



LAS CUEVAS DE LOS CIRCIND



Merlín, el Alto Druida de Britania, envía a los personajes a recuperar la legendaria Cota de Beisrydd, uno de los Trece Tesoros de Britania. Para lograrlo, deberán encontrar la ayuda del héroe Gawain, revelar los misterios de Lindisfarena, y desafiar la ira de Mawgaus, el Rey Druida de los feroces votadini de Circind, un poderoso animista conocido por devorar los cerebros de sus enemigos.

Esta aventura está extraída del futuro suplemento *Britania Mítica* para MYTHRAS. Sirve como ejemplo del libro, pero también es completamente jugable por sí misma, incluyendo mapas y estadísticas de juego de personajes no jugadores. Ten en cuenta que está pensada para un grupo de unos seis jugadores, razonablemente competentes, que tengan habilidades de combate con valores en torno al 80% o más. Si se utiliza con personajes iniciales, con menos habilidad o incluso con menos personajes, deberán ajustarse las habilidades y perfiles de los enemigos de forma acorde.





LAS NUEVAS DE LOS CIRCIND

La búsqueda de los Tesoros de Britania prosigue cuando Merlín envía a los PJ a las tierras de los pictos en un intento de recuperar la Cota de Beisrydd. Allí encontrarán al Rey Druida Mawgaus y su brutal tribu de pictos, los circind. También conseguirán un aliado en la persona de Gawain, el hijo del rey Lot, el gobernante votadini del reino de Gododdin. Gawain sabe dónde ha ocultado el Tesoro Mawgaus y, siendo un norteño, conoce las tierras salvajes de los circind.

LA COTA DE BEISRYDD

El nombre completo de Beisrydd es *Padarn Beisrydd ap Tegid*. Se traduce como Paternus de la Túnica Escarlata, hijo de Tegid, que es la pronunciación goidélica del nombre romano Tácito. Beisrydd provenía de una familia romana que fue de las primeras en llegar a Britania, asentarse y aprender las costumbres de los celtas en lugar de someterlos, como era la práctica habitual. Sus

ancestros aprendieron los caminos de los Viejos Dioses, se casaron con los clanes locales, y aunque siguieron siendo romanos, se les aceptó como britanos, convirtiéndose en sus iguales. Beisrydd vivió hace doscientos años y, acompañado de un druida del norte, viajó al Otro Mundo, donde realizó un gran servicio para Arawn, el rey de dicho lugar. A Beisrydd se le conocía como el Príncipe de Escarlata, así como por la capa y túnica del mismo color que portaba su familia. Tal fue el servicio que le prestó a Arawn que le recompensó con una cota de malla inmune al óxido y a las armas mortales, y que se adaptara a cualquier persona, de cualquier tamaño, considerada digna de vestirla. La Cota pasó a manos de la tribu votadini, y se convirtió en un tesoro custodiado por la tribu del sur, cuyas tierras conformarían el reino de Gododdin. Sin embargo, los votadini de Circind robaron la cota, pues afirmaban que les pertenecía por derecho. Los Reyes Druidas la ocultaron, y se dice que está bien protegida. Solo un puñado de individuos conocen el verdadero paradero, y no están dispuestos a cedérsela a nadie, ni siquiera a alguien tan poderoso e influyente como Merlín.





LAS INSTRUCCIONES DE MERLÍN

Es probable que hayan pasado varias semanas, si no varios meses, desde el escenario anterior, lo que ha permitido que los PJ descansen, se recuperen de sus heridas y se pongan al día con sus vidas cotidianas. El Alto Druida les reunirá de nuevo en cualquier lugar que resulte conveniente para la campaña. Podría ser Ynys Wydryn, pero está dispuesto a viajar para implicarles en la siguiente búsqueda de un Tesoro de Britania. Les relatará la historia anterior de la Cota de Beisrydd, y concluirá diciendo *«Mawgaus gobierna a los circind, y los dos siempre hemos sido enemigos. Le niega a Britania este tesoro por el odio que me profesa, así que no puedo implicarme de ningún modo en su recuperación. Tampoco espero poder convencerlo: tiene el hábito de comerse a quienes le contrarían. No, creo que vais a tener que robarla...»*

La ubicación de la Cota la protegen ciertos espíritus de los ancestros votadini y ni siquiera Merlín ha logrado determinar su paradero exacto. Pero les dirá que hay alguien que está dispuesto a ayudar: el guerrero conocido como Gawain. *«Gawain es el hijo de Lot, rey de los votadini de Gododdin. Los ancestros del rey dejaron que robaran la Cota y pasara a la custodia de los circind y, dado que Gawain no siente ningún amor por su padre, está dispuesto a ayudarnos a robarle la Cota de Beisrydd a Mawgaus. No será fácil, pero Gawain afirma saber dónde la ocultan, y conoce las tierras de los circind. Para empezar, viajaréis a Brigantia para reunirlos con él; será vuestro guía cuando vayáis más allá del Muro y os adentréis en las tierras pictas del norte. A partir de ahí, es cosa vuestra. Si recuperaréis la Cota, traédmela a Caer Ysc, capital de las tierras brigantes».*

EL VIAJE A BRIGANTIA

Las tierras de Britania Central son una mezcla de profundos bosques, colinas suaves, valles resguardados y extensos prados y pastizales. Merlín mandará a los personajes a Caer Ysc para reunirse con Gawain. Este es el castro de la reina Elliw de los brigantes, la gobernante a la que Gawain ha elegido para servir como espada de alquiler. El viaje debería ser tranquilo y transcurrir sin incidentes. En esta época del año el tiempo es más agradable e incluso puede

ser cálido y soleado durante la mayor parte del trayecto, haciendo del recorrido un placer más que una tarea farragosa. Los PJ pasan al noroeste de la vieja ciudad romana de Eboracum y deben cruzar varios ríos antes de abrirse paso entre los profundos bosques que forman la parte septentrional del territorio de los brigantes. Verán a menudo sus antiguos hitos paganos: rostros sonrientes y ominosos tallados en las rocas y los troncos de los árboles, a menudo entre grabados arremolinados formando volutas y espirales. Con menor frecuencia encontrarán aldeas y villorrios: sencillos grupos de casas circulares con corrales y rediles para el ganado, poblados por lugareños suspicaces pero hospitalarios que ofrecerán gustosamente algo de comida, un poco de cerveza o aguamiel y un techo seco bajo el que dormir. La religión cristiana ha arraigado fuertemente en Brigantia: el signo de la cruz está por todas partes y en algunas de las aldeas hay toscas capillas y un sacerdote o dos. Estos cristianos no parecen demasiado perturbados por los paganos: claramente algo de los Viejos Dioses aún pervive en sus corazones, aunque Santa Brighid haya reemplazado a la adoración de los espíritus de los bosques locales, y no haya druidas a la vista.

Finalmente, los personajes llegan a Caer Ysc, el extenso castro construido hace mucho tiempo por los fundadores de la tribu brigante. Este engloba varias colinas bajas y es más una ciudad amurallada que una fortaleza en el sentido más estricto. Patrullas montadas interceptarán a los personajes varios kilómetros antes de llegar a las zanjas que marcan los límites de Caer Ysc, pero una vez haya quedado claro que vienen en son de paz, los guerreros brigantes les escoltarán hasta el corazón del castro.

Dada la extensión de Ysc, hay varias aldeas pequeñas, todas parte del Caer, en el interior de la empalizada. Se puede encontrar alojamiento y otras comodidades con facilidad, y los brigantes demostrarán ser un pueblo muy hospitalario. Están ansiosos por recibir noticias del sur, alabando a Dios y Jesús cuando oyen las historias de las derrotas infligidas a los sajones. Si alguien pregunta por Gawain, quedará claro que conocen su nombre, igual que el de su hermana Teneu. Al parecer, este ha viajado por toda Britania, vendiendo su espada a Dumnonia, Powys y Gwent durante los últimos años. *«Ahora es un buen siervo de Cristo»*, les dirá alguien. *«Pero aún odia a los sajones y los pictos»*. Con unas pocas preguntas bastará para que sepan un poco más sobre la razón por la que Gawain odia a sus compatriotas, y sobre cómo su propio padre intentó asesinar a su hermana.





Él ha jurado ahora prestar sus servicios a la reina Elliw, y sus aposentos están cerca del salón real. No es difícil conseguir que les hagan las presentaciones: una tirada exitosa de Costumbres o Influencia bastará para conseguir la ayuda necesaria.

GAWAIN DE LOS VOTADINI

El hombre al que buscan los personajes está partiendo troncos en el exterior de una modesta casa circular no muy lejos del Gran Salón de la reina Elliw. Gawain no es especialmente alto ni ancho de hombros, de hecho, no destaca por ello. Pero, desnudo hasta la cintura, su físico atlético es inconfundible: musculoso, recio y probablemente rápido. Su pecho, espalda y brazos están cubiertos por los intrincados tatuajes negros y rojos de su tribu. Los votadini obtienen su primer tatuaje a los ocho años y después se les añade uno cada año: muchos tienen el cuerpo completamente cubierto, y esa es la razón por la que los romanos les llamaban «pictos», es decir, «pintados». Sin embargo, los tatuajes de Gawain

solo recubren la mitad superior de su cuerpo; en el resto no lleva ninguno. Su cabello es oscuro, espeso y lo lleva atado en una prieta coleta. Tiene su barba bien recortada, y sus ojos castaños poseen cierta suavidad. Hace una pausa en su trabajo al ver llegar a los personajes y asiente con la cabeza si le preguntan si es el Gawain que están buscando.

«Y vosotros debéis ser los enviados del druida», responde. «Lo seáis o no, no permanezcamos ociosos mientras hablamos; buscaos unas hachas y ayudadme a terminar este lote». Señala al montón de troncos que hay que partir, y es obvio que tendrán que ayudarle si quieren ganarse su respeto.

Mientras trabajan, Gawain escuchará lo que le tengan que decir, y responderá que, efectivamente, él sabe dónde se encuentra la Cota de Beisrydd. «Luché junto a los circind contra los caledonios durante un tiempo», dice. «Varios de ellos se jactaron de esa cota de mallas que hicieron los dioses y que ahora era un botín y un tesoro de los circind. Todos aseguraban haberla tocado, o vestido. Estando borrachos, un par de ellos me mostraron dónde iban a guardarla. No hay ninguna razón para no creerles. La bebida ha revelado muchas verdades».

Si le preguntan si quiere ayudarles a arrebatarla a los votadini, se encoge de hombros. «Mi padre intentó asesinar a mi hermana. Trató de matarme a mí. Tuvo la ayuda de los circind en ambos casos. Si puedo arrebatarles algo que es suyo, será una compensación justa por haber intentado quitarme la vida».

Al terminar de partir la leña, Gawain coge un cubo de agua, se limpia y se pone un simple jubón que saca de su casa. «Ahora voy a rezar, antes de cenar. Venid si queréis». Entonces desaparece en dirección a la impresionante capilla de piedra y madera a la que también se dirige más gente para las oraciones de última hora de la tarde. Los cristianos, obviamente, se unirán a la congregación, pero no parece haber ningún gesto de amonestación hacia los paganos que decidan quedarse al margen.

Después de las oraciones les invitará al Gran Salón de la reina Elliw. Parece que su posición como guerrero le concede el privilegio de cenar entre los allegados a la monarca, y al estar junto a él, a los personajes se les da la bienvenida también. La comida es buena, y las oraciones preceden a cada plato. Finalmente, llamarán a Gawain al gran banquillo, donde será evidente que le está contando a la reina Elliw quiénes son los visitantes. Ella le hablará con





TENEU

Si los personajes preguntan a Gawain por su hermana, este permanecerá en silencio y en sus ojos centelleará una mirada furiosa. Gawain sospecha que el rey Lot aún la quiere muerta por haberle avergonzado. Ella vive ahora bajo la protección de la reina Elliw, y tiene un nuevo nombre. Gawain no se lo revelará a nadie. Cuando se marche con los personajes, ni siquiera irá a verla para hablarle de su partida, por si los PJ son espías de su padre e intentan seguirle.



seriedad, pero no se dirigirá a los PJ. Al regresar, Gawain se explica. *«Les he dicho que hemos accedido a ayudar a Arturo. A la reina no le gusta Merlín y no confía en él, así que si os pregunta, venís de parte de Arturo porque le debo un servicio desde que estuve en el sur. ¿Entendido?»*

Las tiradas de Perspicacia exitosas revelarán que la reina desaprobaría que Gawain guiara a los personajes en la búsqueda de la Cota de Beisrydd: un éxito Crítico irá más lejos y evidenciará que Elliw probablemente quisiera la Cota para sí, si supiera la verdad de la misión. A pesar de que la importancia de los Trece Tesoros es de naturaleza pagana, todavía se cree lo suficiente en la vieja magia de Britania como para que los cristianos también los deseen, aunque sea para negarles a los paganos toda posibilidad de acumular poder.

EL VIAJE A CIRCIND

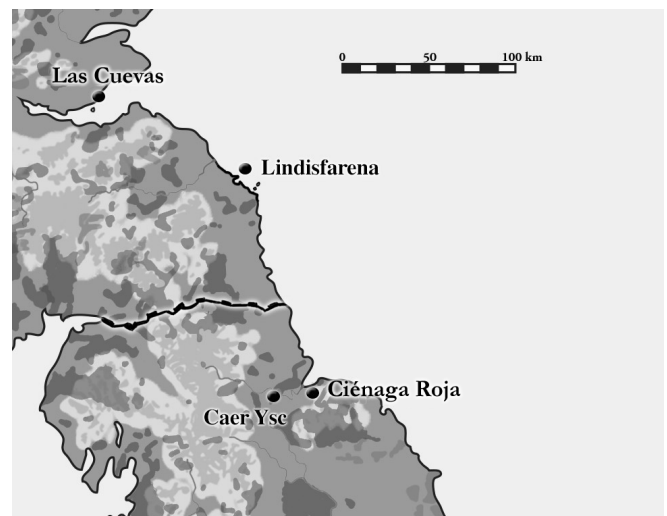
Gawain les dirá que para encontrar la Cota de Beisrydd deberán viajar muy al norte, al reino picto de los circind. *«Podemos viajar por tierra, pero es largo y peligroso. Tendremos que cruzar el Gran Muro que construyeron los romanos y después aventurarnos a cruzar las tierras de mi padre en Goddodin. Después de eso tendríamos que girar al oeste rodeando el firth, que cruza hacia las tierras de los caledonios; luego volver a dirigirnos al este y acercarnos a la región donde Mawgaus, rey de los circind, tiene a muchos batidores. En vez de eso, sugiero viajar en barco. Más rápido, más seguro».* Si alguno de los PJ pone objeciones a un viaje

por mar, Gawain simplemente se encogerá de hombros: *«Entonces buena suerte para encontrar lo que el druida quiere. Ya estoy arriesgando mi vida para ayudarlos; no la arriesgaré más de lo necesario paseándome por las tierras de mi padre».* No se le puede convencer y tampoco revelará el paradero de la Cota: tendrán que hacer las cosas a su manera.

El lugar más cercano donde obtener un bote es la aldea pesquera de Ciénaga Roja, a un día a caballo hacia el este. Desde allí les espera un viaje de doscientos cincuenta kilómetros por mar recorriendo la costa este y virando al oeste hacia el enorme firth, o estuario, al que Gawain se refería. Los botes de estos lares son simples barcas pesqueras que no tienen la capacidad de navegar lejos de la costa, pero con un buen viento y un capitán decente, no debería llevar más de dos días llegar al punto que Gawain tiene en mente. Una vez lleguen a un acuerdo, les recomendará partir al alba del día siguiente.

DE CAER YSC A CIÉNAGA ROJA

El viaje hasta la aldea pesquera dura un día a caballo, y en Caer Ysc les proporcionarán monturas. Es un trayecto apacible siguiendo senderos bien definidos que cruzan los bosques circundantes, y acaban por serpentear entre las colinas al este ascendiendo por sus laderas. Las colinas las conforman páramos ralos y desde sus cimas los personajes pueden ver la costa este de Britania. Gawain sujeta las riendas de su caballo y señala a la aldea de Ciénaga Roja. *«Aldea es un nombre demasiado grande»*, dice. *«Más*





bien un grupo de chozas. Si pagamos en plata, la gente nos estará agradecida. Tenéis plata, ¿no?

Durante la cabalgata los personajes tendrán la oportunidad de conocer mejor a Gawain. Es un hombre muy silencioso y pensativo; raras veces habla y se necesita una tirada Difícil de Influencia para sacarle respuestas de más de una palabra. Si los personajes logran animarle a hablar, les contará 1d6 de los siguientes puntos:

1. Los votadini están divididos en dos facciones: los del norte y los del sur. La tribu del norte son los circind y ese es también el nombre de su reino. La tribu del sur, que gobierna el rey Lot, controla Gododdin. No hay ningún amor entre Circind y Gododdin: los circind son bárbaros, asesinos y caníbales. Los gododdin se parecen más a los caledonios.
2. Fueron los votadini los que realizaron la mayor parte de las incursiones al sur del Muro que dispararon el deseo de Vortigern de conquistar a los pictos de una vez por todas. «Los votadini derrotaron a la Novena Legión Romana», dice Gawain. «¿Qué esperaba conseguir Vortigern con un puñado de sajones?»
3. El rey Lot posee un temperamento fiero y odia a los celtas del sur, especialmente a los brigantes. Pero también a los caledonios y en la misma medida. «Su gobierno se basa en el odio», dice Gawain. «Se odia incluso a sí mismo».
4. Gawain se ha convertido al cristianismo muy recientemente. Antes de eso, los Viejos Dioses eran fuertes en él. «Aún siento la presencia de los espíritus, y sé que los Viejos Dioses existen. Pero el Dios Único también es real, y ha llegado la hora de su poder. ¿Acaso importa a qué dios adoramos mientras seamos sinceros?»
5. Está en deuda con Merlín. «El druida me ayudó en mi momento de mayor necesidad. Si le ayudo a conseguir esa armadura, mi deuda quedará saldada. Ansío que llegue ese día». (Merlín ayudó a Gawain y Teneu a ocultarse cuando huyeron de Gododdin, creando ciertos amuletos espirituales que impiden que el rey Lot les encuentre fácilmente al sur del Gran Muro).
6. El punto al que se dirigen está en la costa. «Esa es una de las razones por las que era mejor un barco. Además de todo lo que ya os conté».

Al final de la tarde el grupo llega a Ciénaga Roja. El nombre es apropiado: las tierras costeras son muy bajas y están anegadas. Hay que guiar a los caballos por sendas estrechas y elevadas, así como por caminos improvisados hechos de troncos y esteras de juncos. El grupo de chozas de juncos, barro y adobe con techos de musgo se alza a distancia de la playa arenosa, agazapado entre dunas herbosas que ofrecen el único refugio contra los vientos del norte. Tres sencillas embarcaciones descansan en tierra, las típicas barcas pesqueras locales: botes largos de baos anchos y un solo mástil, incómodos y con agujeros, pero robustos. Tendrán que dejar los caballos en Ciénaga Roja, pero los botes son lo bastante grandes para acomodar a dieciocho personas.

Los lugareños se muestran nerviosos y suspicaces. Aunque son brigantes, tienen poca comunicación con Caer Ysc. Adoran tanto al dios cristiano como a Manawydan, el dios celta del mar, solo por si acaso. Tienen miedo de los guerreros y no harán nada para enojar a los personajes. Hay veinte aldeanos en total, de todas las edades pero siendo los adultos más numerosos. Después de un plato de sencillo estofado de pescado, Gawain les dirá a sus habitantes que necesitan un bote. «Os pagaremos una pieza de plata por cada día que tengamos el barco sin poder salir a pescar. Pagaremos otra moneda a las personas que lo piloten por nosotros. Os pagaremos otra más para que cuidéis de nuestros caballos en nuestra ausencia. Os pagaremos una moneda adicional para que nos los devolváis al regresar. Y os pagaremos una última pieza por vuestro silencio. No hemos estado aquí. Nunca hemos venido. Con eso hacen unas diez monedas de plata por ayudarnos; más de lo que ganaríais en un mes».

Los aldeanos de Ciénaga Roja accederán gustosamente. Si los PJ intentan regatear, Gawain les lanzará una mirada peligrosa. Sobre las olas, estarán a merced del capitán del barco; si son generosos ahora, tendrán garantizado el viaje de vuelta. Si les insultan o enfadan, podrían descubrir que el bote ha desaparecido al terminar su tarea en Circind.

Para cuando se ha llegado a un acuerdo, ya es demasiado tarde para zarpar, y el dueño del bote elegido que les llevará al norte dirá que es mejor salir al amanecer. «Pasaremos por la isla de Lindisfarena», dice. «Las corrientes son fuertes y los vientos duros. Es mejor partir al alba y llegar a Lindisfarena al ocaso y atracar allí para hacer noche».





LINDISFARENA

A la mañana siguiente, el cielo amanece encapotado y los vientos soplan con fuerza. El dueño del bote, Nubh, es reactivo a embarcar, pero lleva a cabo un pequeño ritual que implica la lectura de varios guijarros arrojados a la arena y asegura que es seguro zarpar, aunque supondrá un trabajo muy duro. Mientras cargan las provisiones en el bote, Gawain les informará de que harán falta dos días para llegar a su destino, otros dos más para regresar, y quizá pasar dos allí. Después los aldeanos empujan la embarcación al agua y los personajes suben a bordo.

En efecto, el mar está embravecido. A no ser que los PJ sean pescadores de oficio, las posibilidades de mareos son elevadas. El barco navega durante seis horas antes de llegar a Lindisfarena; cada personaje debe hacer una tirada Dificil de Aguante. Si la superan, habrán contenido los mareos. Si la fallan, pasarán 1d6 horas inclinados sobre la borda, vomitando y deseando la muerte. Cada tres horas de esta aflicción impone un nivel de Fatiga. Estos niveles se recuperan tras una noche de descanso decente. A Gawain y Nubh no les afecta: Gawain, que creció junto al mar, está claramente acostumbrado a los vaivenes de una embarcación, y Nubh está concentrado en guiar el timón. Siempre mantiene la tierra firme a la vista, pero la costa sigue estando muy lejos y las olas rompen contra el pequeño bajel cuando se alzan y caen con fuerza.

Mientras la luz empieza a desvanecerse, Lindisfarena aparece al frente: una pequeña isla rocosa, separada de la costa principal por una estrecha franja de tierra que solo resulta accesible durante la marea baja. El extremo occidental de la isla lo domina un gran peñasco que da al mar. Nubh dirige la embarcación hacia el norte de la isla y después hace un giro cerrado para buscar una cala resguardada, no muy lejos de donde el suelo se eleva hacia el banco de arena que forma la estrecha franja de tierra. Los personajes y Gawain deben desembarcar y guiar el bote hasta la costa, vadeando en la espuma con el agua que les llega por la cintura, hasta que el barco está a salvo en tierra. Nubh dice que la isla es el hogar de un druida que vive en las cuevas del lado sur del peñasco; si le dan algo de comida y cerveza (y han traído ambas cosas), se dará por satisfecho y quizá incluso llame a los espíritus locales para que calmen los mares al llegar el nuevo día.

El campamento se montará al amparo de la cala pedregosa. Tras una hora o así, una tirada de Percepción captará movimiento desde

el sur. Una figura solitaria, bastante rechoncha, avanza anadeando entre las rocas. Va vestida con una túnica mugrienta y raída que apenas se mantiene entera, lleva los pies descalzos y tiene el pelo corto afeitado en la frente en una tonsura habitual entre los druidas. Agita los brazos frenéticamente y grita en britónico con un fuerte acento del norte «*¡Vengo en son de paz! ¡Soy un druida! ¡Tengo hambre!*»

OFYDD

El druida se llama Ofydd y ha vivido solo en Lindisfarena más tiempo del que puede recordar. «*Veréis, la isla está viva. El Gran Espíritu Lindis está en todas partes. Ella me llamó para que fuera su guardián, y aquí estoy. No puedo irme, no hasta que ella me lo diga, y probablemente moriré aquí. ¿Tenéis algo de cerveza?*»

Si le dan comida y sobre todo cerveza, Ofydd les obsequiará con su efusiva compañía. De vez en cuando, los votadini de Gododdin vienen a Lindisfarena, pero llevan años sin pasar por allí. Solo los barcos pesqueros locales hacen parada en el lugar, y solo para buscar refugio durante la noche y para pedirle al druida que les conceda mares en calma. «*Un sacerdote cristiano vino a expulsarme de aquí hace dos años*», dice Ofydd. «*Pero Lindis se ofendió. El hombre se resbaló con las algas y desparramó los sesos justo ahí*». Señala a un pequeño túmulo de piedras que marca el lugar de descanso del sacerdote. «*¡Nunca habrá iglesias cristianas en Lindisfarena, recordad mis palabras!*»

Al parecer, es la costumbre que Ofydd recompense estos pequeños actos de generosidad entrando en comunión con Lindis y le pida un mar en calma. Una vez ha comido y ha bebido a placer, se tenderá de espaldas, abierto de brazos y piernas, mirando al cielo, y entrará en trance, invocando el nombre de Lindis una y otra vez. Sus ojos se pondrán en blanco y pasará al Mundo Espiritual. Cualquier PJ druida puede acompañarle si lo desea: Lindisfarena es intensamente mágica y los vínculos con el Mundo Espiritual son muy fuertes. La dificultad de entrar en trance aquí es Fácil. El pasaje siguiente describe lo que le ocurre a Ofydd en el Mundo Espiritual. Quienes le observen desde el Mundo Mortal verán que el druida empieza a tener espasmos y ataques, con los labios espumeando y las extremidades agitándose con violencia: le están atacando en el Mundo Espiritual y no hay nada que puedan hacer para salvarle. Un druida podría invocar la asistencia de sus propios espíritus para ayudarlo, aunque el ataque espiritual que está sufriendo el druida es muy poderoso.





LOS ANCESTROS

En el Mundo Espiritual, Lindisfarena es una pacífica y extensa isla cubierta de hierba donde abundan los ranúnculos y los cantos de los pájaros. La propia Lindis se manifiesta como una doncella de cabello oscuro que se sienta junto al mar tañendo un arpa y calmando a los espíritus de la naturaleza locales con sus canciones. Ofydd, alto y apuesto, le ofrece regalos de comida y bebida traídos del Mundo Mortal. De repente, desde el norte, el cielo se oscurece y se vuelve negro rápidamente. Los truenos retumban sobre las olas, convirtiendo el tranquilo mar en una convulsa tormenta. Dos carros avanzan sobre las olas, abalanzándose sobre la pequeña isla. Cada carro lo conduce un fiero guerrero tatuado con cicatrices, el pelo de punta y los ojos llameantes de furia. Arrojan sus lanzas cuando los carros se acercan a la playa: una golpea a Lindis y la segunda alcanza a Ofydd. Los guerreros se ríen y espolean a los caballos para que las ruedas de sus carros arrollen los cuerpos de ambos; después dan la vuelta y cabalgan hacia el norte, por donde vinieron.

Los PJ druidas pueden intentar atacar a los aurigas con los espíritus aliados que puedan poseer, pero ambos espíritus ancestros son criaturas de Intensidad 5 y probablemente ignoren todo daño que se les pueda hacer antes de matar a cualquier enemigo de menor poder.

Son espíritus ancestros de los votadini (Cing y Cruithne) que protegen las fronteras espirituales de sus tierras de quienes vengan a robar y saquear. El Mundo Espiritual es consciente de que ha llegado alguien para arrebatárselos la Cota de Beisrydd y esta es la advertencia desde el Mundo Espiritual de que los votadini de Circind defenderán lo que es suyo. El espíritu Lindis tiene el Rasgo Recurrente, con lo que tarde o temprano se recuperará de su ordalía, pero Ofydd perecerá en el Mundo Mortal, aunque con el tiempo su espíritu pasará a vivir con Lindis cuando se hayan realizado los ritos funerarios adecuados.

Si los personajes entierran al druida de la manera correcta (una tirada de Costumbres ayuda a conocer los ritos adecuados para esta parte del mundo) y no enterrando simplemente sus restos bajo un montón de piedras, como hizo él con el sacerdote cristiano, Lindis se manifestará en el Mundo Mortal al terminar. Ahora se aparece como una joven mujer de pelo negro, vestida con una túnica negra, con los pies fundidos con la sustancia de la isla como si se

hubiera formado a partir de ella. Se manifestará en lo alto de las rocas, mirando desde arriba el lugar donde Ofydd ha encontrado el descanso. Llamará a los personajes y a uno de ellos le pedirá por gestos que suba hasta allí. «*Ofydd me ha servido bien y vendrá, a su debido tiempo, a mi reino dorado. Te entrego esto con el agradecimiento de Lord Arawn: debes llevárselo al Alto Druida, pues lo ha buscado durante mucho tiempo*». Le entregará un cuchillo de piedra. No parece nada especial: una hoja de pedernal con un tosco mango de hueso envuelto en cuero viejo y desgastado. Sin embargo, una tirada exitosa de Saber (Paganismo) por parte de un druida, o una tirada Formidable de Saber (Paganismo) por parte de un no druida, lo reconocerá como el Cuchillo de Farchog, uno de los Trece Tesoros de Britania, el cual, con un solo corte, puede servir a veinte comensales en una mesa de banquetes. Aunque es un objeto de aspecto simple y mundano, una tirada de Trance o una tirada Formidable de Perspicacia captarán el aura mágica natural que posee. Visto desde el Mundo Espiritual el cuchillo reluce y parece recién creado (aunque sigue siendo una simple herramienta de pedernal, hueso y cuero). Una vez ha pasado a manos de los personajes, Lindis se desvanece ante sus ojos, al regresar al Mundo Espiritual.

Gawain comprende los ominosos acontecimientos que ha sufrido el pobre y desdichado druida: «*Los espíritus de los ancestros votadini saben que hemos venido. Esto es una advertencia para que demos media vuelta. Mawgaus y sus cazadores de cabezas nos estarán esperando*».

Si los PJ investigan el túmulo donde se enterró al sacerdote cristiano, encontrarán los restos esqueléticos de un hombre, con los hábitos marrones putrefactos pegados a los huesos y un crucifijo de madera alrededor del cuello. El cráneo tiene un agujero, pero una tirada exitosa de Primeros Auxilios indica que no se debe a una caída. La parte posterior de la cabeza está completamente aplastada como resultado de repetidos golpes con un objeto contundente. Probablemente lo hiciera Ofydd con la piedra que tuviera más a mano. Gawain insistirá en que el sacerdote debería enterrarse de la manera correcta con una cruz para señalar su tumba (hay madera abundante a la deriva en la playa para formar una tosca cruz). Gawain enterrará al sacerdote él solo si nadie más desea ayudarlo y rezará por su alma, suplicándole a Dios que perdone a su asesino.





Como una manera alternativa de manejar este encuentro, los PJ podrían simplemente encontrar el Cuchillo de Farchog en el cuerpo de Ofydd, u oculto entre sus posesiones si registran su cueva. De hecho, podrían incluso llegar a Lindisfarena justo después de que los ancestros guerreros de los votadini hayan lanzado su advertencia de no ayudarles, dejando atrás el cadáver del druida para que lo encuentren a su llegada.



Los personajes también tienen la oportunidad de investigar las cuevas donde Ofydd tenía su hogar. Al otro lado de una estrecha oquedad en la base del acantilado del sur hay una cortina improvisada de algas secas, hierbas, juncos y barro prensado. En el interior de la cueva (que se extiende unos seis metros dentro del risco) hay una camaapestosa hecha de más juncos, cañas y hierba seca, útiles de cocina, un hogar cerca de la entrada de la misma y, oculta en un hueco cubierto con una piedra colocada con esmero, hay varios artículos de joyería, algunas monedas y unas pocas baratijas que el druida ha recibido o rapiñado a lo largo de los años. Suman unas treinta piezas de plata en total, y entre los tesoros, si los PJ no lo han recibido ya, se encuentra el Cuchillo de Farchog.

Una tirada de Costumbres les recordará que está prohibido robar a un druida, y que deberían dejar estos objetos donde están o enterrarlos con sus restos. Pueden coger sin problemas el cuchillo, que es claramente mágico, aunque un pagano tendrá que sobreponerse a su Pasión de Paganismo usando su Voluntad para hacer acopio de la fuerza de voluntad necesaria para cogerlo.

EL FIRTH

La navegación durante el siguiente día es tan dura como el anterior. Las olas se elevan y la lluvia azota la cubierta. No hay refugio contra el viento o la lluvia, y además de mareados, los personajes se sentirán abatidos y ateridos de frío. El estado de ánimo es lúgubre. Tanto Nubh como Gawain rezan a menudo y cada sacudida del

bote basta para hacer que el pescador suplique clemencia a Jesús y a Manawydan.

Hacia el ocaso el mar empieza a calmarse y Gawain se dirige a la proa de la embarcación estrechando los ojos para atisbar en la distancia. Avista una punta del litoral y ante ella el mar se abre paso tierra adentro hacia el oeste, formando el amplio y aserrado estuario que Gawain llama «El Firth». «*Al sur se halla Gododdin, mi hogan*», dice. «*Al norte está Circind. El firth marca la separación entre los dos clanes votadini. Ahora nos dirigimos a la orilla norte*».

Gawain le indicará a Nubh que ponga rumbo hacia el norte del estuario pero que siga avanzando por mar abierto. Quiere encontrar un lugar seguro y resguardado para atracar, donde el pescador pueda esperarles. «*Nos dirigiremos al oeste para llegar a nuestro destino, pero hay muchos lugares donde esconderse en esta costa en los que Nubh permanecerá a salvo*».

Gawain también estará complacido por haber llegado al lugar de noche. Les explicará que hay patrullas votadini en los distintos caminos costeros para protegerlos de las incursiones de Gododdin. «*Dudo que hayan visto acercarse a nuestro pequeño barco, pero Mawgaus sabe que llegan ladrones porque los espíritus de los ancestros se lo habrán contado. Pero quizá tengamos suerte y no espere nuestra llegada tan pronto*».

Los personajes tendrán que ayudar a remar en el bote mientras el pescador dirige el timón y Gawain busca un lugar apropiado, con los ojos entrecerrados en la penumbra. Al final, quizá después de una hora, verá un punto adecuado y guiará a Nubh hacia allí, una cala estrecha y cubierta de guijarros horadada en el paisaje. La parte superior del risco está cubierta de maleza, ocultando todo lo que hay debajo de miradas casuales. De nuevo los PJ deben vadear en el agua para subir el bote a tierra, pero una vez hecho, quedará claro que el escondrijo es bastante bueno. La embarcación es difícil de ver tanto desde arriba como desde el agua.

Gawain sugiere descansar unas pocas horas, pero que deberían partir antes del alba, aprovechando la oscuridad para mantenerse ocultos de los votadini. Ahora revelará algo más sobre su destino. «*Si seguimos la costa norte del firth llegaremos a una playa y unos acantilados. En estos últimos hay varias cuevas. En la tierra que hay en lo alto del risco hay un broch, que las patrullas circind usan como refugio y atalaya costera. Allí es donde debemos buscar la Cota de Beisrydd, porque es donde Mawgaus la ha ocultado*».

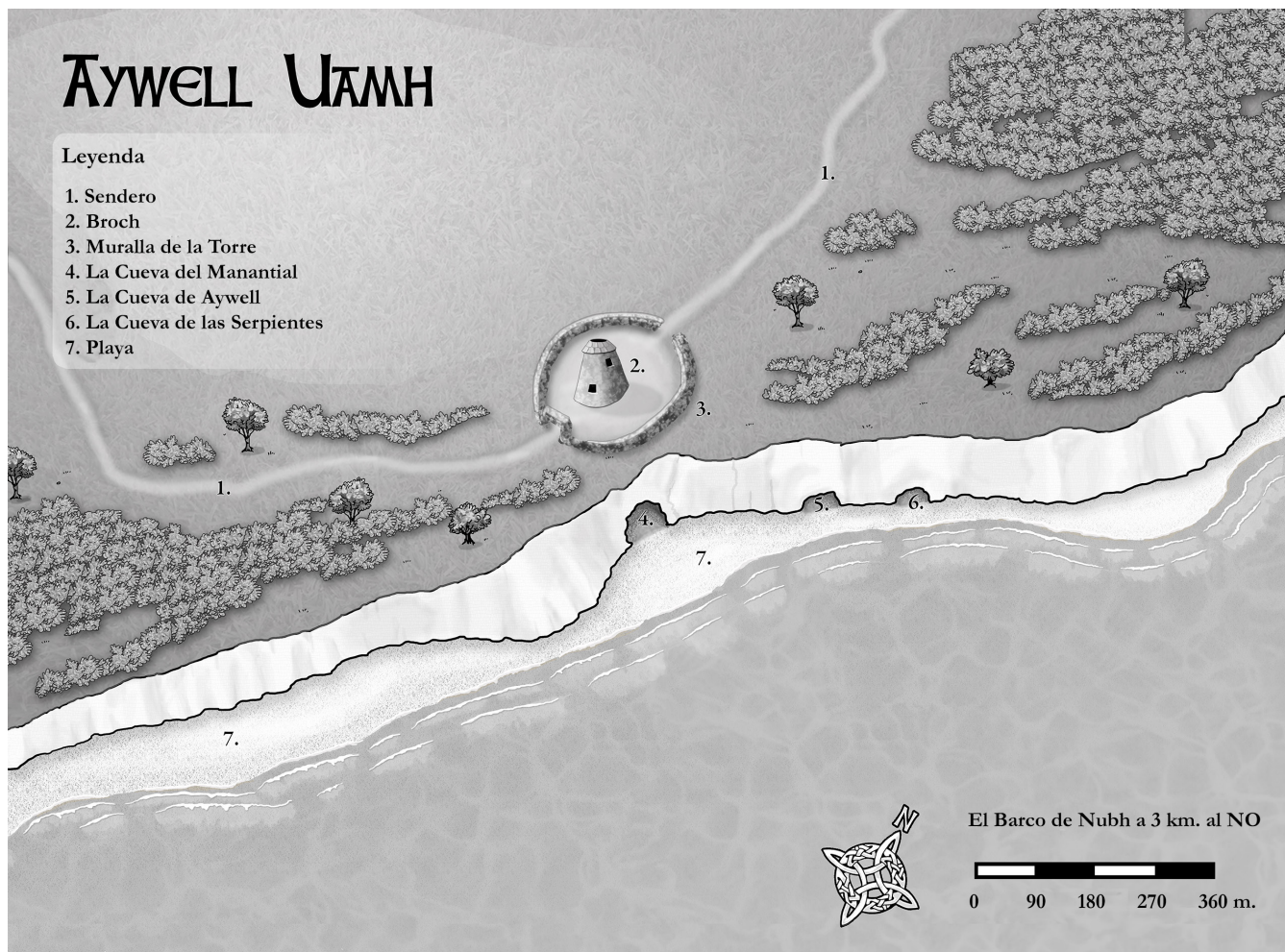




AYWELL UAMH

Leyenda

1. Sendero
2. Broch
3. Muralla de la Torre
4. La Cueva del Manantial
5. La Cueva de Aywell
6. La Cueva de las Serpientes
7. Playa



LAS CUEVAS, EL BROCH Y LA COTA

De ahora en adelante, los PJ tendrán que planificar cómo van a localizar y robar la Cota de Beisrydd. Gawain sabe que está aquí, pero desconoce si se encuentra en una de las cuevas (y si es así, en cuál de ellas) o en el broch. En realidad, la Cota está en una cueva secreta bajo el broch, accesible desde este mismo o desde la Cueva del Manantial.

ACERCA DE LA ZONA

Los votadini llaman a esta zona Aywell Uamh, que significa las Cuevas de Aywell. Aywell es uno de los dioses principales del norte y los druidas afirman que las cuevas conducen a sus tierras en el Reino de los Dioses. Durante generaciones los votadini de Cir-cind han ofrecido sacrificios a Aywell en las cuevas y han inscrito muchos hechizos, plegarias y símbolos en sus paredes. Debido a la naturaleza sagrada del lugar, tiene sentido ocultar la Cota de Breisrydd allí, aunque nadie la dejaría sin vigilancia del todo. Por tanto, se erigió el broch sobre una de las cuevas y sirve de guarnición permanente para la banda de guerra que los Reyes Druidas eligieron para proteger la Cota de los forasteros (aunque ningún intruso ha llegado hasta aquí jamás).





El paisaje tierra adentro desde las cuevas es relativamente llano, bastante boscoso y se encuentra a un día a caballo de tres castros votadini, al noroeste y al oeste. Estos fuertes proporcionan los guerreros que patrullan la frontera con los gododdin y también los que custodian la Cota y vigilan la costa en busca de posibles incursiones por mar.

Las cuevas están horadadas en la arenisca. La roca es blanda y se puede trabajar con facilidad, lo que ha permitido a los votadini excavar un túnel secreto y una cámara entre el broch y la Cueva del Manantial. Es ahí donde está oculta la Cota. Están cerca de la playa, que se encuentra a los pies de una amplia meseta formada por paredes de roca cortada por el mar; la Cueva del Manantial está a veintisiete metros de la línea de la marea baja, mientras que las otras cuevas están a tan solo nueve metros del agua. El mar ya no llega a las cuevas aunque antaño lo hacía, y los druidas han tallado inscripciones a Manawydan (peces) en las cuevas para que las salvaguarden contra la intrusión del mar.

Nadie vive allí, pero una vez al año, en el solsticio de verano, Mawgaus oficia un ritual en el que se ofrecen sacrificios humanos y animales a Aywell en la Cueva de las Serpientes. Eso perpetúa los vínculos mágicos entre el reino de Aywell y el Mundo Mortal, y también complace a los espíritus de los ancestros a los que el dios ha ordenado proteger estas cuevas. Estos espíritus son Cing y Cruithne, aquellos que enviaron a matar a Ofydd y someter a Lindis. Vigilan constantemente las costas desde el Mundo Espiritual y dan aviso a Mawgaus de posibles ataques. Solo pueden dañar directamente a quienes se encuentren en el Mundo Espiritual, o entrando en el Reino de Aywell: pero pueden avisar a los votadini, garantizando que siempre estén preparados, sin que importe qué precauciones hayan podido tomar sus enemigos.

LAS CUEVAS

Hay tres cuevas.

LA CUEVA DE LAS SERPIENTES

La Cueva de las Serpientes es una caverna larga y estrecha (de nueve metros de diámetro) que penetra cuarenta y cinco metros en la roca, descendiendo en una abrupta pendiente antes de nivelarse. Tiene el techo alto, de dos metros setenta de media y tres sesenta en su punto más alto. A mitad de camino en el interior de la cueva hay un pozo excavado a mano en el que se llevan a cabo sacrificios

rituales. Se han desperdigado huesos (animales y humanos) alrededor del pozo y se extienden casi hasta la pared del fondo. Junto al pozo hay talladas dos serpientes, una sobre la otra, que representan el gobierno de los Reyes Druidas sobre los votadini.

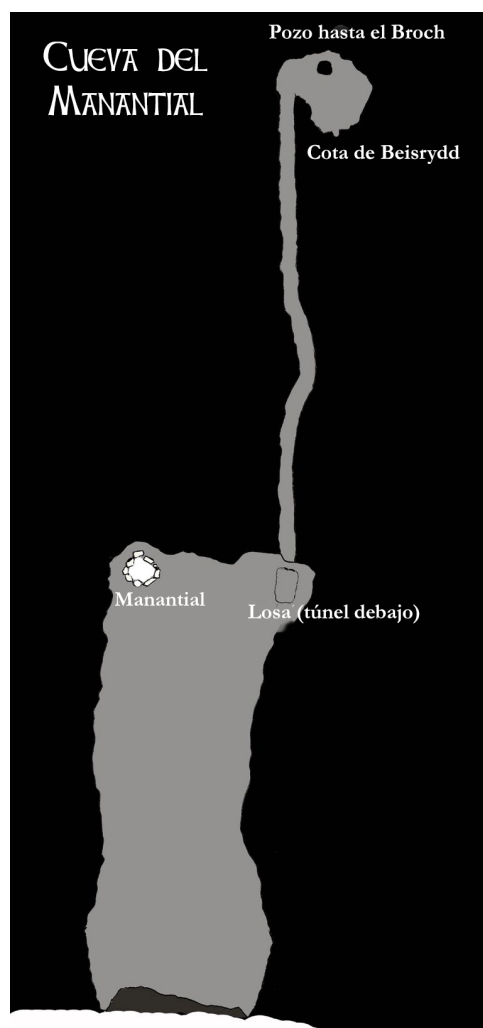
La Cueva de las Serpientes hiede a muerte: sangre antigua que se ha filtrado en la tierra, huesos viejos, y el miedo de los seres humanos y animales que fueron sacrificados. También es mágica. Un druida que entre en trance verá que la pared posterior de la cueva desaparece (aunque se ve y se siente muy física para cualquiera que no esté en el Mundo Espiritual) y un largo túnel inclinado la sustituye. Este pasadizo conduce al Reino de los Dioses y emerge en el salón de los festejos de Aywell, donde los ancestros de los votadini celebran su inmortalidad entre canciones y guerras, bebiendo, cazando y atormentando a sus enemigos. Para los que no son votadini, el túnel representa un pasaje aterrador a un fantasmal reino bárbaro y hostil. A quienes no sean votadini se les impedirá el paso: Cing y Cruithne custodian el túnel. Montarán en sus carros desde el salón de Aywell y arrojarán lanzas a sus enemigos o les arrollarán. Se puede luchar contra ellos en Combate Espiritual, pero son oponentes extremadamente duros. Sus características de espíritus se encuentran en la página 20. Nótese también que Cing tiene el conjuro de Magia Común Desmoralizar: si impacta con su lanza, dicho conjuro también tendrá efecto, además del Daño Espiritual del arma en sí misma.

LA CUEVA DE MANAWYDAN

Esta caverna tiene un tercio de la longitud de la Cueva de las Serpientes y es sagrada para dos dioses: Manawydan, dios del mar, y Mm, la diosa de la fertilidad votadini. Por todas las paredes de la cueva hay grabados de peces, animales, símbolos de círculos dobles y otras inscripciones, que la protegen del mar e invocan bendiciones para las granjas que hay tierra adentro. Los Reyes Druidas no ofician los rituales que se celebran aquí; eso se deja a los druidas en formación de ambos sexos. Manawydan y Mm son dioses destacados, pero Aywell es el más importante y por ello requiere la atención de los Reyes Druidas.

Aparte de restos de comidas y detritos en general, no se puede encontrar nada más aquí.





LA CUEVA DEL MANANTIAL

La Cueva del Manantial tiene unos once metros de ancho y veintisiete de largo. Como las otras dos, sus paredes están recubiertas de símbolos pictos que reconocen el poder del espíritu acuático local que se manifiesta en esta caverna en forma de un manantial natural de agua dulce en el rincón más alejado. Este espíritu es una de las hijas de Mm, pero no tiene ningún nombre que puedan pronunciar los mortales. La naturaleza mágica general de todas las cuevas le permite manifestarse en el Mundo Mortal, formándose del agua como una criatura acuosa del tamaño de una niña con grandes ojos, largo cabello acuático y una expresión de curiosidad. Los mortales le fascinan, pero raras veces vienen, excepto para dejar unas pocas ofrendas de fruta y cerveza. Es de carácter infantil

y adora los juegos, sobre todo los acertijos y adivinanzas. Si un mortal juega con ella y gana, le dará tres respuestas verídicas a tres preguntas relativas a las cuevas, el broch o el terreno circundante. El juego se puede abstraer en forma de Conflicto Social. El espíritu acuático usa su habilidad de Acertijos Espectrales del 77% mientras el personaje elegido (y solo puede ser uno) usa su Perspicacia para acertar las adivinanzas que le plantea. Si ella pierde, responderá a las tres preguntas y desaparecerá en su estanque con una rabieta petulante, haciendo que el agua sisee y burbujee furiosamente.

En el lado de la cueva opuesto al manantial está la entrada al túnel que conduce tanto al broch como a la caverna donde se oculta la Cota de Beisrydd. El acceso está bloqueado por una enorme losa de arenisca encajada en el suelo. Hace falta una tirada enfrentada de Percepción contra la habilidad de Artesanía del creador del túnel (74%) para detectarlo. Después se necesitarán tres tiradas exitosas de Músculo para despejar suficiente polvo y tierra de los bordes y conseguir el agarre necesario para levantar la losa. Debajo hay una caída de cuatro metros hasta el túnel, que conduce a las profundidades del lecho de roca. El pozo solo tiene un metro de anchura y se puede bajar trepando sin muchos problemas con una tirada Fácil de Atletismo. Una vez dentro, la oscuridad es absoluta.

El túnel tiene un metro y medio de ancho, pero es lo bastante alto como para que cualquiera de TAM 15 o menos pueda andar erguido; los personajes de TAM 16 o más deben encorvarse, y todas las habilidades físicas estando en esa postura aumentan su dificultad en un Grado. El pasadizo recorre cuarenta y cinco metros en línea recta antes de ensancharse en una cámara excavada por el hombre. Aquí es donde se halla la Cota de Beisrydd: en la pared norte de la cámara hay un hueco horadado a mano, a un metro de altura sobre el suelo, de medio metro de anchura y un metro de profundidad.

LA COTA DE BEISRYDD

En su interior, envuelta en una piel de oso, hay una cota de malla de hierro exquisitamente entrelazada que reluce como si estuviera recién forjada. Es pesada al levantarla, pero cuando se lleva puesta se adapta a todos los tamaños y no parece pesar en absoluto. Ningún arma mortal puede dañarla y nunca se oxida ni necesita pulirse. Protege como cualquier otra cota de mallas, dando 5 Puntos de Armadura al Pecho y Abdomen; pero no añade su CAR a la penalización de Iniciativa. Además, no se parece a





ninguna otra armadura que nadie haya visto antes. Sus anillos están tan bellamente forjados y tan minuciosamente entrelazados que parecen centellear y fluir, casi como el agua. Ciertamente ningún herrero humano podría haber creado una pieza tan maravillosa como esta. De hecho la creó Gorfannon el Herrero para el Príncipe Beisrydd de la Túnica Escarlata, como agradecimiento por sus servicios a Arawn del Otro Mundo.



EL BROCH

El broch, situado sobre un altiplano de arenisca a dieciocho metros por encima de la Cueva del Manantial, tiene ocho metros de altura, trece y medio de diámetro y está construido a partir de dos muros concéntricos de piedra, con unas escaleras en el interior

del hueco entre los dos muros que llevan al piso superior. El tejado lo conforma un cono de troncos cortados con un agujero en la parte superior para dejar salir el humo del fuego central, que se mantiene encendido a todas horas en la planta baja. Varias ranuras en el muro exterior permiten a los guerreros apostados en el mismo montar guardia para vigilar el mar y tierra adentro. Donde el muro exterior se encuentra con el techo de madera, se ha construido una recia plataforma del mismo material alrededor de la circunferencia para alojar a las patrullas de guardias en lo alto del broch.

El interior se divide en tres niveles. El nivel del suelo es salón y comedor; el primer piso sirve de dormitorio y el piso superior es un almacén, sobre todo para armas y equipo. Sus guerreros salen a cazar para traer comida una vez a la semana y vuelven con ciervos de los bosques cercanos, y hay abundantes fuentes de agua dulce, incluyendo la Fuente del Manantial.

La planta baja incluye un túnel vertical que conduce hacia abajo, directamente a la cámara secreta donde aguarda la Cota de Beisrydd. Los guardias tienen prohibido entrar a no ser que se lo ordene Mawgaus y, aterrados por lo que el Rey Druida les haría en caso de desobedecerle, siguen sus instrucciones. Sin embargo, como los espíritus de los ancestros Cing y Cruithne han advertido a Mawgaus de la llegada de enemigos a las cuevas, ha ordenado que la armadura quede protegida mientras él y su banda de guerra cabalgan hacia allí desde el norte.

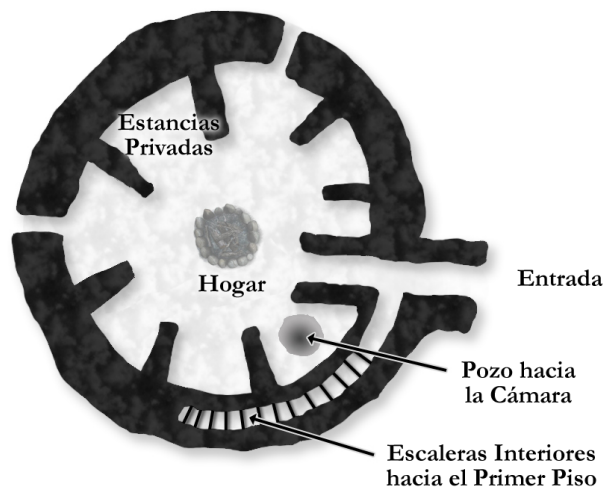
El broch sirve de hogar a una banda de guerra de veinte vadin de Circind, elegidos de entre los clanes de los castros cercanos. Para proteger la Cota de Beisrydd, se han desplegado de la siguiente manera:

- ⇒ Seis bajan del broch hasta la boca de la Cueva del Manantial formando un pequeño muro de escudos cubriendo la entrada e impidiendo una huida (sin luchar) hacia la costa.
- ⇒ Cuatro guerreros se encuentran en la cámara para proteger directamente la armadura.
- ⇒ Seis más vigilan la costa desde los acantilados sobre las cuevas, usando arcos y lanzas para atacar a cualquiera que huya hacia la playa.
- ⇒ Cuatro permanecen en el interior del broch para atacar a cualquiera que supere a los guardias en la cámara de la armadura e intente escapar por el propio broch.

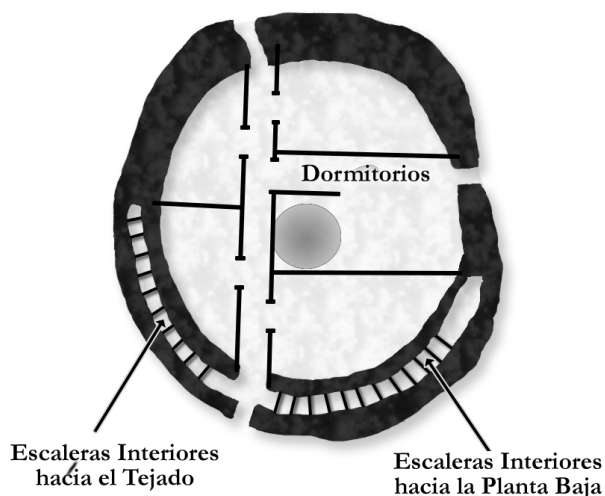




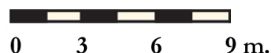
EL BROCH



PLANTA BAJA



PRIMER PISO



Todos estos votadini tienen órdenes de capturar a los intrusos con vida. Mawgaus quiere sacrificarlos a los ancestros, comerse su carne en compañía de su séquito personal además de usar su sangre como tinta para más tatuajes.

¡CAPTURADOS!

Si capturan a los PJ les retendrán en la planta baja del broch hasta la llegada de Mawgaus, aproximadamente ocho horas después de su cautiverio. Los votadini les confiscan sus armas y armaduras, desnudándoles más por humillarles que por cualquier otra razón. Les atarán de manos y pies con largas y fuertes tiras de cuero tan apretadas que les cortarán la carne. Cuatro guerreros vigilarán a los prisioneros mientras el resto lleva a cabo sus tareas habituales: patrullas, cazar e ir a por agua. Esto puede dar a los personajes una oportunidad de escapar, si pueden romper sus ataduras (tiradas Hercúleas de Músculo o Hercúleas de Juego de Manos para desatar los nudos de algún modo) e imponerse a los guardias. Su equipo se encuentra depositado en el almacén del piso superior del broch.

A su llegada, Mawgaus resulta una visión aterradora. Viene con un séquito personal de doce guerreros. Todos ellos están abundantemente tatuados, pero el Rey Druida destaca del resto. Alto e imponente, su largo cabello está teñido de blanco y peinado en puntas. Su cuerpo es un amasijo de laberínticos tatuajes arremolinados de color rojo, azul y negro, y parece que no haya ni una sola parte del mismo sin adornar: es un auténtico picto. Sus ojos son oscuros y penetrantes y él irradia poder. Indudablemente es un druida formidable, aunque no es como ninguno que hayan visto antes. Se agacha ante los PJ, mirándolos durante un largo rato. Les dirá a los guardias en goidélico que les den comida y agua, pero no ordenará que les liberen de las ataduras. Después pasará a hablar en un britónico perfecto.

«Merlín os ha enviado a robar la armadura. Eso lo sé. Soy amigo de muchos espíritus que vigilan nuestras fronteras y tesoros. Me han hablado por medio de sueños y augurios. Os ha enviado porque teme mi poder. Se encoge de miedo como un cristiano tras





el Gran Muro y manda a sus cachorros a hacer lo que él no se atreve. Por eso Britania está rota: Merlín es incapaz de arreglarla.

Esto es lo que voy a hacer. Uno de vosotros vivirá y no sufrirá daño alguno. Al resto os abriré en canal, drenaré vuestra sangre con la que hacer tinta para mis tatuajes, os romperemos los huesos y herviremos vuestras cabezas hasta que vuestros cerebros encojan y pueda tragármelos sin masticar. El que viva presenciara todo esto. Después le entregaremos vuestros cráneos en un saco para que se los devuelva a Merlín como mensaje de su amigo Mawgaus. Eso es lo que los votadini de Circind le hacemos a los ladrones.

Tenéis hasta el alba. Elegid quién de vosotros vivirá. El resto podéis prepararos para vuestra dolorosa transición al Otro Mundo».

Mawgaus mantendrá una calma gélida mientras pronuncia su discurso. No hay duda de que pretende cumplir con cada palabra, y su séquito de guerreros, de pie tras él, sonríe maliciosamente mientras describe el destino de los personajes. Después se irá al primer piso a dormir, dejando a cuatro de sus guerreros personales para que vigilen y observen el proceso de elegir a un superviviente.

Huir del Rey Druida y de los votadini no será fácil, pero se puede lograr con algo de ingenio y ayuda de las circunstancias del escenario. Las siguientes opciones y herramientas pueden ayudarles a sobrevivir al destino que Mawgaus les tiene reservado.

- ⇒ Gawain se ofrece voluntario. Es un guerrero noble y llamará a Mawgaus para que deje vivir al resto y le acepte a él como sacrificio. No teme a la muerte; su fe en Cristo es lo único que necesita. Si acuerdan intentar esta opción, Gawain insistirá a los personajes para que encuentren a su hermana Teneu en Caer Ysc y le cuenten lo sucedido; que le digan que no esté triste y que él la esperará en el Reino de Cristo. Hará falta que los PJ superen una tirada Hercúlea de Influencia para convencer a Mawgaus de que acepte un único sacrificio, pero cuando el Rey Druida sepa que Gawain es el hijo del rey Lot, estará abierto a la persuasión.
- ⇒ Gawain como rescatador. Si el DJ ha decidido permitir que este escape y regrese más tarde para rescatar a los personajes, será capaz de colarse en el broch o de crear una distracción apropiada en el exterior, lo que dará a los PJ la oportunidad de escapar de Mawgaus y sus guerreros. El Director de Juego tendrá que improvisar la naturaleza de estas tácticas de distracción.

- ⇒ Obrar un milagro. Los cristianos pueden pedir a Dios que obre un milagro (si alguna vez ha habido un momento ideal para hacerlo, sin duda es este). Si no hay ningún sacerdote presente, la tirada se hará contra la Pasión de Cristianismo. Gawain también puede ayudar pidiendo un milagro. Si se tiene éxito, Dios enviará una inmensa tormenta durante la noche. Los truenos parten los cielos y los relámpagos se desatan sobre la tierra, golpeando el tejado del broch y haciendo que todo el techo colapse. Los personajes deben hacer tiradas Formidables de Atletismo o Evadir para evitar sufrir 1d10 puntos de daño de los cascotes de madera y piedra. Eso sumará el broch en el caos mientras los guardias caen de la planta superior destrozada y se precipitan a su muerte en el suelo de piedra. Los PJ tienen la oportunidad de escapar mientras los votadini olvidan sus órdenes inmediatas e intentan salvarse como pueden.
- ⇒ Ayuda del Espíritu del Manantial. Si los personajes conocieron al Espíritu de la Cueva del Manantial, fueron educados con él, le hechizaron o le dejaron ganar el concurso de adivinanzas, será consciente de sus problemas y estará dispuesto a ayudar. Hará que las aguas de su manantial se acumulen en los cimientos de arenisca bajo la estructura y luego exploten a través del suelo y las paredes con un resultado similar al del broch impactado por el relámpago. El resultado será una confusión suficiente como para que puedan intentar su huida.
- ⇒ El Cuchillo de Farchog. Uno de los poderes del cuchillo es el de servir a veinte personas en un banquete: aunque no está diseñado como arma, lo pueden usar para escapar. Si un PJ supera una tirada de la Pasión Paganismo, puede activar el poder del cuchillo (con un solo corte puede partir hasta veinte ataduras a la vez). Para deducir que el cuchillo se puede usar de esa manera podría ser necesario superar una tirada de Perspicacia o de algún Saber apropiado. Y aunque no se pensó para ser un arma ofensiva, puede infligir 1d2 puntos de daño y el efecto de combate Desangrar. Si su portador inflige un corte a un enemigo, hasta veinte enemigos recibirán el mismo corte, en la misma localización y con el mismo daño. El personaje puede emplear un Estilo de Combate que incluya cuchillos, o usar Pelea. Resistirse al efecto de combate Desangrar en este caso se gestiona como una Tirada Grupal Eliminatoria (MYTHRAS, pág. 53).





EL SACRIFICIO

La huida no tiene por qué producirse en el intervalo entre el ultimátum de Mawgaus y el amanecer; puede suceder durante la preparación del sacrificio prometido.

Si no han huido, llevarán a los personajes a rastras a la Cueva de las Serpientes. Allí es donde el Rey Druida pretende sacrificarles, uno a uno, ante los ojos del superviviente designado. La intención es clavarlos al suelo de la cueva, abiertos de brazos y piernas, formando una línea. Mawgaus cortará la garganta a cada víctima y colocará un cuenco (un cráneo humano) junto a su cuello para recoger la sangre. Al pasar al siguiente personaje, uno de sus guerreros rajará el vientre al primero y colocará sus entrañas con cuidado para que todo el mundo pueda verlas. Cuando todos los personajes hayan muerto, les cortarán las cabezas y las meterán en un caldero lleno de agua de mar hirviendo y dejarán que se cuezan hasta que toda la carne se haya despegado del hueso. Extraerán los cerebros reducidos

GAWAIN COMO BAZA PARA ESCAPAR

El DJ puede ingeniárselas para que Gawain escape si los personajes se ven superados y capturados. Se puede usar como un *deus ex machina* para ayudarles a escapar más adelante, apareciendo en el momento oportuno del escenario.

y se los servirán a Mawgaus y sus guerreros: el resto de los cráneos se los entregarán al personaje nominado para volver con Merlín.

Esto es, por supuesto, una situación horripilante en la que encontrarse, y a no ser que sea necesario poner punto final (de manera miserable) a la campaña, debería producirse en este momento algún tipo de rescate de última hora.





HUIDA DE LAS CUEVAS

El resultado ideal para los PJ es la recuperación de la Cota de Beisrydd, evitar la captura y huir hasta el barco oculto. Mawgaus y sus guerreros les perseguirán, arrojándoles lanzas y flechas mientras intentan llegar hasta la cala oculta donde Nubh les espera. Dirige la persecución no solo como una huida desesperada por la supervivencia sino también como una oportunidad para el combate. Los guerreros del Rey Druida son mucho más competentes que los apostados en el broch, y este no permitirá que los personajes se lleven la Cota de Beisrydd sin una lucha feroz; es posible que resulten heridos o incluso que alguno muera en su intento de escapar, pero una vez que el bote de Nubh se haga a la mar, los votadini deberían abandonar la persecución y permitir que se marchen.

Sin embargo, Mawgaus posee un último as en la manga. Al ver su huida, les maldecirá, aullando con tanta fuerza que llegará hasta sus oídos por encima del intenso oleaje. Maldice a todos sus seres queridos a morir antes de un año y un día, prometiéndoles que Lord Aywell, dios de los votadini, les negará (también a los personajes) el derecho al Otro Mundo durante toda la eternidad. Haz que los PJ hagan tiradas de Voluntad modificadas por su Supersición. Si la tirada falla, el personaje creará en la maldición. Queda en manos del Director de Juego decidir el modo en que esta se manifiesta (y decidir si, de hecho, es real). Sea como sea, Mawgaus pretende que sus efectos sean un castigo lento, sutil y persistente por el robo del tesoro de los votadini.

CONCLUSIÓN DEL ESCENARIO

Gawain estará callado y pensativo durante el viaje de vuelta a Ciénaga Roja. El mar está tan revuelto como antes, pero esta vez Nubh evita Lindisfarena y lleva el barco a una pequeña cala resguardada para hacer noche. Gawain rezará en solitario y solo hablará si se dirigen a él, y aun así responderá con la mayor concisión.

El regreso a Ciénaga Roja transcurrirá sin incidentes. La gente de la aldea pesquera ha cumplido su parte del trato y esperará recibir el pago prometido, y Gawain se asegurará de que paguen si parecen reacios.

Mientras los personajes regresan a Caer Ysc, podrán avistar una figura solitaria en el camino por delante de ellos, que avanza cojeando con decisión. No tardarán en reconocer la silueta de Merlín, aunque lleva una capucha echada sobre la cabeza y ha cambiado sus habituales mantos de druida por unas ropas de viaje menos reconocibles. Les saludará e insistirá en que desmonten, preparen un campamento y le cuenten lo ocurrido. Como es natural, querrá ver la Cota de Beisrydd y quedará complacido cuando los personajes se la muestren. Si además han traído el Cuchillo de Farchog, rebosará de alegría. *«Así que Ofydd lo tuvo todo este tiempo, ¿eh? Ese viejo chivo taimado. Lo sospechaba, pero no podía estar seguro. Pensé que quizá Lot se hubiera hecho con él. ¡Pero esto es espléndido! ¡Espléndido! No esperaba que regresarais con uno de los tesoros, ¡mucho menos con dos!»*

Gawain mirará a Merlín hoscamente y, finalmente, le preguntará si su deuda está ahora saldada. *«¿Conmigo?», pregunta Merlín. «Por supuesto. No me debes nada. Nunca lo has hecho. Simplemente has usado esta “deuda” como excusa para devolver el golpe a tu tribu. Pero estoy agradecido por tu ayuda. Aunque ahora seas cristiano.»*

A Gawain le enfadará la respuesta, pero al Alto Druida no le importa. *«Ahora tengo que decirte, sin embargo, que Arturo quiere verte. Y si no, pronto lo hará. Ven a Caer Cadbryg. Trae a Teneu y no esperes a que las primeras hojas caigan de los robles. Pero, por ahora, ve a casa. Marcha a Caer Ysc y descansa. Yo tengo trabajo que hacer.»*

Los personajes pueden volver a Caer Ysc con Gawain si lo desean. Merlín les dirá que no necesita acompañantes, pero si quieren tener algo que hacer, deberían viajar a Caer Cadbryg sin demora. *«Arturo tendrá trabajo para vosotros», les dirá. «Las cosas se están poniendo interesantes.»*





PERSONAJES NO JUGADORES

MAWGAUS, REY DRUIDA DE LOS VOTADINI DE CIRCIND

Características	Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	Puntos de Acción: 3	1-3	Pierna Derecha	0/6
CON: 14	Mod. Daño: +1d2	4-6	Pierna Izquierda	0/6
TAM: 14	Puntos de Magia: 18	7-9	Abdomen	2/7
DES: 10	Tasa de Movimiento: 6 m.	10-12	Pecho	0/8
INT: 18	Bonificador de Iniciativa: 14	13-15	Brazo Derecho	0/5
POD: 18	Armadura: Cuero	16-18	Brazo Izquierdo	0/5
CAR: 14		19-20	Cabeza	0/6

Habilidades: *Aguante* 49%, *Atletismo* 37%, *Costumbres (Celtas)* 100%, *Evadir* 44%, *Idioma (Britónico)* 40%, *Idioma (Goidélico)* 100%, *Influencia* 87%, *Músculo* 33%, *Pelea* 46%, *Percepción* 84%, *Perspicacia* 95%, *Saber (Espíritus de los Ancestros)* 90%, *Voluntad* 85%.

Habilidades Mágicas: *Atadura* 90%, *Trance* 95%.

Pasiones: *Lealtad (Circind)* 100%, *Odio (Cristianos)* 90%, *Paganismo* 100%.

Estilo de Combate: Guerrero Votadini (Escudo, Espada y Lanza. Rasgo: Combate Montado) 81%.

Arma	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza Corta	M	L	1d8+1d2	4/5
Espada Larga	M	M	1d6+2+1d2	6/10
Escudo Celta	E	C	1d3+1+1d2	4/15

Mawgaus es un druida poderoso. Aunque no tiene espíritus atados, tiene poderosos aliados en la forma de Alalta, un espíritu depredador águila que caza los conocimientos cuando Mawgaus consume un nuevo cerebro, y Luithne, su espíritu de los ancestros personal que le concede varios conjuros. Mawgaus puede entrar fácilmente en el Mundo Espiritual para dar órdenes a otros espíritus si lo necesita, pero Alalta y Luithne son sus preferidos y de mayor confianza.

Alalta (Espíritu Depredador de Intensidad 4).

Pico y Garras Espectrales 98%, Sigilo 98%, Voluntad 88%.

Luithne (Espíritu de los ancestros de Intensidad 5).

INT 17, POD 34, CAR 12

Saber (Celta) 134%, Guerrero de Circind Espectral 96%, Voluntad 74%.

Luithne conoce los Milagros de Teísmo, Ataque al Corazón, Corrupción y Miedo. Puede lanzarlos con Intensidad 5 con una tirada exitosa del 50% o menos. Aunque este proporciona la magia, Mawgaus la canaliza, usando sus propios Puntos de Magia para hacerlo.





REINA ELLIW DE LOS BRIGANTES

Características	Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 10	Puntos de Acción: 3	1-3	Pierna Derecha	0/6
CON: 16	Mod. Daño: 0	4-6	Pierna Izquierda	0/6
TAM: 11	Puntos de Magia: 18	7-9	Abdomen	0/7
DES: 10	Tasa de Movimiento: 6 m.	10-12	Pecho	0/8
INT: 18	Bonificador de Iniciativa: 14	13-15	Brazo Derecho	0/5
POD: 18	Armadura: Ninguna	16-18	Brazo Izquierdo	0/5
CAR: 14		19-20	Cabeza	0/6
Habilidades: <i>Aguante 33%, Atletismo 28%, Costumbres (Celtas) 100%, Engañar 78%, Evadir 32%, Idioma (Britónico) 100%, Influencia 87%, Músculo 15%, Pelea 31%, Percepción 70%, Perspicacia 85%, Saber (Estrategia y Tácticas) 70%, Saber (Política) 85%, Superstición 80%, Voluntad 90%.</i>				
Pasiones: <i>Cristianismo 100%, Desconfianza (Paganos) 75%, Lealtad (Brigantes) 100%, Lealtad (Britania) 60%.</i>				
Estilo de Combate: Ninguno.				

TÍPICO GUERRERO VOTADINI DE CIRCIND

Atributos	1d20	Localización	PA/PG
Puntos de Acción: 2	1-3	Pierna Derecha	2/6
Mod. Daño: +1d2	4-6	Pierna Izquierda	2/6
Puntos de Magia: 11	7-9	Abdomen	2/7
Tasa de Movimiento: 6 m.	10-12	Pecho	2/8
Bonificador de Iniciativa: 10	13-15	Brazo Derecho	2/5
Armadura: Cuero	16-18	Brazo Izquierdo	2/5
Poderes: Ninguno	19-20	Cabeza	2/6
Habilidades: <i>Aguante 62%, Atletismo 59%, Conocimiento Local 66%, Evadir 56%, Montar 85%, Músculo 62%, Pelea 59%, Percepción 64%, Supervivencia 67%, Voluntad 62%.</i>			
Pasiones: <i>Amor (Batalla) 70%, Lealtad (Mawgaus) 80%.</i>			
Estilo de Combate: Guerrero de Circind (Escudo, Espada, Honda, Lanza. Rasgo: Hostigador) 75%.			

Arma	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza Corta	M	L	1d8+1d2	4/5
Espada Corta	M	M	1d6+1d2	6/10
Escudo Celta	E	C	1d3+1+1d2	4/15





CING Y CRUITHNE: ANCESTROS GUARDIANES DE LOS CIRCIND

Este maligno dúo está formado por dos de los grandes ancestros de los votadini, héroes de tiempos antiguos que han jurado proteger las fronteras de Circind y destruir a sus enemigos.

Ambos son espíritus de los ancestros de Intensidad 5. Cing domina conjuros de Magia Común que puede lanzar a sus enemigos en el Mundo Espiritual. Cruithne tiene el poder de Desmaterializar al 70%.

Mawgaus puede invocar a ambos espíritus en su ayuda, si lo necesita.

CING Y CRUITHNE				
Ancestro (Intensidad)	INT, POD, CAR	Costumbres y Saber	Combate Espectral y Voluntad	Poderes
Cing (5)	10, 31, 14	120%	95%, 111%	Magia Común 124% (Cuchilla Afilada, Desmoralizar, Fanatismo)
Cruithne (5)	12, 33, 8	124%	70%, 116%	Perspicacia 120%, Desmaterializar 70%





ÚNETE AL MURO DE ESCUDOS



<https://vkm.is/mythrasbritannia>

Y sigue el resto de nuestros productos
roleros en la web de 77Mundos

<https://77mundos.es>

