

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



DOS CABALLEROS DE CARCASSONNE
AVENTURA NO OFICIAL DE WHJDR 2ª EDICIÓN

IGAROL

DOS CABALLEROS DE CARCASSONNE

UNA AVENTURA DE RICHARD COATES

PRUEBAS DE JUEGO A CARGO DE
MEL COATES, ANNE HOATH Y JONATHAN HOATH

CONSEJOS CREATIVOS DE ANDREW BLACKETT

IGAROL

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO A CARGO DE IGEST

CORREGIDO Y MAQUETADO POR ÁLVARO DE SANDE

TABLA DE CONTENIDOS

El escenario está dividido en siete escenas que deberían tener lugar, aproximadamente, en el orden indicado a continuación:

Introducción	2
Sinopsis	3
Escena 1: Bienvenidos a Guidel	3
Escena 2: Los caballeros	4
Escena 3: Descansando en Guidel	5
Escena 4: Descubriendo más	6
Escena 5: La búsqueda de la espada	8
Escena 6: Enfrentamiento	9
Escena 7: Desenlace	10
Perfiles de PNJs	11
La Posada	13



DOS CABALLEROS DE CARCASSONNE

Una aventura de Richard Coates

INTRODUCCIÓN

Este escenario se ajusta con relativa facilidad a cualquier número de personajes, tanto si se encuentran comenzando en su primera carrera o si están completando otras más avanzadas. Aunque las habilidades y los números seguramente ayudarán, el éxito depende de la investigación para descubrir lo que sucedió en el pasado y así, poder encontrar una solución a los problemas actuales.

Cuando el escenario comienza, los personajes están viajando a través de Bretonia. Quizás se encuentren llevando un mensaje de un noble patrón o de un rico mercader, con una recompensa adicional si realizan la entrega rápidamente. El motivo no importa realmente y puede ajustarse para encajar con el grupo y sus situaciones anteriores; lo único que cuenta es que deberían tener prisa y de ahí su necesidad de acortar a través de la Carretera del Bosque. Si los personajes simplemente están empezando, o no tienen razón alguna para hacer su viaje rápidamente, deberían aceptar el trabajo detallado en la sección **Una simple entrega** a la derecha.

La localización elegida para esta aventura es una pequeña aldea llamada Guidel en los límites del Bosque de Arden, pero cualquier

UNA SIMPLE ENTREGA

Los personajes están en la ciudad de Larret en Artois cuando un extranjero contacta con ellos con una simple misión de entrega. Deben llevar un pequeño cofre cerrado a una aldea al sur de L'Anguille llamada Roche, próxima al Castillo Grasgar. El cofre es bastante pequeño y cabe en una mochila.

Allí deben encontrar una taberna llamada *El León Colorado*, donde alguien reconocible por un extravagante sombrero verde debe pagar por cabeza 10 ecus (el equivalente Bretoniano a las Coronas) por el cofre. Si llegan al lugar en catorce días o menos recibirán cada uno 10 ecus adicionales.

Cualquiera que conozca la ruta sabe que utilizar la Carretera del Bosque para atajar, debería permitirles completar el viaje en once días. Rodear el bosque son quince días; para obtener la recompensa adicional deben emplear la carretera. Tras acabar la aventura, el fin de la misión de entrega depende de ti. Quizás les roben a lo largo del trayecto o el contacto no este, o quizás sean curiosos y lo abran antes de llegar allí...

aldea Bretoniana cercana a un bosque servirá igualmente. Con unos pocos cambios de nombres, el escenario podría incluso suceder en el Imperio. Se sugiere que siempre que la aventura esté definida, las identidades de los caballeros no deberían cambiar; los caballeros de Carcassonne están particularmente unidos a las espadas con las que crecen (llamadas sus espadas de nacimiento) y eso les dará a los personajes jugadores una poderosa arma con la que hacerles frente. Pero me estoy adelantando demasiado...

SINOPSIS

Esta historia comienza unos dieciséis años antes, con el relato de dos caballeros procedentes de Carcassonne. Louis y Roland eran dos hermanos gemelos que se convirtieron en caballeros errantes y que viajaban de un lado a otro como compañeros de viaje. Para los extraños constituían la imagen perfecta de la caballería, pero lo cierto es que eran hombres malditos que ocultaban corazones oscuros. Cometieron toda clase de crímenes contra campesinos, mujeres e incluso caballeros fieles, y se aseguraron de que nadie quedase con vida para poder delatar su verdadera y decadente naturaleza.

Sus vidas llegaron a su fin en la aldea de Guidel, mientras se alojaban en la posada local. El posadero Orderic y su joven esposa Isabel gestionaban una posada popular para los viajeros que atravesaban la aldea. Guidel se encontraba en el límite del Bosque de Arden, y la Carretera del Bosque que comenzaba aquí era un atajo común a través de una esquina del bosque. Aquellos que buscaban realizar un viaje rápido podían pasar directamente a través del bosque en un par de días en lugar de tener que rodearlo por sus límites lo cual les llevaría seis. Los caballeros planearon tomar la Carretera del Bosque porque parecía la ruta más emocionante. Sin embargo, una vez que llegaron a Guidel, los dos se encapricharon de la joven mujer del posadero, Isabel. Después de una noche oscura, la abordaron en su habitación cuando les trajo mantas frescas. Desafortunadamente para ellos, su marido Orderic se preocupó por la repentina desaparición de su mujer apenas pasada una hora. Se dirigió a buscar a los jóvenes y honrados caballeros para que le ayudasen a buscar en la aldea ¡y lo que se encontró le dejó estupefacto! Cogió la espada de Louis que yacía descuidadamente cerca y mató a los dos caballeros sin pensárselo dos veces. Después de consolar a Isabel lo mejor que pudo, supo que tenía que hacer desaparecer de los cadáveres o que sino, sería ejecutado por su crimen. Cargo sus cuerpos y posesiones sobre sus caballos y los condujo a un kilómetro y medio siguiendo la Carretera del Bosque, donde los arrojó a una zona pantanosa.

Pronto se hizo evidente que nadie sospechaba de Orderic por su crimen, y que nadie vendría en busca de los caballeros. Isabel comenzó a recuperarse del mal trago; incluso cuando se dio cuenta que se había quedado embarazada del niño de sus atacantes, agradecieron a Shallya que ambos estaban vivos y eran libres. Nueve meses después Isabel dio a luz a una niña, pero las complicaciones en el parto hicieron que la madre se encontrase demasiado débil para lograr sobrevivir. Orderic le dio a la recién nacida el nombre de su amada esposa y continuó criándola junto a sus dos otras hijas, tratándola igual que a sus hermanas en todos los sentidos.

Más de dieciséis años después, los jugadores se encuentran viajando por Guidel cuando un par de misteriosos caballeros les bloquea el camino a la entrada de la Carretera del Bosque. El conflicto revelará que no son caballeros terrenales, y que no pueden ser derrotados sólo por la fuerza y las armas. Rechazados y posiblemente heridos, los personajes se retirarán a la cercana aldea donde deberán descubrir la historia que hay detrás de estos caballeros espectrales. Armados con la información sobre las muertes de los caballeros y un inesperado aliado en forma de su hija Isabel, los personajes se podrán aventurar nuevamente en el bosque para recuperar las espadas de nacimiento de los propios caballeros que permitan vences a sus oscuros espíritus para siempre.

ESCENA I: BIENVENIDOS A GUIDEL

La aventura propiamente dicha comienza con los personajes viajando al norte hacia el bosque, siguiendo la carretera principal que circula junto a su lado occidental. Es el inicio de la tarde de un día agradable y se han cruzado con varios viajeros en el camino. Cuando coronan una elevación, verán el extremo oeste del bosque frente a ellos. Pronto, el camino principal girará al noroeste para evitar los árboles mientras que el Camino del Bosque corta a través de ellos. Cualquier plebeyo con el que se crucen les dirá que el Camino del Bosque es un buen atajo, rápido y relativamente seguro. Nadie recuerda la última vez que se vieron hombres bestia u orcos en las cercanías. Mientras que miran hacia abajo a la bifurcación en la carretera, una gran caravana de mercaderes lucha por subir la colina hacia ellos. A medida que pasan, los personajes se darán cuenta de que la mayoría de las carretas están vacías. De hecho, unos guardias heridos parecen ser su carga principal. Si preguntan a cualquiera de los conductores de las carretas o a los guardias sobre lo que ha sucedido, se lo explicarán sin mayor insistencia:

"Fuimos atacados por bandidos en el camino principal hace dos días. Eran un grupo grande, con muchos arqueros. Mataron a seis de nuestros muchachos y saquearon la mayoría de los carros, nos vimos obligados a correr en busca de cobertura e incluso ahora agradezco a Shallya que no viniesen detrás nuestra. No olvidéis mi consejo e ir por el Camino del Bosque. Esos forajidos son peligrosos y llevará días para que los nobles logren reunir a suficientes hombres para espantarlos."

El Camino del Bosque se aparta de la ruta principal a unas dos millas del límite del bosque. Guidel se encuentra a media milla a las afueras del bosque y los personajes pasarán a través de este lugar en su viaje. En ese momento, todavía queda buena parte del día así que quizás quieran seguir adelante. Si consideran quedarse aquí durante la noche, verán que la posada esta vieja y ajada por el paso del tiempo. Si eso no los disuade, déjales que se detengan a tomar alguna comida o a pasar la noche; pronto oirán hablar acerca de los misteriosos caballeros que bloquean la carretera (consulta la **Escena 3: Descansando en Guidel**, más adelante para detalles de la posada y los habitantes locales).

Al pasar por la aldea, a primera vista todo parece estar bien. Los campesinos están arando en los campos, las mujeres trabajan incansablemente dentro de la propia aldea, cosiendo y cocinando y atendiendo a los cerdos. Sin embargo, a medida que los personajes

se alejan de la aldea y de los campos que se hayan inmediatamente alrededor, todo se queda en silencio. Nadie está trabajando en esas tierras y cualquier personaje que haya crecido en el campo se dará cuenta que hay mucho por hacer. Pide a los personajes que hagan una prueba de **Percepción** (con los bonificadores habituales por Oído agudo y Visión excelente). Aquellos que tengan éxito en la tirada advertirán que no se ve ni se oye señal alguna de vida animal. Todo está silencioso; demasiado silencioso. Los personajes se darán cuenta automáticamente de esto a medida que se acercan al bosque, pero tener que hacer tiradas para obtener información tiende a hacer que los personajes estén más nerviosos y/o emocionados. Podrías incluso querer pedirles sus tiradas a todos y luego estudiar los resultados cuidadosamente antes de darles la información acerca de la inexistencia de vida animal, como si hubiese otros hechos vitales que pudieran haber conocido. Simplemente para mantenerlos alerta. A medida que se acercan al punto donde la carretera se une al bosque, verán dos figuras oscuras que permanecen de pie en el camino. Armadas y cubiertas de armadura, permanecen inmóviles bloqueando el paso hacia adelante.

ESCENA 2: LOS CABALLEROS

A medida que los personajes se acercan a los dos caballeros, lee la siguiente descripción. Los caballeros no hablarán bajo ninguna circunstancia, y no se verán afectados por burlas o amenazas. Si los personajes se acercan a menos de diez yardas de ellos, por cualquier razón, reaccionarán:

Los dos hombres frente a vosotros se encuentran situados codo con codo, bloqueando efectivamente el camino justo donde entra en el bosque. Los altos caballeros envueltos en capas grises dañadas en la batalla, permanecen inmóviles, sin prestaros atención. Ya os habíais percatado del silencio a medida que os acercabais al bosque, pero ahora es más intenso, casi parece presionaros para echaros. Algo sobre estos hombres o este lugar es muy inquietante. Los caballeros levantan sus armas desde debajo de sus capas y las mantienen dispuestas; uno lleva una maza, el otro un hacha. Sus escudos muestran un águila dorada elevándose sobre un fondo rojo y azul. A medida que os acercáis, levantan sus armas dispuestos a golpear.

Solicita a los personajes que realicen una prueba de **Percepción desafiante (-10%)**. Cualquiera que tenga éxito se dará cuenta que bajo las capas de los caballeros ambos tienen vainas para espadas, pero estas se encuentran vacías. Una prueba exitosa de **Sabiduría académica (Genealogía/ Heráldica)** informará al personaje que la heráldica de los caballeros es de Carcassonne. Cualquiera que pase ambas pruebas se extrañará que unos caballeros de Carcassonne se encuentran sin sus espadas de nacimiento, su posesión más valoradas desde su infancia.

Si los personajes eligen rehusar el conflicto con los caballeros, ve a la **Escena 3: Descansando en Guidel**, y podrán descubrir más sobre la situación por parte de los habitantes locales. Si deciden atacar a los silenciosos caballeros, juega el combate de forma normal (consulta los perfiles de los Caballeros Espectrales en la página 15). Los caballeros son un tipo de espectro, pero se diferencian de la norma de algunas formas. Son etéreos, pero sus armaduras y equipo son reales, de modo que no pueden atravesar objetos físicos o hacerse invisibles.

Son inmunes al daño excepto el causado por armas mágicas. Esta aventura supone que los personajes no tienen estas armas; consulta el apartado **Tratando con la magia** en la página 14 en caso contrario. Los caballeros solo usan sus armas de mano, no su toque. Los personajes solo sabrán que los caballeros no son humanos hasta que no causen daño bajo sus armaduras. Entonces se darán cuenta que no hay cuerpo bajo el metal, simplemente está vacío y podrían querer reconsiderar su plan. Si se retiran, o si hay alguien gravemente herido, los caballeros no presionarán en su ataque y les permitirán retirarse o ser tratados y recuperados por sus compañeros.

UNA CARA AMISTOSA

En este momento, un encuentro más amistoso les llevará en la dirección adecuada:

Mientras reflexionáis sobre vuestro próximo movimiento, veis una figura pobremente vestida cruzando los campos y rodeando la aldea hasta el lado más próximo a vosotros. Evidentemente os ha visto y cambia su dirección, caminando directa hacia el grupo. A juzgar por las trampas de animales que lleva, ha estado cazando en el bosque; solo cuando está más cerca vuestra os dais cuenta de que esta cazadora es una mujer joven, que contará con apenas veinte años.

“No pasaréis a través del bosque de esa forma. Esos caballeros han cerrado el camino,” dirá e voz alta mientras se acerca hablando desde la distancia. “La aldea completa esta a su merced y no se apartan ante nadie. Mi padre es posadero en Guidel; puedo llevaros allí si necesitáis un lugar para revisar vuestros planes de viaje.”

Si ve que alguien del grupo está herido le ayudará:

“Mi hermana es una sanadora de Shallya, ella podrá atender vuestras heridas si queréis.”

Si aceptan su oferta, les dirigirá a la posada, presentándose como Eleni a lo largo del camino. Si rechazan la oferta, les indicará que pueden encontrarla en la posada, en caso que cambien de opinión más tarde.

Si combaten, esta escena debería concluir con todos los personajes inconscientes/inmovilizados por los caballeros (muy posiblemente si son pocos en número). Eleni les verá y con ayuda de otros aldeanos les llevará a la posada donde podrán recuperarse.

Una vez que los personajes se den cuenta que sus oponentes no son humanos, probablemente busquen un **Plan B**. Si siguen a Eleni a la aldea, vete a la **Escena 3: Descansando en Guidel**. Este es el camino más sensato para que los personajes descubran más y puedan regresar con un plan mejor. No penalices a los personajes porque se retiren o eviten el combate.

EL PLAN B

Es muy probable que tus jugadores regresen con un astuto plan B, así pues, a continuación se detallan las posibles reacciones de los caballeros a las estrategias de ese tipo.

Los personajes encuentran un camino a través del bosque: Los personajes podrían decidir viajar a través del bosque, rodeando a los caballeros. En este caso, deberían encontrarse a Eleni antes de que se hayan alejado demasiado. Ella les saludará, les explicará la situación (lo poco que sabe) y les pedirá ayuda. El sustento de su familia está en peligro, así que no dudará en mentir y decirles que cualquiera que trate de esquivar a los caballeros, será asesinado más tarde por ellos. De hecho, si insisten en evitarlos, lo mejor será probablemente dejarles hacer; los jugadores no te agradecerán que obligues a los personajes a viajar por este camino. La próxima vez que viajen por este camino podrían oír historias de la masacre en Guidel, donde la mayoría de los parroquianos fueron asesinados por dos misteriosos caballeros que luego desaparecieron sin dejar rastro alguno.

Los personajes podrían intentar pasar apresuradamente junto a los caballeros: Los personajes podrían suponer que serán capaces de esquivar a los caballeros y distanciarse de ellos. Esta táctica no tendrá ninguna posibilidad (¡los caballeros tienen un movimiento de 6!) a menos que todos los personajes estén montados. Los animales reconocerán que los caballeros son seres sobrenaturales desde el principio, así que se verán sujetos a pruebas de **Terror** a medida que se acercan (con su baja **Fuerza de Voluntad** en torno al 10%). Un fallo no permitirá a los caballos moverse alrededor o esquivar a los caballeros y estos podrían atacar a los caballos de los que intenten huir pasando junto a ellos. Esta táctica posiblemente terminará en un combate, pero si de alguna forma tienen éxito ten en cuenta la situación anterior.

Los personajes utilizan armas a distancia desde una distancia segura: Si los personajes utilizan armas de proyectil o mágicas desde la distancia, los caballeros no serán capaces de devolver el fuego. En su lugar, se girarán y desaparecerán en el bosque para ponerse a salvo. Cualquiera que los persiga persiga al interior del bosque será emboscado por los silenciosos caballeros. En caso de que no hagan,

los caballeros estarán esperando al final del Camino del Bosque para atacar a cualquiera que intente usarlo. Allí serán capaces de entrar en combate cuerpo a cuerpo desde detrás de los árboles y arbustos antes que los personajes se retiren y utilicen armas a distancia nuevamente. Si por alguna razón los personajes utilizan armas a distancia pero luego no continúan su viaje por el Camino del Bosque, el siguiente grupo de viajeros será emboscado y asesinado en su lugar.

Los personajes exploran alrededor de los caballeros: Si los personajes atraviesan el bosque, podrían intentar reincorporarse a la carretera más adelante. La zona de influencia de los caballeros es de aproximadamente 200 metros a cada lado del camino durante cerca de un kilómetro y medio. Si los personajes entran dentro de esta área, los caballeros sentirán su presencia y se moverán para atacar. Deberías permitir pruebas de **Percepción** (con un bonificador por Oído agudo) para oír el ruido metálico de sus armaduras en su camino y darles la oportunidad de huir a un lugar seguro. Los personajes más astutos escucharán las canciones de los pájaros y serán capaces de discernir donde empieza la “influencia” de los caballeros ante la parada del sonido de los animales. Esto podría dar a los personajes una idea de que algo en, o cerca, del camino es importante para los caballeros, pero necesitarán a Isabel para llegar allí (consulta la **Escena 5**).

No te preocupes; el hecho de que haya detallado estas cuatro opciones aquí solo significa que tus jugadores te propondrán algo mucho peor.

ESCENA 3: DESCANSANDO EN GUIDEL

Los personajes que quieran quedarse en Guidel necesitarán ir a la posada. Ninguna otra casa de campesinos es lo suficientemente grande o agradable para recibir invitados. Los personajes que se hayan encontrado a los caballeros (en la **Escena 2**) pueden ser guiados allí por Eleni. Aquellos que decidiesen quedarse allí previamente (en la **Escena 1**) serán enviados en esa dirección por cualquier aldeano al que pregunten. La posada es el edificio más grande en la aldea, así que es fácil encontrarlo (consulta más adelante para los detalles de la distribución de la posada y los planos).

El propósito de esta escena es proporcionar un lugar donde descansar mientras los personajes investigan la situación y reciben una cura en caso de que la necesiten. También es importante que los personajes se familiaricen con Orderic y su familia, puesto que son vitales para lo que está por suceder.

La posada esta regentada por Orderic y sus hijas. El posadero les dará la bienvenida a su casa y ofrecerá las habitaciones disponibles (consulta los **Precios en la posada** a continuación). Los caballeros recibirán una educada pero fría recepción por parte de Orderic. Si algunos personajes están gravemente heridos, Orderic actuará con rapidez, ofreciéndoles asistencia sin preocuparse por el pago hasta más tarde. Llamará a su hija mayor, Benerice, para que les atienda. Llegará muy pronto y tratará a los heridos por orden de gravedad. Si alguien se encuentra gravemente herido, ella insistirá en que permanezca en cama durante uno o dos días al menos. Los personajes que todavía no se hayan encontrado con los caballeros tendrán noticias de ellos a través de alguna de las hijas de Orderic, aunque no sabe demasiado. Los dos únicos hechos que los aldeanos

conocen es que hay dos caballeros que están cerrando el Camino del Bosque y que impiden que cualquiera pueda viajar a través de esa senda.

Precios de la posada:

- + Dormir en habitación comunal 2/-
- + Habitación individual 10/-
- + Habitación doble 15/-
- + Habitación grande 25/-

Todos los precios incluyen el desayuno y la cena.
La comida está disponible por un precio adicional de 3/-.

Los caballeros aparecieron hace cinco días ahora. Eleni dice que lo recuerda porque aparecieron la mañana después de la llegada de Isabel a su fiesta de madurez, cuando alcanzó los dieciséis años. Dondequiera que alguien se aproxime al límite del bosque los caballeros están esperando en guardia. Una o dos veces algunos aldeanos se han aventurado en la noche para intentarlo, pero cada vez que lo intentaron encontraron a los caballeros esperando. Eleni está algo emocionada por los misteriosos caballeros y ansiosa por especular sobre ellos lejos del alcance del oído de su padre.

Si el asunto de los dos caballeros es abordado con Orderic, este no les dirá mucho. Si algún personaje sugiere que los caballeros deben ser sobrenaturales de alguna forma descartará la idea sin ser rudo con quien lo sugiera, pero en secreto, está preocupado exactamente por eso. Los personajes necesitarán hacer una prueba de **Cotilleo** para lograr que continúe hablando sobre el tema. Él les contará que todo el mundo está evitando el camino del Bosque, algo malo para la economía de la aldea y sobre todo para él como posadero. Pasar la prueba con dos grados de éxito o más permitirá saber que Orderic se encuentra muy incómodo hablando de los caballeros.

Mientras se encuentren en la posada, los personajes serán atendidos principalmente por Orderic e Isabel, su hija más joven. Eleni pasa mucho tiempo cazando en el bosque, pero ocasionalmente ayuda con la cocina y la limpieza. Benerice está ocupada con sus pacientes del hospital, aunque pasará bastante tiempo con los personajes heridos. No les cobrará por sus habilidades curativas, aunque aceptará de buen grado las donaciones a Shallya.

EL CUADRO DE ISABEL

Colgado sobre la pared de la habitación comunal de la posada se encuentra un gran cuadro de una hermosa mujer rubia. En la parte inferior del marco se lee el nombre de "Isabel" y a primera vista, el cuadro parece ser un retrato de la hija más joven de Orderic. Sin embargo, si se observa más detenidamente, la mujer del cuadro es sin duda alguna mayor de dieciséis años, quizás incluso cerca del doble de esa edad, y tiene una figura notablemente más formada.

Si los personajes mencionan el cuadro, Orderic (o una de sus hijas) explicará que es de su madre y que también se llamaba Isabel. Murió al dar a luz a la hermana más pequeña, Isabel. Si se escucha a cualquier lugareño hablar sobre Orderic y su mujer, quedará claro que nunca ha superado verdaderamente su muerte.

ESCENA 4: DESCUBRIENDO MÁS

Una vez que los personajes se hayan asentado en la posada, probablemente tratarán de descubrir más sobre los caballeros. Incluso si no lo hacen, los eventos deberían evolucionar para atraer su interés en ese tema.

HABLANDO CON LOS ALDEANOS

Los personajes que realicen una prueba de Cotilleo cuando hablen con los campesinos pueden escuchar algunas cosas y averiguar lo que piensan sobre la situación actual. Afortunadamente, hay muchos lugareños en Guidel, de forma que tienen muchas oportunidades para encontrar información. Desafortunadamente todos los campesinos tienen ideas diferentes de lo que está sucediendo y sólo algunas de ellas están basadas en hechos. Algunas de las ideas son expresadas por los locales como siguen (con la parte verdadera de la historia incluida entre paréntesis después):

"Son dos caballeros errantes que están pasando una mala racha y que buscan cobrar impuestos a los mercaderes que atraviesan el Camino del Bosque." (Falso – Nada más que una conjetura)

"Nadie advirtió su llegada porque Orderic dio una gran fiesta la noche antes. El cumpleaños de su hija menor". (Verdadero)

"Clovis, uno de los chicos jóvenes arrojó unas piedras a los caballeros y se puso enfermo al día siguiente." (Verdadero, pero cayó al río el día anterior y el frío fue la causa de su mal)

"El Duque está haciendo incursiones sobre los campamentos de hombres bestia en el bosque y ha apostado caballeros aquí para proteger la aldea de los rezagados." (Falso – otra conjetura)

"Waldon, el más anciano de la aldea fue a hablar con los caballeros, pero rechazaron hablar con él." (Verdadero)

"Los nobles están realizando un ritual impuro en el bosque y han puesto guardias para que los comunes no metan las narices." (Falso. Ten en cuenta que no será compartido con nadie que tenga una ligera apariencia noble)

"He oído lamentos en la posada, apuesto que de una de las hijas. Parecía tener horribles pesadillas." (Verdadero, es Isabel)

"Los caballeros están ahí de pie día y noche. O hay un grupo mayor y hacen turnos, o algo no es normal." (Verdadero)

"Orderic debe estar perdiendo negocio ante la presencia de los caballeros, pero no está entre los que se quejan a los ancianos para que hagan algo. Extraño..." (Verdadero, pero el aldeano no puede conjeturar porque guarda silencio)

Es poco probable que los personajes obtengan información importante de los campesinos, aunque si son capaces de distinguir entre las tonterías encontrarán varias pistas que apuntan a Orderic, Isabel y la posada.

VISITANDO A WALDON

Los personajes que hayan escuchado que el anciano aldeano Waldon intento hablar con los caballeros podrían querer visitarlo. Además, a cualquier personaje que haga indagaciones sobre posibles recompensas por despachar a los caballeros se le dirá que vayan a verlo. Waldon es demasiado viejo para salir a los campos y, normalmente, se le puede encontrar en la modesta casa que comparte con la familia de su hijo.

La verdad es que Waldon no puede arrojar mucha más luz a lo que ya saben. Fue a preguntar a los caballeros lo que estaban haciendo y estos no le respondieron. En cuanto a la recompensa, debe preguntar al resto de aldeanos pero lo cierto es que el único que afectado financieramente es Orderic; los campesinos no viajan mucho y no llevan sus productos a través del bosque. Nadie quiere ver desaparecer la posada de la aldea, pero no pueden permitirse el pagar una recompensa para mantenerla. Afortunadamente, los nobles se encargarán pronto de esos picaros caballeros.

JACEN

Hay un aldeano que tiene una información muy útil para el grupo. Dos noches antes que llegasen los personajes, un joven hombre llamado Jacen vio a Isabel caminando a través de la aldea en mitad de la noche vestida con su camión. Intrigado, la siguió y la vio caminar hacia los caballeros. ¡Y se sorprendió cuando estos se apartaron ante ella y la dejaron pasar! Espero allí durante aproximadamente una hora antes de que ella regresase y de nuevo, los caballeros la permitieron continuar. En ese momento, regresó a su casa. Jacen aún no le ha contado a nadie esta información porque se encontraba volviendo de un encuentro ilícito con una mujer casada en ese momento. Está convencido de que si cuenta esto a alguno de los aldeanos, no pasará mucho tiempo antes de que la gente quiera saber que estaba haciendo fuera a esas horas de la noche. No obstante, no mostrará impedimentos para contárselo a alguien de fuera, si le garantiza que mantendrá su identidad en secreto; no les contará la razón por la que esto es importante a menos que se vea obligado a hacerlo. El cómo lleguen los personajes hasta Jacen depende de ti. Podrían hablar con él durante su investigación o si oye el rumor de que están intentando deshacerse de los caballeros, será él quien se acerque a ellos con esta información.

LOS SUEÑOS DE ISABEL

Isabel ha estado teniendo malos sueños desde la aparición de los caballeros. Inicialmente, no pensaba mucho sobre ellos pero se están volviendo cada vez más intensos y molestos. Dos mañanas antes a la llegada de los personajes, se despertó con las manos y pies llenos de tierra, y con su camión sucio y desgarrado. La noche siguiente, pidió a su hermana Eleni que la atase a la cama diciéndole que estaba caminando sonámbula y que se hería a sí misma. Eleni la creyó y se alegró de poder ayudarla.

A la noche siguiente Isabel tuvo terribles sueños de los que no recuerda nada y está preocupada porque cada vez son peores. Las

cosas que ha visto en sus sueños son en cierto modo reales y cree que si se las cuenta a alguien podrían pensar que está poseída por algún tipo de brujería.

Los personajes podrían enterarse de los sueños de Isabel por parte de un aldeano cotilla o escuchar de Jacen el incidente sobre su sonambulismo. Cualquier personaje que goce de la simpatía de Eleni podría oír casualmente como comenta que su hermana está teniendo pesadillas. Alternativamente, si prestan atención a Isabel podrían darse cuenta que siempre parece estar cansada, incluso a primera hora de la mañana.

Si los personajes preguntan a Isabel sobre sus pesadillas o sus paseos nocturnos, ella solo dirá (sinceramente) que estaba teniendo pesadillas. De modo que tendrán que tratar de indagar más sobre ella. Los personajes pueden persuadir a Isabel para que les hable sobre sus sueños, pero necesitarán tranquilizarla y hacerle ver la importancia de que los relate. En su lugar pueden confiar en una prueba de Carisma para lograr sus objetivos, deben convencerte (en el papel de Isabel) de que la mejor forma de avanzar es contarles todo.

Isabel puede recordar este fragmento de un sueño anterior:

“Soñé que estaba subiendo las escaleras en la habitación comunal, escuchando llantos, gritos y voces procedentes de la segunda habitación. A medida que caminaba junto al balcón los gritos se detuvieron y solo quedaron lloros y voces bajas. Miré a través de la puerta y me vi a mi misma y a mi padre. Yo estaba llorando y mi padre estaba consolándome. Un joven hombre con ropas nobles y otro a medio vestir descansaban en el suelo de la habitación en medio de charcos de sangre. Entonces mi padre cerró la puerta...”

Ten en cuenta que si los personajes buscan una evidencia física de estos sucesos, esto será difícil de encontrar; ocurrió hace dieciséis años y Orderic se encargó de hacer una buena limpieza. Sin embargo, una prueba exitosa de **Buscar** revelará que, si hubo “charcos de sangre”, podrían haberse filtrado hacia abajo por los tablones del suelo. Si se levantan algunos de ellos, los personajes encontrarán charcos de sangre seca debajo de donde estuvieron los cuerpos.

Isabel también recuerda con claridad el sueño que tuvo dos días antes de la llegada de los personajes:

“Recuerdo despertarme y caminar hacia las afueras de la aldea. Pude ver a los caballeros en la Carretera del Camino. Comencé a caminar hacia ellos y se apartaron para dejarme cruzar. Mientras pasaba, sisearon “Las espadas...”. Caminé a lo largo del Camino del Bosque y llegue a un recodo donde un hombre estaba cargando grandes sacos sobre dos caballos. A medida que me acercaba pude ver que dos de los sacos tenían la forma de cuerpos, cadáveres. El hombre arrojó los cuerpos en el pantano y los demás sacos junto con ellos. Entonces sacó una espada de las alforjas de los caballos. El arma brilló a la luz de la luna cuando la tiró lejos en el pantano. Tomó otra espada de las alforjas que brilló de la misma forma, excepto por la hoja. A medida que me acercaba pude ver la razón; la hoja estaba cubierta de sangre. El hombre arrojó el arma al pantano junto con la primera, luego dejó que los caballos se marchasen por el camino. Cuando se giró hacia mí, tanto él como los caballos desaparecieron. Es todo lo que recuerdo.”

ESCENA 5:

LA BÚSQUEDA DE LA ESPADA

En este momento, los personajes deberían estar preparados para enfrentarse de nuevo al Camino del Bosque en busca de las espadas de los caballeros. Posiblemente quieran llevar a Isabel con ellos, y necesitarán convencer a Orderic de que es necesario. El posadero les hará prometerle que la protegerán a toda costa. Él y su hija caminarán con ellos hasta el límite de la aldea. Otros aldeanos se pararán y les observarán, convencidos de que algo importante está sucediendo, incluso aunque no estén seguros de lo que sucede.

PASANDO A LOS CABALLEROS

Mientras se acercan al extremo del bosque verán a los caballeros montando guardia como la otra vez. Si antes no se dieron cuenta de las vainas vacías de los caballeros, lo harán ahora. A medida que los personajes se acercan aproximadamente a unos 10 metros de los caballeros, estos se apartarán hacia los lados del camino, como si estuviesen haciendo una reverencia. Los caballeros dejarán que Isabel y los personajes pasen entre ellos permaneciendo inmóviles.

Según pasen a su lado, los caballeros les dirán en un susurro sibilante "*Las espadas...*". Sólo si los personajes son tan tontos como para atacarles, los espectros lucharán, aunque como siempre no presionarán en su ataque. Cualquiera que mire atrás tras cruzar verá como los caballeros vuelven a bloquear el camino.

El viaje hasta las tumbas de los caballeros llevará aproximadamente media hora a menos que se vean ralentizados por heridas graves. Incluso aunque los caballeros hayan quedado atrás, los personajes no podrán ver ni oír ningún tipo de vida salvaje en torno a ellos. El bosque sigue siendo oscuro e inquietante, pero no hasta el extremo de como lo era en presencia de los caballeros.

UNA TUMBA EN EL PANTANO

La zona pantanosa donde Orderic arrojó a los caballeros puede ser vista desde el Camino del Bosque por cualquiera que la busque. Una fina cortina de árboles separa la carretera de la zona de pantanos, donde los árboles empiezan a ser menos frecuentes. A medida que los personajes abandonan el camino para hallar el punto donde los caballeros están enterrados, deben hacer una prueba de **Percepción fácil (+20%)** (con los correspondientes bonificadores aplicables por Oído agudo). Un éxito indicará que los personajes escuchan a una mujer cantando en las cercanías. Con un grado mayor de éxito, los personajes pueden determinar que existe un tono sobrenatural en su voz que no son capaces de situar.

Investigar el canto (o buscar en el interior de los pantanos) llevará a los personajes hasta su origen; la cabeza y los hombros de una hermosa mujer morena pueden ser vistos por encima de las aguas del pantano, como si estuviese tomando un placentero baño. Sus orejas puntiagudas y el tono verdoso de su piel manifiestan que no es humana. A menos que intenten acercarse a hurtadillas (y tengan todos éxito en una prueba de **Movimiento Silenciosa desafiante [-10%]**), se pecará de su presencia de los personajes en el mismo momento en que la vean. Su primer impulso es reírse:

LA HISTORIA DE ORDERIC

Como la evidencia y la sospecha sugieren, los personajes podrían acusar a Orderic de asesinar a los caballeros. El sueño de Isabel contiene suficientes pistas del asesino y de sus motivaciones, aunque probablemente tendrán pocas pruebas. Orderic negará inicialmente cualquier tipo de acusación y tratará de parecer ultrajado. Sin embargo, los personajes que superen con éxito una prueba de **Percepción** se darán cuenta de la culpabilidad en su expresión. Si los personajes continúan insistiendo en su culpabilidad no continuará negándola. Aunque no quiere enfrentarse a un castigo por los asesinatos está más preocupado por el bienestar de sus hijas. Está ansioso por evitar que sus hijas descubran que su madre fue violada y que Isabel es el resultado de este terrible suceso. Si es ineludible que le descubran, podría confesar de forma que pueda contárselo de una forma más suavizada. Si los personajes parecen más interesados en desterrar a los caballeros que en hacer justicia, estará más dispuesto a ayudar. Los personajes que se preocupen por salvaguardar los sentimientos de sus hijas también se ganarán su respeto. Podría ofrecerles una recompensa por deshacerse de los caballeros; 60 ecus será su oferta inicial, pero podría doblarla si es necesario. Relatará los eventos de esta terrible noche como se detalla en la **Sinopsis** en la página 3.

Es posible que los personajes partan para buscar en los pantanos las tumbas de los caballeros sin una perspectiva completa de lo que realmente sucedió. No te preocupes si este es el caso, se darán cuenta de toda la verdad una vez que estén allí.

"Bien, supongo que sería mucho esperar que la paz y tranquilidad durasen para siempre. Contarme, ¿Como habéis logrado pasar a esos molestos espíritus, hmmm? ¿Con un hechizo o con un truco más inteligente?" Deja de hablar para observarlos. "Creo que no a juzgar por vuestro aspecto."

GRAYLIN

La mujer les animará para que les digan quiénes son y cómo han llegado allí. Si cuentan como Isabel les ayudó a superar a los caballeros se mostrará muy entretenida. Mientras hablan, les parecerá que ella ya conoce gran parte de la historia; si son reacios a hablar, afirmará disponer de la información que necesitan. Los espíritus de los caballeros se han escondido en el pantano donde sus cuerpos descansan desde su muerte, sin poder para hacer nada aparte de vigilar a los viajeros que atraviesan el Camino del Bosque. Con el tiempo, crecieron su frustración por ser olvidados por el mundo y el odio hacia el aldeano que los mató. Ella visita a menudo el pantano sólo para burlarse de ellos. Finalmente, un día reunieron el suficiente poder para abandonar el pantano, vestidos con los enseres que tenían en vida. Lo más probable es que sintiesen a Isabel cuando alcanzó la mayoría de edad en la aldea y su fuerza vital les atrajo hasta el límite del bosque. Bloqueando el camino, dañan la aldea donde fueron asesinados y de paso atraen la atención sobre su destino. Graylin se baña en este momento en la misma zona donde yacen sus huesos. Todos sus enseres fueron tomados por los espíritus, excepto sus espadas. Su asesino las arrojó más allá en el pantano y los caballeros espectrales no pudieron encontrarlas.

La misteriosa mujer les contará muy poco acerca de ella; su nombre es Graylin y estaba tomando un baño relajante cuando la interrumpieron. No les dirá si es una driade o un espíritu similar de la naturaleza. Al primer signo de violencia se sumergirá y huirá antes de que los personajes puedan hacer nada para herirla. Si realmente quieres hacer que se convierta en un encuentro de combate, Graylin podría sentirse ofendida por la intrusión y atacar. En este caso utiliza las estadísticas de la driade del **Bestiario del Viejo Mundo** para representarla. Sin embargo, el principal propósito de este encuentro es dar una explicación a la historia de trasfondo del escenario. Graylin tiene conocimiento de los espíritus de los caballeros y puede completar cualquier laguna de la historia que los personajes tengan curiosidad por saber. Cuanto más sepan acerca de lo que va a suceder antes de la siguiente escena, mejor.

BUCEANDO EN EL PANTANO

Los personajes pueden realizar una prueba de **Buscar desafiante (-10%)** por cada hora de búsqueda de las espadas en el pantano. Esto implicará meterse bajo en las sucias aguas del pantano y palpar en el fondo en busca de cualquier indicio de la presencia de metal. Sin embargo, una vez que la primera espada de caballero sea encontrada, los personajes localizarán la otra en las proximidades con relativa facilidad. Sucios y mojados, los personajes deberían estar listos para regresar a Guidel. Si Graylin todavía se encuentra en los alrededores (la mujer se habrá divertido muchísimo mirando como se sumergían en el barro), les deseará lo mejor en tono de burla.

ESCENA 6: ENFRENTAMIENTO

La ruta a lo largo del Camino del Bosque parecerá más rápida durante el viaje de regreso, mientras los personajes retornan hacia Guidel y los caballeros. Este será el momento ideal para planear que hacer cuando lleguen. Si el grupo no piensa en discutir sobre ello, entonces Isabel seguramente les preguntará.

A medida que llegan al límite del bosque, podrán ver a los caballeros de pie en su lugar, bloqueando el camino. Los personajes podrían intentar cruzar de nuevo por donde están los caballeros, de forma que estén cerca para ayudar si la cosa se pone fea. Los caballeros dejarán libre el paso a Isabel, igual que antes, pero cuando el personaje (o personajes) que lleve sus espadas intenté pasar le detendrán, con las manos extendidas.

Los caballeros no permitirán a los portadores de las espadas pasar sin que se las devuelvan; si alguno de los personajes trata de cruzar de todos modos o dar un rodeo, los caballeros le atacarán. En este punto el grupo tendrá que luchar a menos que renuncie a las espadas. Los caballeros concentrarán sus ataques en los que portan sus armas, pero devolverán los golpes a cualquier otro que les ataque. Si son capaces de incapacitar a un portador, recogerán la espada y a partir de este momento la utilizarán. Estas armas son las únicas que pueden desterrar a los dos caballeros espectrales con facilidad (puesto que son capaces de causarles daños); el primer golpe con una espada que consiga atravesar su armadura pesada y cause al menos un punto de daño (ignorando la **Resistencia**) ahuyentará al caballero. Un espectro desterrado dejará escapar un grito que se convertirá en un lamento agudo y luego en un silbido mientras su esencia es absorbida a través del visor hacia lo etéreo. Sus armadura colapsará formando un montón de piezas oxidadas (la herrumbre acumulada durante cerca de dieciséis años bajo el agua regresará de repente). Otros ataques mágicos también podrían desterrar a los caballeros, pero los personajes tendrán que quitarles 20 heridas de la forma tradicional para destruirlos.

ENTREGANDO LAS ESPADAS

Los personajes podrían escoger devolver las espadas a los caballeros. Después de todo, si tienen lo que quieren es posible que se marchen y dejen a todo el mundo en paz. Bien, no exactamente. Los caballeros quieren sus espadas de nuevo y cuando las consigan lograrán liberarse del bosque. Desafortunadamente, la otro que quieren hacer es vengarse de Orderic y una vez que estén libres del bosque saldrán a buscarle. Si los personajes les entregan las espadas, los caballeros se dirigirán a Guidel para buscar al posadero. No tendrán que buscar mucho, puesto que Orderic se encuentra en las afueras de la aldea esperando el regreso de Isabel. En resumidas cuentas, los personajes habrán entregado a los caballeros su venganza y habrán dejado escapar lo único que tenían para detenerles. Si los espectros matan a Orderic se marcharán como si hubiesen sido desterrados, puesto que su venganza está completa. Sus oxidadas armaduras se desplomarán al lado del cadáver de Orderic.

No es un final feliz, pero de cualquier forma es un final.

ESCENA 7: DESENLACE

Una vez que los caballeros espectrales se han desvanecido o se han ido, todo lo que queda es recoger los restos. El comercio y el viaje a través de Guidel recuperarán rápidamente la normalidad y los aldeanos estarán agradecidos a los personajes por ello. No pueden permitirse ofrecerles una recompensa, pero organizarán una celebración en honor a los personajes si permanecen en el lugar el tiempo suficiente.

Asumiendo que los personajes no acuden a las autoridades con los detalles de los asesinatos de los caballeros, Orderic y su familia les estarán eternamente agradecidos por lo que han hecho. Podrán contar con una mesa y comida gratis siempre que vuelvan. Incluso si Orderic fue asesinado, sus hijas, todavía apreciarán el intento de ayudar y no achacarán la responsabilidad de su muerte a los personajes. Les ofrecerán la misma oferta de hospitalidad en el futuro, pero el regreso de los personajes aquí será probablemente un triste recordatorio para ellas. No importa cuántas veces viajen los personajes por el Camino del Bosque, no verán a Graylin de nuevo; a ella no le gusta ser molestada. Por supuesto, a menos que tú, el DJ, puedas pensar que podría tener algún “negocio” con ellos. Ella es impredecible a su manera.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

La experiencia recomendada por este escenario es la siguiente:

- + Desterrar a los caballeros (75)
- + Evitar la muerte de Orderic (50)
- + Conseguir información de Graylin (10)
- + Buena interpretación (10-30)

TRATANDO CON LA MAGIA

La trama central de este escenario es la búsqueda de los personajes para encontrar armas especiales que sean capaces de terminar con la amenaza que suponen los caballeros espectrales. Si el grupo tiene poderosas habilidades mágicas o armas, podrían ser capaces de evitar la investigación y llegar al clímax del escenario desterrando a los caballeros directamente en la **Escena 2**. Si crees que esto es probable, deberías decidir que las armas mágicas “normales” no pueden afectar a los caballeros, sólo lo harán sus espadas de nacimiento. Negar a los jugadores la utilización de su equipo mágico duramente ganado podría molestarles un poco, pero en caso contrario, ¡este escenario apenas duraría cinco minutos!

Si los personajes tienen acceso a poca de magia, entonces no hay necesidad de restringirles. Cuantas más armas utilizables contra los caballeros haya, más personajes podrán verse envueltos en el momento cumbre de la **Escena 6**. Ten en cuenta que los caballeros espectrales tienen 5 puntos de armadura en todas sus localizaciones y 20 heridas cada uno que es necesario superar con magia normal, así que sus espadas de nacimiento serán todavía un bien muy valioso para el éxito.

Una vez que la aventura ha terminado, los personajes podrían querer quedarse con las espadas de nacimiento para utilizarlas contra otros espíritus. Pero desgraciadamente, estas hojas no son mágicas del todo y no tendrán efecto en otros espíritus. Su efecto sobre los caballeros espectrales se debe únicamente a la fuerte vinculación entre los caballeros y sus espadas de nacimiento (consulta el suplemento **Caballeros del Grial** para más información sobre esta costumbre Carcassona). El hecho de que las espadas se oxiden una vez que ambos caballeros se vean desterrados debería sugerir a los personajes que no van a tener el mismo efecto en el futuro.

PERFILES DE PNJs

Caballeros espectrales

Son espectros etéreos, pero sus armas y armaduras no lo son, su frustración y odio les permite retener objetos materiales.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
45	0	40	43	30	18	18	30	2	20	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Hablar Idioma (Bretoniano), Montar, Percepción +20%, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (Bretonia).

Talentos: Arma de especialista (Caballería), Espada de nacimiento (actualmente perdida), Etéreos*, No-muerto, Temible (una vez que la gente se da cuenta de los que son), Visión Nocturna.

Armadura: Armadura de placas completa (5 PA en todas las localizaciones). La armadura es real, así que no pueden ser silenciosos, ni pasar a través de paredes, etc. Sin embargo, no pueden ser dañados por armas normales.

Armas: Armas de Mano (Louis tiene una maza, Roland un hacha).

Enseres: Vainas vacías.

Aspecto: Los caballeros llevan una armadura de placas y anillas completa al estilo de las que portan los caballeros bretonianos. Todavía llevan las vainas vacías puesto que han perdido sus espadas de nacimiento. Sus grises capas de viaje están deterioradas y rasgadas, pero no sucias; la misma energía que trajo a los espíritus de los caballeros de regreso al mundo físico limpió el óxido de sus armaduras y el barro de sus ropas. La armadura de los caballeros cubre sus cuerpos por completo, portan casco, guantes y botas. Esto evita que los mirones se den cuenta que los caballeros no tienen forma, que son solo espíritus sin substancia. Apuñalar a los caballeros con armas mundanas permitirá sentir que la armadura está hueca.

Trasfondo: Los caballeros espectrales son los espíritus sin descanso de Louis y Roland, los dos crueles caballeros asesinados hace dieciséis años. Su odio por su asesino solo es igualado por su frustración por estar sometidos a sus espadas de nacimiento. Cuando Isabel alcanzó la madurez hizo regresar, de algún modo, sus espíritus al mundo físico. No entienden como o porqué ha sucedido pero buscan hacer daño al responsable de sus muertes. Sin embargo, están restringidos al bosque y a una parte del camino; sin las espadas que encarnan su honor devuelto (que de hecho está ultrajado), no podrán regresar a Guidel. Louis es capaz de contactar con su hija en sus sueños y utiliza esto para abrirle sus ojos a la verdad...

Orderic

Raza: Humano (49 años) **Carrera:** Posadero (Ex-siervo)

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
42	28	38	40	47	36	39	47	1	15	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Conducir carreta, Cotilleo +10%, Cuidar animales, Encanto, Esquivar golpe, Hablar Idioma (Bretoniano, Reikspiel), Leer/Escribir, Oficio (Cocinero), Percepción +10%, Regateo, Sabiduría popular (Bretonia), Tasar.

Talentos: Etiqueta +10%, Golpe conmocionador, Muy resistente (incluido en el perfil), Negociador, Oído agudo.

Armas: Arma de mano (Garrote).

Enseres: Ropas de campesino, farolillo y aceite.

Aspecto: Orderic es un hombre alto y vital en la madurez de su vida. Sus ojos son marrones oscuros pero su pelo marrón se ha vuelto gris hace años. Muchos huéspedes lo confunden con un anciano en lugar de con el veterano que es, con muchos años de duro trabajo.

Trasfondo: Buena parte del pasado de Orderic está explicado en la sección de sinopsis al comienzo de este escenario. Actualmente regenta la posada con la ayuda de sus hijas (principalmente Isabel). Normalmente es un alma alegre que disfruta con la vida a pesar de las dificultades que ha encontrado y que adora a sus tres hijas. Las actuales circunstancias le han vuelto un hombre preocupado, lo cual trata de ocultar sin mucho éxito. Así como el temor de lo que podría suceder si su crimen sale a la luz, desesperadamente quiere mantener oculta la verdad sobre la paternidad de Isabel para evitar que la juzguen.

Isabel

Raza: Humana (16 años) **Carrera:** Sirviente

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
30	27	26	30	35	31	33	37	1	10	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Charlatanería, Cotilleo +10%, Esquivar golpe, Hablar Idioma (Bretoniano), Leer/Escribir, Oficio (Cocinera), Percepción, Regateo, Sabiduría popular (Bretonia).

Talentos: Etiqueta, Oído agudo, Reflejos rápidos (incluido en el perfil), Resistencia a enfermedades, Sexto Sentido.

Enseres: Bonito vestido, yesquero, farolillo y aceite.

Aspecto: Isabel se diferencia del resto de su familia por su largo cabello rubio y sus ojos azules, aunque el pelo suele llevarlo recogido con un pañuelo tradicional. “Se parece más a su madre,” es el comentario de Orderic si se le menciona este detalle y la mayoría de la gente del pueblo está de acuerdo en ese parecido. Lleva ropas más bonitas que su hermana Eleni debido a que trabaja en la posada más a menudo.

Trasfondo: Isabel trabaja en la posada de Guidel junto con su padre. Se encarga de la mayor parte de la limpieza y la cocina y tiene una relación muy estrecha con Orderic. Es menos resistente que sus hermanas, pero trabaja duro y es más refinada que ellas. Orderic siempre la vigila mientras está en la posada.

Eleni

Raza: Humana (21 años) **Carrera:** Campesina

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
32	31	27	30	31	29	26	33	1	11	2	3	45	0	0	0

Habilidades: Actuar (Bailar), Conducir carreta, Cotilleo, Cuidar animales, Esconderse, Hablar Idioma (Bretoniano), Movimiento silencioso, Nadar, Oficio (Cocinera), Poner trampas, Sabiduría popular (Bretonia), Supervivencia.

Talentos: Arma de especialista (honda), Pies ligeros (incluido en el perfil), Visión nocturna.

Enseres: Ropas de campesino (de hombre y de mujer), 2 trampas para animales.

Aspecto: De complexión media y constitución atlética, Eleni siempre parece estar en movimiento. Lleva corto su pelo castaño y cubierto con un pañuelo al estilo típico de los campesinos. Usa pantalones más a menudo que vestidos, necesariamente cuando se encuentra atravesando los campos y el bosque; cuando trabaja en la posada un vestido es más apropiado. Tiene los ojos marrones de su padre y una perspectiva positiva, normalmente muestra una gran sonrisa en su rostro.

Trasfondo: Eleni es una chica poco femenina y muestra poco interés en la vida hogareña. A veces trabaja en la cocina con Isabel, pero se la puede encontrar más a menudo en el exterior atendiendo los pequeños terrenos de la familia. También caza con trampas en los alrededores y junto al camino del bosque. Eleni es una vivaz mujer joven y su padre se preocupa porque parece que nunca asentará la cabeza en una vida más doméstica..

Benerice

Raza: Humana (24 años) **Carrera:** Iniciada de Shallya

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
32	33	31	34	37	44	35	43	1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Cotilleo, Encanto, Hablar Idioma (Bretoniano +10%, Clásico), Leer/Escribir, Percepción, Sabiduría académica (Historia, Teología), Sabiduría popular (Bretonia), Sanar +10%.

Talentos: Don de gentes, Reflejos rápidos (incluido en el perfil), Resistencia a enfermedades, Sangre fría, Suave (incluido en el perfil).

Enseres: Ropas blancas, pendiente de paloma, saco con hierbas y cataplasmas curativos.

Aspecto: Benerice es alta como su padre, con rasgos y actitud amable. Es bastante imponente con sus ropas blancas a pesar de los flecos teñidos de marrón, que reflejan el entorno rural donde se encuentra. Con la capucha bajada, su pelo marrón cae sobre sus hombros. Muchos pacientes han sido confortados por su sonrisa y sus cálidos ojos marrones.

Trasfondo: Golpeada por la muerte de su madre cuando todavía era una cría, Benerice solicitó unirse a la orden de Shallya a una edad temprana. Desde los dieciocho estudio en el templo en una ciudad cercana pero anhelaba sanar a su propia gente. Cuando surgió una oportunidad para atender el pequeño altar de Guidel, Benerice peleó para que se la diesen. Sus superiores juzgaron que todavía no estaba preparada para una asignación como esa, pero estaba decidida. Al final cedieron, pero su insistencia puso fin a su carrera en el templo. Benerice solo se preocupa de curar a aquellos que lo necesitan y está feliz de su situación. Su padre le cedió una parte de la posada para utilizarlo como hospital, puesto que el altar de Shallya de Guidel no tenía sitio para los enfermos. Normalmente hay unas pocas personas de Guidel o de los alrededores descansando aquí en cualquier momento; Orderic es cuidadoso de mantenerlos separados de los clientes.

LA POSADA

La posada de Guidel era un gran hogar campesino. Hace muchas décadas, un emprendedor propietario decidió construir un dormitorio para que pudiese albergar a viajeros que pagaran y le proporcionasen a cambio unos buenos ingresos. El plan funcionó bien, así que el dueño construyó un añadido más amplio en el otro lado de su hogar para proporcionar una habitación comunal donde los invitados pudieran comer y beber, así como algunas habitaciones adicionales más pequeñas para los que valorasen su privacidad. Desde entonces la fortuna de la posada ha subido y bajado. Una ampliación posterior de más habitaciones privadas sobre las originales se probó insegura y se derrumbó unos pocos años después. La posada refleja ahora el estado de su actual dueño. Debido a la falta de huéspedes y a su menor ambición desde la muerte de su mujer, Orderic ha reducido el negocio lo suficiente de forma que proporcione los ingresos necesarios para que él y su familia puedan vivir. Los caballeros han alterado este delicado equilibrio y amenazan a su familia con la pobreza.

1. La habitación comunal: La mayoría de huéspedes duermen en esta zona común. La comida también es servida aquí por Isabel y Eleni. No hay bar, pero los huéspedes pueden pedir bebidas así como comida en sus mesas que serán servidas por Orderic o Isabel. Las escaleras suben a una zona desde donde se accede a las habitaciones de la planta superior.
2. Almacén: Se usa para guardar cualquier cosa valiosa o equipo de los invitados. Orderic guarda la única llave.
3. Cocina: Utilizada por Isabel y Eleni para cocinar las comidas para los invitados y sus familias.
4. Habitaciones de invitados: individuales, dobles y grandes (dos camas individuales y una doble).
5. Alacena: Repleto de barriles y comida.
6. Salón familiar: La habitación principal de Orderic y su familia. Orderic duerme aquí de noche.
7. La habitación de Eleni e Isabel.
8. La habitación de Benerice.
9. Dormitorio: Ahora un hospital para los pacientes de Benerice.
10. Anexos: Los baños utilizados por todos los invitados y el personal.



PRIMERA PLANTA



PLANTA BAJA

