



El asal de intramuros

por Orthanc (Perso-Rol) - www.persorol.blogspot.com.es

INTRODUCCIÓN

Año de 1066. Invierno. Los Jugadores son un grupo de viajeros que necesitan cruzar, por una cuestiones u otras, los Pirineos para llegar a la Península. Entre ellos no se conocen de nada, pero siempre es mejor viajar en grupo que en solitario. Al contrario de lo que pueda parecer, los Condenados (y otras bestias peores) no son el único peligro que acecha esos parajes. En realidad las malas rachas de viento, las lluvias heladas y las nieves son un peligro al que atender con más cautela. Por suerte, el grupo aún no se ha topado con ninguna sorpresa, aunque la escasez de refugios de montaña les ha obligado a buscar un abrigo en lugares naturales durante los últimos dos días, pues el clima no les ha dado tregua.

PRIMER ACTO

DESCENSO POR EL VALLE

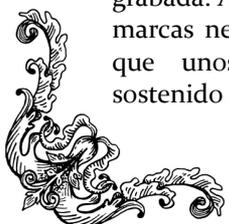
Durante la mañana del segundo día de viaje el grupo atraviesa un ancho valle en la comarca del Sobrarbe (Pirineo aragonés) situado entre tres gigantescos montes, un espectáculo visual si no fuera porque no es aconsejable detenerse para contemplarlo (pues el mal puede campar en cualquier lado). En dicho valle los Jugadores encontrarán un arroyo donde poder rellenar sus odres. Éste sigue su curso colina abajo en la misma dirección de la marcha del grupo hasta que muere en un gran lago de agua clara.

Al llegar a tal lugar, el grupo encontrará junto al camino unos objetos abandonados (más bien unos restos), compuestos por un saco rasgado y junto a él lo que queda de una vara quebrada y un gorro de cuero ligeramente ensangrentado. Dentro del saco hay un par de monedas y algunos legajos (páginas arrancadas de algún tipo de volumen, que enseguida relacionarán con las páginas de algún tomo religioso debido a sus ilustraciones).

Una tirada de **Descubrir Dif. 10** hará que los Jugadores perciban una copa de fina manufactura junto a unas rocas, cerca de donde encontraron los restos. Al examinarlo, observarán que tiene una cruz grabada. A su vez, la copa posee en su lateral algunas marcas negruzcas y reseca, lo cual invita a pensar que unos dedos ensangrentados la hubieran sostenido con firmeza.

Durante esa mañana los Jugadores disfrutarán (si es que eso es posible) de la momentánea soledad de la cordillera que atraviesan, y por lo tanto no se toparán con ningún evento de peligro (a no ser que el Diabólico Máster estime lo contrario). Sin embargo, por la tarde, la situación no será la misma (lanzar 1d6 o elegir la opción más conveniente):

1D6	EVENTO
1	Los Jugadores avistarán a un grupo de 1d4 Condenados vagando no muy lejos, y poco a poco se acercarán a ellos (pero será sencillo darles esquinazo, tal vez).
2	Encontrarán los cadáveres de un par de viajeros con el cuerpo lacerado, cuyo cuerpo parece haber sido castigado a conciencia.
3	Cruzando la falda del monte, verán un par de caballos salvajes (sin riendas ni aparejos) que quizá puedan atrapar (que no domesticar) a discreción del Director.
4	2d4 bandidos apostados en esas cumbres no dudarán en dejar a los PJ igual que a los incautos del Evento nº 2.
5	Una terrible lluvia se cierne sobre los Jugadores. Parece que no se librarán del aguacero, ni del terrible vendaval que acompaña. Cuidado con los desprendimientos.
6	Un grupo de buhoneros intentarán venderles algunas baratijas inservibles, aunque si no son capaces tratarán de robarles disimuladamente algún objeto de valor.





SEGUNDO ACTO

EL MONASTERIO RUIÑOSO

Tras los eventos anteriores, parece que Dios aún se apiada de algunos hombres, pues a punto de caer la noche el grupo se topará con las ruinas de un monasterio. Tal vez en puedan refugiarse tras los maltrechos y derruidos muros que presenta. Y es que su un estado de dejadez y abandono por el paso del tiempo es más que evidente. Sin embargo, en contraste, la tapia que presenta el recinto del monasterio es más alta de lo normal (como si la hubieran añadido algunos bloques de piedra) y la puerta que la atraviesa está cerrada.

Tanto si los Jugadores la golpean para cruzarla (tirada de **Cuerpo dif. 15**), tratan de forzar su cerradura (tirada de **Maña dif. 10**) o intentan trepar el muro para colarse en el interior (tirada de **Agilidad dif. 10**), notarán enseguida que no están solos, pues escucharán un evidente movimiento y trasiego en su interior.

Antes o después se mostrarán los moradores del mismo, puesto que en realidad, el monasterio (que está dedicado a San Cebirán) está ocupado por un grupo de monjes, herederos de una congregación benedictina que antaño poblaba el monasterio y la zona.

Hasta el día de hoy, lo que queda de esa congregación ha tratado de adecentar el aspecto exterior del mismo para no llamar la atención y poder así sobrevivir en su interior (recluidos, claro está).

La congregación está formada por el doble número de Jugadores más tres, y aún conservan la tradición de elegir entre todos ellos a una figura representativa, como solía hacerse, a modo de abad. Éste el fray Lázaro, un hombre de avanzada edad, pelo canoso y tuerto de un ojo (y que apenas puede ver por el otro), al cual el resto de hermanos respeta.

Los Jugadores podrán saber que los clérigos se abastecen de lo que ellos mismos cultivan (tienen huertas, un pozo y algunos árboles frutales, así como gallinas y algún marrano). Sin embargo, según cuentan, no siempre su propio sustento es suficiente para sobrevivir, por lo que muy de vez en cuando otorgan cobijo, comida y descanso a quienes lo requieran, con la condición de escoltarles hasta la cercana aldea de Tinaveró, en el fondo del valle (lugar donde suele proveerse), a través de una antigua calzada romana aún conservada. Por ello, los clérigos les propondrán pasar allí la noche (a no ser que se lo pidan directamente los Jugadores) a cambio de ser escoltados hasta tal lugar al día siguiente.

Y sería lógico que lo hicieran, puesto que si deciden continuar su viaje de noche podrán perderse entre las ventiscas pirenaicas, los altos peñascos afilados o las criaturas y Condenados que puedan toparse durante la escasez de luz...





Si se les pregunta acerca de las páginas del volumen con ilustraciones religiosas (o incluso si se le muestra el cáliz encontrado monte arriba) el Abad Lázaro les contará cómo el más joven de todos ellos (fray Toribio) huyó de la congregación días atrás, robando antes de hacerlo algunas pertenencias del monasterio (como el cáliz bañado en oro de la capilla). Por lo visto, tras haber alojado a dos hombres perdidos en la montaña, éstos debieron influir al joven con desafortunadas ideas, lo que llevó a partir de noche con las dos mulas que tenían y las pertenencias de valor. Una tirada de **Intuición dif. 10** les permitirá saber que hay verdad en las palabras del abad Lázaro, aunque hay algo que no acabará de convencer en su discurso.

Nota: en realidad, el abad ha tergiversado la verdad a su conveniencia: los monjes sobreviven como pueden, pero están al servicio de un nigromante que controla la zona de Sobrarbe. Y los monjes se dedican a alojar viajeros para retenerlos en su monasterio y ofrecérselos a la bestia del nigromante (un Dip), quien suele visitarles algunas noches, en pago de dejarles vivir en el lugar, conservando su fe entre las paredes del monasterio. El joven Toribio, enterado de los hechos, robó el cáliz considerando que aquella reliquia sagrada no debía guarecerse en ese lugar convertido a la maldad, y huyó tras la estela de dos jóvenes viajeros.

TERCER ACTO

LA NOCHE FATÍDICA

Acepten la propuesta de los monjes o no, los Jugadores deben pasar la noche en el monasterio (recordemos que afuera hace demasiado frío como para viajar, entre cualquier otro peligro nocturno). Tras la humilde cena que los monjes pueden ofrecerles, cada uno de ellos dispondrá de una celda con una cama como único elemento en su interior. Afuera nieve, y el frío se cuele por las rendijas de muros y puertas.

Durante la noche, todos los Jugadores serán despertados por un tremendo alarido que les helará el corazón (más de lo que ya lo tengan). Un chirrido indeterminado y a la vez terrorífico les alertará. Lo escucharán cada vez más cerca y con una frecuencia mayor, hasta que logren discernir el evidente sonido de un rugido, de perro o tal vez de lobo.

Si los Jugadores tratan de alertar al resto de clérigos notarán que ninguno de ellos está en su celda: todos ellos han huido del monasterio y se han refugiado en la capilla del cementerio cercano (justo detrás del monasterio).

Allí esperan que la bestia del nigromante haga su trabajo, se marche y puedan continuar su vida en paz.

Si los Jugadores tratan de buscar a los monjes, exploran el monasterio o incluso optan por huir de los alaridos que cada vez percibirán más cerca (el Dip viene a por ellos), se darán cuenta de que las puertas del edificio están cerradas, y ellos están encerrados con una terrible bestia a intramuros. La única protección de las que podrán valerse serán sus propias armas y, en caso de tenerlo, el cáliz dorado, el cual presenta las siguientes propiedades:

CÁLIZ DE SAN CEBIRÁN



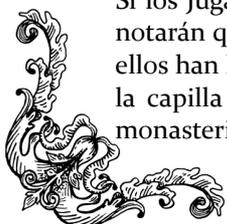
Este cáliz fue encontrado cerca del arroyo de la Ceca (el cual nace en uno de los picos más altos de la sierra donde se encuentran), lugar donde se creía que San Cebirán, un antiguo pastor convertido en eremita, lo había escondido en el tronco de un árbol partido a la

mitad por un rayo, y en el cual siempre se detenía a rezar mientras cuidaba su rebaño. Sus supuestas propiedades divinas eran bastante conocidas en la comarca décadas atrás (algunos decían que beber de él curaba la mudez, que lavar sus ojos con el agua contenida en la copa aclaraba la visión o incluso que espantaba criaturas malvadas que no eran legítimas por Dios).

Lo cierto es que, a efectos de juego, beber agua bendita de este cáliz provoca que un Jugador realice tiradas de cualquier Atributo o Habilidad con **Ventaja** durante 1 hora (y su efecto no puede repetirse pasado este tiempo, pues el objeto debe descansar tres días hasta volver a utilizarlo).

Además, si el agua bendita es vertida o arrojada sobre el cuerpo de una *Bestia de la Noche* (pág. 147 en adelante), como el Dip, provocará un daño de 1d4 hasta que la criatura no se sumerja por completo en otra masa de agua (río, lago, barreño, etc.).

*Nota: los Jugadores podrán encontrar la información sobre el Cáliz de San Cebirán en la biblioteca del monasterio (tirada de **Leer y Escribir, dif. 15**), donde aún se conservan algunos libros a pesar de la humedad existente en sus estantes.*





CONCLUSIÓN

Dado que el Dip puede ser encontrado (o encontrar a los Jugadores) en cualquier lugar del monasterio, los finales para esta aventura pueden ser varios: lograr escapar sin toparse con la bestia; encontrar a los monjes acuartelados en la capilla del monasterio (en el cual ofrecerán una leve resistencia en última instancia) o tal vez, y quizá lo más probable, enfrentarse a la bestia en un combate a muerte. Lo que es seguro es que a los Jugadores no se les olvidará en un buen tiempo (o tal vez nunca), la noche que pasaron en el tramo de la sierra del Sobrarbe entre el frío y las bestias del Apocalipsis.

PERSONAJES

ASALTANTES					Niv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	PI	PV	
CUCHILLO (1D4+1)	11	0	+1	6	
ARCO CORTO (1D6)					

CONDENADO					Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	PI	PV	
PELEA (1D4)	10 /	-	+1	1D8 (5)	
MORDISCO (1D3)	12 *				

Descripción (pag. 145 del Manual)

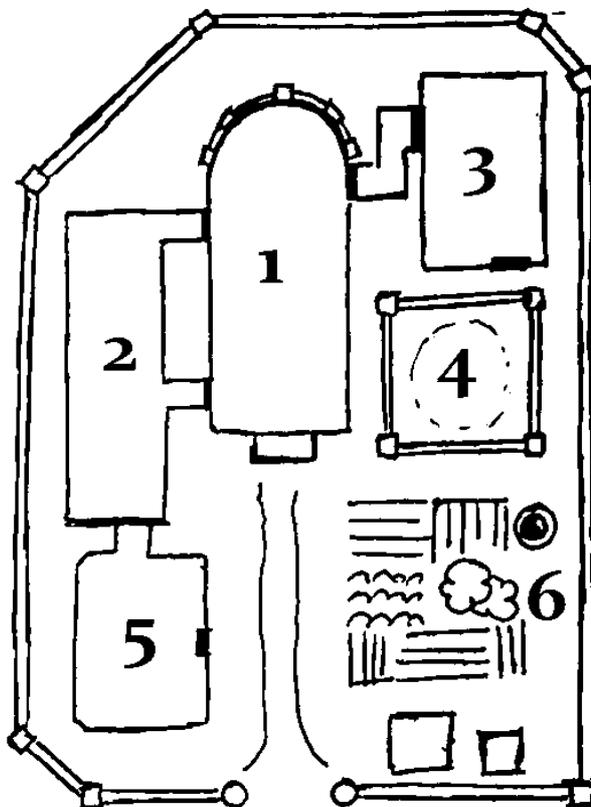
DIP					Niv 5
ATAQUE / REF:+11	DEF	PP	PI	PV	
MORDISCO +7 (2D8)	17	-	+5	5D8 (25)	

Descripción (pág. 148 del Manual)

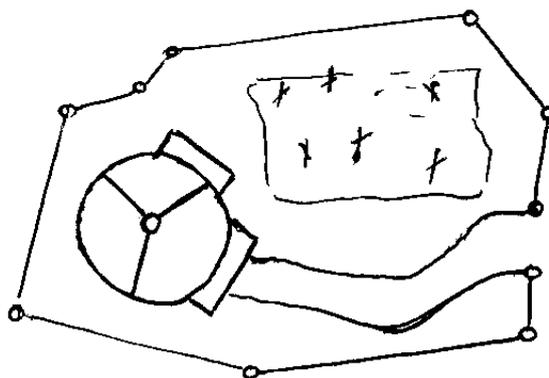
EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a la aventura: 25 PE
- Por destacar en la interpretación: 10 PE
- Por cada Condenado destruido: +1D3 Bondad.
- Por destruir al Dip: +2 Bondad.
- Por cada bandido que maten: +2 Maldad.
- Por dañar a alguno de los monjes: +1D10 Maldad.

EL MONASTERIO Y CEMENTERIO DE SAN CEBIRÁN



- 1: Iglesia
- 2: Refectorio
- 3: Sala capitular
- 4: Patio
- 5: Celdas
- 6: Huertas



MEDIEVO OSCURO

es un juego creado y producido por Manel Gómez i Estruch y Victor Jané Llopis.

www.medievooscuro.es

