

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO RENACENTISTA



Rinascita



Rinajcita

Por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones
Joaquín Ruiz, Jordi Cabau y Miguel Aceytuno

Ilustración portada
Arnal Ballester

Ilustraciones interiores
Montse Fransoy

Mapas
Montse Bosch

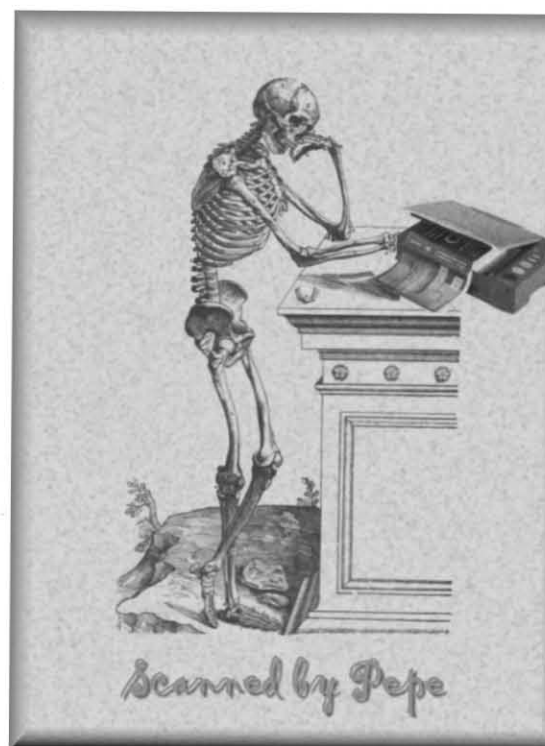
Corrector
Jordi Castells

Producción
Montserrat Vilá i Planas



Mi agradecimiento a Sergi Montero, Iván Jara, Miguel Aceytuno, J. M. Marsà, Jordi Cabau, Joaquín Ruiz, Beatriz Galante, así como a los chicos del C.C. Guinardó y del Casal de Ciutat, al club de rol de la F.I.B., y a los usuarios del Anex de Golferichs de Barcelona. Todos ellos tuvieron la santa paciencia de jugar con el borrador del texto que tienes entre manos.

Este libro está dedicado al personal nocturno de Urgencias del Hospital Clínico de Barcelona. Como dijo Oscar Wilde, en el Infierno no hay muy buen clima, pero está lleno de gente interesante.



Rinascita es un suplemento para el juego de rol *Aquelarre*, sin el cual no puede utilizarse.
1ª Edición, Julio 1993

Rinascita es una publicación
© 1993 JOC INTERNACIONAL, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
Fotocomposición: Publitecsa
Impreso en Hurope, S.A., C/. Recared, 2-4 - 08005 Barcelona
D.L.: 31.350-92
I.S.B.N.: 84-7831-113-0
Impresa en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	5
Aquelarre en el Renacimiento	7
El arte de la guerra	15
La Santa Inquisición	21
Magos, brujas e inquisidores	23
Leyendas populares	31
El retorno de la espada	37
Odio en Granada	41
Affer Surat	47
A la mujer, el Diablo le dio el Saber	63
...Pero haberlas, haylas	67
La carne muerta	77
El secreto de la inmortalidad	83

Introducción

*La tierra ha sido profanada
bajo sus habitantes,
pues traspasaron las leyes,
violaron el precepto,
rompieron la alianza eterna.*

Libro del Profeta Isaías 24, 5.

Si *Aquelarre* es el juego de rol *demoníaco medieval*, ¿por qué un suplemento ambientado en pleno Renacimiento, durante los años 1450/1600? Quizá la culpa sea de J. Ruiz, que en una conversación telefónica afirmó que el periodo no había sido tratado todavía por ningún juego de rol. O de John M. Ford, que me apasionó con su libro *Cuando el Dragón despierte*. O de F. Iniesta, que me enseñó que el siglo XV había sido una auténtica revolución en lo que a límites geográficos se refiere, descubriéndose no solamente la nueva América, sino también las viejas África y Asia. O de X. Fenosa, amigo de afirmaciones rotundas y amplia sonrisa, el cual me llenó literalmente la mesa de trabajo de actas inquisitoriales procedentes de los archivos del Escorial al grito de “*para Aquelarre*”, sin querer oír mis protestas al respecto de los problemas que entraña el descifrar el latín procesal del siglo XVI. O quizá la culpa sea de tomar unas “Mort Subite” con aquel desconocido, una noche de invierno, y de escuchar cierta historia, que no tendría que haber escuchado nadie, y que nunca olvidaré.

En el Renacimiento se acuñan los conceptos de Edad Antigua, Media y Moderna. Se rechaza así la historia inmediatamente anterior (Edad Media) para buscar los orígenes de un pasado lejano, teóricamente mejor y absolutamente idealizado. Se da la espalda a mil años de vida y cultura medievales, por considerarse una simple transición, un periodo oscuro e ignorante. En el Renacimiento, la gente empieza a dejar de ver aquello que se niega a ver (técnica que el ser humano ha practicado desde entonces con excelentes resultados). Es pues una época de conflicto, un choque entre los dos mundos en los que fluctúa *Aquelarre*: Hombre y Diablo, Ciencia y Magia, Racionalidad e Irracionalidad.

Aquellos que tengan oídos para oír y ojos para ver se preparen: una vez más, arden de nuevo los viejos fuegos del *Aquelarre*

Ricard Ibáñez, septiembre de 1992

Aquelarre en el Renacimiento

*Par les contrées du grand fleuve Bétique
Loin d'Ibère au royaume de Grenade
Croix repoussées par gens Mahométriques
Un de Cordube trahira la fin contrade.*

El mundo renacentista

Desde la segunda mitad del siglo XV, y en especial a partir del reinado de los Reyes Católicos, se van produciendo en la península una serie de cambios políticos y sociales que influirán decisivamente en la vida de sus habitantes.

Gracias al desarrollo de la artillería, el poderío feudal característico del periodo anterior desaparece. La adquisición de la nueva arma exige un fuerte desembolso que ningún noble aislado puede permitirse, mientras que la Corona sí. La nobleza debe elegir entre ponerse al servicio de los reyes, ya sea como oficiales de los nuevos ejércitos o como cortesanos de lujo, o vivir encerrados en sus propiedades rurales.

Hay un progresivo aumento de la población (Sevilla pasa en menos de 100 años de 15.000 a 40.000 habitantes), debido a un descenso de la mortalidad, no tanto por las tímidas mejoras sanitarias o de higiene (que siguen siendo básicamente las mismas que en época medieval) como por el fin de las grandes pestes que asolaron el periodo anterior, y que disminuyen mucho en virulencia. Asimismo hay una mejora en la dieta alimenticia de las clases populares, producto, en general, de una mejora del nivel de vida.

El pago en moneda ha sustituido totalmente al pago en especie (típico de las relaciones feudales), Esto trae como consecuencia que, al producirse una progresiva alza de precios agrícolas durante el siglo XVI, los campesinos vean mejorado su nivel de vida, mientras que la baja nobleza se empobrece.

Esta elevación del nivel de vida popular provoca la aparición del tiempo de ocio: la gente gana más trabajando menos, con lo que tiene dinero para gastar, y tiempo para hacerlo. Proliferan las fiestas populares, y las tabernas son más bulliciosas que nunca. En ellas causa furor, a partir del siglo XVI, una nueva bebida procedente de la Europa del Norte: se llama cerveza, y en tiempos de Carlos I se fabrica ya en Castilla.

El tiempo libre provoca asimismo un aumento de la cultura, impulsada por la creación de la imprenta. Se calcula que hacia mediados del siglo XVI casi la mitad de los habitantes de las ciudades sabían leer y escribir. Un libro sigue siendo un objeto de lujo, pero ya no es una fortuna. La imprenta provoca también la unificación lingüística: nobleza, burguesía, escritores y poetas abandonan el catalán y el gallego en favor del castellano. Sólo

las clases populares seguirán fieles a sus lenguas vernáculas.

El progresivo racismo que invade la sociedad peninsular (y que traerá como consecuencia la creación de la Inquisición y la expulsión de los judíos) provoca que las gentes, en especial de origen noble, se esfuercen en demostrar la pureza de su linaje. Nacen así los "cristianos viejos", individuos que podían atestiguar, con los documentos adecuados, que en su linaje no había moros ni judíos. La situación pronto llegó a tal extremo que solamente dichos "cristianos viejos" podían ocupar cargos públicos, y en un juicio de cualquier tipo su simple palabra valía más que cualquier prueba acusatoria que presentara alguien que no lo fuera. Pronto surgirán por toda la península hábiles notarios, especializados en falsificar dichos documentos... y simultáneamente expertos en descubrir falsificaciones.

Se supone que el cristiano viejo había de ser sobrio y austero. Los que presumían de serlo pronto empezaron a vestir con tonos oscuros, absteniéndose de hacer ostentación de riqueza. Esta moda iría muy bien a la cada vez más empobrecida nobleza menor de las ciudades, que pudo disimular así de puertas para afuera su cada vez más apurada situación. Los nobles rurales empobrecidos no tenían otra salida que el bandidaje, por lo cual los caminos fueron tan peligrosos o más que en la época anterior.

A esto hay que sumar el carácter cosmopolita de la monarquía hispánica durante esta época. La península pronto se verá invadida por gentes de origen alemán, ita-



liano o flamenco, súbditos del mismo emperador, que buscan fortuna en nuevas tierras. La desestructuración de la sociedad feudal ha supuesto la ruptura del inmovilismo de la época anterior, y hay menos trabas para viajar de un extremo al otro del país. Muchos campesinos emigran hacia las ciudades, buscando una vida más fácil. Muchos de ellos terminarán engrosando las filas del ejército, o bien se convertirán en prostitutas o mendigos.

Las casas de mancebía continúan estando permitidas e incluso en algunos casos apoyadas financieramente por los concejos de las ciudades. Por el contrario, la homosexualidad está cada vez más castigada: en época medieval, el castigo era simplemente la castración. Durante el reinado de los Reyes Católicos dicho delito se castiga con la pena de muerte. A inicios del siglo XVI se suman ambos castigos (castración primero y muerte después). Por último, en tiempos de Felipe II se decreta que la muerte de los homosexuales sea en la hoguera, como los herejes o los brujos. Estos datos se refieren a la homosexualidad masculina. No hay datos sobre la femenina, ya fuera porque no existió o porque las mujeres supieron ser más discretas.

El mendigo no está mal visto en la sociedad de la época: la Iglesia postula que es necesario que haya necesitados, para que los buenos cristianos puedan ejercitar la caridad con la limosna. La diferencia entre un mendigo, un cortagargantas y un pícaro no está en absoluto clara, y a menudo los tres aspectos se combinan en la misma persona.

La Corona intentó luchar contra la inseguridad que sufría el reino autorizando a los concejos de las ciudades a crear guardias diurnas y nocturnas que patrullaban por las calles de las ciudades, ahuyentando a ladrones y maleantes. En el mundo rural reorganizó aquellas primitivas "Hermandades" de voluntarios en "La Santa Hermandad", una guardia rural encargada de patrullar por los caminos importantes. Pronto se hicieron famosos por sus métodos, sangrientos pero eficaces.

Este esfuerzo por mejorar la seguridad trajo como consecuencia un mayor control sobre las armas y armaduras de las gentes: en las ciudades sólo podían ir protegidos con armadura y armados los soldados de servicio. Asimismo se autorizaba a los nobles a llevar una espada, como señal de su rango. La aplicación de esta ley no era tan rígida fuera de las ciudades, aunque teóricamente seguía aplicándose. Este control provocó que se crearan una serie de prendas de vestir que, en la práctica, servían de protección en caso de ataque. Asimismo aumentó el uso de las armas pequeñas (tipo 1), fácilmente disimulables debajo del jubón o la capa. Del mismo modo a partir de la segunda mitad del siglo XVI empieza el uso de la pistola, arma de fuego pequeña (y por lo tanto disimulable) pero muy efectiva a corta distancia.

De Aquelarre a Rinascita

El sistema de juego de *Aquelarre* está diseñado para abarcar los años 1300 a 1450. Con unas pocas variaciones, el mismo sistema es válido para el periodo 1450/1600:

Personajes

Se mantienen las quince profesiones, creándose tres nuevas (ver más adelante). Dos profesiones cambian de nombre: los *Goliardos* pasan a llamarse *Estudiantes*, y los *Escribas*, *Notarios*.

La profesión de *Cortesano* cambia la competencia de *Buscar* por la de *Etiqueta*.

Nacionalidad y grupo étnico

En 1492 desaparece el reino de Granada. Los árabes pasan a ser denominados *Moriscos*. Asimismo, en dicho año los judíos son expulsados de los reinos peninsulares (excepto Portugal). Sólo se libran de la expulsión aquellos que abjuraron de su fe para abrazar el cristianismo, cosa que muchos de ellos simulan hacer. Los Pj de ese grupo étnico deberán ser *Conversos*, es decir, cristianos nuevos conversos de judío.

Fernando el Católico se anexiona el reino de Navarra en 1512, integrándolo a la órbita castellana. La parte norte del país, sin embargo, queda en poder de Francia.

La Corona de Aragón se encuentra en una clara decadencia económica y social, debido en parte a la desvinculación de su nobleza, que se orienta hacia Castilla. Aunque sigue conservando sus fueros y privilegios, en la práctica está muy supeditada a la economía y política castellanas. La unión de la mayor parte de las coronas peninsulares en un mismo dirigente, hecho que se inicia con los Reyes Católicos y que se consolida con Carlos I, hace que se empiece a hablar de "España" (nombre derivado de la *Hispania* romana).

El castellano se impone como lengua común en toda la península, excepto en el mundo rural. Los Pj que no sean campesinos y que no pertenezcan al grupo étnico castellano pueden anotarse en dicho idioma un porcentaje igual al de su Cultura x 5.

Competencias

Aparecen cinco nuevas competencias: *Arma de fuego*, *Artillería*, *Etiqueta*, *Ingeniería militar* y *Táctica*. Las profesiones de Guerrero y Soldado pueden cambiar las competencias de Ballesta o Escudo por las de Arma de fuego o Artillería. Asimismo el Guerrero puede elegir cambiar cualquiera de sus cuatro competencias básicas por la de Táctica.

Además, cualquier Pj al que le salga en la tabla de Rasgos de Carácter haber pertenecido a un grupo de mercenarios (56-58) puede colocarse los 25 puntos que se le conceden en Mando en Ingeniería y Táctica, y los otros 25 de Armas en Arma de fuego o Artillería.

Arma de fuego (Habilidad). Esta competencia indica la habilidad del personaje en el manejo de pistolas y arcabuces. Conviene recordar que el arcabuz no aparece en Europa hasta aproximadamente el año 1475, mientras que la pistola tendrá que esperar hasta 1520. Su uso y posesión está totalmente prohibido a todo aquel que no sea militar o miembro de la Alta Nobleza, aunque a partir de 1550 empieza a generalizarse el uso y posesión de pistolas entre la baja nobleza y la burguesía. Al tener mayor poder de penetración, las armas de fuego ignoran en un 50% (redondeando por defecto) la protección de las armaduras. Es decir, una bala que impacte en una armadura de protección 3 (Ropas de cuero), disminuirá su protección a 2. No es necesario decirle a los perversos DJ que una pifia en el manejo de este tipo de armas puede ocasionar la explosión del arma... con los consiguientes daños para aquel que la manejaba.

Artillería (Habilidad). La posesión de esta habilidad permite el manejo de Cañones y Culebrinas. Por edicto real está absolutamente prohibido tener tales armas instaladas en fortificaciones (castillos) particulares, aunque se permite su instalación en barcos, si se justifica que van a viajar por zonas de fuerte actividad pirata.

Etiqueta (Cultura). Esta competencia indica el grado en que el Pj domina "las buenas maneras" propias de pala-

cio: los complicados bailes, el protocolo a seguir en determinadas fiestas o ante según qué personalidades, incluso la manera de insinuarse a una dama de alcurnia. El comportamiento, en general, que tiene que seguir un perfecto caballero en cada situación cortesana.

Ingeniería militar (Cultura). Indica la capacidad y los conocimientos necesarios para diseñar fortificaciones y detectar los puntos débiles de las mismas, para realizar el minado de las murallas y para detectarlos, así como para diseñar ingenios bélicos sencillos.

Táctica (Cultura). El combate renacentista ya no es el choque brutal entre dos fuerzas característico de la etapa anterior, en la que prevalecían, incluso en los grandes combates, los enfrentamientos individuales entre nobles o las escaramuzas entre pequeños grupos. Esta competencia permite dirigir con eficacia tropas relativamente numerosas, tanto en batallas campales como en asedios, y usando conjuntamente tanto la Caballería como la Artillería o la Infantería.

Armas

Las espadas se estilizan, haciéndose más ligeras sin perder su resistencia, ya que están mejor forjadas que en la época anterior. Espadas y Espadones ven reducida la Fuerza mínima necesaria para manejarlas en dos puntos. Aparecen nuevos tipos de armas:

Alabarda (Lanza). Este arma de asta puede ser usada de tres formas diferentes: con ella se puede cortar como un hacha, pinchar como una lanza y, usando su parte posterior, desmontar a los jinetes, haciéndolos caer al suelo. Está prohibido llevarla dentro de las ciudades a no ser que se sea soldado en servicio.

Pistola (A. de fuego). Su tamaño solía oscilar entre los 20/30 cm. Muchas tenían en el extremo de la culata una bola redonda, de hierro macizo, para usar la pistola como maza improvisada. Usada así causan 1D6 de daño (usando la competencia de Maza).

Arcabuz (A. de fuego). El peso de este arma solía oscilar entre los 15 y 20 kg, y su tamaño entre los 85/100 cm.

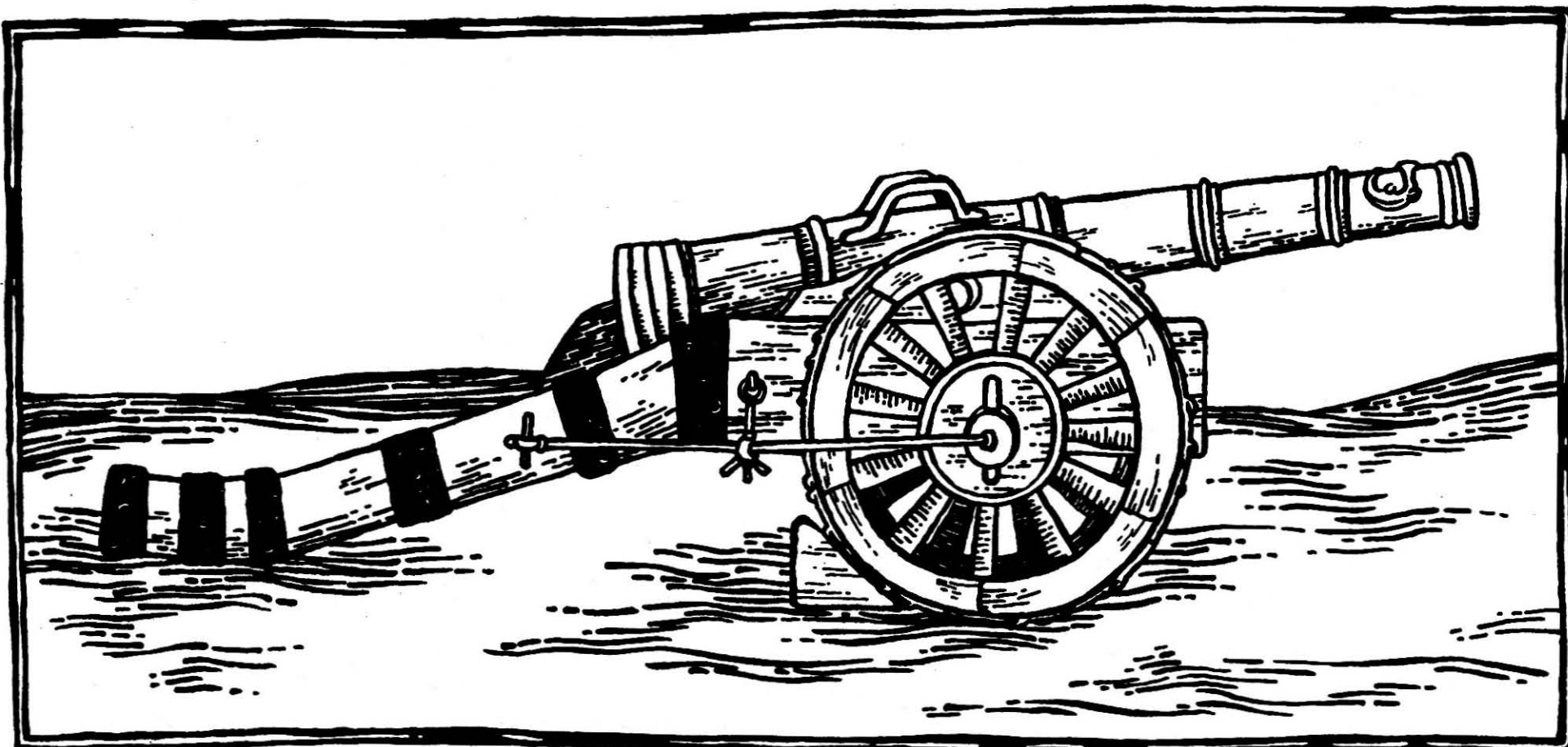
Como se puede comprender, debido a su peso y a la fuerza de su retroceso no era un arma que pudiera manejar cualquiera. Al igual que la pistola, se cargaba por delante, como los cañones, en un proceso complicado y lento. Al igual que la pistola, puede ser usado en caso de necesidad como maza. En ese caso hace 1D8 de daño.

Culebrina (Artillería). Este arma estaba diseñada para ser fijada a un parapeto de madera o piedra (ya fuera en una fortificación o puente de barco). Al contrario que el arcabuz y la pistola, que usaban gatillo, este arma se disparaba prendiendo fuego a una mecha situada en la parte posterior, la cual provocaba la ignición de la pólvora, y la expulsión del proyectil. Éste podía ser una bala de cañón de pequeño calibre o, más frecuentemente, pedazos de metralla, que causaban una mortandad terrible en formaciones cerradas. En caso de disparar metralla, cada disparo afectará a 1D6 individuos, haciéndoles a cada uno 2D6+2 de daño (en lugar de 2D10, daño que causaría de disparar bala contra un único objetivo). Al igual que las armas de fuego, el disparo de culebrina reduce la protección del objetivo en un 50%.

Añadiéndoles una culata de madera, este arma puede ser usada como un arcabuz por individuos de Fuerza 15 o más. En ese caso se le denominaba "Espingarda" o "Cañón de mano". El individuo que dispare el arma con estas características tiene un malus de disparo del 25%

Cañón (Artillería). En esta época empiezan a fabricarse los primeros cañones realmente eficaces. Evidentemente, se emplean contra grandes objetivos o contra formaciones compactas, nunca contra individuos aislados. A menudo las balas que disparaban eran de piedra, y no de hierro. Se necesitaba una dotación de como mínimo tres hombres para preparar y disparar un cañón en un tiempo razonable.

Competencia	Arma	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño
Lanza	Alabarda	Agilidad	15	1D10+1
Arma de fuego	Pistola	Habilidad	5	1D10+1
Arma de fuego	Arcabuz	Habilidad	10	1D10+5
Artillería	Culebrina	Habilidad	5/15	2D10 /2D6+2
Artillería	Cañón	Habilidad	-	5D10



Distancia de proyectiles

	Corta	Media	Larga
Pistola	1 a 5 m.	6 a 15 m.	16 a 30 m.
Arcabuz	4 a 15 m.	16 a 40 m.	41 a 100 m.
Culebrina	4 a 30 m.	31 a 60 m.	61 a 130 m.
Cañón	4 a 50 m.	51 a 150 m.	151 a 400 m.

Velocidad de disparo

- *Pistola: Dispara 1 vez cada dos asaltos (necesita tres acciones para cargar y una para disparar)
- *Arcabuz: Dispara 1 vez cada dos asaltos (tres acciones para cargar y una para disparar)
- *Culebrina: Dispara 1 vez cada tres asaltos (cinco acciones para cargar y una para disparar)
- *Cañón: Dispara 1 vez cada cinco asaltos (nueve acciones para cargar y una para disparar)

Tabla de armaduras

Tipo	Res	Prot
1. Ropa gruesa (Piel y lana) Malus: Carece.	30	1
2. Ropa acolchada Malus: Carece.	50	2
3. Ropas de cuero Malus: Impide nadar.	75	3
4. Coraza Malus: Impide nadar. Impide dormir.	125	8/3 (*)
5. Armadura ligera Malus: Impide nadar. Impide dormir. -15% comp. de Agilidad -1 a Iniciativa	150	6
6. Armadura pesada (**) Malus: Impide nadar. Impide dormir. Impide trepar. -50% comp. de Agilidad -10% comp. de Habilidad -3 a la Iniciativa	200	8
Escudo 100 Malus: Impide nadar.		
Casco de metal Malus: Carece.	40	2
Yelmo (***) Malus: -25% comp. Percepción -10 Iniciativa.	75	8

(*) La coraza da protección 8 en pecho y abdomen. En brazos y piernas da protección 3 (ropas de cuero). La cabeza suele ir cubierta con un casco (prot. 2).

(**) Caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la fuerza del Pj x 3 para ponerse de nuevo en pie.

(***) El yelmo sólo puede llevarse con armaduras ligeras o pesadas.

Armaduras

Desaparecen el peto de cuero y la cota de malla, siendo sustituidos por ropas acolchadas y de cuero, que protegen sin dar la sensación de ser protecciones guerreras. En la caballería se mantienen, aunque algo más ligeras, las armaduras de metal, por temor a los disparos de arcabuz (esto hace a los caballeros presa fácil de los alabarderos). Aparece la coraza, que en realidad es simplemente la parte central de la armadura de placas, a la que se han eliminado las protecciones de brazos y piernas, que pueden ir protegidos con protecciones acolchadas o de cuero. El escudo va desapareciendo progresivamente, ya que se revela inútil frente a las armas de fuego. Sí que se mantiene, sin embargo, entre las tropas que deban actuar en territorios no europeos (Asia, África, América).

Precios

Armas

Alabarda:	60
Pistola:	200
Arcabuz:	250
Culebrina:	400
Cañón:	800

Protecciones

Escudo:	50
Casco:	40
Yelmo:	75
Ropa gruesa:	30
Ropa acolchada:	50
Ropa de cuero:	75
Coraza:	125
Arm. ligera:	150
Arm. pesada:	200

Equipo diverso

Pólvora (10 disparos):	10
Balas (10):	5
Imprenta:	300
Carabela:	1500
Joyas:	500 a 2.000
Objetos de arte o de lujo:	300 a 5.000
Laúd:	50
Flauta:	10

Moneda

En tiempos de los Reyes Católicos se produce un cambio en el sistema monetario, unificándose la moneda de todos los reinos peninsulares. El maravedí, que era una moneda de plata, pasa a convertirse en moneda de cobre, reduciéndose su valor a 1/5 parte. Es decir, un maravedí viejo de plata valdrá ahora cinco maravedíes nuevos de cobre.

Las monedas usadas ahora son:

- * Ducado de oro. Equivalente a 10 reales
- * Real de plata. Equivalente a 15 maravedíes
- * Maravedí de cobre.

Enfermedades

Aparece una nueva enfermedad, llamada sífilis, aunque los italianos la llamarán el mal francés, los franceses el mal español y los españoles el mal italiano. Los primeros casos europeos se dan en Roma a principios del siglo XVI, y no falta quien afirma que se trata de una enfermedad originaria del Nuevo Mundo, traída pues por los españoles.

Sífilis

Contagio: 40%

Forma de contagio: Por transmisión sexual

Síntomas y convalecencia: La sífilis se desarrolla en tres fases:

Fase 1: Aparecen unos bubones en la zona genital, blandos e indoloros, que no tardan en desaparecer.

Fase 2: Unos meses más tarde aparecen bubones y llagas por todo el cuerpo que pueden llegar a curarse con procedimientos normales.

Fase 3: Al cabo de varios años el virus de la sífilis ataca el cerebro, causando una degeneración progresiva del individuo. Puede detectarse al observar en el individuo un comportamiento exaltado y excéntrico, que pronto degenera hacia la locura y la decadencia física, hasta terminar dejando al individuo paralítico, idiota y babeante hasta su muerte.

Envejecimiento

Debido a la mayor esperanza de vida, los Pj empezarán a tirar en la tabla de edad a partir de los 40 años, en lugar de a los 35.

Nuevas profesiones

Pícaro

Este personaje, típico de la literatura de nuestro siglo de oro (el Lazarillo, el Buscón) se caracteriza por ser de ascendencia social baja y vivir de la buena fe, la credulidad y a veces la estupidez de la gente: mendigo, limosnero, alcahuete, ladrón cuando le dejan, tímido cuando puede, intenta (y normalmente consigue) ganarse el pan con su ingenio en lugar de con el sudor de su frente.

Origen social

Villano o Campesino.

Mínimos de características

15 en Comunicación y en Habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Sólo puede llevar armadura tipo 1, sin casco ni escudo. Puede llevar armas de tipo 1, palos u hondas.

Competencias

Básicas:

- *Elocuencia
- *Juego
- *Robar
- *Cuchillo

Normales:

- Correr
- Discreción
- Disfrazarse
- Escondarse
- Esquivar
- Otear
- Pelea
- Psicología

Ingresos

Los ingresos de un pícaro dependen de su porcentaje en Elocuencia, competencia imprescindible a la hora de conseguir limosna o efectuar timos:

Elocuencia:	01 - 25%	10 m. de plata
	26 - 50%	15 m. de plata
	51 - 70%	20 m. de plata
	71 - 90%	25 m. de plata
	91 - 99%	35 m. de plata

Inquisidor

Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a los herejes que la practican. Dentro de la herejía, por supuesto, se incluye la magia, ya que la Inquisición no marca diferencias entre magia blanca o negra, considerándolo todo brujería, y por lo tanto signo de adoración al Diablo.

Origen social

Baja nobleza o burguesía.

Mínimos de características

15 en Cultura y Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Solamente pueden llevar armaduras de tipo 1, sin casco ni escudo. Pueden llevar armas de tipo 1.

Competencias

Básicas:

- *Leer/escribir
- *Psicología
- *Teología
- *Tortura

Normales:

- Astrología
- Con. mágico
- Elocuencia
- Leyendas
- Mando
- Medicina
- Memoria
- Otear

Sus ingresos son de 25 monedas de plata al mes.

El único hechizo que le está permitido aprender a un Inquisidor es el de Exorcismo.

Mercenario

por Joaquín Ruiz

Soldado profesional, sin escrúpulos, que vive exclusivamente de su habilidad con las armas. Suele viajar allí donde se encuentre la guerra, vendiéndose al bando que le pague más o que le merezca mayor confianza de lograr la victoria. Aunque suelen ser despreciados por los soldados normales, suelen cobrar más que éstos, ya que sus conocimientos militares suelen ser más amplios y específicos.

Origen

Un mercenario puede ser de cualquier origen social, desde noble hasta campesino. Asimismo puede pertenecer a cualquier etnia o nacionalidad, ya sea peninsular o europea.

Profesión paterna

Se usará para determinarla la tabla aparecida en el manual (pág. 10). Sin embargo, un resultado de Soldado o Guerrero podrá ser modificado, a elección del jugador, por Mercenario.

Mínimos de características
10 en Fuerza, Habilidad y Agilidad

Limitación de armas y armaduras
Ninguna

Competencias

Básicas:

- * Pelea
- * Tortura
- * Dos grupos de armas

Normales:

- Táctica/Mando (a elegir)
- Primeros auxilios
- Otear
- Cabalgar
- Juego
- Ingeniería militar
- 2 idiomas, a elegir.

Cronología histórica

Esta cronología, al igual que la que aparece en el manual, pretende cumplir la función de encuadrar históricamente las aventuras que desarrollen los DJ. Sin embargo, y esto es un consejo personal del autor, un DJ que quiera dar un auténtico “sabor histórico” a sus partidas no tendría que limitarse a esta cronología, sino que debería consultar la enciclopedia que tuviera más a mano.

***1451:** Carlos de Viana es derrotado y capturado en la batalla de Aibar. Su padre Juan I lo deshereda, privándole de sus derechos al trono de Navarra.

***1453:** Víctima de un complot organizado por la reina de Castilla, Isabel de Portugal, es decapitado Álvaro de Luna, durante 30 años valido del rey de Castilla.

Muere Muhammad X de Granada. Le sucede Sad al-Mustain ibn Ali.

***1454:** Muere Juan II de Castilla. Le sucede su hijo Enrique IV, popularmente llamado “el Impotente”.

***1458:** Muere Alfonso V de Aragón. Le sucede su hermano Juan II de Aragón (y I de Navarra, y que prosigue la guerra contra el príncipe de Viana).

***1460:** Los barcos portugueses llegan a Cabo Verde.

***1461:** Presionado por las Cortes de Cataluña, Juan de Aragón firma la Concordia de Villafranca, en la que reconoce nuevamente a Carlos de Viana como heredero. Éste, sin embargo, muere misteriosamente unos meses más tarde (23 de septiembre), al parecer envenenado por su madrastra Juana Enríquez.

***1462:** Muere Sad al-Mustain de Granada. Le sucede su hijo Abu-l-Hassán Ali ibn Sad.

Revuelta de los campesinos Remença en Cataluña. A cambio de ayuda militar, Juan II cede al rey Luis XI de Francia el Rosellón y la Cerdaña, tierras que se recuperarían más tarde.

***1464:** Juan de Aragón nombra regente del reino de Navarra a su hija Leonor, hermana carnal del príncipe de Viana.

***1465:** Parte de la nobleza castellana acusa a la reina Juana de Portugal, esposa de Enrique, de haber tenido relaciones amorosas con Beltrán de la Cueva, valido del rey, como fruto de las cuales nace una hija llamada Juana “la Beltraneja”, que Enrique IV quiere nombrar heredera del trono de Castilla. Los nobles rebeldes proclaman rey al infante Alfonso, hermano de Enrique, iniciándose una guerra civil.

***1467:** Batalla de Olmedo. Victoria de Beltrán de la Cueva (valido de Enrique IV de Castilla) sobre el infante Alfonso.

***1468:** El infante Alfonso de Trastámara muere misteriosamente (posiblemente envenenado) en Cardeñosa. Los nobles rebeldes ofrecen la corona a la infanta Isabel, hermana de Enrique y Alfonso. Ese mismo año se firma la paz entre ambos bandos: los nobles rebeldes se someten a Enrique IV, y éste a su vez nombra heredera del trono castellano a Isabel.

***1469:** Matrimonio de Isabel la Católica con Fernando de Aragón.

***1474:** Aparecen las primeras imprentas en Castilla. Muere Enrique IV de Castilla. Le sucede su hermana Isabel I, la Católica.

***1475:** Alfonso V de Portugal invade Castilla, pretextando defender los derechos de Juana la Beltraneja, con la que ha establecido un tratado secreto según el cual se desposará con ella si es nombrada reina de Castilla. Se une a la causa buena parte de las ciudades de Galicia y León, pero tras ser derrotado en las batallas de Toro y Albuera debe regresar a su reino.

Organización de la Santa Hermandad, cuerpo encargado de proteger las principales vías del reino. Recibieron una sólida instrucción militar, patrullando por los caminos reales en grupos reducidos: normalmente cuatro individuos.

Se produce el ordenamiento del sistema monetario peninsular.

***1478:** Se instaura la Santa Inquisición Española.

***1479:** Muere Juan II de Aragón y I de Navarra. En Aragón le sucede Fernando el Católico (hijo de Juana Enríquez). En Navarra Francisco de Foix, hijo de Leonor de Navarra.

Juana la Beltraneja es obligada a ingresar en el convento de Clarisas de Coimbra, en Portugal.

***1481:** Muere Alfonso V de Portugal. Le sucede su hijo Juan II.

Abu-l-Hassán de Granada asalta la villa de Zahara en respuesta a las peticiones de la corona de Castilla instándole a pagar los viejos tributos que Granada entregaba a dicho reino. Se inicia así la guerra entre Granada y Castilla.

***1482:** Muere Abu-l-Hassán de Granada. Le sucede su hijo Abu-Abdallah Muhammad XI ibn Alí (Boabdil).

***1483:** Muere Francisco de Foix, rey de Navarra. Le sucede en el trono su hermana Catalina.

***1485:** Muhammad ibn Sad az-Zaghall, tío carnal de Boabdil, le declara la guerra, apoderándose de buena parte del territorio granadino. Esta situación de guerra civil favorece a las armas castellanas, que pactan un acuerdo con Boabdil.

***1486:** Eliminado az-Zaghall, los Reyes Católicos prosiguen la guerra contra Boabdil.

***1490:** Joanot Martorell publica en Valencia la novela de caballerías *Tirant lo Blanc*.

***1492:** Toma de Granada. Boabdil entrega las llaves de la ciudad a los Reyes Católicos.

El Almirante de Castilla Cristóbal Colón descubre una nueva tierra que se llamará América.

Se expulsa a los judíos de los reinos hispánicos.

Fernando el Católico sufre un atentado contra su vida en Barcelona.

Antonio de Nebrija publica en Sevilla la *Gramática castellana*.

***1493:** La Corona de Aragón recupera gracias al tratado de Barcelona el Rosellón y la Cerdaña, en poder de Francia desde la guerra Remença.

***1495:** Muere Juan II de Portugal. Le sucede Manuel I.

*El Papado, Milán, Florencia, Venecia, Austria y Aragón forman la llamada Liga Santa, con objeto de expulsar a los franceses de la península italiana. Llega a Nápoles un cuerpo expedicionario al mando de Gonzalo Fernández de Córdoba, capitán castellano que se había distinguido en la guerra civil y en la guerra de Granada.

*1496: Matrimonio de doña Juana, hija de los Reyes Católicos, con Felipe el Hermoso, hijo de Maximiliano I de Alemania.

*1497: Pedro de Estopiñán conquista Melilla.

*1499: Fernando de Rojas publica *La Celestina*.

Sublevación de los granadinos en el Albaicín por no cumplirse los acuerdos firmados tras la rendición, en los que los Reyes Católicos se comprometían a respetar a las personas, sus bienes y su culto. La rebelión es abortada con gran dureza.

*1500: Nace Carlos de Gante, futuro rey y emperador.

*1501: Rebelión morisca en las Alpujarras.

*1502: El cardenal Cisneros provoca conversiones forzosas de musulmanes en Granada.

*1503: Ataque a Cullera por parte de corsarios berberiscos.

Victorias del Gran Capitán en Italia: batallas de Ceriñola y Garellano.

*1504: Muere Isabel I de Castilla. Es nombrado regente del reino su esposo, Fernando, hasta que se hacen cargo del mismo la heredera, Juana (llamada la loca con bastante razón) y su marido Felipe el Hermoso, hijo de Maximiliano I, emperador de Alemania.

*1506: La repentina muerte de Felipe y la definitiva pérdida de la razón de Juana provocan que vuelva a ser nombrado regente del reino Fernando el Católico.

*1508: Brotes de peste en Barcelona y Sevilla.

*1509: Pedro Navarro, antiguo corsario al servicio de Castilla, conquista Orán, Trípoli y Bujía.

*1512: Catalina de Navarra es depuesta en el trono por Fernando el Católico. Los franceses aprovechan la guerra para ocupar una parte de Navarra (situada al norte de los Pirineos).

*1516: Muere Fernando el Católico. Deja como regente de la Corona de Aragón y Navarra a su hijo bastardo don Alfonso, arzobispo de Zaragoza, y de los territorios de Castilla al cardenal Cisneros. Las regencias se mantendrán hasta la mayoría de edad de su nieto Carlos, heredero de todos los reinos.

*1517: Carlos de Austria es jurado rey en Castilla y Aragón. Causa malestar entre los nobles de ambos reinos, sin embargo, el hecho de que haya venido acompañado de una camarilla de cortesanos flamencos, país donde se ha criado el joven rey, y que le pertenecía por herencia de María de Borgoña.

Martín Lutero fija en la puerta de la iglesia de Witemberg sus 95 tesis contra las indulgencias de la Iglesia Católica.

*1519: Carlos es proclamado emperador de Alemania tras la muerte de su abuelo paterno.

Brotes de peste en Zaragoza y el reino de Valencia.

*1520: Aprovechando la ausencia del rey, que ha viajado a Alemania para coronarse emperador, muchas ciudades castellanas se agrupan en una Junta de Comunidades, formando un ejército y exigiendo al rey una serie de peticiones de orden político. Carlos I se niega, y las ciudades comuneras se declaran en rebeldía.

El Papa excomulga a Martín Lutero y ordena quemar sus obras en una bula denominada *Exurge Domine*. Lutero, a su vez, quema públicamente un ejemplar de la propia bula.

*1521: Las tropas comuneras son destruidas en Villalar, y sus cabecillas ejecutados. Solamente resiste Toledo

durante algún tiempo, defendida por el obispo Acuña y un ejército de 1.500 hombres, en su mayoría clérigos. Finalmente fue capturado y ejecutado en el castillo de Simancas, pese a que ya por entonces Carlos I había promulgado el perdón general.

Sublevación antiseñorial en Mallorca de campesinos y artesanos, liderada por un tal Juan Colom. Los nobles tienen que huir de la ciudad de Palma.

Carlos V respalda la condena del Papa contra Lutero.

Muere Manuel I de Portugal. Le sucede Juan III.

Primera guerra contra Francia: Francisco I exige que el reino de Navarra le sea devuelto a su anterior rey, Jean d'Albret, esposo de Catalina de Aragón. Invasión de Navarra por tropas francesas. Allí muere César Borgia, luchando a favor de las armas francesas.

*1522: Revuelta en Valencia contra los nobles, aplastada por el virrey Diego Hurtado de Mendoza.

*1523: Las tropas reales terminan con la rebelión mallorquina, ofreciendo un perdón general que luego no se cumple.

*1524: Epidemia de peste en Sevilla.

*1525: Francisco I es hecho prisionero en la batalla de Pavía, y retenido en Madrid mientras se negociaba un tratado de paz.

*1526: Muere Boabdil en la batalla de Bacuba, cuando se encontraba al servicio de su pariente Ahmed ibn Merini, rey de Fez.

Se firma el tratado de Madrid entre Francia y España. Francisco I, una vez libre, se niega a cumplir lo pactado, aduciendo (con bastante razón) que ha sido obligado a ello.

*1527: Tropas españolas y alemanas saquean Roma, siendo capturado el Papa Clemente VII, el cual había organizado la llamada *Liga Clementina* para expulsar a los españoles de Italia.

*1528: Epidemia de peste en Aragón.

Se inician las obras de la catedral de Granada, dirigidas por el arquitecto real Diego de Siloé.

*1529: Margarita de Austria (tía de Carlos I de España) y Luisa de Saboya (madre de Francisco I de Francia) negocian la paz de Cambrai entre ambos reinos.

*1530: Carlos I es coronado emperador por el Papa.

Epidemia de peste en Barcelona.

*1531: Los príncipes alemanes protestantes se agrupan en la llamada Liga de Smalkalda

*1533: Brotes de peste en Aragón.

*1534: Ataque español a Túnez y La Goleta. Como represalia, los piratas saquean la ciudad de Mahón.

Ignacio de Loyola funda la Compañía de Jesús.

*1535: A raíz de la muerte del duque de Sforza, Francisco I intenta ocupar Milán, encontrándose con la oposición de Carlos I. Estalla nuevamente la guerra.

Expedición contra Argel y Túnez.

*1538: Paz de Niza entre Francia y España.

*1541: Nueva expedición española contra Argel, con resultados desastrosos. En ella participa el anciano general Hernán Cortés, conquistador de Nueva España.

*1542: Nueva guerra contra Francia, a raíz del asesinato de dos embajadores franceses.

Extraña "peste" de langostas en Castilla, que destruyen buena parte de las cosechas.

*1544: Batalla de Crespy, paz con Francia.

*1545: Concilio de Trento.

*1547: Batalla de Muhlberg. Derrota de los príncipes protestantes.

Invasión de langostas por toda Andalucía, de características muy similares a la de Castilla cinco años atrás.

*1551: Epidemia en Valencia.

*1552: Quinta guerra contra Francia. Se invaden los obispados de Metz, Houl y Verdum.

***1554:** Matrimonio del príncipe Felipe de España con María Tudor, reina de Inglaterra, la cual murió en 1558.

Se publica la obra anónima *El Lazarillo de Tormes*.

***1556:** Paz de Vaucelles entre España y Francia.

Carlos I abdica en favor de su hijo Felipe II.

***1557:** Muere Juan III de Portugal. Le sucede Sebastián I.

Muere Carlos I en el monasterio de Yuste.

Batalla de San Quintín.

***1564:** Revueltas en Flandes, disgustados contra la política real.

Se conquista el Peñón de Gomera, en territorio turco.

***1567:** El Duque de Alba, al frente de un ejército de 12.000 hombres, es nombrado gobernador de Flandes, realizando una durísima campaña de represión contra los rebeldes.

***1568:** Rebelión de los moriscos granadinos, debido a un edicto promulgado por Felipe II según el cual se les prohibía el uso de su lengua, religión y costumbres. Los moriscos se sublevaron en las Alpujarras y nombraron rey al caballero Fernando de Córdoba, que se cambió el nombre por el de Aben-Humeya.

Prisión del infante Carlos, heredero del trono de España, por orden de su padre. Los motivos de tal hecho nunca han sido aclarados. Carlos murió unos meses más tarde.

Epidemia de peste en Sevilla.

***1571:** Batalla de Lepanto.

Fin de la rebelión morisca en las Alpujarras. Los moriscos granadinos son deportados a tierras de Extremadura, La Mancha y Galicia.

***1578:** Muere Sebastián de Portugal. Le sucede Enrique II.

Es asesinado Escobedo, secretario de Juan de Austria, al parecer por orden de Antonio Pérez, secretario particular del rey, ya que Escobedo había descubierto los amores

de éste con la princesa de Eboli, amante a su vez de Felipe II.

***1579:** Descubierta finalmente su relación con la princesa de Eboli, Antonio Pérez es acusado de llevar una vida demasiado lujosa, no acorde con su posición social, así como de tener "relaciones deshonestas" con una noble dama. Se le condena a dos años de cárcel y a pagar una multa de 12 millones de maravedíes. La familia de Escobedo le acusó entonces de asesinato, y Antonio confesó haber matado al secretario por orden del rey, ya que Escobedo era un espía de Felipe para controlar a su hermanastro Juan de Austria, y se temía que Escobedo hubiera cambiado de bando. El escándalo fue acallado arrojando a Antonio Pérez a una mazmorra.

***1580:** Muere Enrique II de Portugal. Tras algunos forcejeos diplomáticos, le sucede el rey de España Felipe II.

***1588:** Expedición de la Armada Invencible contra Inglaterra, que fracasa miserablemente. Como réplica, los ingleses atacan La Coruña y Lisboa. Ambas plazas se defienden con energía.

***1589:** Peste gravísima en Barcelona. Las crónicas de la época hablan de 11.792 muertos.

***1590:** Antonio Pérez logra escapar del calabozo, refugiándose en un convento de Calatayud, donde como aragonés de origen solicita el privilegio de Manifestación, según el cual sólo puede juzgarle la justicia de Aragón, donde tiene muchos amigos. Para evitar esto, el rey lo acusa de hereje, enviando contra él la Inquisición. En el último momento, Pérez logra huir a Francia.

***1596:** Los ingleses saquean la ciudad de Cádiz.

***1598:** Muere Felipe II, víctima de una enfermedad que pudre su cuerpo en vida. Se habla de una maldición, o castigo de Dios por sus muchos pecados.

Fuertes brotes de peste en toda Castilla.

El arte de la guerra

*Un peu après non point long intervalle
Par terre et mer sera faict grand tumulte:
Beaucoup plus grande sera pugne navalle
feuz, animaux, qui plus ferint d'insulte.*

por Joaquín Ruiz Castro

A la caída del Imperio Griego, en cuyas bibliotecas se habían acumulado durante siglos gran parte del tesoro cultural de Grecia y Roma, los innumerables manuscritos salvados de las iras de los turcos produjeron, al divulgarse en el mundo cristiano, una verdadera revolución. Estudiada y admirada con progresivo entusiasmo la Edad Antigua, tuvo como consecuencia el considerar a la Edad Media como un paréntesis inútil en la marcha progresiva de la Humanidad. Había nacido el Renacimiento, y con él la Edad Moderna.

Si nos centramos en el terreno puramente militar, encontramos en eruditos como Leonardo da Vinci o Pedro Navarro exponentes claros de lo que serían los ingenieros militares, dispuestos a aplicar la Nueva Ciencia para fines guerreros.

Nuevos tiempos para la guerra

La evolución de la milicia durante el Renacimiento se caracteriza, sobre todo, por la creación de los ejércitos permanentes, por la preponderancia de la Infantería sobre la Caballería y por la introducción y progresivo desarrollo en los ejércitos de las armas de fuego.

La constante aspiración de los monarcas de someter a los nobles y de no depender en la guerra del dudoso concurso de las mesnadas señoriales, unido a la recíproca aproximación entre la Corona y el pueblo y la progresiva tendencia hacia las grandes nacionalidades, hicieron posible la aparición de ejércitos permanentes. Como base de ellos pueden ser consideradas las *Compañías de ordenanza* creadas por Carlos VII de Francia (1445), y ya en mayor escala y con caracteres más definidos, la organización de la *Santa Hermandad* por los Reyes Católicos (1476).

Paralelamente la creciente fortaleza moral de las clases populares frente a los nobles, unida a la resurrección de los órdenes de combate sólidos y profundos (para resistir el ímpetu de los jinetes) y, por último, la adopción y desarrollo de las armas de fuego, fueron las principales causas de la decadencia de la Caballería y el correlativo renacimiento de la Infantería, anunciada ya en las victorias inglesas de Crecy (1346) y Poitiers (1356), y confirmada en las de Grandson y Morat, obtenidas por los infantes suizos sobre la brillante Gendarmería de Carlos el Temerario. En el Renacimiento, el infante recuperará la importancia que tuvo en el Mundo Antiguo.

La infantería es a su vez apoyada por la progresiva generalización de armas de fuego ligeras e individuales en los ejércitos: los cañones de mano, las espingardas y los arcabuces y en general toda la artillería darían un nuevo tipo de fragor a las batallas a partir de entonces: gracias a los ejemplos que el Imperio Otomano había dado en la utilización de la artillería (factor importante en la conquista de Constantinopla) se tiende a aligerar los calibres, a utilizar tiros con animales, y a emplear bronce en lugar de hierro para su fabricación.

Haciendo alusión a las armas de fuego Ludovico Ariosto escribiría en su obra *Orlando Furioso*:

Tan pronto como se ven los fognazos, la tierra se estremece

Los baluartes tiemblan al eco de sus sonidos

La peste, que nunca consume sus fuerzas en vano,

Si no que despedaza todo lo que encuentra en su camino,

Pasando como un rayo en su vuelo como el viento.

Los ejércitos

Aunque algunos eruditos como Nicolás Maquiavelo y Gonzalo de Córdoba defendieron en su momento la creación de un ejército nacional, reclutado mediante alistamiento forzoso, dichos ejércitos no aparecerían en Europa hasta el siglo XIX. De hecho, en los ejércitos del Renacimiento, al lado de las tropas permanentes organizadas por los reyes, figuraban todavía las antiguas mesnadas feudales, las milicias concejiles y, en gran número, los mercenarios nacionales y extranjeros. Estos últimos



eran contratados por cada monarca entre las tropas más reputadas de otros países, tales como los piqueros suizos, los lansquenets alemanes, los gendarmes (caballería pesada) franceses y los jinetes ligeros (estradiotas) griegos y albaneses.

Estos cambios en la composición de los ejércitos y de la técnica militar transformaron igualmente el espíritu de la organización militar. El código moral, las tradiciones y las costumbres de la época feudal no tenían significado para los nuevos hombres que formaban parte de los nuevos ejércitos. Aventureros y rufianes en busca de riqueza y pillaje, hombres que no tenían nada que perder y casi todo que ganar en la guerra, constituyeron el grueso de los ejércitos. Como resultado de una situación en que la guerra no era considerada un deber religioso, el propósito del servicio militar pasó a ser puramente económico. Inmediatamente surgió el problema moral de si era pecado una profesión cuya finalidad era matar a otras personas. Muchas veces se miró con desprecio a los soldados, no tan diferentes, al fin y al cabo, de los bandidos y salteadores.

La infantería

Durante algún tiempo la organización y empleo de la Infantería suiza sirvió de modelo a todas las demás de Europa. Ya fuera inspirándose en la Falange griega y en la Legión romana, o ya por su propia iniciativa, los suizos organizaron su Infantería en un dispositivo masivo en profundidad en el que no había ningún vacío interior de la formación: así se desarrollaba la *formación de batalla triangular* como en Morat (1476), donde el ejército de los confederados suizos estaba formado por una pequeña tropa de caballeros, después de una vanguardia de 5.000 hombres, en la que estaban la élite de los helvecios (ballesteros, *hacquebutiers* y piqueros), y tras ellos, un cuerpo de batalla (Gewalthaufen), en forma de cuadrilátero alargado, rematado por dicho triángulo (formado en cuña: Keil). En el contorno de este cuerpo de alrededor de 10.000 hombres se encontraban cuatro filas de piqueros (armados de una pica de unos 5,5 m. de longitud), mientras que todo el centro estaba ocupado por los alabarderos, cuyas alabardas venían a medir poco menos de 2 m. Era tarea de los piqueros romper el orden de batalla enemigo, tras lo cual los alabarderos entraban en combate; frente a una carga de caballería, los piqueros tenían que alinearse en forma de erizo. Reconstrucciones modernas indican que un cuerpo de 10.000 hombres ocupaba en estas condiciones, solamente una superficie de 60 por 60 m. Estas masas compactas de Infantería, erizadas de picas y en disposición de apoyarse unas a otras (ya que en batalla no solía ir un solo cuerpo de batalla) constituían un conjunto eficazísimo para resistir el choque de la Caballería; pero, en cambio, eran poco flexibles en ataque, y excesivamente vulnerables al fuego de la Artillería. Por último, la falta de armas defensivas constituía una desventaja para la lucha cuerpo a cuerpo.

Estos datos fueron analizados por Nicolás Maquiavelo en su obra *Del arte de la guerra*, donde, después de observar las campañas de Gonzalo de Córdoba en las guerras de Italia, crea el modelo de ejército perfecto.

Don Gonzalo Fernández de Córdoba, "El Gran Capitán", fue el artífice de lo que podríamos llamar el primer ejército moderno, y más aún, del mejor adaptador de los principios militares de la Antigüedad Clásica a las circunstan-

cias peculiares de su tiempo y su nacionalidad, y utilizando como nadie hasta entonces las ventajas de las armas de fuego para la Infantería, haciendo de la tropa española la mejor de Europa.

En la organización concebida por él figuraba como unidad principal la Coronelía o escuadrón de 6.000 hombres mandada por un Coronel y dividida en doce Capitanías o Batallas de 500, a cada una de éstas asignó un Capitán o un Alférez abanderado; a cada 100 hombres un Cabo de Batalla y a cada 10 un Cabo de Escuadra. Diez de las Capitanías constaban de 200 Piqueros, 200 Rodeleros y 100 Arcabuceros y Ballesteros; las dos Capitanías restantes se componían sólo de Piqueros, llamados Piqueros Extraordinarios. Concilió la movilidad de los infantes con su capacidad defensiva, armándolos a la ligera con coselete (peto), celada (casco) y brazales. Para aprovechar las ventajas de unas y otras armas durante el combate, las distribuyó armónicamente entre los soldados, dando a la mitad de ellos (piqueros) picas para resistir el choque de la Caballería; a la tercera parte (rodeleros), rodela (escudo redondo), espada corta y dardo, para el combate cuerpo a cuerpo; y a la sexta parte restante arcabuces y ballestas para el combate a distancia. Con el tiempo las ballestas serían totalmente sustituidas por los arcabuces y los rodeleros dejarían de existir.

A partir del 1534 comienza a utilizarse una nueva formación militar que tan famosa haría a la Infantería española: el Tercio.

El tercio estaba compuesto, generalmente, por doce compañías, con un total de efectivos que podía oscilar entre 2.000 y 3.000 hombres, entre piqueros, tanto *picas secas* como *coseletes*, además de arcabuceros y mosqueteros. Con el tiempo las armas de fuego serían tan numerosas como las picas.

No todos los tercios eran españoles: los había también (y cada vez en mayor proporción) alemanes, italianos, suizos y valones.

A régimen interno un tercio estaba mandado por un Maestre de Campo, un Sargento mayor (también como mando superior) y ya dentro de las compañías, los Capitanes, Alféreces, Sargentos y Cabos.

El ideal de los componentes de un tercio tenía unos elementos espirituales muy característicos: Dios y la Iglesia Romana, el Rey y la Nación, y la Espada y el Honor. Estos sentimientos vienen dados sobre todo por el pensamiento generalizado entre los soldados españoles de que ellos son los únicos defensores de la Fe cristiana (no hay que olvidar que son constantes las guerras de religión contra los turcos y los protestantes). El Rey es quien dicta las normas para el tercio y el que manda los equipos y vituallas, además de ser el instrumento de Dios en el mundo. Y por último la Espada es para ellos una palabra de doble sentido, por un lado es el arma de combate que pende sobre su costado, por el otro se refiere como término general al *armamento* en general. Pero el verdadero sentido de la palabra *Espada* era para los infantes el de la representación de un ideal, siempre el mismo: Dios y el Rey. Su arma no era un simple *mata enemigos*, sino el sostén del Imperio. En efecto, fueran como fueran los asuntos imperiales, siempre se podría contar con una tropa que jamás había sido derrotada en campo abierto.

La maravillosa cohesión de los tercios no tenía su fundamento sólo en una disciplina que los hacía funcionar de un modo casi mecánico, sino también se basaba en aquel sentido del Honor, tan particular en el soldado español. La confianza requerida para la ejecución de las órdenes

en todos los escalones, y especialmente cuando las misiones eran peligrosas, se rubricaba con el sentido del honor que todo militar poseía, fuera cual fuese su grado jerárquico.

Si antes cité al Gran Capitán, como gran exponente de la nueva Infantería moderna, los artífices de las hazañas de los tercios son el Duque de Alba y sus magníficas campañas en Flandes, Pescara y sus famosas encamisadas, Don Luis de Requesens, Don Juan de Austria, y otros muchos que escribieron con gloria nombres como Groninga, Pavía, Lepanto, o Mook, y también tristes como el desastre de la Armada Invencible.

La Caballería

A pesar de los fracasos sufridos, todavía siguió figurando en proporción considerable, cuando no predominante en la mayoría de los ejércitos, si bien fue disminuyendo la Gendarmería o Caballería pesada y adquiriendo mayor aprecio y desarrollo la Caballería ligera. En la organización ideada por Gonzalo de Córdoba, se señalaba la proporción de 100 jinetes por cada 1.000 infantes, siendo la mitad de ellos pesados, y la otra mitad ligeros.

Estos últimos iban defendidos por celada, gola, coselete, manoplas, avambrazos y hombreras, usando como armas ofensivas, además de la espada, alguna otra que solía ser lanza, ballesta, hacha o maza; más tarde usaron casi exclusivamente espada, pistola y arcabuz.

Los gendarmes seguían usando, como en tiempos anteriores, armadura completa, siendo la lanza su arma esencial y característica aunque también llevaban espada, hacha, maza, y cada vez más pistolas.

Ya entrado el siglo XVI la Caballería se transformó, apareciendo nuevos tipos de jinetes, como los coraceros, los lanceros, los arcabuceros a caballo, los reitres (mercenarios alemanes armados con espada y varias pistolas), herreruelos (versión española de los reitres alemanes), etc... Unos y otros fueron abandonando la lanza por las armas de fuego.

En las marchas se les confiaban los cometidos de exploración y protección de las columnas de Infantería. En el combate formaban en los flancos de la Infantería en formaciones profundas de hasta 20 filas. Una táctica curiosa es la de los reitres alemanes llamada "caracola", en la que los jinetes se acercaban hasta pocos metros del enemigo descargando sus pistolas por líneas sucesivas y despejando el frente para volver a organizarse de nuevo en la retaguardia de la unidad, mateniendo un fuego continuo gracias a tener varias pistolas.

La artillería

Parece ser que los primeros que lanzaron proyectiles por medio de la pólvora en Europa fueron los árabes en la defensa de Algeciras (1342). Las primeras armas de fuego eran de lata reforzada por aros de hierro; después se las construyó de hierro batido, de hierro colado y, por último, de bronce. Los proyectiles eran de piedra hasta finales del s. XIV o principios del XV en que fueron sustituidos por los de hierro.

Los nombres de los cañones eran muy variados: bombardas, lombardas, culebrinas, serpentineras, pasavolantes, ribadoquines, falconetes, etc.

La Artillería tuvo desde el principio gran aceptación, llegando a ser, a veces, mucho más numerosa de lo que convenía, dado su escaso perfeccionamiento y la general ignorancia acerca de su empleo eficaz. Muy limitado su alcance, lenta su carga y demasiado pesadas las piezas

para cambiar de posición, sólo podían efectuar un corto número de disparos durante la batalla, y eso cuando no lo impedía la interposición de las tropas propias. Maquiavelo escribiría en *Del arte de la guerra*:

No lo dudéis. ¿No estáis oyendo a la artillería? La nuestra ya ha disparado, pero pocos daños ha causado al enemigo. Los vélites de apoyo se despliegan al mismo tiempo que la caballería enemiga y, lanzándose al ataque con la mayor furia y griterío de que son capaces, atacan al enemigo, cuya artillería ha disparado una vez lanzando sus proyectiles sobre la cabeza de nuestros infantes sin producir daño alguno. Para impedirle disparar por segunda vez, nuestros vélites y caballería, como podéis comprobar, la han ocupado, y el enemigo al querer defenderla, se ha visto obligado a avanzar.

Sin estar libre de estos defectos, la artillería francesa era la mejor conceptuada de todas, así por la calidad y número de sus cañones como por la destreza de sus artilleros. Fueron estos cañones en 1494 los que invadieron Italia a las órdenes de Carlos VIII de Francia, unos cañones que ya llevaban cureñas y eran tirados por animales de tiro. Las murallas de la Edad Media no estaban preparadas para esta nueva arma.

Con el tiempo la Artillería encontró su lugar en las batallas del Renacimiento, cuando fue más manejable y por supuesto cuando fue empleada en cantidad suficiente, como en la batalla de Ravenna (1512), donde los españoles fueron derrotados por los franceses gracias a su magnífico despliegue artillero.

En España, la Artillería marchaba a la zaga de las otras naciones. El número de piezas aumentaba muy lentamente y no mucho más aprisa su perfeccionamiento técnico, no pasando de seis u ocho disparos los que se podían hacer durante una batalla. El lugar de la Artillería solía ser el centro del orden de batalla, pero sobre todo dependía de las características del terreno.

La ingeniería militar

Con el desarrollo de la Artillería, las viejas fortificaciones medievales se vuelven obsoletas: durante el siglo XVI las murallas aumentan tanto en altura como en grosor, para resistir mejor los impactos de los proyectiles, dirigidos de manera mucho más selectiva que en la época anterior.

A su vez, las fortalezas son dotadas de piezas de artillería de grueso calibre, las cuales se instalan en las llamadas *torres de artillería*, de baja altura para así facilitar el traslado de los cañones y su abastecimiento de munición. Las almenas empiezan a sustituirse por parapetos.

En los asedios largos se sigue aplicando la técnica de *minar la muralla* (hacer un túnel para socabar los cimientos de las murallas y provocar su derrumbamiento en un sector determinado). Los defensores, por su parte, usan la táctica de la *contramina* (detectar la construcción de dichas minas y provocar su hundimiento o cegarlas con azufre ardiendo). Esta técnica defensiva fue perfeccionada por el ingeniero Juan Grant en el sitio de Constantinopla.

Los ingenieros y zapadores no solamente eran empleados en los asedios, ya que muchas veces eran imprescindibles para el avance del ejército: construcción de puentes, allanado de caminos, etc.

La intendencia

Esta casi no existía, como tampoco bases de operaciones y almacenes; los ejércitos "vivían sobre el país", lo que explica, dada la hostilidad de éste en algunos casos, la

permanente falta de recursos de las tropas y gran parte de los excesos y tropelias, que lógicamente contribuían a acrecentar dicha hostilidad. Por efecto de dicha falta de un servicio normal y organizado de aprovisionamiento, solía acompañar al ejército un numeroso personal de vianderos y mujeres, los cuales constituían una embarazosa y poco recomendable impedimenta.

La Armada

Debido a la alarmante expansión otomana por el Mediterráneo, Felipe II ordenó la ejecución de un ambicioso programa de construcción naval para acabar con dicha amenaza. Este gran despliegue de medios daría como resultado la victoria en la batalla de Lepanto (1571), donde la escuadra combinada cristiana derrotó a la de los turcos de Selim II.

En el siglo XVI confluyen un conjunto de técnicas y tácticas navales en torno a la galera, la cual se mantendrá durante todo el siglo XVII y mediados del siglo XVIII como el barco de guerra mediterráneo por excelencia, debido a su ligereza y maniobrabilidad. Por el contrario, es inestable en el Atlántico, donde los navíos ingleses ligeros y sin remos eran los dueños. Existían varios tipos de galeras:

La galera propiamente dicha, con artillería sólo a proa y propulsada a remos o a vela.

La galeaza, que era un buque pesado, de escasa maniobrabilidad y velocidad, hasta el punto que necesitaba ser remolcada hasta el lugar del combate, pero por su artillería de grueso calibre (25 a 35 piezas), se convertía en una torre de fuego por los cuatro costados.

La galeota era una galera de dimensiones próximas a la mitad de una normal, para ganar velocidad y maniobrabilidad. Aún más veloz es la fusta, en las que todos los hombres participan en la boga y en el combate.

Otros barcos sólo de vela, como naos, carabelas, bergantines, galeones, carracas, formaron parte del descubrimiento del Nuevo Mundo, y se ocuparon de mantener abierta la ruta hacia el este. Y por supuesto fueron estas naves las que formaron parte de la desafortunada "Armada" en 1588.

Protagonistas

Este apartado está dedicado a algunas breves reseñas biográficas de personajes históricos famosos por los hechos de armas que protagonizaron. No son demasiados, pero probablemente aparecerán algunos más en módulos y extensiones. La elección ha sido totalmente arbitraria, así pues muchos nombres han quedado en el tintero muy a mi pesar, ya que en caso contrario la lista sería interminable.

Gonzalo Fernández de Córdoba

Llamado por su excelencia en el arte de la guerra *el Gran Capitán*, nació en Montilla en 1453. Sus padres murieron muy jóvenes y tanto Gonzalo como su hermano mayor Alonso quedaron bajo la tutela de un noble caballero llamado Diego Cárcamo. Al ser el hermano menor, todos los bienes pertenecían a su hermano Alonso, por ello Gonzalo intentó (y a fe mía que lo hizo) destacar por méritos propios, y ¿en qué mejor lugar que en la noble carrera de las armas?

En 1474, durante la guerra de sucesión por la Corona de Castilla, toma partido por la que sería Isabel la Católica. En 1479 se distingue en la batalla de Albuera contra los portugueses, después de continuas campañas llegará a actuar como mediador durante el sitio de Granada en

1492. En 1496 es enviado a Italia para luchar contra los franceses que habían invadido el reino de Nápoles, en este mismo año Gonzalo conocerá por primera y última vez la derrota en la batalla de Seminara, en 1497 había expulsado a los franceses de Nápoles, volviendo a España. Un año más tarde, en 1498, y esta vez junto a los venecianos, toma a los turcos las islas de Zante y Cephalonia. En 1502 los franceses vuelven a invadir Nápoles y es reclamada su presencia iniciando de nuevo las operaciones militares que en 1503 le darían importantes victorias como la de Ceriñola y la de Garellano. En 1504 termina la segunda campaña de Italia, siendo nombrado virrey de Nápoles. En 1507 es llamado a España, debido a unas intrigas palaciegas que le enemistaron con el rey. Gonzalo fue olvidado y abandonado por el monarca al que tanta gloria había dedicado. Como tantos otros el "Gran Capitán" falleció de malaria, en 1515, en Granada a los 62 años de edad, y en la miseria.

Pedro Navarro

Militar e ingeniero español, nació en Garde, Navarra, en 1460. Considerado el inventor o perfeccionador de las minas militares. De 1500 a 1507 luchó junto a Fernández de Córdoba en Italia, donde desarrolló su táctica militar. En 1509 participó en la toma de Orán, y al año siguiente conquistó Bugía y sometió Argel, Túnez, Tremecén y Trípoli. En 1512 fue hecho prisionero por los franceses en la batalla de Ravena, y, al no pagar España su rescate, se puso a las órdenes de Francisco I. Apresado por los españoles en 1523, fue liberado tras el Tratado de Madrid (1526), pero poco después le hicieron de nuevo prisionero y le encerraron en la fortaleza de Castelnuovo (1528), donde murió, quizás asesinado.

Próspero Colonna

Nació en 1452, desconozco el lugar, y murió en Milán en 1523. Sobrino de Martín V, fue un famoso condottiero que sirvió sucesivamente a Carlos VIII de Francia y a Fernando II de Aragón; obtuvo la victoria de Vicenza contra los venecianos (1513) y en 1522 la de Bicoca contra el mariscal de Lautrec.

Fabrizio Colonna

Sólo se sabe que murió en 1520, primo del anterior, fue como él condottiero; combatió contra los turcos en 1481, y sirvió también a Carlos VII, y a Fernando el Católico y luego a Julio II. Cayó prisionero en Ravena contra los franceses. Fue lugarteniente general de las fuerzas españolas en Italia y acabó su carrera como condestable de Fernando el Católico.

Fernando de Ávalos, marqués de Pescara

Se sabe que nació en Nápoles en 1490, y que murió en 1525 desconociéndose el lugar. Su familia era oriunda de la Corona de Aragón. Durante la primera guerra franco-española (1521-1526), llevó a cabo la conquista del Milanesado (1521) y la ocupación de Génova (1522) con el intento de asegurar las posiciones españolas en el norte de Italia. A las órdenes del Condestable de Borbón tomó parte en la campaña de Provenza (1524), empresa que tuvo que abandonar ante la reconquista de Milán por Francisco I. Contribuyó a la victoria de Pavía (1525), donde se encontraba sitiado, realizando una heroica salida. Durante la época se hicieron famosas las "encamisadas", golpes de mano nocturnos en los que los participantes se colocaban camisas encima de las armaduras con el fin de reconocerse entre ellos durante la confusión del combate.

Morone, canciller del duque Francisco Sforza, planeó una conjura juntamente con Venecia y Francia e intentó ganarse al marqués de Pescara; le prometió el reino de Nápoles a cambio de la expulsión de los españoles de Italia. Pero Pescara ordenó la detención de Morone en octubre de 1525, e informó al Emperador de las propuestas que se le habían hecho.

Álvaro de Bazán

Nació en Granada en 1526 y murió en Lisboa en 1588. Primer marqués de Santa Cruz. Militar español. Entre los años 1563 y 1565 sirvió en el norte de África y en el Mediterráneo contra los turcos y sus aliados, hasta que pasó a Nápoles (1566) como Capitán General de las galeras, con la misión de asesorar a Juan de Austria. En 1569 Felipe II le concedió el título de marqués de Santa Cruz. Tuvo una destacada intervención en la batalla de Lepanto (1571), ayudando a la nave de Juan de Austria cuando luchaba contra la de Alí Bajá. En 1576 se le nombró Capitán General de las galeras de España. Hizo las campañas de Portugal (1580) e intervino en la toma de las Azores (1582). Después de estas campañas fue ascendido a Capitán General del Mar Océano y nombrado Grande de España. Fue el organizador de la poderosa Armada, pero su repentina muerte en enero de 1588 no le permitió realizar su última aventura.

Francis Drake

Navegante inglés nacido en Crowndale en 1543. Luchó contra los españoles en el Mar de las Antillas. Su primera gran hazaña fue la provechosa incursión al istmo de Panamá (1572-1573), a la que siguió, tras un intervalo de servicios en Irlanda, la primera circunnavegación del mundo de los ingleses (1577-1580). Su éxito en este viaje lo hizo famoso como héroe protestante, e Isabel I le nombró caballero en 1580. Drake desempeñó un importante papel durante la guerra con España. Al frente de la marina inglesa hizo incursiones en las posesiones hispanas en el Caribe (1585), y saqueó Cadiz (1587). Asimismo fue uno de los jefes de las fuerzas inglesas en la lucha contra la Armada Invencible (1588) y compartió con John Hawkins el mando de la desastrosa aventura contra Puerto Rico y Panamá, en la que murió mientras regresaba a Inglaterra.

Fernando Álvarez de Toledo

Tercer Duque de Alba. Nació en Piedrahita, Ávila, en 1508 y murió en Lisboa en 1582. Mandó el ejército imperial en la batalla de Mühlberg (1547), fue nombrado virrey de Nápoles por Felipe II en 1556, consiguió expulsar a los franceses de Italia e imponerse al papa Paulo IV. El momento más importante de su carrera fue su etapa de Flandes (1567-1573), como jefe del ejército y gobernador general. Su acción fue enérgica, aunque políticamente no muy acertada. Creó un Tribunal de Tumultos que popularmente se llamó Tribunal de la Sangre, en el que se juzgaron y ejecutaron numerosos líderes rebeldes. El fracaso de su política de fuerza le llevó a pedir al rey Felipe II que le relevara. Durante un tiempo estuvo apartado de la política hasta que fue llamado para tomar el mando de las operaciones militares contra el prior de Crato, que se había sublevado en Portugal. El duque realizó una campaña de terror y logró imponerse, lo que le valió el título de Condestable de Portugal. Murió en el palacio real de Lisboa.

Glosario

Las definiciones que vienen a continuación se refieren a términos militares de la época en general y de los tercios en particular:

- Alférez: Teniente de compañía o insignia.
- Bisoño: Soldado español novato.
- Cabo de escuadra: Cabo jefe de una escuadra, unos veinticinco hombres.
- Coselete: Coraza ligera, generalmente de cuero; soldado que llevaba coselete y pica o alabarda.
- Entretenido: Soldado que percibe un salario mensual permanente del tesoro militar.
- Etape: Lugar donde eran reunidos alimentos y mercancías; centro de aprovisionamiento para las tropas durante sus desplazamientos.
- Maestre de Campo: Jefe de un tercio.
- Pan de munición: Pan que proporcionaba el gobierno.
- Pica seca: Piquero sin peto ni celada.
- Santelmo: Hombre presentado en una revista como soldado sin serlo para cobrar la paga.
- Ventaja: Bonificación concedida a un soldado por servicios prolongados y valerosos.

La Santa Inquisición

*Romain pouvoir sera du tout à bas,
Son grand voisin imiter les vestiges:
Occultes haines civiles et débats,
retarderont aux bouffons leur folies.*

Orígenes del Santo Oficio

El 1 de septiembre de 1478, a raíz de una bula promulgada por el papa Sixto IV, nace oficialmente la Santa Inquisición Española. Aunque desde 1238 existía un primitivo tribunal inquisitorial en la Corona de Aragón, estaba prácticamente en desuso en el siglo XV. Además, esta nueva inquisición tiene una serie de características propias que lo alejan de cualquier tribunal anterior, confiriéndole un carácter marcadamente "moderno" (de Edad Moderna, y les ruego me perdonen el juego de palabras).

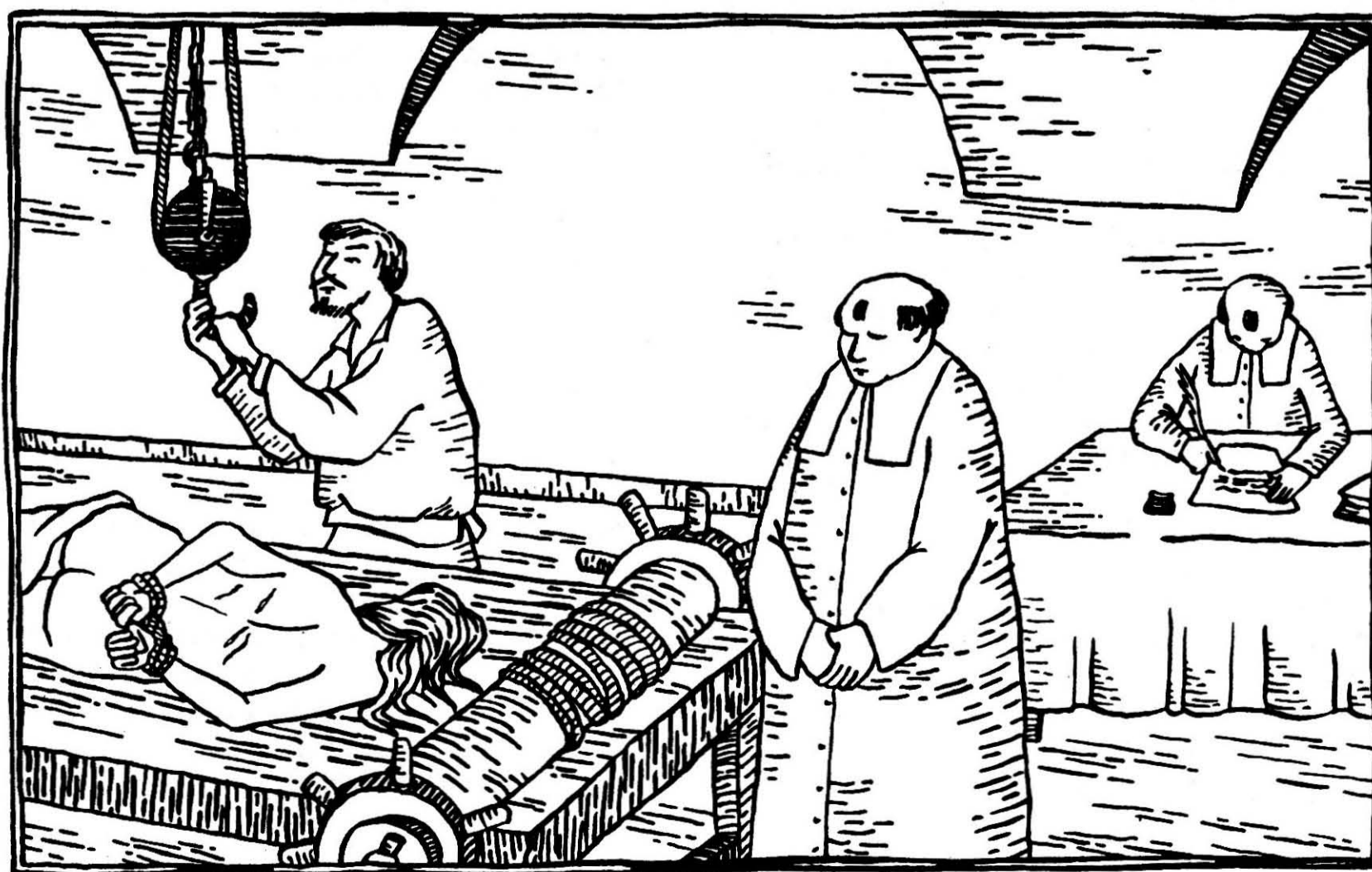
El clima de tolerancia forjado durante tantos años de convivencia forzosa entre tres culturas (cristiana, judía y árabe) empezó a resquebrajarse con la llegada al poder de la Casa de Trastámara en Castilla primero y en Aragón después. Los gobernantes de esta dinastía fueron siempre marcadamente antisemitas, siguiendo el ejemplo de su fundador, Enrique de las Mercedes, enemistado con el pueblo judío por el apoyo que éste prestara a su rival en el trono, Pedro el Cruel. Sea como fuere, esto se reflejó en una serie de leyes restrictivas encaminadas a segregar la minoría judía y, por extensión, la morisca (árabes que residían en la zona cristiana). Tales leyes eran normales en los reinos medievales, pero nunca habían sido aplicadas con tanto rigor y virulencia. Tal como esperaban las autoridades, esto provocó una serie de conversiones en masa por parte de la minoría judía. Con lo que no contaban era que judíos y moriscos siguieran practicando sus

ritos en secreto. Empezaron a circular extraños rumores sobre los falsos conversos. Se decía de ellos que sacrificaban niños cristianos en sus ritos, como si se tratara de Jesucristo, o que se implicaban en conjuras y traiciones contra la comunidad cristiana (envenenamientos de agua, provocar epidemias, etc.). Estos rumores generaron una fuerte corriente popular de carácter antisemita, corriente azuzada por la predicación de fray Alonso Ojeda.

Paralelamente, los Reyes Católicos estaban preocupados por la creciente influencia semita en altos cargos de la administración civil y eclesiástica (muchos obispos eran de sangre judía), y necesitaban un instrumento, controlado por el poder central, para terminar con el problema. Según la tradición (y es muy posible que en este caso sea cierta) fue su confesor, fray Tomás de Torquemada, el que les sugirió la idea.

Así pues, y gracias a las negociaciones secretas del obispo de Osma y de su hermano Diego de Millán, embajadores de Castilla en la Santa Sede, el Papado accedió a la creación de una inquisición diferente a las otras: en lugar de depender directamente de la autoridad papal, se autorizaba a la monarquía española para nombrar o destituir a los inquisidores que considerara necesarios. Estos inquisidores debían ser personas doctas en Derecho Canónico o Teología, y se encargarían de investigar las acusaciones de herejía que se les presentasen. Así pues, sólo tenían jurisdicción sobre la población cristiana, y solamente en materia teológica. En la práctica, el campo de acción de la Inquisición abarcó la mayor parte del mundo social de la época, desde la bigamia y el adulterio (posible prueba de que se adoraba a Mahoma) hasta la consulta de textos escritos por no cristianos (posible prueba de simpatía hacia ellos o sus ideas) pasando por cosas ya más dentro de su ámbito como podían ser la blasfemia, ciertas costumbres consideradas paganas o diabólicas (como beber sidra, que por derivar de la manzana se consideraba bebida del Demonio), realizar fiestas no cristianas (léase aquelarres), practicar la magia y la brujería (lo cual equivalía a rechazar a Dios, ya que la Biblia prohibía el uso de la magia) o detectar a los falsos conversos, función, repetimos, por la que fue creada.

Las conversiones forzosas de gran parte de la comunidad no cristiana, y la expulsión del resto, ampliaron igual-



mente el marco de acción de la Inquisición, ya que prácticamente desaparecieron los infieles en los Reinos Hispánicos.

La Inquisición se convirtió así en un eficaz instrumento represor dependiente del gobierno central, que mantenía sus actividades durante casi tres siglos.

Organización de la Inquisición Española

Fray Tomás de Torquemada, auténtico creador de la Inquisición, dispuso un complejo esquema burocrático y administrativo para la organización del Santo Oficio: el órgano de gobierno superior era el llamado *Consejo de la Suprema y General Inquisición*, a cuya cabeza estaba el Inquisidor General. Si éste era de una personalidad carismática o gozaba de fuerte influencia, muchas veces se convertía en un simple órgano consultivo (como sucedió durante el período de Torquemada). Por el contrario, con inquisidores generales débiles *la Suprema* era un verdadero órgano judicial, al cual acudir en última instancia.

Bajo *la Suprema* se encontraban una serie de organismos llamados *Consejos*, con una competencia territorial definida por reinos o provincias: territorios italianos, Castilla, Aragón, etc. Al frente de cada uno de estos organismos se encontraba a su vez un Inquisidor Mayor, el cual a su vez tenía subordinados a una serie de Inquisidores provinciales, organizados en *Tribunales Provinciales*. Éstos organizaban a su vez Tribunales locales de carácter transitorio, que se instalaban allí donde se había denunciado un caso de herejía, para llevar a cabo las oportunas investigaciones.

Un *Tribunal local* estaba formado (según la gravedad del caso) por uno o varios Inquisidores provinciales, excepcionalmente al mando del Inquisidor Mayor. Asimismo constaba de un fiscal, varios notarios, un médico, un capellán y un número determinado de *familiares*. Con este nombre se conoce a una serie de individuos al servicio de la Inquisición, que pese a ser laicos se ocupaban de una serie de funciones de vital importancia: carceleros, torturadores, alguaciles y muchas veces espías e investigadores. Era normal que se adelantaran unos días a la llegada del Inquisidor para efectuar las primeras pesquisas. El pueblo llano les tenía un terror casi supersticioso.

El proceso de la investigación inquisitorial

Todo proceso inquisitorial empezaba con la denuncia. Cualquier súbdito de la Corona podía presentarse ante un tribunal para denunciar un caso de herejía. Si no abundaban las denuncias, los inquisidores podían provocarlas emitiendo Edictos de Fe, según los cuales toda persona de la localidad quedaba obligada, so pena de excomunión, a denunciar a todos los herejes o las herejías que hubieran llegado a su conocimiento. Igualmente existían los llamados Edictos de Gracia, que concedían un plazo de tiempo (unos 30/40 días) durante el cual todo aquel que se supiera culpable de herejía podía autodenunciarse y solicitar el perdón, con la seguridad de que no sería castigado con severidad, sino que simplemente debería entregar una cierta cantidad de dinero a la Inquisición "como limosna". Como el lector puede adivinar, los tribunales provin-

ciales solían emitir este tipo de edictos cuando andaban escasos de fondos.

La denuncia era examinada por los *Calificadores*, individuos especializados en Derecho Canónico y Teología, que decidían si la denuncia entraba dentro del ámbito de la Inquisición o no. En ocasiones podían enviar a varios Familiares para hacer unas averiguaciones previas. Caso que éstos demostraran que la acusación había sido falsa, el denunciante era acusado de calumniador, debiendo pagar una multa a la Inquisición.

Si por el contrario no se encontraban pruebas de la inocencia del acusado, se procedía al arresto del mismo, sin dar explicaciones, y se le confiscaban todos sus bienes y los de su familia para pagar las costas de la investigación y del juicio, así como los sueldos del personal inquisitorial. El acusado era informado (en términos muy generales) de la acusación que pesaba sobre él, pero se mantenía en secreto el nombre del denunciante para evitar posibles venganzas.

El acusado debía demostrar su inocencia, organizando su defensa ante el tribunal con la ayuda de un abogado que la misma Inquisición le facilitaba. Asimismo podía recoger testimonios favorables.

Por su parte los Inquisidores provinciales designados para tal función debían demostrar su culpabilidad, en base a la denuncia formulada, testimonios acusatorios recogidos por los Familiares o la confesión del acusado. Si éste se negaba a confesar en el primer interrogatorio, se le aplicaba tortura hasta que confesaba. Se daba oportunidad al acusado de retractarse de cualquier confesión realizada bajo tortura tres días después de la misma. Si la negaba, no se consideraba válida... y el acusado podía ser torturado de nuevo.

Aunque la tortura se realizaba siempre en presencia de un médico, se le aclaraba al acusado que todo daño temporal o permanente que sufriera su cuerpo sería responsabilidad suya, por negarse a confesar y descargar su conciencia.

Reunidas las pruebas por ambas partes se llevaba a cabo el proceso, que consistía en la lectura de la acusación y la defensa, tras lo cual el Tribunal deliberaba en la llamada *Consulta de Fe*, tras la cual emitía el veredicto. Ya que la confesión se consideraba una prueba irrefutable, muy pocas veces el acusado era absuelto. La condena se llevaba a cabo en un *Auto de Fe*, ceremonia muy parecida a una misa durante la cual se cumplía la sentencia. Se pretendía así corregir al hereje y reconciliarlo con la Iglesia Católica. Los castigos más comunes eran:

* Para delitos menores (blasfemias, no respetar los sacramentos, etc.): pagar una multa, uso del sambenito (traje especial, muy llamativo, que provocaba la burla de quien lo veía, ya que marcaba a su portador como reo del Santo Oficio).

* Delitos comunes (herejía, prácticas de adivinación o de brujería menor): azotes (a menudo cien), destierro de la localidad o la provincia, cárcel durante un tiempo determinado en una institución eclesiástica (normalmente un convento).

* Delitos graves (herejes reincidentes, practicantes de brujería mayor o que hubieran tenido tratos con el Diablo): destierro del Reino con confiscación de bienes, condena a galeras (durante unos 10 años), muerte en la hoguera.

En caso de ser condenado a la muerte en la hoguera, al reo se le concedía la oportunidad de que se arrepintiese de sus pecados en el último instante y se acogiera a la verdadera fe de Cristo. En caso que el reo aceptara era estrangulado antes de encender el fuego.

Magos, brujas e inquisidores

*Les Dieux feront aux humains apparences,
Ce qu'ils seront auteurs de grand conflict,
Avant ciel veu serein, espée et lance,
Que vers main gauche sera plus grand affliction.*

Pese a lo que pueda parecer, los PNJ que aquí se describen son personajes históricos. Los hechos que se les atribuyen han sido extraídos, principalmente, de actas inquisitoriales. A veces, la realidad supera la ficción.

Mi agradecimiento a Xavier Fenosa, que me facilitó la documentación necesaria.

Nigromantes y endemoniados

Enrico Cornelio Agrippa

Médico y filósofo, nacido en Colonia en 1486. Se decía que practicaba la magia negra, el uso de la cual fue deformando sus rasgos y sus miembros hasta darle una apariencia casi monstruosa. Tuvo que huir de su país natal acusado de brujería, recorriendo toda Europa hasta que viejo, enfermo y arruinado fue recogido de limosna en casa del receptor general de Grenoble, donde murió en 1583.

FUE	5	Altura:	1,65	Peso:	60 kg.
AGI	8	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	10	Apariencia:	1		
RES	12				
PER	20				
COM	15				
CUL	25				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento mágico 90%, elocuencia 70%, Primeros auxilios 90%, Medicina 90%, Teología 75%

Hernando Alonso

Sacerdote de la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo, que vivió en la segunda mitad del siglo XV. Había aprendido magia de un fraile apóstata, del que se decía que realizaba milagrosas curaciones auxiliado por una legión de demonios familiares. Este fraile murió en 1494, víctima de la peste y sin confesión, por lo cual su alma fue irremediamente al Infierno.

Este hecho marcó profundamente a Hernando, que se dedicó desde entonces a hacer el bien y ayudar a sus amigos y vecinos, auxiliado por siete demonios familiares que tenía encerrados en siete calaveras de cera en el sótano de la iglesia. Esto no le impidió ser un gran pecador en vida, ya que tenía dos grandes debilidades: las mujeres (de todos era sabido que tenía una barragana mantenida en el vecino pueblo de El Cedillo) y la gula (en su mesa siempre estaban presentes los más caros y exóticos manjares, aunque se tratara de frutas fuera de temporada).

Sea como fuere, fue un individuo querido y respetado por la comunidad, y nunca fue denunciado. La Inquisición



descubrió los hechos referentes a su vida con posteridad a su muerte.

FUE 10 Altura: 1,55 Peso: 78 kg.
AGI 12 RR: 15% IRR: 85%
HAB 10 Apariencia: 15
RES 15
PER 20
COM 20
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. mágico 70%, Elocuencia 90%, Teología 95%

Hechizos: ?

Eugenio de Torralba

Nacido en Cuenca en 1485, de origen hidalgo. En el año 1500 viaja a Roma, donde se pone al servicio del obispo Francesco Soderini, el cual será nombrado cardenal en 1505. En Roma Eugenio estudia Filosofía, Teología y Medicina, pero también Ciencias Mágicas, al parecer gracias a un misterioso mentor llamado Maestre Alonso, un falso judío converso.

En 1507 conoce a un dominico español llamado Fray Pedro, el cual le enseña a contactar con espíritus y demonios, ayudándole a invocar y dominar a un *espíritu* llamado Zaquiél. Éste, al parecer, aparecía (siempre que su amo lo llamaba) bajo la apariencia de un hombre joven y atractivo, vestido con ropas blancas, rojas y negras. Zaquiél realizó para Torralba numerosos servicios: le protegió mágicamente contra sus muchos enemigos, le enseñó muchos oscuros secretos de la alquimia, lo trasladó mágicamente a lugares que hombre alguno pisó jamás, y le describió numerosos acontecimientos futuros, entre ellos numerosos hechos de política internacional (resultados de batallas, muertes de reyes, nombramiento o destitución de personalidades importantes). Eugenio transmitía dicha información a su protector, el cardenal Soderini, y a un reducido grupo de personalidades que conocían su secreto, entre los que destacaban Gonzalo Fernández de Córdoba (el Gran Capitán) y el cardenal Cisneros.

Muerto Soderini cuando estaba a punto de ser nombrado Papa, Torralba regresó a la península, fijando su residencia en Valladolid. Sin protector, fue apresado por la Inquisición en Enero de 1528. Al parecer la denuncia la realizó un viejo amigo suyo, un mercenario llamado Diego de Zúñiga.

El proceso duró tres años, en los cuales se alternaron los interrogatorios con las torturas. Torralba nunca negó su relación con Zaquiél, pero afirmaba que dicho espíritu "era de naturaleza celestial, y no infernal". Por fin, en marzo de 1531, admitió la naturaleza demoníaca de Zaquiél, solicitando el perdón y la absolución. Fue condenado a permanecer encerrado en un convento hasta el fin de sus días.

Sin embargo, según los textos, fue indultado apenas cuatro años más tarde por el Inquisidor General Alonso de Manrique, sin que se sepan los motivos por los cuales se procedió a ello.

Lo último que sabemos de Eugenio de Torralba es que en 1536 se encontraba al servicio de Fadrique Enríquez, Almirante General de Castilla.

FUE 5 Altura: 1,73 Peso: 67 kg.
AGI 12 RR: 5% IRR: 95%
HAB 15 Apariencia: 15
RES 10
PER 20
COM 15
CUL 21

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. mágico 90%, Elocuencia 70%, Medicina 75%, Psicología 95%, Teología 75%

Hechizos: ?

Paracelso

Médico nacido en Zurich en 1493. Reformador de la medicina, criticaba los métodos usados por sus colegas. Según se dice, fue uno de los primeros cirujanos que usó con eficacia las drogas opiáceas para aliviar el dolor. Se decía de él que tenía un demonio encerrado en la empuñadura de su espada, la cual manejaba con suprema habilidad. Asimismo se le atribuía haber descubierto el secreto de la piedra filosofal. Murió en Salzburgo en 1541.

FUE 10 Altura: 1,65 Peso: 60 kg.
AGI 12 RR: 10% IRR: 90%
HAB 20 Apariencia: 12
RES 10
PER 20
COM 20
CUL 20

Armas: Espada 95% (2D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento mágico 90%, Medicina 95%, Prim. aux. 75%, Psicología 80%

Hechizos: Carece

Michael Nostradamus

Médico y astrólogo judío, nacido en 1503 en Saint-Remi (Francia). Estudió Medicina en Montpellier, instalándose posteriormente en Agen, donde se casó. Al cabo de unos años, sin embargo, perdió a su mujer y sus dos hijos en un incendio. Este hecho le conmocionó profundamente, haciéndole viajar durante 12 años por toda Europa, aprendiendo astrología y ciencias ocultas para no ser nunca más sorprendido por el Destino. Durante estos años se hizo famoso por combatir eficazmente mediante remedios secretos la peste en Aix y en Lyon. En 1555 publicó sus *Centurias*, predicciones en verso del porvenir de la Humanidad. Gracias a ellas obtuvo fama y fortuna, siendo recibido por reyes y personajes ilustres, los cuales le pagaban para que les hiciera su horóscopo. Murió, como él había predicho, en 1566.

FUE 6 Altura: 1,60 Peso: 60 kg.
AGI 10 RR: 5% IRR: 95%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 10
PER 15
COM 12
CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 90%, Elocuencia 60%, Medicina 90%

Hechizos: ?

Antonio Rodríguez

Pícaro y embaucador nacido en 1526 en Medina del Campo. Era hijo de campesinos, los cuales murieron poco después de su nacimiento. Antonio se crió con un sobrino de su padre, de profesión sastre. A los doce años se puso a trabajar como criado doméstico en León, y posteriormente en Ávila, sirviendo a diferentes amos. Su amor hacia las mujeres y el vino lo llevaron a sisar alguna que otra cosa a sus amos, lo cual le ocasionó no pocos problemas, hasta que a los 19 años tuvo que huir precipitadamente de la residencia de su último amo, al parecer acusado de robo. Resolvió ir en peregrinación hasta Guadalupe, para enderezar su pecadora vida. Por el camino vivía de la limosna de las gentes, y pronto se dio cuenta que el oficio de peregrino santo era lucrativo y descansado. En Guadalupe conoció a un francés llamado Pierre, un individuo alto y de poca barba que se dedicaba, como él, a vivir de la limosna que le daban los incautos. Juntos viajaron hasta Toledo, y por el camino idearon un plan para aumentar su fuente de ingresos: Antonio se haría pasar por *Juan de Espera en Dios*, uno de los nombres con los que se conocía a Ahasvero, el judío errante (ver **Rerum Demoni**), al cual se le atribuía la facultad de absolver todos los pecados. Así estuvieron un tiempo, viviendo de la buena fe de las gentes sencillas, hasta que en octubre de 1546 la Inquisición lo prendió en la localidad de El Molinillo.

Dirigió la investigación el inquisidor Maese Valtodano, el cual, tras algunos interrogatorios y torturas, lo condenó el 8 de Febrero de 1547 a 100 azotes, condena que se cumplió el 15 del mismo mes. Las actas consultadas no dicen nada sobre su compañero, Pierre, el cual al parecer se escapó de forma prácticamente milagrosa de entre las garras inquisitoriales.

FUE	12	Altura: 1,77	Peso: 66 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	12		
PER	20		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 60%, Elocuencia 85%, Robar 70%

Hechizos: Carece

Román de Ramírez

Curandero morisco, nacido en 1540 en tierras aragonesas. Era hijo de campesinos criptomahometanos (es decir, musulmanes convertidos al catolicismo). Román fue criado por su abuelo Juan de Luna, el cual era un famoso curandero. Igualmente practicaba la magia negra, y al morir le "cedió" los servicios de su demonio familiar, un tal *Liarde*, del cual desconocemos su apariencia física. Gracias a los servicios de dicho demonio, Ramírez era capaz de llevar a cabo curaciones casi milagrosas, e incluso se le atribuyeron varias resurrecciones.

Asimismo tenía una prodigiosa memoria, fruto de un experimento de su abuelo, que a los seis años le había "disecado el cerebro" con una poción secreta. Esa misma poción, sin embargo, le quebrantó la salud de manera irremediable, dándole, según sus contemporáneos, "una naturaleza asmática y tísica".

En 1590 conoció a un esclavo turco llamado Muçali, el cual lo convirtió al islamismo (religión que siempre lo había atraído, por ser la de su abuelo). Durante los cinco años siguientes recorrió la comarca como si fuera un mesías, realizando numerosas conversiones de criptomahometanos como él.

En octubre de 1595 fue capturado por los hombres del corregidor Diego de Orozco, que desde hacía tiempo andaban tras su pista. Fue acusado de brujería y llevado ante la Inquisición. Dirigió el proceso el inquisidor González Palencia.

Las malas condiciones del calabozo donde se le encerró empeoraron la mala salud de Ramírez, el cual murió en prisión en 1599. Su proceso no se detuvo por ello. En marzo de 1600 fue declarado culpable, y sus restos se quemaron públicamente. Al parecer, poco antes de morir había abjurado de su demonio familiar, al darse cuenta de que *Liarde* quería que muriera para así quedar libre. Los inquisidores sospechaban que al liberar al demonio éste lo había asesinado. Según los inquisidores, las malas condiciones del encierro y la pésima comida no tuvieron nada que ver.

FUE	5	Altura: 1,65	Peso: 50 kg.
AGI	10	RR: 10%	IRR: 90%
HAB	18	Apariencia 10	
RES	7		
PER	20		
COM	25		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 70%, Con. mágico 90%, Elocuencia 90%, Medicina 65%, Primeros auxilios 65%, Teología 90%

Hechizos: ?

Amador de Velasco

Nacido en Grijalba en 1543, en una familia de campesinos. Era hijo bastardo de un goliardo, amante de su madre, la cual estaba casada con un escudero.

Amador estudió Teología en Salamanca, y posteriormente Astrología en Granada. Posteriormente residió en Burgos, Valladolid y Madrid, donde consiguió una gran fama como astrólogo y adivino. Se decía que sus predicciones nunca erraban. Igualmente practicaba algo de magia, vendiendo ungüentos y pociones (principalmente amorosas) a quien se las encargaba.

Fue denunciado a la Inquisición en el año 1576 por sus discípulos Juan Alonso Contreras, Sancho de la Torre y Miguel Heredia. Se encargó del proceso el Inquisidor de Toledo, Juan de Llano de Valdés. Dichos discípulos presentaron al Santo Oficio fragmentos de un libro de magia que estaban transcribiendo por orden de Velasco. Su lectura los había horrorizado, ya que afirmaban que se trataba de magia negra.

El proceso duró dos años, al cabo de los cuales Amador de Velasco abjuró de sus acciones y creencias y solicitó el perdón. Fue condenado a ser desterrado del Reino por un período de seis años. Todas sus posesiones fueron confiscadas. Por cierto, parece ser que sus discípulos le robaron la mayor parte de sus libros y manuscritos.

FUE 7 Altura: 1,75 Peso: 67 kg.
 AGI 10 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 12 Apariencia 8
 RES 10
 PER 12
 COM 15
 CUL 18
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 95%, Con. mág. 75%, Teología 65%
Hechizos: ?

Joanes de Bargota

Nacido hacia 1550 en el pueblo *Rincón de Soto*, en La Rioja. Muy joven se ordenó sacerdote, y al parecer llegó a desempeñar algún cargo menor en los tribunales inquisitoriales de Logroño y Calahorra. Finalmente fue nombrado párroco del pueblo de Bargota. Su estancia en la Inquisición había despertado en él cierta curiosidad malsana hacia el mundo de la brujería, de lo cual se aprovechó una bruja ciega llamada Endregoto para atraerlo hacia las artes diabólicas. Endregoto lideraba un poderoso cónclave de brujas cuya sede principal se encontraba en Viana, aunque los aquelarres se realizaban cada sábado en los Montes de la Oca. Su principal hazaña consistió en eliminar al Conde de Aguilar, señor de dichas tierras y que odiaba la magia con todas sus fuerzas. Sin embargo, este hecho también provocó el fin del cónclave, ya que la Inquisición terminó capturando a Endregoto, que murió quemada.

El joven sacerdote, por su parte, demostró tener una gran habilidad natural para con la magia, pero no fue tan dócil como las brujas pensaban. Antes al contrario, usó sus nuevos poderes para sus propios fines, no vacilando en enfrentarse contra el Diablo y sus seguidores. Para fortalecer su espíritu y purificar su alma (corrompida por el uso de las artes diabólicas) el sacerdote no faltaba ni un solo día a misa, aunque en muchas ocasiones llegaba cubierto de nieve (aunque fuera pleno verano) o con las botas embarradas en época de sequía, y siempre jadeante, como si hubiera hecho un gran esfuerzo por llegar. Al parecer, con sus artes mágicas recorrió todo el mundo, viviendo innumerables aventuras. Se decía de él que tenía un pequeño diablillo encerrado en un alfilerito, ya que no era más grande que un mosquito, y que estaba obligado a obedecerle. Igualmente se afirmaba que carecía de sombra, pues la había perdido en uno de sus combates contra el Maligno.

Joanes estuvo unos años fluctuando entre Dios y el Diablo, hasta que finalmente se decidió por el primero, salvándole la vida al Papa Julio II al avisarle, mediante sus artes mágicas, de un atentado que estaba a punto de sufrir.

Este hecho le valió la benevolencia de la Inquisición, la cual le condenó solamente a un año de penitencia y a abandonar para siempre el uso de la magia. Joanes así lo hizo, viviendo hasta avanzada edad sin más contratiempos.

FUE 10 Altura: 1,70 Peso: 68 kg.
 AGI 12 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 12 Apariencia: 15
 RES 15
 PER 15
 COM 15
 CUL 20
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Con. mágico 90%, Teología 75%
Hechizos: ?

Hechiceras

Teresa Prieto

Vecina de la aldea de Jove, junto a Gijón, condenada en el año 1460 a morir en la hoguera. Según su acusador, don Juan de Acebal, Teresa recorría por la noche los caminos, chupando la sangre de los buenos cristianos. El bachiller Bercianos, teniente corregidor del Principado de Asturias, la condenó a ser ahorcada, decapitada y quemada públicamente. Sin embargo, la sentencia nunca se llevó a cabo, ya que Teresa Prieto logró fugarse (hay quien dice que mediante artes diabólicas) de la mazmorra en la que estaba encerrada. Veinte años después se entregó voluntariamente a la Inquisición, exigiendo una revisión del proceso, cosa que inexplicablemente se llevó a cabo. Durante el mismo se demostró que la acusación se había basado en el único testimonio de un testigo que era enemigo personal de Teresa, la cual fue obligada a confesar mediante la tortura, sin que en ningún momento tuviera un letrado que la defendiera. Al parecer, Teresa había logrado reunir a algunos amigos influyentes, ya que fue absuelta de todas las acusaciones y se le restituyeron sus bienes, sin tener que pagar las habituales costas de cárcel y juicio.

FUE 5 Altura: 1,57 Peso: 65 kg.
 AGI 15 RR: 30% IRR: 70%
 HAB 12 Apariencia 10
 RES 15
 PER 20
 COM 15
 CUL 10

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 95%, Con. plantas 40%
Hechizos: ?

Constanza Alfonso

Curandera, vecina del pueblo de Argamasilla, casada con un tal Fernando Mano. Fue detenida el 20 de septiembre de 1513, acusada por sus convecinos de usar en sus curaciones rezos paganos y falsas reliquias. Su proceso fue

asombrosamente rápido, condenándose, en noviembre del mismo año, a ser expulsada de la localidad a latigazos, no pudiendo volver, so pena de muerte, a pisar la provincia.

FUE 10 Altura: 1,75 Peso: 67 kg.
 AGI 12 RR: 35% IRR: 65%
 HAB 15 Apariencia 5
 RES 15
 PER 18
 COM 20
 CUL 10

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. de plantas 60%, Primeros auxilios 70%

Hechizos: ?

Inés Alonso "La Manjirona"

Vieja solterona, vecina de la localidad de Puebla de Montalbán, acusada ante la Inquisición en el año 1524 por el alcalde de la localidad, Pedro Palacios. Según este personaje, Inés practicaba la brujería, y había provocado la muerte a varios hombres y mujeres, siendo su última víctima una tal Juana Ruiz.

Inés se defendió con energía, afirmando que había sido llamada por el marido de Juana, Bernabé Sánchez, para curar a su esposa, y que ella había destruido el hechizo que la estaba matando, aunque no lo suficientemente rápido como para salvarle la vida. Aunque tenía (según ella) más de 90 años, fue torturada, y aunque en un principio siguió negando su culpabilidad, terminó confesando lo que quisieron. Fue condenada a morir en la hoguera. Sin embargo, en los documentos del proceso aparece una nota final en la que se indica que la sentencia nunca se llevó a cabo. Se ignora el motivo de tal hecho.

FUE 5 Altura: 1,52 Peso: 55 kg.
 AGI 8 RR: 30% IRR: 70%
 HAB 12 Apariencia: 1
 RES 10
 PER 15
 COM 12
 CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. mágico 75%, Con. vegetal 75%, Medicina 65%

Mari Fernández de Madrilejos

Denunciada por sus vecinas Teresa Vila, Mari Álvarez y Guiteria Martínez, acusada de practicar hechicerías contra ellas mismas y contra su marido, Francisco Sánchez, al cual, según palabras de las actas: "volvió medio idiota". Su proceso duró cuatro años, hasta que en 1535 fue condenada a sufrir la vergüenza pública de recibir 100 azotes en la plaza del pueblo y de ser desterrada, desnuda, del mismo. Nunca más se la volvió a ver, pero según parece sus acusadoras murieron de forma horrible durante el año siguiente al cumplimiento de la condena.

FUE 12 Altura: 1,72 Peso: 65 kg.
 AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 13 Apariencia: 10
 RES 12
 PER 15
 COM 10
 CUL 5

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. plantas 45%

Juana Núñez Dientes

Mujer de Bartolomé Martínez, nacida en el año 1504 en la localidad de Priorazgo de San Juan. En 1537 acusó a un vecino suyo, llamado Gómez Galán, de ser un judío secreto, y de escarnecer en privado la imagen de Cristo. Pero Gómez era muy amigo del alcalde de la localidad, y el caso no solamente fue sobreseido, sino que Juana tuvo que pagar una multa de cinco ducados de oro por calumniadora.

En 1548, viuda ya de su marido, fue detenida por orden de los inquisidores Ortiz y Valtodano (el mismo que se había encargado del caso de Antonio Rodríguez), los cuales acumularon contra ella 26 cargos diferentes. Según la acusación, había hechizado a un joven estudiante llamado Diego de Pinar para que satisficiera su lujuria. Asimismo había usado las artes diabólicas para castigar a diversos enemigos suyos, como Gómez Galán o su suegro. Al parecer había aprendido brujería de una vieja llamada Mari González "la Boquineta", la cual había sido quemada por bruja unos meses antes, denunciando a Juana bajo los efectos de la tortura.

Inexplicablemente, Juana no murió en la hoguera. Solamente tuvo que sufrir destierro por cuatro años. Al parecer, ni siquiera se le administró tortura.

FUE 9 Altura: 1,78 Peso: 69 kg.
 AGI 12 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 12 Apariencia: 12
 RES 15
 PER 15
 COM 10
 CUL 10

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. vegetal 45%, Psicología 50%

Hechizos: ?

Leonor Barzana

Hija de Garci Vázquez, quemado por falso converso. Fue acusada de hechicería en 1530 por dos vecinas suyas, Catalina Carrillo y Leonor Maldonado. Se encargaron de la investigación, que duró siete años, los inquisidores Mexía y Vaguer. Se acusó a la joven Leonor, que apenas tenía quince años, de hacer diversos conjuros e invocaciones para adivinar el futuro, de realizar misteriosos rezos a puerta cerrada y de tener visiones proféticas, con las que respondía las consultas que le hacían las personas que iban a verla. Fue condenada a recibir 100 azotes y a ser encerrada de por vida en un monasterio.

FUE 5 Altura: 1,72 Peso: 67 kg.
 AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia 18
 RES 12
 PER 18
 COM 12
 CUL 10
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Astrología 65%, Con. mágico 60%

Juana Ruiz

Esposa de Juan Gómez de Valdelomar, vecina de Daimiel. A la edad de 60 años fue acusada de brujería por el licenciado Juan Yáñez, el cual realizaba una visita de inspección en el pueblo por cuenta de la Inquisición. Yáñez basó su acusación en las murmuraciones de los vecinos, según los cuales Juana practicaba secretamente aquelarres en el bosque y era capaz de hablar con los muertos. Sin embargo el proceso se detuvo bruscamente, al parecer sin que se llegara siquiera a detener oficialmente a Juana: ésta fue absuelta de los cargos, y Juan Yáñez expulsado de la Inquisición, aunque siguió en el mundo eclesiástico, llegando a ser obispo de Calahorra.

FUE 12 Altura: 1,62 Peso: 55 kg.
 AGI 5 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 10 Apariencia: 8
 RES 12
 PER 10
 COM 10
 CUL 12
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Con. plantas 40%

Inquisidores

Fray Antonio de Guevara

Fraille franciscano, según sus contemporáneos de carácter moralista, gran predicador, hábil diplomático y buen cortesano, durante un tiempo confesor de Carlos V. Fue inquisidor durante el primer tercio del siglo XVI, efectuando diferentes investigaciones en Toledo, Valencia, Granada y Navarra. Según se dice, terminó asqueado de los procedimientos inquisitoriales, renunció a su cargo y terminó sus días como obispo de Mondoñedo, dedicándose a escribir obras didácticas, que alcanzaron gran difusión en Europa, en especial Inglaterra.

De algunas cartas suyas que han llegado hasta nuestros días se deduce que era un hombre de carácter racionalista, poco dado a creer en supersticiones y aficionado a buscar respuestas lógicas a los casos que investigaba. A diferencia de sus colegas, repudiaba el uso de la tortura, ya que afirmaba que no conducía a la verdad, ya que el torturado terminaba diciendo lo que el torturador quería oír. Nació en 1480, murió en 1548.

FUE 10 Altura: 1,70 Peso: 65 kg.
 AGI 12 RR: 70% IRR: 30%
 HAB 15 Apariencia: 15

RES 15
 PER 20
 COM 10
 CUL 20
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 45%, Psicología 90%, Teología 65%
Hechizos: Carece

Pedro de Arbúes

Inquisidor de Aragón, nacido en Epila en 1411. Investido en el cargo por Torquemada en 1483, actuó con dureza contra los judíos conversos, los cuales formaban un grupo de gran influencia en la capital aragonesa, y resolvieron, finalmente, acabar con su vida. Arbúes fue asesinado por un grupo de matones a sueldo en la catedral de Zaragoza la noche del 15 de septiembre de 1485, mientras rezaba ante el altar de La Seo. Torquemada manipuló el hecho para sus propios fines, excitando el furor popular, que realizó varios asaltos a la Aljama de la ciudad y a las casas de los conversos. Se llevó a cabo una larga investigación, en la que fueron capturados, torturados y finalmente decapitados los promotores del crimen. Las acusaciones salpicaron a toda la sociedad judeoconversa de la ciudad, ocasionando el exterminio de familias enteras, muchas de ellas muy poderosas, como los Santángel y los Santa Fe, y terminando, en la práctica, con la influencia judía sobre la ciudad. Pedro de Arbúes fue considerado mártir de su fe, siendo canonizado rápidamente. Docto teólogo, había escrito varios tratados sobre el tema, entre los que destacan: *Libro de Sermones*, y *El rezo de la Corona de Nuestra Señora*.

FUE 12 Altura: 1,72 Peso: 67 kg.
 AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 14 Apariencia 15
 RES 15
 PER 15
 COM 10
 CUL 20
Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 60%, Teología 75%

Fray Tomás de Torquemada

Nació en Torquemada, Palencia, en 1420. Era hijo del regidor Pedro Fernández y de Mencía Ortega. Estudió Teología, llegando a ser bachiller, y en 1440 tomó los hábitos dominicanos, bajo la protección de su tío, el cardenal Juan de Torquemada. En 1460 fue nombrado prior del convento de Santa Cruz en Segovia, cargo que ocupó durante 22 años. Fue confesor de los Reyes Católicos, y en 1482 el papa Sixto IV le nombró inquisidor. Un año más tarde era nombrado Inquisidor General de Castilla y Aragón, recayendo sobre sus hombros la tarea de estructurar la recién creada organización. Para ello hizo elaborar las llamadas *Instrucciones inquisitoriales*, una especie de manual de inquisidores, y centralizó las actividades de la Inquisición a través de un Consejo Supremo presidido por él mismo, con lo cual, durante unos años, fue una de las personas más poderosas del reino. Persiguió incansable-

mente a los que consideraba enemigos de su fe, en especial a los herejes, a los que odiaba a muerte desde niño, al parecer sin razón concreta. El periodo de su gobierno es uno de los más sangrientos de la historia de la Inquisición: solamente el tribunal de Toledo procesó durante dicho periodo a 1.250 personas, de las cuales aproximadamente un 40% murieron en la hoguera. Prácticamente todos los condenados eran conversos judaizantes.

Viejo y enfermo, se retiró al monasterio de Santo Tomás de Ávila en 1496, monasterio que él mismo había fundado en 1482. Allí murió el 16 de septiembre de 1496.

FUE	5	Altura: 1,65	Peso: 50 kg.
AGI	10	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	12	Apariencia 12	
RES	12		
PER	18		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Psicología 90%, Teología 75%

Hechizos: Carece

Pedro Sánchez Ciruelo

Inquisidor, matemático y astrólogo, nacido en 1475. Estudió Teología en Salamanca, para interesarse más tarde por el estudio de la Magia y la Astrología. Llegó a la conclusión que gran parte de la Hechicería se basaba en la ignorancia y la superstición, y así lo expuso en su libro *Reprobación de las supersticiones y hechicerías* (1539). Por el contrario, afirmaba que la Astrología era una ciencia, como las matemáticas, y llegó a exponer sus tesis ante los teólogos de la Sorbona.

Fue asimismo Inquisidor en Zaragoza, aunque se granjeó bastantes enemigos dentro del Santo Oficio, ya que, en su opinión, los acusados de brujería deberían ser juzgados por tribunales civiles, no eclesiásticos.

FUE	8	Altura: 1,67	Peso: 70 kg.
AGI	10	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	12		
PER	15		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 90%, Con. mágico 70%, Teología 80%

Cazadores de brujas

Jerónimo de Pasamonte

Este curioso personaje nació en Maluenda (Aragón) en 1550. Sus padres, de origen hidalgo, murieron al poco de su nacimiento. Él se crió con un amigo de su padre, de profesión médico. Tuvo una infancia triste, sufriendo varias enfermedades graves, entre ellas la viruela, que le estropearon la salud para siempre. Él mismo se describi-

ría, un tanto irónicamente, como "... desgarrado, alto, no muy sano y corto de vista..." Profundamente religioso, su vocación era ingresar en un monasterio. Sin embargo, la falta de dinero con la que pagar la dote de ingreso le obligó a enrolarse en los tercios castellanos. Luchó valientemente en la batalla de Lepanto, y participó en diversas incursiones contra los turcos. Finalmente fue hecho prisionero ante las costas tunecinas en 1574, no consiguiendo su libertad hasta 1592. Se ignora qué hizo durante su periodo de esclavitud, pero lo cierto es que viajó mucho: visitó Bizerta, Alejandría, Mixisto, Argel y Rodas, localidad donde un grupo de jesuitas pagaron su rescate. Ya libre regresó a España, sólo para enterarse que nada lo retenía allí, ni amigos ni familia. Así pues volvió a Italia, donde se hizo soldado de fortuna, sirviendo a las órdenes del capitán Aguirre de Gaeta.

En 1594 se hizo amigo de un compañero de armas, Aparicio de Almagro, el cual lo invitó a pasar una temporada en su casa de Nápoles. Allí Jerónimo descubrió por casualidad que la mujer de su amigo practicaba la brujería, y que planeaba matar o hechizar a su amigo. Intentó avisarle, pero Aparicio se negó a escucharle, expulsándolo de su casa y contándole todo a su mujer. Ésta, al verse descubierta, decidió matar a ambos. Jerónimo resistió los hechizos de la bruja como pudo, hasta que Aparicio entró en razón y mató a su mujer. Por temor a posibles represalias diabólicas, ambos decidieron huir de Nápoles, separándose al salir de la ciudad. Sin embargo, la bruja formaba parte de un poderoso cónclave brujeril, cuyos miembros resolvieron vengarla. Aunque Aparicio fue eliminado en Roma unos meses más tarde, las brujas tardaron en localizar a Jerónimo, ya que había vuelto a la península. Por fin lo descubrieron en Cuenca en 1599, cuando estaba a punto de casarse con una doncella llamada Ana de Trigueros, de la cual estaba profundamente enamorado. Sin embargo el viejo soldado no había permanecido ocioso, y se había estado preparando para ese momento, desde que tuvo noticia de la extraña muerte de Aparicio. Con la ayuda de "algunos amigos fieles" se enfrentó otra vez a la brujería, volviendo a Nápoles y "terminando lo empezado", eliminando a sus enemigos a sangre y fuego.

En 1605, a instancias de su confesor, escribió el relato de su vida, muriendo poco después. El manuscrito fue confiscado por la Inquisición, no publicándose hasta 1922.

FUE	12	Altura: 1,90	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	20	Apariencia: 12	
RES	12		
PER	18		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 90% (1D8+1D6+1)

Arma de fuego, 40%

Armadura: Ropas de cuero (Prot 3)

Competencias: Con. mágico 60%, Leyendas 40%, Teología 75%

Andrés Mascarón

Cazador profesional de brujas del siglo XVII. Vivió y ejerció su "honrado" oficio en el Alto Aragón. Según afirmaba poseía un don especial para reconocer a las brujas y los

endemniados, muchas veces a simple vista. Solía cobrar 25 libras por bruja que denunciara o apresara. Las gentes tenían tal fe en sus poderes, que la mayor parte de las veces sus víctimas eran ahorcadas o quemadas sin juicio.

FUE	12	Altura: 1,80	Peso: 65 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	12	Apariencia 4	

RES	15
PER	20
COM	20
CUL	12

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Elocuencia 90%, Psicología 90%, Teología 65%

Leyendas populares

*Per quarante ans l'Iris n'apparoistra,
Per quarante ans tous les jours sera veu:
La terre aride en siccité croistra,
En grand déluges quand sera aperceu.*

Las siguientes leyendas han estado extraídas de tres fuentes:
Tradiciones, mitos y leyendas en el País Vasco, de Juan Mugarza.
Memorial del Diablo en el convento, de Manuel Barrios.
Cuentos de la Alhambra, de Washington Irving.

El crimen de Pedro de Peralta

Cuentan que, durante las Cortes que la reina Leonor de Navarra mandó celebrar en el pueblo de Tafalla, disputaron Nicolás de Egia y Etxabarri, obispo de Pamplona, y el caballero Pedro de Peralta. La disputa fue acalorada, y se cruzaron fuertes palabras, así que cuando por la noche el obispo y su escasa guardia fueron atacados y asesinados, todo el mundo sospechó del caballero de Peralta, aunque nunca nada se pudo demostrar. Las sospechas de la gente eran ciertas, aunque Peralta, hombre religioso, estaba arrepentido del asesinato. En vano se confesó a todos los clérigos de Navarra: ninguno le quiso dar la absolución por su pecado, ya que era pecado sacrilego, por haber matado a un hombre de Dios. Peralta resolvió dirigirse a Roma, para que el mismísimo Papa lo absolviera. Para eso ideó un plan: se apostó con varios de sus criados cerca de un puente por donde tenía que pasar el cortejo papal, y cuando éste estaba ya cerca se arrojó al Tíber, simulando ahogarse. Sus criados empezaron a dar grandes voces, solicitando por piedad al Papa que diera su absolución a ese hombre que se ahogaba, ya que no podían salvarlo, pues ninguno sabía nadar. Sea porque alguien hubiera avisado al Santo Padre de las intenciones de Peralta, sea porque recibió auxilio divino, el Papa Sixto IV se dirigió al falso ahogado de esta manera: "yo te absuelvo, siempre que no seas Pedro, el de Peralta". Parece ser que el pobre caballero, de la sorpresa, se ahogó de verdad, muriendo sin absolución ni confesión, y yendo por lo tanto al Infierno.

Opciones:

* Los Pj, amigos del Obispo asesinado, investigan su muerte para llevar ante la justicia al culpable. La gente acusa al de Peralta, ¿pero es realmente culpable? Y si lo es, ¿cómo conseguir que confiese su crimen?

* Los Pj son contratados por un señor feudal navarro para acompañarlo en un viaje de peregrinación que debe hacer a Roma, para purgar sus muchos pecados. El señor feudal no es otro que Pedro de Peralta, que está maldito de Dios por el asesinato del obispo. Lo cual significa que siempre llueve por los parajes por donde pasa, las cosechas se malogran, los animales enferman y mueren, las construc-

ciones se deterioran y derrumban... en pocas palabras: se ha convertido en un auténtico gafe. La mano de Dios está sobre él, y sale de todos estos desastres indemne... cosa que no tiene por qué suceder con los pobres Pj que lo acompañan.

* Los Pj son contratados por Peralta para descubrir al auténtico asesino del obispo, ya que él asegura que es inocente. Alguien lo mató, sabiendo que el crimen quedaría impune pues todos acusarían a Peralta.

* Los Pj forman la escasa guardia personal del Obispo de Pamplona. Unas horas después de la disputa, su señor manifiesta su deseo de volver a la posada. Es noche oscura, y las calles de Tafalla son estrechas y traicioneras, ideales para una emboscada. Y el rencoroso Peralta ha jurado que el Obispo no verá el nuevo día...

El cuadro

En una ciudad de Castilla residía un rico comerciante de arte que siempre pagaba lo menos que podía a los artistas, para luego revender sus obras en Flandes o Italia con grandes beneficios. Si se fijaba en la obra de algún artista poco conocido, era el fin de éste, ya que usaba su influencia para que nadie le comprara, y procuraba arruinarlo por todos los medios, hasta que al fin debía recurrir a él. Es más, llegaba al extremo de, una vez tenía bastantes cuadros de un artista, hacerlo matar, ya fuera mediante la violencia o simplemente de hambre, para que así su obra aumentara aún más de precio. La gente llegó a decir que tenía un trato con el Diablo, pues algunas de dichas muertes sucedieron de forma casi inexplicable.

Y un día de invierno sucedió que llamó a su puerta un anciano andrajoso, cuya única riqueza era una pintura que él mismo había creado, hacía ya años. Representaba a un gran lobo, pintado casi a tamaño natural, y tenía tal realismo en la mirada y el pelaje que parecía a punto de salir del cuadro. El mercader se sintió cautivado en el acto por el cuadro, pero disimulando le preguntó al anciano cuánto quería por la pintura. El anciano le contestó que lo único que le pedía al mercader era que le costeara un entierro digno, junto con algunas misas para salvar su alma, ya que se sentía a punto de morir. Astutamente, el comerciante le dijo que volviera al cabo de algunos días, ya que quería examinar su pintura, y que entonces le daría su respuesta. Seguidamente ordenó a sus criados que echaran a palos a este individuo andrajoso cada vez que se asomara a su propiedad. Colocó la pintura en un lujoso marco, y tanto le gustó, que resolvió quedársela para sí. Apenas una semana después fue encontrado, muerto de frío en la calle, el cadáver del viejo pintor, y como era un vagabundo desconocido, los sacerdotes se negaron a enterrarlo en el cementerio cristiano, lanzándolo a una fosa común sin decir siquiera una oración por su alma. El comerciante se enteró de todo esto, pero no dijo nada.

Sin embargo, pocas noches después empezó a tener pesadillas atroces, en las que se veía siempre torturado y mutilado hasta la muerte por todos aquellos que él había robado y estafado, y se despertaba siempre gritando. Perdió peso, y empezó a beber en exceso, con lo cual se le quebrantó poco a poco la salud.

Y una noche, al cumplirse un año exacto de la visita del anciano pintor, sus criados encontraron al comerciante muerto en una habitación cerrada con llave por dentro. Tenía la garganta destrozada a dentelladas y la cara desencajada por el terror... *y la pintura tenía los colmillos manchados de sangre*

Opciones:

* El asesinato ha sido preparado por un sobrino joven del comerciante, que espera así heredar su fortuna. Un sicario a su servicio ha acuchillado a su tío y manchado la pintura, tras lo cual ha huido de la habitación cerrada trepando por el interior de la chimenea hasta llegar al tejado.

* Los Pj son contratados por el comerciante para que procuren curarle de su extraña enfermedad, que le impide dormir por las noches y llena su alma de desasosiego. La única manera de calmar su espíritu es contemplar una pintura que posee de un enorme lobo, ante la cual es capaz de pasarse horas enteras...

* Los Pj son contratados por los familiares del comerciante para que se deshagan de la pintura del lobo, ya que al parecer está maldita. Las cosas no son tan fáciles como parecen, ya que la dichosa pinturita resiste tanto el fuego como el agua, y aquel que intenta cortarla con el cuchillo o rasgarla con las manos sufre siempre en el último momento un accidente que le impide llevar a cabo sus intenciones.

* La hija de un conocido pintor suplica a los Pj que encuentren a su padre desaparecido. La pista termina en el comerciante, el cual, por supuesto, afirma no saber nada del asunto...

* Uno de los Pj recibe como herencia familiar un pequeño cuadro, del cual, para su desgracia, se encapricha el comerciante, el cual hará lo imposible para obtenerlo al menor coste posible, sin preocuparle en absoluto que el Pj esté dispuesto a venderlo o no.

* Un viejo criado del comerciante sugiere a los Pj entrar a robar en la mansión de su viejo amo, ya que éste esconde en su interior enormes riquezas. Para su desgracia, los Pj eligen para hacerlo la noche en la que la pintura cobra vida, y salta del cuadro dispuesta a matar.

La invitación

Un joven de la aldea de Bériz iba a casarse al día siguiente, y estaba celebrando la "despedida de soltero" con sus amigos en la taberna. Por la noche, cuando medio borracho regresaba a su casa, se encontró al pasar delante del cementerio con una calavera, tirada en medio del camino, que seguramente se la habría caído del cesto al enterrador al llevarla para el crematorio. Al mozo no se le ocurrió otra cosa que darle un buen puntapié a la calavera, mientras decía entre risotadas "también estás tú invitada a mi boda, si es que puedes ir mañana". Tras esto siguió su camino, pero no había dado tres pasos cuando se dio cuenta que le seguía a cierta distancia un enorme perro negro de aspecto siniestro. Asustado, llegó corriendo a su casa, donde, viéndole en tal estado, su madre le interrogó, haciéndole que le contara su aventura. Viendo que el perro vigilaba la casa a cierta distancia, la mujer aconsejó a su hijo que fuera a ver al cura del pueblo, que se confesara a él y le pidiera consejo. El joven así lo hizo. Este cura era un hombre muy sabio, y no rechazaba las tradiciones de su gente, antes bien, era hombre muy docto en ellas, y en seguida reconoció en ese perro negro al temible Gaueko, el genio del Mal. Le aconsejó que para salir bien librado de la aventura debería, tras la boda, hacer entrar al perro en la casa, colocarlo bajo la mesa, a su lado, y servirle antes que a nadie una ración de cada plato que se sirviera en el banquete de bodas. El mozo, muerto

de miedo, así lo hizo. Terminada la comida, el perro salió de debajo de la mesa, y mirando fijamente al novio le dijo: "Bien hiciste en cumplir lo que te dijo el cura, pues en caso contrario esta noche hubieras sido invitado a una cena en el Infierno"... Tras lo cual, desapareció.

Opciones:

* Un mozo, que iba a casarse al día siguiente, desaparece durante la despedida de soltero. La novia es pariente de uno de los Pj, y solicita a éstos que lo encuentren. Tras ser interrogados, los amigos del novio cuentan la historia del perro negro, y añaden que su amigo ha preferido ausentarse por una temporada. En realidad todo es una sarta de embustes: el muchacho ha decidido no perder su soltería y quiere aprovechar esta leyenda popular para tomar las de Villadiego.

* El novio pide ayuda, totalmente aterrorizado, a los Pj, viejos amigos suyos a los que ha invitado a su boda, contándoles su episodio con la calavera y el perrazo. En realidad todo es un bromazo que le han gastado sus amigos, la noche antes de la boda.

* El perro es en realidad un antiguo pretendiente de la novia, transformado en animal por ella, ya que es una bruja adoradora de la Dama de Amboto, y ha aprendido de ésta cómo transformar a los hombres en perro, del mismo modo que la Dama hizo con Aralar, el perro de fuego. El animal intenta avisar al muchacho antes de que sea demasiado tarde.

* El novio solicita la ayuda de los Pj para que guarden su casa durante la noche de bodas, ya que, según les explicará, su flamante mujer tenía otro pretendiente, el cual juró que la pareja no sobreviviría a la primera noche juntos. Por eso teme que algunos matones asalten la casa, y contrata a los Pj para que los protejan. En realidad los que van a asaltar la casa van a ser una legión de criaturas infernales, ya que el Gaueko vendrá a medianoche a llevarse el alma del novio. Éste sólo se salvará si los Pj consiguen detener la horda infernal hasta el primer canto del gallo.

Las tres verdades

Volviendo de una juerga nocturna, un grupo de jóvenes estudiantes vizcaínos se fijaron en un monte cercano, del que surgía una luz muy brillante. Esto al principio los asustó, pero pronto, envalentonados por el vino, empezaron a apostar sobre cuál de ellos era capaz de acercarse a ver qué demonios era aquello. Por fin uno, más valiente o más borracho, aceptó ir, manifestando que como prueba de su hazaña se traería una rama del pino que estaba al lado de la luz. Dicho y hecho, el estudiante se acercó a la luz, no viendo nada que explicase su origen, y ya estaba a punto de trepar al pino para coger la rama y largarse cuanto antes cuando apareció a su lado la figura del Gaueko, el cual le preguntó con voz muy suave qué infiernos estaba haciendo allí. Muerto de miedo, el estudiante le explicó la apuesta, ante lo cual el Gaueko sonrió (si es que los perros-demonio pueden sonreír) y le contestó: "Bueno, no solamente dejaré que te lleves la rama, sino que incluso te ayudaré a ello, siempre que me digas tres verdades".

Aguzando su ingenio, el muchacho contestó:

*El día más oscuro es más claro que la noche más clara.

*La madre propia, por mala que sea, es mejor que la mejor madrastra.

*Tengo 18 años y tres meses y jamás vi perro más grande que tú.

... Ante lo cual el Gaueko dejó que el joven subiera a su lomo y cortara la rama, tras lo cual le dijo: "No hagas más apuestas como ésta, porque el día se ha hecho para los hombres, pero la noche es para los espíritus y las almas de los muertos." Tras lo cual desapareció, y con él la misteriosa luz. El muchacho bajó del monte con la rama y contó su aventura a sus amigos. Fue a su casa y se acostó, sintiéndose enfermo. Nunca se despertó, pues por haber aceptado la ayuda del Gaueko éste se llevó su alma durante la noche.

Opciones:

* Un grupo de ingeniosos bandidos usa una luz para atraer por la noche a los viajeros curiosos y desvalijarlos.

* Un amigo de los Pj enferma repentinamente. Su familia ve un enorme perrazo negro que ronda la casa. Los Pj deberán devolver la rama al árbol sagrado de donde ha sido cogida, ya que si no lo hacen así el muchacho morirá.

* Los Pj se encuentran con el Gaueko, el cual les propone que hagan para él cierto trabajo. Lo que los Pj no saben es que entrar en tratos con el Gaueko equivale a entregarle el alma...

* Un alquimista contrata a los Pj para que desentierren la tumba del estudiante y le traigan la rama que arrancó al árbol que vigilaba el Gaueko, ya que quiere estudiarla, pues supone que tendrá cualidades mágicas. Lo que nadie sabe es que todo aquel que se apodere de la rama recibirá la maldición del Gaueko, y que éste irá en su busca...

La muerte del caballero Lisardo

Vivía en Córdoba un joven noble, rico y enamorado, que se encaprichó de una joven monja de un convento cercano. Tanto y tanto insistió y galanteó el joven, que finalmente la novicia cedió a sus ruegos, y se hicieron amantes. Tras haberla conseguido, la abandonó, y según dicen ella murió de arrepentimiento y pena. Una noche en la que el galanteador se dirigía al encuentro de otra de sus conquistas, acertó a pasar ante el convento de su anterior amante, y descubrió cómo las puertas del convento estaban abiertas de par en par, sin que hubiera un alma a la vista. Intrigado, se asomó a mirar, viendo una gran luz que salía de la iglesia, igualmente abierta de par en par. Dentro del templo se encontraban dos frailes vestidos con hábitos negros, celebrando un responso de difuntos ante un féretro cerrado. En la iglesia se encontraban también una gran muchedumbre de frailes y curas, cada uno de ellos con un cirio en la mano, que entonaban cánticos fúnebres, sin reparar en absoluto en el joven caballero. Éste, sobrecogido por lo tétrico de la escena, terminó preguntando a uno de los asistentes quién era el muerto. Y ante su terror se le contestó que era un tal caballero Lisardo, el cual había muerto sin confesión. Lisardo se lanzó violentamente hacia adelante, y arrancó la tapa del ataúd... tras lo cual huyó gritando del templo, ya que el rostro del cadáver era el suyo propio. Aterrorizado, montó en su caballo y huyó al galope hacia su hacienda. Sin embargo, una rama baja le golpeó en la cabeza, quedando inconsciente y muriendo poco después. Al día siguiente, tras ser encontrado su cuerpo, se le hizo en Córdoba un gran responso, tal como él lo vio en el interior del convento.

Opciones:

* Todo es un montaje por parte de la novicia y alguna de sus amigas, para conseguir que el seductor (que puede ser perfectamente un Pj) se case de una puñetera vez con ella, sacándola del convento.

* Los Pj tienen que investigar los sucesos que rodean la muerte del caballero Lisardo, muerto sin causa aparente en medio del bosque una noche de Todos los Santos.

* Los Pj contemplan su propio funeral. Tienen que evitar que la profecía se cumpla.

* Los Pj investigan la muerte de la hija de un amigo, novicia en un convento de Córdoba, que se ha suicidado al parecer sin motivo. Sus investigaciones los conducirán hacia el caballero Lisardo y la historia de amor que vivió con la novicia.

La mujer de don Cosme

En Sevilla, hacia finales del siglo XVI, vivía un sastre catalán llamado Cosme Seguno, hombre viudo, ya entrado en años, que se casó con una mozuela, María de nombre, bonita como el sol y casquivana como el viento, con la que se llevaba no menos de 22 años, y que pronto se apresuró a adornar la frente de su marido con un buen par de hermosos y bien desarrollados cuernos. La cosa no hubiera pasado de allí (entre habladurías de barrio, alegría de mozos e ignorancia bobalicona del marido) de no ser porque acertó a pasar por el lugar un capitán de los tercios, llamado don Gonzalo de Linares y Mendoza, el cual enamoró a la "inocente" muchacha y se la llevó consigo, no sin que antes la buena mujer (en previsión de futuro) arrambase con los ahorros de su pobre maridito. No sabemos qué le supo peor al catalán, si la desaparición de su mujer o la de sus dineros, pero el caso es que tuvo el mal gusto de presentar denuncia ante el tribunal de la Inquisición, acusando a la pareja de ladrones y adúlteros, y por lo tanto de herejes, ya que no respetaban el sacramento del matrimonio.

Capturada la pareja de enamorados, la mujer fue condenada a morir estrangulada en el garrote, y el hombre enviado a galeras. María, sin embargo, se salvó en el último momento, ya que al parecer interrumpió el Auto de Fe una procesión de unos doscientos monjes del vecino monasterio de San Francisco (cuyo prior era al parecer "muy amigo" de María) que suplicaron el perdón de la muchacha y literalmente la arrancaron del patíbulo. La gente se puso a favor de los religiosos y la muchacha, y el sastre, asustado, terminó accediendo a perdonarla. La Inquisición estipuló que en ese caso debería ingresar de por vida en un convento de religiosas, y que la dote para ingresar en el mismo, por supuesto, debería pagarla el marido. Éste osó criticar la resolución del Tribunal, motivo por el cual terminó con sus huesos en la Cárcel Real de Sevilla. Por cierto, la hermosa María, al poco de estar en el convento, escapó del mismo, no sin antes llevarse el dinero que su buen marido había tenido que pagar (amén de alguna cosilla más que encontró por allí. A partir de entonces se la conoció como "María la Maldegollada", y todos los que la conocían coincidían en afirmar que tenía rostro de ángel y alma de demonio.

Opciones:

* Uno de los Pj ha seducido a una hermosa muchacha, llamada María, la cual acepta irse con él. El problema es que es una mujer casada, y su flamante maridito envía a la

Inquisición contra los enamorados...

* Los Pj han encontrado trabajo temporal como alguaciles en la ciudad de Sevilla. Se les encarga vigilar la ejecución de una tal María, esposa de Cosme Seguano, vecino de la localidad. La mujer era bastante popular en el barrio, por lo que se temen algunos disturbios. Los “disturbios” serán provocados por una auténtica horda de admiradores y amantes de la gentil muchacha, dispuestos a todo con tal de librarla de la muerte.

* Caso contrario: María es una vieja y “muy cariñosa” amiga de los Pj, y éstos deciden organizar su rescate de las garras de la Inquisición.

* Los Pj, por motivos diversos, deben enfrentarse a una peligrosa banda de delincuentes, liderados por una mujer de gran astucia e increíble belleza. La llaman “María la Maldegollada”.

Los mártires de Sacromonte

El 18 de marzo de 1588 se descubrió, mientras se realizaban unas obras de derribo en el antiguo Alminar de la Mezquita Mayor de Granada, una caja de plomo en la cual se encontró un lienzo, una imagen de madera de la Virgen, un hueso de San Esteban y un pergamino, que se encargaron de traducir los eruditos Miguel de Luna, traductor, y Alonso del Castillo, intérprete oficial de Felipe II. Ambos eran conversos de origen morisco. El texto se descifró como perteneciente a un discípulo de San Cecilio, el cual había encargado guardar tales reliquias en lugar seguro. El asunto no causó mayor revuelo, pero unos años más tarde, en febrero de 1595, dos buscadores de tesoros encontraron en el monte Valparaíso una lámina o plancha de plomo escrita en extraños caracteres, que luego resultaron ser letra hispano-bética. En un principio no pudo ser descifrada, hasta que los eruditos conversos antes citados terminaron afirmando que se trataba de la narración del martirio de un tal Mesitón, martirizado y enterrado allí mismo en tiempos de Nerón. Cinco días más tarde se descubrió otra lámina de plomo, que hacía referencia a Hiscio, discípulo de Santiago, que igualmente había recibido martirio en dicho monte, al cual la voz popular empezó a llamar *Sacromonte*. Unos meses más tarde, en abril, unas niñas descubrían dos libros plúmbeos más. En ellos se anunciaba la llegada de los musulmanes a la península, y que sería gracias a dichos musulmanes que el mundo entendería el auténtico mensaje de Cristo, uniéndose todos los hombres (católicos, protestantes, calvinistas, ortodoxos, judíos y musulmanes) en un gran Concilio Ecuménico que se celebraría en Chipre.

Finalmente se descubrió que los libros y posiblemente las reliquias no eran otra cosa que un fraude, urdido por un grupo de moriscos, entre los que se encontraban los eruditos Luna y Castillo. Al parecer pretendían así crear una corriente teológico-popular en favor de los moriscos, que evitara su expulsión, cosa que terminó teniendo lugar en el año 1609.

Opciones:

* Los Pj oyen el rumor de que hay un gran tesoro en el monte Valparaíso, y deciden ir en su busca. Lo que no saben es que simplemente se trata de las falsas reliquias de Sacromonte, y que hay otros “buscadores de tesoros” dispuestos a lo que sea con tal de apoderarse del supuesto tesoro.

* Un grupo de fanáticos, supuestamente iluminados por los santos de Sacromonte, se lanzan a los caminos con la sana intención de purificar por la sangre y el fuego a todo corrupto pecador que se cruce en su camino (por ejemplo, los Pj). Lo más probable es que terminen siendo dispersados a arcabuzazos por los soldados del rey, pero mientras tanto el grupo puede pasarlo *muy mal*...

* Los Pj forman parte de una comisión encargada de averiguar si las reliquias de Sacromonte son auténticas o no. El problema será que si se acercan demasiado a la verdad van a tener serios problemas, pues los dos eruditos que descifran las láminas están implicados en la conjura.

* Los Pj recibe el encargo de enterrar en Sacromonte “ciertos objetos”. El problema está en que el lugar ya está vigilado por las tropas reales, y si les sorprenden allí pueden hacerles pasar un mal rato.

El Memorial del cardenal Mendoza

En 1560 el conde de Chinchón vio denegado su ingreso en la Orden Militar de Calatrava ya que en el tribunal de las órdenes religiosas se encontraban varios enemigos de su tío, que arguyeron que el conde de Chinchón “no tenía la sangre lo bastante limpia”. En otras palabras, que no era cristiano viejo. Con esto querían vengarse del tío a través del sobrino, ya que don Francisco Mendoza y Bobadilla (pariente del susodicho conde) se había creado no pocas envidias debido a sus méritos y competencia, que lo hacían acaparar los cargos de doctor en Teología y Letras por la Universidad de Salamanca, Catedrático en Évora y Coimbra, Arcediano de la catedral de Toledo, Obispo de Coria, Arzobispo de Valencia y Cardenal del Sacro Colegio. Este personaje no tardó en vengarse de los que así injuriaban el nombre de su familia, presentando ante el mismísimo rey Felipe II un grueso Memorial en el que figuraban las conexiones genealógicas de la mayor parte de los Grandes de España, y demostrando que casi todos tenían en sus linajes alguna “mancha” de la que avergonzarse: en otras palabras, descender de bastardos, de conversos, moriscos, blasfemos, perseguidos por la Inquisición, traidores a su rey, etc. Ni que decir tiene que dicho Memorial desapareció rápidamente, del mismo modo que se procuró silenciar rápidamente al poderoso cardenal concediendo el ingreso en la Orden a su sobrino.

Opciones

* Los Pj reciben la orden de introducirse en la mansión del cardenal Mendoza, para hurtar un grueso libro manuscrito sobre el que está trabajando. Igualmente deben prender fuego a su extensa biblioteca. No ha de ser una misión fácil, ya que el cardenal tiene la casa muy bien guardada.

* El cardenal Mendoza ordena a los Pj (temporalmente a su servicio) llevar unos documentos manuscritos desde Valencia (su hogar en la actualidad) hasta la Cancillería Real, en Madrid. Será un viaje lleno de peligros, ya que hay muchos interesados en que el manuscrito no llegue a su destino.

* Un misterioso individuo contrata a los Pj para que se introduzcan nada menos que en la Cancillería Real para sustraer el manuscrito. Planea chantajear a los nobles que en él aparecen amenazando con hacerlo público.

* El cardenal Mendoza ordena a los Pj que protejan a su joven e impulsivo sobrino, ya que tras el episodio del

Memorial teme que puedan atentar contra su vida, para vengarse del cardenal.

La Garduña

Miguel de Cervantes, Mateo Alemán y Vicente Espinel ya hablaron de esta sociedad secreta, creada en tiempos de los Reyes Católicos y que sobrevivió hasta bien entrado el siglo XIX. En un principio nació como sociedad secreta de financieros con pocos escrúpulos, que en complicidad con alguaciles reales y miembros del Santo Oficio desvalijaban a judíos, moriscos y supuestos herejes. En el siglo XVI se transformó en una auténtica sociedad secreta criminal, que operaba en todos los niveles de la sociedad, y que estaba estructurada en doce grados distribuidos en cuatro clases:

En el punto más bajo militaban los *Chivatos* (espías y confidentes), las *Coberteras* (mujeres que entraban como sirvientas en las casas que luego habría que desvalijar) y los *Fuelles*, similares a los chivatos, pero con una sólida reputación de hidalgos honrados pero empobrecidos. Constituían lo que podríamos llamar "la fuente de información".

El segundo grupo lo formaban los *Limosneros* (mendigos), *Sirenas* (prostitutas) y *Postulantes* (ladrones y rateros). De ellos obtenía la Sociedad sus abundantes ingresos.

La tercera clase la formaban los *Floreadores* (matones escapados de presidio o galeras), los *Punteadores* (asesinos) y los *Guapos* (espadachines habilísimos, encargados de los trabajos más delicados). Como puede verse, formaban la fuerza armada.

El cuarto grupo lo formaba la élite, los encargados de administrar la organización: *Ancianos*, encargados de anotar y repartir los ingresos, *Capataces*, encargados de administrar justicia, y el *Hermano Mayor*, jefe absoluto de la Sociedad, que era siempre un personaje de sangre noble que residía en la Corte, y que procuraba estar bien considerado dentro de ella.

La capital de la Organización, sin embargo, fue siempre Sevilla, ciudad enriquecida gracias al comercio con las Indias. De todos modos la Sociedad ejercía asimismo gran influencia en Toledo, Madrid, Valencia y Córdoba. Se calcula que en 1591 el número de afiliados alcanzaba las 26.000 personas.

Los ingresos (ya fueran producto de robos, prostitución o mendicidad) se dividían en tres partes: una para el tesoro de la comunidad (con el que se pagaban los sobornos), otra para los gastos generales (manutención y vivienda de los miembros), y la tercera parte para el que había conseguido el dinero.

La sociedad fue desmantelada en 1821, cuando se encontraba en plena decadencia, y gracias a que se descubrieron sus registros escritos.

Opciones:

* Por encargo del merino de la ciudad de Córdoba, los Pj deben introducirse en La Garduña para una vez dentro desmantelarla. Juego peligroso, ya que la Garduña castiga a los delatores con la más horrenda de las muertes...

* Cierta objeto de gran valor de los Pj (¿mágico?) es robado por un raterillo de tres al cuarto. La cosa no tendría mayor problema, de no ser porque el ladrón pertenece a La Garduña... y ésta protege a los suyos.

* Los Pj, por encargo de un poderoso, han desvalijado la mansión de un noble local, en busca de cierto objeto que

su contratador deseaba. Por desgracia, La Garduña se ha fijado en ellos, y a la Sociedad no le gusta la competencia...

* Los Pj deben escoltar a un rico orfebre de la ciudad, que ha de mostrar lo mejor de su trabajo a una rica dama residente en las afueras de la ciudad. El artesano teme, y con razón, que La Garduña organice una emboscada para arrebatarse las joyas.

El avaro y el albañil

Vivía en Granada un jornalero que se ganaba la vida haciendo mil chapuzas para los habitantes de la ciudad. Una noche lo visitó un sacerdote, flaco y harapiento, que le preguntó si era capaz de hacerle un trabajo esa misma noche, prometiéndole que sería bien pagado si era discreto. El albañil se avino a ello, y se dejó vendarse los ojos por el extraño personaje, el cual lo condujo, dando mil vueltas y revueltas, hasta que le quitó la venda en el patio de una ruinoso casa morisca, donde había una fuente. El clérigo pretendía que el albañil construyese una bóveda bajo la fuente, de unas medidas determinadas, y de manera que una vez acabado el trabajo no fuera detectado. El albañil hizo lo que se le pedía. Una vez acabado el trabajo ayudó al clérigo a colocar dentro de la bóveda cinco grandes sacos de lo que adivinó que eran monedas. De todos modos, terminó su trabajo, y bien pagado, fue vendado de nuevo y sacado de la casa, dándosele tantas vueltas y revueltas que terminó totalmente desorientado.

Unos años más tarde se le encargó apuntalar una vieja casa que amenazaba ruina, ya que había estado alquilada a un avariento capellán, cuya ánima seguía residiendo en la casa, ahuyentando a sus posteriores ocupantes. La sorpresa del albañil fue mayúscula al encontrarse con la casa donde, años atrás, realizara el trabajo para el clérigo avaro. Llegó rápidamente a un acuerdo con el casero, afirmando que él viviría en la casa, arreglándola poco a poco, hasta que estuviera como nueva, momento en el cual podría él venderla o alquilarla a quien deseara. Añadió que era un buen cristiano, y se comprometía a deshacerse del espíritu. El dueño de la casa se avino a ello, y el albañil se trasladó a vivir a la casa. Cumplió su palabra: la reparó hasta que quedó como nueva. También es verdad que, a partir de entonces, se enriqueció rápidamente, sin que nadie supiera explicarse de dónde le había venido la fortuna.

Opciones:

* Un misterioso individuo contrata a un Pj para que le ayude a cavar una oquedad en la bodega de su casa. El Pj puede pensar que quiere ocultar un tesoro... pero en realidad quiere librarse del cuerpo de su mujer, a la que ha asesinado para poder quedarse con sus posesiones, afirmando que ha desaparecido. Ya puestos, pretende hacer lo mismo con el Pj tan pronto como lo más pesado del trabajo esté realizado. No quiere testigos.

* Los Pj se instalan en una casa, muy barata y en no demasiado mal estado: el problema es que está maldita por el ánima errante de su anterior propietario, que quiere ahuyentarlos para que no se apoderen de su tesoro oculto.

* Un albañil, amigo de los Pj, solicita su auxilio para que le ayuden a expulsar a un fantasma que ocupa su nueva casa. El albañil se guardará muy mucho de decir a los Pj los motivos por los que el fantasma le tiene tanta inquina.

* Los Pj son requerido por un albañil, para que le ayuden a buscar una casa con unas determinadas características. Será muy reacio a explicar el por qué de su interés.

El ejército de Boabdil

Cerca de la ciudad de Granada, la Santa Hermandad detuvo a un harapiento individuo, que llevaba por la brida un soberbio caballo blanco, enjaezado a la manera árabe. Al individuo, que dijo llamarse Diego de León, se le encontraron también unas alforjas llenas de joyas y otras alhajas, muchas de ellas de clara naturaleza religiosa, así como un largo y afilado cuchillo. El hombre contó a las autoridades que lo interrogaron que era un pobre soldado, licenciado de su unidad, que de regreso a su tierra había tropezado con una gruta por la que se introducían multitud de soldados árabes vestidos a la usanza medieval. Se introdujo tras ellos y se encontró con un gran palacio subterráneo en el que un ejército formado por incontables guerreros rendía pleitesía a un monarca que se encontraba en un trono de oro. Con unos trapos se disfrazó lo mejor que pudo, e interrogó a algunos de los árabes. Así descubrió que el monarca no era otro que Boabdil, último rey de Granada, que permanecía encerrado en esta gruta con sus soldados hasta que se cumpliera el tiempo estipulado por Alá para la expiación de sus pecados, momento en el cual saldría con sus tropas para reconquistar de nuevo su reino. Y una vez al año venían a él los espíritus de todos los árabes encantados en los diferentes puntos de la geografía hispánica, que también se levantarían el día señalado para volver a reconquistar Al-Andalus. Enterado de esto el soldado huyó del lugar, no sin antes llevarse un rico caballo y algunas chucherías que le sirvieran de prueba de su historia. Historia, por cierto, que no fue creída por las autoridades, que lo mandaron encarcelar, y ya iban a ahorcarlo por bandido cuando consiguió huir espectacularmente, tras seducir a la mismísima hija de su carcelero.

Opciones:

* Al poco de anochecer, los Pj se encuentran tranquilamente tomando un bocado a un lado del camino cuando ven que de una gruta cercana empiezan a surgir, a todo galope, una riada de guerreros musulmanes medievales. Parece ser que, después de todo, Diego de León dijo la verdad. Los guerreros, sin embargo, deberán volver a las profundidades de la tierra antes de la salida del sol. El problema está en si los Pj seguirán vivos por entonces.

* Los Pj son sorprendidos en medio del campo por una repentina tormenta, que los hace guarecerse en una gruta cercana. Explotándola un poco, encontrarán el ejército secreto de Boabdil, así como una buena parte de los tesoros que tiene almacenados. El problema es que si intentan llevarse aunque sólo sea un recuercito de nada, sufrirán la persecución de las hordas fantasmales de Boabdil.

* Diego de León es un viejo conocido de los Pj, ladrón, pícaro, embustero y bocazas. Los Pj deberían intentar sacarlo del nuevo lío en el que se ha metido antes de que se lo cepillen.

* Los Pj, al servicio del Gobernador de la ciudad, deben vigilar el calabozo de Diego de León. Parece un trabajo fácil, ya que al parecer no es otra cosa que un loco inofensivo. Lo que los Pj no saben es que en realidad es el temible bandido de las montañas Manuel Borrascos, y que sus hombres bajarán a la ciudad con la esperanza de rescatarlo.

El amuleto

Dicen que en cierta ocasión una niña encontró, jugando entre las ruinas de una vieja torre morisca, un pequeño talismán de alabastro que representaba un puño cerrado, con el pulgar sobresaliendo entre los dedos índice y corazón. Sus padres lo tomaron como un amuleto de la buena suerte, y le dejaron llevarlo alrededor del cuello. Pero el amuleto encerraba un poderoso sortilegio, ya que a través de él la niña podía ver cosas de tiempos pasados, y comunicarse con fantasmas y espectros. Dicen que gracias a los poderes de la niña su padre supo encontrar un gran tesoro, que sacó a toda su familia de la pobreza.

Opciones:

* La Inquisición busca a una niña de la que se dice que es bruja, pues es capaz de hablar con los muertos. La niña ha ido a parar con los Pj, los cuales, vaya usted a saber por qué, le han cogido cariño.

* Uno de los Pj encuentra un amuleto de alabastro en forma de mano cerrada de la forma antes descrita. Pronto descubre sus maravillosas propiedades. Lo que ignora es que del mismo modo que él ve el pasado y a los muertos, éstos lo ven a él. Y hay un montón de enemigos difuntos que tienen unas ganas enormes de buscarle las cosquillas...

* Los Pj investigan una serie de extrañas muertes, ocurridas en la ciudad de Granada, entre miembros del Tribunal de la Inquisición. Éstos hicieron ajusticiar a la familia de la niña, y ella ha pedido venganza a sus amigos los muertos.

* El padre de la niña solicita la ayuda de los Pj. Gracias a los poderes de su hija ha encontrado un fabuloso tesoro, pero necesita ayuda para sacarlo del lugar donde se encuentra, y de la ciudad. Lo que nadie sabe es que pesa un maleficio sobre dicho tesoro y que en el instante en que se encuentre a más de 1 km. de la ciudad de Granada se transformará para siempre en tierra.

El retorno de la espada

*Les os des pieds et des mains enserrez,
Par bruit maison longtemps inhabitée,
Seront par songes concavant deterréz,
Maison salubre et sans bruit habitée.*

Introducción

La Mancha, mayo de 1498. Hace ya cinco años que el poderoso Don Alonso Quijano, duque de Peñarroya, se retiró de la Corte para consagrarse a la educación de su hijo Carlos, un muchacho de pocos años débil y enfermizo, fruto de su último (y malogrado) matrimonio. Alonso quiere a su hijo con locura, así que cuando éste cayó en cama, víctima de unas malignas fiebres, el viejo duque se sintió enloquecer de dolor. Los más reputados médicos, hechos venir a toda prisa de todos los confines del reino, no supieron cómo atajar el curso mortal de la enfermedad, y el paciente empeoraba día a día... Hasta que se presentó en el castillo un mendigo andrajoso, un catalán llamado Arnau de Constantí, que pidió licencia para intentar sanar al enfermo, poniendo como garantía de sus buenos oficios su propia cabeza. No teniendo nada que perder, el duque accedió a ello. Para sorpresa de todos, el catalán demostró ser excelente médico y cirujano, extirpando del cuerpo de Carlos la podredumbre de la enfermedad. El agradecido duque llenó de regalos al catalán, prometiéndole que le daría cualquier cosa que le pidiera y estuviera en su mano concederle. Con un brillo de esperanza en la mirada, Arnau solicitó entonces del duque que se limpiara su nombre, manchado por una condena de herejía. Obligado por su promesa, el duque se avino a ello...

1. La historia de Arnau

Los Pj son reclutados uno a uno por Alfonso de Montiel, secretario del duque, el cual busca gente discreta y muy especial para un trabajo delicado y "muy especial". Invitados al castillo de Peñarroya, los Pj serán conducidos en presencia del viejo duque, al que los años todavía no han robado el vigor ni el carácter. Junto a él se hallan un muchacho joven, casi niño, en cuyo rostro aún puede verse la delgadez y palidez propias de una reciente enfermedad, y un hombre menudo, ya de cierta edad, vestido con ropas sencillas, que será presentado como Arnau, el nuevo médico del duque. Alfonso de Montiel informará a los Pj sobre los servicios que el catalán ha prestado recientemente a su señor el duque, y del pago que espera de sus servicios y que el duque ha prometido darle. Los Pj han sido contratados para, a cambio de una sustanciosa paga, hacer realidad la promesa de su señor.

Arnau tomará la palabra explicando los hechos: hace doce años fue condenado por la Inquisición acusado de ser un falso cristiano, y de rezar en secreto según los ritos judíos.

De nada sirvieron sus protestas, las pruebas que aportó o los testigos que confirmaban su inocencia: Arnau fue torturado, y en la tortura confesó lo que quisieron. Se le desterró de por vida de Cataluña, siendo incautadas todas sus posesiones. Con la condena del Santo Oficio sobre su cabeza no puede ejercer cargos públicos, ni servir de testigo en caso de juicio, ni practicar su profesión en la ciudad para clientes acomodados. Por eso ha solicitado del duque que se revise de nuevo su proceso, para poder demostrar así su inocencia y poder recuperar su título de "cristiano viejo". El grupo de Pj tiene, pues, que investigar los hechos de un proceso inquisitorial sucedido doce años atrás, en 1486.

2. El proceso

El único dato que puede ofrecer Arnau a los Pj es el nombre del inquisidor que lo juzgó y lo condenó: Bernabé de Carvajal. Ignora el nombre de su denunciante, ya que este dato se mantuvo en secreto durante todo el proceso.

Los contactos del duque en el mundo clerical pronto encontrarán la pista del inquisidor: murió hace cinco años en Toledo, y sus restos se encuentran enterrados en el panteón familiar, en un pueblecillo cercano a Burgos. Sobrevive, sin embargo, su criado personal, un tal Ferran Ginesta, el cual está retirado del mundanal ruido y reside actualmente en un monasterio catalán llamado Poblet, cerca de la localidad del mismo nombre.

Los Pj podrán igualmente consultar las actas del proceso inquisitorial contra Arnau Constantí, de Can Garrigó, vecino de la parroquia de Santa Eulalia de Vilapicina, en la localidad de San Andrés de Palomar, cerca de Barcelona. De su lectura los Pj podrán extraer el nombre de la denunciante de Arnau: Sancha de Can Vintó, vecina del acusado, la cual afirmó que lo había sorprendido rezando en idioma extraño (posiblemente hebreo) y mancillando la imagen de un Cristo crucificado. Una tirada de Teología hará que los Pj se den cuenta que el juicio fue básicamente injusto: *la única prueba que condenó a Arnau fue su confesión, obtenida bajo tortura. Ni siquiera se llamó a declarar a su denunciante.*

3. El testimonio de Ferran

El hermano Ferran es un hombre bajito y rollizo, de voz suave y maneras agradables. Una tirada de Psicología hará que los Pj descubran bajo su apariencia inofensiva un ser astuto e inteligente, gran conocedor de la naturaleza humana. Aunque en un principio simulará no recordar nada o casi nada de su etapa como secretario del Inquisidor Mayor Bernabé de Carvajal, una buena explicación por parte de los Pj de sus motivos, quizá ayudados por algún regalito, alguna amenaza o alguna tirada de Elocuencia harán que el buen monje desempolva su por otra parte bastante buena memoria: durante el proceso al que hacen referencia los Pj su amo el inquisidor estuvo "muy vinculado" a cierta dama, (hasta tal punto que Ferran no pondría la mano en el fuego sobre si llegaron a ser amantes o no). Dicha mujer era esposa de uno de los regidores de Barcelona y, por cierto, terminó quedándose con la casa del acusado, situado en un pueblecito cercano a Barcelona llamado San Andrés de Palomar. Otro dato de interés es que algunos años después Ferran descubrió que la tal Sancha, denunciante de Arnau, había sido durante años la criada de dicha señora, cuyo nombre Ferran no recuerda (siendo absolutamente sincero en este punto).

4. Vilapicina

Trasladarse a San Andrés de Palomar no supondrá para los Pj mayor problema. Hay un servicio regular de diligencias que por el camino real enlaza a Barcelona con las tierras del Vallés, y que hace alto en una vieja torre llamada Torre Llobeta, habilitada como cambio de postas y posada. Desde allí los Pj pueden llegar, siguiendo el camino de Sant Iscle, hasta la parroquia de Vilapicina. El territorio se halla al abrigo del monte o turó de la Peira, y está situado a ambos lados de la riera (torrente) de Horta, por encima del camino de Dalt. La zona está bien provista de agua, lo que unido a la riqueza natural de la tierra hace que las numerosas masías y casales que ocupan la zona tengan huertos comparativamente pequeños pero muy ricos, que producen abundantes cosechas.

Cualquier vecino indicará a los Pj la localización de las masías de Can Garrigó (antigua residencia de Arnau) y Can Vintró (residencia de Sancha, su denunciante, la cual, por cierto, sigue viviendo allí).

Sancha es una mujer de unos cuarenta años, bastante gruesa y algo sorda, envejecida prematuramente y viuda de un marido holgazán que lo único que hizo antes de morir fue llenarla de hijos, muchos de los cuales viven aún en casa de su madre, y que por supuesto saldrán en defensa de Sancha si los Pj se muestran agresivos con ella.

Sancha recuerda perfectamente el suceso, y si los Pj la presionan mínimamente terminará confesando lo ocurrido doce años atrás:

En casa de sus padres eran muchos hermanos, y lo único que tenían en abundancia era necesidad. Por eso la joven Sancha fue instalada como criada en casa de los señores de Onderiz, a la edad de doce años. El señor, don Fernando, era regidor vitalicio de la ciudad de Barcelona. Su mujer, doña Isabel, era una dama hermosa y distinguida. Ambos eran muy respetados entre la baja nobleza y la burguesía de la ciudad. Pero ellos eran muy ambiciosos, y querían más. Sancha los había sorprendido muchas veces consultando un extraño libro manuscrito, que ocultaban cuidadosamente. De algunas conversaciones que llegó a escuchar (fruto de la curiosidad propia de sus pocos años), Sancha creyó entender que buscaban una casa en cuyo interior se encontraba un fabuloso tesoro que provenía de tierras navarras, de donde el linaje de los Onderiz era oriundo. La pareja hizo muchas "cosas" para descubrir la localización de esa casa (y Sancha se mostrará renuente a explicar qué tipo de cosas, aunque una tirada de "Psicología" hará que los Pj adivinen que pueda tratarse de magia). Un buen día, hace ya trece años, los señores mandaron llamar a Sancha, que se había casado ya con uno de los criados de la casa, y le propusieron el siguiente negocio: ellos le darían al matrimonio una masía en una localidad cercana a la ciudad donde poder instalarse y prosperar. A cambio, Sancha tenía que hacer, cuando ellos se lo dijeran, cierto servicio al matrimonio. El servicio consistió en denunciar a la Inquisición, pocos meses después, a uno de sus vecinos, un tal Arnau. Sancha lo hizo de buena gana, ya que, al no conocer a su vecino, mal podía sentir remordimientos, y era una buena manera de salir de la pobreza. Añadirá que mucho se ha arrepentido desde entonces, pues ahora que ve acercarse la hora de su muerte teme presentarse ante Dios con la mancha del perjurio en sus labios. Añadirá que el Señor ya castigó a sus malvados amos, ya que adquirieron la casa robada con malas artes a Arnau, pero no pudieron disfrutarla, ni mucho menos apoderarse del tesoro: una noche, poco después del destierro de su legítimo dueño, la casa ardió

por los cuatro costados, pereciendo en su interior Fernando de Onderiz. Su mujer, que se encontraba junto a él en la casa (posiblemente buscando el tesoro) fue rescatada de entre las llamas, pero cubierta de horribles quemaduras. Sancha no ha vuelto a saber más de ellos.

Can Garrigó ha sido reconstruida por su actual propietario, un comerciante oriundo de Galicia llamado Cisco, el Galán. Si es interrogado sobre el estado anterior de la casa explicará que ésta ardió hasta los cimientos, conservándose únicamente los lienzos de los muros y parte de la bodega. Por cierto, en ella Cisco encontró restos de trabajo de obra, como si alguien hubiera estado excavando un agujero poco antes del incendio, como si se buscara algo oculto...

5. Los Onderiz

Si los Pj rastrean el linaje de los Onderiz (consultando los registros de heráldica de la Universidad de Barcelona) descubrirán que su linaje proviene del reino navarro, y que su Casa fue fundada en 1391 por Carlos III el Noble, rey de Navarra. La Casa se desplazó a Catalunya en tiempos de Juan I de Navarra y II de Aragón. Su escudo nobiliario está dividido en cuatro partes por una cruz. En cada una de las partes está representada, respectivamente, una planta, una paloma blanca, una piedra negra y un corazón.

En el Ayuntamiento de la ciudad de Barcelona los Pj descubrirán que un tal Pedro de Onderiz, hijo de Fernando, sigue ocupando el cargo de regidor vitalicio que en su tiempo su padre comprara a la Corona. Por supuesto, Pedro se negará a dar audiencia a los Pj si estos le anuncian que están investigando los hechos sucedidos doce años atrás, ya que la verdad mancharía su linaje. Es más, si descubre que los Pj están muy avanzados en la investigación, está dispuesto a mover los hilos necesarios para obstaculizarles la tarea, llegando, si es necesario, a ordenar la eliminación física (vulgarmente llamado degüello) de los Pj a matones a sueldo.

Si los Pj se interesan por ese tal Pedro de Onderiz en las tabernas cercanas a la Casa de la ciudad, que normalmente frecuentan criados o subordinados suyos, se enterarán de que es un mal amo y peor regidor, que sólo busca enriquecerse causando mal al pueblo. No falta quien afirma que está endemoniado, como endemoniados estaban sus padres. Se dice que mantiene oculta en algún lugar a su madre, una vieja bruja.

Los Pj pueden intentar investigar en la mansión de los Onderiz, situada en el señorial Carrer Ample, cerca del Ayuntamiento de la ciudad. Las maneras que tienen los Pj de conseguir sus propósitos son infinitas. Presentamos aquí algunos ejemplos:

- * Seducir a algún criado/a para que les franquee el paso.
- * Sobornar a algún criado/a para conseguir lo mismo.
- * Introducirse en la casa mediante engaños (con tiradas de Elocuencia y/o Disfrazarse)
- * Entrar un domingo por la mañana, cuando el señor está escuchando misa en la iglesia de Santa María del Mar.
- * Introducirse en la casa por la noche, cuando todos duermen.
- * Aprovechar la ausencia temporal del señor (quizá provocada por ellos mismos) para entrar sin problemas en la casa.

* Entrar a saco y a lo bruto en la casa... Más bien poco sutil, pero bueno...

Dentro de la casa está el famoso libro manuscrito del cual hablaba Sancha, que puede ser una interesante fuente de información para los Pj:

Escrito en el año 1370 por un tal "Hermano Álvaro", monje del monasterio de la Oliva, en él se narran las aventuras que el autor y un grupo de compañeros vivieron a mediados del siglo XIV, cuando se enfrentaron a un tal César, hijo del Diablo, que pretendía destronar a Satanás para ocupar su lugar como rey de los Infiernos. Para ello César poseía una espada de gran poder, al parecer forjada en el alba de los tiempos. Una vez destruido César, uno de los compañeros de Álvaro, un alquimista catalán llamado Joan Constantí se llevó la espada consigo a Barcelona. (Ver en **Rerum Demoni** la aventura *Magice rerum daemionii est.*)

Cualquier criado de la casa informará a los Pj que su señor mantiene a su madre recluida, "por motivos de salud" en el monasterio de monjas de Santa Cecilia de Montserrat. Hace años que no va a verla.

6. El testimonio de Isabel de Onderiz

Para ver a la madre de César los Pj tendrán literalmente que tomar al asalto el monasterio de clausura de Santa Cecilia en un golpe de mano lo bastante rápido como para poder huir luego de la Santa Hermandad, la cual se lanzará inmediatamente en persecución del grupo tan pronto como se dé la alarma.

Isabel es una anciana de unos 50 años, con las manos transformadas en garras por culpa de graves quemaduras que se extienden por la mayor parte de su cuerpo, aunque respetaron sin embargo su rostro, que aún conserva parte de su belleza de antaño. Las monjas la mantienen encerrada en una celda, de la que hace ya más de diez años que no sale. Ha perdido la razón, y sólo balbucea cosas sin sentido, lo bastante comprometedoras, sin embargo, como para que Pedro prefiera mantenerla encerrada.

Si los Pj la interrogan con tiempo y paciencia (para lo cual tendrán que raptarla del convento, y esconderla en algún refugio seguro), terminarán averiguando toda la historia de lo sucedido años atrás:

Los Onderiz se consideraban desde siempre herederos de César Devreux, y reclamaban para sí el poder que éste gozó en vida. Por eso adoptaron como escudo el símbolo con el que (según dicen) intentaron destruirle. A través del manuscrito de Álvaro siguieron la pista de la espada hasta dar con la mansión de los Constantí, Can Garrigó. Se desembarazaron del actual propietario con los métodos que ya conocemos, y se dedicaron a registrar la casa, hasta dar con el escondrijo en el que Joan Constantí había escondido la espada. Fernando, que sabía algo de magia, invocó al mismísimo consejero de Belzebuth, al gran Bileto, y le ordenó que por el poder de la espada resucitara a César Devreux (ver **Rerum Demoni**). Con una sonrisa cínica, Bileto afirmó que resucitaría al *portador de la espada*, y los Onderiz accedieron a ello. Pero en lugar de aparecer César el que apareció fue Pol de Gorriaiz, Paladín del Señor y Enemigo del Infierno, el cual mató a Fernando y prendió fuego a la casa, huyendo después con la espada que tanto les había costado conseguir. Isabel enloqueció debido a las emociones sufridas... o

quizá fuera un castigo de Bileto por invocarle sin permiso.

7. Conclusión y recompensas

Con el testimonio de Ferran Ginesta, Sancha e Isabel de Onderiz, el duque de Peñarroya solicitará (y conseguirá) una revisión del proceso. Si aún está vivo, Pedro de Onderiz intentará presentar todos los obstáculos legales posibles, pero será inútil: Isabel será quemada por bruja, con el consiguiente deshonor para la Casa de los Onderiz. Pedro deberá renunciar a su cargo de regidor y desaparecer de la ciudad, tras pagarle a Arnau Constantí una fuerte suma de ducados, en concepto de indemnización. Se ofrecerá a Arnau la opción de denunciar a su vez a Sancha, acusándola de falso testimonio. Hastiado, Arnau se negará a ello. Ni siquiera volverá a Barcelona. Se quedará en La Mancha, como médico personal de los Peñarroya, y con su nombre limpio de calumnias.

Respecto a los Pj, si consiguen demostrar la inocencia de Arnau ganarán cada uno 40 P. Ap., amén de la sustanciosa paga prometida de antemano por el duque.

P.N.J.

Pedro de Onderiz

FUE	10	Altura: 1,72	Peso: 75 kg.
AGI	12	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	12	Apariencia: 8	
RES	15		
PER	10		
COM	20		
CUL	12		

Armas: Daga 40% (2D3)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Etiqueta 60%, Psicología 40%

Matones de Pedro

FUE	15	Altura: 1,70	Peso: 70 kg.
AGI	13	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia 10	
RES	16		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 60% (1D6+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Esquivar 40%, Tortura 50%, Esconderse 45%

Santa Hermandad

FUE	15	Altura: 1,65	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia 12	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)

Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Ballesta 60% (1D10+1D4)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 60%, Discreción 40%, Otear 40%, Rastrear 40%

Odio en Granada

*Combien de fois prinse Cité solaire.
Seras changeant les loix barbares et vaines:
Ton mal s'aproche. Plus seras tributaire,
Le Grand Hadrie recouvrira tes veines.*

Aventura para un grupo de tres a cinco Pj, con relación entre sí o que hayan jugado anteriormente otras partidas juntos. Uno de ellos debe obligatoriamente poseer como rasgo de carácter el estar buscando al asesino de su familia.

Prólogo: los asesinatos

Los detalles de este prólogo pueden (y de hecho, deben) modificarse según el background del Pj en cuestión.

Hace ya varios años Pedro, el padre del Pj, llegó a su casa sudoroso y con el semblante demudado, como si hubiera sido partícipe de un secreto que más le hubiera valido no conocer. No contestó a las preguntas de su familia, y se encerró solo en una habitación, de la cual no salió con vida: bien entrada la mañana, cuando los criados de la casa derribaron la puerta a instancias de su esposa, encontraron el cadáver de Pedro horriblemente retorcido, como si hubiera muerto en medio de terribles dolores y convulsiones, pese a lo cual no se le encontró ninguna marca en el cuerpo, ni se le oyó durante la noche el más pequeño grito de dolor. El hecho de que se encontrara en el centro de una habitación cuya puerta y ventanas estaban sólidamente atrancadas provocó que la mayor parte de los criados huyeran inmediatamente de la casa, aterrados por el hecho de que se hubiera cometido en la misma un suceso tan claramente diabólico. Solamente el fiel Albariño, el vigués, accedió a quedarse con la viuda y sus hijos. La esposa de Pedro mandó llamar al Pj, que en ese momento se encontraba ausente en otra localidad. Pero cuando éste llegó a la casa ya era demasiado tarde: su madre y sus hermanos habían sido asesinados la noche anterior. Respecto a Albariño, había desaparecido sin dejar ningún rastro. La gente murmuraba que un espíritu o ser diabólico, posiblemente el mismo que destruyó a Pedro, había destruido a su familia. Otros argumentaban que sin duda el asesino había sido Albariño, hechizado o endemoniado, y que, al tomar conciencia de lo que había hecho, había huido horrorizado. Por último, los más escépticos afirmaban que, mientras que la muerte de Pedro era en un principio inexplicable, con el asesinato del resto de su familia no sucedía otro tanto: las muertes habían sido producidas por vulgares cuchilladas, no por garras ni dientes, y las puertas y ventanas no estaban forzadas porque, con toda seguridad, alguien las abrió, posiblemente Albariño, lo cual explicaría su desaparición.

El Pj tuvo que abandonar la población, ya que para muchos de sus vecinos estaba maldito y sentenciado a muerte por las fuerzas del Infierno. No faltó quien llegó a

afirmar que Pedro, el padre del Pj, había sido un brujo goético, que finalmente había sido arrastrado al Infierno, tras perder su alma y la de su familia. Sea como fuere, la Inquisición inició una investigación, y como primera medida confiscó todos los bienes del difunto, "hasta que se aclarasen los hechos".

El Pj, que tuvo suerte de escapar sin que lo torturaran o lo quemaran, decidió buscar a Albariño para interrogarle sobre lo sucedido. Hasta ahora no ha tenido mucha suerte, pero su fortuna está a punto de cambiar...

1. El trato

Córdoba, 30 de noviembre de 1499.

... Y sucedió que una noche de otoño el Pj soñó con que a los pies de su cama se encontraba un repugnante demonio, cuya sucia piel era de un color rojo intenso, como la sangre recién derramada. Era gigantesco y desgarbado, con garras de águila en las manos y cuernos de ciervo que le nacían de la frente. Con una voz que al Pj le recordó el bufido de los toros salvajes se presentó como Uko, el Destructor, y afirmando que había sido conjurado por el odio del Pj, le explicó que estaba en su poder el ayudarle en su venganza, no solamente ayudándole a encontrar a Albariño, sino también poniendo en su camino al auténtico asesino de su progenitor: un individuo que todos conocían como "Hermano Mayor".

Si el Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas reconocerá a Uko como Frimost, el Demonio de la Destrucción. Asimismo no hace falta ser un genio para darse cuenta que entrar en tratos con demonios puede costarle la vida, y seguramente también el alma...

A cambio de su ayuda, Uko exigirá del Pj que éste, a su vez, le preste "cierto servicio" que Uko ya decidirá en su momento. En caso que el Pj se niegue a aceptar los servicios de Uko, lo más fácil es que éste entre en la más feroz de las furias, lo cual seguramente no sería muy bueno para la integridad física del Pj en cuestión, por lo que lo más probable es que se apresure a aceptar agradecido el ofrecimiento del Diablo. Si a pesar de todo intenta negociar con él, y lo hace con la habilidad suficiente (o sacando las tiradas oportunas), Uko convendrá con él en que, si una vez cumplida su venganza el Pj es capaz de decir ante Uko "las seis palabras sagradas", Uko se considerará pagado, y se retirará sin exigirle nada más al Pj, y (lo que es más importante) sin atentar contra su físico. Evidentemente, no le dará al Pj ninguna pista sobre cuáles pueden ser dichas palabras sagradas, y con una risotada desaparecerá.

Al despertar por la mañana, el Pj podría pensar que ha sufrido una pesadilla... de no ser por el intenso olor a azufre que impregna la habitación en la que se encuentra, y por la quemadura con forma de silueta diabólica que se encuentra a los pies de su cama.

2. La sociedad secreta

Entiéndase, pues, la sorpresa mezclada con cierta amarga alegría que sentirá el Pj cuando, en un mesón de la ciudad de Córdoba, se encontrará con el viejo Albariño, vestido con ropa elegante y dándose aires de gran señor. Una tirada de Psicología mostrará que reconoce en el acto al Pj, pero de ser interpelado mentirá afirmando que no lo ha visto en su vida. Igualmente negará llamarse Albariño, sino Xenxo de Portomarín. En caso que el (o los) Pj insis-

tan mucho ordenará a los cinco hombres que lo acompañan que arremetan contra el grupo. Dichos hombres son teóricamente simples criados, pero en la práctica demostrarán manejar el acero como buenos cortagargantas.

Solucionado de una manera más o menos violenta el problema de los acompañantes de Albariño, es probable que el Pj quiera ajustar con él algunas deudas pendientes y hacerle responder a ciertas preguntas. Tozudo como buen gallego, en un principio Albariño se resistirá a hablar. Una correcta aplicación de la competencia de Tortura, o en su defecto un buen par de sopapos bien pegados, hará que se le suelte la lengua y recupere la memoria.

Los Pj se enterarán así de la existencia de una organización criminal secreta llamada "La Garduña", en la que se agrupan un puñado de ricos burgueses, nobles cortesanos y miembros del Alto Clero. Al mando de ellos se encuentra un misterioso personaje conocido por todos como "Hermano Mayor", al que pocos conocen, y del que se rumorea que practica la magia negra. La principal actividad de "La Garduña" consiste en desvalijar a moriscos, herejes y sospechosos de brujería, ya sea haciéndoles chantaje, realizando denuncias al Santo Oficio o incluso, en ocasiones, ejecutando crímenes que tengan suficiente apariencia brujeil para justificar la intervención del Tribunal de la Inquisición. Para tal fin "La Garduña" cuenta con la complicidad de cierto número de Alguaciles Reales, así como la de bastantes funcionarios del Santo Oficio. Pedro, el padre del Pj, fue una de sus víctimas. Al parecer descubrió por accidente la identidad del "Hermano Mayor" de la organización, y ese conocimiento le supuso la muerte, así como la de su familia.

Albariño explicará que a él se le dio a elegir entre colaborar con los asesinos de la familia de Pedro, e integrarse en la organización, o bien pasar a formar parte del paisaje en calidad de abono para las plantas. Evidentemente, Albariño se apresuró a escoger lo primero. Las cosas dentro de la organización no le han ido demasiado mal: demasiado inteligente para ser durante mucho tiempo un simple matón, Albariño ha conseguido una cierta posición dentro de la jerarquía de La Garduña. En estos años ha vivido como un personaje de noble cuna, para lo cual ha amenazado, chantajeado, denunciado en falso, torturado y asesinado a un buen número de inocentes que gracias a él han perdido su hacienda, sus posesiones y muchas veces su vida.

En el momento en el que los Pj lo interceptaron se dirigía a la ciudad de Granada, donde tenía que instalarse con el nombre de Xenxo de Portomarín en la Posada de las Dos Lanzas. Allí se pondría en contacto con él un miembro de la orden, que lo reconocería por emplear el susodicho nombre, y que le daría nuevas instrucciones sobre la naturaleza de la misión a realizar. No sabe más sobre ella, pero ha oído rumores de que se trataba de una acción de suma importancia, dirigida personalmente por el mismísimo Hermano Mayor, el cual, lógicamente, debería desplazarse a su vez a la ciudad de Granada.

Tras agradecerle delicadamente la información a Albariño (posiblemente con unas cuantas puñaladas en las tripas) hay muchas posibilidades de que el grupo decida trasladarse a Granada, para intentar vengar la muerte de la familia del Pj destruyendo al Hermano Mayor, el máximo dirigente de "La Garduña". Caso de que los jugadores no decidan hacer esto... bueno, habrá sido una partida muy corta ¿no?

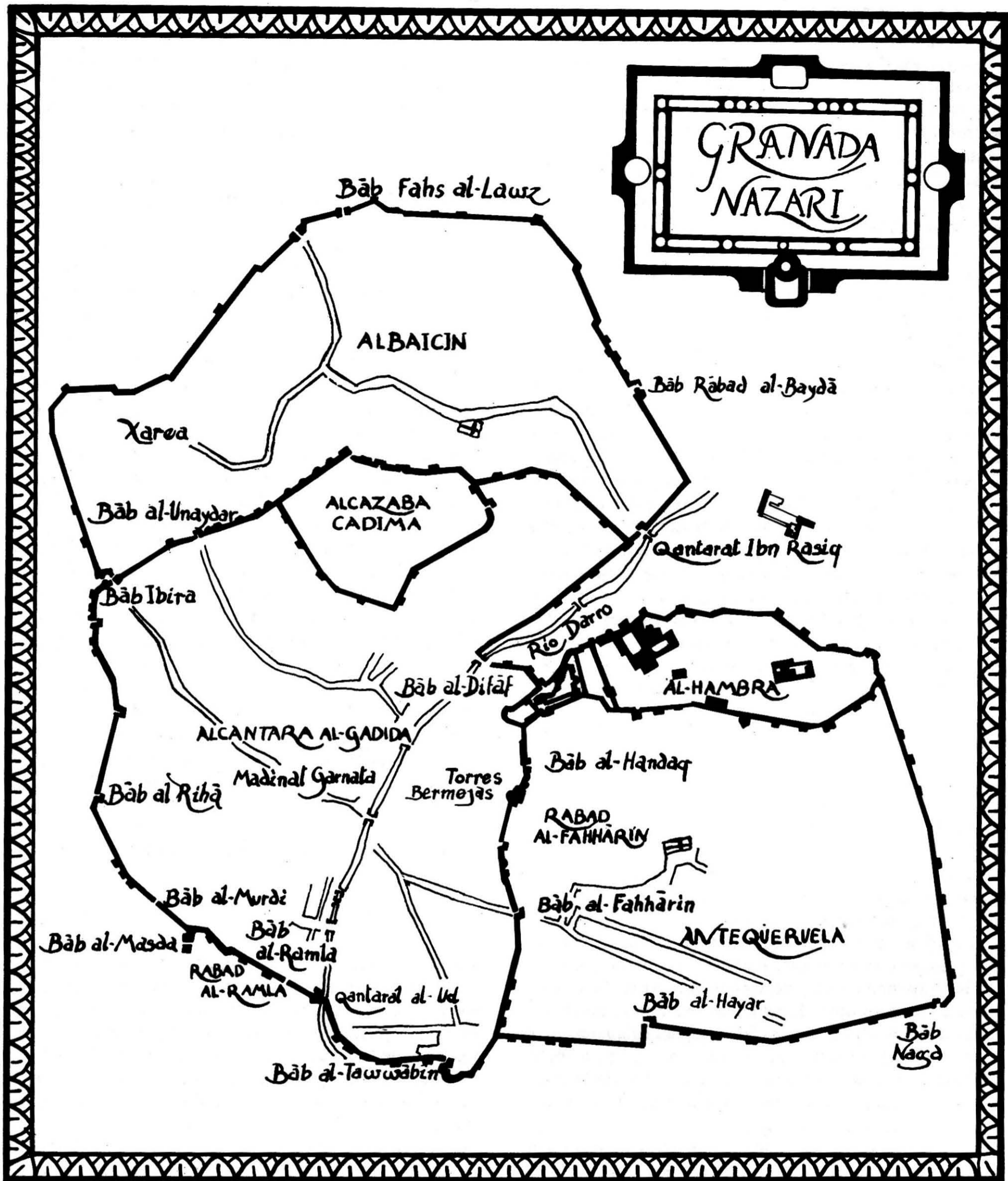
El viaje hasta Granada transcurrirá sin incidentes, excepto que en el quinto día de viaje los Pj se encontrarán con los restos de un grupo de cinco hombres, que parecen

haber sido destrozados por fieras salvajes. Sus armaduras están hechas pedazos, al igual que sus huesos y sus carnes, y sus armas están rotas y melladas como si hubieran golpeado hierro. De todos modos, si algún Pj tiene suficiente estómago para husmear entre los restos, puede encontrar 4D10x10 ducados de oro, procedentes de las repletas bolsas de los desafortunados viajeros. Igualmente encontrarán cinco medallones de cobre, en los que se encuentra una cruz cretense (gamada) esmaltada en negro. Todo aquel que haya tenido contactos anteriores con la Fraternitas Vera Lucis y pase una tirada de Memoria reconocerá dicha cruz como uno de los distintivos de los Fráteres.

NOTA DEL AUTOR: Si a alguien le interesa saberlo, el grupo de Fráteres se tropezó con un tal Xurxo Morrazo, de profesión Alquimista, que tuvo a bien platicar con ellos unos instantes, los suficientes para "pulverizarlos con sus argumentos" y dejarlos de la manera en que los han encontrado los Pj.

3. La situación en Granada

Se vive en la población una tensión mal reprimida, motivada por el reciente cambio de política de los Reyes Católicos con respecto al grupo musulmán. Cuando en 1492 se pactó la rendición de la ciudad, los Reyes se comprometieron a respetar las costumbres, la religión y las posesiones de los vencidos. Además, se formó el llamado "Concejo Mudéjar", con jurisdicción sobre los asuntos internos de la ciudad, conjuntamente con el representante real o Corregidor. Sin embargo, la intención de los monarcas españoles era hacer desaparecer en poco tiempo todo rastro de religión islámica en la península. Para tal fin se designó como Arzobispo de la ciudad a fray Hernando de Talavera, hombre culto, gran conocedor de la cultura islámica, quien recomendó a los Reyes una política tolerante, afirmando que Dios no dejaría mucho tiempo a los infieles sumidos en las tinieblas de la falsa fe, sino que pronto abrazarían el catolicismo con multitudinarias conversiones en masa. Tras siete años, sin embargo, esta política de tolerancia y respeto no había dado los frutos esperados, por lo que los enemigos del de Talavera convencieron a la Corona para llevar a cabo una política más dura, organizada por fray Francisco Jiménez de Cisneros, un monje ascético y fanático que una vez nombrado delegado inquisitorial no dudó en violar los tratados de 1492, con tal de cumplir lo que él consideraba que era su sagrada misión: conversiones forzosas, demolición de mezquitas y lugares sagrados para el Islam, construcción de iglesias cristianas en el recinto mudéjar, prohibición de que los musulmanes pudieran desempeñar funciones públicas, disolución del Concejo Mudéjar, impuestos extraordinarios para la población musulmana, exención de los mismos para los recién convertidos... son algunos de los puntos que han hecho que la ciudad de Granada sea un volcán a punto de estallar. La tensión ha aumentado aún más, si cabe, con la aparición de unas profecías, llamadas jofores, en las que se afirma que Alláh vería con buenos ojos una jihad o Guerra Santa contra el infiel, y que sin duda ayudaría a los que la emprendieran, premiándoles nuevamente con la conquista de toda Al-Andalus. Pese a que algunos musulmanes eruditos, como Yusuf Banegas, imán de la Mezquita Mayor de Granada, intentan desautorizar dichas teorías, los ánimos están cada vez más exaltados, y los soldados del conde de Tedilla, jefe militar de la ciudad, están en estado de alerta, temiéndose lo peor.



4. El contacto

Los Pj llegarán a la ciudad el 15 de diciembre, no siendoles difícil encontrar alojamiento en cualquier posada, aunque seguramente preferirán la de las Dos Lanzas, que se encuentra en la calle de Elvira, en el barrio de los Xelices.

Caso de que uno de los Pj llevara encima alguno de los medallones encontrados en los cadáveres de los Fráteres, el grupo será abordado discretamente por un grupo de tres hombres y una mujer, todos ellos con el medallón de la Fraternitas colgando del cuello. Afirmarán que les esperaban desde hacía días, y que esa misma noche "llevarán a cabo la acción". Si los Pj se dan cuenta que no son miembros de La Garduña y son lo bastante hábiles (tirada de Elocuencia) para sonsacarles de qué diablos están

hablando, se enterarán que la Fraternitas ha descubierto las impías actividades de un barón llamado Rodrigo Pérez, que practica la alquimia y algo de magia, y que está lo bastante bien relacionado en los círculos gubernamentales como para que sea sobreseida cualquier denuncia que por vía inquisitorial se realice contra su persona, por cuyo motivo los Fráteres han decidido despacharlo por la vía rápida, sabedores de que el barón se encontrará solo, dentro de un par de noches, en su laboratorio secreto, situado en las proximidades de las Torres Bermejas. Por supuesto, si los Pj se delatan que no son integrantes de la Fraternitas, serán en el acto atacados por los paranoicos Fráteres, que pensarán con cierta lógica que los Pj han asesinado a sus colegas para despojarlos de sus posesiones.

NOTA DEL AUTOR: Por cierto, lo que el barón que trae de cabeza a los Fráteres planea hacer esa noche es realizar la Invocación del Demonio Menor Andrialfo (ver **Rerum Demoni**, pág. 11) y obligarle a concederle la inmortalidad, así como la riqueza y juventud eternas, so pena de destruirlo con una culebrina que ha preparado con el fin de amedrentarle. Con lo que Rodrigo no cuenta es que Andrialfo, que quizá sea cobarde pero no estúpido, vendrá acompañado de un Silfo cuya primera acción será apagar la mecha con la que el pobre Rodrigo planeaba encender la culebrina... Si los Pj son tan primos de acompañar a los Fráteres en esta aventura pueden encontrarse con una pequeña (y desagradable) sorpresa.

Sea como fuere, en la mañana del día 17 de diciembre un bachiller llamado Javier de Garriga se presentará en la posada preguntando por un tal Xenxo de Portomarín y su compañía. Sea porque los Pj se identifiquen como dicho grupo, sea porque atrapen al pobre Javier y empiecen a hacer morcillas con su pierna derecha, el bachiller les pondrá tras la pista de Julián de Miñambres, un caballero amigo personal de fray Jiménez de Cisneros y del secretario real Hernando de Zafra. Julián es el hombre que ha planeado la operación que tendrían que haber llevado a cabo Albariño y sus muchachos, y que no es otra que asesinar al Arzobispo fray Hernando de Talavera, el cual, pese a haber caído en desgracia frente a los Reyes, sigue predicando en favor de una política de tolerancia hacia los musulmanes. La Garduña desea que se prosiga con la nueva política antimusulmana, para que así los granadinos sean expropiados de sus haciendas, muchas de las cuales pasarían, por los métodos habituales, a engrosar las arcas de la sociedad. Todo indica que, con toda seguridad, Julián de Miñambres es el misterioso Hermano Mayor de La Garduña.

5. El hermano mayor

La mansión del caballero Julián de Miñambres se encuentra situada muy cerca de la nueva catedral cristiana (aún inconclusa), en lo que anteriormente era la Maddina o centro urbano fortificado de la ciudad. En la mansión hay una quincena de sirvientes, parte de los cuales desconocen las actividades de su amo, pero tanto o más fieles a su persona como los otros. Igualmente reside en la casa Concepción de Santillana, una exótica belleza rubia que es la amante oficial del señor de la mansión. Los Pj tendrán que discurrir un plan para introducirse dentro de la casa, o en su defecto para hacer salir de ella a Julián, si es que quieren proseguir con la venganza.

Si consiguen llevar a cabo dicho plan, aún les espera una nueva sorpresa: Julián no es el Hermano Mayor de La Garduña, sino solamente su lugarteniente: el auténtico jefe de la organización es su amante, Concepción de Santillana, una mujer tan hermosa como astuta, y mucho más peligrosa. Ella fue la que asesinó a Pedro, el padre del Pj, rozándole apenas con un puñal que lleva siempre oculto bajo la empuñadura de su bastoncillo de paseo. Dicho puñal está impregnado con un veneno mortal que agarrota y paraliza los músculos de sus víctimas, las cuales terminan muriendo por asfixia: éste fue el fin de Pedro. Empieza siempre por los músculos de la garganta, con lo cual la víctima no puede proferir gritos de auxilio durante su agonía.

La táctica de Concepción será la siguiente: en caso de que los Pj consigan llegar hasta Julián ella intentará huir (se recomienda al Dj que le dé cierto dramatismo al asunto) y el tonto de Julián hará lo posible para que ella se ponga a salvo, confesando la verdad al final (quedaría muy bien,

por ejemplo, que lo dijera mientras agoniza). En caso que Concepción consiga escapar intentará asesinar a fray Hernando de Talavera ella misma, con lo que los Pj tendrán que hacer una carrera contra reloj para salvar la vida del buen fraile. De todos modos fray Hernando es un personaje histórico, por lo cual no puede morir.

6. ...Las cuentas pendientes

Caso de que el grupo se despiste mucho en algún momento de este enredado follón, Uko se apresurará a enviarles alguna ayudita, ya sea dándoles pistas, consejos o apoyo físico en algún combate. Para tal fin recurrirá a las criaturas demoníacas que crea oportuno (recomendamos Lutines para las pistas, Astomoris para los consejos y un par de Bafometos para las ayudas físicas. Para ver las características de dichos seres, consultar el Bestiario Infernal de **Rerum Demoni**).

Eliminada Concepción de Santillana, "Hermano Mayor" de La Garduña, Uko se presentará para exigir a su vez del Pj un servicio, que consistirá en que debe asesinar a alguien que le ayude en una situación mortal. Caso de que no cumpla su parte del trato, Uko lo arrastrará hasta el Infierno, donde lo torturará durante toda la eternidad.

El Pj, sin embargo, puede librarse de dicho servicio si argumenta que no ha llevado a cabo su venganza hasta el final (ya sea porque ha perdonado la vida a Concepción, porque no la haya matado él sino otro de los Pj o, más sutil todavía, porque la haya instigado a suicidarse). Igualmente puede librarse de pagar el precio que exige Uko diciéndole a éste, nada más aparezca ante él, la frase "*las seis palabras sagradas*". En ambos casos Uko deberá marcharse, no sin antes jurarle al Pj que se arrepentirá de haberse burlado de él. Más le valdrá al Pj ir con cuidado una buena temporada, ya que Uko (Frimost) es bastante rencoroso, y suele tener bastante buena memoria...

7. La revuelta

Sean como fueren los acontecimientos el 18 de diciembre se producirá la revuelta mudéjar de la ciudad de Granada. El estallido de violencia se iniciará en el Albaicín, extendiéndose rápidamente por toda la ciudad. Durante tres días los cristianos de la ciudad (y los Pj, si aún siguen allí) deberán luchar por su vida, y los personajes más destacados por su postura antimusulmana serán atacados. Cisneros, por ejemplo, deberá atrincherarse con sus criados en su casa, de la que tendrá finalmente que huir para salvar su vida. Finalmente, el 21 de diciembre la violencia menguará, en parte gracias a la efectiva intervención de los soldados del conde de Tedilla, atrincherados en la Alhambra, en parte gracias a la acción de fray Hernando de Talavera, el cual conseguirá ser escuchado por unos y otros, poniendo fin a la violencia. Aunque Talavera prometerá que sólo se castigaría a los cabecillas de la revuelta, las autoridades cristianas iniciarán una fuerte labor de represión, lo que motivará que muchos granadinos (los cronistas de la época hablan de 50.000) se conviertan en la semana de Navidad al cristianismo, librándose así de todo castigo. Los Reyes Católicos conseguirán así las conversiones en masa que deseaban, y Cisneros será investido cardenal. Por su parte, fray Hernando de Talavera perderá definitivamente toda influencia política, y sufrirá proceso inquisitorial al ser acusado por sus enemigos de judaizante. Solo, amargado y abandonado por todos, morirá en 1507.

Conclusión

Los Pj ganarán 45 P. Ap. si consiguen salir con bien de esta aventura, así como el agradecimiento y la amistad de Hernando de Talavera, si consiguen salvarle la vida. Ganarán 20 puntos más si consiguen eliminar a Concepción de Santillana, y sería muy conveniente para su salud que así lo hicieran, ya que en caso contrario La Garduña (que no ha quedado desarticulada ni mucho menos) los pondrá en su lista negra.

Respecto al Pj en torno al que gira toda la historia, ganará 2D10 de IRR por tener tratos con Uko, amén de perder su alma inmortal. De todos modos puede recuperarla si logra engañarlo no cumpliendo su parte del trato, ganando además 2D10 de RR.

P.N.J.

Albariño

FUE 12 Altura: 1,67 Peso: 70 kg.
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia 12
RES 15
PER 10
COM 15
CUL 10

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)
Competencias: Elocuencia 65%

Matones de Albariño

FUE 15 Altura: 1,75 Peso: 70 kg.
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 12 Apariencia 8
RES 13
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Espada corta 45% (1D6+1)
Garrote 50% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40%, Torturar 65%

Fráteres

FUE 15 Altura: 1,78 Peso: 74 kg.
AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Apariencia 13
RES 15
PER 12
COM 10
CUL 15

Armas: Espada 60% (1D8+1D6+1)
Pistola 40% (1D10+1D4+1)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar 60%, Psicología 40%

Julián de Miñambres

FUE 12 Altura: 1,65 Peso: 84 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 10 Apariencia 10
RES 8
PER 12
COM 15
CUL 10

Armas: Espada 35% (1D8+1)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 70%

Criados de Julián de Miñambres

FUE 12 Altura: 1,70 Peso: 65 kg.
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 10 Apariencia 12
RES 13
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Garrote 40% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 60%

Concepción de Santillana

FUE 13 Altura: 1,60 Peso 52 kg.
AGI 15 RR: 80% IRR: 20%
HAB 15 Apariencia 25
RES 15
PER 20
COM 20
CUL 15

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4+Veneno)
Pelea 75% (1D3)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Psicología 90%, Seducción 95%, Esquivar 65%, Correr 60%

NOTA: El veneno de Concepción actúa por vía sanguínea, es decir, es necesario que entre en contacto con la sangre. El más mínimo contacto es mortal, a no ser que se pase una tirada de Resistencia x 2. Los efectos empiezan a sentirse al cabo de 1D3+10 min. de haberse producido la herida. No existe antídoto conocido.

Musulmanes granadinos

FUE 12 Altura: 1,63 m. Peso 63 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 13 Apariencia 10
RES 10
PER 5
COM 5
CUL 10

Armas: Garrotes 35% (1D6) Cuchillos 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Correr 35%

Affer Surat

*Mer par solaires seure passera,
Ceux de Venus tiendront toute l'Afrique:
Leur Regne plus Saturne n'occupera,
El changera la part Asiatique.*

Todos los Pj que jueguen esta aventura deberían tener un porcentaje razonable en hablar árabe. También ayudaría que tuvieran conocimientos en cultura y costumbres musulmanas. Algún conocimiento en el manejo de las armas de fuego sería igualmente útil.

NOTA DEL AUTOR: La mayor parte de los datos que se citan en esta aventura son rigurosamente históricos, aunque me he permitido la libertad de transcribirlos según la grafía del siglo XVI y no la actual. Algunos de ellos, como Zajara (Sahara) o Nigré (Níger) son fácilmente identificables, otros, como Iben Jauka (Ibn Hawkal) ya son un poco más difíciles.

Esta aventura no hubiera sido posible de no ser por la inestimable colaboración de Ferran Iniesta, profesor de la Universidad de Barcelona y africanista de corazón, que tuvo la amabilidad de aclarar todas las dudas que un ignorante como yo le planteaba.

Introducción

Sevilla, enero de 1510. Hasta los oídos de los Pj llega el rumor que un tal Álvaro Gonzaga está reclutando a un grupo de buenos cristianos con suficiente conocimiento y sangre fría para hacerse pasar por moros. Según parece quiere proponerles un negocio altamente sustancioso...

Si los Pj indagan sobre ese tal Álvaro Gonzaga descubrirán sin demasiados problemas que es marino de renombre, ya que durante años fue la mano derecha de Pedro Navarro, el corsario español que ha saqueado mil veces las costas africanas, y que recientemente y bajo las órdenes del cardenal Cisneros ha conquistado las plazas de Orán, Trípoli y Bujía. Álvaro, además de hombre de acción, es un sabio erudito amante de la ciencia y saberes de los moros, y no falta quien afirma que practica en secreto la magia. Sin embargo, de momento el Santo Oficio no se ha metido con él.

Álvaro Gonzaga

La casa sevillana en la que reside actualmente Gonzaga es un viejo caserón familiar, repleto de objetos de clara procedencia islámica, producto, evidentemente, de sus muchos años de saqueos y correrías. El único sirviente de la casa es un negro gigantesco llamado Curro, que pese a ser esclavo de Gonzaga (quien lo compró hace ya años a unos mercaderes árabes) trata a su amo con una cierta familiaridad, propia de camaradas y no de sirvientes.

Curro hará pasar a los Pj a una sala, repleta de libros y de mapas, en la que se encuentra su amo. Gonzaga es un hombre próximo a la cuarentena, de pelo cobrizo con pocas canas y numerosas arrugas atravesando su piel, tostada por el poderoso sol africano. Conserva mucho del vigor de su juventud, aunque la edad ha debilitado su vista, haciéndole usar gafas de pinza cuando tiene que consultar algún documento bajo escasa luz.

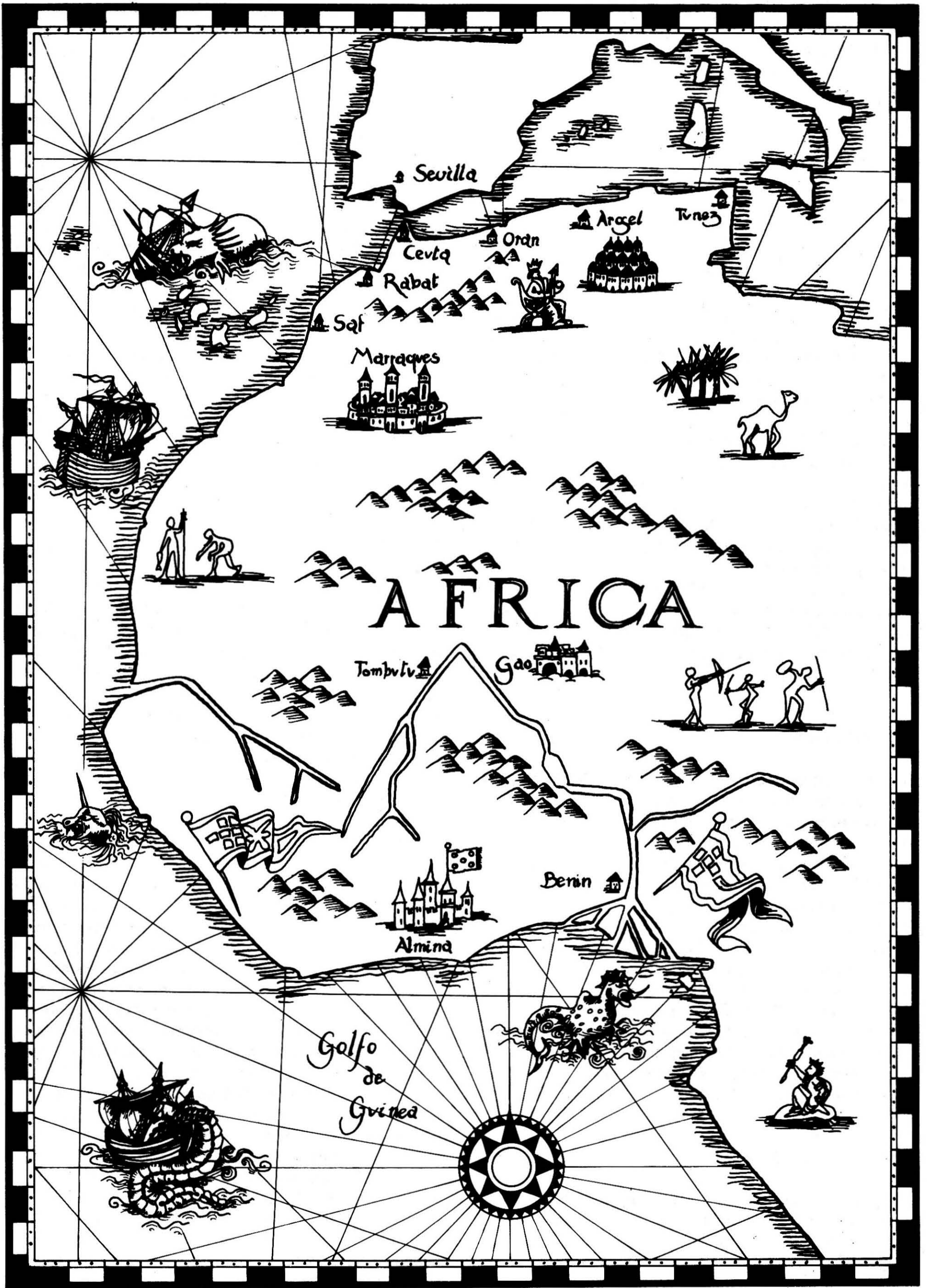
Álvaro interrogará a los Pj sobre su pasado y sus habilidades, asegurándose que tienen amplio conocimiento tanto del idioma árabe como de la cultura musulmana. Si los Pj cumplen estos requisitos, y además son bastante duchos en el manejo de las armas, en especial de las armas de fuego, Álvaro se mostrará satisfecho de ellos, explicándoles que está organizando una pequeña expedición a una ciudad en tierra de negros, más allá de la moreña, tras un mar de arena que los nativos del lugar llaman Zajara. En esa ciudad, al parecer, hay un fabuloso tesoro. Gonzaga opina que no es de buenos cristianos dejar que un puñado de negros y moros sin Dios tengan tanto, y que sin duda el Señor verá con buenos ojos que un grupo de piadosos aventureros (ellos mismos) lleven el tesoro hasta la cristiandad y vivan como reyes hasta el resto de sus vidas...

La historia del prisionero de Orán

Si los Pj se muestran interesados en el negocio, Gonzaga explicará que hace unos meses, durante la conquista de Orán, tuvo ocasión de socorrer a un español moribundo que llevaba años pudriéndose en los calabozos de la fortaleza, junto con otros muchos cautivos cristianos. Antes de morir el prisionero le explicó que había oído en Granada la leyenda de un poderoso rey negro, de religión musulmana, que viajó en peregrinación hacia La Meca, la Roma de los moros, trayéndose de ella un gran tesoro, que guardó en una gran ciudad llamada Tobutú, corazón de su imperio. El prisionero intentó hacerse con el tesoro, pero fue capturado por los habitantes de la ciudad y vendido como esclavo. Intentó huir varias veces, y sólo consiguió terminar en los calabozos de Orán.

El prisionero murió poco después de narrar su historia. De vuelta a la península, Gonzaga consultó numerosos textos tanto árabes como judíos, descubriendo que las palabras del prisionero no eran delirios febriles de un moribundo. En verdad existió un poderoso rey negro, un tal Muzat, que viajó hace siglos hasta La Meca. Era riquísimo, y repartió una fortuna a lo largo de su camino. A su vez, y tal como dice el moro africano Iben Jauka en sus textos, se le obsequió con "el mayor tesoro del Islam".

La ciudad de Tobutú existe realmente, y los reyes de Granada tenían comercio con ella. A la ciudad llegan numerosas caravanas que atraviesan el mar de arena. Muchas de ellas parten de la ciudad de Marraqués, en tierra de moros bereberes. Desplegando varios mapas de África (dibujados por cartógrafos mallorquines, los mejores de su tiempo) explicará a los Pj la ruta a seguir: saliendo en una pequeña embarcación de Sevilla se puede llegar sin demasiadas dificultades al puerto africano de Saffi. De allí pueden dirigirse por tierra hasta la ciudad de Marraqués, conseguir un puesto en una de las caravanas que parten hacia Tobutú, atravesar el Zajara, llegar hasta la ciudad, robar el tesoro y volver por el mismo camino. El grupo se hará pasar por moriscos andalusíes, huidos de tierras españolas. Por eso todos deben tener un gran conocimiento en costumbres musulmanas, pues deberán



hacerse pasar por éstos. La aventura no es fácil, pero Gonzaga tiene un as en la manga: media docena de arcabuces alemanes, que ha comprado expresamente para este viaje. Está convencido que este arma, desconocida en esas tierras, les ayudará a resolver las posibles dificultades del camino. (Nota para el DJ: la extraordinaria calidad de estos arcabuces da un bonus para impactar del 15% a la hora de dispararlos.)

Gonzaga no sabe a cuánto asciende el tesoro, ni exactamente en qué consiste. Pero está dispuesto a correr con los gastos de la expedición a cambio de la mitad de todo lo que se saque. El resto se repartirá a partes iguales entre los supervivientes.

Si los Pj aceptan el trato, sólo restará ultimar los preparativos para el viaje. Gonzaga conseguirá para los Pj todo el equipo que éstos consideren oportuno dentro de un límite razonable.

Aparte de los Pj y Gonzaga, el otro miembro de la expedición será Curro, el criado negro de Gonzaga, el cual ha probado numerosas veces su fidelidad hacia su amo.

NOTA PARA EL DJ: Gonzaga quizá confíe en los Pj, pero no es tonto. Se cuidará muy mucho de decir la localización exacta del tesoro. Es una manera como otra cualquiera de asegurarse la fidelidad de los Pj, al menos durante el viaje de ida.

P.N.J.

Álvaro Gonzaga

FUE 10
AGI 12
HAB 15
RES 12
PER 15
COM 10
CUL 18

Armas: Espada 70% (1D8+1D4+1), Arcabuz 40% (1D10+5)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias:

Artillería 60%, Alquimia 40%, Elocuencia 45%, Esquivar 40%, Mando 50%, Navegación 70%, Otear 70%, Psicología 75%, Teología (islámica) 90%

Curro

FUE 22
AGI 15
HAB 12
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 10

Armas: Hacha 95% (1D10+1D6+1D4)

Arcabuz 30% (1D10+5)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias:

Artillería 40%, Esquivar 60%, Escuchar 65%, Escondese 70%, Otear 75%, Rastrear 70%

1ª Parte: Aventuras en la morería

1. La travesía de "la Liebre"

El viaje en mar se realizará en una pequeña carabela propiedad de Gonzaga, llamada "La Liebre" por la rapidez con la que surca las aguas con buen viento. Es una nave pequeña y muy ligera, de tres palos, con velas latinas,

armada con un par de culebrinas. Su bonus de Navegación es del 15%. Tiene una tripulación de cinco marineros expertos, viejos camaradas de Gonzaga, los cuales deberán llevar al grupo en el barco hasta Saffi, y esperar allí su regreso. Los aventureros partirán de noche, para evitar conflictos innecesarios con autoridades demasiado curiosas. Gonzaga, por su parte, ha sobornado a la guardia del puerto fluvial de la ciudad, haciéndoles creer que es un contrabandista que realiza comercio ilegal con los moros.

"La Liebre" es muy marinera, los marineros conocen su oficio y Álvaro Gonzaga es buen capitán, por lo que el viaje, que dura unas dos semanas, transcurre sin incidentes, excepción hecha de un encuentro con un leño (fusta) de piratas berberiscos, que intentarán abordar la nave a la altura de Rabat. Los piratas son unos veinte individuos, y van armados con arcos, hachas y cimitarras. Su plan es lanzarse desde la costa contra el barco a fuerza de remos, abordarlo y exterminar a la tripulación gracias a su superioridad numérica. Gonzaga intentará evitar el combate (para lo cual deberá pasar dos tiradas de Navegar, tiradas que deberán fallar los piratas). Caso que no fuera así, dejará que los piratas se aproximen, ordenando una descarga cerrada de las armas de fuego y las culebrinas (cargadas con metralla) cuando los piratas se encuentren a bocajarro. Esto debería bastar para que los piratas se desanimaran lo suficiente para decidir dejar el abordaje para otra ocasión, y puede ser una ocasión de lucimiento para los Pj.

2. El puerto de Saffi

Hace apenas un par de años que los portugueses se apoderaron de Saffi, pero el enclave era ya conocido por los europeos desde siempre: se trata de un promontorio rocoso, hendido en su parte central, que forma un excelente puerto natural en el que se han refugiado durante siglos las naves de los castellanos, catalanes, portugueses, genoveses e incluso de los francos.

Este activo comercio ha hecho surgir de la nada un abigarrado conjunto de edificios, en su mayor parte barracas y casuchas, donde se mezclan marineros y comerciantes, soldados y prostitutas, pícaros y cortesanos representantes del Rey portugués o del Miramolín de Fez. En la actualidad Portugal mantiene bastante buenas relaciones con el monarca magrebí, lo cual no impide que los nuevos dueños de la ciudad estén fortificándola rápidamente.

La autoridad portuguesa no verán con muy buenos ojos la presencia de la embarcación española en su puerto, ya que es una transgresión del Tratado de Tordesillas firmado unos años atrás, según el cual estas costas sólo pueden ser recorridas por lusitanos. Será conveniente pasar una buena tirada de Soborno (realizada por alguno de los Pj o en su defecto por Gonzaga) para solucionar problemas. Esto no evitará que los marinos, aventureros y soldados portugueses que allí se encuentren manifiesten una actitud despreciativa e insolente contra los Pj. Álvaro intentará evitar cualquier reacción violenta por parte de los Pj, consciente que el capitán de la plaza puede ordenar su ejecución inmediata.

Ya instalados en Saffi, el grupo se vestirá con ropajes musulmanes (camisas largas de lino, túnicas de algodón, turbantes, sandalias) introduciéndose en los círculos islámicos de la ciudad haciéndose pasar por andalusíes españoles, según lo planeado. Así podrán enterarse de las últimas noticias del reino de Marruecos: al parecer el Miramolín de Fez, Mohamed el portugués, monarca de estas tierras, se enfrenta con una revuelta religiosa que ha

estallado en el sur, y que ha instalado su capital en Marraqués, a donde deben dirigirse los Pj. Dicha revuelta está dirigida por un tal El-Mandí, el que dice descender del falso profeta de los moros, Mahoma. Los partidarios del legítimo monarca reciben el nombre de batasíes, los rebeldes se denominan a sí mismos sadíes. Muchos andalusíes, huidos del clima de intolerancia que se vive en la península, se han unido a la causa sadí.

3. En ruta hacia Marraqués

En Saffi, el grupo entrará en contacto con un "honrado comerciante" llamado Garur ibn Satam, el cual accede, por un "módico precio" a guiarles hasta Marraqués, a cuatro jornadas de Saffi, haciéndolos pasar por empleados suyos ante las autoridades locales. Garur se dedica a comerciar con los portugueses, vendiéndoles esclavos negros a cambio de manufacturas, principalmente telas, las cuales revende a sus compatriotas con un beneficio aproximado del 400%.

Así, pocos días después el grupo abandona Saffi a lomos de sendos caballos árabes, junto a Garur y sus seis ayudantes. Antes de ello Gonzaga habrá encargado hacer (si ninguno de los Pj es hábil con la competencia de Artesanía) dos culatas de madera para convertir las culebrinas de "La Liebre" en espingardas.

Por su parte, Garur no tiene ninguna intención de cumplir su parte del trato. En lugar de ello, planea atacar al grupo tan pronto se confíen, para maniatarlos, despojarles de sus armas y demás pertenencias y venderlos como esclavos en los mercados de Marraqués o Fez. El grupo podrá adivinar las intenciones de Garur pasando tiradas de Psicología, detectando miradas de inteligencia y señas disimuladas entre Garur y sus hombres con una tirada de Otear, o simplemente oyéndoles hacer planes apartados del grupo con una tirada de Discreción (para acercarse) y otra de Escuchar. Será difícil que los Pj resuelvan el problema de otra manera que no sea mediante la violencia, ya que, al verse descubiertos, Garur y sus amigos optarán por atacar rápidamente a los Pj o bien huir para emboscarles más adelante. Una solución elegante del problema por parte de los Pj sería vender a Garur y a sus chicos supervivientes como esclavos al primer grupo de nómadas bereberes con el que se cruzaran, pero eso no aliviará su nuevo problema: encontrarse en mitad de un territorio extranjero en guerra civil sin guía ni protección.

Para alivio del grupo, la solución saldrá a su encuentro: los Pj se tropezarán con el campamento de un grupo de ocho camelleros beduinos, los cuales, tras intercambiar el saludo árabe ritual (Saalam al-Hiekum) se sentirán obligados a ofrecer su hospitalidad. Por su parte el grupo debería aceptar, ya que sería un insulto rechazarla... Tras una frugal comida (compuesta principalmente de dátiles dulces y leche de camella) Djuder, el jefe de los beduinos, interrogará cortésmente al grupo sobre su procedencia y su destino. Álvaro se aferrará a su historia original (según la cual son andalusíes expulsados de la península que viajan en dirección a Marraqués). Deduciendo por dicha respuesta que el grupo es partidario de los rebeldes sadíes, Djuder les aconsejará que eviten el cercano oasis de Riad-lem, ya que en él los beduinos se tropezaron con una patrulla de doce soldados batasíes que se encontraban allí acampados, y que como malos creyentes que son no les dejaron compartir su fuego y sus provisiones. Ante esta noticia, Álvaro propondrá a los Pj atacar el oasis, para entrar en la ciudad sadí de Marraqués con las cabezas de

sus enemigos. Es bastante evidente que esto les otorgaría una acogida bastante favorable.

Los Pj deberán organizar el asalto al pequeño oasis de Riad-lem. Tienen algunas bazas a su favor, principalmente el hecho de usar armas de fuego y el factor sorpresa. Pese a que se encuentran en inferioridad numérica solamente hay un guardia entre los batasíes, y no está demasiado despabilado: hay un 40% de posibilidades que se encuentre durmiendo a la llegada de los Pj.

Una vez ganada la batalla y reducido a los soldados (o en su defecto conseguido sus cabezas) el grupo haría bien en no quedarse demasiado tiempo en Riad-lem, ya que Djuder (muy cortésmente) informará al siguiente grupo de batasíes con el que se cruce de la presencia de un grupo de andalusíes sadíes que se dirigía en dirección al oasis.

4. El Miramolín de la ciudad de Marraqués

Los Pj llegarán hasta las cercanías de la ciudad sin más contratiempos. Apenas vean las murallas pardas de la ciudad, sin embargo, serán abordados por una patrulla de una treintena de hombres a caballo, armados con arcos cortos y lanzas. Álvaro levantará el brazo con la palma abierta en señal de paz, y dará las explicaciones acordadas de antemano. Ante ello, y al ver las cabezas cortadas de los batasíes (y los prisioneros si los hubiera) el capitán de los soldados decidirá escoltar a los Pj al interior de la ciudad para presentarlos ante su comandante. En un principio se permitirá a los Pj conservar sus armas, pero se les mantendrá bajo vigilancia.

Marraqués es una ciudad muy parecida a Sevilla, de murallas largas, con casitas blancas y azules y numerosos jardines, e incluso con una torre similar a la Giralda, desde la que el Muecín o sacerdote de los moros llama a la oración. Una tirada de Percepción x 3 hará que los Pj se den cuenta que los arcabuces son mirados con gran interés por parte de los soldados, ya que al parecer estas armas son muy raras, por no decir casi desconocidas, en esta parte del mundo. Por otra parte, una tirada de Otear, hará que los Pj divisen algunas culebrinas adosadas a las fortificaciones, así como cañones de pequeño calibre. Varios soldados llevan incluso espingardas.

Los Pj serán conducidos hasta un patio del Alcázar de la ciudad, donde se les dará agua y pienso para los caballos. El grupo podrá descansar en unas estancias adyacentes al patio, donde unos criados les darán jofainas con agua para refrescarse, túnicas de seda para mudarse, jarras de agua fría para beber y pastelitos de miel para comer. Tanto las estancias como el patio están vigilados por bastantes guardias armados.

Tras casi tres horas de espera un cortesano anunciará al grupo que serán recibidos por el mismísimo Miramolín de la ciudad. Trae consigo lujosos caftanes, babuchas de seda y turbantes de vivos colores para que los Pj no se avergüencen de su aspecto ante su señor. Por desgracia, el protocolo exige que se presenten ante su señor desarmados, por lo que deberán dejar en estas estancias todas sus armas. Quizá el cortesano no sea muy convincente, pero los guardias armados con cimitarras, arcos y espingardas que hay tras él sí que lo son, ante lo cual poco después (a no ser que algún imbécil haga tonterías) los Pj serán conducidos por el cortesano y el mismo capitán que los trajo ante el Miramolín Abdoul ibn Muhammad al-Hassan, Señor de Marraqués, un personaje seboso con ojillos de cerdo y un brillo astuto en la mirada que ha tomado partido, sabiamente, por la causa de El-Mandí, el cual se sienta a su lado.

El-Mandí tiene una apariencia totalmente opuesta al Miramolín. Es un anciano vestido totalmente de negro, de larga barba blanca, delgado y muy alto, cuyos ojos, rodeados de bolsas oscuras, miran fijamente a su interlocutor sin pestañear, como si pudieran leer directamente el alma. Una tirada de Psicología revelará que El-Mandí es un fanático religioso, capaz de hacer lo que sea para defender sus ideas. Se mantendrá en silencio mientras Abdoul interroga al grupo, con preguntas cortas, exigiendo a cambio respuestas rápidas y sin vacilaciones. Álvaro llevará la voz cantante del interrogatorio, pero no estaría de más que los Pj se vieran bombardeados, ocasionalmente, con alguna pregunta suelta.

Las preguntas de Abdoul versarán entorno a la procedencia del grupo, las incidencias del viaje hasta Marraqués, y los planes de los Pj respecto al futuro. Álvaro no oculta que piensan dirigirse hacia Tobutú, para honrar la Mezquita santa de Sankoré. Con una risotada, Abdoul afirmará que eso no será posible, ya que para ello hay que atravesar el Zajara, que se encuentra en poder de los targui, los cuales están enemistados con la ciudad porque ésta se niega a pagarles tradicional tributo que pagaban los malos creyentes batasíes. Las últimas caravanas que han salido de Marraqués han sufrido fuertes ataques, y el oro del país de los negros llega tarde y mal a Marraqués.

Satisfecho con las respuestas de los Pj, el Miramolín invitará al grupo a "su modesta cena", un banquete pantagruélico consistente en cordero asado, verduras, arroz, aves de caza y grano, todo ello preparado de mil maneras diferentes. Igualmente están presentes los platos tradicionales: acémita, addara, alarabia y alcuzcuz, sin olvidar los típicos ojos de cordero, exquisitez reservada para los invitados ilustres. Todo ello amenizado con bailarinas y músicos. El-Mandí se abstendrá de comer, excusándose ante el Miramolín y alegando que está realizando ayuno. Abdoul, por su parte, comerá como un auténtico gorrino, vomitando en una especie de cubo de oro que sostiene un esclavo negro cuando se siente ya harto, para así seguir engullendo más. Conservará, sin embargo, los buenos modales durante la comida: comerá solamente con la mano derecha, ya que la mano izquierda se reserva para limpiarse en la letrina. Si algún Pj come con dicha mano, se arriesga a ofender gravemente al Miramolín, ya que le está diciendo que sus manjares no son más que excrementos.

Durante el banquete, Abdoul comentará que, ya que el grupo no va a poder ir hasta la ciudad de Tobutú, quizá deberían honrar al profeta participando en la Jihad (guerra santa) que El-Mandí realiza contra los malos creyentes de Fez. Álvaro se negará cortésmente a ello, afirmando que no es de buenos musulmanes dejar de cumplir una peregrinación, una vez ha sido prometida a Alláh (lo cual provocará una enérgica inclinación afirmativa de cabeza por parte de El-Mandí). Impaciente, el Miramolín comentará, con la consiguiente intranquilidad por parte de los Pj, que sería una lástima que tan buenas armas se desperdiciasen en el desierto, cuando serían muy útiles para defender los muros de la ciudad. Se hará silencio por unos momentos, durante los cuales la tensión podrá cortarse con un cuchillo. Entonces, Álvaro lanzará una risotada, excusándose por su torpeza ante el Miramolín y El-Mandí. Continuará afirmando que por supuesto que aceptan ponerse al servicio de la ciudad y de la causa santa de El-Mandí. Lo que quería decir es que solicitaba, para él y sus compañeros, un puesto entre los soldados de la siguiente caravana, ya que, *con sus armas*, dicha caravana tendría más posibilidades de llegar a la ciudad de los negros, y regresar, abriendo de nuevo el río del oro que la guerra

cerró en su día... ya que no es propio de la dignidad del Miramolín de Marraqués que se nieguen a acatar su voluntad un puñado de piratas de la arena. Tras un segundo de tensión, en la cara de cerdo de Abdoul florecerá poco a poco una sonrisa, que terminará en una gran carcajada, y dará palmadas para que los sirvientes traigan al-Mazat, para brindar con sus ilustres y valientes huéspedes. Explicará que ésta es una bebida santa, ofrecida por Alláh a los primeros hombres para que no estuvieran tristes y reinara entre ellos la alegría. El-Mandí torcerá la boca con disgusto ante semejante explicación, y pedirá permiso para retirarse a sus habitaciones, lo cual le será concedido. Por cierto, una tirada de Degustar al paladar dicha bebida la identificará como un aguardiente extraordinariamente fuerte. Si se beben varios tragos del mismo, los Pj deberían ir haciendo tiradas de Resistencia x 2 para no emborracharse.

Por cierto, terminada la comida sería de buena educación honrar al anfitrión con un sonoro eructo.

Llegados a este punto, los Pj ganarán cada uno 40 P. Ap. El Dj puede otorgar hasta 20 puntos más en concepto de buena interpretación del Pj, de haber realizado acciones destacadas o de haber tenido alguna idea genial.

P.N.J.

Piratas bereberes

FUE	12	Altura: 1,65	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Arco corto 45% (1D6+1D4)
Cimitarra 50% (1D6+1D4+2)
Hacha 40% (1D8+2)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 40%, Pelea 40%, Navegar 65%

Garur ibn Satam

FUE	10	Altura: 1,55	Peso: 50 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	13	Apariencia: 2	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Daga 40% (2D3)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Comerciar 90%, Elocuencia 75%, Soborno 80%

Servidores de Garur

FUE	12	Altura: 1,70	Peso: 65 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	13	Apariencia 10	
RES	15		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 40% (1D6+2)

Arco corto 40% (1D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Esquivar 50%, Torturar 65%

Beduinos

FUE	13	Altura: 1,65	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia 12	
RES	15		
PER	12		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cimitarra 60% (1D6+1D4+2)

Arco corto 60% (1D6+1D4)

Lanza 60% (1D6+1D4+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 75%, Esquivar 45%

Batasíes

FUE	12	Altura: 1,65	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	13	Apariencia: 10	
RES	13		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 45% (1D6+2)

Lanza 60% (1D6+1D4+1)

Arco corto 50% (1D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Esquivar 55%

Soldados de Marraqués

FUE	15	Altura: 1,70	Peso: 70 kg.
AGI	13	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	12		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 60% (1D6+1D4+2)

Espingarda 25% (2D10+1D4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 35%

2ª Parte: El Mar de Arena

1. Preparativos de la caravana

La siguiente caravana hacia Tobutú ha de partir dentro de una semana. Durante ese tiempo, el grupo permanecerá alojado en la residencia del Miramolín en calidad de huéspedes de honor, atendidos por un enjambre de criados que cuidarán de cumplir sus necesidades y caprichos. El visir de Abdoul incluso se preocupará de que cada Pj disponga de un par de muchachas para calentarles el lecho durante las noches, que en esa región son frías. Si alguno las rechaza, las cambiará en el acto por un par de chicos, suponiendo que se adecuaran mejor a los gustos sexuales de los invitados.

La caravana se compondrá de unos mil camellos, cargados con diversos productos, como telas y objetos pequeños de cristal, pero principalmente de sal, ya que en la ciudad de los negros es producto escaso. Acompañarán a los camellos unos 400 hombres, entre camelleros y soldados. Si los Pj se sorprenden de las dimensiones de la caravana se les explicará que en los buenos tiempos se organizaban caravanas de 5.000 camellos o más, y que era normal que el número de acompañantes de éstos no bajara de los 2.000 hombres.

El papel de los Pj dentro de la caravana será el de soldados de élite, a las órdenes directas del jefe de la caravana, un camellero veterano llamado Omar ibn al-Rasiq, el cual ha cruzado el mar de arena ininidad de veces. Omar es un hombre maduro, curtido por el sol del desierto y por las tormentas de arena. Es hombre de pocas palabras, y tiene tendencia a ser fatalista, como buen musulmán, ya que piensa que todo lo que sucede y ha de suceder está escrito de antemano por Alláh en el Libro de la Vida. En este sentido, sus frases favoritas son "...era voluntad de Alláh..." y "...estaba escrito...". Omar admira la firmeza de carácter y el valor, y desprecia la cobardía y el servilismo. No hay nada que le fastidie más que un hombre demasiado parlanchín.

Si los Pj lo desean, pueden hacer sus averiguaciones para aprender un poco más sobre estos misteriosos "targui" que están en guerra contra la ciudad y que controlan el mar de arena. Cualquier sirviente del palacio o camellero cotilla les explicará (sin hacerse rogar demasiado) que los targui son un grupo de bandidos y malos creyentes, originarios de una región del Zajara llamada Tuat, menos agreste que el resto y más rica en oasis y pasto. Van siempre vestidos de azul oscuro o negro, consistiendo sus ropas en una camisa ancha de algodón que les llega hasta las rodillas y que llaman "derra", y de unos pantalones bombachos igualmente de algodón, que les cubren hasta los tobillos. Con un pedazo de la misma tela se cubren nariz, boca y barba, partes de su cuerpo que por costumbre o herejía religiosa jamás muestran a los extraños, ni siquiera al comer. Malas lenguas dicen que hacen eso para ocultar horribles deformaciones, ya que no son del todo humanos, sino Engendros del Infierno, como atestigua el hecho que la piel de su cara sea de color azulado. Los más racionales, sin embargo, aseguran que el tono azulado de su cara se debe simplemente a que el tinte de las telas les mancha la cara de azul.

Con otro pedazo de tela se confeccionan un turbante con el que se envuelven la cabeza, dejando libre el occipucio o zona inmediatamente anterior al cuello, por donde sale una abundante melena. Se ciñen un cinturón ancho de piel cruda de toro alrededor del talle, del que cuelga su arma favorita, una larga espada, recta y de dos filos. Igualmente usan un largo y afilado puñal, que llevan sujeto con un aro de cuero en el brazo izquierdo, y una lanza corta de metal. Se protegen de los ataques de sus enemigos mediante un escudo ligero de cuero y mediante la magia: para tal fin llevan colgando del turbante y del pecho multitud de pequeños amuletos metidos en cajitas de fino metal, y que según afirman les protege de los ataques de sus enemigos y desvía sus flechas. Los targui consideran este arma de cobardes, y jamás se ha visto a uno de ellos usarla o siquiera empuñarla. Para tal fin se hacen acompañar por un contingente de esclavos negros armados con dichos ingenios. Son muy buenos jinetes, y van a la guerra galopando en pequeños y veloces caballos, aunque no desprecian los camellos para las largas distancias por el desierto. Sus sillas de montar son pequeñas, así como los estribos, en los que no cabe todo el pie como en el caso de los hombres civilizados, sino solamente el dedo gordo del pie. Viven de hacer continuamente la guerra, ya sea contra los pueblos vecinos o contra ellos mismos.

Asimismo, los Pj harían bien en dedicar parte de su tiempo de ocio en aprender a montar en camello, criatura arisca y traicionera, pero que sin embargo les servirá de montura para atravesar el mar de arena. Tras las leccio-

nes, el porcentaje que los Pj tienen en montar en camello es de la mitad de su competencia de Cabalgar, redondeando hacia abajo. A esta cifra se le pueden sumar 5 puntos si los Pj pasan una tirada de Agilidad x 5 (señal de que han aprovechado bien las lecciones). Igualmente pueden sumarse 10 puntos más al total si el Pj tiene Carisma con los Animales o pasa una tirada de Conocimiento Animal.

2. El viaje

Al cabo de ocho días, la expedición está lista para partir. Siguiendo la costumbre árabe, la caravana parte tras la oración del atardecer, en medio de una gran muchedumbre y con las bendiciones de El-Mandí, lo cual hará más lenta la partida, obligando a acampar muy cerca de la ciudad, para exasperación del impaciente Álvaro.

La caravana del Miramolín cursa lentamente Marruecos, atravesando huertas y palmerales, sin que nadie ose detener la caravana ni molestar a sus componentes. Si los Pj se preguntan por qué no hay bandidos que intenten asaltar una caravana tan rica se encontrarán con la respuesta al tercer día de marcha, cuando al lado del camino vean una serie de cruces de madera, de las que penden unos pobres desgraciados, aún moribundos. Álvaro explicará a los Pj que, según la ley del Corán, tal es el castigo que se reserva a los bandidos.

Avanzando siempre hacia el sur, al cabo de dos semanas de la partida la caravana llegará a un palmeral llamado Uadrissi, conocido entre los camelleros como "La Puerta del Desierto", ya que a partir de él se extiende el Zajara. Ante la visión del mismo, los Pj entenderán por qué se llama al viaje hacia Tobutú "la ruta de la sed", pues Omar explicará al grupo que el más pequeño desvío de la ruta

supondría pasar de largo alguno de los escasos pozos de agua que jalonan el camino, y eso significaría la muerte segura para hombres y bestias. Sin embargo, si todo sale bien y "es la voluntad de Alláh", al cabo de seis semanas más la caravana llegará a Tobutú

Los días se suceden, uno tras uno, en medio de una inmensidad de piedras y arena, en la que no crecen otras plantas que algunos arbustos espinosos, ni viven otros seres que alimañas carroñeras o ponzoñosas, como reptiles, serpientes y escorpiones, así como hienas, que como explicará Álvaro y podrán ver los Pj son unos seres parecidos a los perros, pero más pequeños y de piel moteada, cuyo ladrido recuerda la risa de los bobos. Si se pasa una tirada de Leyendas o Conocimiento Mágico los Pj las relacionarán con los Guls de las tradiciones árabes, ya que al igual que éstos las hienas se alimentan de carroña. Cada jornada del viaje es idéntica a la anterior, y está regida por las cinco plegarias diarias (Salat) obligatorias entre los musulmanes:

La caravana se levanta al amanecer, y tras realizar la primera oración del día recoge el campamento y se pone en marcha. Al mediodía se realiza un alto, y tras la oración de rigor se sirve una frugal comida. La caravana descansa unas horas, las más calurosas del día, hasta que hacia las cuatro de la tarde, y tras la oración pertinente, se pone de nuevo en marcha hasta el atardecer, momento en que se hace alto, se reza de nuevo y se monta el campamento. Tras la cena (que es la comida más importante de la jornada) se realiza un último rezo antes de ir a dormir, bien abrigados para resguardarse del frío nocturno. Aunque el Islam prescribe que el creyente debe lavarse cara y manos antes de rezar, la escasez de agua hace que los camelleros deban realizar sus abluciones con arena.

La monotonía del viaje puede ser rota por algunos (o todos, a elección del DJ) de los siguientes acontecimientos:

1. Los Pj que no pasen una tirada de Resistencia x 3 sufren de dolores de vientre y diarrea, producto de la dieta de los camelleros (dátiles secos, leche de camella y gachas cocidas con cecina de oveja), a la cual no están acostumbrados. Esta indisposición les da un malus del 5% en cualquier acción que quieran llevar a cabo hasta que no se curen (para lo cual haría falta una tirada de Medicina o de Conocimiento Vegetal para suministrar las hierbas astringentes necesarias).

2. Uno de los miembros del grupo es mordido por una alimaña ponzoñosa (un escorpión o una serpiente). Caso de no pasar una tirada de Resistencia x 3, caerá enfermo por efecto del veneno. Los síntomas del envenenamiento y su evolución son idénticos a los de la enfermedad del tifus (ver pág. 64 del manual).

3. Uno de los camellos es mordido por una hiena durante la noche. La hiena estaba enferma de rabia e infecta al animal, el cual pronto empieza a mostrar los signos de la enfermedad. A no ser que se acabe con él, entrará en una crisis de locura, pudiendo morder (e infectar) a otros camellos, a los camelleros e incluso a los Pj. Para consultar las características de la enfermedad, ver pág. 64 del manual.

4. Un extraño pájaro sobrevuela la caravana. Una tirada de Otear permitirá identificarlo, en realidad, como un ser



humano con alas. Una tirada de Leyendas lo relacionará con la mítica raza de seres llamados Aouns, engendros diabólicos con apariencia de hombres de raza negra alados (ver pág. 45 del manual). El Aoun ignorará la caravana a no ser que se llame su atención (arrojándole flechas, por ejemplo) o que distinga una mujer entre el grupo, en cuyo caso intentará llevársela consigo.

5. Uno de los miembros del grupo se desviará ligeramente del camino, cayendo en un pozo de arenas movedizas. Si va montado en su camello tardará 7 turnos en hundirse, si va solo 3. Para conseguir librarse de la muerte deberá encontrar un apoyo y pasar dos tiradas de Fuerza x 2, o bien que uno o varios compañeros tiren de él, en cuyo caso deberán pasar una tirada de la Fuerza de uno de ellos (al azar) multiplicada por el número de los que tiran. Pueden aplicarse las reglas de asfixia (pág 63 del manual). Tras el incidente, Omar explicará que en el Zajara son frecuentes ríos de arena tan fina que se desliza como si fuera agua, movida por las pendientes y el viento, y que al rellenar huecos u oquedades rocosas forman los pozos de arenas movedizas, que son una trampa mortal para el viajero desprevenido.

6. Una tirada de Escuchar hará que los Pj, por la noche, oigan sonidos apagados, parecidos a risas, siseos y susurros en un idioma desconocido. De preguntar se les explicará que son las voces de los Djinnns, espíritus malignos del desierto, y que es mejor no escucharlos, pues pueden enloquecer al hombre más cabal.

7. Uno de los Pj se ve envuelto en un robo, ya sea como víctima o como presunto culpable. El tema es más grave de lo que parece, ya que según la ley del Corán el culpable de tal delito debe ser castigado en el acto con la amputación de una mano.

8. Un camellero intenta seducir a uno de los Pj masculinos (a ser posible de Apariencia 17 o más), haciéndole proposiciones de carácter homosexual. Atención: el seductor tiene gonorrea (ver pág. 64 del manual).

9. Todos aquellos miembros del grupo que no pasen una tirada de Montar en Camello o de Conocimiento Animal pueden tener problemas con sus monturas:

1. El camello intenta morder a su jinete, cuando éste está desprevenido (porcentaje del 60%, daño de 1D6+3).
2. El Pj se cae del camello, haciéndose 1D6 de daño.
3. El camello del Pj se rompe una pata, derrumbándose en el suelo (1D4 de daño para su jinete). El animal deberá ser sacrificado, y el Pj tendrá que conseguir otra montura, ir a pie o compartir el camello con otro.
4. Uno de los Pj se pone a tiro de las coces de un camello rencoroso (Coz 50%, daño 1D8+2D6).

10. Uno o varios de los Pj son invitados por un grupo de camelleros andalusíes a unas partidas de dados. Si ganan, los camelleros les acusarán de hacer trampas, y se pondrán agresivos, pudiendo generarse una pelea. De derramarse sangre, Omar hará moler a bastonazos a todos los que participaron en la reyerta, para ejemplo de los demás miembros de la caravana.

11. Todo aquel Pj que no pase una tirada de su Resistencia x 3 sufrirá las consecuencias del calor sofocante (consultar

Calor y frío en la pág. 62 del manual). De llevar protecciones de metal, deberá tirar por Resistencia x 1. Si por el contrario algún Pj adopta la vestimenta de los camelleros (túnica holgada, larga hasta el suelo y turbante que cubre la cabeza y la boca) deberán tirar por Resistencia x 5.

12. Aquellos que no pasen una tirada de Resistencia x 3 serán víctimas de un espejismo producido por el calor y la sed, creyendo ver en la lejanía diferentes visiones:

1. Un oasis de agua fresca, con palmerales que dan buena sombra.
2. Una ciudad de murallas blancas, posiblemente Tobutú.
3. Un ejército de hombres a caballo vestidos de negro que avanza a toda velocidad contra la caravana.
4. Un gran palacio de plata y cristal que parece flotar sobre el desierto.

3. El Tuat

A las cuatro semanas de marcha la caravana llega a una región del desierto menos agreste que las otras. Los pozos y oasis son más abundantes, y las manchas de verdor más frecuentes. Garur afirma que lo peor del viaje ya ha pasado, y que en algo más de una semana llegarán a las montañas de Zeriba, tras las cuales, a apenas tres jornadas de marcha, se encuentra Tobutú. Entre los camelleros, sin embargo, no hay alegría, sino todo lo contrario: flota sobre la caravana un ambiente de intranquilidad y miedo. De ser interrogados, los camelleros confesarán estar asustados, ya que esta es la región del Tuat, la patria de los feroces targui, los guerreros azules.

Una tirada de Otear por parte de los Pj durante las siguientes horas confirmará los temores de los camelleros: la caravana es vigilada desde lejos por jinetes solitarios vestidos de negro. Los Pj pueden intentar cazar a algunos de ellos, lo cual les será en extremo difícil, ya que son muy buenos jinetes, y sus caballos extraordinariamente veloces.

En muchos de los oasis y pozos que la caravana encuentra en su camino, los Pj que pasen una tirada de Otear o Buscar encontrarán restos de actividad humana (desechos, restos de hogueras, excrementos de monturas o seres humanos). Algunos de ellos son recientes, lo cual indica que el grupo de targui que ocupaba la zona se marchó precipitadamente ante la noticia de la llegada de la caravana.

Durante los siguientes días, sin embargo, el tan temido ataque no se produce, hasta el extremo que los camelleros se relajan un poco. Omar empieza a fanfarronear afirmando que sin duda los targui, que prefieren vagabundear por su territorio en pequeños grupos, no se atreverán a atacar una caravana tan grande. Álvaro, sin embargo, recomienda a los Pj que estén alerta, ya que teme que simplemente los guerreros azules se estén agrupando para lanzar un ataque masivo.

Por desgracia para la caravana, los temores de Álvaro se hacen realidad: la noche del quinto día de estancia en el Tuat, la caravana es asaltada repentinamente por un contingente de targui y esclavos negros. Las fuerzas de los targui no son muy grandes: su número es apenas igual e incluso menor que el de los miembros de la caravana. Pero pelean con ferocidad y arrojo, mientras que muchos camelleros intentan huir del combate, negándose a pelear. En pocos minutos las fuerzas targui arrasan a los camelleros, y la batalla se transforma en matanza.

Respecto a los Pj, tendrán que huir abriéndose paso con la fuerza de sus armas. El DJ desarrollará con ellos una serie

de combates, individuales o en grupo, según como se encontraran al empezar la batalla. Para ello se puede consultar las reglas de *Combate de masas* aparecidas en **Lilith**. Los Pj que salgan victoriosos de dichos encuentros podrán huir, con poco más que lo puesto. Los que queden en el campo de batalla inconscientes o malheridos serán capturados por los targui, y sólo pueden esperar la muerte o la esclavitud para el resto de su vida.

Al amanecer, los Pj se encontrarán con que son, aparentemente, los únicos supervivientes de la masacre. Llevan encima lo que llevaban en el momento del combate, con lo cual es dudoso que estén muy cargados, y solamente podrán disponer de un camello si huyeron con él. Asimismo, y de resultas de la batalla (en la que, a no ser que afirmaran lo contrario, se supone que dispararon numerosas veces contra sus enemigos) apenas les quedan a cada uno pólvora para realizar 1D10+5 disparos más. Los targui y sus esclavos no han dejado en el campamento nada de valor. Solamente los cuerpos de los muertos pudriéndose al sol.

Al poco los Pj descubrirán a Curro, el criado negro de Álvaro, que ha conseguido asimismo escapar, llevando consigo a su amo, el cual ha resultado muy malherido en el combate contra los targui. Álvaro, de hecho, morirá poco después en brazos de Curro, pese a los esfuerzos que hagan los Pj para intentar salvarle la vida. Antes de morir, sin embargo, susurrará a los Pj que el tesoro se encuentra en la Mezquita de Sankaré, en Tobutú, dentro de la tumba de un tal Affer. No dirá más, pues con un estertor y un vómito de sangre exalará su último suspiro.

4. Zelania

La única posibilidad de supervivencia que le resta al grupo es intentar llegar hasta Tobutú, avanzando en dirección a las montañas de Zeriba, tal como les indicó el difunto Omar.

Para ello deberán orientarse, ya sea mediante las estrellas (con una tirada de Astrología) ya sea mediante el Sol (con una tirada de Percepción x 3). Una pifia al orientarse supondrá, evidentemente, vagar totalmente perdidos por la región del Tuat.

Agotados, escasos de provisiones y agua, marchando a pie por una naturaleza implacable y teniendo que realizar grandes rodeos para esquivar a los grupos targui que vagan por la zona, y que los cazarían como perros si los descubrieran, los Pj y Curro corren además el peligro de sucumbir a los rigores del clima (calores y fríos extremados) ahora que han perdido la mayor parte de su equipo: concretamente, los Pj pueden perder de 1 a 3 puntos (a determinar por el Dj) de Resistencia, Agilidad y Fuerza por cada jornada de marcha realizada en circunstancias precarias. Asimismo, pueden perder 1 ó 2 puntos más de Resistencia por cada día en que anden escasos de agua. Esto hará que los jugadores sean conscientes del progresivo debilitamiento de sus Pj, que no podrán restaurar sus fuerzas en los muchos oasis de la zona, puesto que suelen estar, lógicamente, frecuentados por los targui. Si son audaces y están muy desesperados, siempre pueden tender una emboscada a un grupo targui poco numeroso, o asaltar uno de sus campamentos para robarles comida, agua, camellos y equipo.

Sea como fuere, y suponiendo que no se pierdan en el desierto, hacia el atardecer del segundo día de marcha los Pj llegarán a las montañas de Zeriba, desde las que podrán distinguir por fin los contornos de la ciudad de

Tobutú, separada de ellos aún por tres agotadoras jornadas de marcha. En estas mismas montañas, y si pasan una tirada de Otear con un bonus del 25%, los miembros del grupo distinguirán algo que, a simple vista, tomarán por un espejismo: las ruinas de una gran ciudad cuyos edificios parecen tallados de la misma piedra de la gran garganta de paredes verticales en la que se encuentra incrustada (NOTA PARA EL DJ: para entendernos, algo así como la ciudad de Petra). Aquellos Pj que saquen la mitad de su porcentaje en Otear descubrirán además que la ciudad está abandonada, y prácticamente en ruinas. Evidentemente, no es Tobutú, que se encuentra a tres jornadas de distancia. Con una tirada de Memoria los Pj recordarán que según Álvaro y Omar no hay ciudades en el Mar de Arena, pero lo más probable es que el grupo se dirija hacia las ruinas, buscando un refugio contra el frío nocturno, que empieza ya a morderles las carnes. La distancia no es muy grande, pero las formaciones rocosas les obligarán a dar más de un rodeo, con lo que el grupo llegará a las ruinas de la ciudad siendo ya noche cerrada. Para su estupefacción, distinguirán luces entre las ruinas, e investigándolas descubrirán un palacio de plata, cristal y marfil, en perfecto estado y sin la más mínima señal de deterioro o abandono. Más bien al contrario, en sus estancias brillan mil lámparas de fragante aceite, que lo iluminan como si fuera de día. Grupos de hermosas mujeres vestidas a la morisca saldrán a recibir a los Pj, llevándolos al interior entre risas y grandes muestras de alegría. Si los Pj intentan llevar a cabo alguna acción violenta contra ellas, el DJ les recordará que se encuentran debilitados en extremo. Sería buena idea hacerles tirar por Resistencia x 1 para ver si se desmayan por el agotamiento o no.

De grado o a la fuerza, los Pj serán conducidos al interior del palacio, donde serán desnudados, bañados, alimentados y cuidados con exquisita delicadeza. Cuando hayan recuperado parte de sus fuerzas, serán conducidos ante la principal de dichas mujeres, una bellísima mujer (Apariencia 26) llamada Soraya, la cual les agasajará con una pequeña fiesta en la que las muchachas bailarían para ellos, mientras les cuenta la historia del palacio de marfil, plata y cristal de la desolada ciudad de Zelania, en el que se encuentran.

Según Soraya, el palacio fue construido por un viejo mago llamado Agib al-Nur, para contento y deleite de un príncipe de la lejana Asia llamado Abd Moimún ibn Saüil, quien instaló en su interior su harén, constituido por las cien muchachas más hermosas de su reino. El poder y la riqueza de Abd Moimún eran tan numerosos como los muchos años que pesaban en su espalda, por lo que sus escasas fuerzas no le permitían gozar de sus cien esposas, las cuales debían limitarse a la contemplación indolente de su propia hermosura. Sabiendo que eso no contentaría demasiado a sus jóvenes y ardientes mujeres, el príncipe solicitó la ayuda de Agib, su mago, quien conjuró a un enorme dragón para que vigilara el palacio de marfil y cristal durante el día. Al caer la noche, cuando el dragón se quedaba dormido, el palacio era transportado mágicamente al centro de las ruinas de la desolada ciudad de Zelania, maldita por dioses y hombres hace ya tanto tiempo que los siglos han borrado su recuerdo y su historia, y que hombre alguno había pisado desde hacía eones. Soraya continuará afirmando que están dispuestas a hacer un trato con los Pj: ellas les ofrecerán alimento y refugio, y la ayuda necesaria para que los Pj prosigan su viaje, si así lo desean, pero a cambio ellos deben concederles el ardor de sus cuerpos durante seis noches de amor, ya que

andan necesitadas del mismo desesperadamente. No es un mal trato, y lo más probable es que los Pj acepten... a no ser que desconfíen de Soraya y sus compañeras, en cuyo caso pueden detectar algunos detalles sospechosos: Una tirada de Psicología les revelará que Soraya no les está diciendo toda la verdad. Por otro lado una tirada de Degustar en la comida y la bebida hará que los Pj de paladar delicado detecten dos sustancias extrañas en la comida y en la bebida. Una tirada de Alquimia las identificará con dos tipos de drogas diferentes: una de ellas tiene propiedades afrodisiacas, la otra tiene la propiedad de embotar la voluntad de su consumidor. Además, en los jardines del palacio un Pj curioso puede descubrir cerca de un centenar de estatuas de piedra, todas ellas representando a hombres jóvenes en posturas de intenso dolor o profundo terror. Interrogadas sobre ello, Soraya y las muchachas explicarán que se trata de una muestra de los extraños gustos estéticos de Agib. Una tirada de Cultura x 3 revelará a los Pj que tal gusto, de existir, no se ve reflejado en ninguna otra parte del palacio o la ciudad.

Si los Pj se niegan a aceptar la hospitalidad de las muchachas, éstas intentarán convencerles, con ruegos plañideros... y algo más. De todos modos, si se mantienen firmes en su propósito nada les impedirá alcanzar la salida e internarse nuevamente en el desierto, o bien acomodarse en la ciudad, en la que quedan bastantes edificios que pueden ofrecer un refugio temporal.

Si los Pj aceptan les esperan seis noches inolvidables, durante las cuales harán poca cosa más que satisfacer a las exigentes doncellas, comer y beber. Pese a las drogas afrodisiacas que las previsoras doncellas les suministrarán en la comida y la bebida, la Resistencia de sus amantes tiene un límite. Cada Pj deberá tirar tres veces los dados por noche: si saca un resultado de 96 a 100 morirá de ataque cardíaco en "acto de servicio". Este trabajo agotador, unido a las drogas adormecedoras que las muchachas les suministrarán igualmente, hará que los Pj duerman profundamente durante el día, en una casa del pueblo que las muchachas les han acondicionado para tal efecto. Es por la mañana cuando teóricamente el palacio desaparece de la ciudad para aparecer en el cubil del dragón, en la lejana Asia. La realidad, sin embargo, como descubrirán horrorizados los Pj que rechacen las drogas o no acepten el trato de las doncellas, es muy diferente.

Al amanecer, tal y como dijo Soraya, el palacio desaparece. Pero simultáneamente las cien estatuas del jardín cobran vida, adoptando la apariencia de cien jóvenes fuertes y apuestos, los cuales se lanzarán a correr por las calles de la ciudad, sin poder salir de la misma, ya que un maleficio los mantiene prisioneros en su interior. A su vez, las doncellas se transformarán en cien feroces guls, los cuales darán caza a los jóvenes, que se defenderán de las bestias con cimitarras y arcos. La lucha se prolongará durante toda la jornada. Al terminar la misma, los jóvenes volverán a convertirse en piedra, y los guls en solícitas y hermosas doncellas.

Los Pj serán, en un principio, ignorados por ambos bandos. Si interrogan a cualquiera de los contendientes descubrirán que la historia de Soraya es básicamente cierta, salvo en el detalle de que se "le olvidó" narrar el final de la misma: las doncellas se enamoraron de los cien guerreros más apuestos de la guardia personal del Príncipe, y decidieron huir con ellos. Por desgracia, los caballeros y sus amantes fueron descubiertos y detenidos antes de que consiguieran lle-

var a cabo su plan. Enfurecido, el Príncipe ordenó a su mago que castigara a sus esposas adúlteras sometiéndolas a un Infierno, en compañía de sus amantes. Y Agib obró sobre ambos grupos el maleficio que los ha convertido en lo que son ahora: bestias y guerreros de día, ardientes doncellas y tristes estatuas de piedra de noche. Y así ha de ser, hasta que con el fin de los tiempos la magia de Agib se debilite y desaparezca. Pues aunque día tras día los guerreros sean devorados vivos, y las doncellas/gul exterminadas a su vez por sus antiguos amantes, al llegar la noche todo se muda de nuevo, restaurándose las heridas de ambos bandos, y al amanecer del siguiente día todo vuelve a empezar. Los Pj nada pueden hacer para eliminar la maldición que pesa sobre las doncellas y los guerreros.

Tanto si los Pj descubren el secreto de las doncellas como si no, éstas suplicarán a los Pj que se queden con ellas para aliviar en algo su soledad. Si éstos se niegan, transcurrido el plazo acordado (y suponiendo que los Pj tengan suficiente mecha para aguantar tanto) las doncellas suministrarán al grupo lo necesario para proseguir su viaje (agua, equipo y provisiones), así como indicaciones precisas para alcanzar Tobutú, a la que arribarán, finalmente, tras tres días de marcha, según lo previsto.

Por cierto, Curro, el criado negro de Álvaro, se quedará en Zelania por propia voluntad, ya que, según sus palabras, en Zelania será un rey, no un esclavo.

5. Conclusiones

Cada uno de los Pj ganará 35 P. Ap. Si alguno se destaque especialmente en la lucha contra los targui podrá ganar 15 más. Aquel que además descubra el misterio de Zelania ganará 20 más.

P.N.J.

Omar ibn al-Rasiq

FUE	15	Altura: 1,78	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	15	Apariencia 10	
RES	12		
PER	20		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Cimitarra 70% (1D6+1D4+2)
Arco corto 70% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Astrología 65%, Montar en camello 75%, Leyendas 50%, Otear 60%, Psicología 95%

Camellero

FUE	12	Altura: 1,70	Peso: 65 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	12	Apariencia 10	
RES	13		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 50% (1D6+2)
Arco corto 40% (1D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Montar en camello 60%

Targui

FUE	13	Altura: 1,78	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%

HAB 20 Apariencia 12
 RES 13
 PER 15
 COM 5
 CUL 10

Armas: Espada 80% (1D8+1D6+1)
 Cuchillo 65% (2D6)

Armadura: Escudo (Resistencia 50)

Competencias: Equitación 75%, Esquivar 60%, Otear 65%, Rastrear 50%

Esclavos de los targui

FUE 12 Altura: 1,75 Peso: 65 kg.
 AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 13 Apariencia: 8
 RES 12
 PER 15
 COM 5
 CUL 5

Armas: Arco corto 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Correr 60%, Esquivar 40%

Gul

FUE 13 Altura: 1'35 Peso: 40 kg.
 AGI 25 RR: 0% IRR: 115 %
 HAB 8 Armadura natural: Carece
 RES 15
 PER 20
 COM 10
 CUL 10

Armas: Mordisco 65% (1D4+1D6)

Competencias: Esquivar 40%, Rastrear 90%

Poderes especiales: Ver pág. 50 del manual

Guerrero

FUE 15 Altura: 1,85 Peso: 78 kg.
 AGI 10 RR: 10% IRR: 90%
 HAB 15 Apariencia 19
 RES 15
 PER 15
 COM 10
 CUL 5

Armas: Cimitarra 70% (1D6+1D4+2)

Arco corto 70% (1D6+1d4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 60%, Otear 50%

3ª PARTE: en tierras extrañas

1. La ciudad de Tobutú

Tras muchas penalidades, el grupo llega por fin a Tobutú, la primera ciudad de la tierra de los negros una vez atravesado el Zajara. Es una ciudad grande, más grande que Sevilla o Marraqués, rodeada de un auténtico vergel de plantas de las llamadas "mimosas", y separada por apenas 7 km. de las orillas de un gran río, ancho y plácido, llamado Nigré, y que a los Pj les recordará el Guadalquivir o el Ebro, por el que se deslizan lentamente numerosas embarcaciones...

Lo primero que llamará la atención de los Pj es que la ciudad carece de una muralla o muro que la defiende de los ataques de un enemigo exterior, y que el único material de construcción en toda la ciudad es barro secado al sol, mezclado con paja para darle consistencia. Pese a la fragilidad de dicho material muchas casas de la ciudad

tienen dos pisos, y algunas de las torres de sus palacios y mezquitas sobrepasan los 10 m. de altura.

No será difícil que los Pj (con una tirada de Otear con un bonus del 50%) se den cuenta que la ciudad se encuentra en decadencia: muchos de sus edificios están en ruinas, y flota en la ciudad un ambiente de abandono y miseria.

La entrada de los Pj en la ciudad provocará entre sus gentes algo de extrañeza, ya que en estos días es raro que un grupo de viajeros llegue a Tobutú por la ruta de la sed. Las ricas caravanas, que antaño eran la riqueza de la ciudad, ya no llegan desde Marraqués sino desde Fez, Tremecén o Jatt, y muchas de ellas se desvían hacia las prósperas ciudades de Gao o Jené. La curiosidad de los ciudadanos, sin embargo, se disipará pronto, ya que los Pj asemejan más pobres vagabundos medio muertos por las fatigas del viaje que ricos mercaderes deseosos de gastar sus riquezas. Además, hay una gran expectación por la llegada a la ciudad de un emisario del vecino reino de Mandé, el cual viene a negociar ciertos tratados comerciales con el Cadi de Tobutú.

Si así lo desean, los Pj podrán observar, mezclados entre la multitud, la ceremonia ritual de presentación del emisario ante el Cadi. En la gran plaza de tierra pisada que se encuentra ante el palacio señorial dicho emisario, un negro de casi dos metros de altura, musculoso y de semblante fiero, se adelantará solo, dejando atrás a su séquito, y se humillará ante el Cadi y sus soldados, arrodillándose hasta tocar el suelo con la frente, dejando que sus ricas vestiduras se llenen de polvo y rociándose la cabeza y los hombros con un poco de tierra. Tras él, todo su séquito lo imitará. Sólo entonces el Cadi dará la bienvenida al emisario y su séquito, que se alojará en diferentes edificios destinados para servir de residencia a visitantes ilustres. A los Pj, el palacio del Cadi de la ciudad y sus edificios adyacentes les recordarán los palacios y mezquitas de la lejana Andalucía, y no andarán muy errados: de preguntar, se les explicará que el cuerpo principal del palacio fue diseñado y construido hace ya un par de siglos por un arquitecto granadino de origen judío llamado Isaac.

En la misma plaza los Pj podrán aliviar su sed (bebiendo de una fuente de agua fresca que allí se encuentra) y su apetito, comprando algo de comida en los puestos callejeros. Estos consisten simplemente en una manta tendida sobre el polvo, en la que se extienden los alimentos en venta, que se cocinan allí mismo en un brasero de bronce. La comida consiste en grano hervido, servido frío o caliente, en forma de sopa. Hay asimismo carne de vacuno y cordero, aderezada con salsa picante, leche dulce de camella y pastelillos de mantequilla y miel. La comida se prepara sin sal, entregándose a cada cliente un pedacito sólido de dicho condimento para que lo vaya lamiendo a medida que come, según la costumbre del país.

Estos puestecillos ambulantes están atendidos por muchachas de color, jóvenes y muy alegres, de carácter desenvuelto y que no usan velo, lo cual, para cualquiera que pase una tirada de Cultura x 3, las identifica como esclavas, según las costumbres del mundo islámico. A la hora de pagar, los Pj descubrirán que la moneda de Tobutú consiste en pedacitos irregulares de oro puro, por lo que todos los mercaderes y comerciantes de la ciudad acostumbran a llevar encima unas pequeñas pesas muy parecidas a las de tipo romano. Los pagos pequeños se efectúan mediante unas conchas de extraño aspecto que los nativos llaman "Coris", y que según dicen son originarias de un lejano

país, siendo imposible encontrarlas por las cercanías de la ciudad. El equivalente de 1 moneda de oro de las que puedan llevar los Pj es, aproximadamente, de 400 coris, por lo que es muy probable que pronto se vean con la bolsa atiborrada de las dichosas conchitas.

Tobutú es una ciudad cosmopolita, en la que los Pj, a no ser que hagan mucho el tonto, pasarán desapercibidos bajo su disfraz de andalusíes musulmanes. Hay en ella representantes de casi toda la morería: magrebíes, andalusíes, libios, orgullosos targui, árabes e incluso algún turco. La mayor parte de la población, sin embargo, es de raza negra. Por último, una porción importante de la población es mestiza, producto de la mezcla de ambas razas.

Una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta que la riqueza y el poder no están repartidos siguiendo una jerarquía racista: hay negros vestidos con lujosas vestiduras que tienen el orgulloso porte de los hidalgos de España, mientras que otros negros visten apenas un taparrabos y son vendidos o comprados como esclavos. Hay moros mandando grupos de soldados negros, y otros inclinándose servilmente ante éstos.

Si los Pj se sienten intrigados, y se deciden a preguntar, se les explicará que los negros ataviados lujosamente son "Uago", que significa miembros de la nobleza Somkay, nombre con el cual se denomina la nación negra que controla un poderoso imperio, que los Pj calcularán, según la descripción que se les facilita, más grande que las tierras de Castilla y Aragón juntas. Los soldados son igualmente somkay, aunque de origen plebeyo, y esto explica su orgullo y el desprecio con que tratan a los habitantes de la ciudad, arrebatada de manos de los targui hace unos cuarenta años. Los esclavos negros, por el contrario, pertenecen a pueblos conquistados o fronterizos del antedicho Imperio de los somkay, cuya capital se encuentra en la vecina ciudad de Gao. El rey de dicho imperio recibe el nombre de "Asca", y su nombre es Muhammad I. Hace unos diez años realizó una peregrinación a La Meca, donde fue coronado como Califa del Sudán, siendo éste el título que le gusta ostentar ahora.

Por otra parte, los moros controlan la riqueza de la ciudad, ya que dominan los restos del comercio caravanero, así como el transporte fluvial por el río Nigré. Igualmente dominan la cultura de la ciudad, por otra parte muy brillante, como atestiguan su Biblioteca (una de las más famosas del mundo musulmán) y su Universidad, ante cuya plaza los hombres sabios y los ulemas (maestros del Corán) discuten durante horas sobre cuestiones filosóficas y religiosas. Los moros controlan también gran parte de la burocracia y administración de la ciudad, formando un funcionariado eficiente y aparentemente fiel al Asca o Rey de Gao.

Por último, los mestizos de ambas razas se ocupan de tareas serviles, siendo artesanos, campesinos o criados. Son técnicamente libres, aunque pueden ser esclavizados como castigo ante un delito o si son capturados en una incursión militar. Muchos de ellos han ascendido en la escala social, integrándose en los cuadros de la Administración o en el ambiente religioso o universitario.

La mayor parte de la población es musulmana, y realizan plegarias a Alláh en las mezquitas de la ciudad, la mayor de las cuales se llama Sakaré. Esto último interesará en gran manera a los Pj, ya que en dicha mezquita, según las palabras del moribundo Álvaro, es donde se encuentra "el mayor tesoro del Islam" del que los Pj planean apoderarse.

2. El mayor tesoro del Islam

La mezquita de Sakaré se encuentra en el centro de la ciudad, y está construida, al igual que los otros edificios de la población, enteramente de barro y paja. Esto no impide que su minarete tenga varios pisos de altura, y que su aspecto sea colosal. Siempre está abierta, ya que a todas horas se encuentran piadosos peregrinos venidos de todos los rincones del Islam para honrar con sus plegarias dicho lugar santo.

Si los Pj no hacen demasiado el bruto y se informan (en la Universidad o la Biblioteca, por ejemplo) antes de entrar a saco en la mezquita, se les informará que la mezquita fue construida por Masa Muzat, rey de los malinké, que conquistó la ciudad tras su peregrinación a La Meca, realizada en el año 724 de la Hégira (1325 de la era cristiana). La mezquita está construida sobre la tumba de Affer, hijo de Cam, que a su vez era hijo de Noé. Affer, según la tradición musulmana, reinó sobre todos los africanos, que son sus descendientes.

Muzat trajo de La Meca, según las crónicas, "el mayor tesoro del Islam". Dicho tesoro consiste, tal y como descubrirán dolorosamente los atribulados PJ, en una versión manuscrita del Corán, según la tradición transcrita directamente de los labios del profeta por un discípulo suyo de Medina llamado Ben Nagrela. Por cierto, el tesoro ya ni siquiera está en Sakaré. Hace unos veinte años el Asca de Gao abrazó la fe del Islam, y tras realizar como piadoso creyente una peregrinación a La Meca quiso fomentar su recién adquirida fe entre sus súbditos. Con tal fin se hizo acompañar, a su regreso a Gao, por algunos descendientes más o menos directos del Profeta, los cuales residen ahora en la ciudad, e igualmente mandó llevar a Gao el Corán manuscrito de Nagrela, que se encuentra ahora ahí. "El mayor tesoro del Islam" se encuentra, pues, en Gao, en poder de un monarca fanático que cuenta con un ejército permanente de más de 15.000 jinetes y 100.000 hombres de a pie.

A los desengañados Pj sólo les queda una cosa por hacer: intentar el regreso a casa... lo cual es más fácil de decir que de hacer...

3. Las desventuras de Ismail

Regresar a la Península Ibérica por el camino que el grupo ha usado en el viaje de ida es desaconsejable, al menos mientras los targui sigan hostigando a las caravanas que se adentren en el Tuat. No obstante, mientras cavilan qué hacer, a los oídos de los Pj les llegará la noticia de que en la vecina ciudad de Gao, capital del Imperio Somkay, viven algunos "graur" (perros, sinónimo despectivo de cristianos), de piel blanca como el pescado podrido.

El camino más rápido para llegar a Gao es viajar en una de las barcazas o gabarras que saliendo del puerto fluvial de Kabra se deslizan plácidamente por el Nigré. Es posible, sin embargo, que conseguir pasaje en una de ellas exceda las limitaciones económicas del grupo. A sus oídos llegará entonces una información que quizá les interese: un mercader de aceite llamado Ismail ibn al-Murat busca desesperadamente un grupo de personas dispuestas a llevar una gabarra cargada con tinajas de aceite al mercado de Gao. Si los Pj se ofrecen para tal trabajo pueden viajar gratis hasta la capital del imperio, y ganar de paso un buen puñado de oro. Sin embargo, si son prudentes o desconfiados quizá deseen realizar, previamente, algunas averiguaciones sobre el por qué del frenesí de Ismail.

Si interrogan a los trabajadores del puerto fluvial de Kabra o a los servidores de otros mercaderes descubrirán

que Ismail lleva sufriendo, desde hace un tiempo, los efectos de una maldición lanzada contra él por un tal Soleimán ibn Damur, un mercader mestizo enriquecido gracias a sus negocios turbios y a sus conocimientos de magia negra. Ismail estuvo casado con una de las hermanas menores del tal Soleimán, y durante ese periodo sus negocios prosperaron y se enriqueció. Pero hace un par de meses su mujer murió en circunstancias poco claras, corriendo el rumor de que había sido envenenada por su marido, quien se apresuró a nombrar como mujer principal a Jadicha, su concubina favorita. Soleimán acusó a Ismail del crimen, pero ante la Ley Coránica no pudo probar nada. Entonces lo maldijo públicamente, afirmando que las bestias de la Desdicha, el Hambre y la Pobreza devorarían sus carnes y roerían sus huesos. De momento, parece que la maldición está en camino de cumplirse: los negocios de Ismail en la ciudad van de mal en peor, Jadicha murió misteriosamente de una enfermedad desconocida y últimamente todas sus gabarras de aceite que envía hacia Gao jamás llegan a su destino. Aquellos que han salido en su busca solamente encontraron los restos de las gabarras destrozadas, y algunos cadáveres horriblemente mutilados. Ya nadie quiere trabajar para Ismail, al cual ya denominan en toda la ciudad “el Maldito”, y mucho menos transportar sus gabarras de aceite, ya que tal cosa es para muchos sinónimo de una muerte segura.

Si los Pj no son supersticiosos y realizan algunas averiguaciones descubrirán que las cosas no son como parecen: en realidad, los negocios de Ismail en Tobutú van mal gracias al boicot que realiza eficazmente su cuñado Soleimán, al cual, al parecer, no le importa perder dinero con tal de consumir su venganza. Respecto a la muerte de Jadicha, tiradas de Conocimiento Vegetal y Alquimia permitirán reconocer todos los síntomas de muerte por envenenamiento. El veneno posiblemente fuera algún alcaloide vegetal.

Respecto a la destrucción de las gabarras, el culpable es, igualmente, Soleimán, cuyos únicos poderes mágicos consisten en tener una bolsa bien repleta y la astucia de un zorro. La costumbre es que las mercancías de Tobutú que van a ser transportadas por el Nigré se almacenen, antes de ser embarcadas, en unas grandes chozas que hacen las veces de almacenes, situadas en el mismo puerto de Kabra. Soleimán tiene sobornada la guardia del puerto, que hacen la vista gorda mientras, la víspera del embarque, media docena de hombres de armas de Soleimán vacían otras tantas de las enormes tinajas de aceite de Ismail, introduciéndose seguidamente en su interior. Un par de cómplices sellan con cera las tinajas, dejándolas igual que las otras, excepto por unos orificios practicados para que los hombres puedan respirar. De esta manera los asaltantes son introducidos a bordo.

Durante la travesía dos barcas ligeras, cada una de ellas con 10 hombres de Soleimán, interceptan la gabarra de Ismail en un lugar solitario del río. En el momento del abordaje hacen sonar una especie de flautas, bastante estridentes, que llevan consigo. Es la señal para que los hombres ocultos en las tinajas salgan de su escondrijo, sembrando la confusión entre la tripulación y desbaratando su defensa. No hacen nunca prisioneros, sino que rematan y mutilan a todos los tripulantes de la gabarra sin piedad. Los cadáveres aparecen tan destrozados gracias, en parte, a la acción de los cocodrilos del río, que se ceban, lógicamente, con los cadáveres, y en parte también a que usan como armas garrotes erizados de puntas de hueso y metal. Hasta ahora, el plan les ha salido siempre a la perfección, aunque es de suponer que si los Pj se

comportan con un mínimo de decencia consigan salir con bien de la trampa. Sea como fuere, si solicitan el trabajo serán contratados rápidamente, viajando hasta Gao (o hasta donde lleguen) en la gabarra, cuyo patrón es un viejo esclavo de Ismail llamado Bornu, de la tribu de los Sosso, cuyo porcentaje en navegar es lo bastante alto como para que los Pj no hagan naufragar la embarcación en la primera curva del río.

4. La ciudad de Gao

Llegados a Gao, capital del imperio de los somkai, los Pj descubrirán que no se trata de una sino de dos ciudades o núcleos urbanos, separadas por el río Nigré. En una de las riberas se apiña el pueblo llano, los comerciantes y los mercaderes, la mayor parte de los cuales son de raza mora o mestiza. En la otra ribera se encuentra el palacio del Aska y las residencias de los uago o nobles, y se le denomina la ciudad prohibida, ya que su acceso está vedado a todo aquel que no sea uago.

Pese a tener dos núcleos urbanos, Gao no es ni tan grande ni tan cosmopolita como Tobutú. Sus edificios, separados por estrechas callejuelas, están hechos igualmente de arcilla secada al sol, pero son aún más austeros que los de la ciudad vecina. En contraste con ello, los pocos uago que los Pj tendrán ocasión de ver en el sector urbano por el que pueden circular van cargados literalmente de pesadas cadenas de oro y numerosos ornamentos del mismo metal. Una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta que en la sociedad somkai se valora ante todo la ostentación de la riqueza como rasgo de distinción social, siendo considerado un signo de elegancia. Los Pj harían bien en tenerlo en cuenta, ya que se les tratará con mayor o menor deferencia según vayan vestidos de una manera u otra. De todos modos, deberán alojarse en la zona pobre de la ciudad, ya que se les vedará el acceso a la ciudad prohibida por muy cargados de riquezas que vayan.

Si a los Pj se les ocurre la genial idea de ganar algún dinerillo extra desvalijando a algunos uago despistados por la calle, será mejor que se lo quiten de la cabeza: la ciudad está perfectamente vigilada por tropas somkay, pertrechadas con casco, cota de malla, arco, lanza y espada cortas. Además, convendría recordar que la ley coránica es especialmente dura en lo que se refiere al robo...

Gao es un núcleo caravanero de primer orden, más importante que Tobutú, al cual ha robado su primacía. En su populoso mercado puede encontrarse prácticamente cualquier objeto o mercancía del mundo musulmán, y muchos del mundo cristiano, ya que las caravanas llegan a la ciudad procedentes de lugares tan lejanos como Túnez, El Cairo o Trípoli. Si los Pj lo buscan, y pasan una tirada de Comerciar, incluso es posible que consigan encontrar pólvora (de la que deberían ir bastante escasos, a estas alturas) a un precio razonable.

Si los Pj son sociables, y entablan una relación cordial con los habitantes de la ciudad (mientras degustan con alguno de ellos la extraña y poco alcohólica cervecilla de mijo que aquí se consume, por ejemplo). Descubrirán así que el reino sufrió hace años una terrible guerra civil, a la muerte de su legítimo soberano, un gran guerrero llamado Sonalí. El vencedor fue el actual Aska, el cual adoptó como religión del estado el Islam. Anteriormente, los musulmanes tenían prohibido el acceso a la ciudad prohibida. Hoy, sin embargo, viven en ella extranjeros que el Aska se trajo consigo a su regreso de La Meca, y que son adorados como dioses vivientes. Aunque se construyen

mezquitas por toda la ciudad, y en la ciudad prohibida se está construyendo un templo de grandes proporciones, que será la tumba del Aska cuando éste muera, muchos de los somkay siguen aferrados a sus creencias tradicionales, que giran alrededor de una concepción animista del mundo que les rodea.

Respecto a lo que interesa a los Pj, sobre la existencia de individuos de raza blanca en la ciudad, las indagaciones que realicen al respecto les harán descubrir que efectivamente, hace años, un grupo de hombres de tez pálida y extravagantes vestiduras llegó hasta la ciudad, para prestar homenaje a los poderosos somkay de Gao. Llegaron remontando el río Nigré, y decían que su país, que se llamaba Porto-Agali, estaba muy lejos, siguiendo el camino de las aguas. No será difícil que los Pj, con estos datos, lleguen a la conclusión de que hay un asentamiento portugués río abajo, posiblemente cerca de su desembocadura, o en algún lugar de la costa cercano a la misma. Lo único que deben hacer, pues, es viajar Nigré abajo, para así empezar el viaje de regreso a casa.

5. Capturar a un dios

Si los Pj intentan encontrar pasaje en algún barco o transporte que tenga que viajar Nigré abajo, se encontrarán con la desagradable sorpresa de que tal cosa no existe: las gentes de Gao no realizan ese viaje desde hace años. Es más, si los Pj insisten demasiado sobre el tema solamente conseguirán despertar en sus interlocutores hostilidad mezclada con temor, a no ser que realicen una oportuna tirada de Elocuencia, en cuyo caso se les explicará confidencialmente que el viaje río abajo no se realiza desde que subió al trono el nuevo Aska, ya que trajo consigo la fe musulmana y dejó de adorar a los dioses antiguos. Esto disgustó al dios tutelar del río, una especie de pez gigantesco llamado Farok, que a partir de entonces hace naufragar a todas las embarcaciones que cruzan su territorio. Si los Pj desean viajar por el río deberán comprar su propia embarcación, y no la conseguirán barata, a no ser que realicen sendas tiradas de Comerciar.

Sus indagaciones, sin embargo, despertarán la atención de un curioso y harapiento personaje, el cual se presentará ante los Pj como Dugo Sefu, un viejo brujo de la tribu de los sosso que afirmará ser capaz de ayudar a los Pj a que neutralicen a Farok, a cambio de una buena suma de Coris. Si llega a un acuerdo con los Pj les explicará un viejo ritual que su tribu practica desde tiempos inmemoriales para burlar al celoso dios del río Nigré: Farok, cuya apariencia es la de un pez de unos 20 m. de longitud con pechos de mujer, cabeza de hombre anciano y voz estridente, surgirá de las aguas ante la barca del grupo amenazando con destruirlos, cosa que realizará en el acto si los Pj no se deshacen en súplicas y alabanzas hacia su persona, y le ofrecen como homenaje un buen puñado de ojos de garza, que deberán arrojar al agua ante Farok. Los ojos de garza son el plato favorito del dios-pezu, y éste no podrá resistir la tentación de devorarlos antes de destruir a los Pj. Para mejor coger todos los ojos de garza, disminuirá su tamaño hasta alcanzar unas dimensiones más manejables. Ese será el momento que deberán aprovechar los Pj para arrojar las redes que lleven dispuestas y atrapar con ellas a Farok. Una vez fuera del agua quedará a merced del grupo, ya que perderá todo su poder. Los Pj deberán exigirle entonces el paso franco por sus aguas, a lo cual deberá acceder. Los Pj no deberán soltarlo hasta hacerle jurar por lo menos tres veces, ya que en caso contrario incumpliría su pro-

mesa, destruyendo al grupo. Matarlo sería poco práctico, ya que volvería a nacer de entre las aguas del río, y posiblemente buscaría venganza. Si los Pj no se fían de él, pueden retenerlo encerrado en un cesto o vasija, lejos de las aguas del río, pero Farok terminará muriendo al cabo de un par de días... para renacer de nuevo con ansias de venganza.

Si los Pj siguen las instrucciones de Dugo Sefu al pie de la letra no tendrán problemas. En caso contrario serán destruidos por el dios-pezu, o perseguidos por sus iras, de las que solamente podrán escapar si se alejan lo suficiente del río, lo que retrasará su viaje.

6. Viajando por el Nigré

El viaje por el río durará unas cuatro semanas. Será un viaje penoso, en el cual los Pj estarán agobiados por un calor cada vez más húmedo y sofocante, sin contar las nubes de mosquitos grandes como tábanos, que los torturarán día y noche. Durante el viaje pueden suceder o no (a decisión del DJ) algunos o todos de los siguientes incidentes:

– A una jornada de Gao, los Pj se encontrarán con una zona de rápidos y cataratas que les obligarán a afinar sus tiradas de Navegación para evitar que la embarcación naufrague.

– Los Pj se admirarán ante los extraños seres que se ven en las riberas del río: criaturas de cuello tan largo que sobrepasa las copas de los árboles más altos; asnos de piel blanca con rayas negras; toros de piel clara, no oscura como los de Castilla y Andalucía; cocodrilos grandes e inteligentes, dispuestos a arrancar un brazo o una pierna a cualquiera que ande despistado y se caiga por la borda.

– Los Pj tienen una posibilidad del 35% de ser infectados por los mosquitos de unas extrañas fiebres (consultar el apartado “Enfermedades” en la pág. 65 del manual):

Síntomas:

Fiebre alta, con delirios y agotamiento físico.

Convalecencia mínima: Fiebre durante 1D6+3 días. Durante ese tiempo, las características del Pj se reducen a la mitad.

Convalecencia normal: Estado febril durante 1D4 semanas. Cada cuatro días, ataques febriles que obligan al Pj a mantenerse acostado, incapaz de razonar o defenderse. Tras cada uno de estos ataques, el enfermo debe restar un punto de sus características físicas (Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia), lo que simula el progresivo debilitamiento de su organismo. Estos puntos se recuperarán una vez curada la enfermedad.

Convalecencia máxima: Estado febril durante 1D4+2 semanas. Ataques de fiebre cada tres o cuatro días, tan intensos que dejan al enfermo en un estado de semicomá, totalmente agotado y sin fuerzas. Hay una posibilidad del 45% de que el enfermo no quede nunca totalmente recuperado de la enfermedad, en cuyo caso se le restarán de manera permanente dos puntos de Resistencia y sufrirá cada cierto tiempo repentinos ataques de fiebre residual.

Muerte: El Pj enfermo muere durante una de las crisis de fiebre.

– Los Pj serán atacados por una tribu de adoradores de Sucur Benoth (uno de los nombres de Guland, consultar **Rerum Demoni**), que pretenden capturar víctimas para sacrificar a su dios, tras lo cual piensan devorarles el cerebro, asimilando así la fuerza y el valor del guerrero muerto.

7. Benin

Al cabo de unas cuatro semanas de viaje fluvial los Pj serán interceptados por un numeroso grupo de guerreros bien armados, cuyo jefe interrogará a los Pj sobre su identidad y los motivos que tienen de entrar en el reino de Benin, en cuya frontera están. Si los Pj son sinceros y afirman estar buscando europeos se les contestará que, en efecto, el reino de Benin tiene tratos comerciales con ellos. Los Pj serán escoltados hasta la capital para que su rey decida.

La capital de Benin se llama Gran Beni, y es una ciudad de tamaño mediano, protegida por una doble empalizada de gruesos árboles. Entre ambas murallas crecen arbustos espinosos, que los habitantes de la ciudad cultivan haciéndolos entrelazarse los unos con los otros, creando finalmente una defensa formidable, que hace que un atacante sin las armas de asedio adecuadas deba atacar la ciudad solamente por las puertas, hechas igualmente de gruesa madera y muy bien defendidas.

Las casas están hechas todas ellas de madera, con techos de hoja de palmera; incluso el palacio del rey, que no es otra cosa que un abigarrado conjunto de edificios unidos entre sí, está construido de dicho modo. La ciudad tiene un complejo trazado urbanístico, con no menos de treinta calles principales e infinidad de calles secundarias.

Los de Beni son hábiles artesanos, y cincelan unas estatuillas de oro de increíble belleza, que usan para agasajar a sus dioses. La única concesión al lujo que existe en la ciudad son las largas planchas de cobre que decoran el palacio de su rey, en las que están primorosamente cinceladas la historia del pueblo yoruba, al que pertenecen los habitantes de Beni, y las numerosas victorias de sus reyes. Y es que los habitantes de Beni, como pronto descubrirán los Pj, viven principalmente de las expediciones de saqueo que realizan a sus vecinos, así como de la captura de esclavos, muchos de los cuales venden a los hombres blancos de la "casa de piedra" que se encuentra en la costa, a dos semanas de Gran Beni. Si los Pj consiguen hacerse los simpáticos ante los habitantes de la ciudad, es posible que se les permita acompañar al próximo grupo de esclavos que se dirija hacia allí. En ese sentido, los Pj se ganarán el favor del rey si participan con un mínimo de eficacia en la próxima incursión en busca de esclavos, que puede ser perfectamente contra los simpáticos adoradores de Sucur Bemoth (con lo que los Pj les devolverían la visita). Si por el contrario, los Pj no caen bien a los yoruba, pueden terminar sus días siendo asados vivos en honor a Chango, su dios, o quizá siendo esclavizados. Aun así, si el DJ es benevolente, puede hacer que vayan hacia la "casa de piedra" de la costa... en calidad, eso sí, de mercancía en venta.

8. Sam Jorze da Mina

A unas dos semanas de la ciudad de Gran Beni se encuentra el castillo portugués de Sam Jorze da Mina, mandado construir por Enrique el Navegante en 1482. Los portugueses están muy orgullosos de su fortaleza, la cual, según afirman ellos, es el primer edificio de piedra jamás construido en tierra de negros. El castillo defiende la bahía de Sama, puerto natural donde recalca la flota de una decena de barcos que, una vez al año, viene desde Lisboa trayendo pertrechos, vituallas y el relevo de la guarnición, y llevándose el oro y el marfil que se ha obtenido del comercio con los indígenas de la zona. Igualmente recalcan en la bahía los barcos negreros, que se llevan a los esclavos negros comprados a los de Beni y otros con destino al Nuevo Mundo.

En Mina, los Pj podrán decidir entre esperar unos meses la flota que los llevará de vuelta a la península o embarcarse en uno de los barcos negreros, que está a punto de zarpar, con destino a las Indias españolas... En caso de que decidan esto último, sus aventuras proseguirán en uno de los próximos suplementos de *Aquelarre*, llamado *Aztlán*.

Los Pj ganarán 50 P. Ap. si terminan con bien esta parte de la aventura. El DJ premiará a los Pj que se lo merezcan con hasta 20 puntos más.

P.N.J

Hombres de Soleimán

FUE	12	Altura: 1,70	Peso: 65 kg.
AGI	13	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote con púas 60% (1D6+3)

Armadura: Carecen

Competencias: Navegar 50%, Esquivar 40%

Guerreros somkai

FUE	13	Altura: 1,80	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 17	
RES	13		
PER	12		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cimitarra 60% (1D6+1D4+2)

Lanza 40% (1D6+1D4)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Escudo

Competencias: Otear 65%, Correr 40%, Cabalgar 65%

Adoradores de Sucur Bemoth

FUE	10	Altura: 1,75	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	12	Apariencia: 10	
RES	10		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 40% (1D6)

Arco corto 40% (1D6)

Lanza 40% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Escondarse 60%, Esquivar 45%

Guerreros de Beni

FUE	15	Altura: 1,75	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	18	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Lanza 70% (2D6)

Arco corto 60% (2D6)

Armadura: Escudo (Resistencia 30)

Competencias: Esquivar 60%

A la mujer, el Diablo le dio el saber

por Jordi Cabau

*Le divin verbe sera du Ciel frappé
Qui ne pourra proceder plus avant:
Du resserant le secret estoupé,
Qu' on marchera par-dessus et devant.*

Introducción

Módulo para 2 a 4 jugadores. Es recomendable que alguno de los Pj reúna las cualidades que necesita Clara para llevar a cabo su plan. Aunque el pueblo donde se desarrolla la acción es Llanes, el Dj puede cambiar el lugar de ambientación y adaptarlo a sus necesidades. Puede ser jugado como introducción a "...pero haberlas, haylas" convirtiéndose la posada de Bernardo en el lugar donde se hospedarán los Pj en dicha aventura y dejando transcurrir un tiempo entre ambos episodios o simultáneamente y como complemento a ésta.

1. Llanes

Primavera (1350-1550). Los Pj se encuentran de viaje por Asturias y sus pasos les han llevado al pueblo de Llanes. (Para una descripción detallada del mismo, ver el apartado 1, "Llanes", de "...pero haberlas, haylas").

2. Parada y fonda

Cae la tarde y hace un tiempo que presagia un verano cálido y largo. Los Pj avistan el pueblo de Llanes y, debido a que el siguiente pueblo con posada se encuentra a una distancia que supondría viajar de noche (con los riesgos y las incomodidades que ello comporta), han decidido pasar la noche aquí.

Al llegar a la posada sale a recibirlos Bernardo, el cual llamará a Andrés para que se haga cargo de sus caballos (si los tienen), acompañándoles luego a las habitaciones que hayan elegido mientras les canta las excelencias que su mujer y su hija mayor pueden producir para ellos en la cocina, así como los diferentes servicios que ofrece su establecimiento. Mientras los Pj estén instalándose en la posada (eran los únicos huéspedes hasta ahora) llegarán más clientes: media hora después que ellos entrarán tres goliardos de la Corona de Aragón que dicen dirigirse a Galicia. Van bastante sucios y parecen desalentados. Si alguien se interesa por ellos y les paga unas sidras contarán su historia: salieron hace muchos días de Barcelona con el fin de dirigirse a Toulouse (Francia) para conseguir unos libros de medicina. Una vez hecho esto decidieron dirigirse a Santiago de Compostela para visitar el sepulcro del apóstol, aunque desviándose del Camino de Santiago con el fin de visitar algunas bibliotecas donde poder encontrar más escritos de su interés. Desde que salieron de Toulouse han pasado por Foix, Jaca, Logroño y Bur-

gos. El motivo de su desánimo es que, cerca de una aldea perdida entre los montes de la provincia de Santander llamada Entrambasmestas, el burrito que utilizan para transportar sus pertenencias tropezó, cayendo la mayor parte de éstas a un río, así como parte de su dinero, por lo que temen que éste no les alcance como para llegar a Santiago y volver a Barcelona.

También llegará poco después un caminante cubierto con una capa sencilla y polvorienta que deja entrever una espada y una cota de cuero. Lleva un morral del que extraerá un trozo de pan y queso y se sentará silenciosamente en un rincón yéndose pronto a dormir a la sala común. El último cliente llegará cuando todos estén cenando: se trata de José, un tratante de caballos de Oviedo que cada primavera se dirige a Santander a renovar sus existencias. Bernardo y él se conocen desde hace años y se sentarán juntos a beber unas sidras y a hablar de los últimos sucesos que se comentan en la capital del Principado.

La cena será servida por dos de las tres hijas de Bernardo: Clara y Rosalía, de diecisiete y nueve años respectivamente (la tercera hija, Susana, sólo tiene dos años). La belleza de Clara ha provocado altercados más de una vez entre los clientes de la posada: un intento de abrazarla lujuriosamente o un demasiado fuerte y malintencionado palmetazo en su retaguardia han acabado con la petición al ofensor de que abandone la posada (previa aparición en manos de Bernardo de su vieja hacha, en caso de que el ofensor se muestre reticente, que guarda bajo el mostrador).

3. Bernardo

Bernardo es hijo de un labrador que poseía un caserío y algunas tierras en las afueras del pueblo. Siendo como era el segundo varón, decidió buscar su fortuna en la carrera de las armas, convirtiéndose en soldado. Al cabo de los años volvió a Llanes con un pequeño capital y una esposa gallega llamada Francisca. Aconsejado por su hermano compró la única posada del pueblo a la viuda del anterior posadero (muerto éste en una riña con unos borrachos). Su habilidad organizadora y el dominio que de la cocina tenía Francisca hicieron que el negocio prosperara. Su habilidad con el hacha ayudó a decidirse a algunos clientes dudosos a la hora de pagar y, si le hacía falta, podía hacer llamar a su hermano y a algunos amigos de éste para que le ayudaran con los problemas a los que él no podía hacer frente. Con el paso de los años Bernardo y Francisca han tenido tres hijas: Clara, la mayor, con 17 años (ver más adelante); Rosalía, la segunda, de nueve años (bastante espabilada para su edad y que ya ayuda en todas las faenas de la posada), y la última, Susana (de dos años de edad, fue el último intento por parte del matrimonio de tener un hijo que heredara el negocio).

El nacimiento de Susana fue una decepción para Bernardo: él esperaba tener un hijo al que enseñar el funcionamiento de la posada para que, cuando él fallase, pudiera hacerse cargo del negocio familiar y cuidara de Francisca, Clara y Rosalía. Bernardo sabe que cuatro mujeres llevando una posada no tienen mucho futuro ante algunos de los elementos que corren por los caminos peninsulares y, desde hace tres años, viene intentando casar a Clara con algún mozo que reúna las condiciones que él cree son necesarias para regentar una posada: talento organizador, habilidad en dominar situaciones incómodas, saber de números... y tener dinero (Bernardo consi-

dera que el que se case con Clara realizará una operación muy ventajosa y quiere que el novio aporte algo en compensación).

La cuestión es que los tres candidatos propuestos por él como futuros esposos de su hija han sido rechazados categóricamente por ésta y su mujer, haciéndole ver que se había equivocado en algún aspecto a la hora de seleccionarlos (Francisca es una mujer que se deja influenciar mucho por su hija mayor, más lista y calculadora que ella). A Bernardo se le está agotando la lista de posibles maridos para Clara y no sabe ya qué hacer para encontrar una forma de dejar asegurado el futuro de su familia para cuando él falte.

4. Clara

La verdad es que Clara ya ha hecho una elección al respecto: Andrés, el mozo que se encarga de los trabajos más duros y fatigosos de la posada. Andrés es hijo de una familia de siervos del cercano pueblo de Puertas de Vidiago, situado a unos 9 kilómetros de Llanes. Cuando tenía trece años su padre lo presentó a Bernardo para que éste lo tomase como mozo de cuadras, puesto que el chico tenía buena mano con los animales. Desde entonces Andrés (que ya cuenta dieciséis años) ha aprendido mucho y podría ser un buen marido para Clara si no fuese porque es más pobre que las ratas (ésta es la opinión que del muchacho tiene el posadero). La verdad es que, desde hace tiempo, Andrés y Clara se quieren en secreto, siendo Rosalía la única que lo sabe y actuando de confidente y mensajero entre ambos.

Clara ha podido convencer hasta ahora a sus padres de que los pretendientes que le habían encontrado no reunían las condiciones necesarias pero, en vista de que la última vez que le presentaron a uno casi estuvo a punto de no conseguirlo, ella y Andrés (con la complicidad de Rosalía) han trazado un plan la segunda fase del cual empieza con la llegada de los Pj a la posada.

La hija primogénita de Bernardo es una mujer capaz de (casi) cualquier cosa con tal de salirse con la suya. Y eso incluye casarse con Andrés, mal que le pese a su padre y a su madre.

5. El plan

Hace seis semanas Clara y Andrés empezaron a conocerse mutuamente en el sentido bíblico de la expresión. Aunque la chica había cortado siempre de raíz cualquier avance en este campo de Andrés y cualquier otro hombre les era necesario para sus propósitos que Clara estuviese embarazada para la próxima primavera, que es cuando los caminos empiezan a llenarse de viajeros y la posada tiene más clientes.

Hace varios días que Clara ha confirmado su preñez y, para no perder el tiempo y que el crecimiento de su vientre delate su estado (conocido tan sólo por Andrés y Rosalía), esta misma noche pondrán en marcha su plan. Este es bastante sencillo pero, por eso mismo, tiene pocas posibilidades de fallar.

El plan requiere de una víctima que debe reunir las condiciones siguientes: debe de ser un hombre de edad comprendida entre los dieciséis y treinta años aproximadamente, que sea adinerado, que por su profesión (religioso), estado civil (casado) o cualquier otro factor (misógino, estar prometido, etc.) no pueda contraer matri-

monio y, no es imprescindible, de buena apariencia. Si entre los Pj que llegan a la posada hay uno que reúna esas cualidades ése será el elegido por Clara para llevar a cabo sus propósitos.

Durante la cena Clara se encargará de servir las mesas junto a su hermana Rosalía. Es probable que algún Pj al fijarse en ella le haga proposiciones (de hecho los tres goliardos se las harán, ver más adelante) pero la muchacha las ignorará, a menos que quien las haga sea su presa. Mientras atiende la mesa del Pj en cuestión se insinuará disimuladamente a éste y luego enviará a Rosalía a que le diga en la oreja el siguiente mensaje: "a completas (21:00 h.) en el hórreo que hay detrás de la posada". Dicho lo cual la niña guiñará un ojo al Pj como dándole a entender a éste que no es la primera vez que da un mensaje parecido.

Si el Pj no acude a la cita no sucederá nada, pero si decide acudir tiene pocas posibilidades de salir bien parado de la situación.

Clara le estará esperando en el hórreo y, nada más llegar el Pj, se lanzará encima de éste y empezará a desnudarlo apasionadamente (y lanzando las prendas de ropa a los cuatro rincones para que luego le resulte más difícil vestirse). En las ramas bajas de un roble cercano (ya es de noche) se encuentra escondido Andrés para velar por la seguridad de Clara (ésta empezará a gritar si pierde el control de la situación). Por otro lado Rosalía vigilará discretamente al Pj y, cuando vea que éste empieza a marchar hacia el lugar de la cita, irá a ver corriendo a sus padres y (muy inocentemente asustada) les dirá a éstos que ha oído gemir a su hermana en el hórreo mientras ella salía a buscar leña. La cuestión es que, a los dos minutos de entrar ilusionadamente en el granero, el personaje se encontrará sin pantalones enfrentado a un enfurecido Bernardo (el cual no se ha olvidado de su hacha), una escandalizada Francisca, una llorosa (gracias a un trozo de cebolla) Rosalía, un impasible Andrés (que se ha sumado a la comitiva en la oscuridad, e intenta con esfuerzo aguantarse la risa a la vista de la cara del sorprendido Pj), un José dispuesto a ayudar en la medida de sus posibilidades a su amigo Bernardo y (atraídos por el griterío) tres divertidos goliardos que se felicitan de su suerte en no hallarse en las botas del Pj.

Las posibles salidas que tiene el personaje ante esta situación son varias:

– Casarse: es la más lógica aunque Clara habrá intentado asegurarse de que el Pj no pueda o no quiera hacerlo con un examen previo de éste, y de su equipaje cuando se descuide, a su llegada a la posada (puede equivocarse, por supuesto).

– Huir: Bernardo, Andrés y José se lo impedirán. Si el Pj intenta abrirse paso armado (es posible que el arma se encuentre bastante lejos de sus manos en ese momento) le dejarán huir aunque el posadero hará llamar inmediatamente a su hermano y a los amigos de éste (una media docena) los cuales perseguirán al Pj armados con palos y piedras.

– Compensación económica: si el personaje disfruta de una situación acomodada y no quiere casarse puede solucionar el problema pagando una cantidad de dinero como compensación (entre 500 y 800 monedas de plata). Si la cosa no se desmadra, ésta es la salida que (piensan Andrés y Clara) tomará el personaje.

– ?, no hay nada escrito, las cosas pueden salir muy diferentes de lo que esperan Andrés y Clara. El Dj tiene la última palabra.

6. Epílogo

La pareja sabe que, de salir todo como esperan, la muchacha será enviada inmediatamente a casa del hermano de Bernardo para ocultar su vergüenza. Una vez allí, y pasado un tiempo prudencial, Clara anunciará su embarazo "a resultas del incidente del hórreo". Ello disminuirá drásticamente las posibilidades de encontrarle un marido a la muchacha. Andrés aprovechará ese momento para solicitar a Clara en matrimonio prometiendo "hacerse cargo de lo que venga, pues él la quiere y promete ser como un padre para el crío". En vista de la situación, al posadero no le quedará más remedio que aceptar. Con el tiempo Clara y Andrés confesarán todo a Bernardo, el cual les perdonará puesto que está encantado con su nuevo yerno y nieto (pues de un chico se tratará) y todos juntos se reirán del único perdedor de toda la historia: el burlado Pj. Final feliz. Por supuesto la historia puede tener un final muy diferente, siempre a discreción del director de juego y los jugadores.

Sea como fuere, los Pj ganarán de 10 a 25 P. Ap. por jugar esta pequeña aventurilla, según cómo se comporten en la misma.

P.N.J.

Bernardo

FUE	16	Altura: 1,73	Peso: 80 kg.
AGI	16	RR: 60	IRR: 40
HAB	16	Apariencia: Normal (12)	
RES	15		
PER	15		
COM	14		
CUL	5		

Armas: Hacha de mano 65%. Daño: 1d8+2+1d4

Armadura: Ropa gruesa (1)

Competencias: Discreción 45%, Esquivar 50%, Buscar 55%, Comerciar 60%, Psicología 45%, Regatear 50%.

Rasgos de carácter: Cojea de la pierna izquierda a raíz de una antigua herida

Clara

FUE	11	Altura: 1,70.	Peso: 69 kg.
AGI	19	RR: 40	IRR: 60
HAB	20	Apariencia: Hermosa (21)	
RES	15		
PER	15		
COM	15		
CUL	5		

Armas: Pelea 55%. Daño: 1d3

Armadura: Ropa gruesa (1)

Competencias: Regatear 30%, Buscar 60%, Escuchar 70%, Elocuencia 50%, Psicología 65%, Correr 75%, Discreción 55%, Escondarse 60%, Esquivar 65%, Psicología 50%, Seducción 35%.

Andrés

FUE	15	Altura: 1,75	Peso: 78 kg.
AGI	17	RR: 50	IRR: 50
HAB	20	Apariencia: Atractivo (19)	
RES	15		
PER	16		
COM	12		
CUL	5		

Armas: Pelea 70%. Daño: 1d3+1d4

Armadura: Ropa gruesa (1)

Competencias: Con. Plantas 50%, Con. Animales 80%, Escondarse 80%, Buscar 75%, Correr 75%, Discreción 65%, Escuchar 70%, Esquivar 75%, Otear 80%, Saltar 60%, Tregar 70%

Rasgos de carácter: Carisma con los animales

En cuanto al resto de los Pnj: Francisca, Rosalía, los tres goliardos (cuyos nombres son Alejandro, Jorge y Ricardo), José, el hermano de Bernardo y sus amigos y algún otro más que pueda surgir, elegirlos entre los que hay en la lista de personajes pregenerados del *Manual*, página 68 en adelante.

...Pero haberlas, haylas

por Jordi Cabau

*Nul de l'Espagne, mais de l'antique France,
Ne sera esleu pour le tremblant nacelle.
A l'ennemy sera faicte fiance,
Qui dans son regne sera peste cruelle.*

Introducción

NOTA: Los textos con los que se inicia cada apartado son refranes populares sefardíes.

Corren los primeros días del otoño del año 1517. Concretamente es la tarde del 26 de septiembre cuando la cansada mirada de los Pj avista el pueblo de Llanes.

1. Llanes

La hambre y el frío llevan a la puerta del enemigo.

Situado junto a la costa cantábrica dista 106 kilómetros de Oviedo. Fue repoblado por Alfonso I, fortificándolo como paso obligado al centro de la provincia siguiendo la costa y tomando el nombre de Puebla de Aguilar. A principios del siglo XIII empezó a llamarse Llanes.

El pueblo se encuentra dividido por una ría por la que pasa el arroyo Carrocedo. La parte principal está al norte, instalada sobre colinas que descienden suavemente hasta los márgenes de la ría, allí un puente de piedra la separa del resto de la población. Los productos producidos en Llanes son maderas, fruta y sidra. La pesca y su derivado, la salazón, son la principal actividad de sus habitantes. Desde antiguo se dedican algunos de sus pescadores a la caza de la ballena, que realizan en botes impulsados a vela y remos, alejándose mucho de la costa en busca de sus presas.

Los edificios de interés son pocos: la iglesia parroquial de Santa María de la Asunción (de tres naves y estilo gótico, sostenida la nave principal por altas columnas) data de los siglos XIII y XIV. El altar mayor tiene la imagen de la Asunción, patrona de la villa, y soberbias tablas representando pasajes del Antiguo y Nuevo Testamento, de carácter alemán, así como los cuadros interpolados entre los tres cuerpos de que se forma. En la Plaza de Santa Ana hay una ermita del mismo nombre, abierta al culto en el siglo XV, donde hacen sus rogativas la gente de mar. Otra construcción notable es la Casa de los Parientes, edificio donde reside una de las familias de categoría de la localidad: los Pariente. En esta casa se aposentó el emperador Carlos I un día y dos noches cuando por primera vez desembarcó en Villaviciosa. Hay una lápida que lo recuerda que dice, en caracteres de la época, "A 26 de septiembre de 1517 años posó el rey don Carlos en esta casa de Juan Pariente". A 10 kilómetros del pueblo se halla el monasterio benedictino de San Antolín de Bedón, del siglo XI. También hay una posada, situada a la salida del pueblo en direc-

ción a Santander, que consta de un edificio principal de dos plantas con un establo adosado (para más información acerca de la misma ver A LA MUJER, EL DIABLO LE DIO EL SABER).

2. Parada y fonda

Quien havla vende, quien s'acaya merca.

A medida que los Pj van avanzando hacia el pueblo, éste se muestra a sus ojos y pueden ver fuera de sus casas a algunos de sus habitantes llevando a cabo al aire libre algunas de las faenas que el frío invierno les impedirá realizar. El ambiente es tranquilo e invita a tumbarse en la verde hierba bajo un árbol y contemplar el azul Mar Cantábrico sobre el que se desplazan con gracia algunas barcas de pescadores. Nada presagia los terribles sucesos que están a punto de producirse.

Al llegar a la posada sale a recibirlos el dueño de la misma, el cual llamará a un mozo para que se haga cargo de sus caballos (si los tienen), acompañándoles luego a las habitaciones que hayan elegido mientras les canta las excelencias que su mujer y su hija mayor pueden producir para ellos en la cocina, así como los diferentes servicios que ofrece su establecimiento. Mientras los Pj estén instalándose en la posada (eran los únicos huéspedes hasta ahora) llegará un grupo de seis jinetes uniformados; el que parece ser el jefe de ellos se dirigirá al dueño y, lanzándole una bolsa llena de monedas, le dirá (en un pésimo castellano) que alquila toda la posada durante los próximos dos días para albergar a toda la oficialidad de la escolta del joven rey Carlos I, el cual ha desembarcado en Villaviciosa hace ocho días y se dirige hacia Valladolid. En ese momento el rey estará entrando en el pueblo por el camino de Oviedo. Hay que señalar que la escolta y el séquito real se compone de unas seiscientas personas que "tomarán" literalmente casi todas las casas del pueblo con el consiguiente malestar de la población puesto que, si bien en algunos casos pagarán por la comida y las molestias, éstos son la minoría. Cabe la posibilidad de que el suboficial de la guardia real que ha alquilado la posada, al enterarse de que los Pj ocupan una habitación, intente intimidar a éstos para que se vayan a dormir al pajar, intimidación que puede terminar en enfrentamiento (ver al final las características de los guardias reales).

En el tiempo que media entre la llegada de los jinetes y la hora de la cena irán llegando los oficiales de la guardia real que no están de vigilancia en la casa donde se hospeda el rey, creándose un ambiente cuartelero a medida que se va llenando de militares la posada. La cena será servida por el dueño y el mozo que antes ha atendido los caballos de los Pj (el hombre se ha dado buena prisa en enviar a sus hijas a la granja de su hermano a las afueras del pueblo) y durante la misma es probable que ocurra algún altercado provocado por un oficial demasiado bebido u otro que realice trampas con los dados.

Pese a ello el jefe de la guardia real obligará a los oficiales a irse a dormir con el fin de no molestar a los que tienen guardia esa noche.

3. ¡ A mi la guardia!

Quien lava la cabeza del hamor (asno), pierde la lexía y el xavón.

Poco después de las dos de la madrugada, los Pj serán despertados por un inmenso revuelo que conmocionará a

toda la posada: en el patio de la misma el jefe de la guardia real está gritando órdenes a sus soñolientos oficiales, que están montando a caballo y partiendo en diversas direcciones. En ese momento se abrirá la puerta del cuarto de los Pj (o, si ésta está cerrada, llamarán pidiendo que se abra en nombre del rey) y un semidormido oficial seguido de media docena de soldados procederá a registrar rutinariamente la habitación ignorando las posibles quejas de los personajes.

Uno de los muebles de la habitación consiste en un arcón, vacío cuando llegaron los personajes, puesto a su disposición para que guarden sus pertenencias. A poco de empezar el registro el soldado que se encargue de su inspección lanzará un grito sacando de entre los objetos que se hallen en el arcón un valiosísimo torque de oro y pedrería... el oficial desenfundará su pistola y apuntando a los Pj los arrestará *por el intento de asesinato de Su Majestad el rey Carlos I de España*.

El jefe de la guardia será rápidamente informado y ordenará que los personajes sean registrados exhaustivamente y encerrados en una de las habitaciones de la posada, poniéndoles numerosa guardia y prohibiendo hablar con ellos a todos sus hombres.

Media hora más tarde, y pese a que les impiden a los personajes abrir las ventanas de la habitación, se podrá oír una fuerte conmoción en el patio de la posada: una de las patrullas enviadas a registrar el pueblo ha vuelto y su informe parece que ha añadido más tensión a la ya de por sí agitada noche.

Poco después hará su entrada en la habitación Robert Vesoul, pues así se llama el jefe de la guardia real. Sentándose a horcajadas en una silla, encenderá una pipa y, en un español perfecto (aunque con un fuerte acento francés), mirará detenidamente a los Pj y les dirá: "Por suerte vuestro intento de acabar con la vida de Su Majestad no ha tenido éxito, pero lo que de verdad me intriga es por qué habéis asesinado al párroco del pueblo y a su criada."

4. El poder... siempre el poder

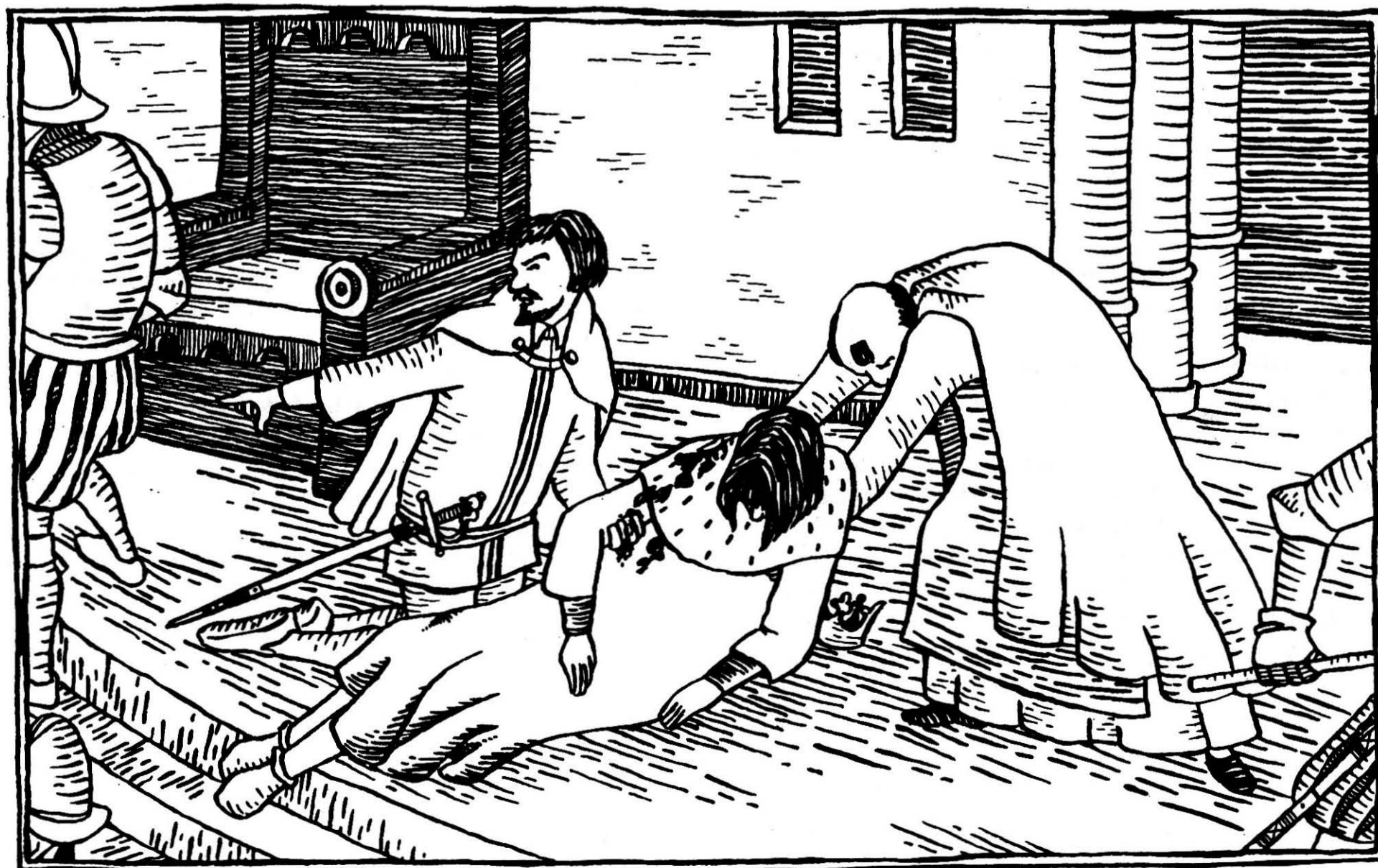
Hasta que al rico le viene la gana al prove la sale el alma.

En el año 1502 Giulio Cesare Varano, señor de Camerino en la marca de Ancona, y dos de sus hijos fueron ejecutados en la cárcel por orden de César Borgia, puesto que, según éste, constituían una amenaza para la dinastía familiar en los Estados Pontificios. Corrado, hijo natural del señor de Camerino, se libró de este trato debido a que se hallaba fuera de la línea sucesoria de los Varano (y en otra provincia, fuera del alcance de César Borgia, todo hay que decirlo). Borgia, de haber sabido que Corrado disponía de un acta notarial firmada por su padre reconociéndolo como hijo suyo, es probable que hubiera enmendado su error y hubiese hecho asesinar a Corrado pero, en 1503, moría (probablemente envenenado) el papa Alejandro VI, protector de César y principal beneficiario de su política (y también su padre, todo hay que decirlo).

Al año siguiente, César Borgia era vencido por una coalición de sus numerosos enemigos, apresado por el nuevo papa, Julio II, y obligado por éste a devolver todas sus posesiones a la Iglesia. Su estrella fue declinando hasta morir en Viana en un oscuro combate contra los vasallos rebeldes del rey de Navarra, al cual servía, en 1507.

La cuestión es que Corrado ha logrado sobrevivir manteniendo siempre en su poder el papel que atestigua que él es el único heredero de las posesiones de los Varano, las cuales han pasado a poder de un noble cercano al nuevo papa. Las cosas no le han ido mal, la pensión con que le dotó su padre la ha hecho fructificar en negocios navieros y actualmente es uno de los mercaderes más ricos de Ancona. Los años van pasando y Corrado sabe que su papel no tiene ningún valor si no va respaldado por la influencia de alguien poderoso que haga valer sus derechos... alguien como el rey de Francia, por ejemplo.

Desconocedor del carácter caballeroso y galante de Fran-



cisco I, rey de Francia, y juzgándolo igual a los nobles que él conoce, Corrado ha trazado un plan para conseguir del rey francés el apoyo a su causa: hará asesinar al nuevo rey de España (que se perfila como el rival más poderoso a la política de Francisco I) de manera que pueda probar irrefutablemente su responsabilidad en el asunto ante el monarca francés.

Para ello ha contratado los servicios de Ruggero, individuo muy poco recomendable que cobra elevadas tarifas por sus servicios, proporcionándole una daga con la que deberá realizar su trabajo. Dicha daga, fabricada por un orfebre veneciano, tiene grabado en la empuñadura un intrincado dibujo difícil de imitar. Corrado se ha hecho fabricar dos ejemplares: una para Ruggero, que deberá dejarla en el lugar del crimen, y otra para hacérsela llegar al rey de Francia y así probar su implicación en el asunto. Informes recibidos desde Venecia por su agente comercial en dicha ciudad han alertado a Corrado que Carlos I se dispone a partir hacia España en una flota de cuarenta naves que le transportará a él y a su escolta hasta la localidad de Villaviciosa, desde donde viajará hacia el interior para hacerse cargo de su nuevo reino.

5. Ruggero

Sin maxcar no s' englute el bocado.

Pequeño, ágil e inteligente, este calabrés de Catanzaro ha sabido aprovecharse de sus cualidades para convertirse en uno de los mejores asesinos a sueldo de Italia. Cuando Corrado le propuso acabar con la vida del futuro rey de España, Ruggero ni se inmutó: había visto demasiadas veces el color de la sangre noble para saber que es del mismo que la del resto de la gente. La paga era buena y no preguntó el motivo... sí que le extrañó que una de las condiciones fuera el dejar aquella extraña daga en el lugar del crimen, pero no le importó: demasiadas cosas raras había visto en su vida y una más no iba a importar.

Lo que no sabía Ruggero es que cuando salió de Ancona para cumplir su misión un mensajero partía simultáneamente hacia la corte de Francia, con una carta para Francisco I en la que Corrado se declaraba instigador del regicidio y esperaba del monarca francés que se mostrase dispuesto a sostener su causa ante el Papa como recompensa a sus servicios, adjuntando el otro ejemplar de la extraña daga como prueba de la veracidad de sus palabras. De haberlo sabido Ruggero, y pese a que cuando Francisco I leyera la carta ningún mensajero de éste sería tan rápido como para advertir el atentado al rey español, seguramente se hubiera negado a realizar el trabajo pensando que era demasiado arriesgado.

La cuestión es que el calabrés se puso en camino viajando rápidamente desde Ancona hasta Santander a caballo y, dejando la montura en esta ciudad, viajando hacia el oeste adoptando la personalidad de un peregrino mudo y medio sordo con el fin de ocultar su desastroso conocimiento del castellano.

6. Preparando el terreno

Quien pensa el camino no va fina al muelino.

Una vez en Asturias, y enterado de que la localidad de Llanes era paso obligado para dirigirse hacia el interior de la península, Ruggero decidió que allí esperaría a su presa, examinando el terreno con vistas a realizar el atentado.

Una vez en Llanes se alojó en la posada y, después de haber estudiado el pueblo, llegó a la conclusión de que el rey se hospedaría en la posada, ya que podía ser fácilmente rodeada y vigilada por sus soldados, convirtiéndose en un lugar en el que sería muy difícil entrar... pero no salir.

El plan del calabrés tomó forma y procedió a preparar los detalles del mismo: extrayendo los clavos que sujetaban las tablas del techo que separaban su habitación del desván, pudo acceder a éste sin tener que salir de la misma, luego procedió a realizar idéntica operación con el techo del resto de habitaciones del segundo piso (esta vez desde el mismo desván), siempre procurando esperar a que estuvieran vacías o sus ocupantes no se encontraran en ellas. Una vez terminado el trabajo podía acceder desde el desván a cualquiera de las otras habitaciones del segundo piso.

Luego procedió a construirse una hamaca en lo más alto de la estructura interior de vigas que sostenían el inclinado techo de la posada y, en la parte exterior de uno de los dos ventanucos que servían para ventilar el desván, ató y dejó enrollada una cuerda (de cuya punta colgaba un cordel hasta el suelo muy difícil de ver) de manera que no pudiese ser observada por nadie que se hallase fuera de la casa, y que hubiese que abrir el ventanuco y tantear por encima de éste ser percibida por alguien que se asomase por el mismo.

Su plan consistía en lo siguiente: dos días antes de la probable llegada del rey abandonaría la posada diciendo (por señas) que iba hacia el oeste, se alejaría una distancia prudencial y, esa misma noche, volvería a la posada y treparía hasta el techo con ayuda de la cuerda que antes se había preparado, dejándola como estaba. Una vez en el desván se instalaría en la hamaca y esperaría la llegada del rey a la posada. Ruggero sabía que la guardia real registraría la casa pero suponía que la comitiva real llegaría al pueblo casi al anochecer: la zona más alta del desván, un sitio ya bastante oscuro de día, sólo podría ser vista con claridad de noche si alguien trepaba por las vigas hasta arriba con una antorcha. El calabrés suponía que los soldados estarían demasiado cansados después de un día de viaje y se limitarían a registrar y remover los trastos (cestos, sacos vacíos, muebles rotos, etc) buscando, más que a un posible asesino, algo que poder comer, beber o robar.

Cuando el rey estuviese durmiendo en una de las habitaciones superiores, Ruggero descendería por la trampilla practicada por él en el techo y le apuñalaría, dejando la daga como había acordado, y huyendo después por el ventanuco evitando a los guardias (los cuales estarían vigilando que nadie se acercara a la posada, pero no que alguien se alejara de la misma). Le resultaría fácil al asesino saber en qué habitación dormía el rey: escuchando atentamente podía oírse desde el desván una conversación que se realizase en tono normal de voz en cualquiera de las habitaciones del piso superior. El asesino dispondría de unas cuantas horas antes de que el crimen fuese descubierto a la mañana siguiente, tiempo que le permitiría alejarse del lugar y ponerse a salvo de las patrullas de guardias que, sin duda, infestarían los caminos de los alrededores.

7. Cambio de planes

Lo que tienes que fazer déxalo bien cuecer.

Pero las cosas no sucedieron como Ruggero esperaba. Al entrar el rey en la localidad uno de los notables de la misma ofreció su casa al monarca, el cual, hastiado del viaje,

aceptó rápidamente la oferta. Al ver que no era el rey el que se hospedaba en la posada, sino sus oficiales, el asesino se desesperó. Escuchando las conversaciones de los mismos pudo enterarse de que en casa de un tal Juan Pariente, importante vecino del lugar, es donde haría noche el rey. El plan no había fracasado totalmente, las conversaciones de los oficiales que entraban y salían de guardia proporcionaron a Ruggero una valiosa información: cuántas patrullas rodeaban la casa, cuál era el santo y seña, cuáles eran los lugares donde la vigilancia sería menor, cómo llegar hasta la casa y, en una conversación de última hora, *en qué habitación dormiría el rey*.

A medianoche el italiano abandonó silenciosamente el desván con todas sus pertenencias, dejando una parte de éstas (las que le podían molestar en su tarea) escondidas en las cercanías de la posada. Gracias a su habilidad y a los informes involuntarios de los oficiales consiguió llegar hasta el centro del pueblo sin haber sido visto por ninguna patrulla de la guardia. Una vez localizado el caserón de los Pariente, trepó al balcón de una casa vecina y, desde allí, inició una lenta y silenciosa ascensión que le llevaría hasta el tejado del edificio donde se hospedaba el rey. Buscó la ventana de la habitación donde dormía éste y, atando una cuerda a un lugar firme, se descolgó hasta la ventana. Levantó con un estilete el pestillo que la cerraba y se introdujo en la oscura habitación.

Algunos tapices, una cama con dosel, varias sillas, dos arcones, un espejo, una jarra, una jofaina y una bacinilla con tapadera para hacer las necesidades nocturnas eran todo el mobiliario de la habitación. Durmiendo en la cama había un joven de unos quince o diecisiete años. Al lado del lecho y encima de una silla se encontraban un lujoso vestido, un sombrero de pieles, un espadín, una bolsa de las usadas para llevar el dinero y un precioso torque de oro y pedrería.

Ruggero degolló al joven, que se despertó sólo para morir a los pocos instantes sin saber qué sucedía, y se llevó la bolsa de dinero y el torque (nunca estaba de más un extra en el trabajo), dejando la extraña daga con la que había cometido su crimen. El calabrés abandonó la escena y se dirigió a recoger el resto de sus cosas. Cuando estaba junto a la posada echándose al hombro sus pertenencias vio llegar al galope procedente del pueblo a un jinete de la guardia real que entró corriendo en la posada: no hacía falta ser muy inteligente para saber que el asesinato había sido descubierto antes de tiempo.

Ruggero sabía que se establecerían controles en todos los caminos que salieran del pueblo interrogando y registrando a todo el mundo, y se enviarían patrullas de jinetes que realizarían la misma misión más lejos, estableciendo un segundo y hasta un tercer perímetro de vigilancia. Su disfraz de peregrino mudo no le sería útil tan cerca del pueblo, donde el celo de los guardias reales sería mayor. Y hasta era posible que intentasen seguir su rastro con perros, pero esto no le preocupa: hacía tiempo que aprendió a espolvorear sus ropas con un producto que le fabricaba un boticario de Pesaro que desorientaba el olfato de los perros. El calabrés necesitaba dos cosas: un lugar seguro donde esconderse y tiempo para que se calmen los ánimos.

El escondite ya lo tenía: la hamaca del techo de la posada, bajo las mismas narices de la guardia real. Y el tiempo también lo obtendría (y le costaría bastante dinero por cierto): antes de que el jefe de la guardia empezase a poner en pie a sus hombres se introdujo en el desván, levantó las tablas que daban a la habitación de los Pj (únicos huéspedes que no eran guardias y por tanto iban a ser

registrados) y entró en la misma, depositando en el arcón donde los viajeros guardaban sus pertenencias el torque que había robado de forma que no estuviese a la vista pero que apareciese si se realizaba un examen mínimamente riguroso. Volvió al desván y esperó que se desarrollasen los acontecimientos.

8. El rey no ha muerto ¡viva el rey!

Quien lastra (sufre) a la mancevés, alcanza la vejés.

Poco después de haber subido Ruggero al desván, los acontecimientos se precipitaban: el mensajero informaba a Robert Vesoul del atentado y éste tomaba las medidas de seguridad que el calabrés había supuesto, diciendo a sus oficiales que buscasen en los sospechosos los objetos que se habían echado a faltar de la habitación donde se había cometido el crimen.

Cuando estaba montando en su caballo para dirigirse al lugar del crimen, el jefe de la guardia era informado de que los Pj tenían entre sus posesiones uno de los objetos. Ordenó que fuesen registrados y vigilados hasta que él regresase, haciendo responsable de ello a su mejor oficial, y partió al galope.

Cuando descabalgaba frente a la casa de los Pariente, salió a su encuentro Guillaume de Croy, Señor de Chièvres, educador y consejero del rey, quien le puso al corriente de lo sucedido: la víctima no había resultado ser el rey Don Carlos si no Pierre de Luxeuil, hermano de leche del rey y uno de sus más queridos amigos, que le acompañaba a todas partes desde que ambos eran niños.

En el momento en el que debió realizarse el atentado, Don Carlos se encontraba departiendo con sus consejeros en una habitación de la planta baja. Poco antes de iniciar la tardía audiencia, el rey daba las buenas noches a su amigo de la infancia, con el que había cambiado la habitación momentos antes, puesto que la que le iba destinada no era del agrado del monarca. El crimen fue descubierto por uno de los criados de la casa, el cual subió a la habitación para comprobar que estuviese la ventana cerrada, ya que por las noches suele refrescar bastante pese a que acaba de empezar el otoño. El criado alertó inmediatamente a los guardias de servicio, los cuales procedieron a inspeccionar el lugar del crimen encontrándose a faltar los objetos mencionados. Poco después uno de los soldados partía al galope para informar de lo sucedido a Vesoul, con los resultados ya conocidos.

Mientras Guillaume de Croy y el capitán de la guardia se hallaban en el lugar del crimen analizando los hechos una nueva noticia, traída por una de las patrullas enviadas a registrar el pueblo, venía a sumarse al atentado realizado contra el rey de España: el horrible asesinato del joven párroco del pueblo así como de su vieja criada.

9. La cosa se complica

El amigo que no sirve y el cuchillo que no corta que se piedran poco importa.

Después de haber procedido al registro de un par de casas sin encontrar nada sospechoso, Ulrich, suboficial que mandaba una de las patrullas, dirigió sus pasos hacia la iglesia parroquial de Santa María de la Asunción.

Después de golpear la puerta de la rectoría repetidas veces, y vocear que abriesen en nombre del rey sin obtener resultado alguno, empezaba el suboficial a plantearse el derribar la puerta cuando uno de sus soldados sugirió

que probasen a entrar en la rectoría a través de la iglesia, la cual, por ser la casa de Dios, no podía estar cerrada nunca. Efectivamente pese a estar cerradas las puertas de la iglesia no lo estaban con llave, por lo que la patrulla entró en el recinto sagrado sin problemas. La nave se encontraba completamente a oscuras, cosa extraña pues siempre suele dejarse un par de velas para que iluminen un poco el lugar por si algún feligrés quiere reconfortar su alma a media noche. Esto, unido a la falta de respuesta al llamar a la rectoría, hizo desconfiar a Ulrich, que hizo desenvainar sus espadas a sus hombres y proceder a registrar exhaustivamente la iglesia.

Don Ramiro, el párroco, fue encontrado en el hueco de la escalera que subía al campanario de la iglesia, tenía una cuerda alrededor de su cuello con el extremo atado a la viga que sostenía las campanas, entre ambos extremos habían casi seis metros de distancia: el tirón que siguió a su caída le había roto limpiamente el cuello, aparte de ello no presentaba ningún otro signo de violencia salvo un morado bastante grande en el muslo de la pierna izquierda.

Lucía, la criada, fue hallada en el umbral de la puerta que separaba la cocina del patio-jardín interior de la rectoría, tenía el cráneo destrozado de un golpe y todos los huesos de los hombros y espalda rotos, junto a ella había una palanca de hierro de metro y medio de longitud con restos de sangre y pelos que la identificaban como el arma homicida (uno de los vecinos la reconoció: pertenecía a la rectoría, el párroco solía guardarla entre las otras herramientas). A diferencia del cuerpo de Don Ramiro, el asesino de la pobre mujer se había ensañado con ésta golpeándola en los hombros y espalda cuando ya había caído al suelo muerta como consecuencia del primer golpe recibido en la cabeza y que le causó la muerte instantánea.

En la cocina todavía ardían algunas brasas bajo la olla donde Lucía debía de estar preparando la cena, que se había evaporado y quemado. Junto al cuerpo también se encontró un balde vacío: la anciana mujer debía de haber salido a buscar agua al pozo que había en el patio cuando fue atacada.

Mientras Ulrich interrogaba a los vecinos que mejor conocían la iglesia y la rectoría acerca de si creían que faltaba algo (candelabros, etc.) y éstos aseguraban no echar nada en falta, llegaba al lugar Robert Vesoul, quien no pudo averiguar mucho más de lo que le informó su suboficial: interrogando a los vecinos supo que Don Ramiro llevaba un año y medio en el pueblo y que había venido a sustituir desde Oviedo al anterior párroco, Don Roque, que era ya muy mayor para llevar la parroquia; le había sido un poco difícil al principio llenar el vacío dejado por Don Roque (que se había retirado al vecino monasterio de San Antolín de Bedón) pero su buen carácter y don de gentes le habían granjeado el respeto y el cariño de sus feligreses. Era un joven dinámico y enérgico que había procedido a restaurar la iglesia y la rectoría (en mal estado debido a la falta de cuidados motivada por la avanzada edad de Don Roque) arrastrando en ello a algunos de los feligreses más poco dispuestos a colaborar, todo ello gracias a que él era el primero en coger las herramientas y subir al tejado o arrancar las malas hierbas del jardín. No sabía estarse mano sobre mano y no le faltaba habilidad para llevar a cabo las tareas.

En cuanto a Lucía había sido hija, esposa y madre de pescadores. Su marido y su único hijo habían desaparecido en el mar, junto con media docena de llaniscos más, cuando salieron una mañana a faenar y una tormenta les sorprendió muy lejos de la costa. Don Roque le había ofreci-

do el puesto de criada de la rectoría, puesto que con la muerte de su marido y su hijo, la mujer se había quedado sola en el mundo. Llevaba muchos años ejerciendo dicho trabajo sin ninguna queja por parte de nadie. Pese a que acogió la llegada de Don Ramiro con la misma reserva inicial que el resto de los feligreses, había acabado apreciando a aquel joven párroco y lo cuidaba como lo habría hecho con el hijo perdido en la mar hacía tantos años. Al joven párroco le divertía ver cómo le cuidaba la anciana mujer, y también había acabado tomándole cariño; hasta la había llevado al monasterio de San Antolín más de una vez para que visitase a Don Roque y le llevase alguno de sus guisos.

La última vez que alguien los vio con vida fue poco antes de la hora de la cena: el zapatero del pueblo había ido a hablar con Don Ramiro sobre el bautizo de su nuevo hijo. Mientras hablaba con el párroco oía a Lucía trabajar en la cocina y, al despedirse, Don Ramiro le dijo que se disponía a arreglar algunos desperfectos en el jardín.

En vista de que nada más podía averiguar en el pueblo, Vesoul decidió ir a interrogar a los individuos detenidos en la posada.

10. Una noche muy larga

Según el azno se metel' albabra.

A partir de aquí la suerte de los Pj depende de cómo se lo monten para probar su inocencia. Para el capitán de la guardia hay muchas cosas que no encajan: por qué los Pjs no se escondieron en algún lugar de las afueras en vez de hospedarse en la posada a la vista de todos, por qué no huyeron inmediatamente después de haber cometido el crimen, por qué no se deshicieron de una prueba tan comprometedoras como es el torque y qué demonios hacía éste entre sus pertenencias si son inocentes, qué relación existe entre el intento de asesinato del rey y el del párroco y su criada, por qué si el párroco y Luxeuil fueron simplemente asesinados se ensañaron de una forma tan brutal con el cuerpo de la anciana criada... demasiados "por qué".

Vesoul está dispuesto a dar una oportunidad a los Pj, a él en principio no le parecen los culpables de lo sucedido (o son muy estúpidos o muy listos) y lo único que quiere es encontrar al verdadero culpable de los hechos para que éstos no vuelvan a repetirse. Sabe perfectamente que podría hacer torturar a los Pj para que confesaran... y terminarían confesando lo que él quisiese, pero no es su estilo.

De los Pj depende que sepan agrandar las dudas del capitán de la guardia para que les dé una oportunidad de probar su inocencia. Si se lo montan bien, Robert Vesoul les dejará circular por el pueblo, con una escolta igual al doble de los Pj y mandada por Ulrich, con el fin de que demuestren su inocencia. Si se lo montan mal... el Dj tiene la última palabra. No hará falta recordar que, además de que todas las salidas del pueblo se hallan vigiladas, hay controles en todos los caminos, por lo que la huida sería muy difícil (aunque no imposible, siempre pueden intentarlo).

Otra cosa a tener en cuenta es que, si los Pj comentan todos sus planes y progresos en alguna de las habitaciones superiores de la posada, Ruggero tendrá la posibilidad de oírles e intentar de alguna manera sabotear su investigación (como, por ejemplo, dejar durante su ausencia entre sus cosas la bolsa de dinero robada de la habitación de Luxeuil para inculparles todavía más, el Dj decide) o intentar romper el cerco y huir.

11. Aquelarre

Una fija, una graviina (maravilla).

Las muertes de Pierre de Luxeuil, Don Ramiro y Lucía se han sucedido en el mismo día. Los tres eran personas poco importantes, sin enemigos y que no habían hecho nunca mal a nadie. El hecho de que las muertes se hayan sucedido en la misma jornada puede inducir a Vesoul y a los Pj a pensar que se hallan relacionadas de alguna forma, pero lo único que tienen en común es el “dónde” y el “cuándo”, no el “quién”.

Lo ocurrido en la iglesia no tiene nada que ver con lo sucedido en casa de los Pariente, las raíces de ese suceso hay que buscarlas mucho más atrás en el tiempo que el año 1502.

Año 12..., Leonor, de dieciséis años e hija de un miembro de la baja nobleza vecino de Llanes, contrae matrimonio con Gonzalo, de 45 años y uno de los antepasados de los Pariente. Se trata de un contrato matrimonial típico de la época en el que se mezclan intereses económicos sin tener en cuenta en absoluto la compatibilidad de caracteres, las edades y la opinión de los novios.

En la misma noche de bodas, Leonor descubre que su matrimonio no va a ser más que un infierno en la tierra, el carácter de Gonzalo resulta ser muy distinto al que se espera de un buen marido: bebedor, jugador, pendenciero y violento, acostumbra a desahogarse de sus reveses en su esposa, sometiéndola a malos tratos cuando las cosas no le van bien, lo que suele ser casi siempre debido a su carácter tan poco sociable.

Una mujer en la situación de Leonor podía encontrar consuelo y apoyo en diversos lugares: la familia (“mira, hija, eres su mujer y es su casa, no podemos meternos donde no nos llaman”), la iglesia (“perdónale siempre, hija mía, pues es un hombre con muchas responsabilidades y necesita de tus rezos, ruega por ti y por él y Dios proveerá”), un amorío (muy difícil de ocultar, y de encontrar, en un lugar tan pequeño como Llanes, además, la reacción de Gonzalo en caso de descubrir el engaño sería impredecible) o...

Cuando Leonor era muy pequeña, una de las criadas que habían en la casa le enseñó a escondidas un montón de cosas interesantes: que el muérdago tiene poderes curativos, que el enebro purifica el ambiente, que la encina proporciona riqueza y suerte en los negocios... y algunas otras más que en aquel momento no entendió muy bien pero que, cuando le hablaba de ellas, la mujer bajaba la voz y miraba por encima del hombro para asegurarse de que nadie las oía. La sensación de poder que Leonor tenía al oír hablar de aquello permaneció muy clara en su memoria e, informándose acerca del actual paradero de aquella mujer, fue a buscarla y la puso a su servicio con la secreta condición de que le explicara mejor todas aquellas cosas que le contaba de pequeña.

El tiempo pasó y, cuando su nueva criada consideró que Leonor estaba preparada, se la llevó consigo a un aquelarre donde la joven fue presentada a Elvira, una de las brujas más poderosas de la comarca, entrando a formar parte de sus seguidores. Una noche, durante un aquelarre, Agaliareph apareció. Leonor llamó la atención del demonio por su belleza y aspecto inocente y éste la poseyó, lo que hizo subir enormemente el estatus que disfrutaba la joven en el grupo.

Y no sólo el estatus de Leonor creció sino también su vientre. Nueve meses después del aquelarre la joven daba a luz a una niña, el primer hijo habido en su matrimonio con Gonzalo, quien se sintió decepcionado porque no era

un varón. Los años pasaron y Leonor no dio a luz a ningún otro hijo, seguramente porque Gonzalo era impotente gracias a los nuevos conocimientos adquiridos por su esposa; la salud del marido de Leonor también empeoró con los años, sufriendo de diversas enfermedades, ninguna de ellas mortales, pero sí muy dolorosas (también Leonor estaba detrás de esto).

Cuando Elvira murió, Leonor ocupó su puesto y ella y su grupo alcanzaron un gran poder en la comarca; la Fraternitas (que ya empezaba a actuar en la península) hizo muchos intentos para acabar con la plaga de brujas que asolaba la zona, pero siempre llegaban tarde a todos los sitios o los herejes habían huido a tiempo. Esto era debido a que Gonzalo formaba parte de la organización y fanfarroneaba ante su esposa de los planes que se decidían en las reuniones de la hermandad.

Mientras tanto Camila, pues así se llamaba la hija de Leonor y Agalia... esto Gonzalo, crecía siendo una niña bastante extraña: no lloraba nunca, le costaba mucho reír y, cuando lo hacía, los que la rodeaban dejaban inconscientemente y sin saber porqué de hacerlo, aprendía muy deprisa lo que le enseñaban y profesaba un amor casi obsesivo por su madre... casi tan grande como el frío odio que sentía por su “padre”. Gonzalo, en el fondo, le tenía un poco de miedo a aquella cría cuando ésta se le quedaba mirando fijamente sin decir nada. Cuando hacía esto, solía abofetearla pero, al ver que no lloraba y seguía mirándole, dejó de hacerlo y le gritaba que se fuese, cosa que la niña hacía obedientemente.

Un día uno de los miembros de la Fraternitas cayó en la cuenta de que, por dos veces en que Gonzalo no había podido ser informado de las actuaciones de la organización, éstas habían sido un éxito rotundo. Este hombre se puso en contacto en secreto con el resto de miembros de la hermandad y decidieron que, en la próxima reunión oficial y ante Gonzalo, acordarían llevar a cabo una inspección en un determinado lugar y noche. Cuando esa noche llegó, el jefe del grupo dijo que se habían cambiado los planes: un hereje capturado en una de aquellas operaciones exitosas había confesado el lugar donde, esa misma noche, sus compañeros iban a llevar a cabo una de sus orgías infernales. La intención del jefe era ir inmediatamente allí y asestar un golpe mortal a los herejes. Durante el camino, Gonzalo fue sometido a una disimulada vigilancia por parte de sus compañeros para ver si hacía algo para avisar a los herejes pero, al ver a Gonzalo tan dispuesto como ellos a acabar con los mismos, empezaron a sospechar que, más que un traidor, lo que tenían al lado era a alguien que no sabía tener la boca cerrada.

Esta impresión pudo verse confirmada cuando sorprendieron a los adoradores del diablo en pleno aquelarre y vieron a Gonzalo acabar con varios de ellos a golpe de espada sin el más mínimo asomo de duda... y también cuando vieron su cara de increíble sorpresa al serle quitada la máscara con que cubría su rostro la mujer desnuda que presidía la ceremonia y que, evidentemente, era Leonor. Hizo falta que cuatro hombres lo agarrasen para que no la matase allí mismo; mientras, Leonor se burlaba de él y de cómo lo había estado engañando todos aquellos años: “...no pienses que Camila es hija tuya, viejo impotente, tu semilla está más seca que tu corazón, ella es hija de Aquel al cual yo adoro y no me importa lo que me hagáis, pues sé que ella me vengará”.

Poca cosa más pudo decir Leonor, ella y todos los presentes en el aquelarre que no habían muerto durante la lucha con la hermandad fueron encarcelados, torturados y quemados. Leonor fue la única de los mismos que, pese a

los tormentos a que la sometieron, no renunció a sus creencias, siendo quemada viva, a diferencia del resto de sus compañeros que antes fueron “piadosamente” estrangulados para evitarles dicho sufrimiento.

La verdad es que dos de los participantes en el aquelarre ni murieron ni fueron capturados: Camila y la vieja criada que había iniciado a la madre de la niña por los caminos de la magia. Ambas fueron testigos desde la oscuridad de la matanza y captura de sus compañeros a manos de la Fraternitas Vera Lucis, así como de las palabras de Leonor a su marido negando su paternidad. Ambas asistieron, ocultas entre el público, al linchamiento de Leonor. Mientras veía la agonía de su madre, Camila hizo dos cosas: lloró por primera y última vez en su vida y memorizó todas y cada una de las caras de los hombres que habían condenado a su madre.

12. Las meigas no existen...

Al hombre biervos, al azno leña.

Camila y la anciana se alejaron de la comarca. Se hacían pasar por una vieja ciega y su nieta que se dirigían en peregrinación al sepulcro del apóstol Santiago. Cada vez que llegaban a un nuevo pueblo o ciudad escuchaban las conversaciones de los lugareños acerca de “las brujas de la localidad” intentando entrar en contacto con alguien que pudiera hacerse cargo de la “educación” de la niña: con ocho años de edad, Camila había sido la mejor alumna de su madre y había igualado a ésta en el conocimiento de las artes mágicas, si no sabía más era porque su madre no sabía nada más para enseñarle.

Muchas veces, cuando acudían a la casa de alguna de las mujeres consideradas “brujas” por la gente del lugar, sólo se encontraban con una mujer poco agraciada o de carácter avinagrado; algunas de las veces encontraban a mujeres con sencillas nociones acerca de plantas y ungüentos, heredadas de sus madres o abuelas. Pero una vez, hallándose en Galicia, los rumores las condujeron a una cabaña situada en un bosque donde se encontraron a una vieja cuyos conocimientos sobre el tema eran muy superiores a los de las mujeres que hasta aquel momento habían visto. Camila permaneció mucho tiempo en aquella cabaña: aprendió cosas nuevas y enseñó a aquella mujer cosas que ésta no sabía. El tiempo pasó y la anciana criada murió y fue enterrada por Camila en el bosque. Cuando la joven ya no pudo aprender nada más allí, marchó hacia otros lugares donde poder aumentar sus conocimientos, la vieja de la cabaña le había dado algunos nombres de gente que la ayudarían en su búsqueda.

Durante diez años, Camila viajó y aprendió mucho más de lo que su madre podría haber llegado a imaginar. Comentando las circunstancias de su nacimiento con uno de sus maestros se enteró de la verdad: su padre debía de ser un demonio invocado en un aquelarre y ella era una meiga. Se enteró de que al cabo de pocos años (Camila tenía en ese momento dieciséis) sufriría un súbito envejecimiento que le daría la apariencia de una anciana repugnante y una parte de su cuerpo cambiaría hasta identificarla con su auténtico progenitor. Por contra, le resultaría más fácil todavía adentrarse en los caminos de la magia negra y podría invocar a su padre con sólo pronunciar su nombre.

Tres años después, cuando las predicciones de aquel hombre se habían cumplido, Camila volvió al pueblo ocultando su deformidad. Su aspecto era su mejor disfraz y disponía de un gran surtido de recursos con los que cas-

tigar a los hombres que condenaron a su madre. En el espacio de quince años (tiempo era lo que le sobraba, las meigas suelen vivir hasta los 400 años) volvió diez veces al pueblo y, cada vez que volvió, uno de los asesinos de su madre murió de un accidente (a cual más horrible) y siempre estuvo ella cerca para poder disfrutar del espectáculo.

Sólo los que habían muerto antes de su primer viaje se libraron: para que la muerte natural de alguno de los que todavía vivían no la privase de su venganza, los sometió a vigilancia gracias a sus artes mágicas y, si alguno de ellos enfermaba o corría el riesgo de morir, Camila encargaba a sus servidores que lo sanasen o le salvaran la vida... para poder ser ella quien tuviese el placer de quitársela cuando y como gustase y estar allí para verlo.

13. La vida eterna

Cuando el azno subirá la escalera, habrá amistad entre eshuegra y nuera.

Muchos años después de haber acabado con el último de aquellos hombres, Camila volvió un día al pueblo que la vio nacer. En todo el tiempo que había transcurrido desde que había estado por última vez en Llanes, la meiga había ido reuniendo los diversos componentes de un poderosísimo hechizo y había llevado éste a término con éxito. Para que los efectos de dicho hechizo (Elixir de la vida, nivel 7, pág. 41 del *Manual*) fuesen efectivos, Camila debía poner a buen recaudo de sus enemigos (y se había hecho unos cuantos en todos aquellos años, y no todos humanos) una copa de plata llena de agua, dentro de la cual había un engaste de cobre y oro que sostenía una piedra de color azul y rojo con una incisión en la misma en forma de pájaro. Si alguien derramaba el agua de esa copa ella moriría instantáneamente pero, mientras eso no sucediera, ella sería inmune a la vejez y a las enfermedades, las armas la herirían pero no la matarían y cualquier herida recibida sanaría milagrosamente en cuestión de días.

La intención de Camila era esconder dicha copa de forma que ninguno de sus enemigos la encontrase nunca, ¿y qué mejor lugar para hacerlo que en la rectoría?: sus enemigos humanos no sospecharían nunca que fuera capaz de esconder algo tan valioso para ella tan cerca de tierra sagrada y sus enemigos no humanos no se atreverían a acercarse allí para comprobarlo. Una noche entró en la rectoría para buscar un buen escondite y pronto lo halló: junto al umbral de la puerta que comunicaba la cocina con el patio interior había un poyo hecho de obra con una gran lasca de piedra caliza semitrabajada encima como asiento. Pese a su aspecto débil, las meigas suelen tener una gran fuerza y Camila no era ninguna excepción: levantó la piedra y depositó en el hueco la copa tan vital para ella. Pero eso no bastaba, la meiga venía preparada y depositó en el hueco a uno de sus oscuros sirvientes, cuya misión debía consistir en velar para que nadie tocara la copa si por casualidad levantaban la piedra del poyo y avisarle en caso de que viese amenazada la seguridad de su secreto. Hecho esto, Camila se alejó del pueblo para dedicarse a sus oscuros asuntos sin que, hasta el momento presente, sus pasos se hayan dirigido de nuevo a él. En casi trescientos años nadie ha tocado para nada el poyo de la rectoría, por lo que el lutín lleva todo ese tiempo aburriéndose soberanamente aunque, tratándose de una criatura mágica que ni come, ni bebe ni envejece, se encuentra tan fresco como el primer día. De hecho los últimos cincuenta años han sido bastante distraídos para él: la argamasa

que unía la lasca de piedra con la base de obra se ha ido erosionando con la lluvia y el movimiento que produce la gente al sentarse. Debido a esto se han creado una serie de pequeñas grietas que le permiten ver el patio. El espectáculo de los humanos moviéndose por el mismo es fascinante para él y algunos atrevidos insectos que han entrado por las rendijas han sufrido en sus carnes lo que podríamos llamar "sentido del humor diabólico". El lutín, gracias a su minúsculo tamaño (3 cm.), podría colarse por esas rendijas y salir afuera, pero su inhumano sentido del deber le impide alejarse del lado de la copa.

14. Ora et labora

La tizna le dijo a la caldera: vate, vate que sos preta.

Cuando Don Ramiro se despidió del zapatero diciéndole que iba a arreglar unos desperfectos en el jardín decía la verdad: desde hacía tiempo se había dado cuenta de que la piedra del poyo que había junto a la entrada de la cocina se movía debido a que la argamasa sobre la que descansaba estaba en mal estado.

Al marcharse el zapatero, el párroco se dirigió a donde tenía las herramientas y cogió la palanca con el fin de levantar la lasca de piedra para, una vez hecho esto, fabricar algo de mortero que aplicar en los bordes de obra sobre los que descansaba la piedra y volver a colocar ésta. Pero al levantar la piedra, Don Ramiro descubrió que había algo en el fondo del poyo: algo parecido a una copa y, cuando se agachaba extendiendo la mano para cogerla, el lutín (que llevaba un rato mirando, escondido en una grieta en la pared interior del poyo) decidió actuar: saliendo de su escondite lanzó uno de sus mejores hechizos contra el párroco, el cual tuvo un efecto inmediato.

Al pobre hombre le empezó a crecer un pelo negro y espeso por todo el cuerpo, empezó a sentirse muy mal y soltó la palanca que sostenía la piedra, que cayó volviendo a taparse el agujero del poyo; la palanca, al caer, le golpeó la pierna causándole más dolor que otra cosa. Sencillamente, el lutín había lanzado al párroco el hechizo de Maldición del Lobisome (nivel 4, pág. 38 del *Manual*). El dolor del golpe sumado al choque de la experiencia hizo que Don Ramiro entrase en una de las crisis de locura que tan frecuentemente afectan al lobisome. En ese momento Lucía salió de la cocina quedando muda de espanto al ver la transformación que había sufrido Don Ramiro, éste no le dio tiempo a reaccionar y, agarrando la palanca de hierro del suelo, golpeó a la anciana en la cabeza y siguió haciéndolo cuando ésta cayó al suelo. Al quedarse solo con el cadáver de la mujer, el párroco tuvo el tiempo suficiente para calmarse y recuperar la serenidad, entonces se dio cuenta de lo que había hecho y para evitar volver a caer en otra crisis de locura que provocase la muerte de más seres inocentes cogió una cuerda y, subiendo al campanario, se ahorcó. Al morir, y tal vez como consecuencia de ese último acto de desesperado autosacrificio de un buen hombre, la maldición dejó de causar efecto desapareciendo del cuerpo del joven clérigo el espeso pelo negro que lo cubría.

15. Conclusión

Bien, el lutín en el poyo y Ruggero en el tejado permanecen esperando que los Pj actúen. Como siempre, de la mezcla resultante de las acciones de los Pj y las decisiones del Dj saldrá un final u otro para esta historia. Por ejemplo: un Pj precavido (o paranoico, hay opiniones para todos los

gustos) puede llegar a impedir el asesinato de Luxeuil si, al instalarse en su habitación, descubre la trampilla en el techo y a partir de ahí consigue detener a Ruggero. Un Pj religioso y que desee visitar al párroco del pueblo, ya sea para informarse de cómo se administra una iglesia o para ahorrarse el tener que pagar la habitación de la posada, puede llevarse el susto de su vida al encontrarse con un lobisome en plena rectoría. Etcétera, etcétera, etcétera.

16. Ganancias

Si los Pj consiguen impedir el asesinato de Pierre de Luxeuil, ganarán 40 Puntos de Aprendizaje y el rey Don Carlos les deberá un favor.

Si no impiden el asesinato pero demuestran su inocencia entregando vivo a Ruggero a la justicia, ganarán 30 Puntos de Aprendizaje; si Ruggero muere a manos de los Pj al ser detenido por éstos, serán 20 los Puntos de Aprendizaje recibidos.

Si impiden la muerte de Don Ramiro y Lucía, ganarán 40 Puntos de Aprendizaje, que serán 30 si sólo salvan del suicidio al párroco.

Si no consiguen impedir la muerte del párroco y su criada pero averiguan lo que ha sucedido en la iglesia y consiguen destruir al lutín, ganarán 20 Puntos de Aprendizaje. No cumplir ninguno de los anteriores objetivos, pero sobrevivir a la aventura, 10 Puntos de Aprendizaje.

Para cualquier otro tipo de resultado, el Dj tiene la palabra.

P.N.J.

Ruggero

FUE	15	Altura: 1,49	Peso: 40 kg.
AGI	20	RR: 75	IRR: 25
HAB	20	Apariencia: Mediocre (9)	
RES	15		
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 100% (1d6+1d6)
Ballesta 90% (1d10+1d6)
Pistola 80% (1d10+1+1d6)
Pelea 95% (1d3+1d4)

Armadura: Ropas de cuero (3)

Competencias: Buscar 75%, Cabalgar 25%, Correr 75%, Discreción 80%, Disfrazarse 70%, Esconderse 70%, Escuchar 65%, Esquivar 50%, Forzar mecanismos 25%, Idioma Italiano 100%, Idioma castellano 25%, Idioma francés 20%, Juego 75%, Lanzar 80%, Otear 55%, Psicología 65%, Robar 50%, Saltar 90%, Soborno 50%, Tregar 85%, Tortura 60%

Rasgos de carácter: Vicio del juego. Suele llevar un Estilete (daño 1d3+1+1d6) oculto en el forro de su sombrero.

Robert Vesoul

FUE	15	Altura: 1,81	Peso: 90 kg.
AGI	15	RR: 90	IRR: 10
HAB	15	Apariencia: Normal (15)	
RES	16		
PER	14		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Espada normal 75% (1d6+1d4)
Pistola 90% (1d10+1+1d4)
Pelea 70% (1d3+1d4)

Armadura: Coraza (8/3)

Competencias: Buscar 60%, Cabalgar 75%, Elocuencia 60%, Esquivar 65%, Idioma francés 100%, Idioma alemán 60%, Idioma holandés 50%, Idioma Italiano 50%, Idioma castellano 50%, Juego 75%, Leer/escribir 40%, Mando 75%, Psicología 70%

Guardias

FUE 18 Altura: Variable Peso: Variable
AGI 16 RR: 50 IRR: 50
HAB 16 Apariencia: Variable
RES 18
PER 15
COM 12
CUL 5

Armas: Alabarda 80% (1d10+1+1d4)
Espada normal 70% (1d8+1+1d4)
Ballesta 80% (1d10+1d4)
Arcabuz 80% (1d10+5+1d4)

Armadura: Coraza (8/3)

Rasgos de carácter: Toda la guardia personal del rey es borgoñona (Carlos I no tiene ni idea de hablar español cuando llega por primera vez a la península, con el paso de los años llegará a aprenderlo, pero siempre lo hablará con un fuerte acento). Todos hablan francés y 1 de cada 3 oficiales entiende algo el español (10%). Consideran a Carlos I su rey, el cual ha tenido la deferencia de visitar sus feudos de España. Menosprecian a los españoles y no pierden oportunidad de demostrarlo. El armamento de cada uno de los guardias variará de acuerdo con la tabla siguiente:

1d6 Armamento

1-3 Alabarda y Espada normal

4-5 Ballesta y Espada normal

6 Arcabuz y Espada normal

Los oficiales llevarán sólo Pistola 75% (1d10+1+1d4) y Espada normal 80% (1d8+1+1d4).

Lutín

FUE 1 Altura: 0,3 Peso: 25 gr.
AGI 20 RR: 0 IRR: 115
HAB 10 Apariencia: Ver pág 18 de **Rerum Demoni**

RES 5
PER 30
COM 0
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%

Hechizos: Maldición del Lobisome, Maldición, Para matar a distancia, Crear escorpiones, Tortura

Rasgos de carácter: Hará todo lo que esté en su mano para impedir que la copa sea tocada por nadie que no sea Camila.

Camila

FUE 25 Altura: 1,40 Peso: 45 kg.
AGI 10 RR: 0 IRR: 180
HAB 15 Apariencia: Repugnante (2)
RES 35
PER 7
COM 5
CUL 25

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 95%, Con. Mágico 100%, Psicología 35%

Hechizos: Camila dispone de todos los hechizos de Goeicia (ha tenido mucho tiempo para aprenderlos). Conoce igualmente un buen montón (a elección del DJ) de hechizos normales.

Rasgos de carácter: Pese a que hace muchos años que no visita Llanes, eso no quiere decir que se haya olvidado del importante objeto que allí guarda. Un hechizo de Noticias (pág. 30 de **Rerum demoni**) la mantiene regularmente informada: una vez cada semana suele utilizarlo para comprobar que el lutín sigue en su puesto y nada ha sucedido. Si por alguna razón Camila echa un vistazo al trozo de latón poco después de que Don Ramiro haya levantado la piedra del poyo podrá ver que el lutín tiene problemas y, teniendo en cuenta la *vital* importancia que para ella tiene que el agua de la copa no sea derramada, pueden pasar muchas cosas...

La carne muerta

*Serpens transmis en la cage de fer
Où les enfans septains du Roy sont prins:
Les vieux et peres sortiront bas d'enfer,
Ains mourir voir de fruict mort el cris.*

Aventura para un grupo de 4/5 Pj. No es necesario que ninguno de ellos tenga conocimientos mágicos, aunque sí que sería interesante que al menos un par de ellos fuera conocido en los círculos de la corte, ya sea por ser soldados profesionales, notarios, cortesanos, nobles buscafortunas o por mantener contactos de anteriores partidas.

Introducción

Ciudad de Valencia, 15 de marzo de 1529.

Es un año de reconciliación y paz para la corona. Se rumorea que se va a firmar la paz con Francia, y que el rey Carlos está solucionando sus diferencias con el Papa, el cual podría así coronarlo emperador. Tiempo de paz, y por tanto malos tiempos para los hombres de armas, los aventureros y los buscafortunas que no quieren ir a las Indias, como es el caso de los Pj. Será entonces cuando aquellos del grupo con contactos en la corte reciban un misterioso mensaje, citándoles "a ellos y a los hombres de confianza que puedan traer" en una taberna del puerto, llamada La Serpiente de Mar, sobre las diez de la noche. Según dice la nota, hay mucho oro por ganar...

1. El enmascarado

A la hora indicada, los Pj que se encuentren en la taberna y se den a conocer serán conducidos por el tabernero hacia un reservado, situado en el piso superior, donde iluminado por la simple luz de una vela se encuentra un hombre, vestido con ropas elegantes pero sencillas, y que cubre sus facciones con un antifaz de seda negra. Está sentado ante una recia mesa de madera, e invitará a los Pj a tomar asiento con él, sirviéndoles buen vino en jarras de bronce. Él también beberá del vino, (por si acaso algún Pj paranoico teme que esté envenenado o drogado). Por cierto, una tirada de Degustar revelará que dicho vino es excelente. El desconocido explicará a los Pj que anda buscando a un grupo de personas discretas y con recursos para llevar a cabo cierta investigación. Si los Pj están interesados (y es de suponer que sí) explicará que trabaja al servicio de un influyente funcionario de la Inquisición valenciana, del cual no puede decir el nombre. Hasta las manos de dicho funcionario llegó hace apenas unos días, y por casualidad, una denuncia según la cual se producían actos de nigromancia en una localidad llamada Bocairente. La denuncia había sido sobreseida por el Calificador, manifestando que era simplemente un rumor sin

fundamento, pero dicho funcionario tiene curiosidad en investigar por su cuenta el caso. Está dispuesto a dar 150 Reales de plata por cabeza si los Pj averiguan el misterio que rodea estas desapariciones. Si los Pj regatean, está dispuesto a subir el precio, dentro de unos límites razonables.

Caso que los Pj acepten, el enmascarado les dará una bolsa con 100 Reales de plata, como adelanto de la paga y para sufragar los gastos de la investigación, así como un documento acreditando a sus portadores como Familiares auxiliares de la Inquisición valenciana. Igualmente les dirá el nombre del denunciante: Luis de Velasco. Se encuentra en la actualidad alojado en la posada de La Ginesta, situada cerca de la Catedral, y contestará a cualquier pregunta que le hagan los Pj, si éstos le muestran sus credenciales. Credenciales, por cierto, que están firmadas por el Inquisidor provincial de Valencia en persona: fray Antonio de Guevara.

Respecto a cómo contactar con el enmascarado de nuevo, éste les dirá que cuando tengan noticias que darle dejen el recado al viejo sacristán de la iglesia de Sant Marçal, el cual sabrá cómo ponerse en contacto con él.

Por cierto, aquellos Pj que hayan frecuentado los círculos cortesanos o inquisitoriales, y pasen una tirada de Otear y otra de Memoria, reconocerán al enmascarado como a fray Antonio de Guevara, antiguo confesor del rey y actualmente Inquisidor del reino de Valencia. Caso que amenacen al desconocido o atenten contra su integridad física... el hecho puede tener consecuencias desagradables para los Pj.

Si los Pj se niegan a hacer el trabajo... bueno, siempre se puede bajar del altillo el Trivial Pursuit.

2. Los motivos de Guevara

La historia es algo más truculenta que lo que fray Antonio de Guevara ha querido dar a entender a los Pj. Hombre sagaz y observador, de amplia experiencia con el trato de las gentes y con numerosas influencias dentro y fuera de la corte, hace ya tiempo que viene detectando una serie de irregularidades, comunes en todos los Tribunales Inquisitoriales en los que ha trabajado. Como si "otra organización" usara la estructura Inquisitorial para sus propios fines: investigaciones no solicitadas, detenciones e interrogatorios no ordenados, órdenes falsificadas... Sin embargo, los cautelosos pasos que el de Guevara ha realizado para desentrañar el misterio le han hecho descubrir que esta organización está profundamente introducida dentro de la Inquisición, ante lo cual no puede confiar absolutamente en nadie, debiendo llevar la investigación por su cuenta... y con absoluta discreción, ya que es consciente que puede ser eliminado si se sospecha que sabe demasiado. Casi por casualidad, el día anterior (14 de marzo) descubrió un documento autorizando una investigación en el pueblo de Bocairente, para investigar una denuncia de nigromancia presentada por un tal Luis de Velasco. La firma y rúbrica del documento son una falsificación (muy buena por cierto) de las suyas, y el sello estampado en el documento es una copia exacta del que siempre luce en su dedo corazón. Ante esto, Guevara decide llevar a cabo su propia investigación, con un grupo de personas totalmente ajenas a la organización inquisitorial, esperando que al investigar el caso descubran los

motivos que tiene esta organización para actuar desde dentro de la Inquisición como lo hace. Estas explicaciones, por supuesto, sólo las dará a los Pj si éstos descubren su identidad, y le piden explicaciones claras, negándose en caso contrario a continuar las investigaciones.

Nota para el DJ: Como ya se habrá imaginado, esta misteriosa organización introducida dentro de la Inquisición no es otra que la *Fraternitas Vera Lucis*, que prosigue, dentro del amparo del Santo Oficio, su cruzada particular contra la magia y la brujería.

3. Investigaciones en Valencia

Si los Pj tienen curiosidad, pueden averiguar la identidad de su misterioso enmascarado, ya sea siguiendo a éste discretamente (lo que les conducirá hasta la mansión del Inquisidor de Valencia) o investigando sobre el capellán de la iglesia de Sant Marçal, antiguo criado personal de Antonio de Guevara y hombre absolutamente fiel a su persona.

Si los Pj tienen contactos con la Inquisición valenciana (ya sea por contactos de anteriores partidas o porque alguno de ellos sea de profesión Notario o Inquisidor) pueden tener acceso al archivo Inquisitorial. Descubrirán así un informe de los Familiares referente a la localidad de Bocairente, la cual se llamaba anteriormente Arbekirén, y era un pueblecito morisco, cuyos habitantes se convirtieron en masa en 1490, merced a las palabras de un tal fray Justino de Fabríguez, discípulo de Vicente Ferrer. El informe concluye con la recomendación de mantener al pueblo bajo una estrecha vigilancia, ya que el carácter forzado de la conversión hizo sospechar (en su momento) que en muchos casos dicha conversión distó mucho de ser sincera. El tiempo parece haber dado la razón al autor del informe, ya que están reseñados bastantes casos de herejía, falsos conversos y mahometanos secretos en la localidad.

Tarde o temprano los Pj se presentarán en la posada de La Ginesta, para hablar con Luis de Velasco. Descubrirán así que Luis de Velasco era un peregrino que, según decía él mismo, había viajado en peregrinación desde la localidad de Medina del Campo hasta la catedral de Valencia con objeto de venerar el sagrado Cáliz de Nuestro Señor Jesucristo que allí se encuentra. Aunque parecía un buen hombre, desapareció durante la noche del 14 de marzo precipitadamente, sin ni siquiera llevarse sus escasas posesiones ni pagar lo que debía por su estancia (de apenas 48 h.) en La Ginesta. La última vez que se le vio fue en compañía de dos desconocidos vestidos de negro, que preguntaron por él como acaban de hacer los Pj. Velasco parecía esperarlos.

El posadero y los parroquianos habituales no dirán nada más, a no ser que los Pj se muestren generosos e inviten a algunas rondas o se ofrezcan a pagar la cuenta de Velasco. A ambas acciones podría ayudar una tirada de Elocuencia. Igualmente pueden optar por manosear un poquito a Frasquita, la sobrina del posadero, en busca de información (tirada de Seducción) o bien enseñando sus credenciales de Familiares de la Inquisición, y exigiendo respuestas (a lo cual podría ayudar una oportuna tirada de Mando). De una u otra manera los Pj podrán así enterarse de la historia que Luis de Velasco contó la noche del 13 de marzo a los habituales de la posada: según él le sorprendió un fuerte aguacero cerca de la localidad de

Bocairente, poblada de malas gentes que se negaron a ofrecerle cobijo pese a su condición de santo peregrino. La única forma de refugiarse de la lluvia que tuvo nuestro pobre hombre fue buscar cobijo en un conjunto de cuevas, situadas en un barranco cercano a la localidad. Esas cuevas estaban malditas de Dios, ya que Velasco descubrió en ellas algunos huesos y cráneos viejos, y escuchó el aullido de las almas en pena de los condenados por no haber recibido las aguas del bautismo. Sin embargo, nada le sucedió a Velasco, ya que estaba protegido por el dedo del Señor. Hacia la medianoche (hora de las brujas) descubrió una procesión como de encapuchados que se dirigían a una de las cuevas, y que después de realizar una serie de ritos que prefirió no contemplar muy de cerca, salieron de la cueva portando en andas a un individuo desmayado, vestido aún con la mortaja de la tumba, pero indudablemente vivo. Velasco estaba seguro que los misteriosos individuos habían reanimado a un muerto a partir de algunos huesos y polvo.

Si los Pj exhiben en demasía sus documentos acreditándoles como inquisidores pueden atraer la atención de la Inquisición valenciana, que es lo mismo que decir de la *Fraternitas Vera Lucis*. Las medidas que ésta decida tomar contra los Pj quedan a discreción del DJ, pero es bastante posible que sean lo bastante perjudiciales para con los Pj para que éstos aprendan a ser más discretos en el futuro.

4. Bocairente

A estas alturas, es probable que los Pj decidan trasladarse a la localidad de Bocairente para proseguir allí sus investigaciones. El tiempo que tarden en llegar dependerá de los medios de transporte que empleen: a galope de caballo el trayecto se puede realizar en algo más de un día. En carruaje o mula dos días. A pie, tres días o incluso más. El DJ deberá tomar nota del tiempo que tardan los Pj, ya que, como se verá más tarde, es importante para el desenlace de la aventura.

Si los Pj preguntan en las diferentes posadas que se encuentran en el camino, descubrirán que un grupo de hombres viaja en su misma dirección, con una diferencia horaria de unas 24 h. (Ver 9: "La acción de los Fráteres".)

Bocairente es un pueblo pequeño, apiñado miserablemente alrededor de un cerro. Sus callejuelas son estrechas, y sus habitantes, poco amigos de los extranjeros. Es fácil distinguir la parte vieja del pueblo, anterior a la supuesta conversión de la población del año 1490: las casas son pequeñas y luminosas, siguiendo el modelo árabe. Una tirada de Otear hará que los Pj reparen en algunos detalles curiosos: la curiosa forma de embozarse el rostro que tienen muchas mujeres de la localidad, la masiva presencia de algunos productos alimenticios en el mercado (miel, uvas, pasas, higos, ciertos pastelitos hechos de miel y almendras), determinados tipos de comportamiento social... Una tirada de Teología les hará darse cuenta de que dichos actos corresponden a la cultura islámica, lo que indica que hay en la población una comunidad morisca muy fuerte. Esto lo confirman la escasez de tumbas que hay en el cementerio del pueblo (ya que los moriscos entierran a los suyos lejos del centro urbano, al contrario de los cristianos) y la poca clientela que tiene Cándido, el propietario de la única taberna del pueblo.

Los Pj se enfrentarán al más hosco de los silencios cuan-

do pregunten sobre las cuevas que mencionó Velasco. Si la gente es presionada a hablar del tema terminará contando narraciones espeluznantes, ya sea porque crean realmente en ellas (caso de los cristianos) como porque quieren espantar a los curiosos (caso de los moriscos). Y es que la comunidad morisca tiene en esas cuevas su *macaver* (cementerio), mientras que la comunidad cristiana rehuye el lugar, pues corre la leyenda (fomentada por los mismos moriscos) que se trata de un lugar maldito, infestado de ánimas de difuntos que intentan arrancar de la tierra a los vivos para precipitarlos al infierno. Algunos añaden que ciertas noches es posible oír los gritos de dichas almas condenadas. Por eso se llama al lugar “el barranco de los Muertos”. El único que frecuenta el lugar es el idiota del pueblo, un pobre imbécil llamado Pere Ortín.

Pere Ortín es un retrasado mental de cuerpo esquelético pero ágil, sonrisa babeante y ojos grandes, que vive de la caridad (a veces bastante cruel) de los vecinos. Es el único habitante del pueblo al que no aterroriza el barranco, y suele dirigirse allí cuando se oye aullar a las almas, ya que afirma, dándose importancia, que los muertos le hablan sólo a él, y que él solo es capaz de entenderlas. Si los Pj lo localizan y le interrogan sobre las narraciones de los muertos, el DJ puede ser maquiavélico y poner en boca de Pere la historia de algún módulo jugado anteriormente. En general no sacarán de Ortín nada en claro, pero se manifestará dispuesto a acompañarlos hasta el barranco si lo desean.

5. El barranco de los muertos

Si los Pj alardearon mucho de sus credenciales inquisitoriales, sufrirán en el barranco la emboscada de un grupo de moriscos, temerosos que los Pj (y la Inquisición) descubran sus tumbas secretas.

El barranco se encuentra no muy lejos de la localidad, y tiene más de un centenar de cuevas pequeñas, muchas de las cuales se comunican entre sí por pequeños túneles formados al parecer por la acción del agua. Por muchos de esos túneles puede pasar reptando un ser humano.

La leyenda de los “aullidos de los muertos” tiene su origen en el viento, que cuando sopla en una determinada dirección con suficiente fuerza arranca de las cuevas silbidos y sonidos ululantes francamente terroríficos.

Si los Pj se toman su tiempo en examinar las cuevas, y pasan las oportunas tiradas de Buscar, encontrarán en varias de ellas restos de huesos humanos, de una antigüedad considerable (varios cientos de años, aunque los Pj no tienen manera de saberlo). Igualmente, si se molestan en buscar un poco más, encontrarán tumbas mucho más recientes, de claro origen morisco: se trata del cementerio secreto de los musulmanes de Bocairente. Varias de estas tumbas han sido saqueadas, desapareciendo el cuerpo del difunto. La explicación obvia (que algún animal se llevó los cuerpos para devorarlos) se vendrá abajo con sendas tiradas de Rastrear y Otear, las cuales mostrarán que los ladrones eran seres humanos, no alimañas carroñeras en busca de alimento.

Según la fecha en la que lleguen los Pj al barranco, el tercer hallazgo de interés para los Pj será la tortura de los estudiantes de Basilio Torrenegra por parte de los Fráteres de la Vera Lucis, o bien encontrar los cuerpos sin vida de los dos muchachos, que al parecer han sido torturados hasta morir. (Ver 9. “La acción de los Fráteres”.) En este

último caso, los Pj podrán continuar la aventura si le preguntan a Pere qué le contaron los muertos la última noche. Pere les dirá cosas incoherentes, no los hermosos cuentos que normalmente oye; sólo súplicas, gritos, y dos nombres: Onteniente y Torre Negra.

Onteniente es el nombre de una localidad cercana. Si los Pj preguntan a los vecinos descubrirán que en sus afueras se encuentra la granja o masía de los Torrenegra. Se apellidan así debido a la torre que se alza al lado de la casa, erigida hace siglos como protección contra hipotéticos asaltantes.

6. Los discípulos de Basilio Torrenegra

Basilio Torrenegra era un doctor de Medicina, expulsado de la universidad por su ansia de conocimiento. Junto con algunos estudiantes que había conocido en la Universidad de Zaragoza se retiró a Valencia, a una vieja mansión familiar que poseía cerca de la localidad de Onteniente, para dedicarse al estudio del cuerpo humano. Para tal fin enviaba a sus discípulos a robar cadáveres al cementerio morisco de Bocairente, cuya existencia descubrió por casualidad, sabiendo que los moriscos no denunciarían el expolio, ya que eso significaría denunciarse a sí mismos como herejes.

Con lo que Basilio y sus estudiantes no contaban era con la intromisión de la Fraternitas Vera Lucis (debido a la denuncia de Velasco). Los cuatro fráteres enviados por la organización vigilaron el barranco y capturaron a dos de los estudiantes la noche del 17 de marzo. Éstos pronto dijeron todo lo que sus torturadores querían saber, por lo que tuvieron, al fin y al cabo, una muerte bastante rápida. Tras esto los fráteres se dirigieron a Torrenegra, la masía familiar donde Basilio se ha refugiado junto a sus alumnos. Encontraron en ella al doctor, un estudiante y una pareja de viejos sirvientes. A todos les dieron muerte. Por las declaraciones de los torturados sabían que varios de los discípulos de Basilio se habían desplazado hasta Montesa para consultar ciertos textos en el castillo-convento que allí se alza, así que los fráteres se instalan tranquilamente en la casa, aguardando su regreso.

7. La torre negra

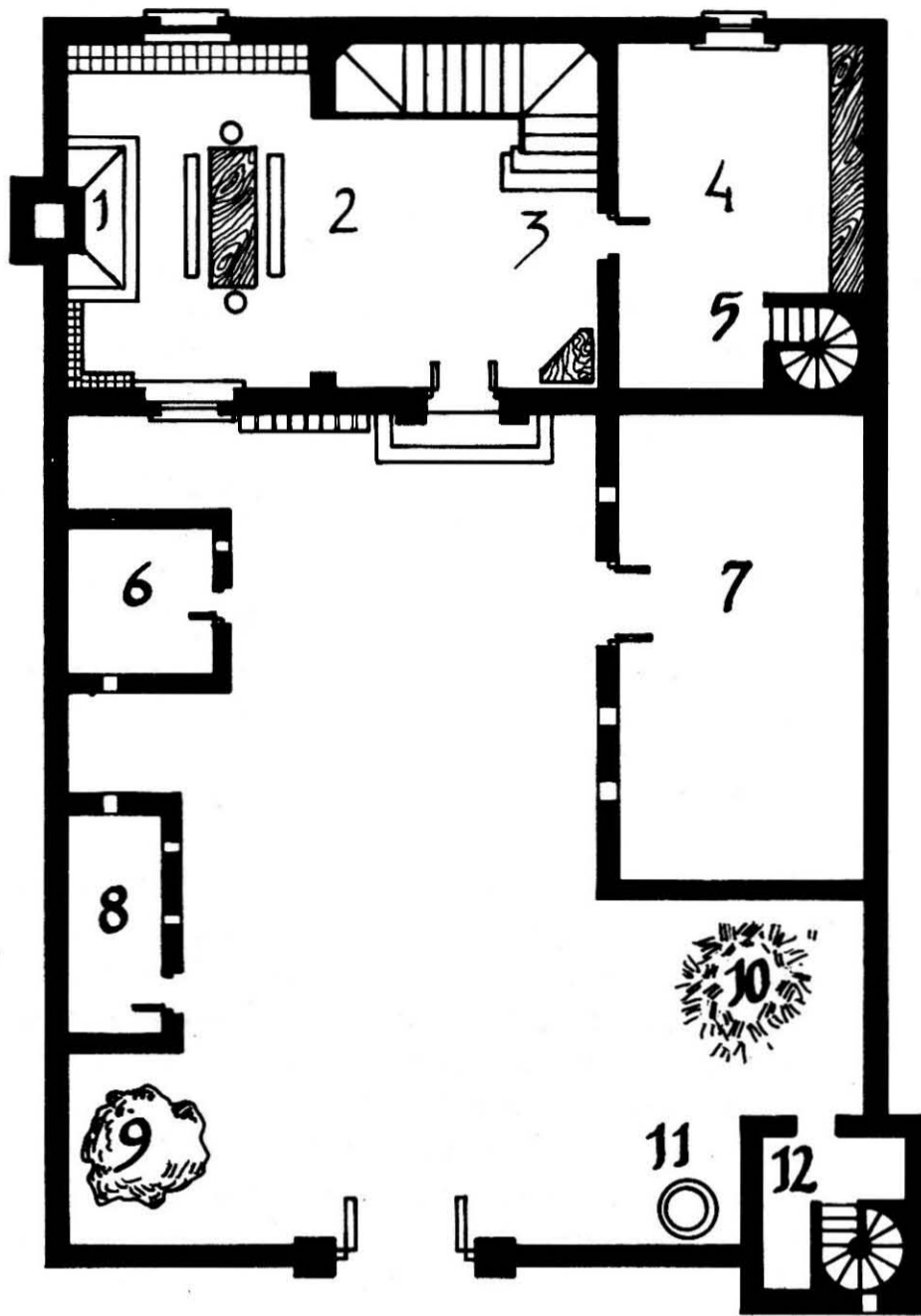
Residencia de Basilio Torrenegra y sus discípulos, en su interior los Pj tienen muchas posibilidades de encontrarse los cadáveres de Torrenegra, sus sirvientes y sus discípulos, así como a sus cuatro asesinos, que aguardarán hasta la mañana del 18 de marzo, con la esperanza de capturar a los estudiantes ausentes. (Ver 9: “La acción de los fráteres”). Uno de los fráteres se mantiene siempre vigilando en la torre, mientras los otros descansan en la casa. Los cadáveres de los ocupantes de la casa han sido amontonados en la bodega, en el mismo lugar donde mutilaban los cadáveres robados. Todas las puertas están abiertas. El plan de los FVL es simple: atacar por sorpresa a todo aquel que entre en la granja matándolo lo más rápidamente posible, sin dar ni pedir clemencia.

Para acercarse a la granja sin ser detectados, los Pj deberán pasar una tirada de Discreción. Tienen un bonus del 30% si avanzan por la noche.

Los fráteres han destruido el laboratorio de Basilio, y lanzado a la chimenea (encendida) todas sus notas y libros.

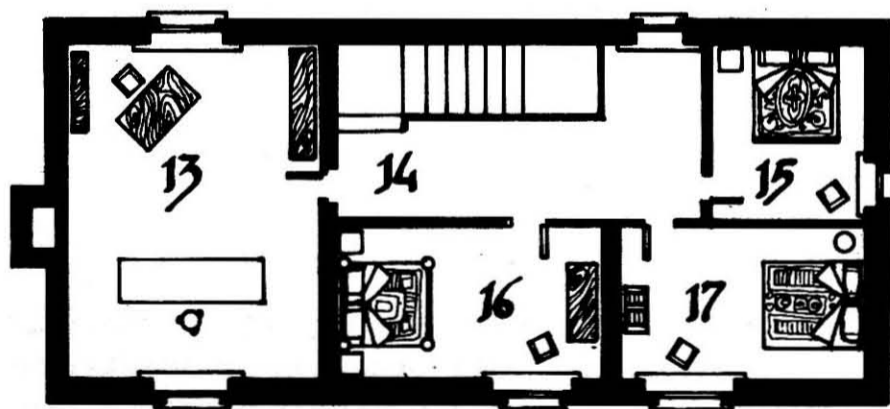
TORRE NEGRA

PLANTA BAJA



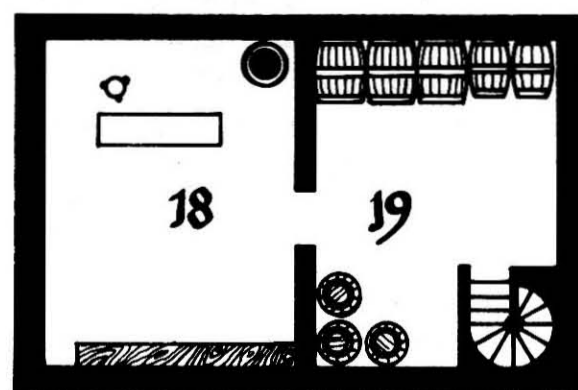
- 1 Chimenea
- 2 Comedor - Cocina
- 3 Escaleras a piso superior
- 4 Almacén - despensa
- 5 Escaleras a bodega
- 6 Corral
- 7 Establo
- 8 Porquería
- 9 Estercolero
- 10 Pajar
- 11 Pozo
- 12 Torre de vigilancia

PRIMER PISO



- 13 Laboratorio de Basilio
- 14 Escalera a buhardilla
- 15 Habitación
- 16 Habitación
- 17 Habitación

SÓTANO



- 18 Quirofano
- 19 Bodega

8. Conclusión y recompensas

Si los Pj consiguen desentrañar el misterio ganarán cada uno 30 P. Ap. Además, ganarán 3 P. Ap. más por cada discípulo o criado de Basilio que logren salvar.

Fray Antonio de Guevara pagará generosamente a los Pj si éstos le presentan la solución del caso. Poco después abandonará el cargo de Inquisidor Mayor de Valencia, aceptando el cargo de Obispo de Montoñedo. Recomendará a los Pj que no escarben más sobre el asunto. Si éstos no le hacen caso, tarde o temprano atraerán la atención de la Fraternitas Vera Lucis... y será el fin de todo para ellos. Uno de los estudiantes de Basilio Torrenegra podría perfectamente ser Miguel Serveto Conesa, licenciado en Lenguas Clásicas, Filosofía y Teología por la Universidad de Zaragoza, y ya muy interesado en el cuerpo humano. (Descubrió la circulación pulmonar de la sangre.)

Si las cosas van francamente mal a los Pj, y el DJ se siente benévolo, puede hacer venir en ayuda de los Pj a un misterioso personaje, armado con un gigantesco espadón de curiosa empuñadura. Se trataría de un anciano monje de la Orden de Montesa, conocido como fray Pablo de Gorriaitz.

9. La acción de los fráteres

- * 13 de marzo, 12:00 h. Velasco presenta denuncia ante la Inquisición valenciana. La denuncia es interceptada por la FVL.
- * 14 de marzo, 21:30 h. Dos miembros de la FVL visitan a Velasco en La Ginesta, lo interrogan y lo hacen desaparecer.
- * 15 de marzo, 07:00 h. Cuatro miembros de la FVL parten a caballo hacia Bocairente.
- * 16 de marzo, 23:15 h. Los cuatro fráteres llegan a Bocairente.

- * 17 de marzo, 01:20 h. Los fráteres sorprenden a dos de los estudiantes de Basilio, torturándolos y asesinandolos.
- * 17 de marzo, 4:15 h. Los miembros de la FVL asaltan la masía de Basilio Torrenegra asesinando a sus ocupantes.
- * 18 de marzo, 09:24 h. Los fráteres capturan y asesinan a los últimos estudiantes de Basilio, huyendo de la masía tras prenderle fuego.

P.N.J.

Moriscos

FUE	12	Altura: 1,70	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Garrote 60% (1D6), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Psicología 35%, Otear 60%

Fráteres

FUE	12	Altura: 1,77	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Apariencia 10	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Pistola 50% (1D10+1)

Espada 70% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropas de cuero (prot. 3)

Competencias: Discreción 40%, Esconderse 60%, Escuchar 40%, Otear 45%

El secreto de la inmortalidad

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

*Au revoie du grand nombre septième,
Apparaître eu temps jeux d'Hécatombe:
Non éloigné du grand âge millième,
Que les entrés sortiront de leur tombe.*

Si destruyeras la creencia humana en la Inmortalidad, no tan sólo el amor, sino todas las fuerzas que mantienen la vida en el mundo se secarían. Además, nada sería inmoral. Todo sería permisible, incluso el canibalismo. (...) Creo que no existe el diablo. El hombre lo ha creado a su imagen y semejanza.

(F. Dostoyevsky)

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj sin poderes mágicos y con un alto porcentaje de Racionalidad. Ninguno de ellos debe ser de grupo étnico vasco, y sería interesante que todos fueran sinceramente religiosos. Profesiones recomendadas: Inquisidor, Clérigo, Soldado, Notario, Cortesano.

Introducción: una reunión de conspiradores

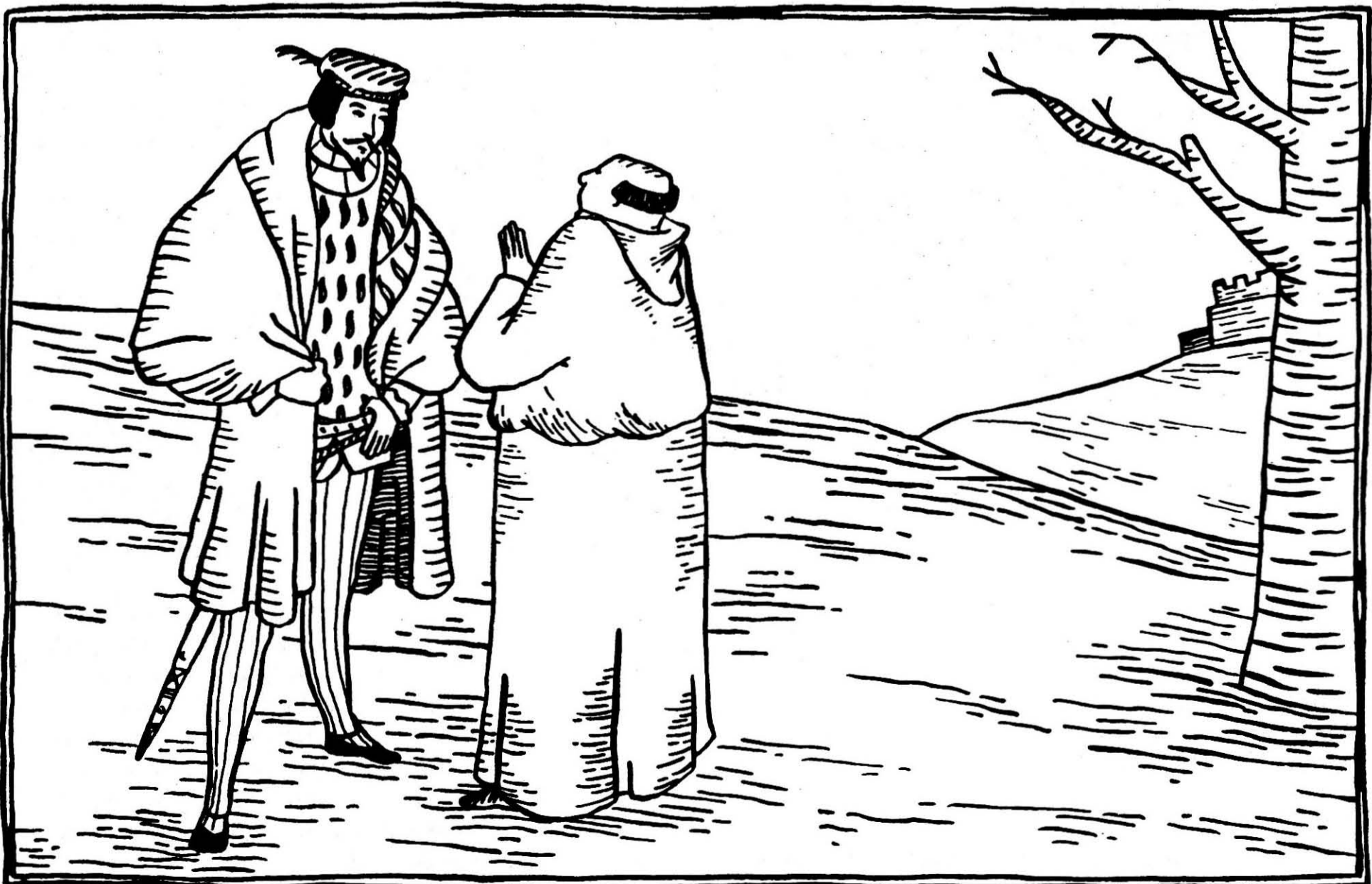
Pamplona, anochecer de un día de junio del año de Nuestro Señor de 1609. Los Pj han sido reclutados por separado por miembros del mundo eclesiástico (un confesor

personal, un viejo amigo sacerdote, un superior caso de que sean inquisidores, etc.). Todo el grupo ha recibido la misma invitación: "Si deseáis rendirle un gran servicio a Dios y a nuestra Fe, presentaos en la taberna del Lebrél hacia las 21 h. de esta misma noche, y sentaos sin pronunciar palabra a la mesa de un caballero de la Orden de Santiago que vestirá completamente de negro, el cual os conducirá a presencia de alguien que desea mantenerse en la sombra."

Si los Pj acceden a acudir a esta cita a ciegas y están en la taberna a la hora acordada, descubrirán sin dificultad al hombre en cuestión, que sin mediar palabra con ellos los conducirá por las estrechas callejuelas de la ciudad hasta la puerta trasera de un edificio, que una tirada de Otear identificará como perteneciente al Obispado de la ciudad. En una mal iluminada sala, un digno y grave varón, sencillamente vestido, espera de pie. Si en el siglo XVII hubiera habido cine, su papel se lo habrían dado a Sean Connery. Duro y fuerte, lo que más impresiona de él, sin embargo, es su decisión y serena confianza. Hablará con voz templada, aunque algo emocionada:

"Gracias os sean dadas, hermanos. Nunca pasó por mi mente dudar que en esta comunidad se encontrarían sin dificultad espadas siempre listas a luchar por la fe. Sé que hace horas que la ciudad duerme, pero debéis recordar que las fuerzas del Mal nunca descansan.

Permitid que me presente. Mi nombre es Alonso de Salazar y Frías, Inquisidor y miembro de la Suprema. Y si os he mandado llamar es porque necesito... todos necesitamos vuestra ayuda. Se acerca una fiesta grande en el Infierno. En la noche más corta del año (21 de junio), todos los brujos y brujas se reúnen para adorar a su obscuro señor. Esto no puede ser aceptado. Esto debe terminar. Pero no puedo irrumpir en su maldito rito con mis soldados, pues sus líderes podrían escapar fácilmente



mediante su magia, u ocultos entre los acólitos. Y no quiero engañarme. Tampoco puedo confiar ciegamente en mis hombres, nacidos en esta tierra. Quizás les esté ordenando cargar contra sus madres o esposas.

No, éste no es el camino. Vamos a trabajar como la gaudaña, que siega aquello que destaca. Vamos a infiltrarnos, nosotros que somos unos desconocidos, y a tomar buena nota de sus cabecillas. El cuerpo está enfermo, es cierto, y una gran parte de él. Pero creo que si atacamos a la cabeza, podremos salvar a quien ha sido engañado mediante miedo e ignorancia.

Os pido algo muy peligroso. Si fracasamos, podéis perder vuestro cuerpo y vuestra alma inmortal. Pero vuestra victoria será lo mejor que pueden pedir estas tierras. Os pido un riesgo enorme. Os pido llamar a las puertas del Infierno, y mirar cara a cara a aquel que sólo era el segundo en poder después de Nuestro Señor. Vamos a tomar nota de sus jefes, y traer después compañías de soldados para destruir por fin esta plaga. Os pido que participéis en un aquelarre. Y os lo pido por favor. ¿Qué me contestáis?"

No es difícil pensar que los Pj aceptarán la misión. Alonso de Salazar los abrazará, dándoles instrucciones concisas y concretas: es menester infiltrarse entre los círculos mágicos de la localidad. Falta poco para la Gran Fiesta del Diablo, y para entonces sus líderes deben estar perfectamente identificados. Los archivos de la Inquisición están a su disposición, así como la ayuda económica que necesiten.

Alonso es sabio, pero humano. Quizás no recuerde informar a los Pj de que deberían tratar de disfrazarse. Quizás unos hombres de armas dejando caer un ¿? aquí y allá sean mas sospechosos que un político besando niños. Quizás un Máster cachondo quiera hacer alguna tirada (oculta) de Disfrazarse, a ver qué opinan vuestros conciudadanos de vuestra actitud. Evidentemente, todo fiasco acabará con vuestros huesitos en el fondo de un callejón, con un buen montón de moratones.

1. Una pesadilla recurrente

Ya durante la noche, y cuando los Pj se hayan retirado a descansar, uno de ellos, elegido al azar, despertará de un sueño inquieto gritando como si le estuvieran arrancando el alma a latigazos. NOTA PARA EL DJ: en caso de que los Pj tengan la sana costumbre de dormir todos juntitos en la misma habitación, esto puede dar lugar a una situación divertida: no hay luz, carreras, armas desenvainadas, sombras apenas vistas en la noche, quépasaquépasaquépasa... cuando los Pj hayan dejado de patearse y acuchillarse los unos a los otros, se oye una voz furiosa desde una esquina... ha sido sólo una pesadilla.

¿Sólo una pesadilla? Más o menos. El DJ informará al Pj cabeza de tur... protagonista de dicha pesadilla, acerca de la naturaleza de la misma. En sí es muy simple: una niña, hermosa e inocente, se presenta ante el Pj encerrada en una urna de fuego, ofreciéndole el secreto de aquello que ha sido buscado por todos los hombres desde el principio de los tiempos. Sin embargo, mientras habla cambia de aspecto, transformándose ante los atónitos ojos del Pj de niña en mujer, y de mujer en anciana. Esto provoca el brusco despertar del Pj, sin dar tiempo a que la aparición le comunique su revelación.

El Pj no podrá volver a conciliar el sueño en lo que queda de noche, perdiendo 1 punto de Resistencia y estando al

día siguiente medio dormido. Lo lamentable es que la noche siguiente el sueño se repetirá, exactamente igual. Y la siguiente. Y la otra. Hasta que el Pj muera, o hasta que el grupo haga algo, alarmado por el desmejorado aspecto de su compañero. Ideas razonables son:

* Buscar ayuda médica: meneando la cabeza, el sabio doctor reconocerá que esto sobrepasa su pobre ciencia. Ni siquiera las más potentes drogas conseguirán devolverle el sueño tranquilo. Vuestro compañero está en las manos de Dios.

* Rezar, pedir un exorcismo a un sacerdote, etc.: tan pronto como se intente, se producirá un presagio tan funesto como sea posible. el crucifijo se desprenderá y quedará colgando boca abajo, el agua bendita os parecerá sangre, al abrir la Biblia aparecerá escrita en un idioma definitivamente no humano, etc. Estos acontecimientos supondrán para los Pj ganar 5 puntos de IRR.

Evidentemente, otras soluciones, como buscar ayuda mágica o diabólica, quedan totalmente fuera de lugar teniendo en cuenta la naturaleza de los Pj, para los que toda magia es obra del Diablo, el Gran Enemigo al que hay que destruir.

2. Unas duras jornadas

Paralelamente a las desventuras de su compañero, es de suponer que los Pj inicien sus investigaciones para localizar el principal foco de brujería de la región: las investigaciones de los Pj pueden llevarlos a diferentes revelaciones, según dónde las lleven a cabo:

* Revisar los archivos parroquiales e inquisitoriales: gran parte de las confesiones y denuncias archivadas hacen referencia a un mismo punto: un pueblo perdido en las montañas llamado Zugarramurdi. También hacen vaga referencia a tres mujeres, que parecen ser las líderes de las brujas. Sus nombres son Birtia, Indarr y Sorguiñak. Sin embargo, estos nombres ya aparecen en documentos con más de doscientos años de antigüedad, por lo que lo más probable es que sean apodos o sobrenombres que oculten su verdadera identidad.

Los Pj encontrarán igualmente el nombre de dichas brujas en un extraño libro, escrito por un viejo monje aragonés de finales del siglo XIV: las denomina "las brujas de Aralar". (Ver las aventuras "Siqua sine socio..." y "Magice rerum daemonii..." en **Rerum Démoni**, y en este mismo volumen, "El retorno de la espada")

* Frecuentar las tabernas y los mercados con las orejas alerta: rumores de crisis política y social. Cofradías mendicantes tratan de convertir a los pobres campesinos, anunciando que el Apocalipsis está cercano. Ambiente tipo "La Bestia del Reino". Aumentan los casos de locura.

Un misterioso grupo de hombres de extraño aspecto está empezando a comerciar con buen oro, vendiéndolo muy por debajo de su valor real. Esto ha provocado una súbita inflación en la comarca. No falta algún comerciante o prestamista repentinamente arruinado que se queje amargamente de ello, afirmando que sin duda dicho oro debe provenir del mismísimo Infierno. El grupo de hombres ha abandonado súbitamente la ciudad, pero su pista conduce hacia las montañas de Aralar.

¡Ah!, me olvidaba. En un rincón de una taberna vegeta desde tiempo inmemorial un viejo borracho. En otras circunstancias, le habrían tirado a la calle hace tiempo, pero algo detiene la mano del posadero y sus parroquianos. Nadie hablará de este hombre, pero todos estarán dispuestos a defenderlo caso de que sea amenazado o agredido.

El viejo habla y habla... siempre que alguien tenga paciencia para escuchar y le pague algunos vasos de vino picado. Nadie intentará hacerle callar, aunque algunos hombrones marcharán de la taberna al oír sus palabras. El viejo contará la vieja leyenda que dice que el mundo se sostiene sobre una viga de Oro y una viga de Brea, sobre la Riqueza y sobre la Basura, sobre el Bien y sobre el Mal. Naturalmente, sólo es un cuento de viejos...

Tarde o temprano, los Pj no tendrán otro remedio: caminito hacia las montañas.

3. Agentes "secretos"

Alonso de Salazar se despide de los Pj en las puertas de la ciudad. No acompañará al grupo hasta Zugarramurdi ya que su cara es demasiado conocida en determinados círculos ocultistas. Permanecerá como reserva, a un día de camino de vuestro destino, listo para acudir en vuestra ayuda (o ir a buscar refuerzos) si la cosa se complica. Cualquier tirada de Psicología revelará que es sincero. La misión del grupo es ahora muy clara: deberán descubrir la identidad real de las tres brujas, caso que sean algo más que una leyenda.

Carretera y manta por lo que sería con el paso de los siglos la nacional 240, caminito hacia el norte. No va a hacer falta ningún tiro de Percepción para ver que a medida que nos vamos alejando de Pamplona, vamos entrando en un mundo nuevo. Lejos de la civilización... o quizás debería decir en otra civilización diferente.

Los Pj pueden pasar la noche en Lecumberri, a unas siete leguas de Pamplona. Buen camino para quien va subiendo... hacia la sierra de Aralar.

NOTA PARA EL DJ: Por cierto, a partir de Pamplona únicamente las brujas de Aralar y quizás un puñado de personas de Lecumberri hablarán la lengua franca. En la sierra de Aralar todo el mundo habla únicamente vasco. ¡Pues!

No será tampoco muy complicado encontrar albergue en Lecumberri, bien sea una posada o una casa particular. Más difícil será obtener información sobre todo lo que tenga que ver con la brujería o el aquelarre. Nadie sabe nada. En esta zona nunca han habido brujas. Ni nada de magia. Esto es bien sabido. Cualquier tiro de Psicología, no obstante, revelará que mienten como bellacos. Por no hablar de las decenas de dólmenes que el grupo ha encontrado a ambos lados del camino. En fin, si los Pj se resignan, se encontrarán de madrugada del día siguiente caminito de Zugarramurdi. Y si no... los campesinos vascos son muy buenos a las buenas, pero muy malos a las malas. No me parece buena idea empezar una aventura luchando contra quince o veinte campesinos armados con horcas y palos. Ahora, esto es un país libre.

Puede que a algún inteligente Pj se le ocurra alguna idea astuta e ingeniosa para obtener información (en vez de, como de costumbre, matar-descuartizar-quemar-y-des-

pués-preguntar). Perfecto. Obtendrá información sobre Zugarramurdi, y rumores de que algo grande se cuece. Algo que sabe toda la comarca pero todos callan. Y es que todos están implicados en la Fiesta Infernal del próximo solsticio de Verano. *Todos.*

4. Zugarramurdi

Zugarramurdi es un precioso pueblecito de montaña, a un par de leguas de Lecumberri, con calles (aún hoy en día) pavimentadas con piedra. En los pueblos pequeños todo el mundo se conoce. En los pueblos pequeños, media docena de extranjeros armados hasta los dientes cantan más que las Andrew Sisters. Un DJ saludablemente sádico recordará a sus Pj que el turismo de masas no se populariza hasta mediados del siglo XX, y que a no ser que se les hubiera ocurrido urdir una trola bien rumbosa (y reforzarla con los disfraces adecuados) al salir de Pamplona van a tener un poco magro obtener la confianza de las gentes del lugar.

En fin, paciencia. Al menos, la gente no parece particularmente agresiva. De hecho, parecen pasar bastante de vosotros y dedicarse a sus ocupaciones habituales (básicamente, cuidar de sus excelentes vacas). Incluso, por un módico precio cualquier aldeano se avendrá a alojar al grupo en su casa (única forma de hospedaje, teniendo en cuenta que no hay hostales ni posadas). Las cosas no van tan mal... aparentemente. El único problema inmediato del grupo es la costumbre que tiene uno de los Pj de despertar al resto a grito pelado cada noche a media madrugada. Por cierto, pasan los días. Y dicho Pj sigue perdiendo su punto diario de Resistencia: "Parece que no tienes muy buen aspecto, hermano."

Cualquier investigación, discreta o no, acerca de la brujería en Zugarramurdi y la comarca adyacente tendrá en un principio el mismo estúpido y fastuoso resultado que la de Lecumberri, es decir, ninguno. Nadie sabe nada... En Euzkadi jamás han habido brujas... Estos dólmenes... son Jentilltxek (las casas de Los Gentiles).

No obstante, si los Pj son lo suficientemente sutiles, elocuentes y su tapadera y/o disfraz plausible, pueden llegar a sus oídos rumores que les confirmarán que las tres brujas (o quien dice serlo) siguen residiendo en la cima del monte Aralar... es posible que, en ese caso, los Pj decidan hacerles una visita. Pasar directamente al apartado 6. Igualmente es probable que, a ciertas alturas de la investigación, los Pj decidan que es más sano para su anatomía reunirse con Alonso de Salazar para pedir su ayuda. Pasar igualmente al apartado 6.

En caso que los Pj se entretengan demasiado, llegará la tarde del día veintiuno.

5. El Akelarre

Solsticio de verano, la tarde del día más largo del año. Si los Pj están minimamente alerta, han dispuesto algún tipo de vigilancia, verán que las calles están vacías. Como cada noche, el hospedador de los Pj les sirve la cena. Un tiro de Degustar revelará que está drogada. Otro de Discreción permitirá a los Pj simular que la comen normalmente. En caso de los Pj se planteen reaccionar de forma agresiva, sería interesante que se lo quitaran de la cabeza: su amable anfitrión y unos cincuenta amiguetes no ten-

drán ningún reparo en molerlos a palos y encerrarlos en el sótano.

Cae la noche. Si los Pj han conseguido escabullirse de la cena drogada y salen a la calle, un maravilloso espectáculo empieza a ocurrir ante sus ojos. Una procesión de cientos, miles de antorchas sube por los valles hacia el poblado. Hombres, mujeres y niños empiezan a cantar y bailar delante de vuestra casa. Se abren barricadas de vino, se come y se brinda. Se baila a la luz de las hogueras, y parejas jóvenes se dirigen hacia las sombras. Una marcha al lado de la cual Canaletas cuando el Barça ganó la liga es un muermo total. Nadie levantará la mano a nadie, y los Pj podrán mezclarse libremente entre la muchedumbre... siempre que no se descubran poniéndose agresivos. El vino, el canto, el baile, las mujeres... todo está a su disposición. Hoy es fiesta grande.

En la plaza mayor los Pj encontrarán tres mujeres sentadas tras una mesa, como presidiendo la celebración: una anciana mas allá del límite de los años, una fuerte matrona y una joven, casi una niña. Los Pj han encontrado al fin a las tres brujas de Aralar.

6. El mensaje de Birutia

El encuentro entre los Pj y las tres brujas de Aralar se producirá sea cual sea la decisión que hayan tomado los Pj y el cariz de los acontecimientos:

Si decidieron huir de Zugarramurdi para reunirse con Alonso de Salazar: tropezarán en el camino con una niebla espesa, que los desorientará y les conducirá sin que se den cuenta hasta las laderas de Aralar, donde les esperan las brujas.

Si optaron por trepar el monte Aralar para “sorprender” a las brujas: se encontrarán con que los sorprendidos son ellos, pues les estaban esperando.

Si se quedan en Zugarramurdi y no participan en el aquelarre (ya sea porque resulten drogados o porque se nieguen a salir a la calle): tendrán la entrevista mediante una especie de sueño/visión lo bastante realista como para ponerlos nerviosos.

Si se quedan en Zugarramurdi y son testigos del aquelarre... sucederá tal y como ya se vió en el apartado 5.

En todos estos casos, la entrevista se desarrollará siempre del mismo modo: la anciana y sabia voz de Birutia será siempre la única que hablará, unas veces desde la boca de Indarr, otras desde la de Sorgiñak y otras con sus propios labios. Igualmente a los Pj les será difícil contemplarlas directamente las caras, ya que las facciones de las tres brujas se entremezclan y desdibujan continuamente: a ratos parece que Birutia está en el centro, con Indarr y Sorgiñak a los lados, y al momento siguiente Birutia ha pasado a la izquierda intercambiándose con las otras dos, para volver a hacerlo una vez más, y otra, y otra... Los Pj se sentirán algo mareados, y perderán 1D10+5 de RR debido a la visión de las brujas en cuestión. El Pj que sufra las pesadillas perderá 5 puntos de RR adicionales, ya que reconocerá en las brujas las protagonistas de sus malos sueños...

Las brujas de Aralar se dirigirán del siguiente modo al grupo de Pj:

“Mal venidos seáis, mis queridos enemigos, pues os acompañan presagios funestos. No es necesario que os

ocultéis ahora bajo engaños, ni pretendáis asustarnos con amenazas, pues esta es la hora de la verdad, y todos los futuros han de ser desvelados. Sabemos que os encontraréis en nuestro mundo precediendo al vuestro, y que muchos de los vuestros vendrán el próximo verano para destruirnos. ¡Ilusos! ¿Aún no os ha enseñado vuestro Dios que hay cosas que no puede destruir ni el fuego, ni la espada, ni la maldición? El espíritu de la magia real (y las manos de Birutia se abren, señalando la alegría general) seguirá mientras queden dos humanos sobre la tierra, pues está tan unido a nosotros que si nos lo arrancaran nos convertiríamos en patéticos muñecos animados. Pues igual que está escrito que la sangre de estos que hoy bailan y ríen formará mañana ríos caudalosos, también está escrito que nada podéis contra lo que es invulnerable e inmortal. Este es el castigo que os reservamos: revelaros el terrible secreto de la Inmortalidad.

Para ello deberéis internaros en nuestras montañas sagradas; sortear la sima de Albi, donde oiréis los lamentos de los condenados de vuestro Infierno; enfrentaros al novillo rojo, que intentará deteneros con vuestros propios pensamientos; y *descender* hasta la cima del monte Muru, morada del Marimunduko, donde se os descubrirá la verdadera naturaleza de los que son como vosotros. Y estamos seguras de que lo haréis de buen grado, ya que en caso contrario vuestro amigo morirá, y otro de vosotros ocupará su lugar, hasta que todos vosotros hayáis desaparecido de la faz de la tierra.”

Evidentemente, cualquier acto agresivo de los Pj contra el trío de brujas no es otra cosa que una tontería suicida...

7. En ruta hacia el monte Muru

A la mañana siguiente, terminadas ya las alegrías del aquelarre, a los Pj les quedan solamente dos opciones a seguir: hacer caso omiso de las amenazas de las tres brujas o bien cumplir la misión que les ha sido encomendada, dirigiéndose al monte Muru.

Caso de que decidan hacer lo primero no tardarán en descubrir que la amenaza de las brujas era muy seria, con lo que es bastante probable (previa pérdida de algunos puntos de RR por cabeza) que decidan reconsiderar su decisión.

En el momento en que se pongan de camino hacia Muru, los Pj descubrirán que no corren peligro de perderse, ya que se sienten como si una fuerza sobrenatural los guiara. No terminarán con ello los prodigios: aparecerá en la frente de todos los Pj un extraño símbolo, que recuerda vagamente la imagen de un puño formando la señal contra la Malochia (puño cerrado con el pulgar introducido entre el índice y el corazón). Es el símbolo de las brujas de Aralar, y les librarán del acoso de las bestias y de los hombres. No se librarán, sin embargo, de los obstáculos de los que les previnieron las brujas:

La sima de Albi

Al pasar por sus cercanías, los Pj empezarán a oír, levemente al principio, con mayor intensidad después, gritos y lamentos mezclados con voces suaves e invitadoras, embriagadoras como el pecado y tan peligrosas como éste. Pues la sima de Albi no es otra cosa que uno de los respiraderos del infierno, y aquel que se asome a investigar su interior será precipitado a su negrura por siempre jamás. Los Pj deberán pasar una tirada de RR para resistir las voces, o bien taponarse los oídos con cera o pedazos de tela.

El novillo rojo

Antes de llegar a las laderas del monte Muru, los Pj se tropezarán con un pequeño novillo de color rojo, que mirará apaciblemente a los Pj... Trae la suerte o la desgracia a aquel que se le acerque. El novillo dará a cada Pj que lo desee su deseo más ferviente. Pero si fallan el tiro de Suerte... lo dará de la forma más literal y trágica posible. Estos deseos durarán apenas unos segundos, y no tienen otra función que aterrar a los Pj que fallen la tirada de Suerte, los cuales deberán pasar una tirada de su RR-25% para continuar su camino.

El monte Muru

Ante los Pj se alza, por fin, el monte Muru. Conduce a su cima un estrecho camino, que se va empinando lentamente hasta que, llegado el momento, los Pj tendrán que decidirse a escalar los últimos 50 m., cortados a pico. Todos los Pj que pasen una tirada de Memoria recordarán claramente que las brujas hablaron de *descender* por el monte Muru, no de escalarlo. Y sin embargo, todos los instintos que hasta ahora les han guiado tan fielmente los empujan hacia arriba...

NOTA PARA EL DJ: Escalar es un arte, y el arte no es para aficionados. No debes decir ninguno de los siguientes sabios consejos a los jugadores, pero deberías tenerlos en cuenta mientras ellos se enfrentan a las escarpadas paredes. Sería interesante que los Pj fueran dolorosamente conscientes de que les falta experiencia... pero que no estuvieran seguros de cómo comportarse. Pregunta qué hacen exactamente, y usa tu buen sentido. Escalar puede ser una función de Agilidad y Habilidad, y aunque técnicamente para salvar estos últimos 50 m. bastaría con que cada Pj pasase 5 tiradas de Tregar, convendría recordar en primer lugar los bonus que otorga el usar una cuerda, y segundo lugar que una buena idea siempre puede anular una mala tirada:

- * Nada de peso inútil. Una armadura o demasiadas armas van a comprometer seriamente la escalada.
- * El camino recto no es necesariamente el mejor. El Pj que vaya pasando regularmente tiradas de Otear quizá vivirá más.
- * El mejor amigo de un alpinista es el sonido. Los Pj deben escuchar la piedra, ver cómo reacciona ante su peso. Si hablan demasiado o llevan objetos metálicos colgando... mala cosa.
- * Una cordada es fundamental. ¿Los Pj llevan suficiente cuerda? Las distancias entre alpinistas deben ser lo bastante largas para no molestarse los unos a los otros, y lo bastante cortas para que si uno cae no pueda coger la inercia suficiente para arrancar a sus colegas de sus asideros.
- * Regla de los tres apoyos: básico. Sería muy interesante mover sólo un brazo o pierna a la vez.

A medida que se acercan a la cima del monte, todos los Pj que pasen una tirada de su IRR con un bonus del 15% tendrán la extraña sensación que, en lugar de trepar, están descendiendo por la pared de roca. Una tirada de Cultura x 2 quizá les haga recordar los cantos finales del Infierno de Dante, cuando el poeta y Virgilio deben *descender* por el pecho de Lucifer para salir a la cumbre del Infierno. De todos modos, lo más probable es que estén demasiado ocupados con la escaladita de marras para preocuparse en silogismos teológicos.

8. La inmortalidad

Una vez arriba (¿o es abajo?) el grupo será engullido por una espesa y repentina niebla, entre la que distinguirán apenas un profundo hoyo, en el fondo del cual brilla algo dorado... Una tirada de Otear normalita lo identificará como algo muy parecido a la viga de oro de la leyenda. Si se saca la mitad o menos en dicha tirada, sin embargo, los ojos del Pj se darán cuenta que es una visión cambiante: durante unos instantes, la viga parece adoptar las redondas formas del cuerpo de una mujer...

Hay una docena de hombres alrededor de la viga de metal. O al menos, algo que en el pasado fueron hombres. Ahora no son más que unos repugnantes seres gibosos, con las manos convertidas en garras de tanto arañar el metal para robarle unas virutas. Levantarán unos ojos, ciegos a todo lo que no sea el brillo del oro, y lanzando rugidos de furia empezarán a trepar por el hoyo, gritando con sus roncas gargantas algo así como "muerte a los ladrones". Los Pj se darán cuenta que tal es el efecto que produce el oro sobre los hombres, y apenas tendrán tiempo de preparar sus armas.

Los buscadores de oro tardarán tres turnos en salir del hoyo y enfrentarse a los Pj. Estos deberían aprovechar esta ventaja inicial lo mejor posible, ya que sus enemigos lucharán hasta la muerte.

Mientras se desarrolla el combate, la viga dorada que se encuentra en el fondo del hoyo empieza a cambiar, esta vez de forma mucho más visible, hasta convertirse en un ser luminoso, con apariencia de mujer, cuyos rasgos recuerdan levemente a Birutia, Indarr y Sorguiñak. Tardará cinco turnos completos en completar su transformación, tras lo cual el Marimunduko (pues tal es el nuevo ser) puede usarse como refuerzo del grupo si a los Pj se les está atravesando el combate. Finalizado éste, un rayo golpeará repentinamente la cumbre del monte Muru, cerrando para siempre el hoyo, como si nunca hubiera existido. El Marimunduko mirará al grupo fijamente, les hará un burlón gesto de agradecimiento y, con una carcajada, desaparecerá a su vez, camino del monte Aralar. Y los Pj se darán cuenta que han defendido al espíritu de la magia de Aralar, aquello que vinieron a destruir. Y que el secreto de la inmortalidad consiste en que la magia, la ilusión y la fantasía no morirán mientras alguien crea en ella, mientras no se rompa el equilibrio de la dualidad, de lo real y lo fantástico, de lo bueno y lo malo, de la riqueza y la basura... de la viga de brea y la viga de oro.

A los Pj solamente les quedará iniciar el descenso de la montaña. Esa noche todos, incluso el Pj maldito por las brujas, tendrán un sueño tranquilo.

9. Un final que no es triste, sino que es lo que hay

Las tropas de Alonso de Salazar tomaron Aralar al asalto en la primavera siguiente. Esto ya es otra historia. Algún día la contaremos. Salazar murió anciano, en olor de santidad. Pero sus escritos nos dicen que algo se le escapaba, que algo no entendió, que la muerte de la carne no puede dar la vida al espíritu. Que el peor diablo es el que se esconde en el corazón de los hombres. Durante años buscó a las tres brujas, hasta que ya al final de sus días comprendió que eran solamente un símbolo. Que jamás existieron. Pues en el incomprensible lenguaje de los de la

comarca, *Birutia* significa "poder", *Indarr* significa "fuerza", y *Sorguiñak* significa "brujas".

Es por eso que, aún hoy en día, *Birutia*, *Indarr* y *Sorguiñak* siguen en *Zugarramurdi*, tratando de poner un poco de equilibrio en este loco mundo de nuestros días, trayendo un poco de magia a nuestra triste vida. Es por eso que hoy en día los brujos luchan por conservar la magia contra las agresiones exteriores, la poderosa y sencilla magia de todos los días, la magia de una partida de rol.

Si los Pj descubren tal secreto, merecen 50 P. Ap. y mi humilde felicitación. También se ganarán 3D10 de IRR, ya que, ahora, sí que creen.

P.N.J.

Campeños vascos

FUE	15	Altura: 1,78	Peso: 75 kg.
AGI	12	RR: 15%	IRR: 85%

HAB 15 Apariencia: 12

RES 15

PER 12

COM 5

CUL 10

Armas: Aperos de labranza 45% (1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Psicología 40%, Escuchar 50%

Buscadores de oro

FUE	12	Altura: 1,65	Peso: 50 kg.
-----	----	--------------	--------------

AGI	10	RR: 0%	IRR: 100%
-----	----	--------	-----------

HAB	12	Apariencia: 1
-----	----	---------------

RES 12

PER 15

COM 1

CUL 10

Armas: Garras 60% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 60%, Tregar 90%

Rinascita

Rinascita

Rinascita. Renacimiento

Movimiento surgido en Italia que se expande por toda Europa: tiempo de florecimiento intelectual: las artes, las letras, la filosofía. Se desarrolla el pensamiento crítico: Dios ya no es el centro del universo, sino el Hombre. Nacen el escepticismo y el pensamiento lógico. Época de importantes avances técnicos e intelectuales...

Pero también época de la Inquisición Española, de los grandes procesos contra la brujería, de los grandes cismas y herejías, de corrupción eclesiástica y de caos político y social. Superficialmente los hombres empiezan a olvidar al Diablo. Pero... ¿olvidará el Diablo a los hombres?

Este suplemento incluye reglas para jugar a **AQUELARRE** durante los años 1450 a 1600. Además contiene referencias históricas, nuevos personajes, las características de brujas y magos de la época, numerosas ideas de aventuras, seis aventuras cortas listas para jugar y una Campaña en tierras africanas llamada **Affer Surst**.

Rinascita es un suplemento para **AQUELARRE**, el juego de rol demoníaco medieval, y no puede jugarse independientemente sin éste.

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Portada: Arnal Ballester
Ilustraciones interiores: Montse Fransoy
Montse Bosch

ISBN 84-7831-113-0



9 788478 311132



INTERNACIONAL