte de la que les diera aquel día en la abadía.

Camila y Leví

Si por otra parte cogieran a Leví y lo llevaran donde se quedó Don Florencio y Camila, serán testigos de otros hechos sorprendentes.
A medida que acerquen el uno al otro, se darán cuenta que sus cuerpos empiezan a emitir ese brillo ya familiar. Hasta que cuando estén el uno frente al otro por fin después de muchísimo tiempo, recordemos que Camila en estado aparentemente letárgico y Leví extremadamente enfermo, dos golpes de luz sacudirán a los PJS haciendo que si no sacan una tirada de Agix2 caigan al suelo de bruces. Aunque saquen la tirada correctamente se tambalearán hacia atrás y estarán muy cerca de caer.
Para cuando vuelvan a mirar hacia Leví y Camila, se encontrarán con que ante ellos tendrán a dos jóvenes apuestos vestidos muy elegantemente y todavía rodeados de ese brillo divino. Ambos son muy conscientes y se miran fijamente a los ojos. Entonces la chica empieza a llorar. Grandes lágrimas recorrerán sus rosadas mejillas que sus manos pronto cubrirán. Entonces él da un paso hacia delante y mientras musita sólo dos palabras la abraza también con lágrimas en los ojos. En ese momento otro fuerte golpe de luz mucho más fuerte que el primero sacude de nuevo a quienes se encuentren cerca. Los PJS caerán automáticamente sin tirada de Agilidad ninguna.
Cuando recuperen la visión, se encontrarán de nuevo a los dos ancianos abrazados y muertos en el suelo. Sin brillo. Las dos palabras aún resonaran en sus oídos. "*Mi amor*".
Cuando todavía no se hayan recuperado del golpe de luz, los ruidos del combate entre Beherito y Osvaldo llamarán su atención. Si se fijan en este combate, se darán cuenta que Beherito ahora lucha a pie. A su lado reposa el cuerpo sin vida (sí alguna vez la tuvo) de su caballo rojo.
El entrechocar de sus armas se confunde con los truenos, y cada vez que alzan sus almas cae un relámpago iluminándolo todo.
Por otro lado, poco a poco la luz perderá intensidad, la niebla violeta ya ocupa casi todo el interior del tornado. Del mismo modo, el anillo empezará a perder su brillo, así como la cruz de oro y el mismo Osvaldo. Al cual se le empezará a ver muy fatigado y por un momento hasta tambaleante. De esta forma los PJS empezarán de nuevo a envejecer a un ritmo muy rápido. Cuanta menos luz queda, más rápido vuelven a quedarse como estaban al principio cuando llegaron a la isla.
El combate entre los dos guerreros parece que está llegando a su fin. Ambos combatientes se muestran cada vez más cansados sobre todo Osvaldo. Las armaduras de los dos están abolladas por diferentes lugares, se les pueden ver numerosas heridas, pero ninguno de los dos sangra. O por lo menos, no se ve nada que recuerde a la sangre. Entonces Osvaldo lanza un golpe y alcanza de lleno a Beherito en el brazo, y este, lanzando un ronco grito retrocede un par de pasos hacia atrás. Entonces el lugarteniente lanza su ataque y golpea al templario en el hombro, haciendo que este se tambalee casi cayendo de espaldas. El combate está muy igualado.
Los PJS son libres de ayudar si así lo desean. Utilizando arias de proyectil o entrando directamente en el cuerpo a cuerpo. Cualquiera de las dos opciones es buena, pero tienen que darse prisa, recordemos que están envejeciendo muy deprisa, tanto como la oscuridad está venciendo a la luz.
El resultado al final será sólo uno. Pase lo que pase, la oscuridad se cernirá sobre la isla. Poco a poco la luz de extraños tonos irá desapareciendo. Aparecerá un rayo de esta luz a través de la niebla violeta pero desaparecerá, luego aparecerá otro más por otro lugar, pero también será devorado.
A la par que esto pasa, el anillo dejará de brillar, la luz se apagará por fin. La cruz también quedará a oscuras. Las antiguas heridas de las que se recuperaron, no volverán a aparecer, pero los dones que les fueron otorgados por el anillo también desaparecerán.
Otro efecto directamente involucrado con la extinción de la luz será lo que verán que pasará con Osvaldo.
Los dos combatientes se mostrarán cansados en extremo. Los dos lanzan sus ataques de forma cansina y a veces hasta torpe. Pero el que parece estar peor sin duda, es el templario. Se le está acabando la fuerza a la vez que se está apagando la luz alrededor.
Su cuerpo ya no emite aquella luz poderosa de fuertes tonos con la que apareció, de esto sólo queda un levísimo fulgor blanquecino que al final acaba por extinguirse. Cuando esto ocurra, Beherito, con su arma cogida con ambas manos lanza un terrible golpe cruzado al pecho del caballero. Este, en última instancia consigue detenerlo pero la fuerza del golpe, hace que trastabillé y caiga de rodillas.
Beherito, entonces alza su arma, por encima de su cabeza y lanza un terrible golpe de arriba abajo.
Al mismo tiempo, el templario haciendo acopio de todo lo que le queda de energía, lanza un ataque frontal atravesando de lado a lado a Beherito con su arma, al tiempo que recibe el bestial golpe en la cabeza.
Entonces dos gritos desgarrados se unen.
En ese momento, la bruma luminosa desaparece completamente y de la misma manera también desaparece Osvaldo todavía de rodillas. Sólo quedará Beherito que dejando caer su arma se tapará con ambas manos el boquete abierto en el centro de su pecho. Del cual los PJS verán salir una especie de engrudo viscoso y negro que emanará a sacudidas.

Los gritos que emite Beherito son atroces. Su cuerpo se inflama a veces en llamas apagándose poco después. Entonces tambaleándose caminará hacia el centro de la plaza. Cada grito que emite es una explosión de fuego que parece surgir de su cuerpo.
Si Belifares ve esto, se levantará de su escondite y con un gesto de asombro en su cara, se acercará con el tomo en sus brazos hacia el centro de la plaza, a donde se dirige el duque.
Por otra parte, si los PJS te comentan que observan lo que pasa en las alturas, deben saber que la niebla violeta, ahora más grande que nunca, se empieza a arremolinar sobre sí misma, como el tornado de Aouns, haciendo que la parte más baja y estrecha de este, se dirija directamente hacia Montserrat.
Mientras, Beherito llegará hasta el centro de la plaza, abrirá sus brazos completamente y lanzando un último y fortísimo grito caerá en la oscuridad de la obertura dejada por el gran portón.
Durante esta "escena", puede que los PJS se hubieran decidido por atacar a Belifares o a Beherito, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia. La idea de hacerlo cuerpo a cuerpo, no es muy buena, ya que Belifares, se encuentra al otro extremo de la plaza, más allá de su alcance. Por otra parte acercarse a Beherito representaría sufrir 3d6 puntos de daño cada dos turnos sin posibilidad de esquivar, debido a las explosiones de fuego que su armadura (o su cuerpo) emite. Por otra parte, si aún así ellos quisieran golpearle, no habría problema. Beherito no se encuentra en situación ni de parar con su arma, que no la tiene encima, ni de esquivar. Por tanto encajará todo golpe que le den.
Si, por otra parte, le atacaran a distancia a él o a Belifares, tampoco habría ningún impedimento. Ambos encajarán todo lo que le lancen.
Si impactan sobre Belifares, este tropezará y caerá directamente hacia el portal abierto. Sí, con el libro.
Pudiera ser que el motivo por el que Beherito cae al foso sean los proyectiles lanzados por los PJS. Coordina esta situación como desees.
Por otra parte, si los PJS se decidiesen a quedarse el arma de Beherito, deberán saber que pesa alrededor de los cuarenta kilos y es completamente incomoda para las manos humanas. Cuando ambas personas caigan por el foso, de su interior surgirán unas bestiales llamaradas de más de ocho metros de altura que poco a poco desaparecerán. Para cuando estos hechos ocurran, la niebla ya se estará metiendo por la nariz, boca y oídos de la niña.

La Espada/Vara de la Inmortalidad

Recapitulemos un poco, ¿con quién están los PJS?. Los PJS se encuentran (en principio) "solos" en la plaza. Beherito a desaparecido al igual que Belifares, y de los Aouns que aquí abajo se encontraban, los PJS han dado buena cuenta ¿no?.
Sin contar a los millares de Aouns que hay sobre la plaza donde se encuentran, sólo verán a Montserrat con una niebla violeta que se le está metiendo por todos los orificios de la cara. No está mal ¿no?.
En este momento, esta niebla, termina de meterse por completo en el cuerpo de la niña.
Entonces esta abre los ojos, que según la distancia a la que se encuentren los PJS, con una tirada de Otear, hará que se den cuenta de que estos tienen un extrañísimo y malsano color rojo. Entonces se levantará del altar donde estaba tumbada. Su rostro está muy sonriente y su frente cubierta de sudor. El pelo lo tiene pegado a la cara y respira muy rápidamente. Parece más el resollar de un animal que la respiración de una niña.
Entonces se incorpora quedándose de pie sobre el altar. Se mira sus manos, sus brazos, sus piernas y finalmente se toca su cara y su pelo. Al acabar, con una voz completamente grave y ronca los PJS le oirán decir: "*por fin*". Tras decir esto empezará a reírse a grandes carcajadas. Pero su risa será completamente irracional. Podrán oír sus sonoras carcajadas con su grave vozarrón, pero podrán oír también otras vocecillas mucho más agudas que se ríen de fondo. Son diferentes risas, todas enloquecidas, pero todas de una sola garganta.
Tras él, la tormenta deja caer un par de relámpagos y tras unos segundos, un trueno descomunal que hará que todo PJ que saque una tirada correctamente de Perx2 sangre inmediatamente por nariz y oídos, sin mayores efectos.
La luz que desprendieron los relámpagos servirán para que los PJS se den cuenta de que la sombra que despide la niña es descomunal. Es una sombra perteneciente a una gran masa informe llena de tentáculos y extraños apéndices.
Don Florencio perderá entonces la poca serenidad que le quedaba, y empezará a gritar completamente desquiciado. *¡Madre mía! ¡Madre mía!, que hemos hecho, que hemos permitido que sucediera...*
Se llevará las manos a la cabeza, y no parará de llorar. Saldrá de donde se encuentre, y se adentrará en la plaza.
Si lo PJS no lo detienen describo a continuación su final, pero si lo pararan y le hicieran callar, nada de lo que describo sucederá. Por otra parte avisarte que para detenerlo, hará falta alguna tirada de mando o asestarle un buen golpe, ya que si no, será imposible evitar que salga hacia el centro de la plaza como hemos descrito anteriormente.
No, bestia inmunda, tu no tienes ningún derecho gritará a la niña *¡Qué es lo que has hecho!* Entonces, sin dejar de llorar musitará algo que al principio no se oirá pero que repetirá otra vez más fuerte, y otra y otra . Para cuando los PJS lo oigan, será cuando abriendo los brazos en cruz y mirando al cielo con la lluvia golpeándolo en la cara, grite abiertamente ¡ *Dios*! Momento en el cual un rayo caerá sobre él desde lo alto del tornado y por entre los Aouns. Sólo quedará de él, su habito arrugado y en llamas. Entonces la niña volverá a reír acercándose esta vez directamente hacia los PJS.
Caso dé que esta escena no haya sucedido, el final con Montserrat acercándose directamente hacia los PJS, será el mismo. Los gritos iniciales de Don Florencio, han bastado para que la niña capte su presencia.
Suceda lo que suceda, el final será siempre el mismo. Es decir, el encuentro final entre Montserrat y los PJS. Puede que ellos se hayan acercado directamente hacia él, o puede que el culpable de su encuentro hayan sido los gritos de Don Florencio. Sea lo que sea, al final tendremos a los PJS frente a este ser.
Entonces con la misma voz grave, hablará a los PJS. "*Os conozco. He oído hablar de vosotros, sé todo lo que habéis hecho para que esto no sucediera*". sonreirá entonces con una mueca cínica. "*¡Que vais a hacer ahora*! dejará unos instantes para que los PJS se expliquen, o que le cuenten lo que sea. "*Sería una pena terminar con vosotros de inmediato. Habéis demostrado tener mucho valor. Así que voy a proponeros algo. Pero primero debéis saber una cosa. Este cuerpo que veis es completamente mortal, como todos los de vuestra escuálida especie. Sin embargo yo no. Ahora mismo podríais matar este cuerpo y sólo lograríais que yo tuviera que salir de aquí para tomar otro.*

Es decir, sólo lo necesito de armazón. Podría tomar a cualquiera de vosotros" Otra vez la sonrisa cínica *"Por otra parte sólo precisaría de un segundo para eliminaros de la forma que me apeteciera más. O sólo tendría que hacer un gesto para que un centenar de esas criaturas* - señalará a los Aouns - *se abalanzaran sobre vosotros y os sacaran la piel a tiras y luego os comieran las entrañas. ¿Comprendéis?"* Otro instante para que los PJS hablen, o balbuceen. *"Pues bien* - continuará - *quiero que me entreguéis algo que sé que obra en vuestro poder. Se trata de la vara de la inmortalidad. Aquella que entregué hace tiempo a Leví. Mis informadores me han dicho que la habéis trabajado y que ahora tienen otro aspecto. Ahora tiene el aspecto de una espada, aunque conserva sus grabados y sus poderes. Así que ya sabéis lo que quiero, entregadme esa arma"*.
Ahora los PJS deben decidir que van ha hacer. Se pueden haber dado cuenta de un detalle muy significativo. Montserrat les ha pedido la espada / vara de la inmortalidad. Y ha dicho algo así como que todavía conserva sus poderes. Y los PJS saben perfectamente que no es así. El Esmolet les quitó sus poderes en aquella forja en el castillo ya hace tiempo.
Puede que aten algunos cabos. Por ejemplo, dice que su cuerpo es mortal, pero él no. Esto es bastante creíble, ya que se trata de un demonio mayor, Agaliaretph. También ha dicho que podría salir de su cuerpo y tomar a cualquier otro. Entonces ...¿porqué quiere la espada de la inmortalidad?
Es inútil que los PJS realicen cualquier tirada de psicología para intentar averiguar si el ser les está mintiendo. Es un demonio mayor dentro de un cuerpo que no es el suyo. Podría estar riéndose a carcajada limpia, y los PJS no verían más que el cuerpo inmóvil de Montserrat
De todas formas les puede resultar muy dura la idea de atacar a esta criatura, aunque crean que su cuerpo es mortal y que si lo expulsan de él no podría tomar otro, los PJS, muy comprensiblemente, pueden tener la duda de que puede ser capaz de hacer en forma de niebla sobre ellos, o que harían todos esos Aouns con ellos si se decidieran a atacarles.
La verdad es que Agaliaretph, por increíble que parezca, no puede tomar otro cuerpo. Depende del cuerpo de Montserrat. Así que para evitar resultar ser dañado, les pide la vara creyendo que todavía tiene sus poderes. Cosa que no es cierta. Agaliaretph, en el infierno y en esta isla creada a su voluntad, tiene un poder inconmensurable, pero para ir a gobernar al mundo, necesitará de un cuerpo. Y no puede demostrar su poder en él. El frágil cuerpo que ocupa, podría ser dañado fácilmente. Deberá pasar un pequeño lapso de tiempo antes de que pueda mostrar su poder sin dañar el pequeño caparazón en el que habita.
Lógicamente nada de esto le tendrás que decir a lo PJS.
Si ellos llegan a la determinación que acabo de exponer, es decir, si le entregan la espada, no sucederá absolutamente nada. Estarán en lo cierto. La espada no le conferirá ninguna virtud en especial a Montserrat ni a su macabro huésped.
Un nuevo relámpago cae, y la inmensa sombra que proyecta la niña vuelve a aparecer cubriendo esta vez a los PJS

Soluciones

Existen un par de soluciones, ambas por lo menos espectaculares. La primer es muy sencilla. Se trata de entregar a Agaliaretph la espada / vara. Esta hará que crea que el cuerpo que ocupa se ha vuelto inmortal, por tanto ya podrá hacer lo que desee con él, todo tipo de magia etc. Como he dicho antes, el cuerpo de la niña, asimilará todo el poder que lleva en su interior al pasar veinticuatro horas desde la fecha en que la bestia se le metió en el interior.
La otra, fuera de que esto suceda es la que acabo de explicar. Que Agaliarepth consiga la vara. El problema es que la vara ya no tiene ningún poder, por tanto, la niña no disfrutará de este poder ni de la supuesta inmortalidad que otorga. Ya que, como deben suponer los PJS, la espada / vara ya no tiene esta virtud.
La segunda solución vendrá por si sola, tanto si los PJS hacen esto, como si no, y se explicará más adelante, ya que es el resultado final tanto si entregan la vara, como si hacen cualquier otra cosa.

Ataque de frente

Pudiera ser que los PJS llegaran a la conclusión de que si le entregan la vara, el ser que habita ese cuerpo se pensara que la carcasa en la que habita ya es totalmente inmune a los ataques físicos, y a su poder. Cosa que no es cierta. Por tanto, lo PJS pudiera ser que lanzaran un ataque contra él. Caso de que hicieran esto, haciendo acopio de todo el valor del que pudieran disponer, la cara de Montserrat será todo un poema. No dará crédito a lo que le estará pasando. Sobre todo si ya tiene en su poder la vara/espada.
Por donde impacten las armas, verán salir sangre al mismo tiempo que el mismo engrudo oscuro que le vieron perder a Beherito. Con una tirada de Otear, verán salir también entre las heridas, la niebla violeta que vieran en lo alto del tornado, sale, se arremolina sobre si misma y se vuelve a introducir en el cuerpo.
Si le dejan un solo momento para reaccionar, saldrá corriendo alejándose de los PJS. Buscará un sitio para esconderse entre los escombros de esta edificación. Mientras lanza de vez en cuando esporádicos bramidos y resoplidos como un animal.
A partir de este momento, es posible que lo que esté sucediendo en esta plaza sea visto por algún Aoun. Dicho de otro modo, el porcentaje de ser visto es de un 15% cada dos asaltos y, caso de ser vistos, bajarán a por los PJS 1d2 Aouns. Cinco asaltos después de que sean vistos por primera vez, volveremos a tirar, pero el porcentaje será de 25% cada dos asaltos, y bajarán 1d3 de estas criaturas.
Si esto llega a suceder, el tanto por ciento volverá a subir, esta vez al 40% cada dos asaltos, bajando 1d6 de estas criaturas. De aquí ya no se moverá el porcentaje.
Agaliaretph tiene muy claro que esta oportunidad que tiene de gobernar en la tierra, puede pasar mucho tiempo antes de que se pueda volver a repetir, así que hará todo lo que pueda para preservar el cuerpo lo más intacto posible. No realizará ninguna demostración de su inmenso poder por miedo a dañar la frágil carcasa en la que habita. Por tanto para sorpresa de los PJS, y como he dicho anteriormente, saldrá corriendo.

Y la tierra empieza a rugir

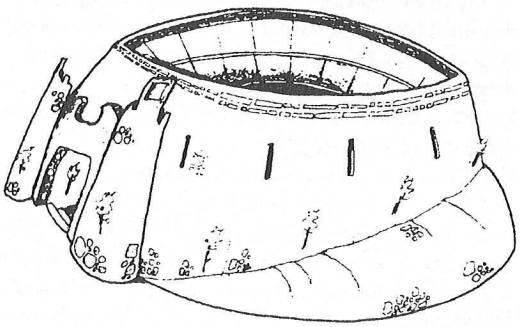
Alrededor de los PJS todo es ahora si cabe, más caótico. Por algunos puntos, el suelo se levanta agrietándose. Y por los huecos dejados surgen esporádicas llamaradas. Un sonido grave y un ligero temblor que cada vez se hará más fuerte

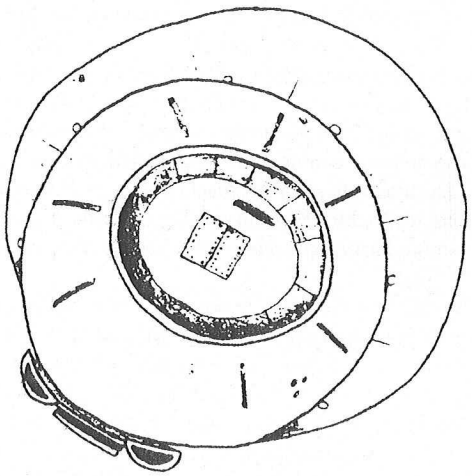
empezarán a hacerse notar. Existe un 45% cada asalto de que justo por donde estén los PJS el suelo se levante lanzándoles al suelo caso de fallar una tirada de Agix2 o de saltar en su defecto, esto no les causará daño ninguno.
En otros puntos el suelo se despedaza, hundiéndose y liberando horribles llamas. También existe un 5% cada tres asaltos de que uno de estos agujeros atrape a un PJ. Para no recibir daño se requerirá una tirada de saltar o recibir 2d6 de daño del fuego cada asalto hasta salir de aquí. Pudiera ser que mientras luchan con algún Aoun, si es que han llegado a este punto, el suelo se abriera justo debajo de una de estas criaturas, absorbiéndolo y quitándolo de en medio, para fortuna de los PJS.
Al mismo tiempo los PJS verán que del portón que gobierna el centro de la plaza, empezará a salir una espesísima humareda a la vez que remolinos de fuego.
El tono rojizo que tenía el suelo, como describimos con anterioridad, será ahora mucho más luminoso, dando a todo un aspecto abrasador.
Realmente parecerá que todo el suelo se hubiera convertido en un gran cristal empañado que deja ver lo que hay debajo de él. Esos colores rojizos que hay bajo el se mueven y corretean de lado a lado. Es como si fueran llamaradas que vinieran a golpear aquí desde quién sabe donde. De vez en cuando alguna extraña sombra cruzará este mar de fuego cerca de donde se encuentren los PJS. Parece como si allá abajo hubiera alguien o algo. Por supuesto si los PJS tocaran esta superficie, la notarán muy caliente.
Otra fuerte sacudida como la descrita con anterioridad, como si alguien o algo golpeara los cimientos de esta isla, lo sacudirá todo. El ruido que originará será bestial. El golpe seco y monstruosamente poderoso agrietará los muros exteriores de la construcción, al tiempo que derrumba los que ya quedaron agrietados en el anterior golpe de tierra. Precisamente en estos escombros será donde se intentará ocultar Montserrat.
Los PJS deberán hacer una tirada de Agix1 para no caer debido a la fuerte sacudida.
Caso de que mirasen a la espiral de Aouns, se darán cuenta que el colosal tornado de estas criaturas también sufrirá extraños movimientos secos de lado a lado. A la par que el suelo se mueve, ellos también. El remolino en su parte más alta, casi perdida de vista entre los oscuros nubarrones se desmontará y se volverá a reagrupar cada vez con más dificultad. Los relámpagos iluminan el lugar y así los PJS se darán cuenta de estos detalles.
Anteriormente había comentado que existían varios posibles finales, y realmente hasta ahora sólo he explicado con detalle sólo uno. El motivo es que ambos van a parar a un mismo desenlace. Es decir, pase lo que pase en esta isla, todos los posibles caminos llevarán a un solo gran final, no sé si esto ya lo expliqué con anterioridad, pero sino, ahora es el momento adecuado puesto que se acerca la gran hora, el momento de la verdad. A continuación continúo explicando la situación tal y como la inicié, pero repito, los PJS pueden haber escogido cualquier camino hasta llegar aquí, pero el gran final será siempre el mismo.
Se supone que antes o después, los PJS si logran quitarse de encima a los posibles Aouns que se les hayan interpuesto entre ellos y Montserrat que huyó hacia los escombros, encontrarán a la niña y la harán salir de su escondite. Si no vieron a donde se dirigía, algunas tiradas de otear revelarán la situación de esta.
Si la niña se viera atrapada, no cesará de gritarles con ese horroroso tono de voz mientras espesos espumarajos le cuelgan de las comisuras de los labios. Insultará a los PJS diciéndoles cosas horribles sobre donde irán a parar cuando mueran. También les dirá con todo lujo de detalles donde están ardiendo sus seres queridos muertos.
Agaliaretph se defenderá tan bien como pueda usando sus manos de niña, tratando de salir corriendo, trepando por las rocas, etc. Los PJS podrán ver que continúa perdiendo ese horrible líquido por las heridas que pudiera haber recibido anteriormente. Su vestido está completamente sucio, manchado por los escombros que cayeron al derrumbarse los muros de esta construcción, además de por el grumoso engrudo que le sale a borbotones de las heridas abiertas.
Por más que corra, si los PJS no tienen a ningún Aoun que se les entrometa, no tardarán en darle caza y causarle más heridas. Será cuando esto ocurra cuando Agaliaretph pierda toda su paciencia.
Se detendrá y se encarará hacia ellos desafiándoles can la mirada, mientras resopla soltando dos columnas de humo por sus orificios nasales. Entonces gritará ¡Ya basta de correr!. Soy uno de los reyes de los nueve círculos, gobernador de la magia negra, dueño y señor de legiones de sombras ¡ y no voy a tolerar más esto!
Entonces sus ojos emitirán un golpe de luz amarillento y cerrando los puños los alzará mientras levanta su cabeza mirando hacia la espiral de Aouns, que por cierto cada vez es más inestable debido a la extraña tormenta y sacudidas de la tierra.
Los muros continúan resquebrajándose y abriéndose por algunos lugares. Muchas partes del muro ya se han venido abajo y otras continúan haciéndolo alrededor de los PJS. El ruido que origina este temblor constante es ahora mucho más fuerte, hasta el punto que para oírse los PJS tendrán que gritarse unos a otros. En lo alto el viento es fortísimo, el tornado de Aouns se balancea bruscamente de un lado para otro, y cada vez es más difícil mantener la forma original.
Posiblemente el cuerpo de Montserrat siga recibiendo golpes sin parar. Pero la diferencia es que ahora ya no hay ninguna resistencia, ya no intenta escapar corriendo, ni siquiera ataca a los PJS o algo por el estilo, simplemente aguanta en pie como se ha descrito anteriormente, aunque no por mucho tiempo si los PJS siguen golpeando, ya que entonces la débil carcasa rota por todos los sitios se desmoronará cayendo al suelo.
Caso de que los PJ no siguieran golpeando, el final será siempre el mismo que a continuación describo.

La furia

Lanzará un fortísimo grito y mientras sus mejillas se desgranan para poder abrir la boca en un ángulo imposible, de esta empezarán a brotar escorpiones. Decenas de ellos saldrán de su boca entre espumarajos. Caerán al suelo con un sonido peculiar y allí se retorcerán y caminarán en todas direcciones.
No serán problemas para los PJS, estos sólo tendrán que apartarse de su camino o incluso pueden apartarlos a golpes. Claro que si los ignoran completamente sin tomar ninguna precaución es posible que sufran algún aguijonazo. En términos de juego, existe un 15% de posibilidades de recibir un ataque. El daño se describe en el apartado correspondiente.
El cuerpo de lo que una vez fue una niña no parará de temblar, sacudiéndose violentamente de un lado para otro, mientras cae de rodillas incapaz de soportar su propio peso. Al caer aplastará con las rodillas muchas de las ali-

mañas que salieron de su interior, que precisamente, en este momento cesan de salir.
La niebla violeta surge de todos los rincones del cuerpo de la niña, parece que ahora ya no lucha por mantenerse dentro, si no todo lo contrario, ese gas sale ahora con muchísima fuerza al exterior. Cuanto más sale, más volumen pierde el cuerpo en que habitaba, cayendo este de bruces al suelo mientras con un horrible siseo esa niebla continúa saliendo con fuerza.
Estos instantes, los pueden aprovechar los PJS para hacer lo que quieran, pueden seguir golpeando o esconderse en algún sitio. Dispondrán de un rato para poder hacer lo que quieran, exactamente todo el rato desde que empezó a expulsar escorpiones hasta que acabe de salir toda la niebla del interior del cuerpo.
Se formará una gran masa de esta neblina en el aire. Sobre la masa que antes era fue un cuerpo que hace ya muchísimo tiempo fue una alegre niña que correteaba por los pasillos del castillo de sus padres.
Los PJS verán las proporciones de esta masa, se hará cada vez más grande y parecerá empezar a tomar una forma "definida".
Un relámpago volverá a caer y revelará nuevamente la sombra de esta figura. Los PJS verán de nuevo la masa llena de extraños apéndices y tentáculos agitándose sobre ellos.
Una tirada de Otear sacando la mitad o menos del porcentaje, les revelará a los PJS dos extrañas formas luminosas que de repente se abrirán en lo alto del cielo. Tienen un tono rojizo luminoso que destaca claramente en este extraño cielo que es completamente negro.
Una tirada, de Perx3 les revelará a los PJS que este extraño cielo no parece tener nubes. Las que pudieron ver anteriormente, ahora cada vez que cae un relámpago no se ven. Es como si todo fuera una superficie negra. Incluso la luna parece que ha desaparecido.
Sólo verán el tornado de Aouns, que en muchas partes ha perdido su forma original, debido al fortísimo vendaval que azota toda esta zona.
También verán que la niebla empieza a hacerse compacta, cada vez es más compacta.
Por supuesto, todo esto lo podrán ver los PJS sin problemas desde sea cual sea su situación. Si por otra parte decidieran salir corriendo, son absolutamente libres de hacerlo siempre teniendo cuidado con las grietas de las que emanan esas llamaradas. El porcentaje detallado anteriormente de estas grietas y los desprendimientos, continúa en vigor.
La tierra no parará de temblar. Horribles sacudidas harán que puedan pensar que la isla entera puede perder estabilidad en cualquier momento y desaparecer para siempre en medio del mar.
Caso de que los PJS salgan corriendo no tendrán porqué saber nada de lo que más adelante se narra. Aunque posiblemente, ya hace mucho que salieron corriendo, cosa que, por otra parte, no me parece tan descabellado.
Por allá donde corran los PJS, verán como la extraña fauna de esta isla se muestra histérica y asustadiza.
Muchísimos animales huyen en desbandada alejándose de la zona donde se está llevando a cabo la ceremonia.
Podrán ver a los extraños animales que vieran cuando llegaron a esta isla y a muchos otros cuya existencia desconocían hasta ahora.
El temblor es cada vez más fuerte y las grietas que surgían del suelo, salen también aquí fuera, lejos del lugar de la ceremonia. Algunos animales caen en estas hendiduras perdiéndose de vista. Otros se abrasan cuando el suelo se despedaza, liberando auténticos muros de fuego.
La tormenta parece encontrarse en este momento en su punto álgido.
El fortísimo viento cruzado hace que la lluvia se clave en los PJS hasta los huesos. Cada vez les resultará más difícil continuar avanzando, aunque finalmente llegarán a donde se dirigían, presumiblemente la playa donde les espera el bote que les llevará hasta el barco.
Aquí en la playa, al igual que en el interior de la isla, los animales que aquí habitan están como locos. Los tentáculos de arena surcarán de lado a lado la playa surgiendo y volviéndose a meter en la arena como peces en el mar.
Seguirán siendo inofensivos para los PJS, aunque existe un 25% de posibilidades cada dos turnos de que alguno de los tentáculos pase directamente por la posición de algún PJ pudiendo llegar a derribarlo caso de no sacar con éxito primeramente una tirada de Otear para verlo venir, y luego otra tirada de saltar o esquivar, el PJ elige la tirada. Caso de fallar, solamente hará que el PJ caiga al suelo, no recibiendo daño alguno.
Finalmente llegarán al bote, y de aquí con las tiradas oportunas al barco.
Pero una vez en el barco, lo que pasará lo veremos más adelante, en el apartado correspondiente.
Si los PJS, por otra parte, se quedaron en el recinto, o cerca de él, podrán enterarse de otras cosas que se explican a continuación.





El final

Este apartado puede pillarles a los PJS en diversos sitios. Puede que estén camino del barco remando apresuradamente en el bote, o corriendo por alguna de las regiones de esta isla, o, sencillamente en el mismo recinto, escondidos o en primera línea.
Sea como sea, y como he repetido en innumerables ocasiones, todo vendrá a converger a este punto.
El cuerpo de la niña, completamente consumido, yace en un charco de sus propias vísceras. Algunos escorpiones corretean por ella dejando pequeños surcos de sangre allá por donde pasan.
Mientras por encima de ella, elevándose hacia lo alto, por fin mostrándose tal y como es, verán a Agaliaretph.
Su cuerpo amorfo y completamente grotesco se agitará furioso. Sus tentáculos porosos azotarán el aire, y sus apéndices acabados en horribles bocas dotadas de desaforados colmillos mal formados, se lanzarán de aquí para allá como buscando una presa a quien agarrarse. De vez en cuando golpearán alguno de los pocos muros que quedan en pie destrozándolos por completo.
En cada una de estas bocas podrían caber dos PJS sin problemas, y se ven a simple vista más de dos docenas de estos apéndices.
El cuerpo de este ser, abultado increíblemente por diferentes sitios parece casi translúcido. Casi se pueden ver extraños líquidos correr por las venas de la criatura. Algunos órganos ennegrecidos parecen palpitar expulsando a cada sacudida más líquidos de extraños tonos por la enmarañada red de arterias y venas que se adivinan bajo la piel de este ser.
La altura de esta criatura ronda los cuarenta metros y su radio está cerca de los veinticinco.
A un lado de su increíble masa, se ve lo que parece ser su cara, tres ojos vidriosos, enrojecidos y desiguales, se mueven enloquecidos mirando cada uno de ellos a un lugar distinto.
Bajo ellos y un poco a la izquierda, una inmensa boca poblada también de varias hileras de dientes, permanece abierta en un inmenso alarido mientras una chorreante lengua infestada de llagas se agita colgando por un lado.
Entonces alrededor de esta bestia, surgen las llamas, todo su cuerpo queda rodeado de estas. Toda su figura emanará fuego. Algunas lenguas ardientes saldrán agitándose alrededor de Agaliaretph. Si los PJS están bastante cerca de esto, pueden correr el peligro de que alguno de los tentáculos les golpee, o de que alguna de estas lenguas les abrase. El porcentaje será de 15% y 20% respectivamente. Si se encuentran a distancia respetable, deberás ignorar esto.
Entonces un montón de gritos y alaridos sonarán a la vez en lo alto, por la zona del tornado de Aouns. Al mismo tiempo, un par de docenas de estas criaturas caen de la oscuridad del cielo completamente reventados. A algunos de ellos, les faltan algunas partes de su cuerpo, aunque estas partes (brazos, cabezas y algunas piernas) no tardarán en caer también. Una lluvia de sangre salpicará toda la zona. Arriba los gritos prosiguen.
Si a algún PJ le da por echar un vistazo, se encontrará con que el tornado de esas criaturas, en su parte central a sido desmontado. Todos las restantes Aouns se dan prisa por volver a restaurarlo. Entonces, una inmensa mano grisácea con las venas terriblemente marcadas y retorcidas, y acabada en cinco dedos con unas garras aparentemente afiladísimas vuelve a aparecer de la negrura del cielo y vuelve a sacudir al tornado por la parte más ancha, desapareciendo otra vez por el otro lado.
Una nueva lluvia de vísceras y cuerpos mutilados vuelve a caer por la misma zona. Muchos caen sobre la horrible bestia en llamas que ahora ya no grita.
Si algún PJ se fijara en la criatura podrá ver en su rostro una extraña mezcla entre estupefacción y rabia incontrolable. Su grotesco cuerpo empieza entonces a chisporrotear. Cualquier PJ que tire por Con. Mágico se dará cuenta de, que eso que recorre su cuerpo, es pura magia. Si se pudiera decir que la magia fuera una sustancia o algo que fuera visible en su estado más puro, se podría afirmar que eso es lo que están viendo en estos momentos corretear por la superficie del ser.
Los Aouns, luchan por mantener el tornado en su forma original con todas sus fuerzas, saben lo que están a punto de conseguir, también saben que la furia de su amo sobre ellos si abandonaran sus posiciones sería horrible. Pero tras cuatro sacudidas, en las que en cada una de ellas mueren más de cien criaturas, pocos son los que siguen manteniendo el puesto. Y los pocos que permanecen al final, forman algo que ya no se parece a la figura original de tornado.
Entonces la gran criatura ruge de dolor y rabia mientras sus apéndices se agitan furiosos. Las explosiones de fuego que su cuerpo emite son ahora bestiales, y los castigos que empieza a repartir entre los Aouns que abandonan sus lugares en el tornado son, si cabe, más bestias aún.
Algunos de ellos implosionan, cayendo al suelo destrozados en pequeñísimos pedazos, otros sufren una lentísima agonía al caer al suelo, lugar donde poco a poco, su piel se les agrietará y se pondrá del revés.
Todas las criaturas a las que Agaliaretph condena quedan rodeadas de estos remolinos chisporroteantes de energía pura hasta que mueren, cada uno de ellos de forma más agónica que la anterior.
Entonces un relámpago cae y ilumina por un momento la silueta de una criatura, que sin duda es la más grande que han visto jamás los PJS. Esta criatura era la razón de porque no se veía el cielo con sus oscuros nubarrones, lo que parecía un fondo sólido negro que cuando caía un rayo no iluminaba nada, era el interior de las grandes alas de esta gran criatura. Alas que en este momento despliega con gran majestuosidad esta infernal criatura. El tamaño total de esta bestia sería prácticamente imposible de calcular, baste con recordar que a cada manotazo suyo las bajas de Aouns se medían en centenares.
La bestia alza sus brazos por encima de su cabeza mientras tras él, parecen converger todos los relámpagos. El viento enfurecido sacude toda la zona, lanzando a muchos Aouns contra los pocos muros que quedan en pie.
Estén donde estén los PJS serán conscientes de esto. La inmensa criatura será vista desde cualquier rincón de la isla. Así que tanto si se encuentran corriendo hacia el barco, o remando en la barca hacia el mismo lugar, o corriendo por la isla, verán este ser.
Algún PJ con una tirada de Con. Mágico, o con teología podrá averiguar que este ser que tienen ante sí se trata de Lucifer, rey de los inflemos. Si se fijan en su cara, estando lo bastante cerca, se sorprenderán al encontrarse con un joven de increíble belleza, cualquier PJ que sea mujer quedará consternada ante la apariencia de este ser. En su rostro podrán adivinar una inmensa sabiduría, un brillo rojo en sus ojos es lo único que encontrarán realmente extraño en su cara. Entonces y por un momento sonreirá, haciéndolo con un gesto capaz de hacer estremecer a cualquiera.

Será en esa sonrisa, cuando los PJS tendrán bien claro que, aunque por un momento su aspecto podría haberles engañado, en el interior de este ser se esconde una maldad como jamás podría nadie llegar a imaginar.
Entonces mirará hacia abajo y se quedará mirando a Agaliaretph ahora sí, con un profundo odio en sus ojos. De ellos saldrán muchísimos reflejos rojizos y anaranjados, mientras de sus orificios nasales surgirán gruesas y oscuras columnas de humo.
Alzará el brazo y señalándole con el dedo musitará: *Tú....*
Será lo único que se le oirá decir con una grave y atronadora voz que acabará por derrumbar toda la edificación donde se llevaba a cabo el ritual.
Todo quedará en ruinas.
Si los PJS están por aquí cerca, quizá tengan la oportunidad de ver la expresión de Agaliaretph frente a todo esto que está ocurriendo. Su rostro será una mezcla de odio y pánico. Su ira será terrible, y aún más sus explosiones de fuego. Sus tentáculos se agitarán frenéticamente y las bocas que hay en los extremos de sus apéndices se lanzarán en todas direcciones en busca de alguna presa.
Entonces el gran demonio cenará los puños, extenderá los antebrazos y desplegando sus alas al máximo en un movimiento seco, lanzará un fortísimo alarido que hará que su cuello se hinche sobre manera. Cada una de las venas de su cuerpo se marcará pareciendo estar a punto de explotar. Toda la musculatura de este ser también se inflamará. Tremendos nudos musculares aparecerán a la vista.
En ese mismo momento, y debido a la onda de choque producida por su grito, la isla entera temblará un instante y se partirá de punta a punta con un increíble crujido. Al levantarse la tierra por el centro de esa forma tan violenta, se producirá una lluvia de roca. Esas rocas tendrán diferentes tamaños, habiendo desde arenilla, hasta rocas capaces de hundir el barco en el que vinieron los PJS a la primera.
Casi al instante, brotará del cuerpo de Lucifer un aro de fuego horizontal rodeándole que se expandirá velozmente haciéndose cada vez más grande. Dicho aro consumirá y calcinará toda la isla en cuestión de minutos. Toda la creación que había realizado Agaliaretph se verá en poco tiempo completamente destruida.
Si los PJS se encontraran a estas alturas todavía en la zona de la invocación, tendrán verdaderos problemas para salir ilesos de aquí. Se suponía que a estas alturas ya deberían estar en el barco, como dije anteriormente. Caso de que no sea así, deberás tener en cuenta los porcentajes que existen de que el suelo se desgaje bajo alguno de ellos, llevándoselo a lo más profundo del infierno, o que uno de esos horribles pilares que salen a la superficie arrolle a uno de ellos. Los porcentajes se detallaron anteriormente.
Quizá serían necesarias algunas tiradas de Agilidad o de saltar o, incluso de trepar y correr para salir sin ningún mal de esta isla. Por no decir de las tiradas de Navegar para llegar al barco con el bote.
Estén donde estén los PJS verán al rey de los infiernos. Oirán también su grito y verán su anilla de fuego asolar la isla. También con algunas tiradas de escuchar o de otear, podrán ver como la fauna (y algunas plantas) huyen de las llamas. Los sonidos que emiten estas bestias se oirán también desde el barco.
Un gran pedazo de la isla se separará poco a poco y con un sonido pesado se desplomará sobre el mar. La tormenta es muy fuerte todavía, y las olas son muy picadas. La zona está muy iluminada por las grandes llamas que devoran la isla. Sobre todo, en la oscuridad de la noche, podrán ver en una esquina de la isla a los dos demonios rodeados de llamas. Todo será visto como a través de un filtro negro y rojo.
Los PJS a bordo del barco, junto a Josep, que en principio les esperaba aquí, tendrán que realizar algunas tiradas como dije anteriormente. Tendrán que estar atentos al llegar al aro de niebla y rocas que rodea la isla. Las tiradas de Navegar pueden sufrir modificadores según tu criterio.
Nadie se fijará en los PJS desde este momento. Mientras ellos avanzan por el mar alejándose de la isla, a su alrededor todo estará continuamente iluminado. Así que podrán verlo todo si así lo desean.
Al poco, como un barco que se hunde, y con un ruido constante, la isla comenzará a desaparecer bajo el mar. De forma lenta pero constante la isla irá desapareciendo a ojos vista. Primero la cordillera de montañas regias que cruzaron los PJS desaparecerá, ya que la isla parecerá escorarse hacia un lado levantando la punta del lado contrario, donde están los demonios. Estos dos parecerán no enterarse de nada. Y seguirán llenándolo todo de fuego y gases.
Al rato, los PJS se encontrarán metidos en el aro de niebla sin ver nada. Perderán de vista la isla, salvo por leves destellos al principio a través de la niebla pero que remitirán al poco.
Entonces se quedarán envueltos de nuevo en un absoluto silencio, roto lógicamente sólo por el crujir de los maderos del barco y por el sonido espeso del mar al golpear la parte externa de la nave. Se darán cuenta sin problemas que parece que la tormenta ha desaparecido. El vaivén del barco violento en principio se tornará manso. Y el sonido del mar se convertirá en un murmullo. De esta manera los PJS sin más problemas dejarán atrás el anillo defensivo de la isla y se encontrarán navegando impulsados por una leve brisa que les alejará de la zona.
A su alrededor todo estará casi completamente oscuro. La luna menguada en prácticamente su totalidad no iluminará casi nada.
Entonces los PJS, con esta quietud, quizá ahora sean más conscientes de lo que han vivido. De lo que han dejado atrás, de las heridas sufridas, de lo viejos que se sienten. Cada una de sus articulaciones les empezarán a palpitar dolorosamente, si no lo hacían ya hace tiempo. Pero sobre todo en su mente quizá tengan muy en primera persona el pensamiento de que el juicio final del que Don Florencio tanto hablaba, del que ellos quizá tanto oyeron hablar, ha llegado.
¡ Y que va a ser de todo ahora!. Este pensamiento quizá les esté rondando la cabeza cuando al final, tarde o temprano, entre la pequeña zozobra del barco, el cansancio, etc., queden dormidos.

Un nuevo día

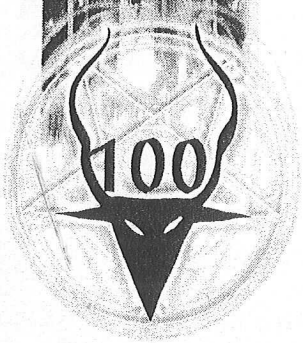
Son muchas las horas que pasaron los PJS dormidos en el barco. También era mucho el cansancio acumulado en esta larga andanza. Pero tras este largo sueño, la luz que viene del cielo, les despertará. Ya sea en cubierta o en los camarotes, los PJS serán conscientes de esto. El sol brilla como no recuerdan ellos que lo hiciera en mucho tiempo. Los que estén en cubierta les costará muchísimo abrir los *ojos* ya que la intensa luz les cegará haciendo que lo vean todo por unos instantes casi sin color. Detectarán las formas pero no su color ya que lo verán todo blanco. Poco a poco cuando se vayan incorporando y la vista se vaya recuperando empezarán a detectar los colores.

Los que suban por las escalerillas desde sus camarotes, verán prácticamente lo mismo. La luz que viene del cielo es muy potente.
Entonces escucharán el sonido de las gaviotas. Sus peculiares chillidos casi les sobresaltarán en el silencio de su viaje. Cuando la vista se les acostumbre finalmente, verán a estas aves volar despreocupadas en lo alto del cielo. Un cielo completamente azul, salvo por algunas pequeñas nubes blancas que parecen de algodón. Entonces se fijarán en el sol, que brilla en plenitud. La esfera luminosa está completa. No le falta ninguna parte. Si se siguen fijando, no tardarán en darse cuenta que el mar también es completamente azul. Hasta donde les alcanza la vista, están rodeados de un azul intensísimo. El brillo del sol se refleja en el mar creando un camino de destellos que fascinará a los PJS.
Entonces se darán cuenta de que sus articulaciones ya no les duelen como antes. No notan sus heridas. En ese momento descubrirán que vuelven a ser jóvenes, que sus cuerpos vuelven a tener la edad que debiera tener.
Todas las heridas recibidas últimamente en la isla habrán desaparecido.
Realmente puede parecerle a los PJS que no hubiera pasado nada, pero los restos de sangre por la cubierta, les hará darse cuenta de que realmente alguna vez entró sangre cuando lo que tuvo que entrar fue agua de mar.
También tendrán todos ellos el recuerdo bien claro de todo lo acontecido, nada se les ha olvidado. Tampoco se le ha olvidado nada a Josep, el también lo recuerda todo claramente.
Si los PJS miran alrededor de la embarcación, no verán nada fuera de lo normal. Ni rastro de la isla ni de la cortina de niebla ni señales de la tormenta ni nada por el estilo.
Una tirada de Otear, les revelará una línea de tierra en la dirección que se dirigen. Una hora después de navegar reconocerán el puerto al que se dirigen como el que dejaron hace tiempo, Sant Jeroni de la Murtra.
Con otra tirada de Otear, se darán cuenta de que aquí todo parece normal. La vida en este puerto no parece haberse visto interrumpida por nada. La gente trabaja aquí tranquilamente. Incluso podrán ver a la anciana, sentada donde siempre, arreglando las redes y a un grupo de niños correteando por la zona de pesca, gritando y riéndose.
Pronto, algunos muchachos y trabajadores del puerto se acercarán donde va a amarrar el barco y harán señales para que los PJS les lancen las cuerdas. Al recibirlas las amarrarán a los norays, esperarán a que corran la pasarela y después saludarán a todo el grupo y proseguirán con su trabajo, no sin antes saludar efusivamente a Josep, al cual, según dicen, hace días que están buscando todos en el pueblo.
Nadie parece saber nada de lo que ha estado pasando, al contrario, todo es un remanso de paz.
Es posible que los PJS pronto se dediquen a hacer preguntas sobre lo que ha estado pasando por aquí. Para sorpresa de ellos, aquí nadie parece saber nada de lo que han vivido los PJS. De hecho todo parece estar en la más absoluta de las normalidades. Incluso si a los PJS les da por contarles algo de lo vivido, será todo escuchado con risas y miradas de incredulidad. Josep Bondía también contará cosas de las que vio últimamente. Pero, al igual que a los PJS, a él tampoco le harán ni caso. Es mas, con la fama que Josep tiene, esto hará que aún mas, nadie crea en los PJS. Un rato más tarde Josep se encontrará con Blas. Por supuesto, Blas tampoco tiene ni idea de lo que puedan contar los PJS.
Si los PJS contaran algo o preguntaran a alguien sobre el castillo de Burriac, la respuesta que recibirán será en la misma línea que todo hasta ahora. Les dirán que el castillo de las tierras vecinas hace años fue arrasado por las llamas de forma misteriosa. No quedó nadie vivo: Y curiosamente nadie recuerda nada de la gente que allí vivía. Es mas, ese pueblo hace años que está deshabitado.

Nota para el DJ
Esto es cierto, el pueblo de Burriac a todos los efectos está abandonado desde hace muchísimo tiempo. De hecho si los PJS decidieran pasar por allí se encontrarían con un montón de ruinas cubiertas de arbustos y maleza.

Alguien recuerda algo...

Pudiera ser que los PJS decidieran salir de este pueblo rumbo cada uno a sus casas, después de esta dura andadura, o que siguieran preguntando a cada uno de los conocidos que aquí tenían. Si fuera así, será cuando lleguen al padre Agulló cuando por fin encuentren a alguien que si sabe todo lo que pasó.
De hecho, si los PJS no lo buscaran a él, será el mismo Agulló quien al enterarse que ha llegado un barco al pueblo, y al saber él que ese era el barco que zarpó poco antes de que empezara el gran cataclismo, saldrá rápidamente en busca de la gente que tripula esa embarcación. Para alegría suya la tripulación del barco serán los PJS y Josep, no el séquito de Burriac.
Nada más ver a los PJS saldrá corriendo hacia ellos y los abrazará. Les preguntará muchísimas cosas; que pasó en la isla, si existía realmente esa isla, donde están los posibles compañeros que no regresaron, etc.
Si los PJS le preguntan como es que nadie sabe nada, o como es que todo ha vuelto a la normalidad, etc. primero el padre Agulló se los llevará a la iglesia, donde hablaron hace mucho tiempo, y allí les explicará que es lo que sucedió.
- Yo tampoco sé lo que pasó exactamente. Pero lo cierto es que parece que realmente nunca haya pasado nada. Cuando vosotros zarpasteis, al principio todo seguía normal. Fue mucho más tarde cuando algo cambió. El sol se moría. Sin duda era una señal de mal augurio. La gente salía a las calles y gritaba, en nuestro pueblo se hizo el caos total. Todo el mundo rezaba, y se me llenó la iglesia de gente que buscaba ayuda espiritual en un momento tan difícil. Desde ese momento las cosas fueron a peor. No recuerdo el orden exacto de los acontecimientos, pero sé que cuando llegó la noche y todo el pueblo se reunió aquí para rezar juntos, bueno, todo el pueblo no, ya que muchos nos abandonaron para irse a la ciudad pensando, insensatos, que las murallas de la ciudad les podrían proteger del mar que se pudiera avecinar; cuando alguien dijo que la luna se estaba muriendo. Entonces fuimos a mirar afuera, y efectivamente, la luna también desaparecía. Todo quedó a oscuras.
Mas tarde, no sé que es lo que vosotros vivisteis, pero os aseguro amigos que aquí se abrieron las puertas del infierno. Caía azufre, ceniza y fuego sobre la tierra. Más tarde empezaron a caer piedras ardiendo sobre nosotros. Cuando al final las piedras que caían podían barrer una casa entera, muchísima gente ya corría como locos por las calles. Y yo no pude hacer nada por apaciguarles.
Pude ver a gente aplastadas por esas rocas, familias enteras sepultadas en sus casas bajo las llamas. Al mirar al cielo para



implorar ayuda a nuestro señor, me sentí completamente solo. Es como si ya nadie pudiera oír mis plegarias.
Entonces lo vi. Una inmensa masa de fuego y piedra venía del cielo directamente hacia nosotros. Dejaba a su paso un camino en llamas por el que vi cabalgar a las bestias que traían la muerte y la destrucción a nuestras casas.
No fue a parar cerca de nuestro pueblo, si no que cayó más allá de las montañas. Para cuando esto ocurría, muchos nos encontrábamos cogidos de las manos en el centro del pueblo rezando por nuestras almas.
Entonces notamos la sacudida. El ruido fue bestial, y se iluminó todo durante mucho rato. Parecía que hubiera salido el sol otra vez. Pudimos ver una gran forma en el horizonte donde cayó esa monstruosidad. Se elevaba hacia el cielo y lo cubría todo de una extraña niebla. Entonces la tierra se empezó a abrir por muchos sitios y las llamas que de las grietas salían atrapaban a todo el mundo. Una de estas grietas, derrumbó toda la parte norte de la iglesia.
Una hora después, entre todo el caos, la extraña niebla que produjo la caída de aquello, llegaba a nuestro pueblo. El ruido que la acompañaba era insoportable, y venía a una velocidad como nunca había visto. A su paso la tierra se levantaba, y todo temblaba hasta casi hacernos caer. Poco antes de que nos aniquilara a todos, pude ver como entre la niebla se asomaban restos de casas, árboles y cuerpos despedazados. Y por encima de todo vi a una inmensa figura llena de tentáculos que se agitaba furiosa. Entonces todo se acabó.
Dejará de hablar un rato mientras se seca el sudor de la frente con un pañuelo, y entonces vuelve a mirar a los PJS en espera de que ellos puedan decir algo. Si le preguntan sobre porqué están todos vivos, y que parece que nada a pasado, él seguirá explicando.
- Cuando desperté tembloroso y cubierto de sudor, pensé que ya estaba en el cielo. Pero vi que estaba en mi camastro, en mi habitación y que el sol entraba por mi ventana. Podía oír los pájaros cantar y podía oír a la gente por las calles riendo, hablando, haciendo vida normal, como si realmente nada hubiese ocurrido. Salí rápidamente a la calle. Como debería estar de nervioso, que al verme en la calle, muchos me preguntaron que qué me pasaba. Yo les pregunté sobre lo que vivieron ayer, acerca de la tormenta de fuego, etc., pero al ver la cara de extrañados que ponían todos, comprendí que nadie sabía nada. Incluso algunos bromearon sobre mi estado, y de lo que decía que veía. Me vi obligado a dejar de preguntar a todos, ya que al parecer nadie recordaba absolutamente nada. De esta manera regresé a la iglesia y recé para que mi señor me guiara dándome respuestas a todas mis preguntas, entonces recibí una señal.
El libro en el que encontramos extrañas referencias, se cayó de su estantería.
En este punto el padre Agulló se levantará y se acercará a coger el libro. Entonces se lo entregará a los PJS para que lo ojeen.
Será en el libro cuando los PJS se den cuenta de lo que ha pasado. Encontrarán las escenas que ya vieran la última vez, pero al llegar a las páginas que estaban en blanco se encontrarán con que ahora están escritas. Los esbozos que verán en las páginas del libro, les serán también familiares.
Verán lo que parece una maraña de seres negros entrelazados formando una gran espiral que se alza hacia el cielo. Entre los huecos que dejan estos seres, verán filtrarse reflejos de una extraña luz violeta. Por los mismos huecos pero en la parte superior de esta espiral, verán otros reflejos, pero blancos esta vez.
En otra pagina verán un dibujo de un mar rojo de sangre, cubierto de cadáveres, al fondo la silueta de una costa sobre la que está cayendo una lluvia de fuego y piedras. Verán la luna en un extremo y al sol en el otro, ambos diezmados. También adivinarán la silueta de una horrible bestia de siete cabezas y diez cuernos en el mar.
En otro esbozo verán solamente la silueta de un horrendo ser con las alas desplegadas destruyendo con sus manos una isla entera, mientras, al fondo, unas inmensas grietas de fuego que se abren en el suelo, se tragan a una figura llena de tentáculos que lucha por liberarse. En este dibujo se adivina una rabia y un odio fortísimo.
La última página con algún dibujo muestra un cielo repleto de oscuras nubes del cual surge un finísimo rayo de luz blanca que cae sobre una nave que cruza un turbio mar. La luz se posa directamente sobre un grupo de siluetas (tantas siluetas como PJS hayan regresado).
Puede que los PJS lo tengan todo claro.
El padre Agulló no tiene ni idea de lo que quiere decir todo eso, aunque de una cosa está seguro. Tiene bien claro que sea lo que sea lo que han hecho los PJS en su viaje, ha sido algo importantísimo.
Con una tirada de Perx2 se darán cuenta de que en todos los dibujo y bocetos que en libro se encuentran, aparecen unas letras bien escondidas y camufladas en el mismo dibujo. Las letras forman una palabra Baalberith. Con una tirada de Con. Mágico, los PJS podrán averiguar que el nombre corresponde al del archivero mayor y bibliotecario del infierno. Así que ya saben quién es el que rellena este libro.

Un buen final

El padre Agulló hospedará a los PJS en la iglesia durante esa noche, y durante tanto tiempo como deseen los PJS. La verdad es que estaría encantado de que se quedaran a vivir en el pueblo y que le contaran todo lo vivido en su último viaje por mar con todo detalle. Él les encontrará alojamiento si lo desean, para el Padre Agulló son casi como santos. Sus puertas siempre estarán abiertas para ellos.
Pero los PJS posiblemente tengan un lugar donde se les esté esperando desde hace muchísimo tiempo, o puede que no y decidan echar raíces en este acogedor pueblo. Sea lo que sea este será el final de esta larga andanza que los trajo de muy lejos y los llevo más lejos aún.

Prólogo

Puede que los PJS se hayan dado cuenta de lo que ha pasado. Agaliaretph, demonio de la magia negra, urdió un oscuro plan para subir a la tierra como supremo gobernador. Quiso adelantarse a Lucifer en su carrera hacia la tierra. Agaliaretph es completamente imprevisible, así que intento aprovechar esta facultad suya para llevar a cabo su plan. Pero nada escapa al control de Lucifer, aunque esta vez estuvo cerca. Cuando éste se enteró de lo que se estaba planeando, decidió esperar hasta que todo estuviera hecho para presentarse en persona y arreglarlo a su manera. Y así lo hizo.
Aún no es el momento de subir a la tierra a gobernar. No todavía. Si se tiene que hacer, se hará de una única manera. De la manera que el rey de los infiernos decida. Agaliaretph no lo hizo mal, pero no será él quien ostente ese puesto. Mientras tanto Agaliaretph estará aquí abajo a la espera de recibir el castigo que se prepara especialmente para él.
Y en cuanto a esos mequetrefes de los que Lucifer ha oído hablar que intentaron evitarlo todo... Bueno... En otro momento se encontrará con ellos.
Y Lucifer tiene muy buena memoria ...

FIN

Los PJ cumplierón la mission, y aún más. Conocierón fieles amigos. Se hicierón enemigos mortales, entre los cuales los más temibles.
Tantas experiencias nunca se olvidarán, ganan...
110 PUNTOS DE APRENDIZAJE.

Josep Bondía



FUE	10	Tamaño		1'73 m.
AGI	10	Peso		85 kg.
HAB	20	Apariencia		-
RES	15	Armadura Nat.		Carece
PER	20			
COM	15	RR	30 %	
CUL	10	IRR	70 %	

Armas: Botellazo 63%
Armadura: Carece
Competencias: Empinar el codo 96%, Navegar 80%, Conducir carro 38%, Esconderse 65%

Esthelos (Bestia Blanca de la nieve)



FUE	28	Altura		3'85 m.
AGI	20	Peso		420 kg.
HAB	10	Apariencia		-
RES	30	Armadura Nat.		Piel dura (Prot.4)
PER	15			
COM	0	RR	50 %	
CUL	0	IRR	50 %	

Armas: Posee cuatro brazos, por lo que puede hacer tantos ataques por turno. Zarpazos 40% (1d4 +3D6)
Mordisco 50% (2d8)
Aramadura: Carece
Competencias: Esconderse 55%, Escuchar 45%, Otear 63%, Saltar 85%
Poderes especiales: Jamás se desmaya por daño. Hasta que no pierda todos los puntos negativos, no caerá

Acaña (Extraña mezcla de león y araña)



FUE	30	Altura		-
AGI	28	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	15	Armadura Nat.		Pelage espeso (Prot.1)
PER	20			
COM	-	RR	50 %	
CUL	-	IRR	50 %	

Armas: Mordisco 75% (2d6+3d6)
Caso de sacar crítico, se tirará localización y esta será seccionada. Para poder atacar, primero deberá atrapar su víctima (realizando corectamente una tirada por la competencia de atrapar). Caso de que la consiga, la víctima deberá hacer una tirada de esquivar, caso de que falle, se considerará a la víctima "atrapada" y podrá sufrir el ataque correspondente (Mordisco).
Armadura: Carece
Competencias: Trepar 80% Atrapar 65% Esconderse 90%

Areneros (Extraños tentáculos que corren por las playas de la isla)



FUE	50	Altura		-
AGI	0	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	50	Armadura Nat.		Carecen
PER	0			
COM	-	RR	50 %	
CUL	-	IRR	50 %	

Armas: Empujar 80%
La víctima se caerá irremediablemente si no saca una tirada de AgiX1. Si el ataque es un crítico la víctima cae directement. En cualquier caso no se recibirá daño alguno
Armadura: Cuando salen de la arena, entonces no tienen armadura, pero si se encuentran bajo esta, se cuenta una protección de 5 Pts.
Competencias: Escavar 99%

Cracos (Rocas rodantes de las montañas)



FUE	n/a	Altura		-
AGI	0	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	30	Armadura Nat.		Piel dura (Prot. 1)
PER	10			
COM	-	RR	50 %	
CUL	-	IRR	50 %	

Armas: Arrollar 75% El daño puede variar según el tamaño de la roca, puede oscillar desde 1d4 hasta10d6+6 pasando por cualquier daño intermedio posible
Armadura: Carece
Competencias: Rodar 85%. La diferencia de rodar a arrollar, es que la primera es para desplazarse por las montañas y/o volver a colocarse en su sitio tras un ataque, la segunda es la habilidad que utilizaremos para atacar.

Bulbosa (planta carnívora)



FUE	15	Altura		-
AGI	10	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	10	Armadura Nat.		Carece
PER	30			
COM	-	RR	50 %	
CUL	-	IRR	50 %	

Armas: Tentáculo 65%. Esto en si no hace daño, pero si logra atraer a la víctima hasta su "boca" (cosa que puede conseguir en 1d3 turnos), hace automáticamente cada turno 1d4+2 puntos de daño.

Verelos (animales herbívoras del tamaño de un perro)



FUE	23	Altura		-
AGI	20	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	25	Armadura Nat.		Piel dura (Prot. 1)
PER	30			
COM	-	RR	50 %	
CUL	-	IRR	50 %	

Armas: Coe 45% (1d6+1d6)
Competencias: Pastar 84%, Correr 86%, Escuchar 89%

Los PNJS principales

A continuación te presento los PNJS que van a tener más peso durante la aventura. Posiblemente alguno de ellos sobreviva a muchas cosas, o puede que a la primera de cambio lo PJS decidan librarse de ellos. La cuestión es que su presencia, en algunos casos es de mucha ayuda, y en otros... bueno, diría que en otros casos más hubiera valido no llegar a conocerlos jamás.
Como DJ, tendrás que dirigir a estos PNJS con mucho cuidado, muchos de ellos son importantísimos. De hecho, existen apartados en algunas partes que deben ser realizados por alguno de estos PNJS. Es decir, algunos de ellos tienen una jugabilidad altísima, entrando en una parte y no saliendo hasta mucho después, o incluso, llegando a no salir, dependiendo de cómo se desarrolle la aventura.
En muchas ocasiones en la aventura te hablo de cosas que tendrían que hacer algunos PJS caso de que estuviesen vivos, logicamente, caso de ya no encontrarse con los PJS, estos incidentes deberían omitirse. Por eso es altamente recomendable que el DJ se lea previamente cada parte hasta dos o más veces si fuera necesario para poder coordinar las acciones que puedan los PNJS con las interacciones de los PJS. Sé que algunas veces te puede llegar a ser difícil, pero si logras coordinarlo, conseguirás sacarle toda la esencia a esta campaña.
Todos ellos se detallan a continuación

Osvaldo



FUE	20	Tamaño	1'68 m.
AGI	20	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	16
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	10	RR 55 %	
CUL	15	IRR 45 %	

Armas: Espadón 98% (1d10+2+1d6)
Hacha de combate 87% (1d10+1d4+1d6)
Armadura: Carece.
Competencias: Cabalgar 80%, Con. Mágico 40%, Con. Plantas 38%, Esquivar 50%, Leyendas 37%, Otear 45%, Teología 72% ; Tortura 56%.

Profesión: Caballero Templario
Posición social: Alta nobleza, barón
Situación familiar: Familia asesinada
Profesión paterna: Cortesano
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Edad: 30
Notas sobre el PNJ
Tieni en su padre una cruz de oro macizo colgada del cuello a una gruesa cadena del mismo material. JAMAS sesepara de ella, a no ser que en la campaña se especifique lo contrario.

Don Florencio



FUE	6	Tamaño	1'66 m.
AGI	10	Peso	64 kg.
HAB	20	Apariencia	12
RES	13	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR 5 %	
CUL	16	IRR 95 %	

Armas: Palo 37% (1d4+1+1d6)
Competencias: Astrología 50%, Con. Mágico 69%, Elocuencia 77%, Enseñar 64%, Escuchar 35%, Idioma Latín 90%, Idioma Hebreo 85%, Leyendas 80%, Teología 90%
Hechizos: En unprincipio no sabrá ningún hechizo, aunque si lo deseas, puedes hacer que conozca el de : Exorcismo (Nivel 5 –75% 5 PC)
Poderes especiales: Carece
Profesión: Clérigo
Posición social: Alta nobleza
Situación familiar: Huérfano de padre
Profesión paterna: Cortesano
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Edad: 41

Gómez



FUE	10	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	75 kg.
HAB	10	Apariencia	15
RES	21	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR 0 %	
CUL	20	IRR 125 %	

Armas: Arco 65% (1d10)
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 80%, Con. Mágico 95%, Discreción 60%, Esconderse 75%, Escuchar 55%, Leer/
escribir 80%, Leyendas 85%, Otear 75%, Rastrear25%
Hechizos: Corasión del metal, Arma irrompible, Discordia (Nivel 1 –0% 1 PC), Suerte, Maldicción (Nivel 2 –15% 1 PC), Maldecir una residencia, Hablar mediante sueños (Nivel 3 –35% 2 PC), Invulnerabilidad, Invocar Aouns (Nivel 4 –50% 3 PC), Metamorfosis, Maldicción de las Strigiles (Nivel 5 –75% 5 PC) Invocar a Beherito, Invocar a Agaliaretph (Nivel 6 –100% 5 PC)

Profesión: Cazador (mago goético)
Posición social: Campesino
Situación familiar: Padres desconocidos
Profesión paterna: Desconocida
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Edad: 31
Notas sobre el PNJ
Se trata en realidad de un mago goético, que a través de sueños reveladores descubió que su camino para alcanzar el poder absoluto pasaba por cruzarse con los PJS y intentar desbaratar todos sus planes. Por supuesto esos sueños fueron inducidos por Beherito. Como praticante de la magia negra, no pudó decir que no a tan atractiva idea. Así que recibió algunos hechizos y se fue, guiado por sueños hasta los PJS.

Gromenis



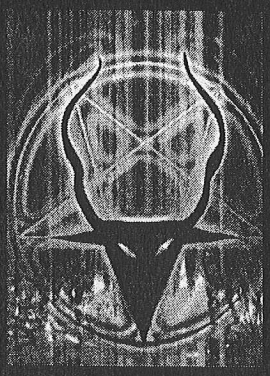
FUE	20	Tamaño	1'85 m.
AGI	15	Peso	78 kg.
HAB	10	Apariencia	21
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR 0 %	
CUL	5	IRR 150 %	

Armas: Arco 65% (1d10), Cuchillo 60% (1d6), Espada 75% (1d8+1)
Armadura: Carece.
Competencias: Buscar 55%, Con. Mágico 63%, Correr 75%, Discreción 66%,Esconderse 70%, Escuchar 69%, Esquivar 75%, Otear 75%, Rastrear 90%, Saltar 65%
Profesión: Soldado
Posición social: Campesina
Situación familiar: Padres muertos
Profesión paterna: Vasallo
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Edad: 24

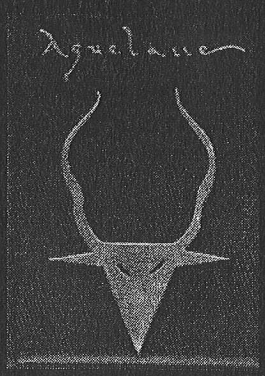
Notas sobre el PNJ
Lo cierto es que esta mujer es, en realidad un Brucolaco. Sobre ella cae la maldición de tener que beber sangre humana cada noche, para poder mantener al día siguiente apariencia humana y no la forma monstruosa que en realidad tiene. La historia de esta chica es, en verdad, algo compleja, porque, como cuento en la campaña, ella realmente es un monstruo, pero se enamoró del PJ elegido en su momento. No se separará del grupo, a no ser que este se ponga realmente agresivo con ella, o que pase algo importante. Esta decidida a correr riesgos para el PJ del que se ha enamorado.
En la forma de Brucolaco tiene unas características diferentes que y han sido descritas con anterioridad en el apartado correspondiente.

Catálogo Aquelarre 2002

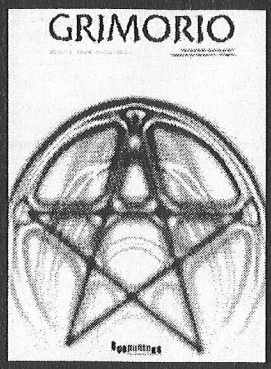
Aquelarre 2ª Edición - color-



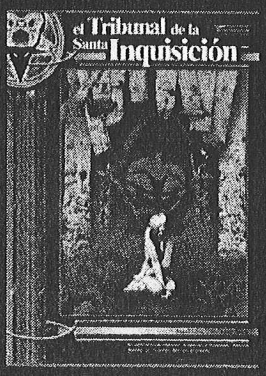
Aquelarre 2ª Edición
- color-



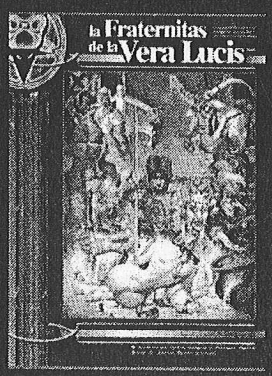
Aquelarre 2ª Edición
- color- Edición Lujo



Grimorio Aquelarre
- Sistema 2H -



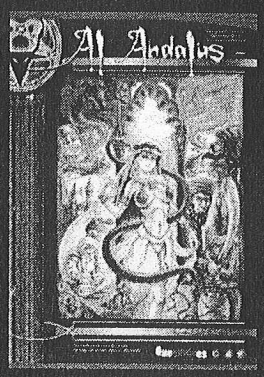
El Tribunal de la Santa Inquisición



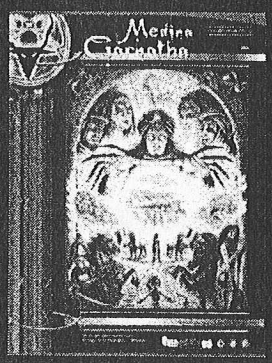
La Fraternitas de la Vera Lucis



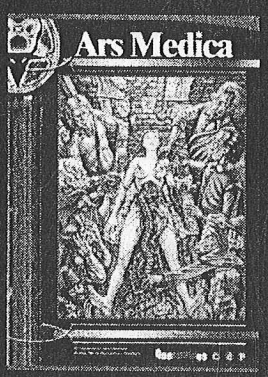
La Danza Macabra y otros relatos



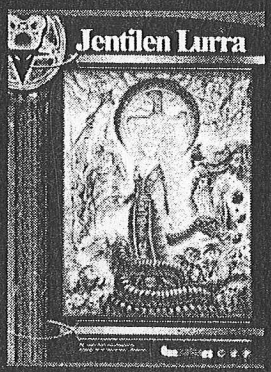
Al-Andalus
Aker Codex. V



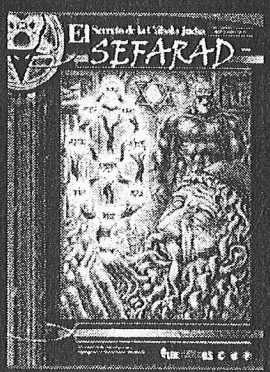
Medina Garnatha
Grandes Ciudades II



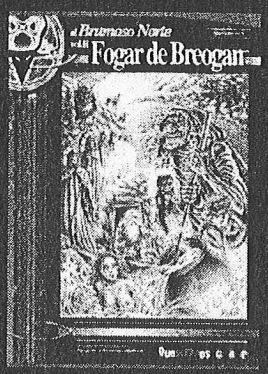
Ars Medica
Medicos-Curanderos



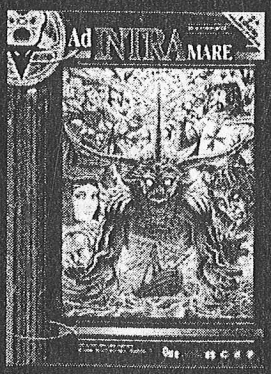
Jentilen Lurra
Aker Codex I



SEFARAT
Aker Codex VI



Fogar de Breogan
Aker Codex II



Ad Intra Mare
Mitos y Leyendas I



Ars - Juglares
(No definitivo)

para más información, merchandising, ofertas...

www.quepunto.net



Ad INTRA MARE

2ª Edición revisada (completa)

Agaliaretph, demonio de la magia negra, ha urdido un oscuro plan para subir a la tierra como supremo gobernador. Agaliaretph es completamente imprevisible, así que intenta aprovechar esta facultad para llevar a cabo su plan. Pero nada escapa al control de Lucifer...

Pedro García, el autor del Tribunal de la Santa Inquisición nos sorprende con Ad Intra Mare o Mar Adentro, la mayor campaña jamás publicada para Aquelarre. Dividida en 13 capítulos, conduce a los sufridos PJS a través de un mar de dudas, misterio, aventuras y diversión sin fin.

En ella, los PJS se tendrán que enfrentar a bandidos, emboscados, la ira de los campesinos, la justicia medieval, terribles demonios y hasta un Dragón. Si quieres poner a prueba el coraje y las agallas de tus jugadores, esta es tu campaña.

Quepuntoes
ISBN 84-95949-56-3
9788495949561
14,95 €
www.quepunto.net