



La Bestia de la Sierra Mitjana

por Adriano Justicia

Aventura diseñada para dos supervivientes de nivel 3. Segunda parte: Frío de otoño y aroma a leña quemada.
Continuación de "La maldición de Puertol", donde los PJs deben investigar la desaparición de algunos vecinos.
Aventura para Aquelarre escrita por Adriano Justicia y adaptada, con su consentimiento, a la ambientación de MO.

*E qant sabra q'es en estrangn regnatge,
ben l'er al cor greu e fer e salvatge.*

Guillem de Berguedà

INTRODUCCIÓN

Noviembre del año 67 del Calendario de Lucifer. Los aguerridos PJs se encuentran en su santuario, a las órdenes del obispo y líder Adriano de Urtx.

Hace mucho frío, pero las nieves aún no han hecho acto de presencia. Hasta el refugio ha llegado Maimón procedente de Siall, enclave situado a cuatro jornadas al suroeste en una región aislada y medio olvidada y que pertenece a los enclaves del Santuario. Viene con noticias de vecinos desaparecidos, hasta seis en apenas tres meses. Al obispo no parece importarle mucho las vicisitudes de los aldeanos y con gesto aburrido mandará a los PJs a investigar qué está ocurriendo.

1. ABELLA

Maimón, que servirá de guía al grupo, les podrá informar de las desapariciones sufridas, todas ellas en la boscosa serranía en la que se sitúa Siall. Empezaron con el final del verano y han continuado durante el otoño. No han vuelto a ver a esas personas, tan solo un cadáver han encontrado y ni mucho menos de una pieza.

Tras tres días de laborioso camino llegarán por la tarde hasta Abella, una aldea despoblada hace ya muchos años dominada por un castillo en lo alto de un risco.

El frío es muy intenso y además se ha puesto a llover. El único lugar en el que pueden buscar refugio es el castillo, el cual apenas conserva un muro de unas quince varas de largo que va de este a oeste y una torre no muy alta.

La torre cuenta con solo tres paredes en pie pero aún conserva algo de techo que hace que los PJs puedan evitar el aguacero. Hay abierto un hueco en suelo que permite el paso a una planta subterránea. Los PJs pueden suponer que esto era el acceso a un aljibe, a unas mazmorras o a unos almacenes, lo que no saben es que es el refugio de una Equidna que atacará a quién baje o por la noche mientras duerman.

2. SIALL Y LA SIERRA

Lamentablemente, y en contra de lo que puedan pensar los PJs, la Equidna no es la culpable de las desapariciones; aún queda una jornada para llegar a Siall y Maimón les apremia preocupado por lo que pueda haber pasado en su ausencia y razón tiene, en estos días ha desaparecido Damiá, un primo suyo.

Siall está justo al norte de la sierra Mitjana, la sierra media, que se extiende por una amplia zona y está inundada de hayas y pinos negros.

La gente de la aldea (no llegan a cuarenta almas) está muy asustada y ven a los PJs como su última esperanza. El camino a la sierra será fácil de seguir, pero Maimón no les acompañará hacia el bosque, suficiente ha hecho con ir a hasta su refugio con tan espantoso tiempo, considera.

Damiá se fue al bosque a por leña hace dos días y podrán seguir sus huellas (tirada de Rastrear Dificultad 8) hasta que estas se pierden en un riachuelo. Pasado el arroyo no les quedará otra a los PJs que vagar por el bosque con la esperanza de encontrar algo.

3. LA BESTIA Y FAMILIA

Por la tarde se toparán con una choza. En su interior, sobre el catre, encontrarán el cuerpo de una mujer de unos 50 años. Pueden calcular que llevará muerta un par de meses (tirada de Medicina Dificultad 10). A su alrededor se agolpan multitud de cadáveres de pájaros y pequeños mamíferos; ratones, ardillas e incluso conejos parecen compartir el sueño eterno de la mujer. Algunos parecen llevar mucho tiempo ahí, otros son más recientes.

Quien examine a la mujer podrá ver que tiene una placa de oro en la frente. Es alargada, con extrañas marcas e incisiones y pesa unos 50 gramos (los PJs calculan que valdrá unas 385 monedas de plata).

Harían bien los PJs en escamarse por tal escena pues, si no lo habían adivinado ya, la mujer era una bruja. A poco que busquen por la choza encontrarán distintos componentes e instrumentos propios de la brujería.

Hace años esta bruja folgó con un gigante y de esa unión nació un hijo que le salió retrasado pero fuerte y grande como su padre, el cual, por su salvaje naturaleza, sólo volvía a visitar a la bruja cada dos o tres años.

A finales del verano la bruja falleció por causas naturales dejando al medio gigante solo y sin saber qué hacer. Él es el que decora el lecho de su madre con los animales muertos y le puso la placa de oro en la cabeza, una suerte de ritual funerario. Él es también el culpable de las desapariciones de la gente de Siall, que algo tiene que comer. Ahora ha visto cómo los PJs accedían a su choza e intentará sorprenderles cuando salgan, lanzándoles piedras y posteriormente atacando cuerpo a cuerpo.

Esto no es todo porque, casualidades de la vida, estas fechas han sido las elegidas por el padre de la criatura para visitar a la bruja. El DM deberá decidir cómo se producirá el encuentro y, dependiendo del nivel del grupo, si el gigante va acompañado o no.



EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a esta aventura: 40 PE
- Por una buena interpretación del PJ hasta 10 PE.

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

PERSONAJES

Maimón, vecino de Llais					Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV	
Estilete+1 (1D4)	10	-	+1	4	
Garrote+1 (1D4+1)					

Defensa: 11 si lleva armadura.

Equidna				Niv 2
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
ARMA+2 (D.A.)	13	9	+2	10
COLETAZO+1 (1D8)				

Especial: Actúa dos veces por asalto

Magia: Conoce el sortilegio arcano Copias de Brujo.

Gigante, hijo de la Bruja				Niv 4
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
Piedras +2 (1D8)	10	-	+2	20
Tronco +2 (2D6)				

Gigante, padre				Niv 8
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
Piedra +5 (3D8)	12	-	+4	40
Madera +5 (3D6)				