Aventura para 3-6 Jugadores, los cuales deberían ser mujeres u hombres duros de pelar, así como tener buenas habilidades perceptivas. Aventura en un entorno frío, nevado y peligroso.

INTRODUCCIÓN

Año 1066. El vizconde Dalmau II de Rocabertí, el tercero de su linaje, gobierna las tierras pirenaicas de su difunto padre Dalmau I, situadas en el centro y norte del Alto Ampurdán (entre el condado de Besalú y el de Ampurias). Dicho gobierno ocupa gran parte de su atención en mantener a raya a Condenados y otras bestias malignas en las fronteras de sus dominios. Los PJs, por unas razones u otras, atraviesan esas tierras.

ACTO I: NIEVE Y FRÍO EN COTADENEU

Es de noche, nieva mucho y los Jugadores atraviesan las tierras montañosas copadas de blanco del vizconde Dalmau. Su única iluminación son las antorchas que puedan tener a mano. El grupo ha vagado día y medio por las cumbres pirenaicas sin encontrar ni un sólo refugio al que acogerse. Una ventisca les hizo desviarse esa misma tarde del sendero, y tras perder el rumbo ahora el frío les hiela las entrañas. Por ello, aquel que no supere una tirada de Resistencia Dificultad 10 sufrirá al día siguiente los síntomas de una pulmonía (MO 81), así como sus efectos durante los siguientes 1Dd10 días.

Por suerte, en la falda de un monte a media altura podrán divisar un conjunto de luces: la aldea de Cotedeneu, una población donde se asientan de manera inhóspita e irregular algunas casas de tejados ahora blancos, así como los restos de lo que antaño debía ser una pequeña iglesia. De una u otra manera, las intenciones del grupo deben apuntar hacia allí, pues la nieve puede acabar sepultándolos o matándolos de frío. Una vez pisen la aldea podrán refugiarse y descansar en una vivienda de planta amplia y habitaciones en la planta superior (antaño había sido una posada, cuando aún había trasiego de viajeros por la zona), la cual está situada en la entrada de la aldea, junto a un gran crucero de piedra casi sepultado por la nieve (éste será el único lugar donde los Jugadores podrán encontrar cobijo).

Nada más entrar, los Jugadores comprobarán que los campesinos allí reunidos los observarán con extrañeza. No es frecuente ver ya forasteros en la zona. La vivienda es un espacio doble, en el que una zona está dedicada a la cocina y las mesas, con sus correspondientes bancos y sillas; y el otro es un pequeño salón donde más asientos se reúnen al calor del fuego de un hogar de

tiro ascendente (el cual calienta todo el edificio). El lugar lo regenta Pere, un tipo delgado y demacrado, de unos veinte años, el cual se encarga de servir platos y acomodar a quien pueda llegar; y su mujer, Carme, que cuenta con la misma edad y se encarga de las comidas y menús. Allí podrán alojarse y reponer fuerzas gracias a la hospitalidad de los dueños, y también podrán charlar con ellos o los propios campesinos. No será difícil escuchar por boca de alguno las quejas sobre el infame invierno de este año o de "el demonio del frío".

Si los Jugadores se interesan por el tema podrán conocer, mediante una tirada de Persuadir Dificultad 5 la opinión de los campesinos (a los cuales no les importa charlar con gente nueva). Según ellos, más le vale a cualquier viajero o forastero olvidar todos sus planes, y echar raíces en Cotedeneu al menos hasta el verano, pues un "demonio invernal" acecha todos los caminos más allá de la aldea.

Si alguno de los Jugadores superó la tirada con un resultado de 10 o más, Teodoric, el más anciano de los campesinos del salón (y también de toda la aldea) les contará las últimas nuevas de la zona: el vizconde Dalmau, señor de Cotedeneu y sus tierras de alrededor, movilizó ayer a la mayoría de los soldados de su hogar, el castillo de Vilatorá, el cual aún conserva en pie gracias a su afán por acabar con los Condenados y otras alimañas emergentes. El motivo es que desde hace días, el alcaide de su castillo (un tal Iscle, apodado "Mediomano" por la falta de su mano izquierda) y otros soldados desaparecieron durante un trayecto a caballo. Creen que tal vez algún Condenado pudo darles caza, pero lo extraño es que no han encontrado ningún rastro de sus cuerpos (lo cual aún les da esperanza para encontrarlos).



MEDIEVO



0 8 C U R 0

ACTO II: UΠΑ ΡΕΤΙΟΙΘΠ ΕΠ LA ΠΟCHE

Una vez el grupo se haya acomodado en las habitaciones de la planta superior (en la que dispondrán de un jergón, unas mantas y poco más), alguien llamará a la puerta del cuarto. Fuera sigue nevando copiosamente. Se trata de Pere, quien acudirá envuelto en una manta y con un candil en la mano para iluminar el pasillo. Tras disculparse por la intromisión, les hará saber que alguien les espera abajo, junto al fuego (una mujer, para más señas). Pere les dirá que entró en la taberna, se calentó un poco en el fuego y le entregó una moneda como pago por ir a avisarles. Y poco más, pues tampoco la conoce.

Una vez en el salón de abajo, verán a una mujer aguarda sentada mirando al fuego. Viste prendas de piel, típicas para soportar el frío, y tiene el cabello húmedo por la nieve reciente. Se presentará al grupo como Sismunda, y les dirá a los PJs que los vio llegar a la aldea horas atrás. Por lo visto busca a gente que se aventure al bosque del Amarrado, una porción de terreno lleno de vegetación no muy lejos de la aldea, al que nadie se atreve a entrar en los últimos tiempos (ni tan siquiera los habitantes de Cotedeneu, Pere dará fe de ello). El motivo es ayudarla a buscar a Galdric, su esposo, a quien varios soldados armados con lanzas y cueros se lo llevaron hace algunas horas sin motivo aparente. Ambos cruzaban esta zona procedentes de la Junquera. Sismunda, en su desesperación, les entregará una moneda de oro a cada Jugador por su ayuda (ésta explicará que logró hacerse con la

bolsa de monedas de sus agresores en el forcejeo junto a su esposo). Superar una tirada de Intuición Dificultad 15 hará sospechar a los Jugadores acerca de la petición y sus razones (Ver Apéndices: la verdad sobre Sismunda).

Si los Jugadores aceptan el encargo, la mujer propondrá adentrarse cuanto antes en el bosque, aunque todo queda a discreción del grupo (Recuerde el DM que afuera la ventisca no arrecia). Una vez en dispuestos, Sismunda guiará la marcha, y si se le pregunta de nuevo por los sucesos añadirá algo que no ha contado: antes de que Galdric fuera raptado escucharon en lo alto de la sierra circundante un extraño sonido, a modo de un rugido, el cual les heló la sangre (¿tal vez el demonio infernal del que hablaban los campesinos?). En este punto, la historia continúa en el Acto III: La búsqueda de Galdric.

Por contra, si los Jugadores no aceptan la propuesta de Sismunda, serán alertados de nuevo por Pere, quien los despertará a altas horas de la madrugada. Pese a la nieve y la ventisca del exterior, el dueño de la vivienda les informará desesperado de que unos Condenados se acercan a la aldea. El joven les pedirá ayuda para deshacerse de ellos. Son un total de 1D4+2. Después de este asunto, Pere se lo agradecerá, y podrán descansar allí el tiempo que necesiten antes de reanudar su viaje. En ese punto, la historia continúa en el Acto IV: Encuentros Inesperados.

ACTO III: LA BÚSQUEDA DE GALDRIC

Una vez se adentren en el bosque del Amarrado (habrán de llevar iluminación si es de noche), los Jugadores se toparán con un bosque, frondoso, espeso y profundo, cuyos árboles crecen muy juntos entre sí y se encuentran completamente nevados en sus copas. Entre uno de los claros corre un arroyo de agua helada, pero aparte del rumor del mismo no se escucha ningún sonido añadido. Es un buen momento para realizar alguna tirada de Descubrir Dificultad 10 (15 si es de noche). Si la superan, los Jugadores encontrarán huellas de varios pares botas (si sacan un crítico sabrán que son tres pares exactamente).

Si se proponen seguir las huellas sólo podrán hacerlo mediante una tirada de Rastrear Dificultad 15, puesto que la nieve las ha ido borrando poco a poco. (Nota: éstas conducen a la torre a la que antes o después el grupo llegará). Además, una tirada de Escuchar Dificultad 10, les hará percibir un sonido gutural muy alejado, casi imperceptible y bastante inquietante (en realidad se trata del demonio invernal, pues las leyendas son, al fin y al cabo, ciertas, y no anda demasiado lejos...: Ver Apéndices: El demonio invernal).

Durante la marcha guiada por Sismunda, el grupo sufrirá un encuentro, a elección del director o según la siguiente tabla:

1D6	ETICUETTRO
1	Los Jugadores se encontrarán con una escama dura y helada del tamaño de su mano. Se trata de algunas escamas del demonio invernal O al menos eso les parecerá a los PJs.
2	Un ruido de cascos de caballos cercanos. Se trata de los soldados de Iscle, que buscan a su superior (ver Apéndices: los Susurradores de Condenados).
3	Un grupo de 1D4 Condenados que vagan por la zona. En cuanto vean a los Jugadores tratarán de devorarlos en un claro del bosque.
4	Los Jugadores se encontrarán, semienterrado en la nieve u olvidado junto a un árbol, uno de los objetos de la página 160 - 161 del Manual de Medievo Oscuro (Lanzar 1D100).
5	Una anciana se cruzará con el grupo. Se llama Marcela y es vecina de Cotedeneu. Si le preguntan algún dato acerca la bestia ésta les mirará fijamente y les dirá que no tienen nada que hacer contra su "gélido aliento". Después se esfumará sin ser vista.
6	Lanza 1D20 en la tabla de sucesos nocturnos de la página 163 del manual; y si es de día un fuerte viento se levantará, y la ventisca será cada vez más fuerte. Los Jugadores sufrirán Desventaja en todas sus tiradas hasta el Acto IV, a no ser que superen una tirada de Resistencia Dificultad 14 (la bestia invernal anda cerca)



MEDIEVO



0 8 C U R 0

Después de estos encuentros, Sismunda se detendrá junto a una roca e informará al grupo de que ese es el lugar exacto donde los soldados se llevaron a su esposo. Si alguno de los Jugadores trata de registrar la zona encontrará, superando una tirada de Descubrir Dificultad 15, un cuchillo en perfecto estado (Daño 1D4+1) tal vez perdido por alguno de los soldados en el forcejeo. Un rato después de reanudar la marcha, el grupo vislumbrará los restos de una torre a centenar de metros de distancia, sobre un montículo cubierto por la nieve (como dijimos, las huellas anteriores conducen allí). Tan sólo si buscan en ese lugar obtendrán nuevas pistas sobre los sucesos.

Una vez el grupo acuda a la torre, los Jugadores verán los restos de una muralla circular de piedra, vestigios de tiempos más fructíferos, y en su centro la propia torre de grandes sillares, la cual aún alberga una planta inferior y otra superior. Al acceder al interior, los Jugadores encontrarán el zaguán o primera sala, repleto de maleza, tablones y vigas podridas por el techo y desprendidos por el suelo, y también algunos cascotes de piedra por doquier. Unas escaleras en su lateral conducen a la planta superior. Además, notarán enseguida un olor nauseabundo. Sismunda, en esos momentos y sin pensarlo demasiado, correrá escaleras arriba, perdiéndose en las alturas.

Si los Jugadores se interesan un poco por ese desaguisado, superar una tirada de Descubrir Dificultad 15 les hará encontrar un par de arcos de madera (arco corto, daño 1D8) caídos bajo unas tablas rancias y húmedas, tanto como las propias armas (tal es así que cuando se saque una pifia al utilizarlos, éstos se quebrarán y quedarán inservibles). En el momento en que los Jugadores suban a la segunda planta encontrarán un espacio diáfano con varias ventanas (tal vez fuera la sala principal de la torre en sus días relucientes). La luz de sus antorchas les mostrará un cuerpo de hombre abatido en una esquina, ensangrentado por evidentes cuchilladas mortales en todo su cuerpo. Le falta la mano izquierda, aunque no por herida reciente, por lo que tal vez los Jugadores lo reconozcan, según pudieron saber de los campesinos horas antes, como el Iscle, alcaide de Vilatorá. Sismunda no conoce este dato, pero asegurará reconocer el cuerpo como el del tipo que se llevó a su marido para llevárselo (como ya habrá leído el DM en el Apéndice, la mujer no está comentando toda la verdad...).

En ese momento Sismunda se agachará junto al cuerpo para registrarlo con vehemencia. En realidad busca el espejo dorado, aunque si le preguntan la razón sólo podrá comentar a los PJs que lo hace para encontrar alguna pista sobre el paradero de Galdric.

ACTO IV: ETICUETITROS ITIESPERADOS

Si la historia continúa desde el acto anterior, el grupo no encontrará nada más en la torre (a no ser que el DM quiera incluir algún evento u objeto en él). Cuando los PJs salgan de la misma para seguir buscando a Galdric, volver a Cotedeneu, o bien abandonar dicha población (procedentes del final del Acto II) verán una fina columna de humo en dirección norte, (se reitera: los Jugadores la verán de igual manera en el caso de no haber accedido a la petición de Sismunda, y de ser así los hechos a continuación se sucederán sin la presencia de la mujer).

Si se dirigen hacia allí, una vez fuera del bosque del Amarrado, el grupo podrá ver que el humo procede de una pequeña hondonada, justo detrás de unas grandes rocas cubiertas de nieve. Se trata de una zona de difícil acceso, en la que la pendiente es algo más pronunciada (y ahora mucho más, debido a las nieves). Recordemos: en caso de viajar sin Sismunda aquel tramo será el único para cruzar las tierras del Vizconde Dalmau. Cada Jugador debe superar una tirada de Montañismo Dificultad 10 para no despeñarse (caída de 6 metros, 2D6 puntos de daño). Claro que, otra opción es descender por un sendero natural antaño utilizado por los pastores de la zona, el cual recorre algunos lugares de aquella sierra y recala directamente en el epicentro de la columna de humo. Sin embargo, para encontrarlo es necesario superar una tirada de Descubrir Dificultad 18, lo cual es difícil a causa del espeso manto de nieve que lo cubre.

Una vez lleguen a la hondonada escarpada, los Jugadores descubrirán el origen del humo: tres hombres encapuchados y cubiertos con prendas mugrientas, los cuáles están quemando en una improvisada pira unos cuerpos humanos (son los cuerpos de los soldados desaparecidos del vizconde Dalmau). A su lado, un tipo yace retenido y maniatado sobre una montura, y Sismunda lo reconocerá enseguida como Galdric. Nota: los sujetos son en realidad Susurradores de Condenados (MO 85) (Ver Apéndices: los Susurradores de Condenados). La mujer, entonces, les suplicará que lo liberen.

Si están por la labor, los PJ pueden tratar de entablar algún tipo de conversación con ellos, pasar a la acción directamente o bien idear algún tipo de plan para liberar a Galdric. Razonar con los captores es imposible. En el caso de pasar a las armas, el grupo sólo podrán luchar contra ellos uno o dos pares de turnos, puesto que en ese momento se escuchará de manera precisa el mismo sonido gutural que tal vez antes percibieron en el bosque del Amarrado. Ésta vez el rugido es muy cercano; tanto que, antes o después, aparecerá en la hondonada la bestia de los cuentos de vieja, descendiendo a través de las rocas colindantes, con la intención de devorar cuantos estén en el lugar (PJ y PNJs). Un ser de piel escamosa y helada (como afiladas espadas de hielo), seis patas, dos cabezas y unas poderosas alas.

Durante el combate en el que los PJ y los Susurradores se enfrenten contra el demonio del frío, el DM deberá realizar en secreto una tirada de Descubrir, Dificultad 10 por cada PJ. Aquel que la supere verá cómo Sismunda se acera con cautela a Galdric y le propina unas cuantas puñaladas en el estómago, para luego registrar el cuerpo tal y como lo hizo con el de Iscle. Acto seguido extraerá de entre sus ropas un objeto dorado (el espejo) y después huirá irremediablemente por los peñascos de la hondonada. Si los Jugadores tratan de seguirla les será imposible (y en el caso de no conocer a Sismunda simplemente la verán aparecer en medio del caos contra la bestia, acabar con Galdric y llevarse el espejo de manera similar).

Con respecto a la criatura, superar una tirada de Leyendas Dificultad 15 hará a los Jugadores reconocer al "demonio invernal" como un Ser Feérico, concretamente algún tipo de Dragón (MO 150). Durante la batalla los tres Susurradores de Condenados caerán en desgracia a manos de ésta (a no ser que lo hayan hecho ya al luchar contra los Jugadores). Cuando a la criatura pierda la mitad de puntos de vida, su cuerpo comenzará a deshacerse como el hielo contra el fuego, y huirá precipitadamente (por los aires batiendo sus alas) o lanzándose valle abajo de manera desesperada. Cuando los Jugadores reparen en Galdric comprobarán que ha quedado herido de muerte, aunque podrá contarles, a modo de últimas palabras, los hechos acerca de los sucesos con Iscle (Ver Apéndices: la historia de Galdric).





MEDIEVO



0 8 C U R 0

CONCLUSIONES

Una vez que logren ascendér la hondonada y estén en una zona más segura los Jugadores podrán seguir su camino, y casi una hora después verán aparecer por el puente que cruza un arroyo a un grupo de doce lanceros a caballo. Uno de ellos parece distinguido (el único que porta espada y prendas de abrigo de buena calidad). Éste les requerirá a los Jugadores sus nombres y el motivo de pisar sus tierras. Se trata del vizconde Dalmau II de Rocabertí. En este punto, el grupo debe otorgar las explicaciones oportunas, y lo harán de manera efectiva si se esmeran en sus palabras y superan una tirada de Persuadir, Dificultad 10 (sólo podrá hacerlo uno de lo Jugadores, es decir, no podrá ningún otro PJ repetir la tirada).

SI SUPERAN LA TIRADA

Don Dalmau se presentará oficialmente (más bien lo hará uno de sus jinetes). Por lo visto está buscando a los hombres que perdió junto con su alcaide Iscle de Ailén (de los cuales ahora sabrá su destino, quemados en la pira), y han sido atraídos por la columna de humo de la sierra. Luego podrán charlar un poco (que el DM elija la conclusión):

- **1.** Tras narrar al vizconde los hechos de la mujer (Sismunda) y del espejo con el que huyó (del que Dalmau no sabe nada de sus propiedades mágicas), éste les pedirá perseguirla y recuperar la pequeña joya. Si aceptan, aparte de ganarse un aliado en las tierras altas del Ampurdán. Además les obsequiarán con caballos y víveres para continuar el viaje.
- **2.** Aclarada su presencia allí, los Jugadores reanudarán su marcha, y en un tramo de su trayecto serán atacados por la criatura a la que antes se enfrentaran, comandada ahora por la propia Sismunda. Ésta advirtió las propiedades mágicas del pequeño espejo de manera acertada, y ahora su poder ha crecido: no sólo crea ventiscas a su antojo, sino también todas las criaturas que se nutren de este fenómeno. No descansará hasta acabar con el grupo de PJ.

SI NO SUPERAN LA TIRADA

Serán obligados a desarmarse (no hacerlo sería un desacato penado con la muerte) y serán llevados al castillo de Vilatorá, donde serán encerrados en sus calabozos durante unos días (a la espera de que se aclare todo el asunto de Iscle). Y es que el vizconde necesita algunos culpables por la pérdida de su ajuar (Ver Apéndices: El ajuar de Dalmau II), ya que éste no ha aparecido, y de momento serán los Jugadores quienes sirvan para aplacar su ira (que el DM elija la conclusión):

- **1.** Tras ese tiempo se presentará él mismo en las mazmorras para ofrecerles un trato: debido a los rumores de los campesinos de sus tierras acerca de la presencia de un extraño ser con las mismas características que las que los PJs pudieran describirle, Dalmau les propondrá participar en una batida de caza para saldar su libertad (y quien sabe si incluso un pequeño pago por su ayuda).
- **2.** Claro que, otra manera de obtener la confianza del vizconde será servir en su castillo como criados, mozos de cuadra, leñadores o esportilleros hasta que se aclaren los hechos de su ajuar. Mientras tanto, de nuevo está en boca de todos la presencia del demonio invernal, pues según dicen lo han vuelto a ver recientemente. Antes o después, la criatura atacará el castillo una de las frías noches, buscando venganza contra los PJ que osaron enfrentarse a él.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a la aventura: 40 PE.
- Por destacar en la interpretación: +10 PE.
- Por cada Condenado destruido: +1D3 Bondad.
- Por ayudar a Sismunda: +1D10 Bondad.

PERSOMAJES

SUSURRADORES DE CONDENADOS				Ŋiv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
CUCHILLO (1D4+1)	11	_	+1	7

Сопдепадов				Ŋiv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	М	PV
PELEA (1D4) Mordisco (1D3*)	10/ 12*		+1	1D8

Ver páginas 154 y 155 de MO y la enfermedad Peste en MO 81. **Defensa:** 12 si lleva armadura. Es inmune al sortilegio encantar.

Dragóη "iŋverŋal"				Ŋiv 5
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
MORÒISCO +5 (3D8) GARRA +5 (2D8)	15	1	+5	5D10 (40)

Ataque especial - Gélido Aliento: el demonio del frío puede tomar aire y expulsarlo en forma de bocanada helada a distancia normal durante tres veces al día. El daño es de 5D6. Además, si no se supera una tirada de Resistencia Dificultad 15, el PJ sufrirá un entumecimiento corporal que afectará a todas sus tiradas de Cuerpo y Percepción durante 1D4+1 asaltos.

Sismunda, la bruji	Ŋiv 5			
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
Estilete (1D4)	10	10	+3	16

Sortilegios: Conoce 7 sortilegios arcanos de nivel 1 a elección del DM, 4 de nivel 2, 3 de nivel 3, 2 de nivel 4 y 1 de nivel 5. A parte de su especialidad Convocar ventiscas (ver descripción en la verdad sobre Sismunda.

ISCLE, EL APREJOIZ				Ŋiv 2
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
CUCHILLO (1D4+1)	10	4	+1	7









0 8 C U R 0



APÉNDICES DE LA AVENTURA

EL AJUAR DE DALMAU II

Tras la muerte de su padre en una fallida cacería que le costó la vida, el joven Dalmau está dispuesto a cumplir una de sus últimas voluntades de su progenitor: conceder un valioso ajuar familiar al monasterio románico de San Martín, en agradecimiento a los monjes por su fidelidad pasada con la familia. El monasterio está situado a medio camino entre el vizcondado y el poblado de Dinramut (a unas dos leguas de distancia). Para este cometido Roderic ha enviado al capitán de sus soldados, Iscle de Ailén y a algunos de ellos a caballo para el transporte.

Durante el corto trayecto, la comitiva fue asaltada por una terrible bestia procedente de otro mundo (un ser feérico, un Dragón). El grupo se defendió como pudo, pero Iscle, muerto de miedo, huyó con el ajuar mientras sus soldados hacían frente al terrible ser. Éste acto de cobardía fue visto por una pareja que atravesaban el camino en esos momentos (Sismunda y Galdric). Cuando se puso a salvo, Iscle se percató de que había olvidado el valioso ajuar, y tras regresar después al lugar de los hechos no pudo encontrar el tesoro de su noble señor (ni tan siquiera a sus hombres antes abandonados). Con no poca decisión, Iscle decidió perseguir y acabar con aquellos dos testigos de los hechos, pues relatarían la cobardía del soldado durante los hechos. Además, la culpa de la pérdida del ajuar recaería sólo en él (fuera para don Dalmau creíble o no la visión de la bestia).

LA VERDAD SOBRE SISMUTIDA

La mujer es en realidad una bruja del reino de Galicia (una meiga, dirían muchos), afincada en esta parte del Ampurdán. Huyó de su tierra natal y se instaló en varios lugares del norte de Castilla hasta acabar en esta recóndita zona montañosa. Es capaz de convocar ventiscas, con las cuáles mantiene a raya a sus perseguidores. Y la aldea de Cotedeneu parece ser el mejor lugar (y más propicio) para ocultarse y esparcir el frío invernal con sus malas artes sin ser detectada. Tras observar a cierta distancia a Iscle y sus hombres luchar contra la criatura, ella y Galdric (quien no es su marido, claro, sino un lacayo al que tiene por sirviente por temor a sus represalias mágicas...) encontraron un pequeño tesoro caído en tal lucha por los soldados: una bolsa repleta de oro y un pequeño espejo de bella manufactura. Tras tomarlo todo ambos huyeron a su refugio, y horas después Iscle marchó en su busca para recuperar el ajuar, encontrándolos finalmente (su único afán era acabar con ellos). En la refriega, Sismunda huyó e Iscle logró apresar a Galdric para evitar que diera cuenta de su huida.

Tras guarecerse en lo profundo del bosque del Amarrado, Sismunda recordó el forcejeo y se dio cuenta de que en el ajuar sólo estaban las monedas. Galdric debió haber tomado el fabuloso espejo que, sin darse apenas cuenta, comenzó a necesitar desesperadamente: como bruja comenzó a sentir cierto poder hacia esa joya, así como una ardiente e inmediata necesidad de recuperarlo. Por ello, con la excusa de recuperar a Galdric, decidió buscar a algunos infelices forasteros (los Jugadores) para que la escoltaran a través el Bosque en su búsqueda del pequeño espejo.

EL DEMONIO INVERNAL

Este ser feérico se refugia en los Pirineos, recorriendo las altas cumbres de toda su extensión. Es una criatura voluminosa y salvaje, de aspecto demoníaco, cuya naturaleza parece estar ligada a los lugares gélidos. Un gran pelaje blanco cubre su cuerpo. Dos enormes alas cruzan su espalda y una cornamenta adereza su cabeza. Posee zarpas como cuchillas Desde hace algunos años ha percibido las ventiscas artificiales provocadas por Sismunda, sintiéndose atraído y por ello acercándose a los alrededores de Cotedeneu, donde se ha internado durante algunos inviernos en los frondosos bosques del Ampurdán. Sobrevive capturando viajeros o cabalgaduras que cruzan los caminos.

LA HISTORIA DE GALDRIC

No es el marido de Sismunda, y en realidad es mucho más joven que ella. Se trata de un campesino natural de la Junquera, que se vio atraído por las malas artes de Sismunda en su llegada a estas tierras, pero que al final ha acabado sucumbiendo ante sus órdenes por el temor de sus prácticas mágicas. Tras escapar con el ajuar, tomó para sí, lejos de la mirada de su superiora, el espejo del ajuar, pues sabía que valía más que un buen puñado de monedas. Su intención era en esos momentos huir de la influencia de Sismunda, pues supuso que vender la pequeña joya le reportaría los medios necesarios para escapar de su lado. Sin embargo, justo antes de hacerlo, Iscle los encontró y se enzarzó con él mientras Sismunda aprovechaba para huir. Sin embargo, en la refriega, alguien apareció: tres tipos vestidos como harapientos condenados... (los Susurradores de Condenados).

LOS SUSURRADORES DE COMDEMADOS

Enviados desde alguna encomienda secreta, estos Susurradores no son sino rastreadores de una terrible bestia por la que algunas sectas y clanes otorgarían mucho poder y placeres. Ellos tratan de dar con la bestia del frío, encontrar la localización de la guarida y vender el secreto al mejor postor (pues no son pocos quienes tratan de encontrar esta enigmática rareza de la familia feérica de los Dragones...). Después de que Sismunda huyera y mientras que Iscle y Galdric forcejeaban, los tres Susurradores los encontraron, los golpearon, y trataron de interrogarles acerca del demonio invernal... Iscle aseguró haber visto a la bestia, pero se negó a colaborar en sus preguntas. Por ende, tomaron el caballo del alcaide y llevaron a ambos a la torre del Amarrado, donde torturaron a Iscle hasta la muerte ajenos a las miradas (y oídos) de cualquiera. Sin conseguir nada, el mismo destino parecía seguir ahora a Galdric, pero para evitar la tortura el joven fingió recordar una zona montañosa donde podrían encontrar a la bestia. Los Susurradores lo maniataron y marcharon hacia allí, pero mientras atravesaban una hondonada se toparon con los soldados que Iscle comandaba, quienes aún buscaban a su oficial por la zona. Los Susurradores acabaron con ellos y prendieron sus cuerpos en sendas hogueras para no atraer a nadie tras sus pasos. Peor en tales momentos llegó el grupo de Jugadores, y luego la bestia alada, claro.

















