

LA BENDICION

Por Antonio Polo

Esta aventura transcurre íntegra durante una noche en una taberna del camino durante una fuerte ventisca de nieve en pleno mes de febrero. Se trata de aventura abierta, en la que los PJs se integrarán en medio de un grupo de gente que tiene también sus propios planes e ideales. La historia comienza hace unas semanas, cuando Pelayo de Allande (que guarda un terrible secreto, como luego veremos), atrapó en el bosque durante una cacería a un hada, que ahora desea intercambiar por una cura para su “enfermedad”, eligiendo la vieja posada como lugar de encuentro con los compradores. Lo que nadie sabe es lo que va a ocurrir en la posada durante la noche...

La Posada de la Tapia

A un lado de uno de los caminos más frecuentados del reino se encuentra esta vieja posada, situada en un emplazamiento privilegiado, pues no hay cerca ni aldea, ni señorío ni monasterio, lo que obliga a muchos de los viajeros a pasar la noche entre sus cuatro paredes. El edificio está rodeado por una tapia de piedra del tamaño de un hombre (1,7 varas de altura) que, además de darle nombre a la posada, alberga en su interior los dos edificios que la componen.



A un lado se encuentran las cuadras, construidas en madera y que permiten cuidar al mismo tiempo de hasta 4 caballos. Junto a la cuadra, una pequeña caseta, donde se encuentra Rufo, el perro de la posada, que es soltado todas las noches para que vigile el interior del recinto. Además de las cuadras, y adosada a ella, se encuentra la posada en sí, un edificio de piedra de dos plantas con un tejado a dos aguas que necesita urgentemente un arreglo. En la primera planta se encuentra el comedor de la taberna, que al llegar determinada hora se recoge (se retiran las mesas de las caballetes) para que se convierta en albergue comunal para todos aquellos que prefieren pagar la noche así. Junto al comedor, y separado por una puerta, se encuentra la cocina, desde donde se puede llegar por una puerta a la despensa y por la otra a la habitación del matrimonio que regenta la posada. En la planta superior, a la que solo se puede acceder por una escalera de madera que hay fuera del edificio, se encuentran las habitaciones individuales. Son cuatro, todas ellas idénticas, con una cama amplia y un arcón.

Los Inquilinos

Estos son los inquilinos y habitantes de la posada. Como verás, cada uno tiene su propia agenda, que puede verse favorecida o interrumpida por lo que deseen hacer los PJs.

- **Pelayo de Allande:** Campesino de un señorío algo lejano, Pelayo es bastante más que un cazador. Hace ya varios años fue maldecido por el Gaeuko a convertirse en lobisome, y desde entonces se ha ido alejando cada vez más y más de sus semejantes. Pero hace tan solo dos semanas, en un inesperado golpe de suerte, consiguió atrapar a un hada del bosque en que vivía, y como sabe el valor que tiene esta criatura en según que círculos ha conseguido llegar a un

trato con un conde de Capablanda, un noble de un condado cercano a la posada que práctica diabolismo, que a cambio del hada le quitará la maldición que pesa sobre él, o al menos eso piensa, ya que el conde pretende quitárselo de en medio en cuanto uno de los hombres que ha mandado a recoger el hada la tenga en su poder.

- **Sebastián y Jacinto:** Son dos hombres de armas al servicio del conde de Capablanda. Han recibido las órdenes de venir a la posada, donde deberán contactar con Pelayo para que les dé un saco que no deben abrir bajo ningún concepto. Tras recibir el saco, tienen órdenes de matar al cazador. Son fieles y no han discutido las órdenes, aunque si es cierto que, como típicos guardias marrulleros, beberán más de la cuenta durante la noche y quizás la tengan con alguno de los PJs (sobre todo si alguno de ellos es mujer). Además, si Pelayo es eliminado antes de la cita, Sebastián y Jacinto intentarán, por su cuenta, echar mano del saco del cazador.

- **Roque y Ofelia:** Son el matrimonio dueño de la posada. Él es un tipo orondo, callado y servicial, muy trabajador y, en resumen, buena persona: no se meterá con nadie, siempre y cuando nadie rompa la paz y tranquilidad de su casa, ya que en ese caso cogerá un buen palo que guarda tras la barra y obligará al que sea a callarse o a abandonar su posada.

Pero al contrario que él, su esposa Ofelia es harina de otra costal. Es lo que algunos pueden llamar bruja, aunque no alberga maldad en su corazón. Al vivir alejados de todo, nadie sabe los conocimientos que tiene Ofelia y la única persona que puede saberlo es Roque, que la adora y ni siquiera puede imaginarse de lo que es capaz su mujer. Pero hace unos días la oronda Ofelia supo, por medio del pueblo del bosque, que hacía allí se dirigía un cazador maldito que llevaba presa a un hada, y el bosque le pidió que hiciera todo lo posible por liberar al hada. Nada más llegar Pelayo a la posada, Ofelia ha sabido que se trata de él, y va a hacer todo lo posible por liberarla, utilizando sus conocimientos al servicio del bosque y permitiendo incluso la entrada a la posada de sus servidores.

- **Victor Fernández de Salas:** Parece que el encuentro entre Pelayo y los sirvientes de Capablancas ha trascendido algo más, ya que además de los dos soldados, también hará acto de presencia durante la noche este caballero que se encuentra junto a su caballo en peregrinación (a donde sea), pero que en realidad es un fráter de la FVL al que se le ha notificado el intercambio que tendrá lugar aquí y piensa acabar con él de la única manera que sabe la FVL: o sea, matando a todos los que allí habiten, quemando la posada si es necesario. Puede que al principio se ponga de parte de los jugadores, pero llegará un momento en que se darán cuenta que no quiere dejar testigo alguno con vida.

- **Honesto Medina y su hija Rosalinda:** Aunque se presentan como un amable tratante de paño que viaja acompañado de su hija (que está en edad de merecer y aunque no es guapa, lo cierto es que es muy llamativa), lo cierto es que el viejo Honesto es un contrabandista y vividor que intenta sacar tajada de todo cuanto le rodea. Para empezar, Rosalinda no es su hija, sino una pobre descarriada que, a cambio de ser prostituida por él, le dará una vida mejor, y la niña se lo ha creído. Así que en cuanto pueda, la niña se dejará querer por alguno de los PJs e intentará llevarse a la cama que tiene en el piso de arriba: si lo consigue, en medio del acto, se presentará Honesto que haciendo el papel de padre exigirá una satisfacción por lo ocurrido a su “virginal” niña, una satisfacción a ser posible económica (y no bajará de menos de 100 maravedies).

- **Rufo:** El perro de la posada. A no ser que le ladre o puede incluso que le muerda a algún PJ poco precavido, poca cosa más dirá en la aventura.

Los Sucesos

Aquí tienes una guía de lo que irá sucediendo a lo largo de la noche, aunque la intervención de los PJs seguro que alterará lo que ocurra. Improvisa sobre la marcha.

- **18:00** – Anochece cuando los PJs llegan a la posada. Además del matrimonio, allí está ya Pelayo, Honesto con su hija y el matrimonio dueño de la posada.
- **18:30** – Llegan a la posada Sebastián y Jacinto.
- **19:00** – Sebastián se sienta un instante con Pelayo y, mientras hablan de cosas intrascendentes, quedan para las dos de la mañana en las cuadras para hacer el intercambio.
- **20:00** – Rosalinda intentará hacer el truco de ligarse al PJ y llevárselo arriba para que su “padre” le saque los cuartos al pobre desgraciado.
- **21:00** – Ofelia le sirve a uno de los PJs la comida que pidió, pero que lleva en su interior su flujo menstrual (crítico en *Degustar* para detectar un sabor raro). Si falla la tirada de RR, Ofelia se acercará a él y le dirá bajito y al oído que Pelayo ha estado riéndose de él y le pedirá que le ataque: Pelayo intentará evitar el enfrentamiento (ayudado por los dos soldados), tiempo que intentará aprovechar Ofelia (siempre y cuando las cosas pasen a mayores) para echar mano a su bolsa.
- **22:00** – Ofelia abre la puerta de la tapia de forma disimulada, para que entren al patio tres sátiros. Los sátiros subiran al piso de arriba y revolverán todo lo que encuentren, en busca del hada (si se encuentran con un PJ solo atacarán si son acorralados). Cuando no encuentren nada, se colorán por las ventanas en la habitación del matrimonio y desde allí seguirán buscando por la parte de abajo: cuando solo les quede el comedor saldrán como posesos por la cocina e intentarán lanzarse por cualquiera que tenga una mochila, saco o zurrón en su haber (los PJs incluidos). En mitad de la refriega, llegará Víctor Fernández, que echará una mano ayudando a acabar con los sátiros.
- **23:00** – Severino suelta al perro, Rufo, por el patio.
- **1:45** – Pelayo se dirige a las cuadras para encontrarse con los hombres del conde: lo hará en sigilo para acercarse a Rufo sin armar escándalo y tras colocarse a su espalda, romperle el cuello al perro.
- **2:00** – Llegan a las cuadras Sebastián y Jacineot, y allí les hará entrega Pelayo del saco donde guarda al hada, lo que significará que los dos hombres sacarán sus armas y comenzarán a atacar a Pelayo, que entrará en furia y terminará con los dos hombres. Luego matará al hada y se dirigirá dentro de la posada, para matar a todo aquel que se interponga en su camino, aunque la crisis de locura solo durará 5 asaltos más desde el momento en que entre dentro.
- **4:00** – Si todavía sigue vivo, Víctor saldrá con sigilo de su habitación en la parte superior y prenderá fuego a los establos tras sacar su caballo. Luego se escabullerá a un lugar cercano para acabar con la vida a ballestazo limpio con todos aquellos que traten de huir de la posada en llamas.

Dramatis Personae

Pelayo de Allande

Cazador y lobisome

FUE	35	Tamaño:	1,75 m
AGI	35	Peso:	80 kg
HAB	10	Aspecto:	14 (Normal)
RES	40	Armadura:	1 (Ropas Gruesas)
PER	35	RR/IRR:	0/100
COM	10		
CUL	7		

Armas:

Mordisco 65% (1D3+3D6)

Pelea 80% (1D3+3D6)

Competencias: Descubrir 90%, Correr 120%, Escuchar 90%, Sigilo 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Poderes Especiales:

- *Crisis de Locura:* Durante la misma, no se desmayará hasta que muera (o sea, a puntos negativos completos).

Sebastián y Jacinto

Dos soldados malos...

FUE	15	Tamaño:	1,65 m
AGI	15	Peso:	70 kg
HAB	12	Aspecto:	14 (Normal)
RES	15	Armadura:	3 (Gambeson Reforzado)
PER	12		4 (Bacinete)
COM	10	RR/IRR:	70/30
CUL	10		

Armas:

Lanza Larga 60% (1D8+2+1D4)

Daga 40% (2D3)

Pelea 40% (1D3+1D4)

Competencias: Descubrir 25%, Juego 45%, Escuchar 30%.

Roque

Posadero tranquilote

FUE	20	Tamaño:	1,60 m
AGI	10	Peso:	90 kg
HAB	10	Aspecto:	13 (Normal)
RES	20	Armadura:	-
PER	10	RR/IRR:	65/35
COM	15		
CUL	5		

Armas:

Clava 45% (1D6+1D6)

Pelea 40% (1D3+1D6)

Competencias: Comerciar 45%.

Ofelia

La extraña posadera.

FUE	5	Tamaño:	1,65 m
AGI	10	Peso:	70 kg
HAB	15	Aspecto:	14 (Normal)
RES	15	Armadura:	3 (Gambeson Reforzado)
PER	20	RR/IRR:	20/80
COM	10		
CUL	15		

Armas:

Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Competencias: Comerciar 30%, Conocimiento Mágico 70%, Alquimia 55%.

Hechizos: Dominación, Buen Parto y algún otro de ese tipo.

Víctor Fernández de Salas

Fráter peregrino

FUE	15	Tamaño:	1,75 m
AGI	15	Peso:	80 kg
HAB	20	Aspecto:	16 (Normal)
RES	20	Armadura:	5 (Lóriga de Malla)
PER	15		6 (Celada)
COM	10	RR/IRR:	95/5
CUL	10		

Armas:

Espada de Mano 85% (1D8+1+1D6)

Daga 65% (2D3+1D6)

Ballesta 75% (1D10+1D4)

Pelea 40% (1D3+1D4)

Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 55%, Sigilo 50%.

Honesto Medina

Un buhonero honesto

FUE	10	Tamaño:	1,55 m
AGI	15	Peso:	65 kg
HAB	10	Aspecto:	13 (Normal)
RES	15	Armadura:	1 (Ropas Gruesas)
PER	15	RR/IRR:	50/50
COM	20		
CUL	10		

Armas:

Cuchillo 30% (1D6)

Competencias: Comerciar 75%, Elocuencia 75%.

Rosalinda

La niña “inocente”.

FUE	5	Tamaño:	1,50 m
AGI	10	Peso:	45 kg
HAB	10	Aspecto:	18 (Atractiva)
RES	10	Armadura:	-
PER	10	RR/IRR:	70/30
COM	7		
CUL	8		

Competencias: Seducción 45%, Elocuencia 45%.

Sátiros

Tres eran tres...

FUE	25	Tamaño:	1.45 m
AGI	15	Peso:	45 kg
HAB	10	Aspecto:	-
RES	25	Armadura:	1 (Pelo)
PER	20	RR/IRR:	0/150
COM	5		
CUL	5		

Armas:

Pelea 65% (1D3 + 2D6)

Competencias: Sigilo 80%, Conocimiento Vegetal 45%, Conocimiento Animal 45%, Esquivar 70%.

Griselda

El hada buena y capturada.

FUE	1	Tamaño:	20 cm
AGI	20	Peso:	5 kg
HAB	15	Aspecto:	-
RES	5	Armadura:	20 (Aura Mágica)
PER	15	RR/IRR:	0/250
COM	15		
CUL	10		

Competencias: Cantar 75%, Música 65%.

Poderes Especiales:

- Su bendición, que es por lo que todos pelean.