



La Jugada del Obispo

por Adriano Justicia

Aventura diseñada para dos supervivientes de nivel 3.

Continuación de "La bestia de la sierra Mitjana", donde Adriano de Urtx, convoca a los PJs con un encargo muy particular.

Aventura para Aquelarre escrita por Adriano Justicia y adaptada, con su consentimiento, a la ambientación de MO.

*El obispo don Jerome la missa les cantava;
la missa dicha, grant sultura les dava:
"El que aquí muriere lidiando la cara,
préndol' yo los pecados, e Dios le abrá el alma."*

Cantar de Mio Cid

INTRODUCCIÓN

Diciembre del año 67 del calendario de Lucifer. Nadie en su sano juicio osaría salir con este tiempo, pero el obispo ha insistido mucho en la necesidad de entregar un mensaje al abad del monasterio de Santa María de Ripoll. El mensaje está alojado en un pequeño cilindro lacrado con el sello del obispo. Los PJs deben partir inmediatamente y poco importa que las temperaturas sean ridículamente bajas, que el Segre se encuentre congelado y que lleve nevando de forma casi ininterrumpida desde hace casi dos semanas.

Es ciertamente complicado transitar por los caminos pero a los PJs no les queda otra. Las dos villas, están separadas por 28 leguas y en circunstancias normales tardarían 4 jornadas en recorrerlas, pero debido a las condiciones actuales todo el camino les llevará 8 días. Como es costumbre en las misiones que les encarga el obispo, les bendecirá sus armas antes de salir del Santuario.

1. NIEVE

A pesar de todas las capas que llevan el frío llega a los PJs hasta los huesos. Ha transcurrido ya una semana de penosa ruta salvando montañas y valles, todo bajo un manto de dos palmos de nieve. No han visto a nadie salvo las noches que han pasado en los pueblos del camino, donde a falta de posada siempre había alguien que a cambio de unas pocas monedas podía cederles un sitio al lado del hogar y un guiso con el que calentar sus entumecidos miembros.

Esa mañana los PJs verán a un centenar de varas un carro parado que iba en su dirección. Si pasan una tirada de Descubrir Dificultad 8 se percatarán de cómo alguien de reducido tamaño salta del carro y sale corriendo colina abajo como alma que lleva el diablo, perdiéndose al instante.

En el pescante una mujer y un hombre jóvenes, a todas luces campesinos, se encuentran inmóviles, pareciera que congelados por el frío. El causante es un Trol de las nieves que habita por la zona y está buscando comida. Justo antes de que llegaran los PJs se había topado con el carro paralizando a la pareja con un sortilegio. El hijo de estos, un niño de seis años, logró ver al ser y escapó asustado.

Los PJs han interrumpido la caza del Trol y ahora va a ir a por ellos. La criatura, de espeso pelaje blanco como todo el entorno, es casi invisible e intentará atacar a uno de los PJs por sorpresa. Deberán hacer una tirada de Descubrir enfrentada con el Sigilo del trol para advertir que va hacia ellos. Tendrán además desventaja al enfrentarse a él ya que no podrán distinguirlo bien entre tanto blanco.

Cuando acaben con su resistencia el Trol se desmoronará sobre el suelo, dejando un enorme charco de sangre sobre la nieve, y podrán acercarse a la pareja del pescante. Poco a poco recuperarán la movilidad ayudados por el calor de las mantas que con buen tino habrán puesto los PJs sobre sus cuerpos.

Se llaman Angelina y Roderic y están viajando hacia Urgell por motivos familiares. Al darse cuenta de la desaparición de su hijo Guifré pedirán entre lágrimas a los PJs que vayan a buscarles, ellos volverán a Ribes de Freser, aldea situada apenas a media legua, y esperaran allí mientras se recuperan del todo de su encuentro con el Trol.

Las huellas de Guifré son sencillas de seguir en el suelo nevado aunque después de bajar la ladera se perderá en un pedregal donde ha caído muy poca nieve. Tanto si los PJs pasan una tirada de Rastrear Dificultad 12, como si no, se encontrarán con Adriá, un leñador del propio Ribes que está apilando madera en un claro. Tras conocer el motivo de la búsqueda de los PJs no se sorprenderá, aunque un velo de tristeza cubrirá su rostro.

"Niños desaparecidos... de eso en Ribes tenemos experiencia, me temo. Desde el verano han desaparecido cuatro, incluida mi pequeña Lea... de eso ha hecho hoy mismo tres meses. He recorrido estas montañas palmo a palmo sin hallar nada... os ayudaré a buscar al pequeño, pero no os aseguro que le vayamos a encontrar."

2. LA BUSCA

El causante de la desaparición de los niños de Ribes es Ronove (MO 123), el cual ha raptado a esos cuatro niños además de al joven Guifré, que ya ha caído en sus garras.

Ronove es un caballero infernal de apariencia desproporcionada y pequeña estatura, metro y medio. Sus brazos son muy largos en comparación a sus cortas piernas y tiene una larga cola similar a la de un mono. Es muy feo, sus apéndices faciales, ojos, orejas y labios son muy grandes y de su cabeza sobresalen dos cuernos muy pequeños de increíble dureza.

Tras un par de horas de búsqueda deberán hacer una tirada de Descubrir Dificultad 12. Si la pasan hallarán la entrada a una gruta que se interna en el suelo escondida detrás de unos matorrales, la guarida de Ronove. Adriá no entrará con los PJs, se quedará fuera.



Tras la angosta apertura la cueva se agranda y permite transitar a dos personas. Huele intensamente a carne podrida y no se ve nada, por lo que necesitarán antorchas. Dentro no encontrarán a Ronove, pero si a los niños... convertidos por este en seres similares a él pero de reducido tamaño. Las replicas jóvenes de Ronove tenderán una emboscada a los PJs (que podrán hacer tiradas de Oído Dificultad 15 para advertir su presencia). Cuando consigan matar a alguna replica de Ronove, recuperará su aspecto original ante la estupefacta mirada de los PJs, que cuando acaben con todos tendrán el suelo de la cueva alfombrado con cadáveres de niños.

Al salir de la gruta verán a Ronove dándose un festín con los despojos de Adriá. Dejará de comer cuando les vea y se lanzará a por ellos.

Deberán decidir qué hacer con los niños, aunque ya aviso que llegar a Ribes con los cinco pequeños con heridas que se pueden relacionar fácilmente con las armas que portan no es lo más apropiado, que a ver cómo explican a los vecinos el lance sufrido sin que lleguen a la conclusión de que han sido ellos los culpables. Pueden meterse en un lío muy serio.

3. SANTA MARÍA DE RIPOLL

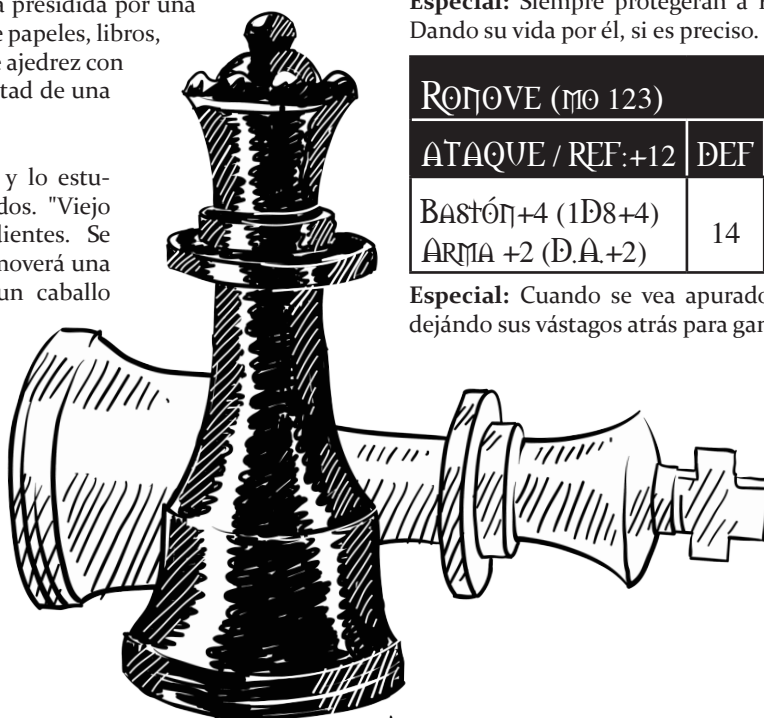
A pesar de todo esa noche la tendrán que hacer en Ribes si es que no quieren morir congelados (o pasarla en la cueva de Ronove), así que tendrán que explicar bien que no han encontrado nada si es que han decidido contar eso (deberán actuar bien y pasar una tirada de Persuadir Dificultad 13).

Hasta el monasterio de Santa María de Ripoll quedan apenas cuatro leguas pero la nieve hace que la larguísima subida sea muy dura. Los PJs están más que hartos de la nieve y el frío.

El DM puede torturar a los PJs con un encuentro con una manada de lobos hambrientos (MO 153), aunque sólo si no están muy heridos y si dicho DM tiene inclinaciones sádicas, el objetivo es que los PJs acaben hastiados del viaje y no deseen otra cosa que una cama seca y caliente donde pasar un día entero. O dos.

Una vez lleguen al monasterio les llevarán ante el abad, cuyo nombre es Gregori Vilamur. Es un hombre entrado en años que les recibirá en una sala presidida por una enorme mesa abarrotada de papeles, libros, una balanza y un tablero de ajedrez con las piezas dispuestas en mitad de una jugada.

Gregori abrirá el mensaje y lo estudiará durante unos segundos. "Viejo zorro" exclamará entre dientes. Se dirigirá hacia el tablero y moverá una torre negra que comerá un caballo blanco. Mirará fijamente el tablero, sin apenas reparar en los PJs, a los que despedirá con un gesto de su mano derecha. La misión de los PJs ha finalizado, les esperan otros ocho días de frío extremo de vuelta, lo que incluye una tirada de Milagro Dificultad 10 para no pillar una buena pulmonía (MO 81).



EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por acabar con Troll de las nieves: 15 PE
- Por acabar con Ronove: 20 PE
- Por una buena interpretación del PJ hasta 10 PE.

- Por matar al Trol y salvar a la pareja: +1D10 en Bondad.
- Por matar a Ronove: +2D6 en Bondad.

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.

Pérdidas de Cordura

- Por ver las replicas de Ronove convertirse en niños 2D3+3 Sin derecho a tirada de Alma.
- Por ver a Ronove 2D4 Sin derecho a tirada de Alma.
- Por ver los sortilegios del Trol 1/2.

PERSONAJES

TROLL DE LAS NIEVES				Niv 4
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
GARROTE+1 (1D4+2)	12	20	+1	25

Especial: Conoce los sortilegios arcanos Oído de Lucifer, Vista de Lucifer, Garras de oso, Manto de invisibilidad, Piel de roca y Paralizar.

REPLICAS DE RONOVE				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
BASTÓN+2 (1D8+2)	10	-	+0	12

Especial: Siempre protegerán a Ronove por encima de todo. Dando su vida por él, si es preciso.

RONOVE (MO 123)				Niv 4
ATAQUE / REF:+12	DEF	PP	M	PV
BASTÓN+4 (1D8+4) ARMA +2 (D.A.+2)	14	-	+4	28

Especial: Cuando se vea apurado intentará escapar con vida dejando sus vástagos atrás para ganar tiempo en su fuga.