

AMBIENTACIÓN: PEREGRINACIÓN

AUTORÍA - ALEX PACIOS (@DRULAX)



PRÓLOGO

Siglo XIV.

Vuestro poblado ha sido diezmado por la **peste negra**.

Centenares de cuerpos se acumulan en fosas comunes y muchos más agonizan esperando su final. Seguido a la enfermedad ha venido la hambruna, la anarquía, y los saqueos.

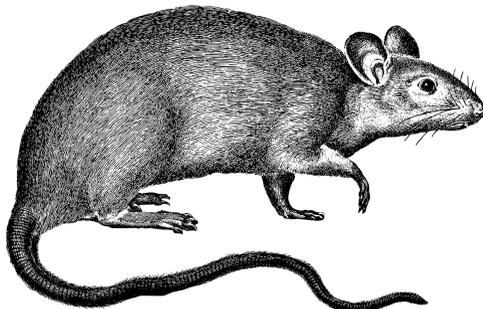
Vuestro señor **se encerró en su castillo** con sus guardias desoyendo vuestras súplicas tras llevarse vuestras últimas provisiones. Los monjes del monasterio hacen oídos sordos a los que día y noche golpean sus puertas pidiendo alivio y comida.

De nada sirven los rezos. No sabéis que terrible pecado habéis cometido para sufrir tal ira divina. Quizá sea el final de los tiempos y toque poner en paz vuestras almas.

Pero el respetado ermitaño que habita en el bosque ha aparecido en el pueblo pregonando una esperanza. En sus sueños se le apareció vuestro santo patrón y le mostró la forma de aplacar este castigo.

Será una ardua tarea. Debéis peregrinar a pie hacia el norte, y tras 7 días de camino encontrar una pequeña ermita o iglesia donde deberéis depositar la imagen del santo que ahora reposa en vuestro templo. Tras ello, según asegura el hombre, todo volverá a la normalidad.

Os habéis ofrecido voluntarias o sentido obligadas a participar en este viaje **por vuestras razones**. La fe o vuestros últimos hilos de esperanza os empujan, pero sabéis que posiblemente sea un viaje de no retorno para alguna de vosotras.





ENCUENTROS EN PEREGRINACIÓN

- El frío cala hasta los huesos, es un invierno duro. Y desde el bosque cercano al camino se oyen aullidos...
- En una pequeña colina, un grupo de gente furiosa se disponen a quemar a una joven a la que acusan de brujería y de traer la peste a su poblado.
- Desde el interior de una cabaña se oyen sollozos y gritos de súplica de varios miembros de una familia. Afuera aguardan dos caballos sin jinete que portan los colores de vuestro noble señor...
- A lo lejos se puede ver a un grupo de soldados cabalgando por el camino en vuestra dirección. En un carro, una jaula de barrotes de madera parece llevar en su interior prisioneros a un grupo de campesinos.
- Se oye el llanto de un bebé. Apoyada sobre un árbol la madre moribunda de peste protege del frío a su hijo recién nacido.
- Un grupo de plebeyos bebidos se divierten sádicamente disparando flechas a una manzana sobre la cabeza de un hombre atado a un árbol. El prisionero viste ropas nobles y os ofrece desesperadamente oro por su liberación...
- Un pequeño convento se observa a lo lejos. Varias columnas gruesas de humo negro se ven salir de ella...
- Un buhonero que viaja con un escualido asno se ofrece a guiarnos por una ruta libre de bandidos si le dais una ración de comida...
- Una niña de apenas 10 años huye con una liebre muerta en sus manos y pide a las viajeras que le ayuden a ocultarse. A lo lejos dos niños sólo algo mayores ataviados de escuderos la buscan entre gritos y risas. Van armados con arcos y a lomo de sus caballos.
- Un caudaloso río obstaculiza el camino. No hay puentes, y el único barquero que aguarda en la orilla pide un precio demasiado alto para las viajeras.
- Un peregrino pide unirse al grupo en su ruta. Oculta su rostro bajo una capucha cada vez que os cruzáis con otra gente. Cuando habla intenta disimular con poco éxito un extraño acento extranjero. oye proveniente del interior...



- Un charlatán lanza sus embustes sobre unos campesinos ofreciéndoles polvo de huesos de santo para protegerse de la peste a cambio de sus últimas raciones de comida.
- Una violenta tormenta se desata y las viajeras se ven obligadas a buscar refugio en una cueva. En la oscuridad de la noche un gruñido se oye proveniente del interior...

BANDA SONORA

