



Las marcas del asal

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

INTRODUCCIÓN

Año de 1066. Invierno. Los Jugadores son un grupo de viajeros que se dirigen al castillo de Guadañas, en el sur del Reino de León, donde se dice que su dueña, una joven noble llamada Justa de Valdemar, mantiene el castillo como un reducto importante contra Condenados y otras bestias. Los Jugadores llevan unas jornadas de viaje y esperan refugiarse allí. Ahora se encuentran acampando en el bosque del Amarrado, un hayedo frondoso y tenebroso, en la orilla este del río Carrión, no muy lejos de su destino.

PRIMER ACTO

ENCUENTRO EN LA NOCHE

La noche les ha sorprendido la noche en ese lugar. Es una noche cerrada y llueve mucho. Con una tirada de **Descubrir y/o Oído Dif. 5+** percibirán un extraño ruido no muy lejano, que seguro les dejará los huesos helados (como el sonido de alguna alimaña o algo parecido). Mientras atraviesan el lugar se toparán con una mujer que corre entre los árboles, con un tenue candil en una mano y un bulto sujeto en la otra (el cual está protegido entre telas y ropas). Ella les pedirá ayuda sin dejar de correr, dando a entender al grupo que alguien le persigue. Segundos después aparecerán entre dos y tres hombres con prendas pardas persiguiéndola. Por su manera de actuar, los tres tipos no son Condenados ni bestias similares, sino que parecen (aún) humanos con suficiente raciocinio.

-Opción 1: Si los Jugadores tratan de detener a los hombres, habrán de luchar contra ellos (pues no parecen especialmente pacíficos). Una vez que los venzan, el grupo escuchará un lamento de bebé y un grito de mujer no muy lejos, en un claro cercano. Si van hasta allí verán que una fiera con aspecto cuadrúpedo y muy peludo (una tirada de **Leyendas Dif 15** permitirá saber que es un Oso Infernal, pag. 150, ver *Anexos*). Está mordiendo a la mujer, y clavando sus garras en su carne. Ésta caerá al suelo, junto al fardo que tenía en las manos: un bebé.

La criatura, al ver al grupo, huirá entre los árboles (no podrán perseguirla, pues es muy rápida) y la mujer exhalará sus últimas palabras:

les pedirá a los Jugadores que "lleven al niño al monasterio de San Julián de la Loma, lugar donde debe estar". **Nota:** está al norte del castillo de Guadañas, siguiendo el río Carrión. Además, este monasterio se trata de un Santuario, cuyos monjes aún perviven de manera solitaria.

-Opción 2: Si los Jugadores quieren capturar a la mujer (tal vez piensen que huye por alguna buena razón de sus persecutores) habrán de superar una tirada de **Agilidad Dif. 10+** para no trastabillar con el barro, una raíz sobresaliente o algún peñasco apenas visible. Una vez que la atrapen ésta no tratará de forcejar, ya que lleva al niño cogido en brazos, e incluso tratará de convencer a los Jugadores acerca de sus persecutores. Les dirá que "quieren llevarse a mi hijo". Superar una tirada de **Intuición Dif. 5+** les hará saber que es cierto, pues está clara la entera preocupación de la mujer por el bebé. Si los PJ hacen caso omiso o tardan mucho en decidirse, los tipos llegarán, y tratarán de llevarse a la mujer y al bebé de malas maneras. Puede que se active la **Opción 1** (tal vez los Jugadores reaccionen ahora) o bien puede que los PJ la entreguen a los hombres, para luego ser capturada por éstos. En tal caso, los tipos no darán detalles a los Jugadores y se perderán en la noche.

-Opción 3: Si los Jugadores no hacen nada (antes o después), se encontrarán con los tipos, pero éstos pasarán de largo y seguirán persiguiendo a la mujer. No volverán a saber de ninguno de ellos, pero de nuevo volverán a escuchar, esta vez de una manera más cercana, los extraños sonidos que escucharon antes de encontrarse con esa gente en mitad del bosque (de nuevo los Osos Infernales). A estas alturas deberían preocuparse, puesto que la maldad anda cerca de ellos...





Depende de lo que ocurriera, los Jugadores tendrán distintos desenlaces:

SEGUNDO ACTO (I)

CUMPLIENDO LA ÚLTIMA VOLUNTAD

Si los Jugadores decidieron llevar al niño al monasterio de San Julián de la Loma: Al observar bien al bebé, verán que éste es un muchacho sano, pero tiene unas extrañas marcas en toda su piel en forma de cruz, como unos estigmas o cicatrices (las cuales no afectan para nada a su salud). Por lo demás es un niño normal (eso sí, ahora llora bastante por el frío y el hambre).

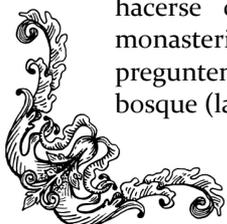
A la salida del bosque se encontrarán con una caravana de comerciantes descansando a la orilla de un arroyo, junto a un puente de piedra (parece que aún hay viajeros que se atreven a recorrer grandes distancias...). Hay seis carretas y una docena de hombres. Podrán descansar allí o pasar sin más de largo. Sin embargo, uno de los comerciantes se interesará por los Jugadores, y les tratará de intercambien productos (Tirada de **Regatear Dif. 10+**, para conseguir productos interesantes para los PJ, a discreción del DM). Los Jugadores podrán aprovechar para hacer algún negocio o no. Además, uno de los comerciantes reconocerá al bebé, e informará a sus compañeros de que se trata "del muchacho de Flora" (la mujer del bosque), la cual viajaba con ellos desde hacía una semana, hasta que se separó de la comitiva el día anterior.

Las gentes les preguntarán por ella, les increparán un poco (hasta el punto de rodearlos cabreados) y se consternarán, creyendo que los PJ han raptado al niño y quizá algo peor con la madre. Uno de ellos, un buhonero de casi tres varas de alto al que llaman "el Otero" (dada su altura y sus gran porte físico) tratará de darles una buena paliza. Si logran vencerlo o hacerle desistir, los comerciantes les dejarán en paz. Tras este episodio el grupo recorrerá la orilla del Carrión, no sin antes encontrarse a un grupo de Condenados que han logrado rodearlos (Nº Jugadores +1), y que no dudarán en atacarlos

Finalmente, antes de que los Jugadores lleguen al monasterio se encontrarán con dos hombres con hábitos. Dicen llamarse fray Calión y fray Josué, que son hermanos del monasterio de San Juan de la Loma que regresan a éste. Si los Jugadores le revelan el motivo de su viaje con el bebé, éstos se ofrecerán hacerse cargo del niño y regresar con él al monasterio. En el caso de que los Jugadores les pregunten sobre la escena que vieron en pleno bosque (la mujer y los hombres que la perseguían),

Calión y Josué no sabrán quienes eran esas personas. No obstante, ambos asentirán si los Jugadores les preguntan por la bestia que vieron, ya que "se dice por la comarca que el diablo recorre estas tierras", cosa que no les extraña (dados los tiempos que corren) y por la que rezan mucho. Una tirada de **Descubrir Dif 15+** hará ver a los Jugadores la silueta de algún tipo de cuchillo que sobresale sobre el hábito de uno de ellos, y una tirada de **Intuición Dif. 10+** les hará notar que hay algo raro en todo eso (una corazonada).

Si no los Jugadores no les entregan al niño, antes o después los dos frailes se descubrirán y tratarán de acabar con los PJ para llevarse al bebé. *Nota: se trata de dos miembros de la secta "Salvadores del Viejo Mundo"; ver Anexos). En el caso de que se lo entreguen sin más, la aventura habrá terminado (aunque de vuelta al castillo de Guadañas se encontrarán con el Oso Infernal).*





SEGUNDO ACTO (II)

EL ENCARGO DE DOÑA JUSTA

Si los Jugadores tienen al bebé con ellos (pero lo llevan al castillo de Guadañas), capturaron y entregaron a la mujer o bien no participaron en la escena de la persecución horas antes: Con los primeros rayos del sol verán que a lo lejos cabalgan hacia ellos dos jinetes, con lanzas y armaduras. Son soldados del castillo Guadaña, lugar al que se dirigen. Sin previo aviso, les darán el alto y les preguntarán por sus intenciones. Sería un buen momento para que cada Jugador explicara sus motivos de viaje (si es que tienen algunos en especial).

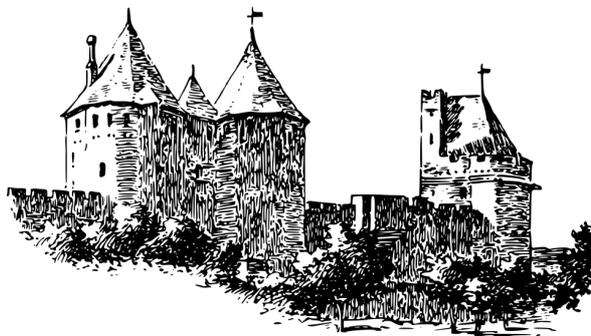
Según los soldados, hace escasas horas han encontrado a tres tipos en la linde del bosque, muertos por heridas y dentelladas de alimaña. **Nota:** son los tres tipo que perseguían Flora, la mujer del bebé, al comienzo de la aventura; y sí, el Oso Infernal acabó con ellos, aunque Flora logró escapar), y están peinando la zona por orden de doña Justa para averiguar si es obra de Condenados o de algún peligro mayor por el que preocuparse. Después, se interesarán por el niño a modo de curiosidad (si es que los Jugadores lo tienen consigo). Si los PJ les preguntan por los sonidos que escucharon en el bosque ambos se mirarán el uno al otro, pues ya han informado, según les podrán decir, dos pastores y un cazador de la merindad acerca de lo mismo (en el caso de haber visto al Oso Infernal y contárselo, ambos escucharán con curiosidad y cierto terror, pero no creerán del todo sus palabras).

Antes o después, los soldados podrán escoltar al grupo al castillo sin mayor problema. Una vez allí, tras realizar lo que hubieran ido a hacer allí, doña Justa se interesará por ellos y le encomendará una nueva misión (tal vez con el pago de poder refugiarse allí, trabajar para ella, conseguir unas monturas o bien obtener una cuantía de productos): acudir al monasterio de San Juan de la Loma (siguiendo el curso norte del Carrión), pues los monjes del lugar han dado la voz de alarma: alguien merodea por algún asunto su alrededor (y no parecen “solamente” Condenados), y sus soldados ya están lo suficientemente ocupados con lo que pasa alrededor del castillo de Guadañas.

Aceptada la misión, y una vez estén a mitad de camino, el DM es libre de añadir algún encuentro para darle aliciente a su viaje. Por lo pronto, una vez más, un grupo de N° de PJ +1 Condenados (y después, tal vez, alguna *Bestia de la Noche* que al menos acoja a los Jugadores un poco).

Cuando terminen estos encuentros, el grupo encontrará en una floresta o algún lugar oculto a la misma mujer de la noche anterior. Está siendo torturada por dos frailes (o al menos tienen aspecto de fraile): Calión y Josué, de nuevo, quienes tratan de extraer algún tipo de información de ella (si los Jugadores no tomaron el bebé es ahora cuando lo encontrarán tendido en la hierba, entre ropas y pliegues). Los Jugadores habrán de luchar contra ambos tipos (pues se supone que tratarán de salvarla...).

En el caso de que la salven, ésta no habrá aguantado las heridas (como en la opción I del Primer Acto), y les pedirá, a modo de últimas palabras, que se lleven al niño al monasterio de San Julián, no muy lejos de allí, el cual además, ya no dista mucho de allí (el encargo a estas alturas sería casi automático).



CONCLUSIÓN

Los Jugadores podrán hacer lo que quieran con el bebé (esperemos que no lo queden abandonado a su suerte...). Llevarlo al castillo de Guadañas es una buena opción (pues doña Justa lo tomará como un hijo, o al menos un pupilo). Otra idea es que alguno de los Jugadores lo adopte para sí, aunque tal vez lo más lógico es que crezca más seguro en el monasterio, pues sus muros llevan mucho tiempo aguantando la evidencia del mal en derredor sin bajar la guardia...

Si acuden al lugar santo, sus monjes les explicarán que hace una semana un caballero de la Santa Luz acudió al monasterio para pedirles un favor: acoger entre sus muros a una mujer y a un niño en el más profundo secreto hasta que él regresara. Se trataba de su hermana Flora y del retoño, su sobrino. Los monjes accedieron, pero aún no se ha presentado nadie con el muchacho (hasta ese momento, es decir, los PJ). Por contra, sí que han notado la presencia de extrañas personas que merodean por los alrededores (Como Josué y Calión), creyéndolos bandidos. Los monjes no tendrán problema en cuidar al retoño hasta que regrese el caballero. De vuelta a Guadañas, doña Justa les entregará como pago lo que estipularan oportuno.



ANEXOS

LA VERDAD DE LOS HECHOS

Marcial de Rivadeo, caballero de la Santa Luz, acudió al monasterio de San Juan de la Loma con la intención de guarecer allí a su hermana Flora y a su sobrino recién nacido hacía poco más de quince días. La joven era sierva del conde del barón Tancredo de Romaez, un señor que regentaba una infecta y maldita baronía en la Sierra de la Culebra, cerca de la frontera con reino de Galicia. El muchacho era fruto de su hijo y de su hermana.

Tancredo, lejos de aceptar al muchacho como ilícito, tampoco lo repudió, e incluso permitió que creciera en el castillo, junto con la servidumbre, y así considerar otro criado para el futuro. Sin embargo, al poco de nacer, el bebé fue invadido por una serie de extrañas marcas por todo el su cuerpo en forma de cruces. Sabiendo esto don Tancredo optó por deshacerse del muchacho, pues creía que aquello no era sino mal fario o lo que era peor: bujería demoníaca. Con la ayuda de otros de sus siervos, Flora escapó del castillo de Tancredo y días después se refugió en su hermano Marcial, quien a su vez hubo de buscar un lugar seguro de manera provisional para el niño lejos de allí.

El caballero de la Santa Luz acudió al monasterio de San Juan a pedir auxilio, informando a los monjes del lugar que "una mujer vendría a ocultarse de su parte con un niño recién nacido, y que si eran dignos de ser aún servidores de Dios no les cerrarían las puertas". Los monjes aceptaron, pero Flora jamás llegó.

En cuanto a Josué y Calión eran miembros de la secta de *Los Salvadores del Viejo Mundo*, un clan de gentes que aún mantiene su fe en Dios, pero que, a su vez, no ve el rezo suficiente como para revertir la situación del mundo. Por ello, luchan contra toda muestra de maldad, tratando de aniquilarla. Y por eso, tras estar tras la pista de una bestia en la zona (el Oso Infernal), se toparon con Flora y su hijo, y al ver las marcas de éste, creyeron que eran "Marcas del Mal". Por ello, decidieron atarla y llevárselos con ellos para presentarlos a su secta y decidir su futuro.

Los tipos que perseguían a Flora al inicio de la aventura (y que acabaron siendo pasto del Oso Infernal) eran mercenarios del conde Tancredo, quienes siguieron la pista de Flora y del pequeño hasta las tierras de doña Justa. Su misión era atraparla y devolverla a Tancredo.

Por último, en referencia a las marcas corporales del muchacho, dejamos libre la explicación al Diabólico Máster, aunque bien podría tratarse de varias cosas: alguna maldición provocada por los actos de su madre, su padre el barón, o simplemente por el capricho de algún demonio. No obstante, puede ser que el niño guarde en su interior algún tipo de poder que se manifieste en el futuro.

PERSONAJES

MERCENARIOS DE TANCREDO COMERCIANTE "EL OTERO" Y JOSUÉ Y CALIÓN				Πiv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	Μ	PV
CUCHILLO (1D4+1) ARCO CORTO (1D6)	11	0	+1	6

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

Descripción (pag. 145 del Manual)

OSOS INFERNALES				Πiv 5
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	Μ	PV
GARRA+10 (1D8)*	14	-	+0	5D10 (30)

Descripción (pág. 150 del Manual)

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a la aventura: 20 PE
- Por destacar en la interpretación: 10 PE
- Por cada Condenado destruido: +1D3 Bondad.
- Por destruir al Oso Infernal: +2 Bondad.
- Por cada humano que maten: +2 Maldad.
- Por ayudar al comienzo a Flora: +2D6 Bondad.
- Por entregar al niño al monasterio: +1D10 Bondad

M E D I E V O O S C U R O

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

www.medievooscurro.es

