

Cantigas y Leyendas

Recopilación de Aventuras para
Aquelarre (Juego de Rol Demoníaco – Medieval)

ÍNDICE

Introducción (por Ricard Ibáñez)	4
Y todo esto, ¿de dónde viene?... (por Antonio Polo)	5
Aventuras 1300-1500	
Alas Negras (por Fernando)	7
Alcanor (inconcluso) (por José Tristán)	10
Algaida de Mandrás (por Lorena Rela)	20
Anábasis (inconcluso) (por Miguel Aceytuno)	23
Audaces Fortuna Juvat (por Luis A. Fernández Paredes)	26
Bretal Maldito (por María)	28
Brujas y Batallas (por Carlos A. de la Torre)	30
Cambaral (por Chronos)	34
Contacto (por David Revetllat i Barba)	39
Cruces de Sangre (por Manuel Romero Ocaña)	42
Culpable (por Kissinger)	46
Eclipse (por Entropía)	49
El Bosque de los Condes (por Manuel Romero Ocaña)	54
El Claro de la Media Luna (por Santiago Martínez)	57
El Compromiso Indisoluble (por El Pacificador)	59
El Condado de Valbuena (por The Grave Dancer)	62
El Despertar de la Bestia (por Samuel Rubio)	66
El Ente (por Brujo 13)	71
El Heredero (por Fernando)	74
El Miserere (por Carlos A. de la Torre)	75
El Monasterio (por Pedro García)	79
El Monte de las Ánimas (por Luis Gil Concepción)	83
El Monte Sant Michel (por Daniel Julivert)	85
El Sendero de la Niebla (por Manuel Romero Ocaña)	89
El Tercer Hombre (por Aker)	94
El Tesoro de los Templarios (por Mr. Rol)	100
El Ultraje (por Brujo 13)	105
Flor de Deu (Flor de Dios) (por Juan Vicente Mañanas Abad)	108
Imago Mortis (inconcluso) (por José Oliver)	111
La Búsqueda del Caballero Perdido (por Sharky 21)	114
La Ciudad de los Ladrones (por Sharky 21)	121
La Envidia es Mala Consejera (por Ángel Paredes)	130
La Espada Sagrada (por Ugi)	133
La Locura de Esquino (por Sharky 21)	136
La Maldita Ribadavia (Anónimo)	138
La Noble Savia (por Brujo 13)	140
La Posada del Duende (por Jorge Peralta)	142
La Ratonera (por Ricard Ibáñez)	147
La Sombra del Cometa (por Javi Guadalupo)	149
La Sombra en el Espejo (por Eduardo Villalobos y Luis González)	152
Lágrimas (por Juan Miguel Mancheno Chicón)	154

Los Restos de San Saturnino (Inconcluso) (por Chronos)	162
L'Últim Càtar (Inconcluso) (por Hermes)	168
Murder Party (por Miguel Aceytuno)	170
Psicosis en Córdoba (por Brujo 13)	173
¿Quién Carda la Lana? (por Raúl Tardón y Manuel Jiménez)	177
Rolando (por Kissinger)	181
Romance de Diego León (por Daniel ben Judas)	184
Sangre de Mago Muerto (por Lindelion Sireo)	187
Solo por Mil Monedas (por Pablo D'Amico)	193
Vidriales (por Bruno "Termotanque")	195

Aventuras 1500-1750

A Pedra Fita (por Pedro García)	199
Del amor verdugo (por Brujo 13)	203
Don Lucas y Don Damián (por Sharky 21)	204
Et aureum numerum est... (por Ricard Ibáñez)	209
Intrigas en la Villa y Corte (por Xavier Alarcón, Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez)	214
Ir por Lana... (por Melo)	221
La Carta (por Diego H. Sosa)	222
La Cruz de Santiago (inconcluso) (por Mickey)	225
La Serpiente Negra (por Ignacio Melo)	226
Odio en las Altas Esferas (por Brujo 13)	232

Y Algunas Leyendas...

Leyendas y Aventuras (Aquelarre 1ª edición) (por Ricard Ibáñez)	235
Leyendas del Infierno (Rerum Demoni) (por Ricard Ibáñez)	240
Leyendas Populares (Rinascita) (por Ricard Ibáñez)	243
Leyendas Populares de Catalunya (Dracs) (por Ricard Ibáñez)	248
Leyendas Santas (por Ricard Ibáñez)	253

Introducción

Por Ricard Ibáñez

Creo que ya lo dije alguna vez (en algunas cosas, me repito más que el ajo): un juego de rol deja de ser del autor que tan orgullosamente lo firma en el momento en el que otro que no sea él mismo le echa las zarpas encima.

Después de trece años de existencia, *Aquelarre* es para mí como ese hijo de juventud al que miro de cuando en cuando y digo "joder, cómo está creciendo" "¿Qué comerá?"

Pregunta tonta donde las haya, porque *Aquelarre*, como cualquier otro juego de rol, se alimenta de aficionados. Y los de mi juego demoníaco favorito me han salido especialmente respondones, y no precisamente faltos de iniciativa. Prueba de ello es éste, el segundo suplemento que nace de su lista de correo (la Cofradía Anatema), en general y de una mosca cojonera llamada Antonio Polo, en particular. Bueno, quizá debería decir el tercero, si cuento también *Ultreya*, que fue el último suplemento que sacó Caja de Pandora... O el nosecuántos, si cuento además los suplementos que han salido firmados por los miembros de la lista... Una lista muy lista, si me permiten el chiste fácil, que además nació sin padre reconocido, que fue iniciativa de aficionados, no de ninguna editorial. De la afición, para la afición. Es algo que siempre me ha encantado.

Y aquí tienen de nuevo al abuelete, ese fulano llamado Ricard que firma con el inteligente seudónimo de Ricard, babeando ante una colección de módulos que corren por la red, nacidos de la fértil imaginación de un montón de gente a la que me gustaría conocer en persona. Y me niego a confesar, si no es en presencia de mi abogado, que leyendo algunos de ellos he suspirado y me he dicho para mí: ¡Joder! ¡Qué imaginación tiene este cabrón! ¡Ojalá se me hubiera ocurrido a mí!

Así pues, si habéis tenido la paciencia de escuchar a este pobre escriba, haced que callen los chismosos, que se silencien pedos y eructos, que los enamorados no se distraigan y que se despierten los que andan adormecidos. Que ya lleguen los juglares, que tienen mucho más fluido el verbo que lo que lo tengo yo...

Que ya empiece *Cantigas y Leyendas*.

Noviembre 2003

Y todo esto, ¿de dónde viene?...

Por Antonio Polo

"Los lugares que visitarás, que verás, no existen. Sólo existen dos mundos: tu mundo, que es real, y otros mundos, que son fantasía. Mundos como éste son mundos de la imaginación humana: su realidad, o falta de ella, no importa. Importan en sí.

Estos mundos son una alternativa, una huida, una amenaza, un sueño, poder, refugio, dolor. Dan significado al tuyo. No existen; por eso son los únicos que importa.

¿Entiendes?"

— Neil Gaiman, *Los Libros de la Magia*.

Y todo esto, ¿de dónde viene?...

La respuesta a la pregunta de arriba es muy sencilla: viene de un tal Michael C. LaBossiere.

¿Y quién es el tal Michael?, os preguntareis.

No tengo ni la menor idea...

Lo cierto es que este LaBossiere (que, por lo que yo sé, puede ser de Iowa, Wisconsin o Cerrillo de los Montes) decidió un buen día recopilar todos sus módulos de Cthulhu en un único documento PDF con 626 páginas. Algún tiempo después, el que firma estas líneas descubrió el documento paseándome por la red de redes y mi cerebro de troll (silicio puro) se puso en marcha: ¿por qué no reunir en un documento PDF todos los módulos de *Aquelarre* que correteaban por la red? Total, ¿cuanto voy a tardar en hacerlo? ¿Una semana? ¿Dos?

He tardado unos cuatro meses en terminarlo, pero ha merecido la pena. Aquí está. Entero. Completo. Acabado. Señor LaBossiere, gracias por la idea.

Y como estoy deseandoirme a cenar terminaré cuanto antes con la introducción: *Cantigas y Leyendas* recopila 48 aventuras para el *Aquelarre* medieval y otras 10 para *Rinascita* o *Villa y Corte*. Además, para los nostálgicos y para los DJs de la última hornada, también encontrareis 58 leyendas (con sus respectivas ideas de aventuras) extraídas de los antiguos suplementos *Aquelarre* (1ª edición), *Rerum Demoni*, *Rinascita*, *Dracs* y las que iban a aparecer en el nunca publicado *Angelicum Natura*, cedidas por el propio Ricard para este documento.

Además de recopilar todo esto, me he tomado la libertad de maquetarlo un poco y utilizar un mismo modelo de ficha para todos los PNJs de las aventuras. Espero que sus autores me lo sepan perdonar. He incluido también notas a pie de página para ayudar a los nuevos jugadores de *Aquelarre* a encontrar más información en los suplementos del juego (las referencias a las páginas del manual de juego aluden a la 2ª edición en color). Y junto al documento en PDF encontraréis también una carpeta con las imágenes y mapas necesarios para jugar, además de un archivo en ZIP con una vieja animación que Paco Pepe Campos regaló a Ricard Ibáñez con motivo de la publicación de la primera edición del juego, y que hará las delicias de todos aquellos que todavía recuerdan con nostalgia los viejos 286 (¡y funciona en Windows XP y todo!).

Por último, dar las gracias a varias personas: a Tanys por apoyar desde el principio la idea y por encontrar en los lugares más recónditos de la red esos módulos que nadie había visto en su vida (y mi enhorabuena por su reciente boda); a Ricard por pasarme esos módulos inconclusos y las leyendas, además de escribir tan espléndida introducción (¿Cuántas cervezas van ya? ¿Tú llevas la cuenta?); a Jordi Calvo por no darme con la gorra en la cabeza por incluir sus módulos (en serio, se agradece el interés); a Elías Palomo, K. Lobo Solitario, Francesc Almacelles y Agustín Bermejo, alias "Brujo 13", por ponerse a mi disposición y mandarme todo su apoyo y beneplácito; a Pedro García, por pedir que acabara esto una y otra vez (ahora lo puedo decir: ¿adivinas quién tiene la bolsa con tu dinero?); a Hardeck e Ignatz, por ofrecerse para suplir mis carencias informáticas y pasar este mamotreto a un formato decente; y por último al Abad Bonilla (no ha hecho nada, pero es que me pidió que lo incluyera...).

Gracias a todos ellos y a los colisteros de la Cofradía Anatema... Callad a los adormecidos, que los pedos y eructos no se distraigan, que los enamorados se despierten y todo lo demás...

Espero que os guste a todos, de verdad.

Nota para los Recalcitrantes Leguleyos: Los autores son propietarios de sus respectivos módulos, así que nada vamos a rascar de todo esto, ya que *Cantigas y Leyendas* no tiene ningún afán de lucro ni lo tendrá jamás (aunque los autores puede que sí, pero eso habladlo con ellos).

Aventuras 1300-1500

Alas Negras

Por Fernando

*Negreira, Invierno de 135...*¹

Introducción

Los PJs han sido contratados por un rico burgués, amigo suyo desde que vinieron a Santiago de Compostela. El hombre se llama Xurxo de Negreira, un hombre rubicundo y cejijunto que anda ultimamente bastante preocupado por un hecho que ha acaecido recientemente en la tranquila aldea de Negreira. Su hija Ilda, joven y algo pasmadita, lleva enferma unos cuantos meses y nadie sabe que enfermedad acusa con exactitud.

Xurxo vive en una acogedora casa en la población de Negreira y es el alcalde del pueblo. Puesto que no se fía de nadie ha decidido contratar a ciertos buscavidas que conoció una tarde en Compostela para que le sirvan de protección contra lo que pueda venir. Como no, estos no son otros que los PJs.

Cuando entran a la casa hay un ambiente bastante tenso y toda la gente del interior mira con desconfianza a los PJs. La casa es un tanto antigua y se sitúa en la parte más periférica de Negreira. Por la escalera sube una anciana con un barreño de agua caliente y paños.

Los Hechos

Xurxo les explica el tema bastante tranquilo y sin ningún tipo de remordimientos. Explica que una mañana su hija se despertó muy mal, sudando y desprendiendo vapores de su cuerpo. Llamaron al curandero de la zona, pues es el único sanador que conocían. El curandero no dió con la enfermedad, aunque estuvo oscultandola y sangrándola durante casi dos semanas, las cuales casi no las resiste la pobre Ilda. Al principio decía que era un fuerte catarro, pero al no curarse lo tiraron de allí por que no se le veía dar realmente con la enfermedad.

Al siguiente día llamaron al parroco local y esté atribuyó el hecho a que la causa no era perteneciente al mundo de los vivos, y era un castigo del Altísimo, o algo así, pero seguía sin curarse la chica ni conocer el motivo de sus males.

Si los PJs subieran a ver a la chica, verán la habitación llena de sirvientas que intentan ponerle paños de agua caliente por todo el cuerpo para que no se enfrie, a pesar de las quejas de la joven, que se niega continuamente a seguir aguantándolas. La joven, al ver la llegada de los PJs, se sorprende y rápidamente se tapa con las sábanas. Si se le pregunta por lo que pasa dirá que no lo sabe. En ese momento entra una anciana por la puerta pidiendo paso. Nadie sabe exactamente de donde sale, pero muchos la conocen como la sabia anciana del Valle de Saño. Nada más verle, Ilda se queda pálida. La anciana comienza a examinarla ante la cara de los absortos PJs y saca una conclusión final: Ilda está embarazada.

Tras pedirle las oportunas explicaciones, su padre subirá ya enterado de la noticia, y más vale que Ilda se explique pronto y rápido, pues Xurxo no está para demasiadas explicaciones. Sin embargo la joven con gran frialdad y entereza, casi se podría decir que atrevimiento, dirá:

"Una noche del verano pasado dejé la ventana de mi alcoba abierta, debido al calor, y por ella se coló un hombre desnudo de rostro bellissimo, que casi sin darle tiempo a decir nada se introdujo en mi cama y comenzo a lamerme suavemente los pezones, hasta que quedaron totalmente duros. Las caricias de aquel joven eran un mar de goce, y sus besos un largo placer. Su pecho era el de un hombre fuerte y lo estrechaba contra mi excitado cuerpo. Su larga lengua se hacia interminable, y por no hablar de otras partes de su cuerpo..."

¡Plas! Su padre no puede resistir más y abofetea a la joven Ilda:

"Indecente!, ¡Guarra!, ¡¿Que has aprendido de los modales que te hemos enseñado yo y tu madre?!, ¡Desvergonzada!"

Seguidamente Xenxo se disculpará ante los PJs, supuestamente absortos por lo visto hasta ahora. Xenxo dirá que todo debe ser por culpa de las fiebres.

Ilda mira con cara de odio eterno a su padre y seguirá contando como si nada hubiera pasado:

"A la mañana siguiente él había desaparecido, y yo pensé que todo había sido un sueño (no demasiado desagradable por cierto)... (con esto mira a su padre con una mirada furibunda tras la cual el padre parece enmudecer). ¡Y en ese momento recordaba perfectamente que mi amante tenía alas negras!"

Evidentemente los PJs pueden desde quedarse pasmados, hasta creer que la niña está loca, pero una oportuna tiradita de **Leyendas** permitirá al grupo recordar que la descripción de la muchacha corresponde al mismísimo Lucifer, Rey de los Infiernos, lo cual les podría helar la sangre, pues lo que puede tener la niña en su vientre sería ni más ni menos que el Anticristo, aunque no tiene porque haber sido Satanás.

La Profecía

En el preciso instante en que la muchacha termina, la gente comienza a santiguarse y a murmurar entre ellos. Xenxo se quedará totalmente anonadado y tras unos momentos instará a los PJs a bajar a la sala de abajo.

Xenxo explica a los PJs que su familia tiene una maldición desde hace muchos años, y que se manifiesta de formas extrañas en algunas ocasiones, por lo que Xenxo está acojonado, y pide la ayuda a los PJs.

Los PJs tienen unos largos meses para investigar en lo que quieran, pero al final resolverán en que lo mejor es esperar a que nazca el hijo. En todo este tiempo estarán trabajando para Xurxo en varios menesteres, y se sacaran unos 25 maravedies mensuales (menos gastos, claro). Si por alguna razón intentaran hacer abortar a Ilda, el DJ debería advertir que quizás por atacar al hijo del Maligno, recibirían su ataque, con lo que más vale estar quietecitos y esperar a ver que pasa.

Al pasar seis meses el bebe nace. En principio parece un bebe normal, pero si se tiene éxito en una tirada de **Escuchar** -25% descubrirán que su llanto es algo ronco (lo cual podría creerse como fruto de la imaginación y del miedo).

La Llegada del Aoun

Por la noche oirán un enorme escándalo acompañado de un tañer lejano de campanas. Los campesinos llaman a la puerta aterrorizados, ya que dicen que hay ruidos y luz en la vieja capilla del Monte Aixiño. Si los PJs se asoman podrán ver la capilla en lo alto del monte a la luz de la luna llena y en el frescor de la noche. El ruido de sus campanas es realmente sobrecogedor y los gritos necrófagos que provienen del mismo lugar son realmente espeluznantes. Tanto si los PJs se acercan como si no verán que de la capilla salen dos sombras flotando y algo alado que viene en dirección al pueblo. Conforme se vaya acercando, una tirada exitosa de **Otear** revelará que es un hombre negro alado. Si se pasa una tirada exitosa de **Conocimiento Mágico** o **Leyendas**, los PJs sabrán que se trata de un Aoun². Pronto todo habrá pasado y el silencio invadirá el lugar.

Si los PJs suben a la capilla y se introducen en ella captarán un terrible olor a sangre, a incienso quemado y a azufre (con las

¹ Este módulo se basa en la leyenda *Alas Negras*, aparecida en el suplemento *Rerum Démoni*, pág. 49.

² Véase pág. 131 del manual de juego.

oportunas tiradas de PERx3). Sobre el altar de la capilla yace el cuerpo de una joven de unos 14 años con un cuchillo de plata clavado en su vientre. De su boca cae una extraña sangre negruzca, la cual, si se saca una tirada de **Otear**, se podrá distinguir como de distinto color a la que tiene en el vientre. Una tirada de **Conocimiento Mágico** revelará a los avidos PJs que se trata de una *Invocación de Sombras*. Posiblemente Ilda y Xenxo estén en peligro.

Los PJs vuelven a casa a dormir, pues todo ha pasado, por el momento...

Esa misma noche, mientras los PJs duermen (o no), se oirá un terrible grito. Hay un ruido enorme en la parte superior de la mansión. La ventana de Ilda está siendo aporreada desde el exterior, los golpes se oyen por toda la casa y pronto cunde el pánico. Un grito desgarrado de un hombre se oye de repente afuera. La ventana de Xenxo estará abierta y por ahí es por donde entrará el Aoun. Se oirá otro terrible grito: el Aoun ha acabado con Xenxo que yace ahora muerto con las visceras sobre el suelo. El Aoun sembrará el pánico y se cobrará varias víctimas si los PJs no se dan prisa. Es de suponer que los PJs se enfrentarán a él y a sus Sombras³, pero de poco servirá, pues mientras las sombras intentan entretener a los PJs, el Aoun recoge al niño de su lecho, junto a su madre y sale volando por la ventana, mientras que las dos Sombras desaparecen.

Al siguiente día la casa y el pueblo en general presentan una situación de caos. No hay nadie que no comente lo ocurrido la noche anterior. Hay que ir rápidamente a buscar a Ilda. La señora de la casa está histérica, pues entre lo de su marido y lo de su hija está muy afectada, y tendrá que ser tranquilizada varias veces. Los PJs podrían organizar una batida para encontrar el escondite del Aoun, pues no debe de estar muy lejos.

La Busqueda

Los PJs deberán convencer a las gentes del pueblo para que les acompañen en la batida, para lo cual deberán usar las palabras adecuadas y sacar sendas tiradas de **Elocuencia** o **Mando**. Hay que recordar que el pueblo está aterrorizado y anoche se produjeron varias muertes por culpa del ser demoniaco al que han de buscar.

Tanto si los PJs lo consiguen como si no, podrán buscar por los alrededores, y no les será demasiado difícil escuchar en el centro del bosque una serie de cánticos y de voces, acompañados del llanto de un niño (**Escuchar**). Efectivamente se trata del Aoun, que está llevando a cabo crueles rituales para la transformación del niño en un Aoun, mientras que la madre espera atada a un árbol, con un aspecto bastante desagradable. Junto al otro Aoun, hay un par más de ejemplares, que están sangrando al niño y practicándole los macabros rituales.

Evidentemente aquí tendrán que actuar los PJs, pasando por la espada a todos los Aouns, o como quiera que actúen. Si no reaccionan, tras el ritual, el niño se convertirá en un Aoun y la joven Ilda será devorada a sangre fría por el grupo de Aouns, incluido su propio hijo...

Recompensas

Si la doncella es salvada (quiera Dios), esta caerá inconsciente, y la podrán llevar al pueblo. La gente no se calmará hasta ver la cabeza al menos de un Aoun, pero ya veremos como explican lo del bebe. El DJ puede montar (si todo sale bien) la típica escenita final con 'happy end', y si se siente muy benévolo, los PJs podrán recibir unos maravedies de recompensa de parte de Ilda.

Por completar esta aventura se ganaran 25 P.Ap., más 10 si se tiene éxito, y 10 más si Ilda no muere. Además se podrán dar 15 P.Ap. más a repartir entre los jugadores que hayan destacado.

Dramatis Personae

Xurxo de Negreira

Es el alcalde de Negreira. Hijo de un rico comerciante de Santiago de Compostela, se hizo con el mando del pueblo por recomendación del Conde de Pontevedra a los 32 años, pues este le debía dinero. Xurxo es un hombre de 40 años, alto y rubio, aunque ya solo se distinguen algunos pelos rubios entre su cabellera, pues todo son canas. Tiene una sola ceja, y una ligera barba blanca casi inapreciable. Es amable y sencillo, y sabe llevar bien el pueblo, pero es un tanto despreocupado para con su familia y con el mismo, pues todo ello lo hace por obligación. es una persona eternamente tranquila.

FUE	12	Altura:	1,75 m
AGI	13	Peso:	80 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	10	RR:	20%
PER	12	IRR:	80%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)
Pelea 45% (1D3)
Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: No lleva.

Competencias: Artesanía 55%, Buscar 50%, Cantar 30%, Comerciar 73%, Elocuencia 65%, Falsificar 40%, Hablar Castellano 65%, Leer/Escribir 74%, Leyendas 35%, Memoria 27%, Otear 40%, Soborno 56%.

Ilda de Negreira (16 años)

Hija de Xurxo y de Xema. Es una muchacha rubia, de pelo largo y un tanto atolondrada. Tiene los ojos azules y la cara denota su juventud por el acné. Ya perdió su vergüenza a los 14 años, y más de un muchacho del pueblo la conoce bastante bien. No habla mucho, y parece (y digo parece) una muchacha tímida y buena. Su deseo oculto es escaparse de casa cuanto antes, pues no soporta la vida en su casa con sus padres.

NOTA: Aunque la joven parece que esté medio endemoniada, no es cierto, pero es interesante dar esa impresión. Lo que ocurre es que su carácter y su odio a sus padres le den que pensar a los PJs.

FUE	5	Altura:	1,65 m
AGI	12	Peso:	50 kg
HAB	12	Aspecto:	Normal (16)
RES	10	RR:	20%
PER	13	IRR:	80%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Discreción 40%, Correr 30%, Elocuencia 40%, Seducción 65%, Leer/Escribir 40%.

Aouns

Estos Aouns habitan en un monte cercano. Belifares, el Aoun que sedujo a Ilda desea hacerse con su hijo para convertirlo en un Aoun y con su madre para devorarla en honor a Agaliarethp.

FUE	30	Altura:	1,60 m
AGI	20	Peso:	65 kg
HAB	20		
RES	40	RR:	0%
PER	13	IRR:	150%
COM	0		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D6)
Arco Corto 40% (1D6+1D6)

Armadura: Carece.

³ Véase pág. 170 del manual de juego.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 95%.

Hechizos: *Invocación de Sombras*, *Aquelarre a Agaliareth*, *Atracción Sexual*, *Filtro Amoroso*, *Sumisión*, *Invisibilidad*, *Inmovilización*, *Conmoción*, *Metamorfosis*, *Despertar a los Muertos*.

Poderes Especiales: *Volar*.

Sombras

FUE	16	Tamaño:	Variable
AGI	18		
HAB	20		
RES	15	RR:	0%
PER	13	IRR:	360%
COM	5		
CUL	30		

Armas: Carece.

Armadura: Es invulnerable a todo excepto a la luz solar (le quita 3D6 por asalto) y a la magia.

Competencias: *Alquimia* 90%, *Conocimiento Mágico* 99%, *Leyendas* 95%.

Hechizos: Una Sombra conoce todos los hechizos.

Alcanor

(Inconcluso)

Por José Tristán

Idea General

En esta introducción describo brevemente la idea de la campaña. Los módulos no tienen por lo general plasmada la idea al principio, sino que simplemente se cuentan una serie de acciones que derivarán en el resto del módulo. A medida que se avanza por el módulo es posible encontrar explicaciones más o menos detalladas de lo que sucede.

La campaña, entre otros fallos, está escrita directamente para los personajes con los que juego: un comerciante catalán, un soldado envejecido castellano, un curandero navarro y un hechicero aragonés. Más tarde puede que haga referencia a un sacerdote guerrero.

Durante siglos las fuerzas del mal han combatido contra las fuerzas del bien y viceversa. Estas fuerzas han sido representadas en diferentes hombres y mujeres, ya sean más o menos conocidos. Pero como todo hombre y mujer, estos han acabado por morir. Sin embargo, las fuerzas se han vuelto a reencarnar en nuevos recién nacidos.

De ahí que durante toda la historia existan periodos de calma relativa (los niños crecen) y periodos de hambre, muerte, enfermedades, guerras, etc (las fuerzas del mal actuando).

Hace unos años, como se comenta en la primera parte de la campaña, Don Carlos Rimerto se casó con una bella joven. Sus relaciones dieron como fruto dos niños (idénticos, claro, y en el mismo embarazo). Uno de ellos recibió el nombre de Santiago (y representa el bien). El otro fue llamado Alcanor (y fue engendrado por el mismísimo Satanás).

Ahora, ambos han crecido y conocen cuál es su fin en la vida.

¿Y cómo entran los personajes?

Los personajes no son más que los elegidos para ayudar a Santiago (aunque antes deberán demostrar su valor y fe en Dios).

Y en ese punto, en el año 1297, empieza la campaña cuando los personajes se reúnen y conocen de vista a Santiago y a Alcanor.

Espero que os guste.

- Primera Parte -

Los personajes son campesinos que regresan de Alcanor, territorio feudal situado a pocos kilómetros de Santiago de Compostela. Wilfredo y Absam han ido bajo las órdenes de Santiago Rimerto, cuyo feudo, llamado Bajos Pozos, se encuentra a poca distancia de Burgos. Víctor ha ido obligado por el Señor Andrés de Urquiales, señor feudal de Villamar. Por último, José Luis se dirigía a la misma zona con el encargo de llevar cuatro carretas de trigo, una carreta con espadas y otra carreta que le sería dada en Burgos.

Personajes

Wilfredo: Soldado/Mercenario. Después de cinco años de práctica de la labor había decidido asentarse y trabajar durante varios años para el Señor Santiago. Ahora regresa con una espada, un escudo y una armadura normal junto con una bolsa con 50 mp y un medallón (mágico: 400 mo), que le arrebató a un feroz combatiente al que pilló tratando de entrar por la noche en la fortaleza de Alcanor, además de con varias cicatrices y heridas.

Absam: Se trata del curandero del pueblo. Muy queridos por todos decidió (obligado) ir a luchar contra los enemigos del Señor Santiago. Ahora regresa con 70 mp, una mula con alforjas y dos

dagas. Sin embargo sufre un corte en un nervio de la muñeca lo que le impide actuar en todas las situaciones con gran eficacia.

Víctor: Vivía en un bosque profundo. Temido por los campesinos, aunque recurren a él en caso de necesidad. Nunca había sido molestado por los soldados de Andrés de Urquiales, sin embargo una noche varios entraron en su cabaña y le mandaron dirigirse junto con el ejército al asedio de Alcanor. Sus padres habían sido capturados y serían liberados si no se negaba a ir. Ahora regresa con 50 mp, una espada, ropas gruesas y un extraño objeto mágico parecido a un cristal engarzado en un cilindro que desprende a la luz del fuego sorprendentes colores.

José Luis: Se le contrató por 500 mp para dirigirse a Alcanor. Debería llevar unas cuantas carretas y recoger otra. El encargo fue hecho por un comerciante de la ciudad llamado Severiano de Agustinos. En Burgos recogió la carreta que siempre iba escoltada por siete hombres de armas. Ahora regresa sólo con tres carretas vacías.

Introducción

Una noche de tormenta, concretamente el Día de los Santos, una hermosa joven casada con Don Carlos Rimerto dio a luz a dos niños. Anteriormente había tenido relaciones con Don Carlos y sin saberlo con un Demonio. Uno de estos niños emigró a Alcanor. Su nombre: Rodrigo Rimerto (naturalmente al servicio del mal). El otro, Santiago Rimerto, heredó un feudo en Bajos Pozos.

Durante años han luchado por acabar el uno con el otro...

Los personajes regresan a sus lugares de procedencia después de varias semanas de feroces batallas y totalmente derrotados por una potente fuerza preparada para la guerra. Pero hay en su cabeza varias preguntas que les atormentan: el parecido entre el Señor de Alcanor y Santiago. Al parecer lo único que les diferenciaba eran las negras ropas de uno frente a las azules y blancas del otro. ¿Por qué han caminado tanto para conquistar unas tierras sin ninguna importancia fronteriza y al parecer prácticamente imposibles de cultivar? ¿Quiénes eran esos extraños hombres que medían más de dos metros, tapaban su cara con negros cascos y resistían cientos de golpes además de sólo atacar por la noche?

José Luis llegará a las doce de la mañana al pueblo de Villacampo. A lo lejos se divisa a los campesinos trabajar en las tierras. En lo alto de una colina se levanta una pequeña iglesia que tañe las campanas: tirada de **Teología** para saber que están avisando de la muerte de alguien. Una tirada de **Suerte** le indicará que una rueda de la carreta (nueva, había sido comprada hace cuatro meses en la mejor herrería de Cataluña) se está aflojando. Antes de que pueda reaccionar, la rueda se partirá por la mitad y el personaje caerá a unas tierras pantanosas que poco a poco le irán engullendo al igual que a las mulas: sin realizar movimientos bruscos la tierra le tragará en 30 asaltos; con movimientos bruscos se hundirá en 10 como podrá comprobar por las mulas.

El resto de los personajes se encuentran en el mismo camino a unos 500 metros. Una buena tirada de **Escuchar** les permitirá escuchar los gritos y rebuznos además del tañir de las campanas.

El Pueblo de Villacampo

Don Juan Senante, un curandero-campesino del pueblo, era un alquimista. Durante años investigó la muerte tratando de encontrar la vida eterna. Desesperado, tuberculoso en sus últimos días, contactó con Agaliareth el cual le concedió la vida eterna a cambio de que le sirviese. El único problema es que sólo puede vivir de ocho de la noche a diez de la mañana. Aunque

Juan ha encontrado la forma de vivir eternamente: sólo tendrá que intercambiar su alma con la de una mujer embarazada por otro hombre que no sea su marido (o sea que ponga los cuernos).

Don Juan ha muerto hace dos días. Por la noche cuando resucitó todos pensaron que se trataba de un milagro. Sin embargo a la mañana siguiente ha vuelto a aparecer muerto y se predisponen a enterrarle. Ana Rigodela es la víctima elegida, ya que está embarazada, por lo que es la única que sirve.

Cuando los personajes lleguen se encontrarán con la marcha fúnebre: tirada de **Leyendas** para saber que por estas tierras cuando alguien ve una marcha fúnebre debe unirse a ella bajo la pena de ser castigado por el demonio (además de por el alguacil, un tipo desconfiado como el que más y que prefiere no dejar las casas vacías cuando unos extraños extranjeros mal vestidos se dirigen hacia ellas). Si preguntan sobre el muerto escucharán las dos versiones:

- Es un milagro.
- Tienen miedo, ya que Don Juan era un ser extraño: se le veía en los cementerios, su casaapestaba a veces... El demonio puede que esté detrás de esto. Cuando el cura lo bendició con el agua se vió como salía humo de su cuerpo (la verdad es que era, ni más ni menos, que el mucho polvo que acumulaban sus ropas junto con los efectos de los cristales de la oscura iglesia).

El muerto será enterrado y cuando Don Ramón Verderna⁴ se entere de que hay un comerciante acompañado y que parece que ha conseguido dinero, les invitará a su casa a comer y pasar la noche... y de paso a conocer a su fea hija (Aspecto 8) para que se case con ella.

Primera noche

Los gritos procedentes de la calle despertará a todo el pueblo. Una casa, la de la embarazada Ana Rigodela, está ardiendo. La mujer, histérica, vocifera pidiendo ayuda, mientras los vecinos más próximos ya están organizando una cadena para sofocar el fuego. Los personajes serán requeridos para ayudar.

Lo cierto es que Don Juan Senante se ha dirigido a la habitación de Ana para realizar el actor carnal cuando ha sido sorprendido por su marido (al que todo el pueblo llamado "el cornudo"). Éste, guadaña en mano, se ha dirigido, sorprendido y asustado al mismo tiempo, contra Don Juan. Ana ha despertado del encantamiento y ha salido de la casa. En la lucha una vela ha caído al suelo y la casa ha empezado arder con rapidez. Sin embargo Don Juan no ha sido capaz de salir de la casa.

Una tirada de **Otear** mostrará una sombra entre las llamas: es Don Juan, ya que el cornudo ha muerto. Si los personajes entran deberán tirar tres tiradas de **Esquivar** para no quemarse con los maderos que caen (2D6 si fallan una tirada). Sea como sea verán como alguien sale huyendo hacia el bosque.

Se acerca el final

Don Juan sabe que Ana Rigodela será trasladada a Portugal donde vivirá con unos primos ahora que ha quedado viuda. Por lo tanto debe darse prisa y sólo le queda esta noche. Cansado de actuar con cuidado ha decidido ayudarse de varios Aouns⁵. Estos llegarán volando al pueblo y comenzarán a destruir y matar. En medio del revuelo, Don Juan aprovechará para capturar a Ana Rigodela mediante el hechizo de **Atracción Sexual**.

Si los personajes se internan en el bosque detrás de la figura podrán encontrar, con una tirada de **Rastrear**, un pequeño escondite excavado en la piedra. Dentro pueden encontrarse: raíz de mandrágora (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerlo), cabellos, algo de piel de cordero y varios corazones de manzana. Con una tirada de **Conocimiento Mágico** sabrán que se trata de componentes para un hechizo de **Atracción Sexual**.

Si consiguen calmar a Ana Rigodela (con **Psicología** y algún bofetón) les contarán que no sabe cómo despertó en la cama con Don Juan Senante.

Pueden también visitar el cementerio, aunque es aconsejable que desenterrar ningún cadáver (bajo pena de cepo o unos cuantos latigazos, sino es algo peor). Una tirada de **Buscar** + 25%

⁴ En el módulo no se explica quien es Don Ramón Verderna: puede ser el alguacil o un noble del pueblo.

⁵ Véase pág. 131 del manual de juego.

y descubrirán que la tierra de la tumba ha sido removida recientemente, además parece que está hundida.

Segunda noche

El ataque esta noche será inmediato. Algún personaje (¿el comerciante?) se despertará con la hija de Ramón Verderna en su cama, con una gran sonrisa que la afea aún más y con un camisón muy poco decente. Los Aouns han empezado su ataque mientras Don Juan Senante se introduce en la cama con Ana Rigodela: tardará 20 turnos en copular y transferir su alma.

Recompensas

Si algún personaje se queda mucho tiempo lo único que conseguirán es que a la mañana siguiente Ramón Verderna anuncie la boda de su hija con Jose Luis. Aparte de eso, recibirán 50 mp cada uno de la herencia de Ana Rigodela, que estará muy agradecida por del alquimista haberla salvado.

También recibirán 30 P.Ap.

Dramatis Personae

Aouns

FUE	25/30	Altura:	1,50/1,60 m
AGI	15/20	Peso:	55/65 kg
HAB	15/20	Aspecto:	-
RES	30/40	RR:	0%
PER	10/15	IRR:	100/150%
COM	0		
CUL	10/15		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D6)
Arco Corto 40% (1D6+1D6)

Armadura: Carece.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 95%.

Hechizos: Conocen un mínimo de 6 hechizos, entre los cuales deben estar forzosamente *Invocar Sombras* y *Aquelarre a Agaliarethp*.

Poderes Especiales: Volar.

Don Juan Senante

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	7	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	0%
PER	15	IRR:	125%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Normal 40% (1D8+1+1D4)

Armadura: Carece.

Hechizos: Muchos, entre los que se encuentran *Atracción Sexual* y *Crear Niebla* (resta un 15% a los atacantes durante un combate).

- Segunda Parte -

Introducción

Rodrigo Rimerto "Alcanor" viaja a Valladolid. Tiene que reunirse con el Arzobispo Pedro Llanas. En el seno de la Iglesia se habla sobre la creación de un grupo de personas especializadas en la exterminación de los practicantes de la magia así como de las criaturas demoniacas, cada vez más frecuentes y que atentan contra la gente de fe. La idea todavía no ha alcanzado gran importancia pero se rumorea que dentro de poco se celebrará una reunión en la que participarán los más importantes teólogos de la Iglesia (incluyendo emisarios papales, alemanes y franceses). El Arzobispo Pedro Llanas hace tiempo que sirve a Agaliarethp y espera recibir órdenes.

El Encuentro

Los personajes, puede que escopetados ante la eminente boda, han abandonado Villacampo y después de recorrer varios pueblos, por fin han llegado a la ciudad de Valladolid. Cuando llegan es la hora de la comida. Ante el bullicioso mercado se encuentran varias tabernas y posadas. En la posada podrán escuchar algunos rumores:

- “Este año la cosecha ha sido excelente. La naturaleza se ha portado bien y podrán pasar incluso dos años sin pasar hambre.”
- “Ayer, cuando el sol desaparecía, llegaron a la ciudad un grupo armado de quince hombres. Espera que el alguacil sea capaz de cuidar de ellos.”

Después de la comida, el mercado reanuda su actividad y allí podrán encontrar de todo, incluso algún pergamino con un hechizo, aunque este será caro (300 mp, pero tienen posibilidad de **Comerciar**). Cuando paseen por el mercado podrán ver como los gritos se elevan y la gente que les precede empieza a apartarse. Con una tirada de **Otear** -30% verán a un hombre sucio y mal vestido corriendo, y lleva en la mano una bolsa de cuero. Detrás varios hombres le siguen con los puños en alto y profiriendo amenazas. Es de suponer que le sigan, pero si no es así, algún personaje se dará cuenta de que el hombre le ha golpeado al pasar y le ha desaparecido la bolsa. El ladrón, muy hábil, saldrá del mercado y se dirigirá hacia los caóticos callejones: tirada de **Correr** para atravesar con suerte los callejones. Pronto sólo los PJs serán capaces de seguirle. Saldrá de los callejones entrando en una gran plaza en la que hay un gran edificio de dos plantas.

En este punto, deberán tirar **Suerte** con -40%: el personaje que falle por más se tropezará con un hombre. Este le dirigirá sólo una furibunda mirada y sin decir nada se dirigirá al edificio. Parece que es Santiago Rimerto vistiendo ropas negras (en realidad, es Rodrigo Rimerto). Por otro parte, el ladrón tropezará con una piedra y caerá al suelo: no luchará y sólo pedirá que no le lleven a la justicia (“Si me entregan me azotarán hasta matarme”).

Pistas

Si deciden investigar sobre qué hace Rimerto en Valladolid sabrán que:

- La casa en la que ha entrado es la casa del Arzobispo Pedro Llanas, prácticamente el hombre más importante de la ciudad.
- Si tratan de ver al Arzobispo, una robusta mujer con un mazo en la mano les dirá que el Arzobispo no recibe a nadie en casa. Si quieren verle, todos los días da misa a las ocho en la Catedral.

La Catedral

A la ocho la catedral está llena de fieles. Cuando termine la misa, el Arzobispo se dirigirá a la Sacristía junto con los dos capellanes. Una tirada de **Elocuencia** hará que al Arzobispo se detenga dos minutos; de lo contrario saldrá rápido a la calle donde les espera una lujosa carroza. Naturalmente, si habla sólo dirá que no conoce a ese hombre, le pidió que le confesase y el aceptó. Si sacan una tirada de **Psicología** con -25% se darán cuenta que es un experto mentiroso pero desde luego algo o mucho oculta.

La Cárcel

Si los personajes han preguntado al Arzobispo por Rimerto, el alguacil Roberto Santini, de procedencia Italiana, que está bajo las órdenes del Arzobispo, mandará a una cuadrilla de diez hombres bien armados a detener por bullicio (por poner un ejemplo), así que deberán pasar dos días en la cárcel como escarmiento.

Los personajes serán encerrados en un maloliente y claustrofóbico calabozo sin nada de equipo. En él se encontrarán con un huésped llamado Malavida, el ladrón de antes (si le entregaron a la justicia al principio se mostrará receloso de ellos). Si sacan una tirada de **Escuchar** oirán como en la plaza se está construyendo algo: se trata de unas horcas, lo que puede comunicárselo Malavida con una risilla burlona (ellos son los

únicos presos). Hasta las nueve de la noche Malavida no hará nada, hasta que vea a través de una rejilla que hay cinco horcas. En ese momento hará un trato: si le ayudan a salir de la ciudad, él les sacará de la cárcel.

La Huida

Con una habilidad sorprendente, abrirá la puerta y les conducirá hasta una sala en la que tres gordos soldados juegan a los dados. En una mesa están apiñadas sus armas y posesiones. Para alcanzar sin armar ruido deberán tirar **Discreción** contra el **Otear** de los guardines: tardarán dos asaltos en llegar hasta las armas y uno para empuñarlas. Si comienza un combate, en 20 asaltos llegarán cinco soldados más.

¿Qué opciones tienen una vez salgan de la cárcel?

Si intentan abandonar la ciudad se toparán con un ejército cubriendo los principales edificios (véase casa del Arzobispo). En las salidas, decenas de campesinos empuñan distintas armas y amenazan con asaltar la ciudad. Una tirada de **Suerte** y podrán escuchar lo que sucede: de la noche al día la más espléndida cosecha se ha echado a perder y se ha podrido en la misma planta. El diablo está en estas tierras y se pide la interjección del Arzobispo para expulsarle. Pero al parecer, éste todavía no se ha presentado.

Si investigan la cosecha (con una tirada de **Conocimiento de Plantas** o **Conocimiento Mágico**) verán que algo ha pasado no es natural lo que ha ocurrido. Lo cierto es que la cosecha ha sido maldecida por Alcanor, ya que allá por donde pasa todo se pudre, ayudado por un hechizo de *Maldecir Cosecha*. El Arzobispo, por su parte, está demasiado asustado para salir a calmar al gentío.

Los acontecimientos se precipitan

La muchedumbre enfurecida entrará en la ciudad y se dirigirá a la casa del Arzobispo Pedro Llanas. Cuando estén allí verán como una docena de hombres entran en la casa. Un campesino gritará “Son los extranjeros que entraron en la ciudad. Ellos son los culpables”. La multitud se avalanzará contra la casa y los soldados que la cubren.

Nota: cuando Alcanor está cerca de los PJs, el cristal engarzado en el cilindro que lleva Victor desprenderá diversos colores y por la noche parece algo mágico, así que si lo ve la multitud se avalanzará sobre ellos con más ímpetu.

La puerta de la casa es su única salida, aunque deberán tirar **Suerte** o alguna piedra (daño: 1d3) les golpeará.

La casa del Arzobispo Pedro Llanas⁶

- **1. Entrada:** es una sala especiosa, decorada con un gran mural del Nacimiento junto con una cruz central. Hay dos puertas: una de madera con cristales opacos, y otra más pequeña aunque también lujosa.
- **2. Cocina:** la puerta más pequeña conduce a la cocina, y esta, a su vez, a dos aposentos (el de la criada y el del mayordomo). El pasillo conduce al patio (donde está el lavadero): aquí hay una puerta para la salida del establo (donde están escondidos los criados). La puerta está protegida por cinco soldados y cinco hombres de armas de Alcanor.
- **3. Comedor:** la puerta acristalada da paso a un hermoso comedor. La mesa está puesta para dos personas pero ahora mismo no hay nadie. El comedor tiene unas escaleras que ascienden y una puerta doble coronada por un crucifijo.
- **4. Capilla:** la puerta da a una pequeña capilla.
- **5. Pasillo:** las escaleras desembocan en un pasillo con dos puertas a cada lado.
- **6. Despacho:** la primera puerta da a un despacho. En el centro, una mesa de caoba con impresionantes relieves que hacen referencia al Arcángel Rafael. Encima de la mesa hay un tintero y una pluma que mancha la mesa. También hay una carta a medio escribir y otra carta con el sello roto (es una carta que ha sido enviada: véase Anexo 1).

⁶ La aventura sólo presenta la descripción de la casa, pero no su plano, así que le tocará al DJ de turno hacerlo.

- **7. Habitación:** en la segunda puerta hay una habitación que, por su contenido, parece ser del Arzobispo. En ella guarda ropas religiosas además de un cofre que está bien escondido debajo de una loseta (para encontrarla se debe tirar **Suerte**, ya que al pisarla se mueve, o **Buscar** -20%) donde guarda joyas por un valor de 1000 mp, aunque todas son difíciles de vender (al menos en la parte norte de la península).
- **8. Habitación:** se trata de otra habitación, la de los invitados. Está totalmente vacía.
- **9. Biblioteca:** este pasillo, que está vigilado por cuatro hombres de Alcanor, da a una enorme sala. Su uso no está claro. Parece ser un despacho, una biblioteca biblioteca, o una sala de descanso. A un lado se yergue una enorme chimenea. Dentro de esta habitación y mirando por la ventana está Alcanor.
Cuando Alcanor les vea, desenvainará una hermosa espada que también produce horror. Es de color negro brillante (una tirada de **Conocimiento Mineral** les permitirá saber que no es ningún metal conocido) decorada con extraños dibujos (con PERx2 verán que es un macho cabrío). Alcanor está esperando que preparen su carruaje y una buena escolta, la cual será dirigida por el Alguacil, para abandonar la ciudad. Para ello ha obligado al Arzobispo a salir a calmar a la gente. Este, viendo la situación muy mala, se ha disfrazado y a estas alturas ya debe de estar en algún cruce de caminos donde una escolta le espera. Alcanor luchará durante unos cuantos turnos hasta que se vea gravemente herido o haya inflingido al menos una herida a cada personaje. En ese momento saltará por la ventana, situada a siete metros del patio: su caída será antinatural, ya que parece que flota sobre el aire. En el patio le espera un carruaje negro. Afuera en la calle, los soldados están cayendo bajo las enfurecidas embestidas de los campesinos: en 10 asaltos estos habrán entrado en la casa y asesinarán a todo el mundo que encuentren.

La Espada

La espada, creada por el mismo Agaliarethp en las forjas del destino y con una roca mágica, no pertenece a este mundo. Causa en aquella persona que hiere que el cuerpo empiece a pudrirse. Cada semana la podredumbre se extiende por el cuerpo: tira cada semana por localización y haz una marca. Si recibe tres marcas en una extremidad, está se perderá, si recibe cuatro en el torso o en la cabeza, la persona morirá. La zona herida rápidamente se engrenece, crece la inflamación y se pierde sensibilidad aunque los dolores cruzan todo el cuerpo. Estas heridas visibles causan una actitud desagradable de la gente.

Recompensas

Los personajes reciben 30 P.Ap. por terminar esta parte.

Dramatis Personae

Soldados de Valladolid

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	12	Peso:	60 kg
HAB	13	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)
Pelea 40% (1D3)

Armadura: Carecen.

Soldados de Alcanor

FUE	15	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	10	Aspecto:	Normal (13)
RES	13	RR:	50%
PER	10	IRR:	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 50% (1D8+1)
Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Alguacil Roberto Santini

FUE	12	Altura:	1,70 m
AGI	18	Peso:	68 kg
HAB	18	Aspecto:	Normal (12)
RES	15	RR:	40%
PER	15	IRR:	60%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)
Maza Pequeña 40% (1D8+1)
Ballesta 45% (1D10+1D4)

Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Rodrigo Rimerto "Alcanor"

FUE	25	Altura:	1,75 m
AGI	30	Peso:	80 kg
HAB	35	Aspecto:	Normal (16)
RES	40	RR:	0%
PER	20	IRR:	125%
COM	20		
CUL	25		

Armas: Espada Normal (Mágica) 75% (1D8+1+2D6)
Tiene 60% al usar otras armas

Armadura: Cota con Refuerzos (Prot. 6: no sufre restricciones) y en ocasiones una Armadura de Placas mágica (Prot. 8: las armas le causan la mitad de daño, excepto las mágicas, si no son hechizos de goecia, y las bendecias, siempre y cuando el creyente demuestre que tiene realmente fe con una tirada de RR).

Hechizos: Todos.

Campesinos

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	14	Peso:	60 kg
HAB	12	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	50%
PER	10	IRR:	50%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Palo 40% (1D4+1)
Cuchillo 35% (1D6)
Pelea 25% (1D3)

Armadura: Carecen.

- Parte Tercera -

Introducción

Confiando en que los personajes sean lo suficientemente juiciosos o lo suficientemente cristianos, se supone que tratarán de devolver la carta a Enrique Salazar (por otra parte se les promete un pago justo). Además, con el paso de las semanas se darán cuenta de la gravedad de las heridas de la espada de Alcanor.

Será fácil enterarse de quién es el tal Salazar preguntando a cualquier sacerdote o monja (un personaje Clérigo puede tirar **Memoria** +25% para recordarlo): Enrique Salazar es el Obispo de Guadalajara. Ha obtenido gran fama y odio por criticar la vida lujosa de los clérigos mientras los pobres campesinos mueren de hambre. Ha escrito varios libros en los que explica la existencia del mal y la necesidad de combatirlo además de con rezos con acciones.

El Camino

El camino desde Valladolid a Guadalajara es largo y complicado: los bandidos se han multiplicado ante la ineptitud de muchos señores y atacan a los viajeros sin ninguna impunidad (incluso se están atreviendo con pueblos importantes). Un comerciante que haga un tirada de **Comerciar** puede conocer alguna ruta comercial que sea más segura). Si no es así, sufrirán 1D3 ataques de bandidos (bandas de 1D8 individuos).

El viaje, desde su comienzo, será muy lluvioso. Rápidamente los maltrechos caminos se embarrarán dificultando el trayecto de animales y carretas (se deberá tirar **Suerte** para que esto no frene la carreta: si es así, se tendrá que tirar **Conducir Carro** para sacarla).

El tercer día de viaje se está terminando: ha parado de llover por fin, pero a lo lejos parece venir una terrible tormenta (lo sabrá Absam ya que su muñeca está hinchada como un pimiento con los dolores que eso supone). Parece ser que el bosque en el que entraron ese día no se acaba nunca, y si no encuentran refugio rápido aumentarán las posibilidades de que pillen pulmonía (ya tienen un 15% de contraerla).

La Finca de María Astudillo

Parece ser que la suerte está con los personajes ya que el bosque acabará de pronto, cuando el sol está a punto de desaparecer, y ante sus ojos se alza una gran finca rústica. Por una chimenea sale un negro humo, y es posible ver luz a través de alguna ventana. La finca está protegida por un muro de piedra de 3 metros de altura y la puerta del muro está a medio abrir. El patio está totalmente embarrado y posee un pequeño huerto lleno de tomates podridos. El suelo deja ver innumerables huellas de animales y gallinas.

Hay dos edificios anejos: el más grande parece ser la casa mientras que el otro es un establo. Todas las paredes están cubiertas por montones de trigo (si sacan una tirada de **Conocimiento de Plantas** sabrán que es algo pronto para haberlo recogido).

La puerta de la casa está cerrada. En cuanto llamen abrirá la puerta un hombre con un horca empuñada como arma. Detrás de él dos chiquillos sostienen una guadaña. Sus ojos revelan terror, aunque si ve algún clérigo les dejará pasar inmediatamente. De lo contrario los personajes deberán convencerle de sus buenas acciones. Antes de dejarles entrar les dirá: "¡Gente de fe! ¡Abandonad esta casa maldita antes de que séais vosotros las próximas víctimas!". Si deciden quedarse a pesar de todo, les acompañará a la cocina donde se podrán calentar en la chimenea.

En la cocina podrán encontrarse con dos hombres vestidos de negro con cicatrices en la cara (por cierto, llevan ropas idénticas a la de los que defendieron a Alcanor en Valladolid). Encima de una mesa hay dos espadas. Todas las personas van de luto. La razón es que hace seis días enterraron a una hermana de María de Astudillo que fue asesinada por los soldados del pueblo acusada de tratos con el diablo. Juana "La loca" (como se la conocía) realmente estaba loca, en especial desde que tuvo relaciones a la edad de doce años con un sátiro. Desde ese día obtuvo el poder de maldecir a cualquier persona que la hiciese daño. Ahora está muerta, pero ha maldecido la tierra donde se la enterró y a quiénes la mataron. De su tumba brotarán aspides⁷ hasta que todo el mundo la acompañe o hasta que mueran los hombres que la mataron.

Estos dos hombres, junto con un tercero que se encuentra en una cama, pues se cayó del caballo, son soldados de Alcanor. Se dirigen a Guadalajara a asesinar a Enrique Salazar. La caída del

jefe les ha detenido es esta finca donde esperan que se recupere. El jefe, llamado Antón de Armas, es un mago.

La Historia

Ramón Fernández, que así se llama el hombre, mandará a sus hijos que calienten un cazo de sopa y mientras les contará los sucedido:

"Hará ahora seis días que nuestra vida dejó de ser todo lo pacífica que había sido. Ese día descubrimos que uno de nuestros criados estaba caído en el campo. Respiraba normalmente pero nos fue imposible despertarle. Intentamos todos los medios que conocemos, sin embargo siguió en el mismo estado. Un día después fue otro criado el que se desmayó aquí en la cocina. Su estado era idéntico y al igual que el otro y no despertó. Asustados, mandamos a buscar a un médico. Pero antes que llegase era mi mujer la que no se levantó de la cama. Después han caído uno de mis hijos y otros dos criados. Ahora sólo quedamos nosotros, y dos criados que velan de los enfermos".

Si preguntar acerca de los hombres (Raúl y Bonifacio) les contará que llegaron la tercera noche. Uno de ellos se había caído del caballo y golpeado en la cabeza. Ahora está con el resto de los enfermos, aunque éste parece muy grave. El médico dijo que sólo un milagro le salvaría.

Opciones

Pueden atacar a los dos hombres, pero no mientras estos estén en la casa de Ramón Fernández. Lo evitará poniéndose en medio de cualquier pelea y no dudará en luchar con sus criados contra los que inciten la violencia, mientras se lo echa en cara con la siguiente frase: "Acaso, vosotros, a quién he acogido cristianamente en mi casa, os atreveis a mancillar mi hogar con vuestras armas". Por la noche siempre encontrarán a los dos soldados despiertos (no necesitan dormir) y cuidarán a partir de ese día a su jefe.

Si investigan a las víctimas de la familia verán que todos tienen mordeduras en distintas partes como de dos grandes dientes. No muestran ningún otro síntoma. Una tirada de **Conocimiento Animal** con -25% revelará que se trata de una mordedura de serpiente y si sacan otra de **Leyendas** sabrán que existen unas serpientes áspid, la *aspid prialis*, que causan distintas enfermedades, y la del sueño se relaciona con ellas.

Más Ataques

Al siguiente día los personajes se despertarán alarmados por una voz lastimera. Se trata de Ramón Fernández, que está en el establo. Seis de sus mejores vacas están tiradas en el suelo con los mismos síntomas que las personas. También tienen la picadura. Lo mismo les ha pasado a seis conejos y seis gallinas.

NOTA: como se puede ver toda la partida está llena del simbolismo del 6 (incluso como ahora, del 666).

Una tirada de **Rastrear** permite identificar diversas huellas de serpientes entrando en el establo.

Si visitan la tumba de Juana, Ramón les llevará a un pequeño cementerio donde reciben entierro todas las personas de su familia. Éste se encuentra en lo alto de una pequeña colina a unos 100 metros de la finca. Está rodeado con una pequeña muralla de medio metro de piedras. Desde hace seis días una niebla cae sobre el cementerio. La hermana de María ha sido enterrada a un lado, en una pequeña depresión, donde la niebla es más fuerte e impide la visión a menos de un metro. Una tirada de **Escuchar** permitirá escuchar varios cuerpos arrastrándose y silvando. La tumba está llena de aspides que salen del interior y, tras abandonar el cementerio, se dirigen hacia la finca (si las ven deberán tirar IRR). Si investigan, que no les quepa la menor duda de que los personajes serán atacados por varias aspides.

Encima de la tumba se encuentra una pequeña cruz de oro: Ramón la identificará como perteneciente a la iglesia del pueblo cercano, Villa Carmona.

La Iglesia de Villa Carmona

Villa Carmona es un pequeño pueblo de no más de 50 habitantes. Su iglesia, que se encuentra a la entrada, es pequeña, de estilo románico, aunque decorada con amenazantes gárgolas. En el pueblo podrán ver también pequeñas aspides,

⁷ Véase pág. 132 del manual de juego.

además de varias personas tiradas por los suelos. Deberán tirar **Suerte** o se encontrarán oculta alguna aspid.

La puerta de la iglesia está cerrada y el cura no responde: tendrán que forzar la puerta (**Forzar Mecanismos**) o tumbarla (tiene Resistencia 300, aunque cuando pierda 60 se creará una brecha suficiente para pasar una persona de menos de 1,50).

La iglesia está totalmente a oscuras y aunque hayan ido de día la luz no pasará (lo que significa ganar puntos de IRR), aunque si es posible ver con lámparas, velas o antorchas. Todo parece tranquilo, aunque de repente la Biblia colocada encima del altar se abrirá y las hojas empezarán a pasar a toda velocidad hasta que se detengan en una (más ganancia de IRR). Cuando se acerquen podrán ver encima de la mesa, en torno a la Biblia, un nido de aspides. Son unas diez que atacarán violentamente.

Aquellos que sepan leer podrán ver escrito sobre el altar y con letras ensangrentadas:

"Aquellos que me turbaron en vida han de morir, y les han de acompañar aquellos que no se atrevan a castigar".

La Casa de los Asesinos

Si preguntan a Ramón por el pueblo (intenta que sobreviva a las aspides), les dirá que éste está protegido por el hijo de un Conde que fue expulsado de su casa. Junto a él hay cinco campesinos que le obedecen sin protestar y que viven al lado de la taberna.

La casa de Jorge "el canalla", que es el nombre del hijo del Conde, es la única donde las aspides todavía no han llegado. Jorge, junto con los campesinos asustados ante lo que han visto en el pueblo, se han ocultado en la casa. Las puertas y ventanas están cerradas y tratarán por todos los medios sorprender a los personajes si éstos penetran en la casa.

Recompensas

Cuando mueran todos, las aspides se retirarán y se introducirán en la tierra, la niebla del cementerio desaparecerá, y todos los dormidos despertarán (exceptuando a María, que aunque también fue mordida por una áspid, fue luego utilizada por el mago para obtener la energía para su hechizo y poder recuperarse: hasta que el mago no muera, María jamás desperatará). Ese mismo día los soldados abandonarán la finca para seguir su camino: el jefe se ha restablecido gracias a su magia.

Los personajes ganarán 30 P.Ap., +15 si se comportan galantemente e interpretan bien la existencia de los diversos poderes (por ejemplo, respeto al clero). Además quién descubra que hay que ir al cementerio o a la iglesia ganará 5 P.Ap más. Ramón agradecido les dará a los personajes cualquier cosa que necesiten y que esté en sus manos. Les dejará un criado que les conducirá durante dos días por caminos más seguros y rápidos y después volverá.

Por cierto, si los personajes son muy torpes y no se enteran de que hay que ir al cementerio, una noche un grupo de aspides que bajan del cementerio atacará la finca.

Dramatis Personae

Soldados de Alcanor

FUE	20	Altura:	1,65 m
AGI	18	Peso:	60 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	40%
PER	10	IRR:	60%%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D6)
Daga 75% (2D3+1D6)

Armadura: Cuero sin refuerzos (Prot. 2), del que jamás se desprenden.

Poderes Especiales: Cuando pierdan la mitad de sus Puntos de Vida, se transformarán en Aouns, adoptando sus características.

Magnus (el jefe mago)

FUE	10	Altura:	1,70 m
AGI	15	Peso:	65 kg
HAB	12	Aspecto:	Normal (16)
RES	20	RR:	0%
PER	15	IRR:	100%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Carece.

Armadura: Capa que protege como cota reforzada (Prot. 6).

Hechizos: Conoce todos los hechizos de goecia de hasta nivel 5, aunque por lo general se defenderá invocando a entidades demoníacas (conoce algún que otro nombre).

Javier "El Canalla"

FUE	20	Altura:	1,80 m
AGI	12	Peso:	95 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (12)
RES	15	RR:	50%
PER	13	IRR:	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D4)

Pelea 40% (1D3) (Utilizará la habilidad para realizar todo tipo de tretas, como arrojar arena o sal a los ojos del contrario).

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1).

Campesinos

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	14	Peso:	60 kg
HAB	13	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	65%
PER	11	IRR:	35%
COM	10		
CUL	6		

Armas: Espada Normal 40% (1D8+1)

Armadura: Carecen.

Aspid Prialis

FUE	1	Tamaño:	40 cm
AGI	15	Peso:	0,5 kg
HAB	0	Aspecto:	-
RES	5	RR:	50%
PER	15	IRR:	50%
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordedura 50% (1D3+veneno)

Armadura Natural: Carecen.

Competencias: *Discreción* 60%, *Esconderse* 45%.

Poderes Especiales: Cualquiera que sea mordido deberá pasar una tirada de RESx2 o quedará en coma durante 2D6 horas.

Bandidos

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	14	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)

Armadura: Carecen.

- Cuarta Parte -

Introducción

Después de sus últimas aventuras en Villa Carmona. los personajes deberán de darse prisa en llegar a Guadalajara. Las heridas de la espada de Alcanor deben de hecho ya bastante mella. El camino será tranquilo (aunque se puede adornar con el agusto bandido) y les llevará entre dos y cuatro semanas.

Guadalajara

Los personajes divisarán las murallas de Guadalajara a las cuatro de la tarde. Hace un día espléndido y hay multitud de carretas de comerciantes que llegan a la ciudad. Si preguntan a cualquiera de ellos, éste les dirá que el señor Arturo Abellán, señor de la ciudad, ha mandado celebrar durante tres días grandes fiestas para festejar la boda de su hija Marta Abellán con el apuesto hidalgo Luis Saneadro.

La mansión de Enrique Salazar

Situada en la zona norte de Guadalajara, se trata de una imponente casa de dos plantas, que abarca una amplia zona de jardines amurallados, y que se encuentra en frente de la catedral. En la mansión viven Enrique Salazar, un monje de Burgos llamado Tobías "El Bienhechor", que viaja ayudando a los enfermos, dos criadas, tres criados y diez soldados que forman la guardia personal de Salazar.

Cuando lleguen, a menos que entre los personajes haya miembros de la Alta Nobleza, les harán esperar en la calle unos cinco minutos. De lo contrario les acompañarán inmediatamente a un patio interno adornado por tres fuentes y grandes enredaderas. En cuanto Salazar conozca que le traen la carta irá el mismo a recibirlos de forma efusiva. Enseguida les pedirá que le acompañen al comedor donde podrán tomar unas viandas y un buen vino, aunque antes tiene que despedirse de alguien.

Cuando los personajes vayan a entrar en el comedor, podrán ver como Alcanor, aunque se trata del Señor Santiago, abandona la casa. Y es que Santiago y Salazar se conocen desde hace muchos años y ambos están unidos para combatir al diablo y a Alcanor, que al fin y al cabo no es más que su representación. Casualmente, como veremos más adelante, Santiago y Salazar se han visto esta mañana, ya que el primero le traía algo de gran importancia.

Conocimientos y recomendaciones.

Si los personajes preguntan sobre el personaje que ha salido, Salazar les responderá que se trata del Señor Santiago Rimerto, noble fiel y buen cristiano que conoce desde hace años. Cualquier comentario acerca de que ellos han estado a su mando puede ser muy importante, ya que facilita las cosas a la hora de la confianza.

Agradecido por devolverle la carta les entregará a cada uno una bolsa con 400 mp, y mientras le suelta una pequeña charla:

"El dinero no tiene importancia, es sólo algo material, y no sirve más que para caer en la red del diablo".

Les agradecerá de nuevo lo que han hecho por él y les dirá que les debe un gran favor. En cuanto a la enfermedad, no sabe nada, aunque les recomendará un gran médico: Hugo Agreste.

¡Nos encontramos de nuevo, suegro!

Cuando salgan de la mansión supondremos que desearán visitar al médico, aunque de todas formas hagan lo que hagan ocurrirá lo siguiente: cuando se dirijan hacia el médico (o a otro sitio) deberán de entrar por un callejón, ya que una especie de circo ambulante ocupa toda la calle e impide el paso. El callejón está medio iluminado, las casas están apiñadas e impiden el paso de la luz, que a estas horas empieza a escasear. El jaleo de la calle es tan fuerte que sólo sacando con éxito una tirada de **Escuchar** podrán oír gritos de socorro que proceden del interior. Cuando se acerquen verán como un grupo de ocho ladrones están apaleando a una persona, que a su vez protege a otra.

Cuando caigan en combate la mitad de los bandidos el resto huirá despavoridos. En el suelo, tapados con una capa lujosa,

aunque ensangrentada y sucia hay dos personas. ¡Cuál será la sorpresa de los personajes cuando se encuentren con Ramón Verderna y su apues... desgraciada hija! La escena estará llena de gracias y lloros por haberlos salvado. Inmediatamente, Ramón Verderna les invitará a cenar a una posada ("Es lo menos que puedo hacer"), y por mucho que los personajes se nieguen él les llevará a cenar.

La historia de Ramón Verderna y su hija

Cuando los personajes dejaron tirados en el día de su boda a Ramón, éste salió a buscarles, pero en el camino tropezó con algo que estaba enterrado en la tierra. Se trataba de una especie de vasija que contenía en el interior una bolsa. Qué sorpresa cuando vio que contenía 200 mp: las sacó todas y sin embargo la bolsa seguía pesando como antes. Estaba otra vez llena. Lo cierto es que se trata de un talismán con el hechizo *Riqueza* que un travieso gnomo⁸ abandonó a posta en el camino. Este gnomo, que sirve a Surgart, les sigue a todas partes haciendo que el talismán nunca caduque. Por otro lado, Surgart, que se ha enterado por parte del gnomo de la suerte de los personajes, les sigue de cerca esperando poder ver como las pasan putas. Y es que las monedas cuando se sacan y canta el gallo se convierten de nuevo en carbones ardiendo. Lo único que ha salvado a Ramón (que naturalmente no sabe nada de esto) es que nunca ha pasado dos días en el mismo pueblo ni ciudad. Desde que descubrió la bolsa abandonó el pueblo y se dirige hacia el sur en busca de un barco que les lleve a África. Allí les espera su hermano, un esclavo de los musulmanes. Ramón va a pagar su rescate.

Ramón les contará esto último y les dirá que no les guarda rencor por lo que hicieron: sin duda alguna se trataba de un designio de Dios. Encantado por volverles a ver y por salvarles la vida, les pagará las habitaciones, aunque él tiene una habitación alquilada en otra posada, la cual está llena.

Un mal despertar

Los personajes despertarán con golpes a la puerta y gritos inteligibles. Afuera les esperan diez soldados, acompañados del tabernero, que les acusan de haber hecho brujería: ayer pagaron la cena y las habitaciones con preciosas monedas de oro. Le gustaron tanto al tabernero que decidió guardarlas en su habitación con las otras debajo de su colchón. Esta mañana se despertó oliendo a quemado, ya que su cama estaba ardiendo. Cuando apagó el fuego buscó las monedas, pero sólo encontró trozos de carbón que hasta hace poco estaban ardiendo.

Ahora, la decisión de los personajes es compleja y tienen varias opciones:

- Nos dejamos apresar: si se dejan apresar serán conducidos ante el Merino el cuál les juzgará rápidamente. Si hay algún noble en el grupo, deberá abandonar la ciudad inmediatamente pagando 500 mp. El resto morirán en la hoguera esa misma tarde. Una tirada de Cultura x4 les revelará cuál puede ser su fin si se entregan. Debido al gran acontecimiento de la boda, la hoguera no se colocará en el centro de la ciudad sino en una explanada a 50 metros de la ciudad. Los personajes serán acompañados por cinco soldados, un sacerdote, y un escribano y un verdugo. Si se escapan pasa al punto dos.
- Los personajes se lanzan por la ventana (1d6 de daño por la caída) y caerán en medio de la calle. A estas horas todavía no hay mucha gente. Esperando en una carreta se encuentra Ramón Verderna y su hija, que les hacen señales para que le sigan. Los soldados llegarán a la calle en 4 asaltos. Además dos de ellos van armados con arcos y les usarán desde la ventana.
- Los personajes pueden tratar de luchar: bueno, en 20 asaltos llegarán otros diez guardias, y además existe un 20% cada dos asaltos de que algún hombre que lo esté viendo se una a la pelea. Si consiguen escapar, en la calle se encontrarán con Ramón Verderna.

⁸ Véase pág. 149 del manual de juego.

La huida

Ramón se quedará sorprendido cuando le cuenten lo que ha ocurrido. Si tratan de matarle, situación lógica por la jugarreta, saltará de la carreta y tratará de protegerse entre la gente de Guadalajara. Si no lo hacen, les conducirá hasta su posada, donde podrán desayunar y pensar que hacer. Pero cuando lleguen a la posada la verán también llena de soldados, y además podrán ver una parte del tejado y de una pared negra por los efectos de un fuego reciente.

Si observan la bolsa, una tirada de **Conocimiento Mágico** (con -15% si no usan hechizos goéticos) les revelará que se trata de un talismán goético.

Un gran médico: Hugo Agreste.

Es de suponer que en cualquier momento de la partida los personajes se preocupen por su estado de putrefacción. Hugo Agreste vive en una lujosa mansión situada en la parte este de la ciudad. Antes de ver siquiera a los personajes una doncella les indicará que el doctor cobra 50 mp por sus servicios.

En cuanto reconozca a los PJs, se mostrará muy interesado: no conoce ningún caso igual, aunque en ciertos aspectos se asemeja a la peste. Les aconsejará que se sometan a una curación mediante sangría (deberán realizar una cada día), aunque una tirada de **Medicina** con -25% les permitirá saber que no es método muy bueno. Si le hacen caso, perderán cada tres días un punto de Resistencia, recuperable en cuanto descansen una semana con una buena alimentación.

El gnomo

El gnomo al enterarse de lo bien que ha funcionado su hechizo deseará reirse de los personajes a la cara. Para ello les seguirá y se les aparecerá la siguiente noche. Sin embargo, alguien más acompañará al gnomo: tres soldados de Alcanor que han recibido las órdenes de matar a aquellos que salgan de la casa de Enrique Salazar.

El combate se producirá en cuanto el sol se oculte. Unos negros nubarrones cubrirán la zona y un fuerte aparato eléctrico iluminará la escena. Lo más normal es que los personajes hayan pasado la noche fuera de la ciudad, ya que ninguna posada les acogerá; además, la mansión de Enrique Salazar está cerrada y nadie responde.

Cuando el combate se ponga peor para los personajes, aparecerá entre las sombras un hombre que se tapa el rostro y que lleva unas lujosas ropas blancas y azules. Hará gala de una gran maestría con la espada y ayudará a los personajes a combatir. Una tirada de **Otear** con -50% permitirá identificarle, si no lo han hecho ya, como el Señor Santiago.

Recompensas

Cuando el gnomo muera, la bolsa desaparecerá (si es que no han intentado abandonarla ya). Recordemos que el gnomo les devolverá la bolsa en secreto sin que los personajes se enteren. Santiago, sin presentarse a menos que los personajes le reconozcan les pedirá que le acompañen tras el combante.

Los personajes recibirán 30 P.Ap., más 10 por buena representación.

Dramatis Personae

Soldados de Alcanor

FUE	20	Altura:	1,70 m
AGI	18	Peso:	72 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (15)
RES	15	RR:	40%
PER	10	IRR:	60%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D4)
Daga 75% (2D3+1D4)

Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3), de la que jamás se desprenden.

Poderes: Cuando pierdan la mita de sus Puntos de Vida, se transformarán en Aouns, adoptando sus características.

Ladrones

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	60%
PER	15	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Carecen.

Guardias de Guadalajara

FUE	15	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (12)
RES	13	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4)

Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Cuero (Prot. 2)

Santiago Rimerto

FUE	20	Altura:	1,75 m
AGI	20	Peso:	80 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (16)
RES	20	RR:	90%
PER	15	IRR:	10%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Normal 95% (1D8+1+1D6)

Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Todas las de Cultura a un 75%.

Gnomo

Véase sus características en la pág. 149 del manual de juego.

- Quinta Parte -

Introducción

Santiago pedirá a los personajes que le acompañen a la mansión de Enrique Salazar donde les dará las pertinentes explicaciones.

Allí, después de descansar, Santiago se reunirá con los personajes y con Salazar en el comedor, donde les servirán opíparas viandas regadas con un exquisito vino traído de Castilla. Cuando acaben de comer, Santiago les hablará:

“Habéis servido a Dios y a mí como yo esperaba, así que ahora os explicaré todo. Cuando haya acabado de relatar la historia vosotros podréis escoger entre continuar conmigo o volver a vuestros hogares.

Desde que Dios envió a la Serpiente fuera del Paraíso, ésta ha tratado de oscurecer el nombre y las obras de Dios. Y puesto que el poder de Dios es muy superior al suyo, ha usado a la mayor

creación de Dios, los hombres, para establecer un nuevo reino. Durante cientos de años han nacido dos gemelos reencarnados: uno de ellos bendecido por Dios, y el otro creado por Satán. Esos dos niños han crecido sabiendo que tenían que eliminar al otro e instaurar una tierra de dolor (por parte de Satán) o alabar a Dios (por parte del niño bendecido).

Yo, Santiago, y mi hermano, y escupo a la árida tierra, Alcanor somos los últimos elegidos. Durante varios años Alcanor ha vivido sin salir prácticamente de su feudo. Mis intentos por entablar una guerra para asesinarle han sido siempre inútiles pues tiene muchos siervos. Sin embargo, cuando supe que contaría con la ayuda de nuevos elegidos, vosotros, organicé una campaña contra Alcanor, contando con la ayuda de muchos nobles leales a Dios. Sin embargo, vosotros visteis el resultado. Alcanor ha abandonado su feudo y estoy seguro de que está tejiendo una red de maldad de la que nadie se librará, si no actuamos antes. Durante todo este tiempo he tratado de idear un mecanismo que me permitiese acabar con los secuaces satánicos: Salazar me ayudó en este labor, ya que creemos que la creación de un tribunal de la iglesia que busque a los servidores del mal y les elimine es el mejor camino. Sin embargo, hasta ahora, Alcanor ha evitado que podamos reunirnos con el Papa.

Ahora os necesito a vosotros, ya que yo he de partir con Salazar a tierras Italianas, donde me reuniré personalmente con el Papa y todos los Cardenales. Sin embargo, otras personas deberán buscar el *Libro de la Sabiduría*, donde se narra la forma de acabar con Alcanor, aunque no puedo asegurarlo. Os pido que me ayudéis y encontréis este libro."

¿Y dónde está ese libro?

Pues, según las últimas noticias que Santiago ha podido encontrar, la única persona que sabe algo es un viejo rabino llamado Jacob, que vive sólo en Guadalajara, en una casa en el barrio judío.

Por su parte, Santiago y Salazar partirán ese mismo día. Salazar pondrá a disposición de los personajes su mansión y sus criados, además de dejarles 500 mp.

La casa de Jacob

Si van por la mañana (por la noche es muy posible encontrarse con alguna patrulla o algún que otro bandido), las calles están llenas de colores y olores. La estrechez de las mismas junto con los puestos de los comerciantes y la gente que se agolpa hace difícil avanzar. Cualquier judío les contestará gustosamente donde está la casa de Jacob. Ésta se encuentra en el centro del barrio y se trata de una pequeña casa, sin ninguna decoración externa. Tiene las ventanas cerradas con las contraventanas, aunque la puerta se encuentra medioabierta. Si llaman nadie contestará. La casa está totalmente a oscuras (si entran tendrán -15 % a todas las competencias de Percepción mientras acostumburan los ojos).

La casa sólo consta de una única habitación. En el suelo están tirados la mesa, el armario, y un par de sillas. Varios manuscritos pisoteados sobresalen de debajo del armario. Debajo de una silla se encuentra el cuerpo inerte de Jacob. Tiene tres heridas, posiblemente de espada, que han acabado con su vida. En el suelo, marcado con la sangre hay dibujado un símbolo: una estrella de ocho puntas.

Los pergaminos contienen todas oraciones aunque hay uno que está marcado con una pequeña estrella de ocho puntas y algo escrito (Véase Anexo 2). No hay nada de la casa de valor: parece que ha sido un robo.

Si los personajes no cierran a tiempo la puerta, la gente del mercado podrán ver a Jacob muerto y directamente lincharán a los personajes (y en este caso posiblemente lo único que valga para algo sea correr).

¿Qué ha ocurrido?

Antón de Armas (véase el mago de la Tercera Parte) junto con sus esbirros han llegado a Guadalajara donde se han reunido con Alcanor. Este les ha mandado que dejen por el momento a Salazar y encuentren el *Libro de la Sabiduría*. Para ello han asesinado a Jacob y han buscado por toda la casa en busca del libro. Al no encontrarle se han ido, creyendo que al silenciar a Jacob nadie encontrará jamás el libro. Además, han tenido

suerte de que Jacob no poseyera nada de valor, pues de esta forma parece que simplemente se trata de un robo.

Pesquisas, Pesquisas y más Pesquisas

Si preguntan a la gente sobre los símbolos les dirán que para cualquier pregunta acerca de símbolos, la persona que más sabe es Jacob. Lo más parecido que recuerdan con la estrella de ocho puntas es el balneario de la Estrella de Ocho Puntas. Si dan una vuelta por el barrio encontrarán una amplia fachada con hermosas columnas por las que trepan enormes enredaderas. Encima de la puerta está representada una estrella de ocho puntas, pintada en azul y con las terminaciones de las puntas decoradas con pintura de oro.

El balneario

El balneario es usado únicamente por judíos. Consta de una gran estancia central con un enorme baño de aguas termales. Las aguas proceden de un manantial y son calentadas mediante un complejo mecanismo de medias tuberías que portan agua que es previamente calentada y que pasan por debajo del baño. La estancia central tiene dos puertas pequeñas. Una de ellas es sólo para los empleados, según reza un cartel, y conduce mediante unas escaleras a una habitación subterránea donde se encuentran las calderas. La otra puerta conduce a una sauna.

En la entrada hay un pequeño armario donde se deja la ropa y es entregada una toalla. El precio por usar el balneario es de 5 mp. En el balneario trabajan cuatro personas y sólo abre por las mañanas hasta las doce. Dos personas están en la habitación de las calderas, mientras que otra se encarga de cobrar, cuidar la ropa y entregar la toalla. La última limpia regularmente la estancia.

Si tratan de entrar a la habitación de las calderas existe un 40 % que sean vistos por cualquiera de los dos empleados del balneario: estos les indicarán cortésmente que se equivocan de habitación. Si entran finalmente en ella encontrarán a dos personas bajas y rechonchas sudando a mares que acarrear leña para introducirla en los dos enormes fogones que hay. La temperatura de esta habitación es tremenda (unos 30 grados) y al menos que los personajes sean del sur deberán de tirar Resistencia x4 para no caer desmayados por la ola de calor.

La habitación consta de dos fogones juntos y enfrente hay varios montones de leña apilados. Si se recorre la habitación es posible encontrar una pequeña brisa helada que sale por detrás de un fogón. Una tirada de **Artesanía** deducirá que las piedras de la pared del fogón están sumamente agrietadas debido al cambio constante de temperatura (además se ve por el color de la masilla que ha sido restaurada hace poco tiempo).

Si los personajes tratan de hacer algo en la pared los dos trabajadores saldrán rápidamente para avisar a Jacob (en el caso de que no haya transcurrido más de un día de su muerte); en otro caso avisarán a la guardia. Los fogones tardan en apagarse 30 minutos y aún así las brasas producen quemaduras graves. La pared está incandescente, tocarla con la mano u algún objeto metálico produce una quemadura. Es fácil derribar la pared con un hacha, espada o maza.

La estrella de ocho puntas.

Detrás de la pared se puede visualizar una pequeña cueva de 3x3 metros. Está totalmente a oscuras y la temperatura ronda los 5°. Es muy, muy posible contraer, como poco, una pulmonía. Una tirada de **Artesanía** muestra que la cueva ha sido excavada por manos humanas. Una tirada de **Buscar** permite descubrir una argolla bien camuflada con el suelo. Si retiran la tierra podrán ver una una lápida de 1x1 metros. Es necesario sumar FUE 60 para desplazarla; además, de la argolla sólo puede tirar una persona. Una tirada de **Buscar** -20% revela la existencia de otra argolla en el techo que puede usarse y que sirve de polea. De esta forma se reducirá la fuerza necesaria en 30.

Cuando levanten o muevan la lápida podrán visualizar otra cueva debajo de ellos. Esta parece tener dimensiones más amplias, aunque es difícil verlo ya que por mucho que introduzcan antorchas o las lancen éstas se apagarán rápidamente. El suelo está a 7 metros.

Una vez abajo es posible visualizar ocho caminos. Cada camino es más ancho en su principio y poco a poco va estrechándose hasta acabar en punta. Al final de cada camino sólo hay un pequeño agujero decorado con extraños símbolos: con una tirada de **Conocimiento Mágico** se sabe que son símbolos místicos que debieron pertenecer a una cultura muy antigua, pero que es imposible identificarlos. En el centro de la cueva hay un martillo con cuatro puntas de 20 cm.

Cuando los personajes estén en el interior de la cueva llegará una patrulla de diez hombres armados (no son guardias de la ciudad y sus ropas llevan símbolos judíos, además de la estrella de ocho puntas en el pecho. Si hay algún PJ fuera lo arrojarán dentro. Después cerrarán la lápida y la sellarán.

Cómo salir: Los caminos del Señor acabaron en la Cruz

La única forma de abandonar con vida la estrella es situar los cuatro clavos de forma que creen una cruz. La cruz debe de verse de forma recta. Si los personajes se equivocan, la habitación adquirirá un color rojizo. La temperatura empezará a elevarse y por cada orificio empezará a brotar lentamente lava. Los PJs morirán en una agonía indescriptible.

Si los personajes descifran el misterio, un halo de luz de varios colores recorrerá la estancia de punta a punta, recreando la cruz. Un ruido agudo recorrerá toda la estancia y una lápida invisible al ojo humano situada en el centro de la estrella descenderá dejando descubiertos unos escalones. Estos escalones dan a una habitación cuadrada, pulcra, decorada con representaciones de diversos santos luchando contra el Demonio. Hay varios grabados de mujeres dando a luz a dos niños, uno tiene grandes cuernos, el otro porta una corona. En el centro hay un altar con un cáliz lleno de piedras preciosas a un lado y una cruz aún más valiosa al otro. En el medio está el libro. En el altar ha sido grabado en latín:

"Quien sea el elegido deberá demostrarlo".

Si se llevan algo que no sea el libro acabarán también sepultados en lava. Cuando cojan el libro se abrirá una puerta que da a la parte baja de la ciudad. En la zona crecen grandes rastros. Cuando salgan, la puerta se cerrará y podrá escucharse como se hunde el techo.

Recompensas

El libro tiene unas sesenta hojas, y todas están en blanco menos la primera, donde puede leerse:

"Será creado junto con su hermano. Y morirá junto a él. En su nacimiento se hallará su poder y el fin del mundo."

A partir de aquí los personajes tendrán que actuar por sí solos. Su única pista es volver a la tierra de Alcanor.

Si superan la aventura ganarán 50 P.Ap., más 5 si la muchedumbre no quiere lincharles y 10 más por interpretación.

- Sexta Parte -

Regreso a Bajos Pozos (Burgos)

Después del encuentro del libro los personajes deberán emprender el viaje a Bajos Pozos, la tierra natal de Santiago y Alcanor. Los criados de Salazar les buscarán unos buenos caballos, provisiones y cualquier otra cosa que necesiten.

El viaje

El viaje hasta Bajos Pozos será tranquilo en cuanto a encuentros con bandidos. Sin embargo, a partir de la meseta central hasta tierras de Burgos sólo encontrarán desolación, cosechas perdidas (muchas de ellas como consecuencias de

fuegos extraños), animales muertos como consecuencia de extrañas enfermedades, gente malnutrida y enferma. Incluso se encontrarán con aldeas enteras llenas de leprosos.

El motivo de toda esta desgracia no es ni más ni menos que el paso de Alcanor, que ha sido avisado por Frimost, el demonio de la destrucción, del descubrimiento de los personajes. Sin embargo, Alcanor tiene otras cosas más importantes que hacer cómo detener a su hermano y a Salazar antes de que estos consigan unir a todas las fuerzas de la Iglesia. Creyendo que los personajes jamás serán capaces de hacer nada contra él ha mandado a Antón de Armas (el Mago de la tercera parte) con unos pocos secuaces.

Bajos Pozos

Bajos pozos se encuentra en una pequeña explanada rodeado de colinas de gran altura. En una de ellas se sitúa el castillo feudal. El pueblo se puede visualizar desde cualquiera de las colinas por las que se accede a él. Está formado por una Iglesia románica, veinte o treinta casas que se apiñan en torno a la iglesia. Un bosquecillo pequeño se encuentra al lado. El resto del terreno está compuesto por los campos de cultivo.

Anexo 1: La Carta

"Año de Nuestro Señor 1297

Estimado Panecchi di Viola:

Después de haber recibido tus sucesivas cartas creo que es el momento de empezar a actuar. Pues es cierto que son muchos los seres demoniacos y sus malditas acciones las que están poblando este mundo. Y los hombres de fe auténticos son cada vez menos. Y los indefensos campesinos, y burgueses y señores, son las víctimas preferidas. Y como estas personas que no poseen la cultura necesaria para enfrentarse a estas criaturas caen en sus redes. Y sus vecinos actúan violentamente. Son muchas las evidencias que he recopilado de que el demonio está cada vez más presente en este mundo. Ante tal situación, y si vos estáis conforme nos reuniremos en el sitio quedado. Nuestros aliados están avisados y han prometido que acudirán. Sólo la creación de un brazo de la Iglesia preparada para descubrir y enfrentarse a los seguidores del demonio puede devolver la tranquilidad a toda la gente de Dios. Se que el demonio tiene ojos en todos los lugares y esbirros en todos los caminos. No puedo confiar por el momento en nadie. Un criado de total confianza que dará la vida por guardar la carta te la hará llegar. Mientras llega el momento de reunirnos rezaremos para que nos de la fuerza para enfrentarnos a todas las oposiciones.

Se despide pidiendo a Dios por Vos

Enrique Salazar.

P.D.: Espero que no ocurra nada pero si alguien encuentra esta carta significará que Álvaro habrá muerto. Ruego bajo castigo Divino que la carta me sea devuelta. Se recompensará su silencio y servicio. Sé que sólo una persona culta puede tener acceso a esta información. Por favor devuélvanme la carta."

Anexo 2: El Pergamino

"Los caminos del Señor acabaron en la cruz. Muchas son las pruebas que Dios nos pone. El Diablo, como en su día hizo con Jesús, nos ofrece el bienestar material, alejándonos del alivio del alma. A pesar de la existencia de muchos caminos, el buen creyente sabrá encontrar el camino correcto."

Algaida de Mandrás

Por Lorena Rela
(Mapa de Alejandro Gimena)

Existe una leyenda acerca del pueblo llamado Algaida de Mandrás. En realidad hubo dos pueblos con ese nombre. El más antiguo fue fundado por una extraña comunidad compuesta sólo por mujeres y niños. El lugar donde se instalaron era un páramo, pero con gran esfuerzo lograron que, al cabo de medio siglo, creciera un frondoso y fresco bosque. Tenía doscientos años de antigüedad cuando fue arrasado por una alianza de hombres de los tres pueblos más cercanos, que acusaban a las mujeres de ser las responsables, con sus brujerías, de que sus niños desaparecieran y de que sus adultos murieran inexplicablemente. Del pueblo no quedó nada, salvo un claro que nunca fue cubierto por el bosque, como si respetara a sus creadores, y el nombre del pueblo grabado en el tronco de un árbol.

El más nuevo de los pueblos aún existe y recién va por la tercera generación de pobladores. Su fundación fue accidental y estuvo a cargo de unas quince personas desterradas de sus pueblos por tener alguna rara peste. Vagaron por los campos buscando cobijo en alguna aldea, pero en ningún lado fueron recibidos. Una tarde los sorprendió una tormenta que oscureció todo el cielo haciéndolos perder el rumbo. Buscaron abrigo en un bosque y durmieron bajo las ramas de los añosos árboles, que paraban el viento y la lluvia. Por la mañana todo había pasado. Al buscar la salida llegaron al claro donde había estado Algaida de Mandrás y lo encontraron perfecto para fundar su aldea. Alguien leyó el grabado del árbol y propuso ese nombre para el pueblo, de modo que fue rebautizado. Algunos murieron por la enfermedad que traían, pero la mayoría sanó. Y así viven hoy, felices...

Advertencia: Si no sos Director de Juego o no pensás dirigir esta aventura, no sigas leyendo. Una vez que conozcas la historia, perderá toda gracia jugarla.

La Aventura

Recomiendo esta aventura para cuatro personas y no más, ya que de otro modo se perdería la intención de que sea una historia de investigación e intriga. Los PJ pueden tener cualquier profesión y no es necesario que se conozcan, ni que se encuentren cerca uno del otro.

Antes que nada, debo contar lo que casi nadie sabe de Algaida de Mandrás: aquella comunidad de mujeres era un grupo de brujas muy sabias, que eligieron un lugar donde poder cultivar un bosque de mandrágoras⁹ (hombres-árbol). Para ello fertilizaron aquel páramo con semen de ahorcados que desenterraban en los pueblos cercanos, y poco a poco fueron creciendo. Los pichones de mandrágora se parecen mucho a los bebés de los hombres, y las brujas se encargaban de cambiarlos por los bebés que iban naciendo en los pueblos vecinos para que se alimentaran de la sangre de sus padres adoptivos humanos. Una vez que estos morían de debilidad, escapaban al bosque. Nadie podía explicar de qué morían, ya que las mandrágoras beben la sangre a través de los poros sin dejar marcas. Los bebés verdaderos los ofrecían las brujas en sacrificios o los usaban para sus pocimas. Cuando el pueblo fue destruido, las brujas fueron liquidadas, pero el bosque siguió vivo. Ahora que han pasado generaciones suficientes para que haya varias parejas jóvenes en el nuevo pueblo, las mandrágoras del bosque empezaron a reemplazar sus pichones por los bebés. Hasta ahora lo han hecho con cuatro, uno de los cuales ya ha huido al bosque. Los pobladores encontraron

a la pareja de padres muerta y no encontraron al hijo (ahora ya de dos años). Sospecharon de alguna enfermedad contagiosa, e incendiaron la casa. Supusieron que el niño había salido de la casa durante la noche y se había perdido en el bosque. No salieron a buscarlo por miedo de que estuviera contagiado de la misma enfermedad de los padres (¡y vaya, si lo estaba!).

Todos los PJs serán sorprendidos (o no, según qué tan atentos se encuentren), en alguna calle oscura, por unos tipos con capucha cuya intención será desmayarlos y secuestrarlos. Atacan a razón de tres por cabeza, con garrotes. Si los fanáticos logran reducir a los PJs, estos despertarán, todos juntos, en el sótano de algún edificio grande (castillo, iglesia), encadenados, rodeados de algunos de los tipejos de capucha. Ni bien despierten, se irán por unos minutos y volverán con uno al que se le ve la cara, con toda la pinta de ser el jefe. Éste les dirá que han sido acusados de tener negocios con el Demonio y que merecen la muerte por ello (por esta razón es interesante que los PJs hayan tenido alguna experiencia comprometedoramente, como haber recibido de alguien un objeto maldito, como un relicario, anillo, pero sin saber qué es, o haberse tomado unas copas con un borracho que delirara con que se puede llegar a Oriente por Occidente. Aunque esto no es imprescindible, ya que en la condición en que están los PJs, los pueden liquidar sin más pruebas que la acusación).

Sin embargo les ofrece un trato: se ha enterado de que en un pueblo llamado Algaida de Mandrás hubo muertes y desapariciones vinculadas con criaturas demoníacas. No sabe más que eso, que le ha llegado por rumores, y desea que develar el misterio sin arriesgar la vida de sus hombres. Si los PJs viven y traen la información, quedan libres. Si no aceptan el trato, mueren ya.

Antes de dejar ir a los PJs (es obvio que aceptaron, por lo menos de la boca para afuera), marcan a cada uno en la palma de la mano izquierda con un símbolo que ellos no conocen usando un hierro caliente. No se desmayarán los que superen una tirada de RES x4. Les dirán que esa marca es para poder identificarlos si escapan. Si lo hacen, serán recapturados igual que la primera vez, sin una chance de salir vivos.

Luego de entender todo y llegar a un acuerdo (el tipo les dará unos minutos a solas, pero sin desatarlos), se acercará a cada uno un tipo con una cajita abierta. Dentro hay unos polvos somníferos que echarán a las narices de cada uno de los PJs. Una tirada de RES x1 superada dirá quiénes quedan despiertos, y si son lo suficientemente piolas para hacerse los dormidos podrán darse cuenta de algunas cosas. Los sacan del lugar por pasillos subterráneos hasta un callejón repleto de fruta podrida donde espera una carreta. Los cargan en ella y los cubren con un poco de paja y trapos. Primero se escucha ruido de mercado; mucho ruido, de ciudad importante. Luego deja de haberlo: han salido de la ciudad. Al parecer, el camino es llano. Durante el camino, les tirarán más polvos cuatro veces. Si resisten, los que ya estaban despiertos, todas las veces, notarán que han viajado dos días. Es de noche cuando los dejan apoyados en árboles y se van.

Por la mañana despertarán y verán que les han dejado provisiones, algo de dinero, una espada corta para cada uno, y algo para encender fuego. Hay también un pequeño mapa donde se señala la ubicación del pueblo con respecto a un río (no está señalada la posición de ellos, de modo que deberán hallar el pueblo según el ruido del agua que corre, y la posición del sol). Camino al pueblo, quizá puedan ver entre los árboles (superando una tirada de **Escuchar** y otra en **Otear**) a una niña desnuda, de piel muy curtida, pelo bastante pajoso de color sucio, que correrá ni bien los vea y desaparecerá mágicamente detrás de un árbol (evidentemente, un pichón de mandrágora, aunque los PJs no lo sabrán). Además, mientras caminan, sentirán como que los

⁹ Véase pág. 157 del manual de juego.

árboles se vuelcan sobre ellos, que se mecen siguiendo sus pasos, y que... ¿los miran? ...sí...

Algaida de Mandrás

Al llegar al pueblo verán la casa quemada, la que está más a las afueras. La aldea tiene unas diez casas; hay una calle con un pequeño mercado donde podrán conseguir fruta, algún chorizo seco, huevos, alguna ropa y elixires para la protección contra enfermedades, para hacerse más fuerte y mejor con las mujeres (cuestan una moneda de plata y que quede claro que su única función es la de ser un excelente laxante).

Cerca de la feria, a una tres casas de distancia, hay una capilla. Debido al destierro que debieron sufrir los fundadores del pueblo, son bastante secos con la gente que llega de afuera, que no es mucha, pero si se muestran amables podrán conseguir cobijo en alguna casa o en la capilla, ya que no hay posada. Deberán tener un buen verso para mantener la confianza de la gente. Si les dicen la verdadera razón, se morirán de risa y no pararán de burlarse, pero los atenderán bien.

El vendedor de longanizas y sopresatas se mostrará muy amable, tal vez demasiado dulce al hablar. Su nombre es Felipe Malandar, tipo pálido y flacucho. Sin embargo, parece que la energía le da para hablar sin parar. Contará sobre su familia: su mujer, Bernardina, y su hija, Felipa, por la que se le cae la baba. Puede que los invite con unos tragos en su casa, al atardecer, cuando levanta su puesto. Estará muy afligido por no poder acogerlos en su casa por falta de espacio. Felipa, ciertamente, es una niña muy inteligente y vivaracha, enorme para su edad, dos años. Es lógico que su padre esté derretido por ella.

Si preguntan por la casa quemada, la gente les dirá todo lo que piensa al respecto, excepto el cura de la capilla (que todo el pueblo piensa que está un poco loco), que les dirá que lo que está pasando es el destino del pueblo y que deben irse, que él también se irá en un par de días. ¡Slam! cierra la puerta. Ya es tarde. El cura está decrepito, casi 65 años. Cuando fue el incendio del antiguo Algaida de Mandrás él tenía diez años y fue detrás de los hombres para ver qué ocurría. Sabe que las brujas tenían un vínculo especial con el bosque, porque protegían los árboles con su cuerpo aquel día. Preferían morir. Pero sólo él se dio cuenta de esto. Cree que el bosque aún está maldito y que es el culpable de lo que pasa, aunque no sabe cómo.

Pasarán la noche en el pueblo, en algún establo que les hayan acomodado para ello. Una tirada en **Escuchar** superada, a la mitad de la noche, les hará notar que alguien corretea por detrás de la pared del establo. Si se asoman y superan una tirada en **Otear** verán de nuevo una chiquilla parecida a la del bosque, que al verlos correrá como el diablo (literalmente) y desaparecerá rumbo al bosque.

A la mañana siguiente los despierta un revuelo de voces, gritos, corridas:

—El Feli y la Berna han muerto, ¡por Dios! ¡¿Qué ha pasado?!

Cuando se levantan, están cargando en una carreta un par de fiambres. Están completamente blancos. Si alguien sabe algo de **Medicina**, sabrá que no les queda una gota de sangre. La gente del pueblo que haya entrado a la casa dirá que no pueden encontrar a Felipilla, la hija de ambos (por supuesto, es la que huía al bosque durante la noche).

Hay un par de lugares a los que pueden ir.

La Capilla

El cura está muy nervioso preparando sus cosas para irse. Les costará convencerlo de que se quede a ayudarlos. Depende de qué tan bien lo hagan (con una tirada en **Elocuencia**, aunque es preferible que antes hagan un intento sin usar los dados), pueden pasar tres cosas: que el cura se vaya sin oír sus súplicas (no pasar la tirada), que les deje un libro de leyendas que tal vez les sirva (pasar la tirada), o que se quede para contarles lo que él cree que sucede (crítico).

Si hacen que se quede, contará su historia. Si les da el libro (un diario personal con muchos datos recopilados de todo un poco: véase Anexo 1), ésta figurará contada en él, pero deberán encontrarla y entenderla (una tirada en **Buscar** para obtener la página, y el entenderla corre por cuenta de los jugadores). No hay mención de las mandrágoras en esta página, pero sí en otra, como algo independiente. Aconsejo contarles dos o tres leyendas

además de la página con la historia del viejo y del pueblo: la de las mandrágoras y cómo crían a sus pichones, y por ejemplo, la de los Baharis¹⁰ y la del lobo de Santiago¹¹, y que ellos encuentren alguna relación, si se dan cuenta.

El Bosque

Si deciden ir por aquí, deberán internarse bastante para poder ver de nuevo a una chiquilla de pelo pajoso. Esta vez verán que se interna en un agujero de un árbol hueco y, si son bastante rápidos, podrán evitar que se éste cierre (superando una tirada en AGI x3). También podrán entrar. Si fueron silenciosos y la chica no los vio, tendrán la posibilidad de recorrer un poco las cuevas subterráneas donde viven las mandrágoras cuando aún no tomaron su forma completa de árboles. Verán algunas en grupos. Harán una tirada en **Discreción**; si por lo menos uno no la pasa, delatará a todo el grupo y las bichas más viejas (las de piel más gruesa, de más protección) se les tirarán encima (las mandrágoras son carnívoras). No hay nada demasiado interesante abajo, salvo algunos huesos tiernitos y chiquitos.

Las mandrágoras son muy groseras y es prácticamente imposible que cuatro hombres solos venzan a un ejército de ellas. La única manera de salir vivo de ésta es escabullirse sin hacer ruido cuando todavía no los han visto, e incendiar las cuevas y el bosque... O tratar de hacerlo cuando ya los han visto. Las bichas arden con mucha facilidad y, mientras están incendiándose, pierden toda su protección por la corteza. Si logran salir, quizá quieran pasar por el pueblo y contar lo que ocurre. Si no lo hacen, las mandrágoras en llamas entrarán y lo quemarán todo.

Recompensas

Cuando se alejen de la zona unos cuantos kilómetros y se encuentren solos, aparecerán unos jinetes encapuchados que los invitarán a seguir viaje con ellos (más amablemente que la vez anterior). Si no quieren ir, los dejarán diciendo que se han portado muy bien y que agradecen los servicios (evidentemente sabían perfectamente lo que pasaba en Algaida de Mandrás). Darán vuelta sus caballos y se irán con grandes risotadas.

Si van, los conducirán esta vez a una entrada oculta hacia el sótano de un castillo cercano, donde se encontrarán con el jefe. Éste los invitará a formar parte de su legión de fanáticos, diciendo que merecen el honor. Si aceptan, los llevarán a una sala donde los vestirán en una ceremonia con las túnicas de capucha, y les aplicarán un ungüento sobre la quemadura de la mano para borrar la marca que les habían hecho. Si no aceptan, esa marca quedará para siempre, pero les dará una buena recompensa (200 monedas de plata para repartir entre todos: ¡a sacarse los ojos!) y agradecerá el servicio. En los PJs no quedará más rastro de esta historia más que un profundo asco hacia las ensaladas... y quizás la mano marcada...

Dramatis Personae

Encapuchados

FUE	18	Altura:	1,75 m
AGI	17	Peso:	80 kg
HAB	18	Aspecto:	Normal (14)
RES	15	RR:	75%
PER	10	IRR:	25%
COM	11		
CUL	11		

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

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco (Prot. 2)

Competencias: *Cabalar* 60%, *Esquivar* 40%, *Tortura* 58%.

¹⁰ Véase pág. 135 del manual de juego.

¹¹ Véase pág. 145 del manual de juego.

El Jefe

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	11	Peso:	70 kg
HAB	11	Aspecto:	Normal (16)
RES	14	RR:	80%
PER	19	IRR:	20%
COM	16		
CUL	19		

Armas: Daga 36% (2D3)

Armadura: Carece.

Competencias: Elocuencia 44%, Psicología 34%, Tortura 26%.

Cura

FUE	7	Altura:	1,62 m
AGI	9	Peso:	78 kg
HAB	10	Aspecto:	Normal (15)
RES	14	RR:	10%
PER	20	IRR:	90%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Discreción 24%, Medicina 31%, Conocimiento Mágico 45%.

Mandrágoras

FUE	44	Altura:	2/10 m
AGI	3	Peso:	1.500/2.000 kg
HAB	5	Aspecto:	-
RES	45	RR:	0%
PER	15	IRR:	200%
COM	2		
CUL	5		

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6) (un ataque por rama y por asalto).

Armadura Natural: Corteza (Prot. 12)

Competencias: Conocimiento Vegetal 98%.

Poderes Especiales:

- No se desmaya hasta que no llegue a RES 0 (cuando se seca y muere).
- Frente a ataques de fuego, su Armadura se reduce en 3 puntos.

Anexo 1: Diario del Cura

"Noche oscura et Selene enorme su luz derramava sobre la terra. Recordóme el bullicio que padre facía por trovar lo que le era menester. Maguer esto haber oído, permanecí en el lecho por mayor folgura, que non crebderes que habería temor del enemigo.

Et yo vos digo que cuidé de que non fiziese algunt ruido que el hombre, mi padre, notágelos. Mas entreabrí un ojo desde el mollido lecho et vile salir de la morada et ayuntarse con una muy grant turba de palos y antorchas munidos.

¿Qué podría yo facer? Semejábame que daño y pesar les podría acometer et cuitado de mí salí tras dellos, empero hube temor de facerles fastidio e la oscura noche estorcíome de sus miradas.

Así andudieron lueñe fasta ermar el caserío, do aína ayuntáronse otros dellos de villas aledañas e formaron una muy grant cantidat.

Anduvieron, et yo magera que a ciegas andude, non supe en verdat fasta dó. Mas sin dubda detuvímonos frente a Algaída de Mandrás.

Et otrosí vos digo que entonces demandó un religioso que se sinaran et sin roído et en poridat mundificaran con fuego la aldea. Priado el fuego abrasó las chozas.

Asoras en verdat vos digo lo que non crebderes, enfestáronse mesnadas de mulleres en llamas, carpiáanse como alimañas y maldecíannos.

Et yo, cuitado, aquedado, sin otro acorro nin otro refugio sinon Dios víde aquestas otras mulieres tan blancas como la luz de la luna que salieran e cobijaran con el corpo e los brazos plenas de ira e furor algunos arbores que tartaleaban.

Et yo vos digo que hobe de membrar, sin piadat, aqueste poblado estroído, fedroso, lazdrado, e sope en poridat que estudo en malvestad. Et aqueste bosque fizo pleito con Belzebuth.

Et yo otrosí sufrí lo que sufrí por la grant venganza que hobimos de nuestros enemigos e que nos veno dello."

Anábasis

(Inconcluso)

Por Miguel Aceytuno

La realidad supera a la ficción.

— Evaristo Sanmiguel

Diez mil guerreros no pueden estar equivocados.

— Manowar

Bueno, he escrito un trocito de módulo. A ver si alguno se anima, y lo terminamos juntos. No es una idea mía. Ya me gustaría. Es una historia real. Primero os la cuento, y luego vamos a la ficción.

Erase una vez, un general mercenario que era cantidad de colega de un periodista. Y cuando tenía... una faena siempre le llamaba. "Venga, hombre, vente. Que son cuatro mataos, y luego te marcas un artículo pal Pulitzer". Y ojú. Ni cuatro ni mataos. Un batallón armao hasta los dientes.

No se sabe como, el periodista y el general siempre salían con la piel (relativamente) intacta. Y el periodista juraba: "¡Una y no mas, Santo Tomás!". Pero de repente llamaban a la puerta, y era un mensaka. Con una botella de vino gran reserva, abierta y con un trago menos. Y una notita. "Este vino era tan bueno, tío, que no me lo podía acabar solo, sin pensar en ti. ". Del general. Y llegaba la siguiente campaña, y el periodista se apuntaba. Y otro palo.

Hasta que un día... los malos invitaron al general a cenar. Vamos a hablar de esto de la guerra. Y resultó... que él era el primer plato. Y con él cayeron todos los oficiales. Imaginad un ejército que se queda de sargento para abajo. Y un periodista. Rodeado por el enemigo. A miles de kilómetros de casa...

Esto que os he contado es cierto. Ocurrió hace dos mil quinientos años. El general se llamaba Ciro, y el periodista Jenofonte. Y me gustaría saber... que hubierais hecho vosotros en su lugar. ¿Qué hizo él? Si os gusta la aventura, el sexo, la violencia, el drama auténtico... leed Anábasis. Cuenta esta historia. Significa en griego "hacia arriba". Hacia casa, en el mapa. Piensa que has de elegir. Morir, ser esclavo... o tirar los dados del combate.

El rey ha muerto. Viva el rey.

Ramón Muntaner estrecha la mano de su rey, Jaime I *el Conquistador*. En Játiva hace mucho calor, en este verano de 1.276. Las nuevas no son buenas. Tres mil infantes y quinientos caballos han asaltado a nuestras fuerzas en Luchente. Y hemos resistido como héroes, majestad, tres contra uno. Todos han muerto.

Jaime puede entenderlo, pues también agoniza. Muy lejos de casa. Su hijo Sancho ha muerto. Su hijo Pedro, con el grueso de las tropas, marcha contra el enemigo. Y el no puede ni vestir la cota de malla.

¡Albricias! ¡Albricias! ¡Vuelve el Príncipe! Cubierto de sangre, Pedro devuelve a su padre la espada. Mi señor, hemos vencido. Bálsamo para las últimas horas de la vida de un anciano, que se apaga al alba. La triste noticia es un mazazo entre los hombres. El viejo rey ha muerto.

¡Viva el rey Pedro! En silencio, se abaten las tiendas y se lían los hatillos. La mesnada, triste, vuelve a Barcelona. ¿Todos? No. Se dejan comandos en la retaguardia, para hostigar un posible contraataque enemigo en estas circunstancias, e informar de sus movimientos. Grupos... como el formado por vosotros.

Una aventura de Aquelarre para entre tres y seis jugadores, Estos deberán ser, al menos en su mayoría, soldados muy expertos. Sirven, con lo que sería el rango actual de 'sargento', en el ejército con el que Jaime I intenta invadir el reino de Valencia.

Una misión desesperada

Se os convoca a la presencia de Ramón Muntaner. ¡AHORA! No se hace esperar al consejero real. Muntaner es un noble anciano, famoso en ambas religiones por su sabiduría. Y hoy podéis ver que eso no es leyenda. Inclinado sobre un mapa, tenso, con el peso de miles de vidas y del futuro de un joven rey sobre sus hombros, el viejo cronista dicta órdenes con decisión.

"Ah, bien venidos, bien venidos. Os presento a vuestro nuevo capitán, Juan Comas —todo el mundo conoce a uno de los principales consejeros del buen viejo rey, no hacía falta decir el nombre—."

No diga guerrero, diga Juan Comas. Es una leyenda viva. Noble, alto jefe templario, cortesano, político, trovador... años ha famoso por su vida galante. A los cincuenta su pelo no es tan negro como antaño, pero conserva su casi metro noventa de altura, y de sus ciento veinte kilos (muy pocos son de grasa).

Juan Comas es líder. Juan Comas tiene carisma. Toda persona que pase más de un par de días en su compañía sumará un +30% a toda tirada de Comunicación contra él. Si está a su lado, tendrá un -20% en toda tirada de IRR que pudiera perjudicarlo, y no podrá entrar en pánico. Comas nunca tiene miedo. Te ayuda a montar la tienda. No mira cuando estás cansado. Con él al mando, iríais a tirarle de los pelos del bigote a Pedro Botero.

El máster ha de dejar este liderazgo muy claro. Con Juan Comas se está tranquilo. Es el mejor táctico. Toma las mejores decisiones. Si no quieres, no te mueres al lado de Juan Comas.

"Vuestra misión va a ser cubrir la retaguardia de las mesnadas —prosigue Muntaner—. Tomad cada uno cinco hombres bajo vuestro mando. Con ellos, y bajo las órdenes del buen Juan, es menester que permanezcáis en este campamento tanto tiempo como sea posible. Cada segundo que consigáis es un segundo para vuestros compañeros. Tenedlo presente".

Caso de que alguno de los jugadores no pegue ni con cola en el papel de "suboficial", trata de meterlo con alguna excusa. Ya sabes, "El sabio doctor os será de gran ayuda" ó "Ladronzuelo, a ver si puedes robar a los moros como hiciste conmigo". Y si ni por estas, usa el truco sucio número siete: el que tuvo la mala luna de hacerse un PJ bailarina / escriba / tamborilero / táchese lo que procede, resulta que es un servidor de Juan Comas.

Y no va a dejarlo morir. Al menos, no morir solo.

Veis con un nudo en el cuello como la tropa principal marcha, y quedáis dueños, por el momento, de un campamento fantasma.

Velando armas

Dos días pasan, largos y amargos como los del pobre sin esperanza. La tercera tarde... quién iba a pensar que echaríais de menos a la mañana.

Una cosa debe quedar clara a los jugadores. Al lado de Juan se está seguro. Él sabe donde estamos. Y sabe el camino de vuelta a casa. ¿A ninguno se os ha ocurrido que nadie es imprescindible? Craso error. Si los jugadores no preguntan por su situación... el DJ solo estará obligado a darles una aproximada.

Primero comienzan a verse escaramuzadores. Después, escuadras completas. Al ocaso, dos columnas de cien hombres, en orden de media luna, rodean vuestro campamento.

No pasa nada. Los moros no quieren trabar realmente combate. Solo vienen a tantear la situación. Pero no es imprescindible que esto lo sepan los jugadores. Y ya es tarde para plantear batalla. Una defensa decidida hará que se retiren y planten dos campos, uno a vuestro norte y uno a vuestro sur. No es cosa arriesgar de noche a los caballos. Vamos a esperar el alba. Para machacarlos.

¡Juan se pone en pie de un salto! Sus órdenes son rápidas, directas, y en pocos segundos os encontráis parapetados tras unos árboles talados, en círculo, alrededor de un sencillo pendón.

¡Llegan sus caballos! ¡Sus y a ellos!

Lo dicho. Un par de cargas y los moros se retiran hasta mañana. Dos tiradillas por bando, y andando. Esto era solo para entrar en calor.

¡El ataque ha sido rechazado! ¡El ataque ha sido rechazado! Los moros se marchan, sin duda para volver con mas refuerzos. ¡Pero no sin bajas! Además de los heridos que haya producido la acción, vuestro capitán agoniza en el suelo. Comas ha recibido una saeta en el pecho, y su vida fluye por la herida.

“Arriba, soldados —jadea el viejo soldado—. Hemos hecho lo bastante, y ahora hay que volver hacia arriba, hacia casa. Seguid siempre arriba, pase lo que pase. Hacia arriba”.

Comas muere sin que podáis hacer nada por él. La situación es: pocos hombres. Agotados. Rodeados probablemente en proporción de diez a uno, por un enemigo que conoce exactamente vuestro número y posición. A doscientos kilómetros del lugar amigo más cercano. Sin caballos (ah, ¿pero alguien pensó en pedir explícitamente caballos a Muntaner?). Solo podéis cargar el agua y la comida que soporten vuestras espaldas.

La noche ya es cerrada. Al norte y sur, se encienden hogueras. Y una voz fantasmal os llega desde la huerta: “Infieles... rendios y viviréis”.

Una (¿silenciosa?) huida

Los campamentos principales moros están a un kilómetro hacia el norte y un kilómetro hacia el sur de vuestra posición. Sus hogueras son visibles. Cada uno debe estar compuesto de unos cien hombres, por la violencia de la carga.

Además, y esto no lo saben los jugadores, escaramuzadores vestidos de negro y con armamento ligero pretenden dar un golpe de mano, en la hora fría que precede al alba. Son diez, y confían en degollar a algún perro cristiano antes de echar a correr.

Deja, oh DJ cruel, que los jugadores suden un poquito. Es el momento en que te puedes levantar, y pasar por la cocina a por una cervecita y otra bolsa de patatas. Ya vuelves. Bien, bien, siguen discutiendo. Que ricas estas patatitas al chorizo.

En fin, la situación no puede ser mas clara. Hagamos un breve resumen de posibles acontecimientos:

- Se quedan a esperar el alba. Mal rollo. A las cinco en punto, ataque comando. Y a las siete (tiempo justo de curar a los heridos y tomar un cafelito), asalto moro.
- Tratan de escabullirse. Buen rollo... si no fuera por que los escaramuzadores andan rondando. Son dos grupos de cinco, uno al este y otro al oeste.

Si los jugadores han tomado las medidas adecuadas (han dejado hogueras encendidas, han envuelto los objetos metálicos para que no choquen, etc...) moros y cristianos se darán de morros en la lúgubre noche. Hombre, son buenos, pero solo cinco. La pena que, o sois muy silenciosos... o el rumor de armas va a alertar a los centinelas de los campamentos. Y un hombre armado recorre un kilómetro a campo a través en seis minutos. De reloj. Si los jugadores son excepcionalmente hábiles y silenciosos, pueden llegar a esquivar a los moros. Criterio del señor DJ.

Si, por el contrario, los jugadores actúan como siempre (montando follón, sin la más mínima estrategia...), mal rollo. Los cinco escaramuzadores moros se os tiran encima sin previo aviso, gritando como posesos. Y como han podido seguiros... va uno para cada PJ. Que son los jefes. Por cierto, en seis... cinco minutos cincuenta llega la guardia mora.

Sea sigilosamente, sea rompiendo las líneas, la única salida para los chicos es coger la puerta. Esto está claro. Si es menester, DJ, se un punto mamá. Sea en el estado que sea, que se vean a cinco o seis kilómetros de las fuerzas moras. No es favorecerlos del todo. Es que... aún hay más.

Un largo viaje

Si los PJs han pensado en preguntarlo, sabrán donde se encuentran: a unos diez kilómetros al oeste de Játiva, unos cincuenta al sur de Valencia. Si no lo hicieron, tendrán solo una

situación aproximada. En el ejército, nadie se molesta en informar a los sargentos.

Tienen dos opciones: llegar hasta la costa —a unos cincuenta kilómetros al oeste— y tratar de robar algún pesquero, o caminar hasta Barcelona. Bueno, no seamos tan malos. El ejército cristiano avanza lentamente, solo tres días por delante vuestro. La pena es que, en esta zona de retaguardia... es donde hay mayor peligro.

A no ser que los jugadores hagan algo realmente inteligente, que no encuentren al ejército al menos hasta Vinarós. Como poco, Castellón de la Plana me lo cruzan a pie.

Ey, pero esto es una aventura de rol. ¿Que hay de interesante en este viaje? ¡Los encuentros! Vayan hacia la costa o hacia el norte, pueden pasarles cosas como estas:

- **Encontrarse con patrullas moras:** Esto ha de depender un poquito de vuestra actitud. El grueso de su ejército sigue a vuestros compañeros, tres días por delante vuestro. A ambos lados, escaramuzadores y forrajeros son los ojos y dedos del ejército. Si los jugadores tratan de seguir los pasos cristianos... bueno, bueno. Primero serán tres o cuatro mochileros. Luego media docena de infantes. Y con mala suerte... cinco o seis escaramuzadores. Yo no seguiría adelante. La hueste mora son unos cinco mil tios.

¿Cómo pueden saber los jugadores que van siguiendo al ejército? Simple. Aldeas saqueadas. Campos devastados. Se vive sobre el terreno.

Si los jugadores se alejan del ejército... tendrán menos problemas. Y menos orientación.

- **¡Vaya golpe de suerte!:** A un lado del camino hay una pobre cabaña. Rodeada de pollos, y, ¡Oh, maravilla!, hasta hay un cerdito. Y parece que solo vive una vieja.

Bueno, la noticia es cierta. En todos los sentidos. Hay pollos. Hay un cerdito. Y hay una vieja. Que se llama, por cierto, Beatriu Pagés. De joven, fue discípula de Birutia de Aralar. Pero ya hace tiempo que renunció a su vida aventurera, y ha decidido vivir sus últimos años retirada del mundo, en la tranquilidad del campo.

La buena bruja va de buen rollo. Pero si empiezas a matarle los pollos y a perseguir a su cerdo se va a mosquear. Nada personal, ponte en su lugar. Y saldrá con un palo dando voces. Vaya miedo... si no fuera por los hechizos de *Arma Invencible / Arma Irrompible / Aceleración / Inmovilización* que lleva sobre el cuerpo. Que mala suerte...

Si los jugadores la tratan con amabilidad (ya se, ya se, es como pedir un fuego frío, o un político inteligente) les puede echar una manita. Sabe donde está el norte: Conoce los caminos. Cura heridas con mucho cuidadito. Y cocina un potaje... que levanta a los muertos.

- **Inocentes pueblerinos:** Que incluso pueden ofrecer su establo para pasar la noche. ¿Poneis guardia? ¿No? Vaya, vaya. No hay que fiarse de nadie. Ya lo decían los dos quáqueros: “Todo el mundo es raro, menos nosotros dos. Y aún tú eres un poco raro.”. Si los jugadores ven un poblacho en lontananza... puede que decidan pedir asilo. Pagando, incluso. ¡Por supuesto! Los lugareños estarán encantados en dejarles el establo... ¡Que digo, la sala comunal! Para dormir. Para aprovechar a las tres de la mañana... y rebanarles el cuello. Si pagan, tienen pasta. O armas, como poco. Y esto vale, vale mucho.

- **Bandidos:** El buen y viejo encuentro contra una partida de bandidos. A efectos de PNJ, podemos considerarlos escaramuzadores. Se presentarán a los jugadores de buen rollo: “Somos unos viajeros aquí por los caminos, parece mentira, que pequeño es el mundo...” Intentarán pegarse a los PJ durante una jornada. Para llegar a la noche. Para acampar juntos. Y para levantarse, a una señal, de madrugada... pasarles a cuchillo y repartirse sus pertenencias. Cuando uno de ellos sea centinela. Ojo al dato.

- **Bueno, seamos serios:** Que este módulo es comunitario. Venga, hombre, enviad ideas. A ver como sale este viaje. A ver como llegamos... arriba.

Si los jugadores deciden viajar de noche, tratando de no seguir los caminos... hazles pasar frecuentes tiradas ocultas de Cultura. A ver si se nos pierden y aparecen en la sierra de Albarracín... Es evidente que van a necesitar algún contacto humano, aunque sólo sea para conseguir pan y que les digan el camino de casa. Por cierto, los pueblerinos están generalmente

muy cabreados. Nada mas desagradable que tener por casa que un ejército en retirada y que vive del terreno.

Ah, por cierto, casi me olvido. ¿Qué tenéis para comer? Veamos las opciones:

- Los jugadores se han marchado en plan "amante descubierto". Pues es complicado comer de lo que produce una huerta en plena canícula. Algún melón verde... viña dura como la piedra... No, no, no. Pongamos, por ser buenos, que pierden un par de puntos de Resistencia al día. No se puede vivir del aire, amiguitos.
- Los jugadores han llenado las alforjas con alguna cosilla. Buen rollo. ¿Cuánto puede durar? Un humano requiere dos litros de agua al día y medio kilo de alimento sólido para ir tirando... justito. ¿Bebo agua? De que río, querido. Hazles sufrir un poquito, DJ saleroso. La vida es muy dura.

Por supuesto, nada de 'vamos hacia el norte'. ¿Qué norte? ¿Dónde está vuestra brújula?

Y dicho esto... buen viaje.

Mare Nostrum

Si deciden tratar de llegar a la costa y robar una barquita, no tienen por que perderse ninguno de los encuentros anteriores. Por la zona de Gandía, o un poquito mas abajo, por el cabo de la Nao hay muchas aldeas de "pacíficos" pescadores, donde no sería difícil robar una barquita.

¿No sería difícil? Si los jugadores no son sumamente discretos, se las tendrán que ver con cincuenta o sesenta vecinos y vecinas, armados con cuchillos para cortar el pan, que se les tiran encima. A nadie le gusta que le roben las herramientas de trabajo.

Bueno, pongamos que lo hicieron bien. Que llegaron de noche, sin hacer ruido, etc, etc. Pero al alba del día siguiente... los pescadores se van a dar cuenta. ¿Alguno de vosotros tiene la habilidad de **Navegar**? Pues espero que sea a mas nivel que esta flotilla, cargada de pescadores armados hasta los dientes, que os viene siguiendo.

Dramatis Personae

Soldados Asignados

Cada uno de los jugadores tiene asignados a cinco soldados. Resolver el combate uno a uno puede hacer muy lenta la acción. Una solución para hacerlo más dinámico es tratarlos como un único PNJ. No es necesario que el jugador sepa esto. Ha de tener la impresión de que juega con personajes reales.

En esta única hoja de personajes asumimos que todos tienen características homogéneas. Por ejemplo:

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)
Arco Corto 30% (1D6+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero con Reforzos (Prot. 3), Casco.

La Resistencia de cada uno podría ser de 15. Emplea una única hoja con un personaje de Resistencia 75. Ignora las reglas de "Efectos del daño" (desmayos por pérdida de puntos, etc). Simplemente, cuanto tu "super-personaje" pierda un quinto de sus puntos de daño... dile al jugador que tiene un hombre menos. Así, se tira una única vez por el daño.

A no ser que el jugador les dé órdenes específicas, consideraremos, para hacer mas fluido el juego, que los cinco actúan siempre en grupo. Disparan sus flechas en grupo (multiplicando el daño por cinco, pero no los porcentajes), cargan en grupo, etc.

Para hacer la acción mas realista, uno de los cinco soldados puede hacer las funciones de "cabo de escuadra". Se supone que es el segundo de a bordo del PJ.

La psicología de los soldados es clara: Están muertos de miedo. Cumplirán cualquier orden que no les ponga directamente en peligro de muerte, o una de esas si ven claramente que es el único camino de acercarse a casa.

Mochileros

Son críos de trece, catorce años que acompañan a las tropas. Sirven a los soldados, buscan comida. No andan muy resabiados, se les puede sacar algo de información. Con un poquito de mano izquierda.

FUE	10	Altura	1,50 m
AGI	18	Peso	40 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	30%
PER	10	IRR	70%
COM	8		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 10% (1D6+1D4)

Escaramuzadores

Boinas verdes, compañero. Tropas de élite, que andan en primera fila de las encamisadas. Un mal rollo. Se mire como se mire.

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	20	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	20	RR	90%
PER	5	IRR	10%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Espada 50% (1D8+1+1D6)
Cuchillo 30% (1D6+1D6)

Beatriu Pagés

Discípula de Biritia de Aralar¹², Beatriu es la bruja de la comarca. Ya sabes. Consuela a los moribundos. Ayuda a las parteras. Cuida el mal de vientre con la planta que solo ella sabe. Etc, etc. Si vas de buen rollo... pues está para esto. Por supuesto que sabe donde está el norte. Y los mejores caminos.

Pero si vas de mal rollo... ejem. Lo que te decía antes. Recuerda lo dicho antes sobre los hechizos

FUE	15	Altura	1,60 m
AGI	10	Peso	40 kg
HAB	25	Aspecto	18 (Atractiva)
RES	15	RR	0%
PER	18	IRR	170%
COM	17		
CUL	20		

Armas: Palo 60% (1D4+1)

Hechizos: TODOS los beneficiosos... que le sean pedidos con educación. Y a las malas, *Arma Invencible*, *Arma Irrompible*, *Aceleración* e *Inmovilización*.

¹² Para más información, véase la aventura *Siqua sine socio* (pág. 246-249 del manual de juego) o la pág. 33 del *Grimorio*.

Audaces Fortuna Juvat

Por Luis A. Fernández Paredes

Caminante no hay camino, se hace camino al andar. Y por andar que no quede en este módulo de Aquelarre, donde los pobres personajes tendrán que escoltar a alguien que no es quien parece ser a un castillo demasiado concurrido por gente que tampoco es lo que parece, y que cuando resulta serlo es aún peor.

Vamos, lo habitual.

Introducción

Pamplona, 1356 Anno Domini.

Los personajes se encuentran descansando en una posada cercana a la catedral. Es una calurosa tarde del verano de 1356. Anochece (que no es poco), los aventureros se disponen a cenar, cuando un individuo achaparrado y con dos ojos que brillan como el oro se les acerca. Dice llamarse Malaquías de Tolosa y busca a un grupo de personas para que le escolten, a él y a su valioso carromato cargado de telas, hasta Toledo. Promete dar a cada PJ quinientos maravedíes por el viaje, el alojamiento y la comida corren de su cuenta.

El mercader oculta su verdadera identidad: no es otro que el afamado alquimista y mago Absalón ben Eleazar¹³ que viaja a Toledo huyendo de la Fraternitas Vera Lucis. Durante el trayecto se desviará hacia Burgos ya que en el castillo del Conde Gonzalo de Castrojeriz pretende robar un tratado de magia árabe, propiedad del alquimista del Conde, con el cual puede convertir cualquier metal en oro. Para tal tarea le acompaña su aprendiz, un ladrón llamado Tobías al que presenta como su criado.

Si los personajes aceptan se tendrán que enfrentar con la Fraternitas Vera Lucis, un alquimista algo chiflado, las huestes del Conde Gonzalo, etc. Y todo en un sólo viaje.

De judería en judería

Al amanecer saldrán los aventureros de Pamplona tomando la carretera hacia Estella. Harán noche en Puente la Reina durmiendo en la casa de un judío de la ciudad.

Mientras duermen en Puente la Reina cinco hombres al mando de Julián de Malpartida¹⁴ llegarán a Pamplona alertados por la presencia en la capital del Reino de Navarra del afamado mago Absalón ben Eleazar. Investigando sabrán que el mago ha salido ya de la ciudad tomando rumbo a Estella. Pero todavía tardarán un par de días en salir de Pamplona.

Los PJs continuarán viaje hacia Estella y dormirán en casa del gran usurero Isaac Leví¹⁵, en la judería de la ciudad, que les vigilará toda la noche para que no se fuguen con sus riquezas. Si los personajes preguntan por lo extraño de la ruta Absalón-Malaquías les comentará que tiene que cerrar unos negocios con el Conde de Castrojeriz en Burgos. Durante el camino no hablará con nadie y estará como ausente.

La tercera jornada les llevará hasta Viana donde volverán a dormir en casa de otro judío. Si esto extraña a los aventureros y se muestran suspicaces con Absalón-Malaquías les dará cien maravedíes a cada uno si continúan sin hacer preguntas. La cuarta etapa les llevará de Viana a Logroño, saliendo del Reino de Navarra. La quinta de Logroño a Nájera. La sexta de Nájera a Santo Domingo de la Calzada. La séptima de Santo Domingo a Belorado y la octava de Belorado a Burgos. Excepto en Santo

Domingo, que descansarán en el Monasterio, dormirán en juderías (como un DJ con sentido común se habrá imaginado esto es una medida de precaución).

Cuando los aventureros abandonen Viana y se dirijan a Logroño los hombres de la Fraternitas Vera Lucis saldrán desde Pamplona. La ventaja de dos jornadas se irá reduciendo paulatinamente hasta llegar a Burgos. Tras descansar allí los aventureros continuarán hasta Castrojeriz donde dormirán en el castillo del Conde Gonzalo. Por los dominios del Conde verán campesinos algo enfurecidos (tras una pertinente tirada de **Psicología**) por las malas cosechas sucesivas. Lo que los personajes desconocen es que se está preparando un asalto al castillo del señor feudal para esta misma noche... en cuando ellos estén allí.

Nota: El DJ puede considerar adecuado alegrar alguna de las etapas del camino con un encuentro (bandidos, jabalíes, lobos, etc.). El autor no lo considera adecuado ya que los problemas llegarán a su debido tiempo, y no será muy tarde...

El Castillo

Antes de anochecer llegarán al feudo del Conde Gonzalo de Castrojeriz. Un típico castillo medieval lo remata. Está compuesto por una planta baja con almacenes, mazmorras y bodega. La primera planta con cocina, comedor, salas. La segunda planta con dormitorios y el laboratorio del alquimista.

El castillo está habitado por cincuenta soldados que lo custodian, dos juglares que lo exaltan, un bufón que lo alegra, cinco cocineros que lo ennegrecen y un alquimista que lo impregna de sabiduría.

Durante la cena el Conde les pedirá a los aventureros que le den noticias del Reino de Navarra y que le cuenten alguna anécdota interesante. En el apogeo de la cena aparecerán cinco hombres, los Fraternitas Vera Lucis, que haciéndose pasar por nobles catalanes que van al combate contra el invasor infiel piden alojamiento y comida al Conde. Este accede con cierta reticencia.

Nota: En aquellos tiempos de reinado de Pedro I *el Cruel*, Castilla se enfrenta a Aragón. El Conde, fiel a la dinastía reinante y enemigo de los Trastámara, accede a alojar a los catalanes aunque manda a varios de sus hombres que los vigilen.

Con una tirada de **Psicología** se puede ver como la cara de Malaquías cambia y se retira a sus aposentos alegando sentirse indispuerto. Si alguno de los personajes se ha encontrado antes con Julián de Malpartida le reconocerá con una tirada crítica de **Memoria**.

Algún jugador con **Conocimiento Mágico** puede entablar una conversación profesional con el alquimista del Conde Gonzalo. Este le enseñará gustoso su laboratorio y le pedirá su opinión sobre un tratado de origen árabe, obra del afamado autor Zuhair ibn al-Ammar, en el cual está escrita la fórmula mágica para convertir cualquier metal en oro. El lo cree y pide ayuda para realizarlo. Si el personaje se niega afirmando que es una burda falacia le echará de su laboratorio llamándole ignorante.

A las doce, cuando todos se hayan retirado a descansar, comenzará el asalto al castillo por parte de 125 campesinos. Todos, jugadores, las huestes del Conde, la Fraternitas, etc., pelearán juntos (pero no revueltos) haciendo frente a un enemigo común. No será difícil rechazar este ataque dada la nula capacidad militar y estratégica de los campesinos (consulta las reglas de asedio de la pág. 72-75 del manual de juego o, si no, describe una masacre salvaje) que terminarán huyendo. Aprovechando la confusión Tobías, el criado del mago robará el libro de magia tras matar al alquimista.

El Conde agradecerá a los jugadores y a los Fraternitas la ayuda prestada (aunque de estos últimos seguirá desconfiando) y

¹³ Para más información, véase la aventura *Una noche en la Posada de Alvar el Honesto* (pág. 91-95 de *Aquelarre 1ª ed.*) o la pág. 33 del *Grimorio*.

¹⁴ Para más información, véase la aventura *Una noche en la Posada de Alvar el Honesto* (pág. 91-95 de *Aquelarre 1ª ed.*).

¹⁵ También llamado Pedro Samuel Leví. Para más información, véase la pág. 33-34 de *Rerum Démoni*.

lamentará la desafortunada muerte del alquimista durante el ataque. Durante el resto de la noche no ocurrirá nada.

Los miembros de la Fraternitas abandonarán el castillo antes que los aventureros. El Conde enviará a siete hombres para vigilarlos ya que piensa que pueden intentar algún tipo de conjura en sus tierras.

Hacia las ocho los personajes partirán hacia Toledo. Absalón-Malaquíás se muestra muy nervioso, aunque mantiene su mutismo. Cinco hombres les escoltarán en espera de ataques de campesinos. Efectivamente los hay (1D12+5 por utilizar el dado más inusual). Se entablará un combate. Cuando los campesinos reciban dos bajas huirán internándose en el frondoso bosque. Cualquiera que intente cabalgar por allí chocará en menos de 10 m. En cuanto terminen los dominios del bosque los aventureros continuarán solos.

La Fraternitas Vera Lucis

Esta noche los personajes pasarán la noche en Leruna. Nada más llegar, Malaquíás-Absalón preguntará al posadero si ha visto a cinco caballeros. Ante la afirmación del posadero se sentirá indispuesto y subirá a su habitación y ordenará a su criado que los personajes hagan guardias. Si estos preguntan el porqué de éste cambio de actitud Absalón-Malaquíás intentará silenciarlos con 100 maravedies de gratificación. Este dinero se lo dará al instante.

A la mañana siguiente los aventureros continuarán su viaje. Al mediodía verán cinco hombres acercarse a ellos. Son los Fraternitas Vera Lucis. Se entablará un combate en el que si dos miembros de la orden caen o si se trata de Julián de Malpartida los Fraternitas huirán y por ahora no se volverá a saber nada más de ellos.

Si los PJs capturan a un miembro de la Fraternitas Vera Lucis y lo interrogan o torturan les contará la historia de Absalón ben Eleazar. Malaquíás-Absalón no se lo ocultará a los jugadores después de la confesión.

El resto de viaje hasta Toledo será tranquilo.

Recompensas

- Si terminan la aventura: 40 P.Ap.
 - Si participan en la defensa del castillo: 5 P.Ap.
 - Si capturan a un miembro de los Fraternitas: 10 P.Ap.
- Además contarán con quinientos maravedies para cada uno y la eterna gratitud y amistad del mago. Este ayudará a cualquiera que quiera mejorar su **Conocimiento Mágico**.

A los meses les llegará la noticia del triste fin de Absalón ben Eleazar. Al hacer una demostración de cómo convertir el metal en oro ante el rey Pedro I "el Cruel" esta no resultó y en un arrebato de furia lo condenó a morir en la horca por estafador y embustero. No obstante los propios alquimistas del rey siguieron buscando la fórmula para convertir el metal en oro.

Dramatis Personae

Absalón ben Eleazar

FUE	5	Altura	1,57 m
AGI	10	Peso	45 kg
HAB	15	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	0%
PER	15	IRR	175%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Palo 40% (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología Hebrea 90%.

Hechizos: Corrosión del Metal, Arma Irrompible, Aumentar Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al Frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Hablar Mediante Sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Ánimas, Protección Mágica, Conmoción, Teletransportación.

Tobías

FUE	15	Altura	1,56 m
AGI	20	Peso	64 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	15	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4)
Cuchillo 40% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: Robar 60%, Trepar 60%, Nadar 45%, Escuchar 42%, Correr 60%.

Hechizos: Carece.

Julián de Malpartida

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	20	RR	90%
PER	10	IRR	10%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D4)
Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), Casco y Escudo.

Competencias: Discreción 75%, Escudo 40%, Escuchar 35%.

Hechizos: Carece.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	13	Peso	75 kg
HAB	17	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)
Hacha de Mano 45% (1D8+2+1D4)
Espadón 40% (1D10+2+1D4)
Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco y Escudo.

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%, Escudo 40%.

Hechizos: Carecen.

Campesinos de Castrojeriz

FUE	15	Altura	1,72 m
AGI	12	Peso	58 kg
HAB	15	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	13		
CUL	10		

Armas: Palo 45% (1D4+1+1D4)
Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Armaduras: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Bretal Maldito

Por Maria

Introducción a los PJs

Otoño: este año ha sido muy malo para las cosechas, hay hambre en la región, no hay buenos pastos, el ganado escasea. Cada vez se piden más diezmos para la corona castellana.

La gente se tiene que buscar la vida como puede, la mayoría de los hombres parten hacia la guerra y las aldeas y villas están despobladas de hombres. Hay poco comercio.

Los PJs son hombres cuya situación económica es pobre y se echan a los caminos como bandidos para poder sobrevivir. Los asaltos a los carros y caminantes no dan mucho, ya que la pobreza se ve reflejada en sus bolsillos y pertenencias.

Historia

Maruxa, una meiga¹⁶ que habita en un bosque cercano del dolmen de Axetos, está interesada en un hijo de mandrágora¹⁷ que se encuentra en el pueblo Bretal criado por una familia de humanos llamada Dopico. Un sátiro¹⁸ dejó a su hijo a cargo de una familia castellana de humanos que se encuentra en el mismo pueblo, los Martínez. Cree que ha pasado suficientemente tiempo y ahora vuelve para recuperarlo.

En este mismo pueblo habita un gul¹⁹ en el cementerio que se alimenta de cadáveres y por las noches, las más cerradas, y apenas la luna se ve en el cielo, hace abortar a las mujeres de Bretal.

Partida

Los PJs son asaltantes de caminos. Hace tiempo que no tienen buena partida, y que no pasa ningún carro por la zona. Un día aparece uno y los PJs lo asaltan: en el carruaje va una anciana cuyo único legado es un medallón de oro y una bolsa llena de muérdago. En el mismo también va el conductor.

La anciana es una mujer de apariencia demacrada, pelo blanco y largo recogido con un moño y vestida de negro. Parece frágil y no pondrá mucha resistencia a los PJs que intenten atracarle. Esta mujer realmente es una meiga malvada; forcejeará con algunos de los PJs llevándose una muestra de su pelo y utilizándolo para encontrar el refugio de los mismos. Allí es donde tomará las muestras necesarias para echar sobre ellos una maldición y usarlos para conseguir al hijo de mandrágora que se encuentra en Bretal.

El carro, poco ornamentado, es de madera de roble con cortinas para dos personas. El conductor, encapuchado, es un tipo deforme con rasgos arábigos y está bajo la dominación de la meiga. Es mudo. Su desarrollo queda a discreción del narrador.

Los PJs, tras conseguir el botín, no tienen ningún conocimiento de que han robado a una meiga. Cuando vuelvan al refugio lo encontrarán desordenado. Escucharán risas fuera de él. Cuando miren encontrarán a la anciana con una mueca irónica en su cara, mas desaliñada todavía, recordándoles a las leyendas sobre brujas del bosque. Los PJs deben hacer la tirada de IRR correspondiente.

Ella, entre risas malévolas, echará una maldición a los PJs por haberla atentado; si estos opusieran resistencia, la meiga utilizará sus artes oscuras, como por ejemplo rodear a los PJs con un círculo de fuego y cuando éstos intenten acercarse al mismo para salir deberán hacer una tirada de Resistencia. En la conversación la meiga le comentara que les quitara la maldición si le hacen el favor de traerle al niño de la familia Dopico que se

encuentran en Bretal. Tras esto la meiga desaparece diciendo a los PJs que cuando tengan al niño ella irá en su encuentro.

La descripción de la maldición sobre los PJs²⁰ ha de ser sutil por parte del DJ: se sentirán mas cansados, la piel se les cuarteas, visiones borrosas, etc..., todo esto poco a poco y siempre en aumento (sin pasarse).

Cuando desaparezca la meiga comienza a oscurecer, la niebla del mar se adentra en el bosque de manera mágica, se ven sombras que acechan a los PJs. Tiradas de IRR: a los que no superen esta tirada el DJ puede relatarles historias populares, la Santa Compañía, etc..., para que ellos se den cuenta que no tienen tiempo y que tienen una condena encima.

Una tirada de **Escuchar** les permitirá oír que un carruaje se acerca: para acercarse al camino deberán sacar una tirada de **Rastrear** y si es así ven que un carruaje bastante adornado pasa a toda velocidad.

Desarrollo

Los PJs tendrán un poco de dificultad para llegar a Bretal: las fuerzas sobrenaturales ponen impedimentos, hace mucho frío y por momentos se debilitan.

El pueblo es una aldea típica gallega: pequeña, precaria y bastante sucia, las calles no están con adoquines, hay unas 30 casas todas de una sola planta hechas de adobe y solo las más importantes tienen hórreos. Hay un hórreo general que se usa para almacenar la harina que se trae de los molinos de otros pueblos. No hay mucho movimiento de transeúntes solo aquellas mujeres que van al pozo a coger agua o lavar. Se ganan la vida con el pastoreo, la mitad de los hombres en la mar. Hay pocos niños, hay mas casas de las que están habitadas y solo unos pocos labran la tierra. Los edificios principales son una posada, una vaquería donde se produce la leche y manteca, el curandero y la iglesia.

La iglesia es románica, con planta de cruz; tiene claustros interiores formando dos filas, y dos sagrarios. No hay imágenes, solo algunos retablos. Hay una talla al fondo de una cruz. La iglesia es de piedra, con un cimborrio (falsa cúpula). La sacristía comunica con el cementerio, no hay campanario, solo la campana de la sacristía.

El cura, Don Isidoro, los acogerá bien; es un hombre de unos 30 años y castellano. Si los PJs preguntan sobre las habladurías del pueblo este les comentara que se oyen voces en el cementerio nada más ponerse el sol y que la tumba de Carmino Dopico esta vacía.

En el cementerio hay unas cien lapidas, y en el centro un gran panteón que pertenecía a una antigua familia gallega rica que vivía allí cuando el pueblo estaba en su esplendor. Aquí es donde habita el gul; se esconde durante el día y solo sale para alimentarse. Hay otros dos panteones de menor importancia: uno es de los curas y otro de la familia Martínez. El panteón principal es una edificación con gárgolas en su decoración, y siempre hay fuego fatuo. Hay varias entradas (arcos ciegos) bloqueadas y solo una es la de acceso.

El gul es la criatura que vive en el panteón principal y se ha quedado allí viviendo debido a que puede alimentarse con el alto índice de mortalidad que hay en la zona. Cada mes se interna en el cementerio y remueve algunas de las tumbas buscando alimentos, la más reciente es la del señor Dopico.

La posada se encuentra en la entrada del pueblo, viniendo desde el interior. Es de una sola planta, en el medio hay un fogón, tres mesas de roble y habitaciones a un lado y a otro del salón principal. Detrás hay un pequeño establo para las gallinas y un cabrito ya que se acerca la Navidad para la cena del alguacil y

¹⁶ Véase pág. 159 del manual de juego.

¹⁷ Véase pág. 157 del manual de juego.

¹⁸ Véase pág. 168 del manual de juego.

¹⁹ Véase pág. 150 del manual de juego.

²⁰ Véase pág. 92 del manual de juego.

el cura. Hay un alambique donde se fabrica la caimada. El posadero es un tipo mayor, bastante grueso, el típico posadero. Es muy reacio a charlar sobre las leyendas del pueblo ya que esta sometido a su esposa que lo cohibe; sin embargo siempre intenta buscar el momento adecuado para poder charlar de esto. La posadera es una mujer mayor, la típica: de fuerte carácter y dominante con su esposo; siempre tiene ganas de hablar y criticar sobre sus cosas y las del pueblo. Siempre habrá 1D3 hombres en la posada, los parroquianos típicos que no trabajan, se echan a la mala vida y juegan.

Los Martínez y los Dopico

Los Dopico estaban formados por Carmiño, Asunta y su hijo Antón. Eran campesinos y Carmiño trabajaba las tierras del alguacil, el señor Julián Martínez. Tras la muerte de su esposa llegó la desgracia al pueblo. El se ahorcó, en un roble delante de la casa de los Martínez donde hay un jardín natural, como protesta y enculpamiento a su hijo de 4 años al cual siempre culpó de la enfermedad y muerte de su esposa. Antón Dopico paso a la adopción del señor alguacil que recientemente había perdido a su hijo y debido a que la señora Martínez tenía un gran empeño en criar a Antón, ya que lo conocía.

Los Martínez no se encuentran en el pueblo, no llegan hasta el día siguiente al atardecer: han partido hacia Olveira para ver a un curandero ya que los señores Martínez han enfermado, el niño no.

La leyenda del pueblo cuenta que el señor Dopico es un ánima condenada que acecha las calles por la noche y que no descansará hasta que muera el pequeño Antón. Se oyen gritos desde el cementerio, las mujeres abortan y no habrá nuevos niños hasta que Carmiño Dopico descanse.

Si acuden a la casa de los Martínez, los PJs deberán sacar una tirada de **Otear** y podrán ver huellas de macho cabrío en el barro (es el sátiro). La mansión es una casa hecha de adobe y piedra de dos plantas, la más importante y grande del pueblo. Los PJs deberán sacar una tirada de **Forzar Mecanismos** para poder entrar: en la primera planta esta la cocina, la sala de estar, almacén o despensa, salón de juntas. En la segunda planta, hay dos habitaciones de invitados, la habitación del niño y la de los padres. Hay varios retablos pintados por la casa y en uno de ellos se ve a los señores Martínez con un niño con bastante pelo y muy desarrollado para su edad (el hijo de sátiro); también hay otro retablo en el que se ve a los señores Martínez con otro niño cuyas características principales es que se ve mas sano que el niño anterior y tiene las extremidades bastante largas.

En la sala de juntas, si los PJs sacan una tirada de **Buscar**, hallarán un archivo con un diario el cual esta escrito por el señor

Martínez y donde habla de la perdida de su hijo, el empeño de adopción de su mujer y la similitud de la enfermedad suya y de su esposa con la de la señora Dopico.

En el exterior de la casa hay un establo vacío y con huellas de un carruaje grande que no está (son la huellas del carruaje que los PJs vieron antes de llegar al pueblo). Por la noche llega un vaquero para guardar las vacas que saca a pastar antes del alba.

La casa de los Dopico es un edificio de adobe de una sola planta, deshabitado y pobre.

Si los PJs deciden ir al cementerio, tienen que hacer una tirada de **Escuchar** para llegar hasta el gul, que intentará hacer un ataque contra ellos si estos lo descubren. Los PJs podrán ver que la tierra de la tumba del señor Carmiño Dopico esta removida y vacía. Las otras están arregladas por el cura y el sacristán (ejerce de pregonero de Bretal). Una tirada de **Rastrear** hará que los PJs descubran pisadas del gul.

Los Martínez llegan al día siguiente en el carruaje. Julián Martínez es el alguacil del pueblo y es un hombre amable y justo, que se pasa el día entero en la sala de juntas. Tiene voz y voto para poner a todo el pueblo levantado en armas en contra de los PJs si desaparece Antón y él lo sabe.

Mariña Martínez es la esposa del alguacil, una mujer encantadora y bastante bella, de apariencia enfermiza. Sale de vez en cuando con la nodriza y su hijo a pasear.

Los PJs pueden coger al niño haciendo una emboscada en uno de los paseos o bien intentar llevárselo cuando esté en su casa. El niño opondrá la resistencia típica de un crío asustado.

Fuga

No es muy difícil; según lo hagan, habrá mas o menos inconvenientes. Cuando se internen en el bosque con el niño el sátiro que los ha estado vigilando activará varias trampas para intentar atraparlos, a discreción del DJ, pero se tiene que tener en cuenta que estas trampas no le causen daño al niño, que no es la intención del sátiro. Los PJs se enfrentarán al sátiro si no consiguen demostrarle que su hijo murió y que el que ellos tienen es otro.

Tras esto la meiga aparecerá sin guardaespaldas (el conductor del carro) e intentará parecer una anciana desvalida aunque realmente no sea así, y les pedirá el niño. Si los PJs lo hacen ella quitará la maldición y les dará el favor de enseñarle un hechizo de nivel 1. Si no le entregan al niño los PJs seguirán con la maldición de por vida.

Y siempre queda un problema moral: entregar a una bruja un niño desvalido.

Brujas y Batallas

Por Carlos A. de la Torre

Pensada para 3-5 jugadores.

Introducción

Los PJs son reclutados a la fuerza para formar una línea defensiva en las cercanías de Toledo contra una avanzadilla de 300 almogávares musulmanes. Al día siguiente de la batalla se dan cuenta de que el hijo del Duque de San Martín de Montalbán, que luchó junto a ellos en la batalla, ha desaparecido. Empieza entonces una busca frenética por los parajes cercanos y descubren un terrible secreto de familia.

La Aventura

Primavera de 1350. Cercanías de Toledo.

Los jugadores son abordados por unos soldados del rey en sus ciudades, pueblos o aldeas. Se les cuenta poco: que van a servir a su reino en la lucha contra invasores almogávares musulmanes y que partirán con un pequeño regimiento hacia San Martín de Montalbán. Se les prepara con lo poco que tengan de equipo y tras unos días de duro viaje sin saber prácticamente nada, llegan a un pueblo de Toledo. Algunos soldados se marchan para reforzar la capital.

Una vez están allí, observan gran ajetreo de campesinos que se afanan en construir una pequeña barricada formada por carros volcados, sacos y pequeñas estacas. También se colocan trozos de metal sacados de la herrería y cascos todavía por terminar. Preparan sus hoces y picas fabricadas por ellos mismos y muchos rezan a Dios por lo que pudiera pasarles a sus almas. Se puede ver algún que otro soldado dando órdenes y varios milicianos forzosos.

Un hombre joven, alto, de cabellera rubia y una gran armadura plateada, se acerca y se les presenta como Gonzalo de San Martín y Galván, hijo del Duque. Parece tranquilo e invita a los jugadores a que compartan con él mesa en la taberna del pueblo.

Mientras se desarrolla la comida (un cochinillo asado y algo de patatas) les avisa de la terrible batalla que se aproxima:

—Un ejército de trescientos almogávares viene hacia aquí. Hemos reunido todos los hombres que hemos podido, pero por ordenes del rey, la mayoría ha ido a proteger la capital del reino. Yo como representante de mi padre, señor de estas tierras, y caballero, estoy obligado a defender con mi sangre la región y castígueme Dios si no lo consigo. Vosotros, nobles amigos, habéis viajado para luchar contra el infiel, espero que en el momento de la batalla no os fallen las fuerzas.

Es un momento idóneo para que pregunten lo que quieran:

- Los hombres que defenderán el lugar serán 60 campesinos (padres de familia y sus hijos mayores) procedentes de los pueblos de Galván y San Martín, un regimiento de soldados del rey (30) y 60 reclutas forzosos entre los que se encuentran los PJs (un total de 150 hombres por tanto).
- La moral de los hombres esta baja, y los campesinos están mal equipados. Sin embargo, tiene muchas esperanzas de victoria.
- Sobre la región también les puede comentar algo si le preguntan, dando una detallada explicación de la zona.
- Prácticamente les hablará de lo que sea sin problemas. Atenderá todas las preguntas.
- Incluso no tendrá reparos en comentar su vida si así se lo piden:

Historia de Gonzalo: Este joven caballero es descendiente de un noble que cometió herejía y que era dado a andar con brujas. La familia era la única conocedora de tal siniestro secreto, que lo ocultó para que Nicolás de San Martín (el predecesor de Gonzalo) evitara la hoguera. El padre de Gonzalo (el duque, hijo de Nicolás) descubrió tras mucho investigar la aterradora verdad, y emprendió una caza por

todo Toledo de brujas y demonios. También acabó con la vida de su padre, desgracia que atribuyó a unos bandidos sanguinarios. Gonzalo creció sin saber nada, estudiando y entrenando para ser un gran guerrero y cazador de demonios. Llegó a exterminar a casi todas las brujas de ducado y el mismísimo rey reconoció sus logros nombrándolo Caballero de Honor.

Nota para el DJ: Gonzalo no sabe que su abuelo era un adorador del diablo.

La Batalla

Al anochecer llegan los almogávares a la población de San Martín (su Fuerza de combate total es de 330, mientras que la de los defensores es de 190)

- **Primer turno:** Los musulmanes avanzan dos columnas de arqueros que disparan sus proyectiles sobre el pueblo (15% para cada jugador de ser impactado. Si lo es, resuelve el ataque con normalidad). Además producen 1D20 bajas en los defensores. Estos responden haciendo caer 1D10 atacantes.
- **Segundo turno:** Igual al anterior.
- **Tercer turno:** Los arqueros se retiran para dar paso a la caballería (30 efectivos) que cargan saltando por la débil barricada (un 50% de que un jinete se tope con un jugador y lance un ataque; este le puede responder). Se realiza una tirada de batalla normal, midiendo los factores de combate.
- **Cuarto turno y posteriores:** Entra la infantería (el resto del ejército musulmán) a combatir cuerpo a cuerpo. Depende la actitud que tomen los jugadores se enfrentaran personalmente a 0, 1 o 2 contrincantes (cobardes, normales o valientes). Resuelve estos ataques y luego efectúa dos tiradas por factor de batalla. Ve restando las bajas. Chequea para comprobar resultados finales de la batalla.

Resultados:

- Si un jugador ha muerto en combate, sería conveniente de que se hiciese otro personaje
- Si al final vencen, el ejército invasor se repliega y abandona, y los PJs son invitados a la fortaleza del Duque para celebrar tan buena victoria.
- Si son derrotados, los jugadores y el resto del ejército defensor huyen a los montes cercanos y caminan para ponerse a salvo dentro de la fortaleza. Días después sabrán que el pueblo del norte (Galván) es arrasado.

El desertor

En el ejército musulmán iba un hombre llamado Abdil Harum, adorador de Agaliareph, pero justo a la altura de San Martín abandona la compañía para reunirse con las brujas del lugar que veneran a dicho demonio. Estuvieron al borde de desaparecer a manos de Gonzalo, y este árabe decide que es el momento de secuestrarlo y ofrecerlo en sacrificio (también lo hace por venganza, recordemos que Gonzalo es un exterminador nato de adoradoras del demonio).

Unos días después de la batalla, en la corte (que es donde estarán los jugadores, ya sea celebrando la victoria o curando sus heridas), llegará el Duque y les comentará con gran dolor:

—Hace dos días que mi hijo partió a cumplir la misión sagrada de exterminar al demonio que campa por estas tierras. Según unos aldeanos, el maligno ha vuelto a caminar entre nosotros, y Gonzalo fue en su busca. Os ruego que me ayudéis a encontrarlo, es el único hijo que tengo, mi sucesor.

El Duque ofrecerá hasta un total de 1100 monedas de plata o el equivalente en tierras a cambio de recuperar a su hijo sano y salvo (a repartir, claro está):

- Si los personajes aceptan, comenzará para ellos una nueva aventura.
- Si no es así, no duden de que la ira del Duque, tarde o temprano, caerá sobre ellos.
A partir de ahora son libres de buscar donde quieran.

El Lago

El lago está a un día de camino campo través desde la fortaleza (medio día si es en caballo). Está al sur de los montes que guardan la tumba de Nicolás de San Martín.

Rodearlo hasta el monte es más de media jornada de viaje, atravesarlo en embarcación sólo ¼ de día. Lo malo es encontrar una embarcación (tirada de Suerte del jugador con mayor puntuación: si tiene éxito, encuentran un embarcadero donde está pescando un campesino en una barca; tirada de **Elocuencia** para convencerlo de que les deje su bote).

Otra posibilidad es cruzar a nado. Eso sí, es una locura estar un cuarto de día nadando.

Algunos animales como ciervos o jabalíes, bajan por la noche a beber de sus aguas.

Tumba de Nicolás

Esta situada en la falda de la montaña, en mitad de un pequeño cementerio donde están enterradas las personas más influyentes de la zona. Su cripta es alta y custodiándola hay una estatua que lo representa. La puerta que da acceso a su interior es de metal y gruesa, tiene una cerradura.

Los PJs pueden intentar abrirla a la fuerza (Fuerza de la puerta 160), usar un hechizo para conseguirlo, o forzarla con una ganzúa (malus del 10%).

En caso de que fallen todas estas opciones, en un matorral cercano hay escondido un mecanismo pequeño que activa su apertura (-20% en tiradas para encontrarlo). Este mecanismo también es conocido por los dos Aouns²¹ que vigilan el cementerio. Si tus jugadores pasan un tiempo en el cementerio, serán descubiertos por dos Aouns que custodian la entrada de la puerta de la cripta.

Una vez dentro, se observa la tumba hecha en mármol del Duque, en las que hay escrito en latín (tirada de **Idioma (Latín)**) "Perdóname, Padre". También se ve una pequeña urna (en su interior, está la confesión del padre de Gonzalo y la explicación de por qué mató a Nicolás).

Nota al DJ: Junto a la tumba hay un pasadizo (-10% a las tiradas de **Buscar**) que da a un subterráneo.

El Subterráneo

Nada más bajar, la galería se bifurca en otras tres más, una la sur, otra al este, y una al norte. El ambiente es húmedo y está muy oscuro (es posible que los jugadores encuentren problemas en encender sus antorchas si las llevan). El suelo de la gruta es arcilloso (unas tiradas de **Rastrear** y los jugadores podrán comprobar pisadas en varias direcciones: son huellas humanoides de pies descalzos pero con uñas extremadamente largas).

Galería Sur: Serpentea describiendo una pequeña bajada, y después de unos 200 metros de bajada, se divisa una amplia caverna (los jugadores que se aproximen a la entrada sin realizar una tirada de **Buscar** con un malus del 10%, caerán en una trampa foso). La trampa (* en el mapa) consiste en un pequeño foso de 3 metros de altura en cuyo fondo hay clavados una serie de estacas. El desafortunado que caiga lanzará dos veces el dado para determinar la zona donde es impactado, y por cada impacto recibe 1D6 de daño. Para pasar por encima del foso es necesario una tirada de **Saltar** con un bonus del +25%.

La caverna está iluminada por antorchas, en ella hay tres camastros y una hoguera central (que está apagada). También se ve un arcón (se necesita un hechizo de **Abrir Cerraduras** o una tirada de **Forzar Mecanismos** para abrirlo, aunque en su interior sólo hay un gato negro muerto).

Galería Norte: Desemboca en una ampliación con multitud de estalactitas y estalagmitas. Aparentemente no hay nada y parece vacía, pero si se busca (tirada de **Buscar** con una dificultad de -20%), se puede encontrar un pasadizo que lleva directamente a la caverna este (véase mapa).

Galería Este: Esta, al contrario, está un poco más elevada, y da un par de curvas. No sería extraño que mientras los PJs recorren el pasillo, se toparan con una Meiga²².

Al final de la galería hay una cueva también muy amplia, y unas escaleras de piedra permiten llegar abajo. En la pared junto a la escalera a media altura, hay escrito en castellano normal: "El último dice Orum necesse est" (si por cualquier razón, un jugador pisa el último escalón y no pronuncia la "palabra mágica", recibe el impacto de un proyectil fantasma: tirar para determinar lugar del impacto que produce 1D10+2 de daño).

Al final de la cueva hay una lagunilla y 1D3 meigas reunidas. Junto a ellas se ve una mesa (encima de la mesa hay una carta de Abdil Harum informando que ha capturado al gran enemigo de Agaliareth, pero no está firmada por nadie).

Las minas son una serie de galerías que se adentran en la tierra pero que fueron abandonadas hace tiempo, desde que las meigas se adueñaron de los montes. Sólo se puede encontrar algún pico oxidado y alguna pala vieja. Tienes que saber que las minas son muy profundas y tienen infinidad de galerías, por cada galería, encontrarán otras dos que se dividen, y así sucesivamente, llegando a grutas sin salida. No se si te habrás dado cuenta de que es un complejo laberíntico, y los jugadores deberán ser ingeniosos para volver a ver la luz del día. Si los jugadores no marcan el camino de alguna manera, o no trazan mapas sobre pergaminos, estarán en un serio problema (tirada de Percepción x3 para orientarse, siendo necesario tres tiradas consecutivas para encontrar la salida. Cada fallo guía a los aventureros por un camino erróneo, y una pifia los pierde más todavía). Ten en cuenta el hambre, la sed y el cansancio dentro de las minas, puede ser que tus jugadores pasen varios días dentro antes de hallar la salida.

Pueblo de Galván

Es una humilde población al sur de Toledo.

Si los jugadores vencieron la batalla, este será un pueblo más, con algo de comercio. Si por el contrario perdieron, estará arrasado, y no quedará edificio en pie ni rastro de vida.

Monte de San Telmo

Una vez se encaminen hacia allá, se encontraran a Abdil, que fue herido en la batalla. Se ha despojado de sus ropajes y viste ropa de campesino. Si los PJs le preguntan o lo quieren matar por cualquier razón, este les dirá que el es un simple campesino del lugar, que jamás podría ser un soldado o un almogávar porque le falta un brazo, y no lo tiene vendado ni está sangrando. Si a pesar de esto los jugadores intenta atacarle, este huirá a toda prisa.

Si les convence de que es buena gente, acompañará a los personajes alegando que tiene miedo de que lleguen por ahí los almogávares. Mientras siga con ellos, les indicará el camino a seguir por el bosque y el monte apartándolos del sitio donde está su guarida (donde mantiene encerrado al joven Gonzalo). Les llevará al "refugio de los vientos".

Si le preguntan si ha visto alguna bruja por el lugar, les dirá que sí, que ha visto a varias practicando magia negra cerca del refugio que ellas tienen al otro lado del monte.

Refugio de los Vientos

En un lugar tapado del viento y bajo un escarpado, hay una excavación en la roca. También hay restos de lo que fue una hoguera. En la excavación habita un Cynocéfalo²³: si los jugadores se adentran serán atacados por este ser. Al ser atacados, Abdil huirá a su refugio pensando que ese ha sido el final de los aventureros.

²¹ Véase pág. 131 del manual de juego.

²² Véase pág. 159 del manual de juego.

²³ Véase pág. 142 del manual de juego.

Refugio del Árabe

En la cara opuesta al refugio de los vientos, las meigas, por orden de Agaliarethph, han acomodado una excavación para que sirva de refugio al diabólico musulmán. La entrada no está oculta, ni falta que hace, los aventureros que se adentren tendrán muy difícil su salida. El demonio mayor (Agaliarethph), también ha dotado de protecciones el refugio de su sirviente, cogiendo del averno dos Bebrices²⁴ e instalándolos en una incomoda estancia de piedra del refugio. Estos humanoides de un solo ojo, están muy molestos por haber sido sacados de su hogar para hacer de guardianes, y encima por un demonio al que tampoco le tienen mucho respeto, por lo que todo el tiempo están furiosos.

Nota para el DJ: Los Bebrices pasan la mayor parte del tiempo en su estancia, pero hay un 25% de que se encuentren rondando un pasillo o en la entrada (cada cierto tiempo, efectúa una tirada añadiendo un 10%: en caso de que se consiga esta tirada, los Bebrices saldrán a “estirar las piernas” un poco por la caverna).

- **1 – La Entrada al Refugio:** En el costado oeste de esta estancia, hay una mesa gruesa y vulgar de madera, en la cual se apoyan unas antorchas (5 en total y que son utilizadas Abdil). También se ve una cesta con gran cantidad de restos de cerdo (tripas, hígado, corazón, y alguna cosa más: esta es la comida de los grandullones). En el suelo tirado hay un rastrillo (que seguramente sea de algún campesino que pasara por la zona y tuvo muy mala fortuna de encontrar el refugio). Una puerta da al este y la cueva sigue hacia el norte.
- **2 – La Estancia Trampa:** Es una caverna vacía, en la cual sólo hay un cadáver tumbado boca abajo en el suelo y una enorme roca que obstruye el paso a otra nueva caverna. El difunto tiene ropas humildes, de un campesino o un villano, y parece ser que ha recibido un fuerte golpe en la cabeza con un objeto contundente que le produjo la muerte (con una tirada de **Medicina**, los jugadores sabrán que murió hace uno o dos días). La roca es pesada (Fuerza 35), pero entre varios personajes la pueden mover sin mucho esfuerzo (¡espero!). Al arrastrarla hacia adelante, esta se apoyará en una baldosa de piedra móvil, activando un mecanismo que deja caer otra roca que bloquea la puerta por la que han entrado (esta roca tiene fuerza 140). Además detrás del baldosín hay unas maderas clavadas en el suelo que retienen la roca, impidiendo que avance más. El espacio que avanza al ser empujada es de tan solo unos centímetros, por lo cual ninguna persona por muy delgada que este, puede pasar al otro lado (la roca pasa a tener Fuerza 140). Por lo tanto, nuestros intrépidos aventureros habrán quedado en una estancia vacía con sus dos salidas taponadas.
Después de uno o dos días, Agaliareph lanzará desde los infiernos un hechizo de *Sueño* sobre la estancia (no siendo posible una tirada de RR). Entonces los Bebrices (si están vivos), quitarán con su fuerza bruta (y algo de ayuda mágica) una de las rocas, y capturarán a los PJs, que serán enviados inmediatamente a la sala de torturas.
- **3 – El Habitáculo de los Bebrices:** Maloliente, sucio y húmedo. Por el suelo hay restos de carne y huesos, y en dos esquinas hay un montón de paja tirada (esas son sus camas). Es muy posible que estos bichos estén aquí (si no salió la tirada cuando los PJs entraron al refugio) y hay un 50% de que estén durmiendo. En ese caso, habrá que hacer poco ruido. Si están despiertos, lo normal es que corran como posesos contra los jugadores para enseñarles de cerca sus enormes garrotes.
- **4 – Pasillo que conduce a la Habitación de Abdil:** Un pasillo más, sin iluminación de antorchas ni nada que se le parezca. Por aquí todo normal, pero a la mitad de su recorrido, la cosa cambia y mucho. Un fino hilacho de cuerda en tensión está oculto entre la arenisca del suelo, y cualquiera que lo pise hará saltar un resorte, haciendo que se dispare (describiendo un ángulo de 90 grados) una cuchilla en la parte derecha de la pared que golpeará en la rodilla al jugador (si este mide 1'65 m; un poco más arriba si es más bajo, un poco más abajo si es más alto)

produciéndole 4D6 dados de daño (que se dividen entre dos por ser en la piernas). Esta trampa es difícil de ver pues esta muy bien oculta, por lo que reduce las tiradas de **Buscar** en un -20% para encontrarla.

Además esta no es la única trampa, pues dos pasos más adelante, se repite la historia, pero esta vez la cuchilla golpeará en la cabeza a un personaje que mida cerca de 1'65. (si mide menos o igual a 1'60 pasará rozándole, si mide más o igual a 1'70 el impacto será en el pecho en lugar de la cabeza). Daño: 4D6 x 2 al ser en la cabeza.

- **5 – Habitación de Abdil Harum:** Si el musulmán adorador de Agaliarethph no está muerto, esperará a los aventureros aquí, sentado en una silla. La habitación es la mejor conservada de toda la cueva, y tiene una cama cómoda con sabanas lujosas, una mesa para escribir con un cajón (donde guarda varios pergaminos aún sin escribir), una silla, y un arcón de metal. El arcón de metal no tiene cerradura y se puede abrir fácilmente. Eso sí, chirría mucho al ser abierto. Contiene lo siguiente:
 - Tres pócimas de Fuerza (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerlas) que da al que las beba su FUE x 3 durante 1D6 asaltos.
 - Una pócima curativa (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerla) que restaura a su consumidor 1D8 puntos de daño instantáneamente.
 - Una daga con el mango de plata (valor: 30 monedas de plata).
 - Una cuerda.
 - Un estilete.
 - Una esmeralda verde pequeña: Este objeto está maldito, cualquiera que la toque sufre un hechizo de *Locura* (No permite tirada de RR) y no puede retirarse esta maldición mediante ningún hechizo. Es para siempre.
 - 23 monedas de plata esparcidas por el fondo.
 - Una manta musulmana.

Si los PJs investigan a fondo la habitación y consiguen la correspondiente tirada de **Buscar**, hallarán un pasadizo secreto que conduce a la estancia 6.

- **6 – Sala de Tortura:** Aquí son enviados los jugadores si han caído en la trampa de la roca, en la habitación 2. Tres pesadas jaulas de metal penden del techo, cadenas y grilletes recorren todas las paredes, y en el centro de la sala hay dos potros de torturas. En una mesa se amontonan todo tipo de herramientas para producir el máximo dolor (agujas, un sacaojos, estiletes, un látigo, etc.). Un potro está ocupado por el cadáver de Gonzalo (¡pobrecillo, todos sabíamos que no llegaríamos a tiempo!).

Si los aventureros fueron capturados, serán torturados por Abdil Harum (si está vivo) o por cualquier otro engendro o sirviente de Agaliarethph. Deberán tirar cada uno una tirada de Suerte y consultar las siguientes tablas:

Tirada de Suerte Conseguida (tira 1D6):

1–2: El jugador no es predilecto por el sádico torturador y se salva sin recibir castigo.

3: Al jugador le cortan una mano (-5 en la Habilidad).

4: Al jugador le cortan un brazo (-10 en la Habilidad).

5: Al jugador le cortan una pierna (10 en Agilidad).

6: El desgraciado jugador sufre las amputaciones de un brazo y una pierna, ambos miembros del mismo lado.

Tirada de Suerte No Conseguida (tira 1D6):

1: El torturador se muestra inspirado y decide extirparle los órganos sexuales al jugador (los pechos si es una mujer).

2: Entre gritos de dolor, al jugador se le extrae un ojo (-25% en **Buscar** y **Otear** y -2 en Aspecto y Percepción).

3: Al jugador le cortan la lengua (Comunicación -15 y la imposibilidad de hablar).

4: El torturador decide cortarle una oreja al jugador (-25% en **Escuchar** y -2 Aspecto y Percepción).

5: Al jugador le sacan los dos ojos (-50% en **Buscar**, -100% en **Otear** y Percepción -10).

6: Es destripado y despedazado de una forma muy lenta. El jugador muere en su agonía.

Una vez acabadas las torturas, les lanzan un conjuro de *Sueño*, otro de *Olvido* y los llevan a lomos de unos diablillos a cientos de kilómetros, cerca de una costa gallega. Por el conjuro de *Olvido*, los PJs no recordarán nada de su

²⁴ Véase pág. 136 del manual de juego.

aventura por Toledo, ni siquiera cuando fueron reclutados para la batalla. La aventura acaba aquí.

Si consiguen encontrar el cuerpo de Gonzalo y escapar con vida del refugio, podrán informar al Duque que entristecido pagará a los aventureros y les ordenará que se marchen.

Recompensas

- 5 Puntos de Aprendizaje si ganan la batalla.
- 10 Puntos de Aprendizaje si entran en la cripta.
- 15 Puntos más si derrotan a todas la Meigas (5 si no son todas).
- 10 Puntos si acaban con el Cynocéfalos.
- 15 Puntos de aprendizaje por cada Bebriz muerto.
- 15 Puntos por acabar con Abdil Harum.
- 20 Puntos extras por acabar la aventura de manera satisfactoria.
- 10 Puntos de aprendizaje extra si la historia no ha acabado tan bien.

Dramatis Personae

Gonzalo

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Cota de Malla Reforzada (Prot. 6)

Competencias: *Esquivar* 45%, *Cabalar* 80%, *Leer y Escribir* 70%, *Mando* 75%.

Abdil

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	10	RR	10%
PER	20	IRR	90%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 75% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Escuchar* 60%, *Correr* 75%, *Esquivar* 75%, *Ocultar* 80%, *Conocimiento Mágico* 90%, *Buscar* 35%.

Hechizos: *Ungüento de Bruja*, *Involnerabilidad*, *Invisibilidad*, *Furia*, *Invocar Sombras*.

Soldado Musulmán

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cimitarra 50% (1D6+2+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: *Pelea* 60%, *Cabalar* 50%, *Esquivar* 35%.

Aous

FUE	25	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	-
RES	30	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	0		
CUL	20		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D4)

Arco Corto 40% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 90%.

Hechizos: *Invocar Sombras*, *Conmoción*, *Locura*, *Despertar a los Muertos*.

Poderes Especiales:

- *Volar*.

Meiga

FUE	20	Altura	1,40 m
AGI	5	Peso	50 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	5	IRR	150%
COM	5		
CUL	20		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia* 60%, *Astrología* 75%, *Conocimiento Mágico* 75%, *Psicología* 35%.

Hechizos: *Ungüento de Bruja*, *Involnerabilidad*, *Invisibilidad*, *Furia*, *Invocar Sombras*, *Volar*, *Conmoción*, *Maldición del Hierro*, *Explosión*.

Poderes Especiales:

- *Invocación a Agaliarethp*: puede invocar a Agaliarethp sólo nombrándolo, aunque sólo lo puede hacer una vez en su vida.

Cynocéfalos

FUE	30	Altura	1,55 m
AGI	30	Peso	45 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	30	RR	0%
PER	30	IRR	150%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1).

Competencias: *Trepar* 90%, *Saltar* 75%, *Esquivar* 80%, *Escondese* 45%.

Bebriz

FUE	35	Altura	4,30 m
AGI	10	Peso	350 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garrote 40% (1D6+4D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 2).

Competencias: *Lanzar* 50%, *Pelea* 55%.

Poderes Especiales:

- *Locura*: Si saca una pifia durante el combate, un bebriz enloquece, empezando a herir a amigos y enemigos.

Cambaral

Por Chronos

Introducción

Una historia de amor imposible, magia y seres fantásticos, pueblos ocultos, engaños, batallas, traiciones... todo ello en los parajes y bosques de la Asturias medieval.

El módulo está inspirado en la canción del mismo nombre del grupo Avalanch.

Esta es una aventura creada para el universo de Aquelarre; necesita algo de colaboración por parte de los jugadores, es decir que sean jugadores que interpreten sus papeles y se adentren en los sentimientos... vamos de esos que casi no existen... Esto, no es capricho, ya que en el siguiente módulo la línea argumental se basa en un historia de amor... así que...

El número de personajes necesario puede ser variable. En la aventura se formarán dos bandos, no debes dar más favores a unos o a otros ni dejarte llevar por los favoritismos de que ganen los buenos, ya que en esta aventura no hay ni buenos ni malos ya que tendrás PJ metidos en ambos lugares.

Es necesario al menos que uno de los PJs sea un ladrón, si hay más de uno pues mejor (lo ideal sería que fueran dos), así dará más fuerza al argumento. Los PJs sólo pueden estar dentro de dos clases sociales en esta aventura, la clase baja y la baja nobleza (de los cuales sólo podrá haber un guerrero). Los de clase baja (que sería recomendable que fueran todos "villanos") empezarán a jugar directamente en "Una Tarde Cualquiera...", sin embargo si son de baja nobleza (obligatoriamente guerreros) empezarán a jugar en "La Sangrienta Batalla".

Ninguno de los PJ debe saber algo de magia, todos son personas normales y corrientes, que pueden creer en sus mitos pero no saben invocarlos ni nada por el estilo..

Te recomiendo que pongas más PJs entre los villanos que entre los guerreros pero es solo una sugerencia, tú eres libre de hacer que desees.

Una Tarde Cualquiera...

*"De este lugar cuentan leyendas e historias
y juran que así ocurrieron"*

Un pueblo cualquiera perdido entre los verdes prados de Asturias donde viven los PJs de clase social baja. Este pueblo es conocido por estar lleno de maleantes, pillos y delincuentes debido a su situación (rodeado de bosques y cerca de unas montañas).

Es por la tarde y aquellos PJs que sean ladrones, comenzarán con un pequeño gran problema: deben una gran cantidad de dinero que no tienen a Filipe, un cambista con más de un contacto en el "gremio" de los bandoleros y asesinos.

Al iniciar la aventura, tan sólo tendrán dos horas para pagar la deuda ya que les ha aplazado el plazo de devolución del dinero más de una vez, si no se lo pagan justo a las dos horas, dos tipos de aspecto fornido les perseguirán durante un buen rato.

El resto de villanos probablemente se encuentren en la taberna; todos son "amigos" o no tan amigos y suelen frecuentar ese antro de mala muerte. Los ladrones, si se ven muy apurados por una casualidad del destino podrán llegar a la taberna donde el resto de sus "amigos" podrán ayudarles con los dos hombretones.

Tras una bella y hermosa pelea en la taberna en la que, después de liarse con los hombres de Filipe, media taberna entrará en la pelea organizándose una lucha enorme (no desmerecedora de los comics de Asterix) que terminará con el destrozo de medio establecimiento, heridos y algún muerto (de los que los PJs no deben formar parte ya que esto... no es más que una introducción).

Tras esto, un poco de diversión no viene mal, habrá anochecido y sería recomendable que los PJs fueran a dormir... o al menos a la cama.

La Batalla Sangrienta

*"Siglos atrás las tropas del rey, en sangrienta batalla,
a un joven de muerte hirieron."*

A los PJs de clase social de Baja Nobleza, se les informará que hay un poblado cerca de las montañas que es cuna de todo tipos de ladrones y asesinos, y que el Conde Garcés, harto de esta situación ha decidido tomar medidas drásticas contra ello. Un ejército no muy grande irá hacia el pueblo, capturará unos cuantos prisioneros, quemará algunas casas y matará a todo aquel que muestre resistencia ante el ataque (es recomendable que los PJs que jueguen en el bando de los villanos no estén presentes cuando le digas esto). Los PJ deben armarse, prepararse y disponerse a avanzar hacia el pueblo.

El ejército se pondrá en marcha el mismo día en el que los PJ de clase baja sufrirán las "peripecias" de Filipe y sus matones. Llegando al pueblo al día siguiente por la mañana. El ataque se iniciará, despertando a los PJs de clase baja de sus dulces sueños y metiéndoles de lleno en una batalla donde los tejados de varias casas han comenzado a arder y los muertos caen en las sucias calles cercanas a sus hogares.

Lógicamente, los PJs saldrán e intentarán huir hacia los bosques seguramente..., eso es lo mismo, intenta que se salven pero ya se sabe... si como locos intentan desafiar el poder de la caballería e infantería bien armada.... Allá ellos. Sólo uno de los PJs tiene un destino predeterminado en esta aventura, uno de los ladrones (el que veas que esté interpretando mejor) será herido gravemente y hecho prisionero, sin posibilidad de resistencia mientras que otro de los PJs lo ve sin poder hacer nada para evitarlo.

Los PJ de clase baja nobleza, tendrán la sencilla misión de matar, quemar y arrasar, más que suficiente para la mayoría de los que se piden un PJ guerrero.

Tras la Batalla

*"Y el Rey con crueldad, así le encerró
su herida mortal no obtuvo perdón
y en el suelo esperó la muerte sin ver la luz del sol"*

Tras la batalla el resto de los PJs, los que hayan conseguido huir del poblado, estarán "perdidos" en el bosque y por misteriosas razones (apañatelas para que todos terminen juntos de nuevo en el bosque) todos aquellos PJ que han conseguido huir se encontrarán en el bosque pero tras la carrera de la huida, se han metido algo dentro de dicho bosque (muy espeso por cierto) y no están seguros de cómo regresar al poblado. Caminarán para intentar volver al poblado pero no servirá de nada más que para perderles aún más en la espesura de aquel gigantesco bosque. Pasarán a "El Bosque de la Magia"

Los PJ de clase alta, volverán de nuevo al castillo del Conde Garcés donde serán recompensados y donde les serán encomendadas nuevas misiones. Pasarían a "En busca de la Meiga".

Sólo queda una persona, un PJ que ha sido capturado; con la herida prácticamente matándole es encerrado en las mazmorras del castillo del conde y abandonado allí solo, con el dolor como único acompañante. Pasaría a "Una Luz en la Oscuridad del Dolor"

Una Luz en la Oscuridad del Dolor

*"Sin fuerzas ni voz, vio a una bella mujer
que con pena llegó hasta su celda.
La muerte burló, su corazón ahora ciego de amor
comenzó a latir con más fuerza."*

Cuando el PJ ladrón esté al borde de la muerte en la celda, una dama de porte noble e increíble belleza bajará por las mugrientas escaleras de las mazmorras, se trata de Lady Blanca Garcés, hija del Conde. Tendrá una ligera discursión con el soldado que vigila las celdas y caminará observando a los presos. Cuando llegue al PJ se le quedará fijamente mirando y pedirá al soldado de guardia que le abra la celda. Tras más discusiones el guardia accederá abriendo la celda del PJ, pero este se encuentra tan absolutamente rendido y destrozado que apenas puede moverse ni hablar.

Con rostro apenado, se arrodillará junto al PJ (que se encuentra tumbado en el suelo de la celda), le examinará detalladamente y se levantará hacia el agua del guardia, se la arrebatará y mojando un pañuelo comenzará a curarle las heridas al PJ. Cuando la dama termine de "curarle" el PJ estará algo mejor, pero sin apenas moverse todavía.

Al día siguiente el PJ se encontrará mucho mejor y Lady Blanca bajará de nuevo a las mazmorras para preguntar por su estado de salud (en realidad Blanca se enamoró del PJ al verle y su único deseo es tenerle cerca pero lo intenta ocultar pues sabe que su padre se opondría completamente), hablará con él y al rato se marchará dejando de nuevo al PJ solo.

Esto ocurrirá varios días, hasta que un buen día, ella le preguntará por sus amistades en el pueblo, si las tenía, quienes eran, etc. Seguramente para entonces se habrá ganado la confianza del PJ así que en teoría no debería de negarle los nombres.

Justo entonces, Lady Blanca acudirá al PJ de la Baja Nobleza, le dirá que tiene una misión secreta para él y que nadie debe saber sobre ello. Le encargará encontrar a una meiga²⁵ que habita en un bosque cercano al Reino de Galicia para que pregunte por el paradero de los nombres que el PJ ladrón le ha dicho.

El Bosque de la Magia

*"Quiero ver tu rostro otra vez, ahora se que siempre
estaré junto a ti aunque vaya a morir"*

El resto de los PJs, caminarán hasta el agotamiento. Cuando dejen de caminar se encontrarán realmente rendidos y justo a unos metros de donde se detengan rendidos de cansancio, encontrarán un claro en aquel espeso bosque gobernado por un enorme árbol. Cuando se sienten a descansar allí caerán todos dormidos, incluso si uno de ellos se queda de guardia también caerá dormido. En sus sueños, oirán unos cascabeles que suenan rápidamente y al despertar seguirán oyendo dichos cascabeles. Un pequeño carantoña²⁶ aparecerá con rostro sonriente de entre unos arbustos haciendo tintinear sus cascabeles. Saldrá de entre la vegetación y mirará con rostro jovial a los PJ y les dirá:

—¡¡Ah!! ¡¡Humanos!!! ¡¡Me encantan los Humanos!! ¡¡Hace tanto que no veo a uno de los vuestros... y ahora nada más y nada menos que [nº de PJs presentes] a la vez!! Mmm... Entonces vosotros sois aquellos que ELLA quiere ver.... Mmm... ¡¡Seguidme!! —el carantoña hace un gesto indicando que les sigan.

Si los PJs desconfían del carantoña este fruncirá el ceño y les dirá:

—Mmm... ¿Desconfiáis de mí como si fuera un extraño animal para vosotros? Mmm... ¡¡Lógico!! ¡¡Soy un extraño animal para vosotros —el Carantoña corretea por entre los PJ—, pero ELLA desea veros!! ¡¡Y parece urgente!! ¡¡No me hagáis perder más tiempo!! ¡¡Venid!! ¡¡Venid!!

Si le preguntan quien es ella, dirá:

—Ella es el agua del Lago, ella es la ama de las aguas, ella es... bella como la luna en triste reflejo sobre el espejo del río.

El carantoña les guiará ante un lago escondido entre montañas cuya belleza es incomparable con todo aquello que han visto hasta ahora: cataratas que caer desde peñas a una altura increíble, un brillo casi mágico en la superficie del lago... Según se van acercando, pequeñas hadas²⁷ comienzan a revolotear cuando de pronto un brillo enorme sale del lago, deslumbrándoles. Se trata de La Señora del Lago.

Les ofrecerá una cosa que igual les interesaría, unos importantes datos sobre como rescatar a su compañero encerrado... ¿Cómo lo sabe? Es una criatura irracional... ¿que esperabas?... Pero a cambio de esto pide una cosa... Les contará que el mismo Silcharde²⁸ le entregó como obsequio por su belleza una ondina²⁹. Hasta hace poco tiempo, dicha ondina habitaba junto a ella pero hace un tiempo, un guerrero llamado Brandán de Rodrigo se la llevó consigo raptándola. Bueno, pues si recuperan dicha ondina, les dará la información. Si no.... (deja la frase en puntos suspensivos).

En Busca de la Meiga

El guerrero al cual le fue encomendaron la misión de encontrar a la Meiga y preguntarla por el paradero de los otros PJ tendrá una tarea no demasiado difícil, puesto que la Meiga le encontrará a él despues de haberse enfrentado contra un par de bandidos que le asaltarán. Tras este pequeño incidente la Meiga aparecerá al rato de que siga andando.

La Meiga le llevará a su "casa" un sitio encantador lleno de todos los ingredientes para hacer todas las magias existentes (lo típico, extraños alambiques por todas partes, burbujeantes tarros de colores extraños)... O al menos eso cree el PJ... Lo sentará en un incomodo asiento que tiene junto a una desordenada mesa y le preguntará que desea conocer....

Si le pregunta por los PJ, les dirá que se dirigen hacia un reino mágico gobernado por la Señora del Lago, aunque están cambiando de sentido, y se dirigen a un pueblo cercano a Oviedo, en busca de un hombre.

Ahora el PJ tiene dos opciones: o ir a ese pueblo cercano a Oviedo o regresar a informar su señora. Si elige lo primero llegará tarde y no encontrará más que el rastro de lo que ha sucedido pero eso lo sabrá más tarde, cuando los otros hagan dicho escenario. Si elige lo segundo, la hija del conde le pedirá que le ayude a escapar con el PJ Ladrón. Entonces tiene varias opciones: si la ayuda pues simplemente haz que le ayude, que les acompañe en la escapada de ambos; si no los ayuda quizás quiera decirle al conde las intenciones de su hija, en ese caso el conde le mirará algo extraño y se mofara de sus advertencias.... Por ahora...

La Huida

*"Ella hija del Rey... Él un simple ladrón
el Destino tan cruel les robó el corazón
en aquella prisión y lejos de ver la luz del Sol
Dicen que ella escapó con su joven ladrón"*

El PJ estará completamente curado cuando lady Blanca baje a su celda (con o sin compañía del otro PJ, dependiendo), hablará con el guardia y le obligará a dejarle a solas con el prisionero. Se acercará y con una voz entrecortada casi inaudible le declarará su amor al ladrón (deja claro al PJ que él también empieza a sentir algo especial y además hay que tener en cuenta lo BELLÍSIMA que es la hija del conde).

Le abrirá la celda y tras abrazarle con dulzura, le besará suavemente en los labios. Le dará una espada o daga y tras agarrarle de la mano saldrá corriendo hacia las escaleras de la mazmorra. Subiéndolas encontrarán al guardia que está medio despistado al que no será difícil quitar de en medio.

Tras serpentear por pasillos y salas al fin llegan a una pared donde Lady Blanca comenzará a palpar. Justo cuando esté buscando algo en la pared dos guardias más aparecerán por la puerta de la sala donde se encuentran (una sala con aspecto de biblioteca con numerosos volúmenes en cuidadas estanterías de

²⁵ Véase pág. 159 del manual de juego.

²⁶ Véase pág. 140 del manual de juego.

²⁷ Véase pág. 151 del manual de juego.

²⁸ Véase pág. 169 del manual de juego.

²⁹ Véase pág. 163 del manual de juego.

madera). En medio del combate la hija del conde consigue encontrar la zona de la pared que giraba dando paso a un pasadizo secreto, cogerá al ladrón de la mano y lo introducirá en dicho pasadizo... Ella tardará un rato en entrar (lo cual pondrá algo inquieto al PJ), le volverá a coger de la mano y lo llevará pasadizo abajo salir al bosque, tan lleno de vegetación donde será fácil desaparecer de los ojos del padre de Blanca.

Justo ahora, si el PJ rechazó el ayudar a Lady Blanca, será reclamado por su padre, para enviar un correo a León urgentemente.

Brandán, el poseedor de la Ondina

El resto de PJ llegará a dicho poblado cercano a Oviedo. Brandán es un tipo muy conocido y no les será difícil encontrarle, si preguntan por él en la taberna les darán incluso la dirección.

Si tratan de arrebatarle la ondina de un modo pacífico dialogando con él, les contará que por mucho que él quisiera no podría conseguir que ella regresara con la Señora del Lago, que se negaba en rotundo ya que la odiaba profundamente.

Si por el contrario se la intentan arrebatar de modo violento, tras derrotar a Brandán, se encontrarán con la sorpresita que la ondina se niega a volver con la Señora del Lago y que tendrían que luchar también contra ella si desean llevarla. Si consiguen derrotarla sin matarla, perfecto... Pero créeme: es difícil vencer a una ondina sin matarla.

En el caso de que lo consigan y la lleven ante la Señora del Lago, esta les indicará como entrada el pasadizo que usaron el PJ ladrón y Lady Blanca para escapar. Si no lo consiguen... la aventura podría tornar hacia una persecución de un poderoso ser como es La Señora del Lago tras una panda de rufianes y malhechores... ¿No tiene mala pinta, verdad? Seguramente sea esto lo que ocurra, ya que la otra opción es algo complicada...

Que quede una cosa clara: este grupo de PJs no debe saber que Blanca y el ladrón han conseguido escapar y si tienen la información seguramente se dirijan hacia allí para rescatar a su compañero.

El Pueblo Oculto entre las Sombras

En la huida, el ladrón y la princesa se adentrarán en un denso bosque: descríbelo completamente verde. Vamos, como se suelen tener las ideas de lo que es Galicia, Asturias etc.

Dile al personaje que pasa algo de tiempo caminando por el bosque, se encuentran bastante perdido en él... De pronto una figura montada en un extraño caballo de aspecto pequeño y resistente se detendrá saliendo casi de la nada y comenzará a girar en torno a ellos.

Si el PJ le habla, le responderá en un arcaico castellano, con muchas palabras que apenas conocerá... ¿Quién es? Un guerrero del pueblo Astur que habita en las montañas oculto casi desde tiempos inmemoriales relacionándose con la civilización lo mínimo posible. Eso sí, vigilándoles... El Astur les obligará a ir a su poblado: es una pequeña aldea alejada de donde están.

Una vez allí serán recibidos por el consejo, donde hay varios ancianos y algunas ancianas. Les mirarán con ojos curiosos y les hablarán en un idioma totalmente ininteligible. Tras algún tiempo de "interrogatorio", al cual no pueden responder ya que no le entienden, les darán una pequeña choza hecha con un primitivo adobe, como están hechas todas las demás casas.

El PJ será invitado formalmente por el grupo de guerreros Astures a una partida de caza. Si la rechaza se sentirán algo ofendidos pero no le amenazarán ni nada. Haz creer al PJ, que aquí, se encuentra sano y salvo.

¿Necesitas algo de información sobre los Astures? Bueno, los Astures eran un pueblo pre-románico, el cual fue absorbido en su mayor parte por la cultura romana, sin embargo algunos poblados (los más escondidos en los bosques) quedaron fuera de dicha "romanización". El poblado donde estará el PJ se trata de uno de los últimos que existen...

¿Sociedad? Bueno es la típica sociedad neolítica... incineran sus muertos, se basan en la agricultura y en menor medida en la caza y la pesca, es una sociedad patriarcal, etc. De todos modos esto tampoco influye demasiado al PJ. Si quieres darle algo de vistosidad a la narración añade que las mujeres trabajan con cuidado la cerámica, etc.

Haz que el PJ se integre en la vida del poblado, que intervenga en alguna pelea matrimonial, que ayude en las siembras, que rescate algo de ganado de las garras de un lobo... Vamos, que viva dentro del poblado: no todo jugar al rol es ir con las espadas a liarse sin ton ni son. Hay algo de interpretación..., al menos, así lo veo yo.

Cuando veas que el ambiente empieza a decaer o el PJ está lo suficientemente confiado de que se encuentra a salvo pasa a "Almas unidas para la Eternidad".

Celdas Vacías, Celdas Llenas

Bueno, al resto de PJ, si han conseguido entregar sana y salva a la ondina, sabrán como entrar dentro del castillo. Cuando lleguen a la sala de las celdas (tras un encuentro con la guardia del calabozo, dos hombres) verán que las celdas se encuentran completamente vacías... Algo bastante alucinante, pero cierto. Cuando decidan salir se encontrarán con Albar Díaz, el consejero del conde, el que se pondrá a gritar automáticamente ayuda a la guardia.

Los PJ se verán rodeados en menos de lo que canta un gallo de guardias: no habrá posibilidad de vencer a semejante cantidad (decidela tu dependiendo del número de tus jugadores y de lo desarrollados que estén)

Acto seguido los encerrarán. ¿Cómo pueden escapar? Es cosa de los PJ. La cuestión es que si no lo hacen antes de que el otro PJ sea traído al castillo para ser ejecutado estos personajes serán automáticamente ejecutados también

Almas Unidas para la Eternidad

*"Pero el Rey les halló, y con furia y dolor
ante un beso de amor, a los dos con su espada atravesó"*

El conde, tras la desaparición de su hija removerá el cielo y la tierra, movilizará todos sus hombres para buscar a la muchacha hasta que uno, al fin, encuentra aquel extraño y mágico poblado.

Ese hombre volverá al conde e informará de lo sucedido. Garcés, colérico, manda un buen contingente de soldados al pueblo a "rescatar a su hija de los malvados captores". Cuando el ejército llegue al poblado, los Astures apenas podrán resistir con sus rústicas armas frente al ataque de los soldados del conde.

El pueblo será arrasado y tanto la hija del conde como el PJ, capturados por el propio hijo del conde, pero no les matará y serán llevados al castillo de regreso. Una vez allí, nada más llegar, se los presentarán directamente al conde sin dejar que pase por la celda. El conde con tono elevado y digno preguntará:

—¡¡Hija!! ¿Puedes explicarme lo sucedido hasta hoy?

Blanca, responderá con actitud en principio algo sumisa pero que se tornará desafiante:

—Sí, padre, tengo una explicación... y la explicación es que le amo.

Ya te puedes imaginar la respuesta del conde: añade todo tipo de resoplidos y de quejas a Dios por semejante castigo antes de añadir:

—Hija mía... Tu juventud es tu lastre, abandona ya tu capricho y vuelve a tus aposentos

La princesa hará un gesto negándose (queda claro que todo intento de intervenir del PJ por escapar será completamente inútil: este PJ está sentenciado a muerte por "exigencia del guión") y abrazará al ladrón. El conde fruncirá el ceño y cuando lo haga, la princesa besará apasionadamente al PJ. Apenas tendrán oportunidad de escuchar la espada del conde desenvainándose que con un fuerte tajo, atravesé ambos cuerpos entrelazados en ese beso de pasión. Ambos han muerto.

Los cuerpos serán llevados a la celda donde yació moribundo el PJ que acaba de morir. El conde renegará de la existencia de su hija (jamás ha tenido una hija, nunca ha existido, por lo cual jamás se hablará de esta historia).

En ese momento, cuando los cuerpos de ambos amantes sean arrojados a la celda para que se pudran, si los PJs no han logrado escapar, serán ejecutados todos excepto uno..., si es que hay un juglar entre ellos. Si no, estas escenas serán vistas por un joven. Si hay PJ juglar, será él el transmisor de la leyenda. Si no, será ese joven...

"y aquí acaba la historia de un amor imposible, de un mundo donde existe la magia y donde la fuerza y el poder lo vence todo"

"Cuentan que en las noches de invierno se ve nacer una flor donde no llega el sol
Por amor, sus almas unidas están
Y ser pueden amar para la eternidad"

Dramatis Personae

Los Hombres de Filipe

FUE	15	Altura	Variable (Altos)
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable (No muy guapos)
RES	15	RR	40%
PER	10	IRR	60%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)
Pelea 40% (1D3+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2).

Competencias: Escondarse 45%, Tortura 40%.

Soldados del Ejército de Garcés

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	16	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)
Lanza 50% (1D6+1+1D4)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Pelea 40% (1D3+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero Reforzado (Prot. 3).

Competencias: Aquellas que consideres oportunas. Algunos tendrán Cabalgar al 55%.

Conde Garcés Fernández

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	13	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	15		
CUL	13		

Armas: Espada 45% (1D8+1)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), en situaciones en que hay riesgo.

Competencias: Cabalgar 65%, Etiqueta 85%, Mando 85%, Elocuencia 75%.

Comportamiento: Altivo y orgulloso. Interpretale las pocas veces que aparecerá haciendo desprecios a los PJs y no atendiendo a las frases que estos le dediquen.

Frases Características: "¿Acaso os mofáis de mí?", "¿Sabéis quien soy yo?", "Eso está bajo mi poder", "Mataldlos".

Blanca Garcés (Hija del Conde Garcés)

FUE	5	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	55 kg
HAB	15	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	35%
PER	10	IRR	65%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Ninguna.

Armaduras: Ninguna.

Competencias: Cantar 60%, Etiqueta 85%, Leyendas 35%, Mando 35%, Música 20%, Seducción 90%.

Comportamiento: Sabe perfectamente de su hermosura. Toma iniciativa fácilmente, es jovial, vivaz y sin duda algo inmadura mentalmente.

Frases Características: "No me gusta", "Tengo una idea", "¡Seguidme!", "No es justo".

Ordoño Garcés (Hijo del Conde Garcés)

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	13	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	12		
CUL	12		

Armas: Espada 55% (1D8+1)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), en situaciones en que hay riesgo.

Competencias: Cabalgar 65%, Etiqueta 65%, Mando 65%, Elocuencia 55%.

Comportamiento: Un joven que cree en los ideales de la caballería. Le encanta guerrear y luchar con la espada, es uno de sus entretenimientos preferidos. Aunque es muy educado, menospreciará a los PJs.

Frases Características: "¿Cómo osáis?", "¡Por mi honor!", "No me gusta ese comportamiento".

Albar Díaz (Consejero)

FUE	8	Altura	1,70 m
AGI	8	Peso	85 kg
HAB	12	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	11	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	16		
CUL	16		

Armas: Ninguna.

Armaduras: Ninguna.

Competencias: Elocuencia 85%, Etiqueta 85%, Mando 45%.

Comportamiento: Un cobarde y obeso consejero, siempre ocultándose. Temeroso y sobre todo muy falso, siempre halagando a la familia del Conde, siempre riendo los chistes malos de su amo, etc.

Frases Características: "¡Cuanta razón tenéis, milord!", "¡Vuestra palabra es sagrada, mi amado Conde!", "¿Qué hacéis aquí? ¡¡Llamad a la guardia!!".

Carantoña

Véase pág. 140 del manual de juego.

La Señora del Lago

FUE	40	Altura	1,70 m
AGI	35	Peso	-
HAB	25	Aspecto	-
RES	16	RR	0%
PER	11	IRR	350%
COM	10		
CUL	9		

Armas: Ninguna.

Armadura Natural: Inmune a las armas no mágicas.

Competencias: Esquivar 45%, Seducción 90%.

Hechizos: Todos los hechizos hasta nivel 4.

Poderes Especiales: al igual que una ondina, tiene control sobre el agua.

Brandán de Rodrigo

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	16	RR	20%
PER	10	IRR	80%
COM	12		
CUL	10		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D5)
 Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3).
 Competencias: *Elocuencia* 55%, *Esquivar* 55%.

Ondina

Véase pág. 163 del manual de juego.

Meiga

Véase pág. 159 del manual de juego.

Astures

FUE	16	Altura	Variable (altos)
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable (no muy guapos)
RES	15	RR	20%
PER	17	IRR	80%
COM	9		
CUL	8		

Armas: Espadas Rústicas 55% (1D8+2+1D4).
 Arco 45% (1D6+1D4)
 Pelea 40% (1D3+1D4)
 Armaduras: Ninguna.
 Competencias: *Escondarse* 65%, *Escuchar* 40%, *Esquivar* 45%,
Saltar 40%, *Rastrear* 55%.

Caballo Astur

FUE	40/45	Tamaño	Variable
AGI	35/40	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	40/45	RR	50%
PER	10/15	IRR	50%
COM	-		
CUL	-		

Armas: Coz 35% (1D8+1D6).
 Armadura Natural: Carece.
 Competencias: Estos caballos están habituados a las montañas, por lo cual no recibirán ningún tipo de malus por el tipo de terreno que vayan.
 Descripción: El caballo astur es un caballo pequeño y fuerte, con una complexión aparentemente pesada y con unas bellísimas crines largas. Son de tamaño inferior al de un caballo normal

Nota Final del Creador del Módulo y Agradecimientos

*"Déjame morir en tus brazos
 y así un instante, tal vez, podré ser feliz...
 esta vez, la vida se ríe de mí
 y ahora toca su fin, aunque quiera vivir"*

Hasta aquí hemos llegado, espero que disfrutéis de el módulo, ya sabes que si tienes algún tipo de consejo o recomendación me mandas un email a pierrres@teline.es. Aún no he tenido la oportunidad de probarlo, así que ya me iréis comentando que tal ha funcionado con vuestros jugadores... Aunque probablemente todo esto que estoy escribiendo ni lo leáis.

Aprovecho estas líneas que no va a leer nadie para mandar un saludo a unos cuantos amigos y amigas míos: a Eli, a Tika, a Janna, a Oneiros, a Gadea, a Kalen, a Tarod, a Carolina, a Lanzarote (bueno también a Geneve), a Ealastair, a Kalen, a Necrom y a mi querida Jou... Bueno, y a todos aquellos que se me olvide nombrar, que son muchos, pero que quieras que no, no puedo incluirlos a todos.

Espero que leas algún otro de mis módulos, ¡¡y me comentéis!! ¡¡Sobre todo eso!! ¡¡Que me comentéis!! ¡¡No se te olvide!! Hasta otra ocasión y permíteme una sugerencia musical: consigue el disco de *El Llanto de un Héroe* de Avalanch, en el que se incluye la canción que dio idea a este módulo, es probablemente el mejor grupo de heavy metal épico español que hay suelto ahora mismo.

Esto es todo. Hasta pronto.

Contacto

Por David Revetllat i Barba

Introducción

Para dar comienzo a éste módulo será necesario que los PJs estén caminando por algún camino solitario. La localización exacta no tiene importancia, evitando así problemas de desplazamiento, pero será necesario que el camino discorra por una zona montañosa, boscosa y poco frecuentada. Cada Director de Juego escogerá pues la zona teniendo en cuenta la última posición de sus jugadores en su anterior partida.

Caminando

A medida que los PJs avanzan, irán distinguiendo cada vez con mayor claridad a un hombre sentado a lo lejos, al parecer descansando. Va totalmente cubierto con una especie de hábito negro, sucio y andrajoso. Junto a él, en el suelo, hay un bastón mal cortado y grueso, que probablemente le sirva para caminar. Las ropas cubren todo su cuerpo, y difícilmente se le pueden ver la cara o las manos. Cuando los PJs lleguen por fin hasta él, los saludará muy amablemente y les preguntará qué hacen por estos lares. Sea como sea, les advertirá que se encuentran en una zona misteriosa, e, invitándoles a beber de un odre de vino que lleva consigo (del cual beberá él primero para evitar que los PJs piensen algo malo), les ofrecerá contarles cierta historia si a cambio le dan, como pobre vagabundo, alguna moneda con que comprar comida en algún lejano pueblo. Si le preguntan hacia donde se dirige, el vagabundo va en dirección contraria a la de los PJs. Si acceden, les explicará que abandonando el camino para dormir, ha visto esta noche pasada, allá detrás de las montañas, extrañas luces de colores que no tienen nada de natural. No se atrevió ni a acercarse por miedo, pero él cree que sólo puede ser cosa del demonio, y en cuanto haya descansado un poco piensa alejarse de estos lugares extraños lo más rápidamente posible (aunque no lo hará hasta que los PJs hayan marchado, a no ser por un caso de fuerza mayor, es decir, que los a los PJ les vengan ganas de cargárselo).

Nota para el DJ: El hombre tiene tanto interés en ocultar sus manos y su rostro ya que está enfermo de peste³⁰ y tiene un asqueroso y negro bubón en su cuello. Cualquier PJ que beba del odre de vino que el mendigo les ofrece tiene un 75% de posibilidades de contraer, asimismo, dicha enfermedad.

Fuera del camino

El vagabundo les habrá indicado claramente de qué dirección provenían las demoníacas luces. Deberán abandonar el camino, que en esos momentos discurría de Norte a Sur, para dirigirse hacia el Oeste, donde se encuentra la zona montañosa señalada. Pueden distinguirse desde el camino dos masas montañosas, una más al Norte y otra más al Sur, y un pequeño valle entre ambas, por el que sería más fácil pasar. La vegetación, cuando no es boscosa, está formada por pequeños arbustos atravesables fácilmente, al igual que los bosques. Sólo las zonas rocosas causarán problemas de desplazamiento por lo arisco del terreno, reduciendo el movimiento a la mitad. Una vez pasados los macizos, la figura que resaltará más entre el desolado paisaje será la de un viejo castillo a lo alto de una colina. Un bosque tapa la vista de la zona Suroeste, pero pasado el valle entre los macizos, podrán ver que sólo está formada por unos cuantos montes.

El viejo castillo

El castillo está abandonado desde hace casi un siglo. Actualmente se encuentra en un estado algo ruinoso, y carece de mobiliario en general (salvo restos de algunos muebles podridos,

que sólo servirán como leña). Es un castillo de tamaño pequeño, formado básicamente por una muralla con foso (seco), una edificación central, y los restos de lo que parecen unos establos, una forja, y pequeñas casuchas de barro y paja. Los PJ podrán pasarse investigando, registrando y buscando puertas o pasadizos secretos todo el tiempo que quieran por el castillo. Da igual, porque en él no hay absolutamente nada de interesante (motivaciones históricas aparte) salvo cuando, después de haberlo registrado todo, llegue por fin la noche, y tengan que prepararse para dormir (fuera está absolutamente oscuro, ni tan solo hay luna llena). Más o menos a tres horas pasada la medianoche, si alguien está despierto podrá ver unas extrañas luces (si está al lado de alguna ventana o abertura que de al Sur), y se escucharán extraños zumbidos si se pasa una tirada de **Escuchar**, con un malus del 30% los que estén durmiendo, despertándose si lo oyen. El conjunto tiene todo el aspecto de una demoníaca celebración. Si a los PJs se les ocurriera ir hacia allá, no tendrían ningún problema para guiarse hacia las luces, pero no verían ni torta, aunque siempre podrían llevar encendida una antorcha o similar...

Si deciden esperar a la mañana, sólo podrán encontrar el lugar donde había pasado todo con una tirada de **Buscar** partida por dos, debido a los innumerables montes, y pequeños valles formados, todos casi idénticos, y debiendo preguntar antes a los jugadores quién encabezará la búsqueda, siendo éste el único que realizará la tirada. Si la consiguen, llegarán hasta una zona con unos cuantos árboles, y a través de ellos podrán ver a través de ellos algo sorprendente, una especie de pequeña y negra colina con una puerta de entrada, y a dos interesantes personajes ante ella, que no recuerdan sino a dos demonios, parecidos como a lagartos pero que caminan como los hombres, y que están cubiertos por brillantes y extrañas armaduras. Los que no pasen una tirada de Racionalidad se desmayarán, y lo último que verán los que no se hayan desmayado será cómo de un extraño objeto esférico que los dos seres sostienen surge un rayo maléfico que los deja inconscientes.

En el caso de que decidieran esperar otra noche, en el castillo o donde fuera, más o menos a medianoche podrían observar de nuevo el mismo fenómeno, pero esta vez sin ruidos... y, a los 10 minutos aproximadamente, estuvieran haciendo lo que fuera, podrían observar cómo de repente la luz se hace más grande ensanchándose, hasta que al cabo de dos segundos se dividiría en dos, y esa segunda luz, como por arte de magia, de repente se dirige directamente en línea recta hacia ellos, agrandándose por momentos...

En cualquier caso, una vez los PJs hayan visto los extraños fenómenos, los que superen una tirada de **Leyendas** podrán recordar una vieja historia al respecto, que cuenta que cada cierto tiempo se reúnen un cierto número de grandes brujos venidos de muy lejanos y diversos lugares para celebrar una ceremonia de invocación de demonios, y para ello de noche hacen un gran fuego que produce extraños colores y se oyen extraños sonidos. Además, las almas de quienes ven a los demonios invocados se pierden para siempre, abandonando sus cuerpos al momento... También recordarán que la leyenda dice que tales demonios pueden volar de noche para capturar a sus presas...

La aventura continúa

Sea como sea, despertarán en lo que parece una cueva, en un pasillo que sólo tiene una dirección. A partir de ahora los PJ no tendrán más remedio que deambular por él y superar ciertas pruebas, pasando por una serie de cavernas. Cada vez que superen la prueba de la caverna en que se encuentren en esos momentos, se abrirá una puerta que les llevará a otra contigua. Si pasan más de dos horas sin que sean capaces de resolver el enigma de cada caverna, ésta empezará a llenarse de extraños humos que los dejarán en un extraño sopor, y al cabo de cinco horas despertarán

³⁰ Véase pág. 53 del manual de juego.

en el castillo. Todo habrá acabado, pero sólo recibirán 10 Puntos de Aprendizaje. Si superan todas las pruebas, habrán ganado 40 Puntos de Aprendizaje.

Llevarán encima todo lo que ya llevaron cuando llegaron al mundo desde el vientre de su madre: en otras palabras, los hideputa de los demonios les han dejado totalmente en cueros.

Las cavernas son las siguientes:

- **Caverna 1:** Se llega a ella a través de un oscuro corredor. Puede distinguirse lo que parece una puerta de roca pura (completamente irrompible e inamovible, como todas las puertas que encontrarán). La puerta cerrada está justo enfrente de por donde han entrado, y cada una de las paredes de los lados de la cuadrada habitación, sobresale una especie de palanca en forma de palo. Además, al pie de cada palanca hay una especie de recipiente (del mismo material que las paredes) y un pequeño agujero encima de éste, de unos 30 cm de diámetro. Por cada tres pulsaciones de la palanca de la derecha, oírán extraños ruidos detrás de la pared, y finalmente aparecerá una bola de unos 20 cm de diámetro por el agujero, yendo a parar al recipiente. La puerta cerrada se abrirá si se han realizado 20 pulsaciones en menos de cinco minutos.
- **Caverna 2:** Una vez abierta la puerta, ésta conduce a otro corredor, el cual acaba en una nueva sala, con otra puerta cerrada enfrente. En el lado izquierdo hay una extraña plataforma, y en ella cuatro agujeros de diferentes formas: un círculo, un triángulo, un rectángulo, y un cuadrado. En la pared derecha, hay algo similar a un armario empotrado hecho de metal, y con cuatro cajones, a una altura de un metro todos ellos. En cada cajón hay una figura que encaja exactamente con los agujeros, y si las colocan todas correctamente, se abrirá la siguiente puerta. Si las colocan erróneamente sonará un frenético zumbido durante unos segundos, que dejará a los PJs atontados durante unos cinco minutos, pero podrán reintentarlo nuevamente. Sin embargo para poder levantar cada figura, será necesaria una tirada de Fuerza x 5 en porcentaje. Todo en la caverna (y en todas las demás) es irrompible.
- **Caverna 3:** A través de un nuevo corredor, llegarán a esta nueva caverna. En cuanto hayan entrado en ella, en un instante se encenderá una luz increíblemente brillante que los dejará ciegos durante unos pocos segundos. Cuando recobren la vista, podrán ver que hay una nueva puerta, pero delante de ella hay un guerrero vestido de pies a cabeza con una extraña armadura metálica. No parece ir armado. Tienen la Iniciativa los PJ. Si no le atacan, el monstruo empezará a moverse arriba y abajo diciendo algo así como "¡bip bip!, ¡bip bip!". Una tirada de **Leyendas** hará recordar que los demonios de la leyenda anterior saben invocar conjuros. Si decidieran atacarlo, no se defendería en absoluto, y en un momento caería destrozado mostrando lo que realmente era: un demoníaco y extraño invento formado por extrañas y diminutas piezas de metal, como tuercas, varillas, y similares... Si se cargan el raro aparato, se abrirá la puerta, pero si esperan 10 minutos sin hacerle daño mientras camina arriba y abajo, acabará por pararse y acto seguido se abrirá también.
- **Caverna 4:** Se encuentra directamente conectada a la anterior. A cada lado hay una puerta cerrada. La de la derecha es como las anteriores, pero la de la izquierda está hecha de madera. En realidad se trata de una falsa puerta de madera pegada a la pared, cosa que descubrirán si intentan romperla. Si sólo prueban a abrirla a empujones, puede que acaben con algún hombro dislocado, porque la pared que hay detrás es tan resistente como las demás. Enfrente verán una nueva palanca, sin embargo esta vez la forma de escapar será diferente. Cada 2D3 minutos sonará un zumbido, y si en menos de cinco segundos no han pulsado la palanca, recibirán todos fuertes calambres que los dejarán imposibilitados y tumbados durante el siguiente asalto, aunque si dejaran de tocar el suelo no recibirían más tales calambres. Pulsando la palanca en los cinco segundos posteriores al zumbido podrán evitarse el mal trago. Si hacen esto cinco veces, finalmente se abrirá la puerta de la derecha. Cualquier otra forma de pulsación de la palanca fuera de la definida u otra acción, será infructuosa.

Todas las anteriores salas eran de color azul claro y las paredes eran algo rugosas. Las siguientes serán de color azul oscuro y de paredes completamente lisas.

- **Caverna 5:** Tras un angosto corredor, se llega a esta nueva cámara. De nuevo en frente la típica puerta cerrada. En la pared derecha hay una extraña caja rectangular pegada a la pared, y en la izquierda un pequeño saliente, plano en la superficie superior. En la repisa hay cinco piezas de metal de forma cuadrada y con extraños dibujos, formados por diversos círculos en su mayoría. Si examinan la caja, de color verde, observarán que tiene una pequeña ranura en la parte superior, otra en la inferior, y 16 diminutas palancas en el centro. Colocando una de las piezas por la ranura, se oye un zumbido ininterrumpido, y si accionan las palancas (en cualquier combinación) oírán extrañas voces provenientes de la caja, pero no entenderán nada. Una tirada en **Leyendas** lo relacionará todo con una tal "Caja de Pandora", donde se encuentran todos los males de la humanidad encerrados, dejándolos escapar si se abre. De todos modos, si meten las cinco piezas por la ranura, tendrán paso libre.
- **Caverna 6:** La puerta de salida (cerrada, claro) es inaccesible debido a una reja que divide la habitación en dos. A cada lado de la puerta hay un extraño cuadrado del cual emana luz. En el suelo, en la parte en que se encuentran los PJ, hay dos palos, de un metro y medio cada uno. Uno es más grueso, y está agujereado por dentro. Si unen los palos, con ellos podrán alcanzar los cuadrados. Pulsando el de la derecha, se abre la puerta, y pulsando el de la izquierda, la verja sube.
- **Caverna 7:** Puerta cerrada al fondo. En el techo están colgando unos extraños objetos alargados, en forma de media luna, y de color amarillo con algunas manchas amarillas. Por el suelo hay desperdigadas tres grandes cajas, de tres tamaños diferentes. El techo está a tres metros de altura, pero un individuo muy bajo con ayuda de las tres cajas puede llegar hasta los extraños objetos. Si así lo hacen, habrán conseguido un extraño fruto, que si se le extrae la piel resulta muy apetitoso. Acto seguido se abrirá la puerta.
- **Caverna 8:** Esta se ve bastante más compleja. En la pared derecha hay una serie de diez pequeños cuadrados de diversos colores, que desprenden cierta luz. En cuanto todos los PJ se acerquen un poco, los cuadrados empezarán a iluminarse uno a uno con mayor intensidad y de forma aleatoria, al tiempo que suena una nota musical correspondiéndose con cada diferente cuadrado. En cuanto la serie haya acabado, se encenderá en la parte superior un gran cuadrado de color verde, y sonará un zumbido grave. Los PJ podrán evitar una nueva tanda de calambres si apretando los cuadraditos reproducen de forma exacta la serie en menos de diez segundos (al final de los cuales el zumbido grave cesará, se apagará el recuadro verde, y notarán el calabrazo que los dejará inservibles en el suelo durante tres asaltos). Para conseguir repetir la serie, el que decida intentarlo deberá pasar una tirada de **Memoria**, con un bonus de un 10% (acumulable) si ha prestado atención con anterioridad. Si consiguen acertar diez series, se abrirá la puerta.
- **Caverna 9:** La puerta cerrada está en la pared derecha. En la pared izquierda, hay nada menos que un cofre lleno de diversos objetos dorados. Son de oro puro, como podrá saber quien pase una tirada de **Conocimiento Mineral**. Sin embargo, cada vez que alguien coja uno de los objetos, sonará un zumbido increíblemente molesto. Si dejan pasar treinta minutos desde la última vez que tocaron uno de los objetos, o los tocan quince veces, se abrirá la puerta. El zumbido sonará tanto si lo tocan con las manos como a través de cualquier otro utensilio. Si llegan a oír el terrible zumbido las quince veces, cada uno de los PJ tendrá un 60% de probabilidad de contraer una intensa fobia a todo metal dorado.

Si han conseguido llegar hasta aquí, entrarán en una nueva caverna totalmente diferente. La puerta se cerrará detrás de ellos, y se encontrarán en lo que parece una jaula gigantesca, con barrotes de un oscuro metal. Acto seguido verán cómo se abre otra puerta, fuera de la jaula, y por ella salen los dos seres descritos anteriormente (si no los vieron antes, describirlos y hacer las tiradas correspondientes). Llevarán una especie de ballesta negra en sus manos, y se prepararán para disparar a algunos de los PJs. Los PJs pueden intentar esquivar todo lo que quieran, que al final les darán con un disparo u otro. En concreto, los seres escogerán a aquellos que se hayan contagiado de la peste bubónica del viejo de la introducción. Lo que les disparan (un extraño tubo transparente y duro, en cuyo interior hay un líquido amarillento que es introducido en los cuerpos de

los PJs a través de una finísima aguja que parece hueca por dentro) los inmunizará de la enfermedad. Los efectos durarán hasta un año, eliminando cualquier nueva posibilidad de contraer dicha epidemia. Acto seguido, se abrirá una trampilla y todos caerán por ella yendo a parar al suelo ya en el exterior. Inmediatamente, ante sus perplejos ojos, toda la caverna empezará a elevarse y en un segundo se perderá en el cielo.

Quien no pase una tirada de Racionalidad, perderá 20 puntos de dicha característica. Las ropas y objetos personales de los PJs se encuentran al lado, en unos extraños arcones de forma cúbica hechos con un material bastante débil (cajas de cartón).

La verdad

Dos destacados estudiantes que están a punto de doctorarse en cerebrología xenológica de diversas especies animales y en especial las semi-inteligentes, Skinnar Ne Oktist y Warstorn Dike Kölr, han llegado al planeta Tierra con ese fin.

Por desgracia han tenido una avería en su nave-laboratorio, y tendrán que quedarse algo más de lo previsto en el planeta. Realizan sus reparaciones de noche, porque les molesta muchísimo la elevada temperatura que produce la cercanía a la estrella amarilla, y sus ciclos circadianos les tienen acostumbrados a dormir de día. En concreto para su tesis buscan grupos de sujetos (no individuos aislados, ya muy estudiados) interesantes para observar cómo interactúan en el medio ambiente en conjunto, qué conductas muestran cuando están acompañados de otros congéneres, y otros aspectos sociales.

Eso sí, están más que hartos de que planeta al que van, planeta que los confunden con seres mitológicos encarnadores del mal, probablemente por su aspecto físico. Miden unos dos metros, y aunque son también bípedos, con dos brazos y cabeza, todo su cuerpo recuerda a un gran lagarto, cubiertos de escamas, y con un gran y alargado hocico con múltiples y afilados dientes.

Si los PJs llegan a verlos desde los árboles, deberán hacer una tirada de RR. Si no la pasan, querrá decir que los habrán confundido con los demonios de los que habla la leyenda, y se desmayarán (creyendo que sus almas se han vaporizado y perdiendo 10 puntos de RR). Cuando los extraterrestres salen al exterior, llevan siempre consigo en una de las manos una especie de media luna esférica, con sus dos puntas unidas por una barra por donde las sostienen. Se trata de dos armas aturridoras. El usuario sólo tiene que enfocar hacia algún sitio, y el ser vivo animal que se encuentre en él,

aunque esté escondido, queda enfocado. El aparato se ocupa de calcular la descarga necesaria para dejarlo solamente aturrido en el caso de que el usuario se decida a disparar. Por ello, los que no se desmayen y crean por ejemplo que son humanos disfrazados, serán aturridos inmediatamente por los disparos de los visitantes (pueden hacer tres disparos por asalto a tres blancos diferentes, con un porcentaje del 100%).

Si no encontraron el lugar en que se encontraban los dos investigadores, entonces habrán visto cómo de noche se les acerca una gran bola de luz. Se trata en realidad de un robot aturridor, con mecanismos de propulsión que dejan ver una gran luz, que han enviado de inmediato al haber registrado en los sensores de su nave actividad neural de un grupo de seres semi-inteligentes. Los PJs también tendrán que hacer una tirada de RR en este caso, con los mismos resultados que los citados anteriormente. Si no hubieran superado la tirada de **Leyendas**, simplemente confundirán a los lagartos y a la luz con demonios menores y una bruja respectivamente, también con efectos de desmayo si fallan y pérdida de 5 puntos de RR. Los puntos de RR que habrían perdido son los mismos que ganarían en caso que pasaran la tirada.

Las cavernas que han visitado forman parte en realidad del laberinto instalado en la parte inferior de la nave-laboratorio. Está completamente iluminado, adecuado a la visión de los humanos. Hallarán algunas salas, en las cuales tendrán que resolver pequeños problemas para poder seguir adelante. La nave tiene en su totalidad, tanto por fuera como por dentro, aspecto rocoso (sus constructores habitan en casas-caverna, y han seguido con su estilo familiar). Está compuesta de tres pisos de dos metros cada uno en su interior, y las paredes exteriores miden un metro. Aunque el aspecto sea rocoso, está hecha completamente por un metal casi indestructible. En el piso superior se encuentran las habitaciones y la sala de control. En el medio, a cada lado, un cañón láser de alta potencia, y la sala de máquinas. Finalmente, en el inferior están el espacio destinado al laboratorio convertido en un gran laberinto, la sala de carga y algunas celdas. Diversas escalerillas conectan todas las zonas, excepto el laberinto, que está aislado, a excepción de una puerta que da a la bodega y que sólo se puede abrir desde ella, y la que da al exterior y que los PJ puede que hayan visto, por donde se hace entrar o salir a los sujetos experimentales. Las reparaciones hechas tuvieron lugar en el casco exterior, debido a un meteorito que chocó contra éste causando daños muy leves pero que era necesario reparar por medidas de seguridad.

Cruces de Sangre

Por Manuel Romero Ocaña

Introducción

Los PJs se encuentran en Burgos descansando, y recordando que les llamaron para un encargo. Se les informó que formarían una comisión de investigación enviada por el conde Miguel Maldonado para esclarecer unos asesinatos ocurridos en la villa de Piedralejo, perteneciente al señorío del barón Diego Aguaza, vasallo del conde. Todo lo que se sabe es que hay un conflicto con unos mercenarios instalados en la aldea, parece que ha habido algunas muertes.

El conde no quiere mandar una expedición de soldados directamente, porque el viaje sería largo y complicado. No corren buenos tiempos en sus tierras. La carestía y el hambre han generado violentos grupos armados que se internan saqueando todo lo que encuentran a su paso. Necesita los máximos hombres disponibles a su alcance. Pero no olvida a su vasallo y es por eso que contrata los servicios de los PJs como hombres con experiencia en la batalla y talante justiciero.

Los jugadores no tienen ningún problema durante el viaje.

Piedralejo

Piedralejo es una aldea situada al pie de la colina donde se alza el castillo del señor. Tiene unos doscientos campesinos que se dedican a cultivar trigo y cereales. Los PJs serán recibidos por el barón, un hombre cuarentón con heridas de guerra y marcas en el rostro, endurecido con el tiempo. Serán alojados en su castillo donde viven su mujer Lola y su hijo de doce años, Antón. Hay apenas una quincena de soldados, la mitad sin experiencia en combate. Explicará la situación al grupo.

Empezó hace un par de semanas cuando unos mercenarios aragoneses se instalaron en la aldea. Al principio no ocurrió nada que alterara a los lugareños, pero un día hubo un altercado entre un campesino y uno de esos soldados. A la mañana siguiente apareció el soldado clavado en un sembrado como si fuera un espantapájaros y con los ojos arrancados.

Los mercenarios culparon al campesino del hecho y por la noche lo esperaron en el camino a que volviera del campo, allí lo lincharon y acabaron por matarle. Entonces estalló el conflicto. Algunos campesinos se enfrentaron a los mercenarios por la fuerza. Hubo seis muertes. El barón intervino a tiempo con los soldados, poniendo orden y las tensiones cesaron, al menos de hecho. Pero a otro día encontraron muerto al cura de la parroquia, ahorcado con la cuerda del campanario y estaban todas las cruces y crucifijos rotos y esparcidos por el suelo. La gente no sabía que pensar y empezó a tener miedo de los mercenarios aunque estos, sorprendidos al parecer, juraban no haber tenido parte en ello. De nuevo volvieron las tensiones.

También se encontraron huesos roídos y tumbas abiertas en el cementerio. La gente dice oír gruñidos por la noche, como de animales salvajes. Se habla de brujería judía. Los pocos judíos que hay en la aldea están controlados y vigilados. Esto último llevaba tiempo sucediendo, pero últimamente con más frecuencia.

El barón, que se encuentra sin efectivos, no esconderá su decepción al ver a los recién llegados PJs. Él esperaba una tropa para poder expulsar a los mercenarios (y quitarse el problema de un plumazo). Los jugadores le explicarán los problemas que tiene el conde. El noble no tiene más remedio que aceptar las soluciones que le puedan ofrecer los jugadores en sus investigaciones.

Ahora los mercenarios han montado un campamento fuera de la aldea, pero ha algunos se les puede encontrar en la posada de la aldea emborrachándose. No descuidan su disciplina y suelen ir bien armados, haciendo guardias durante la noche.

Investigaciones

El grupo de jugadores ya puede investigar si quiere.

En la aldea, hablando con la gente:

- Nadie ha visto nada. Hay quién dice que los mercenarios han sido contratados por los judíos los cuales practican hechicerías en el cementerio (Falso).
- Aunque don Diego colabora apostando guardias en la aldea, cerca de las viviendas de los judíos, lo cierto es que no han visto nada (Verdadero).
- En la aldea hay una casa en ruinas, parece que se incendió hace tiempo. Si preguntan a los campesinos más viejos, sabrán que perteneció a una “perra judía” acusada de bruja, fue desterrada y quemada su casa. Por cierto, si algún PJ es judío o se sospecha de serlo, recibirá insultos de algunas viejas y se le tratará con menosprecio.

Como ya saben los PJs, los almogávares se alojan fuera de la aldea. La gente no los puede ver a raíz de lo ocurrido. Su jefe es un tal Alonso, pero al que más se le teme es a Manel, su brazo derecho. Hombre frío y calculador, acabó con tres soldados del barón en la refriega que hubo anteriormente. Si se quiere ahondar más en el tema y se sacan las tiradas necesarias de **Elocuencia**, se enterarán de que Manel ha contactado con algunos aldeanos: si se le entregan 2000 monedas, tratará de convencer a Alonso y a los demás de que se marchen del lugar. El trato se haría mañana por la noche. Los campesinos sólo han podido reunir 500 monedas. No todos los que lo saben están de acuerdo. El barón (que está informado) se niega en redondo. Si no consiguen el dinero para la noche siguiente, atacarán entonces a los mercenarios.

El grupo puede visitar a los almogávares si lo desea. Serán recibidos con suspicacia. Les demandarán que busquen allí y les pedirán que suelten sus armas, si quieren entrar en las tiendas. Si los jugadores se ponen tontos, es fácil que tengan que lamentarlo... Alonso los recibirá con indiferencia en su tienda. Dirá que no sabe nada ni le importa. Sus hombres son inocentes. Empezaron los aldeanos. Ellos tan sólo están de paso. Permanecerán aquí un tiempo. Semanas o meses: hasta que se aburran.

Al anoecer, en el castillo, el barón les preguntará sobre sus progresos. Si había algún PJ judío y está presente, notará que el barón Diego lo trata con especial aspereza. Invitará al grupo a cenar con él y su familia. Será un banquete digno de un rey y quizás excesivo. Cada uno se sentará a la mesa según su rango y posición. Hará sentar al PJ judío alejado del resto. Esto será bastante evidente. Puede que los PJ protesten de forma abierta. El barón se limitará a decir “los buenos cristianos separan las malas hierbas”; si se demuestra que el pequeño colectivo judío tiene algo que ver con lo hechos, no dudará en castigarlos de forma ejemplar.

De la familia del barón, no se puede sacar nada interesante durante la cena.

Si el grupo interroga a don Diego respecto a lo del trato con Manel, responderá que eso no tendrá lugar. No piensa rebajarse a un trato con chusma mercenaria. Son sus tierras y nadie tiene derecho a desautorizarle. El noble dirá estas cosas de una forma un tanto forzada. Si alguien le tira **Psicología**, se dará cuenta de que está nervioso y oculta algo. Se le puede sonsacar con **Elocuencia** y tacto que en realidad está muy preocupado por la situación. El barón no tiene efectivos suficientes para expulsar a los almogávares. No se atreve a dividir sus fuerzas y salir del castillo, donde se siente seguro. No tiene dinero. Sus arcas están llenas de deudas (debido a las malas gestiones y a su política de total despilfarro).

Si se sacó la tirada de **Psicología** anteriormente, se darán cuenta de lo cobarde e incompetente que es don Diego. No tendrá reparos en pedir a los jugadores que le saquen las

castañas del fuego. Ofrecerá cuatro de sus mejores soldados para que junto con el grupo, se enfrenten a los mercenarios (y él esperará noticias dentro de su castillo, claro). Los jugadores son libres de hacer lo que quieran.

Visita nocturna

Esa noche, una figura embozada subirá ágilmente por las murallas del castillo, sorteando a los guardias y se introducirá por una de las ventanas que dan a los pasillos de los dormitorios. En silencio, se colará en la habitación de Diego, forzando la puerta; el noble no está en ese momento. El barón no pudiendo conciliar el sueño, se ha ido al salón a sentarse cerca de la chimenea a leer algo. Quien sí está es Lola, su mujer. Media hora más tarde se dará la alarma en el castillo. Todo el mundo se levanta sobresaltado. La mujer del barón ha sido asesinada. En la habitación se puede contemplar la obra del asesino: la víctima yace en la cama degollada, en un mar de sangre. El barón de rodillas y en silencio abraza a su desconsolado hijo, volviéndole la cara hacia sí.

Los jugadores deberían examinar con atención la escena:

- Si se saca **Otear**, se descubrirá un crucifijo roto, a los pies de la cama. Pertenece a la baronesa y esta lleno de sangre.
- Si se saca **Medicina**, se averiguará que la muerte ha sido hace muy poco. Menos de una hora.
- Si examinan el corte usando **Medicina**, deducirán que fue practicado con una hoja pequeña y muy afilada. Como un estilete, por ejemplo.

Los soldados buscarán por todo el castillo rastros del posible asesino. Es posible que aún permanezca en su interior. Estén o no los jugadores con ellos, encontrarán huellas de una sola persona en el patio.

A la vez que buscan, el barón ordenará a tres soldados que den una batida por los alrededores de la zona. Pueden ir los PJs si quieren. No encontrarán nada en las cercanías del castillo. Si bajan al pueblo esa noche a echar un vistazo, se toparán en la posada con la mayor parte de los almogávares que se están divirtiendo con las mozas del pueblo y emborrachándose. Tratarán al grupo con indiferencia. Sin embargo, contestarán a todas sus preguntas. No saben nada de lo ocurrido (es cierto) El posadero afirma que llevan horas allí. El hombre dice la verdad. Los mercenarios no llevan cuchillos pequeños ni estiletes ni nada que se le parezca. Varias tiradas de **Psicología** lo confirmarán si hace falta.

Tampoco nadie en el pueblo tiene ese tipo de hojas afiladas, salvo el médico que es judío, por cierto. Esto lo sabrán de boca del posadero o de cualquier otro campesino. Si preguntan sobre el médico, les informarán que también hay una curandera en las afueras. La gente prefiere acudir a ésta última antes que ponerse en manos de un judío. Es una anciana llamada Marta y vive a dos horas de camino. Se sabe que el párroco no se llevaba bien con ella.

Lugares de Interés

- En realidad lo que hay en el cementerio son gules³¹, como se imaginara más de uno. Son la mitad -1 que los jugadores. En manos del DJ queda la resolución del encuentro de estos seres y los posibles combates. No tienen NADA que ver en la aventura.
- No hay nada de interés en la iglesia.
- Si van al campo de cultivo donde se produjo la primera muerte, descubrirán con **Rastrear** o **Buscar** una cruz rota y un cuchillo de tamaño normal. Examinándolo con atención se observarán rastros de sangre seca en su hoja. Dicha cruz pertenecía al mercenario muerto. Será difícil que los jugadores descubran esto como no sea llevando los trozos ante sus compañeros almogávares.
- En casa de Marta, la curandera: Vive en una modesta cabaña hecha de adobe y madera cerca de una laguna. Al lado de la casa hay una tumba con una lápida. Si alguien la examina detenidamente, descubrirá que tiene un símbolo torpemente cincelado en la piedra; si alguien es judío o ha tenido trato con estos, sabrá que el símbolo representa una estrella de David. Si nadie conoce bien a los judíos, servirá

una tirada de **Teología** con un malus del 50% o CULx1 en su defecto.

Marta es una vieja ataviada con colgantes de todo tipo (entre ellos, tiene una cruz). Tratará amablemente a los PJs siempre que estos se muestren amables y corteses de primero (**Elocuencia**) y contestará a todas sus preguntas. Así podrán enterarse de que hace días vino un hombre embozado durante la noche, pidiendo que le curase una herida en el brazo. Era un hombre alto y delgado vestido completamente de negro. Ella le curó y el hombre se marchó tan rápido como llegó en dirección a la aldea.

Si se le pregunta a la curandera por la tumba judía, contará lo siguiente:

Recuerda que hace bastante tiempo un día de lluvia, un niño pegó en su puerta pidiendo socorro para su madre. "Fui al lugar donde me indicó entre sollozos, y cuando llegué, vi a la madre, malherida, que yacía moribunda a un lado del camino. La llevé a casa como pude y traté de salvarle la vida. Se habían ensañado con ella. Tenía heridas en la espalda y en la cabeza. Mostraba muchos moratones en los brazos y piernas y había sido brutalmente violada. Le pedí al niño que me contara lo sucedido. Me dijo que un guerrero montado a caballo y con una espada le pegó a él y luego le rompió la ropa a su madre y la pegó mucho. Se echó encima de ella y le hizo mucho daño. Después cogió la espada y cortó a su madre. Examiné detenidamente las heridas de la espalda. En realidad eran dos profundos cortes que formaban una cruz. La mujer murió finalmente en mis brazos. El niño, con el corazón destrozado, se fue corriendo entre llantos, perdiéndose entre la lluvia. No pude hacer nada para detenerlo. La mujer era judía. Luego me enteré por la gente que se llamaba Rebeca y la habían desterrado de Piedralejo, acusada de brujería. No supe el nombre del niño".

- Es posible que los jugadores acudan antes o después a ver al médico, un judío llamado Zacarías. Vive en el vecindario judío. Hombre culto y cuidadoso en su trabajo, recibirá al grupo con desconfianza. Responderá mecánicamente a las preguntas. Afirma no saber nada. Este hombre oculta algo. Con una interpretación convincente y las tiradas necesarias, hablará finalmente, aunque sea a las malas. Hace un par de semanas desapareció un estilete de sus utensilios de trabajo. Cree que fue uno de sus pocos pacientes. No hace mucho que está en la aldea y no ha recibido muchas visitas. Si a los PJs les interesa, facilitará una lista de los pacientes que ha tratado. Casi todos judíos. Si se tiene **Leer/Escribir** 30% o más no hace falta tirar para leer la lista:
 - Felipe, aquejado de fiebres.
 - Elías, contusiones.
 - Jeremías, fractura.
 - Ananías, contusiones.
 - Jacob, descalabramiento.
 - David, hemorragia.
 - María, parto.
 - Fernando, úlcera.

Se supone que el grupo visitará a cada uno de ellos:

- Felipe: Hombre tranquilo y ocupado. No busca problemas y no sabe nada.
- Elías: De profesión sastre. Hombre de talante abierto hasta que recibió una paliza. Desde entonces no quiere saber nada de nadie. Lleva un estilete en el cinto. Lo usa para cortar telas.
- Jeremías: Hombre muy atareado. Tampoco sabe nada.
- Ananías: No quiere hablar con los Pjs. Se mostrará hostil si estos insisten. Por otra parte, no sabe nada que ayude en la investigación.
- Jacob: Mismo caso que Ananías.
- David: judío converso. Es el dueño del campo donde se encontró el cadáver del mercenario. Vive sólo. Si el grupo va a verle, nadie abrirá la puerta. Todo está cerrado. Si entran furtivamente, descubrirán el cadáver de David sentado en una mesa, degollado y con los ojos abiertos. Con **Medicina**, descubrirán que fue asesinado hace unas veinte horas. Parece que fue sorprendido mientras cenaba. Aún tiene los cubiertos en la mano. Tiene una herida en la frente, muy similar a la que tenía la baronesa. Si alguien se fija en la mesa (**Otear**, si hace falta) observará unas señales

³¹ Véase pág. 150 del manual de juego.

hechas por el muerto con el cubierto. Son sólo dos letras: "F" y "J".

- María: mujer feliz con su marido y cinco hijos. No sabe nada.
- Fernando: Si van a su casa, verán un mendigo por la zona que se aproximará a ellos a pedirles limosna, cualquier cosa que le den lo agradecerá efusivamente. Parece que la casa está vacía. La puerta está cerrada con llave. El mendigo que se ha sentado cerca de allí, les dirá que Fernando Jiménez es un joven comerciante que está de viaje de negocios. Si los PJs piensan entrar en la casa, lejos de la vista de la gente y pasan las tiradas necesarias, encontrarán evidencias de que Fernando es judío. En un arcón hallarán un jirón de tela envuelto en un trapo. Tiene un escudo bordado con una cruz roja en su interior. El trozo de tela es de buena calidad.

Es posible que esto le suene a algún personaje si se alojó en el castillo, porque sacando una tirada de **Memoria** lo confirmará. Es el escudo heráldico del barón Diego Aguaza. Si quieren interrogar al mendigo, no lo encontrarán por ninguna parte.

Si van a ver al barón, lo encontrarán algo indispuerto. Han hecho llamar al médico judío. Si alguien examina al noble (**Medicina, Primeros Auxilios**), comprobará que sufre dolores estomacales y tiene sudores fríos. Parece que ha sufrido una intoxicación.

Algo más tarde, ya anocheciendo, aparecerá un hombre alto y delgado que dice ser enviado de Zacarías. Lleva todo lo necesario para atender al enfermo. Pedirá estar a solas con el barón. Este hombre es el asesino. Actuará en completo silencio: le tatará la boca y le clavará con un golpe seco el estilete en la frente, que le causará la muerte instantánea, le dejará un corte profundo en forma de cruz, si tiene tiempo, romperá todas las cruces que haya en la habitación.

Si alguien estuviera presente, simulará darle un calmante (en realidad es una dosis especial de cianuro que tarda algunos minutos en actuar) y luego se despedirá diligentemente. En cinco minutos escasos se apagará la vida de Diego Aguaza, barón de Piedralejo.

Puede ser que haya algún PJ por allí en ese momento. Si se fija en el aspecto del ayudante del médico, les sonará la cara de haberla visto antes. **Memoria** ayudará a recordar que están en lo cierto: Es el mendigo que vieron antes. Es posible entonces, evitar este nuevo asesinato.

Se puede comprobar si Zacarías ha mandado a algún sustituto yendo a su casa. Lo encontrarán con que se disponía a ir al castillo en ese momento. Aclarará las dudas de los PJs. El no ha mandado a nadie en su lugar.

Si se cree descubierto, bajará por la ventana del dormitorio del barón deslizándose por una cuerda que tenía preparada. Intentará hacerse con un caballo de los establos y huir a la desbandada, aprovechando la posible confusión que se generará. De una forma o de otra, se conseguirá una montura y huirá hacia la casa de la curandera. Una vez allí dará a conocer su identidad a Marta: es el hijo de aquella mujer judía que trató de salvar la curandera hace ya mucho tiempo. La buena mujer lo aceptará pese a todo y lo esconderá en su casa hasta el día siguiente, y ocultará al caballo, si ha traído uno consigo. Por la mañana, Samuel, que es su verdadero nombre, marchará a Burgos a comenzar una nueva vida. No sin antes dejar algunas flores en la tumba de su madre.

Si se examinan los alrededores del castillo, hallarán un rastro en solitario que se aleja del camino, en dirección a la casa de Marta. Serán necesarias varias tiradas de **Rastrear**. Las huellas se cortan cerca de la casa de la curandera. Si preguntan a Marta, les dirá que pasó un jinete al galope y tomó dirección sur. Puede que noten un cierto nerviosismo en las palabras de la anciana.

Cerca de allí hay huellas de cascos de caballo que llegan hasta la laguna. En ese lugar encontrarán al animal atado a una rama. Allí es posible encontrar nuevas huellas humanas semiborradas, que vuelven a la casa (tiradas con malus correspondientes, si hace falta)

El asesino estará escondido en el tejado de la casa. Desde allí observa todo que ocurre. Bajará cuando los PJs pasen de largo. Es muy probable que esto no ocurra. Entonces procurará asesinarlos uno a uno, o en el mejor de los casos huir en uno de los caballos del grupo, siempre y cuando no estén vigilados y procurando no hacer ruido. De todas formas esto último se deja a

discreción del Director de Juego. Lo ideal sería poner en tensión a los jugadores con un asesino vigilante que espera su oportunidad pacientemente observando si registran la casa o se quedan haciendo guardia durante la noche para pillarlos por sorpresa o separarlos. No tendrá piedad con nadie. Evitará si puede, matar a algún PJ judío. Evidentemente los jugadores no se quedarán así como así dejándose matar y se espera que hagan algo al respecto. Marta no quiere sangre y procurará convencer al grupo de que se marchen para que no descubran al judío. Tampoco hará nada por impedir las acciones de Samuel. Intentará quedarse al margen si es posible.

Historia de Samuel

Fernando Jiménez es en realidad un judío llamado Samuel. Es el hijo de aquella desdichada mujer que acusaron de bruja, por que hubo malas cosechas en aquellos años. El cura, con la aprobación del barón Diego de Aguaza, galvanizó a las gentes contra la única judía que había entonces en el pueblo. Joven y viuda no tenía nada salvo su hijo que lo quería de manera casi enfermiza. Los vecinos con el cura a la cabeza, procedieron a echarla no sin antes prenderle fuego a su "impía morada".

La pobre mujer y el niño partieron de la aldea una mala noche de lluvia. La fatalidad quiso que se encontraran con Diego, que volvía de cazar. El noble sabía todo lo concerniente a la judía y puesto que había sido un mal día de caza, decidió que todavía podía divertirse un poco. Así que "castigó personalmente" a la presunta bruja. La azotó y la violó delante del niño. Le hizo una marca en la espalda con el filo de su arma, parecida a su blasón, es decir una cruz roja. Una cruz de sangre. El niño viendo aquello, trató de forcejear con el barón pero éste se lo quitó de encima de un manotazo. Samuel, sin embargo, le desgarró un trozo de capa (donde estaba cosido su escudo familiar). El noble, harto ya de tanta diversión, montó en su caballo y se marchó. El niño, abatido, fue en busca de ayuda a la cercana casa de Marta...

Cuando vio como fallecía su madre, algo además de su corazón, se rompió en su interior. El trauma le duraría para el resto de su vida. Desde entonces alimentó una psicosis contra los cristianos. Los odiaba a muerte. Vagabundo y solitario, se buscó la vida en diferentes ocupaciones. Acompañó por ejemplo a un grupo de artistas de circo, aprendiendo algunas cosas. Fue ayudante de un prestigioso carnicero judío, estuvo en una sastrería, etc...

Años más tarde, volvió a Piedralejo para vengarse de los cristianos que repudiaron y mataron a su madre. Se disfrazó y se hizo pasar por el comerciante cristiano Fernando Jiménez y se instaló en la aldea. No llevaba ningún tipo de arma para evitar suspicacias. Su oportunidad llegó cuando pasado el tiempo, llegaron los indeseables almogávares. Samuel aprovechó la circunstancia cuando presenció un altercado entre uno de estos y un campesino. Se las ingenió para conseguir el estilete del médico y encontrarse a solas con aquel mercenario. Ambos lucharon en un sembrado que pertenecía a David, un judío converso. Samuel fue herido en el forcejeo pero se deshizo del almogávar. Lo que no sabía es que David presenció lo ocurrido y fue comentándolo por el pueblo, pensando que había sido un campesino exaltado. Ya que no logró verle la cara. Samuel averiguó esto más tarde, y temiendo que finalmente recordara cosas que lo comprometieran, resolvió asesinarlo. En el último momento, David logró reconocerlo y agonizando consiguió escribir las iniciales del supuesto comerciante: Fernando Jiménez.

Luego asesinó al párroco. Samuel había hecho creer a sus vecinos que se iba de viaje de negocios y se disfrazó de mendigo sentado cerca de su propia casa, así quedaría totalmente al margen de todo lo que ocurriera. Cuando se introdujo en el castillo, quería matar a Diego, pero el barón sufría de insomnio y abandonaba la habitación para irse a sentarse cerca del fuego. El acceso a la sala no era fácil porque estaba bien vigilada. Sin embargo se dio cuenta de que podía matar tranquilamente a la esposa del noble. Luego vertió un líquido en la copa que el barón tenía en el dormitorio y se marchó. Se trataba de una dosis retardada de unas hierbas que provocan fuertes dolores en el vientre sin llegar a ser mortales, pero cuidadosamente preparadas para que tuvieran efecto dieciséis horas después de su consumo. Para entonces, Samuel ya estaba esperando acontecimientos escondido en la casa del médico. Confiando en

que se cumplieran sus previsiones. Así vio como un soldado del castillo habló con Zacarías. Enterándose de la conversación, cogió lo necesario y partió disfrazado en dirección al castillo, a toda prisa, para llegar antes que el médico y así acabar su venganza personalmente, asesinando a Diego.

Final y Recompensas

Los almogávares: Si se le paga a Manel lo acordado, hará que se vayan de la aldea para no volver. Si los jugadores trazan un plan alternativo, echarlos a espada por ejemplo, se deja al libre albedrío del DJ, teniendo en cuenta que los mercenarios son una docena, están mejor entrenados y hacen guardias durante la noche; si caen la mitad o más de ellos, el resto huirá. Recordemos que pueden contar con cuatro soldados del barón y la ayuda de algún campesino que otro, si se le convence por las buenas o por las malas.

- Si logran expulsarlos o hacer que se vayan: 15 P.Ap.
- Si matan a los gules del cementerio: +10 P.Ap.
- Si logran descubrir al asesino y es apresado o muerto: +35 P.Ap.
- Si evitan el asesinato de Diego de Aguaza: +10 P.Ap.

Dramatis Personae

Diego de Aguaza, barón de Piedralejo

FUE	15	Altura	1,67 m
AGI	10	Peso	77 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	8		
CUL	10		

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

Armaduras: Dentro del castillo carece; fuera usa cota de malla (Prot. 5).

Competencias: Otear 50%, Mando 40%, Cabalgar 60%.

Soldados del barón

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4)

Espada Normal 50% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2) y Casco.

Competencias: Otear 45%, Escuchar 50%, Memoria 40%, Rastrear 35%, Escudo 60%.

Almogávares

FUE	15	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Mano 65% (1D8+2+1D4)

Espada Corta 50% (1D6+1+1D4)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Pelea 45% (1D3+1D4)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3) y Casco.

Competencias: Cabalgar 60%, Otear 50%, Escuchar 55%, Esquivar 45%, Tortura 40%, Lanzar 35%.

Manel, almogávar interesado en un trato

FUE	20	Altura	1,78 m
AGI	20	Peso	86 kg
HAB	10	Aspecto	17 (Normal)
RES	20	RR	64%
PER	10	IRR	36%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Maza Pesada 92% (2D6+1D6)

Espada Corta 50% (1D6+1)

Pelea 45% (1D3+1D6)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3).

Competencias: Esquivar 60%, Discreción 60%, Otear 25%, Leyendas 30%, Elocuencia 30%, Mando 30%.

Campesinos, judíos y demás

FUE	10	Altura	Variable
AGI	18	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	20	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Aperos de Labranza 40% (2D4+1)

Honda 50% (1D3+2+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: Otear 40%, Buscar 50%, Conocimiento de Plantas 30%, Conocimiento Animal 45%.

Nota: Las fichas de Zacarías, el médico judío, y Marta, la curandera, quedan a gusto del Director de Juego.

Samuel/Fernando Jiménez, el asesino

FUE	10	Altura	1,81 m
AGI	20	Peso	71 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	18	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	15		
CUL	12		

Armas: Estilete 80% (1D3+1+1D6)

Cuchillo de cocina (cogido en casa de Marta) 80% (1D6+1D6)

Pelea 60% (1D3)

Competencias: Tregar 75%, Esquivar 70%, Saltar 60%, Elocuencia 50%, Escuchar 60%, Discreción 75%, Otear 50%, Buscar 60%, Forzar Mecanismos 65%, Robar 60%, Correr 60%, Esconderse 75%, Disfrazarse 75%.

Habilidad Especial: Es ventrílocuo. Puede dirigir su voz a otro punto o hacer que provenga de su vientre.

Culpable

Por Kissinger

Introducción

Juan de Sebastia tiene un problema. Está enamorado de una plebeya. El problema es que sus padres no ven con buenos ojos esta situación ya que Juan es el primogénito y eso conlleva muchas responsabilidades y una de ellas es casarse con una noble y regir su feudo. Pero Juan no está dispuesto a dejar a un lado su felicidad y por eso ha ideado un plan para así poder casarse con Isabel y no hacer caer en desgracia a su familia. El plan es sencillo y por eso debe funcionar.

En uno de sus viajes pasó por un pueblo muy pequeño del cual casi ni se acuerda de donde está, donde conoció a una bruja a la cual le compró, más por curiosidad que otra cosa, una pócima para levitar. La probó una vez y vió con sorpresa que funcionaba. Cómo solo le quedaba para una vez, decidió guardarla hasta que de verdad la necesitase. Y ha llegado la hora. El plan consiste en esperar a que lleguen unos forasteros y organizar una fiesta, con cualquier motivo, en las montañas del señorío. Allí tendría que pelearse con uno de ellos y hacerlo de forma que lo viera todo el pueblo para seguidamente irse de la fiesta. Isabel convencería al forastero para que siguiera a Juan para pedirle disculpas. Mientras, Juan utilizaría el hechizo de levitar y se pondría cerca de un barranco esperando que se acercara el forastero. Cuando este se acercara, Juan gritaría su nombre y que por favor no le empujara. Seguidamente se tiraría por el barranco. Todas las personas de la fiesta irían al lugar viendo al forastero cerca del barranco y creyendo que ha tirado a Juan por el barranco como venganza. Lo detendrían y poco después moriría ahorcado. Así, Juan desaparecería del pueblo y se casaría con Isabel en algún lugar lejano, haciendo una vida nueva fuera de las restricciones de la nobleza y de las presiones de sus padres.

La Llegada

Los personajes llegan al pueblo en una calurosa mañana. Descansan un poco y compran provisiones. Juan se entera de la llegada de forasteros y hará que detengan al grupo por sospechosos de violación. Es una simple excusa para retenerlos y luego ponerlos en libertad, ofreciéndoles una fiesta por las molestias causadas. Dará mil y una excusas por confundirlos. Pero conseguirá retenerlos para su plan. Así empiezan inmediatamente los preparativos para la fiesta. Todo el pueblo se moviliza. También Juan e Isabel se preparan. Isabel empieza a tontear con uno de los personajes, aquel que se adecue más a los planes de Juan.

La Fiesta

Empezará nada más anochezca y estará todo el pueblo, incluidos los padres de Juan. Isabel no parará de tontear con el PJ. En un momento dado, Isabel dará un beso al PJ en la mejilla: es la señal acordada. Juan romperá en furia desenfundando la espada y enfrentándose al PJ. Hará que la situación se ponga tensa para pararla poco después e irse de la fiesta muy enfadado. Isabel pedirá al personaje que, por favor, hable con Juan y le explique que es un malentendido, que ella le quiere y sólo lo hizo como prueba para ver si él la quería. Iría ella pero Juan no entendería sus explicaciones en estos momentos. Isabel intentará ser muy convincente —¿utilizando algo de magia? Mejor una buena representación—.

Si el PJ accede, el plan se pone en marcha. Juan se desnuda completamente y se unta con la pócima que le dio la bruja. Coge la ropa en una mano y espera, escondido, que venga el forastero. Cuando lo ve grita en voz alta: “¡No, no me tires! Por favor [nombre del PJ], no quise enfrentarme a tí. ¡No, no, noooooo!”,

tirándose a continuación por el barranco y ocultándose en una cueva situada al otro lado del barranco. Está demasiado oscuro y hará falta una tirada de **Otear** difícil (-25%) si el PJ quiere ver algo cuando Juan se tire.

En la fiesta oírán los gritos y todo el pueblo se acercará al barranco viendo —en el caso que se acerque el personaje— sólo al forastero cerca del barranco. Si no está cerca no importa, el pueblo creerá que habrá sido él. Las huellas no mienten y muestran las pisadas de Juan hasta el borde del precipicio. El padre de Juan hará detener al personaje jurándole que lo ahorcará. Si el grupo de PJs se pone violento, el padre no se andará con remilgos y hará que sus hombres les ataquen. Y son mucho hombres armados.

Inocente

El Barón encerrará al personaje en el fuerte y dictará que dentro de tres días ahorcarán al asesino. Es el tiempo que tendrá el grupo para demostrar la inocencia de su compañero.

Mientras, Juan e Isabel continúan con su plan. Juan está escondido en una cueva en las montañas e Isabel hace los preparativos del viaje de forma discreta. Para eso tiene la ayuda de su hermana, Sonia. Así, Sonia, se introduce en el fuerte y recoge la ropa que Juan se ha dejado olvidada en su habitación, camuflándola en el cesto de la ropa sucia. Isabel venderá ciertas pertenencias para tener dinero en el viaje. Venderá una diadema que perteneció a su bisabuela y con ese dinero espera empezar una nueva vida con su amado. La diadema la venderá en un pueblo cercano en el día del mercado. Si la siguen verán como realiza la operación. Pero deberán seguirla con precaución ya que Isabel estará pendiente de que no la sigan. Si los PJs la acosan mucho, le pedirá a su hermana que la venda por ella.

Mientras, Juan sigue escondido en la cueva que ya tenía preparada de antemano para su pequeña estancia. Pero, poco a poco, le remuerde la conciencia por haber hecho apresar a un inocente. En la tarde del primer día, le comenta a Isabel sus remordimientos y su intención de echarse atrás en el plan. Isabel logra convencerle de que no lo haga, pero se preocupa por la marcha del plan. Así, se va a ver a la bruja del pueblo para que le aconseje. Marta, la bruja, le insta a dejar el amor terrenal de lado y utilizar artes que “todas las mujeres, en algún momento, deben utilizar” y le da una pócima para que Juan caiga rendido a sus pies. Isabel sale muy contenta de la choza y se va a la cueva a ver a su preocupado amado.

Marta

Pero la cosa se va complicando, querido lector. Marta fue, antes que bruja, amante del Barón de Sebastia, el padre de Juan. Estaba perdidamente enamorada de él, pero el Barón no le correspondía. Así que se fue de viaje a un pueblo para ver una mujer que le pudiera ayudar en su relación. Ella le dio una pócima para que el Barón quedara prendaa de ella y volvió al feudo para realizar su acto. Pero el Barón se dio cuenta y la expulsó del pueblo, ya que no podía permitirse enamorarse de una plebeya y menos que utilizara medios mágicos. Además, estaba a punto de acabar unas importantes conversaciones con la hija de un burgués rico y no podía desaprovechar la ocasión para casarse con ella. Se inventó una artimaña y acusó a Marta de brujería. El pueblo estuvo a punto de quemarla pero pudo escapar y se refugió en la casa de la bruja que le dio la pócima. Allí aprendió de sus artes y cuando no tenía más que aprender volvió al feudo y empezó una fatigosa labor para granjearse la amistad del pueblo. Poco a poco, lo consiguió. Nadie del pueblo conoció la relación entre el Barón y Marta.

Ella aceptó su condición durante años pero con la aparición de Isabel, una pequeña luz de venganza se fue abriendo en su corazón. Decidió darle una pócima a Isabel para el enamoramiento, pero que dicho enamoramiento fuera para con ella y no para Isabel. Con ella estaría segura de hacerle todo el daño posible al Barón. Además, podría volver a la vida que ella creía pertenecer.

El Resultado

Isabel le dará la pócima diciéndole que la hecho ella misma y que así podrá dormir mejor esta noche. Juan se la tomará sin ningún temor. Parece que no le hace ningún efecto pero a la mañana siguiente los sucesos dirán lo contrario. Cuando Isabel vaya a verlo —si no la siguen los PJs—, descubrirá horrorizada que su amante no está. Se pondrá a buscarlo desesperadamente pero no lo encontrará. Regresará desesperada al pueblo y no hablará con nadie.

Pero, ¿donde está Juan? En la choza de Marta, calentando su lecho y haciendo que Marta se vuelva a sentir mujer. Marta está completamente satisfecha en todos los sentidos y su venganza cada vez está más cerca. Por la tarde, se vestirá sus mujeres galas —que no son muchas, todo hay que decirlo—, y se llevará a Juan hacia el castillo de su padre. Ha convencido a Juan que Isabel está en contra de él y que solo quiere su dinero, le convencerá que después de varios años casados, ella querrá vivir como se merece, como una baronesa y le obligará a regresar al pueblo y quedarse con el feudo a la muerte de sus padres. Juan la cree a “pies juntillas”. Para terminar, Marta le convence que su amor debe ser en secreto ya que nadie en el pueblo entendería su amor y que su relación frente al público es de ser amigos ya que ella le curó las heridas que le produjo el incidente.

Por el camino, varios campesinos le reconocerán y rápidamente correrá la noticia por el feudo. Isabel lo oirá e inmediatamente caminará hacia el castillo. Mientras, la pareja llega al castillo y se presentan a los padres de Juan; tal como espera Marta, ninguno le reconoce.

Juan cuenta la historia que Isabel le engañó y que la hechizó para que se enamorara de ella y que ideó el incidente para quedarse con él definitivamente; le obligó a untarse de una cera para que así pudiese volar y tirarse por el acantilado y así echar la culpa al forastero de su muerte. Ante eso, el Barón de Sebastia, ordenará encerrar a Isabel en la mazmorra más oscura y a liberar al PJ. El efecto dramático sería que todo eso ocurriera en el salón del castillo, con casi todo el pueblo presente, incluida Isabel y los PJs. Isabel admitirá que está enamorada de Juan y que todo eso fue ideado por los dos para así poder casarse sin ningún problema, y negará el resto de forma vehemente. Pero Marta le preguntará: “¿No viniste a mí para que te diera una pócima para así enamorarte a Juan? ¿Para que la querías si dices que él estaba enamorada de tí?”.

Isabel la mirará asombrada, luego mirará al resto de personas del salón que están completamente expectantes esperando su respuesta, y a continuación empezará a llorar, sintiéndose sin fuerzas para responder a esa lógica.

Después de liberar al PJ y de encerrar a Isabel, el Barón pedirá mil disculpas al PJ y le pedirá que se quede unos días en el castillo como invitado de honor. Luego decretará tres días de fiestas y el cuarto quemará a Isabel en la hoguera por bruja en medio del pueblo.

Nuevos Acontecimientos

Ahora son los personajes quienes deben de decidir que hacer. Si están cansados de estar en el feudo y les importa muy poco lo que le pase a Isabe, el módulo acaba aquí. Si los personajes son altruistas, y por una vez en su vida no buscan una compensación, la aventura continua.

Supongamos que han elegido esta segunda opción. Tienen cuatro días para demostrar la inocencia de Isabel. Aquí tienen varias formas de conseguirlo:

- **Sonia:** la hermana de Isabel. Ella se pondrá en contacto con los PJs si estos no van a visitarla. Dirá que la historia de su hermana es completamente cierta y que Juan e Isabel estaban locamente enamorados. Y como Juan sabía que no

podía casarse con ella ya que sus padres se lo impedirían, ideó esta artimaña.

- **La Pócima:** si intentan entrar en la choza de Marta, verán que no encontrarán nada que piense que ella es una bruja y es que Marta intenta borrar sus huellas. Es casi imposible que consigan saber donde se consiguió la pócima. Juan dice que se la dio Isabel y ella que ya la tenía Juan. Poco más se puede conseguir.
- **Isabel:** poco podrán sacar de ella. El amor de su vida le ha dado la espalda y no puedo imaginar que ha ocurrido. Les contará a los PJs todo el plan y lo sucedido en los últimos días. No le importa morir en la hoguera. Su razón de vivir ha desaparecido.
- **Marta:** desde que han encerrado a Isabel, Marta se ha convertido en un personaje importante dentro del castillo. El Barón no la reconoce y ella no intenta quitarle de ese error. Su influencia sobre Juan se empieza a notar. Varios cambios en el castillo empiezan a aparecer. El primero y más importante es que el primogénito interviene más en la vida del feudo. Aprieta más a los campesinos para que paguen más impuestos, se volverá más cruel, le molestará que le discutan las órdenes (solo Marta puede levantarle la voz), todos los días a primera hora Juan se reúne con Marta para recibir instrucciones de ella actuando él en consecuencia (si los personajes amenazan a Marta, ella ordenará a Juan que le haga la vida imposible). Además, se ha apropiado de una de las torres del castillo para convertirla en su residencia.
- **El Pueblo:** con una buena interpretación o tiradas de **Elocuencia** podrán enterarse de lo siguiente:
 - El último caso de brujería ocurrió hace más de treinta años. Fue el Barón quien acusó a una bella joven de brujería. Se negó a quemarla y la expulsaron del pueblo. Nunca se la ha visto.
 - Marta ha tenido un gran cambio. Antes era simpática y ayudaba a los campesinos pidiendo a cambio algo de comida. Ahora no acepta hacer favores si no le paga en metálico y sólo si es importante. En el segundo día, aparecerán unos pobres campesinos para que Marta vea a su hija que ha enfermado, y le piden que la ayude. Marta los echará del castillo gritando que le importa muy poco su hija ya que no tienen dinero suficiente para pagar sus servicios. Los campesinos le suplicarán y ella ordenará a los guardias que los echen a la calle (por cierto, si los personajes quieren ayudar, con una tirada de **Conocimiento Vegetal**, podrán conseguir las hierbas necesarias para curar las fiebres de la hija de los campesinos).
 - Juan también ha cambiado mucho. Ahora es cruel, egoísta y no atiende a razones. Como si alguien lo estuviera manipulando de alguna forma.
- Uno de los soldados del castillo recuerda que en unos de los viajes que hizo Juan y que él le acompañó, visitó a una anciana que en el pueblo tenía fama de curandera. Salíó algo desconcertado de ese pueblo pero no dijo nada sobre ese suceso. Si le preguntan que pueblo era, el soldado no lo recordará ya que fue hace tres años. Si los PJs investigan podrán saber, a través del mayordomo del castillo que lo tiene apuntando en sus diarios, que Juan hacía viajes frecuentemente pero que de repente los dejó de hacer (la razón es que conoció a Isabel y ya no tenía incentivos para viajar; esto lo podrían saber si han hablado con Sonia), y que hace tres años pasó por San Juan del Bartillo. Para desgracia de los PJs, ese pueblo está a una semana de viaje...

Locura

Llegados a este punto, unos nuevos sucesos van a estremecer a la baronía. Si los PJs han indagado bastante y, sobre todo si han conseguido la información del soldado del castillo y no se han portado con sigilo, Marta actuará de forma contundente. Cogerá la poción de **Locura** y se la hará beber al soldado. Luego se encerrará en la torre y hará otra poción (en un día) y se la hará beber al mayordomo. Así se quitará a dos testigos incómodos. Naturalmente no será ella quien le de esas pociones si no que buscará a un niño del castillo para que lo haga. Después del

mayordomo, Marta matará al niño ya que necesita sus sesos para crear la poción de *Furia* que tiene pensado dársela al Barón para que cometa asesinatos y así Juan reclamar su baronía. Pero le faltarán varios ingredientes y poco a poco los irá consiguiendo:

- **Intestino de lobo:** obligará a Juan a hacer una cacería con el pretexto de matar a bandas de lobos que están asolando la zona. Cuando vuelvan solo traerán dos lobos. Cuando pueda, Marta arrancará los intestinos de los dos lobos.
- **Gusanos y uñas de cadáver y cráneo de ladrón:** estos tres ingredientes los encontrará en el cementerio del pueblo. Antes se informará sobre quien ha muerto hace dos meses. Y si hay algún ladrón entre los enterrados. Cuando lo sepa, desenterrará el cadáver, le cogerá los gusanos y le arrancará las uñas de la mano derecha. Todo esto lo hará ella sola, de noche y con todas las precauciones.
- **Sesos de niño no bautizado:** Marta utilizará a Javier, un niño de siete años en sus fechorías. Lo utilizará para que introduzca la poción de *Locura* en las bebidas del soldado y del mayordomo a la vez que roba los diarios del castillo, dándoselos a Marta. Luego lo matará y le quitará los sesos. Y hará todo eso en el bosque al este del pueblo. ¿Por qué ha elegido a Javier? Indagando, los PJs podrán descubrir que Marta fue expresamente a casas de sus padres para pedirles que les dejara el niño para educarlo, pero antes les hizo una extraña pregunta: ¿estaba bautizado su hijo? Ellos le respondieron que aún no lo han podido bautizar ya que el cura se niega a hacerlo alegando que ellos no están casados y por tanto viviendo en pecado. A cambio, les daría dinero cada mes. Los padres aceptaron con mucho gusto y Marta se llevará al niño inmediatamente, dándoles 30 maravedíes. Les prometió que lo verían todas las veces que quisieran. Al día de matarlo, aparecerán los padres en el castillo y dirán que su hijo no fue anoche a cenar con ellos. Y eso que era su cumpleaños...

Cronología

Hagamos un pequeño resumen para no perder al DJ:

- **Día 0:** Los PJs llegan al pueblo. Por la noche, fiesta en las montañas.
- **Día 2:** A Juan le surte efecto la pócima y va con Marta al castillo.

- **Días 2-6:** En este interludio, querido DJ, debes actuar como tú veas. Los acontecimientos descritos irán todo lo rápido que tú creas. Sabiendo que cuando los PJs hablen con el soldado y el mayordomo y Marta se entere, comenzará su plan de inmediato. Los hará volverse locos y se guardará los diarios del castillo en su torreón. La poción para el mayordomo la hará en un solo día. Luego empezará con los preparativos para crear la poción de *Furia*. Cuando la tenga preparada, se la dará a Juan para que se la de a su padre.
- **Día 6:** Por la tarde, si los PJs no lo impiden, quemarán a Isabel en la plaza del pueblo como bruja bajo la atenta mirada de Marta. Además, dependiendo de los acontecimientos, el Barón ya empezará a sufrir los efectos de la poción...

La Torre

La torre donde vive Marta está compuesta por dos plantas. Solo hay una única venta que está en el segundo piso, la cual está siempre bien cerrada. Demasiado bien cerrada. La puerta de la torre siempre está custodiada por dos guardias que tienen órdenes expresas de no dejar pasar a nadie excepto a Marta y de no dejar su guardia bajo ningún pretexto. En el segundo día de guardia, uno de ellos se fue a las letrinas y Marta le descubrió, castigándole Juan (por orden de Marta) al cepo durante una semana. A partir de ese momento, los guardias se tomaron más en serio su tarea...

- **Planta Primera:** lo único que destaca de esta sala es que existe una inmensa mesa en medio de la estancia. En ella varios libros de teología en latín. Es en esta mesa donde se reúne todos los días con Juan a primera hora para asegurarse que le sigue siendo leal y darle las órdenes necesarias.
- **Planta Segunda:** Hay una cama en la esquina izquierda. Un gran armario con una cerradura donde están escondidos los libros de magia de Marta. Una pequeña mesa le sirve para sus intentos de crear la poción de *Locura* y *Furia*. Se cuida de mantenerla muy limpia. También hay varios candelabros y una ventana a la derecha de la escalera que está fuertemente atrancada por dentro.

Eclipse

Por Entropía

Introducción

Año del Señor de 1384.

Hace un par de meses, unos enviados del señor de Granada solicitaron al rey castellano permiso para que unos sabios moros pudieran entrar en Castilla, a observar un fenómeno del firmamento que les era de sumo interés y que solo se vería desde las privilegiadas tierras de Aranda de Duero. Su majestad, deseoso de conservar las buenas relaciones con sus en teoría vasallos, y pese a su sorpresa inicial ante esta extraña petición, ha accedido a darles permiso y, debido al alto nivel de esta comitiva de sabios, ha ordenado que una expedición les acompañe y proteja (y de paso, que se enteren de qué diablos van a ver en Castilla que no se pueda ver desde Granada).

Por lo tanto, los PJs son encomendados por las altas instancias a escoltar y proteger a una pequeña comitiva de astrónomos musulmanes que quieren observar el eclipse que, según sus cálculos (totalmente correctos), tendrá lugar el 17 de agosto de este año (1384) justo en Aranda de Duero. Responderán con sus cabezas de lo que les ocurra a los enviados granadinos, a los que deben proteger y vigilar.

Para esta misión, son convenientes PJs válidos con los que formar la comitiva, como soldados, guerreros, cazadores, juglares y demás, aparte de algún noble que le dé la categoría suficiente a la expedición. Si ninguno de los PJs es al menos de la baja nobleza, un noble PNJ será el que guíe la comitiva. No es necesario que ninguno de ellos sea un eclesiástico, pero desde luego eso hará la aventura más compleja y divertida para el DJ.

Si todos los PJs están en este grupo (es decir, ninguno está ya en Aranda de Duero), quizás sea mejor jugar todo el viaje desde Granada hasta Aranda, en las cercanías de Burgos. En este texto se juega la aventura cuando ya se acercan a la localidad castellana.

La expedición musulmana

Son tres sabios que viajan con unos par de sirvientes. Los astrónomos son Dawud ibn Abu, Mutamid ibn al Mutamid y Yusuf ibn Garur. Son individuos ancianos y de luengas barbas, agradables aunque serios, y que no dudan en compartir su sabiduría sobre los cielos con cualquiera interesado en ello. Aquel PJ que durante el viaje charle habitualmente de estos temas con los sabios ganará 10 puntos en **Astrología** si tenía por debajo de un 80% en esta competencia, aparte de lo cual se llevará mejor con ellos.

Sería normal que los PJs dudasen de las verdaderas intenciones de los árabes ("¿Que el sol desaparecerá? No me creo esa chorrada"); al fin y al cabo, podrían ser espías o algo así. Sin embargo, todo es cierto: se va a producir un eclipse muy localizado y es de enorme interés para los astrólogos de Granada tener información de primera mano sobre él. Ahora bien, aunque esto es cierto, tampoco es toda la verdad: los astrónomos llevan consigo una placa de oro finamente pulido, que ocultan a sus acompañantes, y que representa al reino de Granada. Los sabios de esa ciudad creen que ese disco de oro representa al reino musulmán: si en el eclipse se oscurece junto al sol de Castilla, representará que los destinos de ambos pueblos están unidos. Sin embargo, si cuando el eclipse oscurezca la tierra el disco de oro sigue resplandeciendo, querrá decir que Castilla se hundirá al tiempo que Al-Andalus volverá a su esplendor.

Más adelante en el módulo, si los PJs logran descubrir el disco, podrán comprobar que no tiene truco ni magia sobre él, por lo que es de esperar que cuando el eclipse tenga lugar, el disco se oscurecerá como cualquier otra cosa que esté bajo la sombra. Sin embargo, no todo es tan simple. Yusuf, uno de los sabios, pertenece a una facción granadina que apuesta por sacudirse el yugo castellano, y para ello quiere que sus

compañeros regresen con la pasmosa noticia de que el disco siguió brillando cuando el sol se apagó, lo cual daría fuerza a sus pretensiones. Para ello, piensa recurrir a un truco simple pero eficaz: con una lámpara oculta y un espejito, hará que el disco reciba destellos de luz durante el eclipse. Ingenioso, ¿verdad?

Llegada a Aranda de Duero

15 de agosto de 1384.

La comitiva llegará a las puertas de la ciudad al atardecer del 15 de agosto. Si has jugado anteriormente el viaje desde el sur, puedes azuzar a los jugadores con las prisas para llegar a tiempo, pero en cualquier caso debes asegurarte de que no lleguen tarde al eclipse, o no hay aventura.

Los PJs llegarán a la ciudad, ansiosos de demostrar lo buenos anfitriones que son, y sobre todo de mantener bien alta la imagen de Castilla, ya que esta es una misión de alto nivel y deben dejar bien claro a sus "invitados" granadinos la majestuosidad cristiana (esto puedes recordárselo a los PJs de vez en cuando, por si empiezan a llevar la misión muy chabacantemente).

Pues bien, ese atardecer, cuando se detienen a las puertas de la ciudad para hacerse anunciar, ya empezarán a notar que no todo marcha bien. Por lo pronto, los guardias ante los que se dan a conocer, no parecen nada entusiasmados de que estén allí. No es que les sean hostiles, sino que están muy nerviosos (como cualquiera con **Psicología** podría deducir). Sin embargo, no conseguirán ninguna explicación de los guardias, los cuales, aunque dubitativos, harán lo que se supone que tienen que hacer: abrirles paso hasta el ayuntamiento.

Ya hemos dicho que se acerca la noche, así que la primera preocupación de los PJs, antes de ponerse a investigar, debe ser el alojamiento de la comitiva. Deberían darse cuenta (y si no, alguien se lo recordará) que no pueden alojar a sus huéspedes en cualquier casucha, y que deberían ocupar las habitaciones de la mejor vivienda, que en este caso es la del alcalde (si algún PJ esperaba en Aranda y es burgués, puedes hacer que la comitiva elija su casa para residir un par de días, de modo que te sirva para poner en contacto a todos los PJs entre sí).

Los preparativos para asentarse en la casa del alcalde se harán rápidamente, para lo cual el propio alcalde hará gala de todo su servilismo, especialmente ante los nobles y el clero. Tanto PJs como PNJs se varán pronto instalados con relativa comodidad, aunque un PJ avisado podría decidir distribuir las habitaciones de modo que los sabios estén protegidos de cualquier incidente (al tiempo que también se evita que burlen la vigilancia de los PJs).

Los sabios preferirán cenar solos, de sus provisiones, pero los personajes pueden perfectamente hacer lo propio junto al alcalde y su familia, que estarán encantadísimos de semejante honor, en palabras del corregidor, que proseguirá con su adulación de todo lo que los personajes de categoría superior hagan o digan, aunque en el fondo no haga otra cosa que calcular cuánta plata le va a costar mantener en su casa a semejante caterva, especialmente porque al viajar en misión del rey no tienen por qué pagar nada de lo que consuman o tomen.

En esta sencilla cena, si los jugadores preguntan por la actitud que notaron en los guardias, la esposa e hijos del corregidor les hablarán de que la ciudad anda muy revuelta por un predicador, fray Sixto, que tiene revolucionados a los villanos y campesinos de los alrededores. El alcalde cortará pronto estas explicaciones diciendo que el tal fraile no es más que un charlatán y un malnacido, y el resto de la familia, por respeto hacia él, no volverá a retomar el tema ni aunque los PJs insistan.

Poco más queda por hacer, ha sido una jornada agotadora y los PJs se encuentran cansados.

La influencia de fray Sixto

16 de agosto de 1384.

Por la mañana, los sabios árabes anunciarán que se van a pasar el día preparando sus instrumentos de medición y repasando cálculos, y los PJs tendrán un rato libre para investigar, comprar o lo que les plazca por el pueblo.

Notarán que mucha gente está nerviosa, se juntan rápidamente en grupitos y luego se separan al acercarse los PJs, aunque no son hostiles contra estos. Cuando comprenden, hablen o lo que sea con los habitantes, los PJs se darán cuenta de que la noticia de su llegada y de que acompañan a unos musulmanes se ha extendido como un reguero de pólvora por todo el pueblo. Vamos, que no van a lograr ir de incógnito. Es de suponer que intentarán descubrir qué es lo que sucede de especial, o qué ocurre con ese tal fray Sixto (en realidad ambas incógnitas se reducen a la misma respuesta). Las respuestas dependen de dónde intenten averiguar algo:

- **Calles:** sólo conseguirán algo si son villanos o campesinos, puesto que si algún miembro de una clase social superior está presente, no lograrán que los habitantes sean sinceros con ellos, limitándose a hacerles gestos de disculpa y humildad, o a responder lo que crean que los PJs quieren escuchar. En caso de que sean villanos y campesinos los que les pregunten, tras una tirada de **Elocuencia** para tirarles de la lengua casi todos se mostrarán entusiasmados hablando del fraile, dirán que es un hombre santo que ya ha realizado varios milagros, y que ha profetizado que viene el tiempo de la redención de los justos, y que un gran evento tendrá lugar que marcará la venida del Mesías. Los menos cultos dicen de él que es un hombre que habla de modo que se le entiende, y que les descubre las maldades de los que se dicen servidores de dios pero que no hacen más que castigar al pueblo.
- **Iglesia:** otra versión muy distinta es la que circula entre los canónigos. Si se pasan por la iglesia de San Juan, del siglo XII, de inmediato se les acercará el párroco, agradeciéndoles su llegada a esta ciudad tan necesitada (ya hemos dicho que todo el mundo les conoce antes de que se presenten). El cura les habla de que fray Sixto es un predicador enloquecido, que no hace más que asustar al rebaño con visiones apocalípticas, y lo que es peor, las anuncia para un futuro inmediato. También les cuenta, indignado, que predica entre sus seguidores que los representantes de Roma no son dignos de guiar al rebaño de dios ("¡imagínese usted!"). No puede dar más información sobre tal fraile, salvo que en su opinión no es más que un charlatán. Les cuenta también que los curas del pueblo han pedido ya ayuda al obispado para combatirle; y en especial si algún PJ es sacerdote le pedirán que se encargue de ese indeseable, pasando a enumerar las desviaciones de la norma religiosa que ha llevado a cabo, siendo una de las más graves la realización de la misa en lengua profana. También reconoce, si se le pregunta por qué ellos no hacen nada, que el fraile resulta agradable a una gran parte de la población y que sería peligroso dividir el rebaño cuando los pastores se pelean.
- **Casa del alcalde:** dado que la noche anterior estuvieron a punto de enterarse de algo en la casa, es probable que los jugadores aprovechen la ausencia del alcalde para interrogar a su familia y sirvientes. Estos darán una versión más burguesa de la historia, comentando que se dice que el fraile es un santo que ha venido a salvarles del mal, aunque ellos no han visto todavía milagro alguno, y que predica en contra de los corruptos. Lo que molesta tanto al alcalde es que también lanza diatribas contra los ricos y los poderosos (se dice que ha mencionado al regidor explícitamente) y ha dicho que todos los gobernantes, desde el más pequeño al más grande, habrán de pagar por sus pecados y arder en el infierno. Los PJs pueden darse cuenta de que en la casa tienen miedo de lo que pueda ocurrir, pero que no saben si creer o no en el fraile.
- **Fieles de fray Sixto:** finalmente, si han estado preguntando a los lugareños por fray Sixto con amabilidad (o sea, nada de gritar: "¡Dónde está ese cura que lo matamos!" y cosas así), se les acercarán unas personas, pobres de solemnidad todos ellos, que les ofrecerán guiarles hasta él. Ni qué decir tiene que para ellos, Sixto es San Sixto, son incontables los

milagros que realiza y hasta le rezan en vida (uy si las autoridades eclesiásticas se enteraran...). Están convencidos de que es el profeta que anunciará el fin del mundo y la llegada del reino de los justos.

El interfecto

Después de todas estas opiniones contradictorias, es de esperar que los personajes estén ansiosos por saber cómo es de verdad el tal fraile. Se le puede encontrar de varias maneras, siendo la más fácil la anteriormente descrita, pero si los PJs le buscan sin sutilezas, y no quieren esperar a que les inviten, pueden "presionar" a algún ciudadano, ya sea con **Mando** o **Soborno** para enterarse de dónde suele dar sus sermones fray Sixto, ya que casi todos han ido a verle en uno u otro momento. Reune a los suyos a las afueras del pueblo, junto a una vieja ermita, y de un modo u otro, los PJs acuden a la plática de hoy. Él, aunque les reconoce visiblemente, no hace ningún cambio en su sermón, que ya había comenzado.

"Y sentándose en el monte de los Olivos, vinieron a él los discípulos y le preguntaron cuándo sería la señal de su venida y de la consumación del mundo. Y Jesús les respondió, y sus palabras son nuestra verdad hoy día, porque escuchad, dijo: cuidad que nadie os engañe, porque vendrán muchos en mi nombre, y engañarán a muchos. ¿Y acaso no es eso lo que vemos cada día, hermanos, cuando los que dicen hablar en nombre de dios se quedan con todo lo que el señor dió para el pueblo?"

"Y sus palabras a continuación fueron: se levantará nación contra nación, y reino contra reino, y eso es lo que sucede en nuestros días, las guerras que nos han hecho sufrir marcan el final de los tiempos."

"Entonces, si alguno dijere: Aquí está el Mesías, no le creáis, ¡no le creáis!, porque se levantarán falsos mesías, y obrarán grandes señales para inducir a error a los mismos elegidos, y eso es lo que ha pasado, que a vosotros, que sois los elegidos del señor, os han engañado [algunas voces lo confirman], y vosotros que sois los herederos del reino de dios habéis sido desheredados por los falsos, los que perjuran de nuestra religión y dan cobijo al infiel, pues con sus prodigios infieles han robado al pueblo de dios."

"Pero para aquellos que aún dudéis [y dirige una fugaz mirada a los PJs], las señales son claras como dice Jesucristo justo después: tras la tribulación de aquellos días, *se oscurecerá el sol, y la luna no dará su luz, y los poderes del cielo se conmoverán*. Y esa señal está pronta, mañana a esta hora se producirá el prodigio que marcará el comienzo del final del mundo, y sólo los que hayan abjurado de los falsos ritos y de los falsos dioses se salvarán, los demás sufrirán y morirán."

Tras este impresionante sermón, procederá a dar la comunión a los que lo desean, que son muchos, mientras que todos comentan horrorizados las palabras del fraile.

En cuanto a los PJs, lo tienen difícil para hacerle callar, ya que está rodeado de un buen número de fanáticos, además de que es conveniente que los jugadores escuchen el final de la profecía y descubran que pretende aprovecharse del eclipse para ganar ascendencia sobre los ciudadanos.

Tras la breve ceremonia de la comunión, Sixto se les acercará (o si ellos quieren hablar con él), y se dirigirá a ellos como un igual (lo cual puede molestar a los PJs de clase superior). Les conmina a abandonar su vida impia y a reunirse a los suyos, que son los únicos que serán salvados, y por supuesto les dice que para ello han de purificarse, y que no deben vivir con infieles como hacen ahora, sino que deben abandonarlos porque son servidores del maligno. Y en cuanto a los sacerdotes del pueblo o del obispado, no es más amable, les califica de falsos y de brujos que le besan el culo a Satanás. Poco más se puede sacar en claro de este individuo, que enseguida pasa a las parábolas más extravagantes.

Sixto es un iluminado que, a saber cómo, descubrió la fecha del eclipse y dónde se iba a ver, y ha interpretado que él debe estar allí para anunciar la venida del fin del mundo (esperemos que esté equivocado). Ha estado ganando poder entre los iletrados, y dentro de poco piensa convertirse en su único guía. Y si para eso tienen que morir los infieles, los PJ o sus mismos seguidores, pues qué se le va a hacer, total el apocalipsis está aquí al lado así que no importa mucho quién viva y quién muera.

Los indecisos

Si los PJs no han metido mucho miedo a la gente y son de cierta categoría, dos o tres personas se les acercan antes de que se retiren, cuando fray Sixto ya se ha largado. Estas personas, una mujer y un par de hombres, parecen darse ánimos mutuamente para hablar, y al final uno de ellos se atreve a confesar a los personajes que tienen miedo de lo que pueda suceder, que Sixto es un buen hombre, pero que temen que la iglesia o el rey les aplasten. La mujer se anima y cuenta que ella ha estado con el fraile desde que apareció por Aranda, pero que ultimamente sus palabras son más radicales y agoreras. Les pide a los jugadores que sean considerados con él y con los suyos, a los que nunca ningún cura ha hecho caso hasta que este les ha hablado y compartido su vida.

Este es un momento ideal para meter otros PJs campesinos o villanos en la aventura: pertenecen al grupo de fieles de Sixto, pero dudan y tienen miedo de las represalias, por lo que piden amparo a los PJs.

Reunión con los tres sabios

De vuelta a la casa del regidor, ya por la tarde, se enteran de que los sabios les piden que vayan a sus habitaciones. Allí les informan de que han afinado sus cálculos para saber cuál es el mejor punto para ver el eclipse, y que ese resulta ser la plaza mayor (sí, justo enfrente de la iglesia). Si los PJs ponen pegas aduciendo problemas de seguridad, ellos les recuerdan que el rey les ordenó facilitarles de cualquier manera sus estudios, y que si no les dejan ir allí y les protegen, su majestad se enterará de lo mal que han cumplido con su trabajo.

Durante esta conversación, si algún PJ pasa una tirada de **Otear** descubrirá, medio oculto, el disco de oro. Si preguntan sobre él, los sabios responderán que se trata de unos grabados de tablas astronómicas. Si alguien pasa tiradas de **Astrología** y **Psicología** se dará cuenta de que no es tal tabla, y que intentan ocultar algo. Los sabios intentarán quitarle importancia al tema y despedir a los PJs diciendo que están muy cansados. Pero si se les presiona confesarán que se trata de un disco de oro muy valioso, por eso lo han ocultado porque puede mover a la codicia (y esto es cierto). En estos momentos los PJ no pueden sacar más en claro, pero si más adelante se interesan por el tema, puedes dejar que se encuentren a Dawud o Mutamid a solas, y con una tirada de **Elocuencia**, o mejor aún, un sustancioso **Soborno**, les cuenta que el disco representa a Granada y quieren ver si tiene el mismo destino que Castilla, como se comenta al principio del módulo.

También se puede descubrir algo (que tiene un simbolismo hacia el reino granadino pero que no es mágico de por sí) si se hacen con el disco y pasan **Conocimiento Mágico**, pero en tal caso tendrán que devolverlo o los sabios se cabrearán mucho (lo cual puede llevar a los PJs a caer en desgracia ante el rey).

Las fuerzas vivas de Aranda

Y cuando ya es oscuro y el día parece que va a terminar sin más contratiempos, golpean fuertemente a la puerta que da a la calle. Los sirvientes tardan en abrir, y cuando lo hacen pasan al interior el resto de fuerzas vivas de Aranda de Duero, es decir los párrocos y el alguacil, que vienen a reunirse con el alcalde y los PJs a discutir un asunto de la mayor trascendencia.

Básicamente, Sixto ha llamado al pueblo a la desobediencia civil y religiosa, como pueden confirmar los PJs que han escuchado el sermón del mediodía. Y encima ha acusado a los sacerdotes de tener tratos con el diablo, ¡el acabóse!

Así pues, traen algunas bebidas, se echa fuera a las mujeres y se improvisa un concilio para buscar la caída del fraile. La petición que se hace a los PJ es directa y evidente: como máximas autoridades en el pueblo (y en especial si entre ellos hay algún clérigo) deben detener a Sixto e impedir que siga el desmadre. El alguacil no lo hace él mismo porque... no se fía de todos sus hombres, cree que varios apoyan a Sixto. Pero puede conseguir unos cuantos brazos de fiar si hace falta. Pero lo que está claro es que la captura debe hacerse esta noche, de día podría alarmarse a la población (vamos, que de día mucho se temen que no pueda conseguirse).

Los PJs tienen completa libertad para decidir si siguen esta petición o pasan de buscar frailes a oscuras. Si es esto último lo

elegido, entonces no pasa nada: los del pueblo rezongan y les advierten de que es una decisión errónea, pero se van a sus casas y la noche discurre tranquila.

Por otro lado, si van a cazarle, el alcalde y los demás empezarán a reunir a su puerta a hombres armados y con antorchas, mientras los PJs van a recoger su equipo de combate. Toda la casa anda revuelta, aunque nadie da gritos, algún sirviente o miembro de la familia, asustado, puede preguntar a los PJs qué es lo que está sucediendo.

Finalmente, la siniestra comitiva parte hacia la residencia conocida del fraile, una casucha abandonada, para lo que van por las afueras del pueblo dando un rodeo. Por lo demás, el dispositivo depende de los PJs, que son los que mandan, pueden enviar avanzadillas, o rodear la casa a oscuras, o con linternas, o enviar un mensajero. En cualquier caso, los de la casa se negarán a entregar a San Sixto, y cuando se ordene el ataque, descubrirán que el fraile se marchó de allí hace tiempo (sin duda alertado por alguien de sus intenciones). Además de esto, los PJs tendrán que mantener el **Mando** sobre "sus" hombres para que estos no usen una violencia innecesaria con los peupérrimos fieles que viven en la casa.

Nadie sabe dónde está el fraile, y el regreso a la casa debe ser realmente frustrante, en especial en ese pueblo en el que ya se sabe todo, incluyendo este fracaso (puedes estar seguro de que aunque toda puerta y ventana esté cerrada, todos los ciudadanos están despiertos y mirando desde tras los postigos a los PJs).

Preparativos

Mañana del 17 de agosto de 1384.

Según informan los sabios musulmanes a los jugadores, el eclipse tendrá lugar una hora después del mediodía, y será muy corto, el sol quedará cubierto por completo apenas un instante, aunque la desaparición y posterior reaparición serán más paulatinas. Los sabios acceden, por motivos de seguridad, a desplazarse al lugar sólo unos pocos minutos antes de la hora, ya que lo que les interesa es la corona que se forma, no la parte de eclipse parcial, y con eso esperan que los PJs lo tengan más fácil para protegerles.

Tomarán igualmente su disco de oro para llevarlo consigo (si los PJs no lo descubrieron anteriormente, este puede ser un buen momento para permitirlo de nuevo).

Y se lía la de San Quintín

Estando en estos preparativos, uno de los sirvientes de la casa (o uno de los PJs si había alguno vigilado por el pueblo) entra como un poseso en la casa, dando gritos de alarma.

Cuenta, con voz entrecortada, que en el pueblo ha sucedido algo insólito. Se llamaba a misa en la iglesia de San Juan, y había muchos reunidos a sus puertas, pero no se atrevían a entrar por la amenaza de Sixto de que los que siguieran a los falsos siervos de dios irían al Averno. Estaba la multitud cuchicheante y dubitativa, acercándose poco a poco ante el continuo llamamiento de las campanas, cuando de entre la nada ha aparecido fray Sixto, y desde la escalinata de la iglesia ha comenzado a hablar. Claro, todo el mundo se ha quedado a escucharle, sin entrar en la iglesia. Ha pronunciado un sermón incendiario, denunciando como servidores de la gran ramera de Babilonia a aquellos que protegen a los infieles y a las autoridades, corruptas como cadáveres impíos (y si le persiguieron la noche anterior, pues entonces ya ni te cuento lo que ha dicho de ellos. Además, siempre si le buscaron en la noche, ha justificado su desaparición diciendo que dos ángeles bajaron a protegerle de sus perseguidores).

Así que ha impelido a sus seguidores a acabar con estas tropelías, continúa explicando el sirviente cuando recupera el resuello, y una turba de exaltados viene hacia la casa decidida a hacer justicia con los infieles y los que les dan cobijo.

¡Y oye, que están ya aquí mismo!

Aquí es donde resulta relevante dónde guarecieron a los sabios al aposentarse en la casa, ya que si sus habitaciones dan a la calle, pues tendrán que correr allí a defenderles de asalto de la multitud. En cambio si los colocaron más en el interior del edificio, los PJs tienen más margen de maniobra.

En cualquier caso, las furias de la turba son sobre todo contra los sabios, y en menor medida contra los personajes, aunque si estos son de clase alta (burgueses o nobles), también irán a por ellos con ganas.

Aunque los PJs son sobrepasados ampliamente en número, sus oponentes no son muy hábiles (ver a continuación), y además son movidos por la obcecación más que por verdadero ímpetu guerrero, así que es posible que sobrevivan. No se da un número fijo de enemigos, es el Dj el que tiene que ajustarlo al nivel de dificultad que prefiera.

El asalto de la casa del alcalde

Las habilidades de pelea de los ciudadanos no son espectaculares, y aunque unos cuantos van armados con cuchillos y palos, intentarán sobre todo dominar a los PJs por medio del número (*ataque de melé* y luego *inmovilizar* o machacarle directamente en el suelo si le tienen inquina). En campo abierto y uno contra uno, no serían rival para los PJs, pero en pasillos estrechos y en avalancha contra unos pocos personajes, pues pueden crear serios problemas.

Aquí se dan las estadísticas de unos pocos para que se usen como ejemplos:

Nº	Arma	Daño	Competencias		
			Cuchillo	Palo	Pelea
1	Cuchillo	1d6	30%	20%	35%
2	Palo	2d4+1	10%	40%	30%
3	Nada (Pelea)	1d3	15%	20%	45%
4	Cuchillo	1d6+1d4	25%	10%	15%
5	Nada (Pelea)	1d3	20%	20%	40%
6	Nada (pelea)	1d3+1d4	15%	15%	35%
7	Palo	1d4+1	20%	45%	15%

Todos llevan de armadura ropa gruesa (prot 1) y RES 10

Además, su moral, aunque empiezan con fanatismo, baja radicalmente en cuanto vean caer a algún compañero. Suponte que son *chusma* (moral 40%), y además Sixto no está con ellos (se ha quedado para no perderse el eclipse).

Ni qué decir tiene que si pillan a los sabios los lincharán y habrá fracasado la misión encomendada.

Hacia la plaza mayor

El eclipse.

Por si alguien lo ha olvidado, un fenómeno astronómico nos espera, así que en cuanto los PJs se deshagan de los asaltantes y los pongan en fuga (eso si lo consiguen), los sabios, en caso de que estén en condiciones de hablar, insistirán en partir cuanto antes hacia la plaza, que casi es la hora señalada (la una de la tarde).

Aunque los jugadores puedan tener algunas aprensiones, el camino hasta allí es cómodo: casi todos están ya en la plaza, atentos al prodigio anunciado, que ya se empieza a notar (la parte parcial del eclipse ha comenzado y parece que atardece a estas horas), y además con la badana que les han zurrado a los fanáticos, pocos se atreven a acercarseles.

Cuando lleguen allí, verán que prácticamente todo el pueblo se haya congregado por todas partes, escaleras, junto a las paredes, en el centro... y todos miran hacia el cielo.

Con unos empujones y golpes, lograrán hacerse el sitio necesario para que los granadinos coloquen rápidamente sus aparatos, como astrolabios para medir su posición exacta y clepsidras para cronometrarlo.

Los sabios les advertirán que mirar directamente al sol es muy peligroso incluso en estas condiciones de ocultación. Luego si algún PJ quiere hacerlo, es asunto suyo: que tire *Suerte* y si no la pasa se queda ciego. Por cierto, que todos los forofos de San Sixto están con las pupilas fijadas en el astro rey, así que después de esta experiencia (si no inmediatamente, sí en unos pocos días) unos dos tercios de ellos perderán la vista o verán reducida seriamente su capacidad visual.

Y al tiempo que se acerca el eclipse, los sabios granadinos extraerán el valioso disco de oro y lo enfocarán al sol, y parece que se va apagando según se oculta la estrella.

El truquito de Yusuf

Pero no olvidemos que Yusuf ibn Garur no piensa quedarse tranquilito, sino que se alejará un poco de sus compañeros con la excusa de buscar alguna carta astronómica, y con cierta destreza, encenderá ocultamente una lámpara de aceite y con un espejo iluminará el disco que han fijado sus compañeros (que no están al tanto del truco).

Los PJs pueden descubrir este truco de varias formas, bien porque con una buena tirada de *Psicología* detecten algo raro en la actitud de Yusuf, o porque éste actúe sin darse cuenta de que le vigilan (con *Discreción*), o finalmente porque se den cuenta con *Otear* que de donde él está sale una curiosa luz. Pero esto debe hacerse muy rápido, porque el eclipse anular sólo dura un segundo, por eso es difícil descubrir el truco (si durara minutos, sería fácil ver que esa luz que alumbra el disco de oro proviene de los alrededores).

Si desenmascaran su truco, confesará sus intenciones, y a cambio de que le dejen libre, los otros sabios prometerán que informarán, como así ha sido, que no deben levantarse contra Castilla.

Pero si no lo logran y los sabios se marchan convencidos de que el disco ha brillado con luz propia cuando el sol castellano desapareció, pues entonces quizás haya que reescribir la historia.

Nacimiento inoportuno

Todo el mundo está reunido para presenciar el prodigio del eclipse, la mayoría santiguándose y rezando a todos los santos que recuerde. Incluso ha acudido gente que no debiera, como una mujer que ya ha salido de cuentas.

Si todos los PJs rodean a los sabios por lo que pudiera ocurrir (que es lo previsible), verán que hay un pequeño tumulto al otro lado de la plaza, pero nada serio. Luego se enterarán de lo sucedido.

Si en cambio alguno deambula por la plaza, presenciara el suceso: la mujer se pone de parto allí mismo, y da a luz aproximadamente cuando el eclipse llega a la totalidad y sólo muestra un delgado anillo solar.

Como es de esperar, esto crea una enorme consternación debido al inoportuno momento en el que ha nacido el pequeño (el niño parece muy sano, gracias).

El neonato y su destino

Tarde del 17 de Agosto de 1384.

Cuando pasa el eclipse y los astrónomos recogen sus bártulos, es probable que el jaleo alrededor de la parturienta atraiga a los PJs, y si no, a lo largo de la tarde serán avisados de que hay jarana en casa de la pobre mujer.

¿Y si los personajes pasan de todos estos rollos, y una vez cumplida la misión del eclipse deciden marcharse ya de allí? Pues no puede ser, porque los sabios necesitan unas horas para terminar de anotar sus observaciones y recoger, así que hasta mañana por la mañana la expedición no saldrá de nuevo para Granada.

Y lo que sucede con el recién nacido es esto: Sixto, que ha reaparecido nadie sabe de dónde (otra vez) quiere quitarle el niño a la madre. Ya sea en la propia plaza o después en su casa, los jugadores se encuentran con el fraile y algunos fieles, intentando arrebatarle el niño (no demasiado por las malas pero desde luego sin buenas maneras). Dice que un niño que nace justo en ese momento señalado puede ser el falso mesías, y que para evitar males mayores debe ser exorcizado de inmediato. La madre, claro, no está por la labor de que a su pequeñuelo le hagan cosas raras, y la gente que les rodea se encuentra dividida entre una opinión y otra.

Bueno, los PJs ya pueden hacer lo que quieran con el pesado de Sixto, ya sea detenerlo, reducirlo a cachitos o dejarle marchar. En caso de que lo dejen allí, libre o bajo vigilancia, hasta que lleguen autoridades de Burgos, el fraile se las arreglará para escapar antes de que le apliquen el código canónico y quién sabe, puede que su camino vuelva a cruzarse con el de los PJs.

Y en cuanto al bebé, su verdadera naturaleza puede ser la que el Dj prefiera, aunque durante este módulo se comportará como un neonato normalísimo. Sin embargo sí hay cierto problema, ya que un corpúsculo de brujos y adoradores de Satán se han fijado también en el niño, y planean someterle a un

bautizo negro (una antítesis del bautismo equivalente a la misa negra), y que de ese modo la vida de tal criatura, nacida bajo signo astronómico tan aterrador, se encamine ya hacia el maligno, para lo cual raptarán al bebé esta misma noche.

Toda esta historia de brujos y bautizos negros se puede evitar, mucho mejor que con el exorcismo, bautizándole de inmediato según el rito habitual, pero eso es difícil que se les ocurra a los jugadores y no debes sugerírselo.

El clímax final

Se supone que los PJs impiden que Sixto exorcize al niño, pero si logra hacerlo tienes dos opciones: o decides que el exorcismo ya impide el bautizo negro, o que los "métodos" exorcistas del fraile son demasiado bestias y se carga al bebé. En cualquiera de estos dos casos, los PJs no reciben P.Ap. por esta parte de la aventura.

Si nada de esto ocurre, por ejemplo porque echen de allí al supuesto santo y devuelvan el niño a su madre, entonces los brujos del pueblo lo secuestrarán.

Hay que tener en cuenta que los brujos no son tontos, no van a arrancar al niño de las manos de su madre y se van a echar al monte, cuando hay planes mucho más sencillos, especialmente teniendo en cuenta que son todos personas con poder en la comunidad. Lo que hacen es ir a la casa de los padres del niño engañarles o amenazarles, y realizar allí mismo la ceremonia, al amparo de cualquier publicidad.

Y es que, efectivamente, tanto el alcalde como los sacerdotes son servidores del diablo (por lo menos en eso sí que tenía razón fray Sixto). Por eso, el alcalde abandonará subrepticamente esa noche su casa para dirigirse a la ceremonia. Los PJs pueden **Escuchar** sus leves ruidos al salir y preguntarse qué es lo que pasa, y si fallan, puede que en un momento de la noche necesiten hablar con el alcalde por cualquier motivo (el Dj decide) y no le encuentren en la casa.

Se puede seguir al alcalde con **Discreción** (y si éste está a punto de descubrirles, con **Escondarse** para que no les pille) o si ya no está a la vista, con **Rastrear**. Por supuesto, si se le encara antes de llegar a la casa se inventará cualquier excusa para que le dejen sólo, y si no, pues no irá a la ceremonia, qué le vamos a hacer.

Si se llega hasta la sospechosa casa, los personajes pueden acercarse hasta las paredes (no hay nadie de guardia porque eso sólo serviría para hacer sospechar a la gente que algo sucede allí), y se escucharán (tirada de **Escuchar**) ruidos extraños así como frases en latín (tirada de **Idioma [Latín]**) parecidas a las usadas en un bautizo, pero blasfemamente deformadas.

Finalmente, cuando los PJs entren en la sencilla vivienda, el espectáculo encontrado será sorprendente. El alguacil y un par de hombres mantienen en un rincón a los padres, demasiado atemorizados para hacer nada, y en el centro de la habitación los sacerdotes, guiados por el alcalde, llevan a cabo una extraña ceremonia sobre el bebé, que se puede reconocer como un

bautizo negro con **Conocimiento Mágico**, o como una aberración del bautizo cristiano con **Teología**.

Aquí es donde viene la pelea final, los dos sacerdotes intentarán acabar la ceremonia y el alcalde, el alguacil y los dos guardias se enfrentarán a los PJs (por supuesto puedes meter más gente para complicarles las cosas a los jugadores, o por ejemplo que uno de los sacerdotes emplee su magia contra los intrusos).

Alguacil y Alcalde

RES 20

Arma: *Espadón* 60% (1d10+2)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3).

Sacerdotes

RES 10

Arma: *Cuchillo* 30% (1d6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Hechizos: Talismán de *Parálisis*, poción de *Explosión*.

Guardias (los que haga falta)

RES 20

Arma: *Espada* 50% (1d8+1)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Si no matan a todos y los interrogan, a discreción del Dj si eran sólo ellos o se trata de una secta, según quiera alargar más el módulo o no. Y al día siguiente, bien temprano, tras apenas haber cerrado los párpados, a salir para Granada.

Recompensas

- Por conseguir que los sabios cumplan su misión y vuelvan a Granada a salvo: 25 P.Ap.
- Por evitar que crean que el disco resplandece solo: 10 P.Ap.
- Por poner fin a la carrera de Sixto: 10 P.Ap.
- Por evitar el bautizo negro: 10 P.Ap.

Sobre el eclipse

Ciertamente hubo un eclipse el 17 de Agosto de 1384, muy muy cerca de Aranda de Duero, y fue un eclipse peculiar. Para empezar fue anular (esto quiere decir que la Luna parece un poco más pequeña que el Sol, y en vez de taparlo por completo deja un anillo a su alrededor). Los eclipses anulares no son raros, pero tampoco muy comunes. Además de eso, la fase total duró un instante, apenas un segundo, en lugar de los varios minutos que es habitual, y no sólo eso, sino que la zona donde se pudo ver apenas ocupaba un kilómetro de diámetro: es decir, que parece un eclipse hecho aposta para que en esa pequeña zona bajo él ocurrieran cosas importantes (y vaya si ocurren, por lo menos en la aventura).

El Bosque de los Condes

Por Manuel Romero Ocaña

Comienzo

Transcurre el otoño por la inmensa estepa castellana, el grupo de PJs se halla a mitad de camino entre una población llamada Llanos del Condado y Soria. Todavía faltan un par de días para llegar y el clima se pone fresco amenazando con fuertes lluvias mientras los jugadores recorren las interminables praderas ocres que ofrece el monótono paisaje salpicado de vez en cuando por alguna arboleda raquítica de hojarasca.

Al atardecer se divisa una construcción en el horizonte que no se tardará en identificar como una modesto grupo de granjas rodeado en su conjunto por una cerca de madera bastante endeble. En el centro del círculo de casas destaca un pozo y una caseta de madera que bien podría ser una leñera o pequeño cobertizo. Una tirada de **Otear** informará que se divisa una débil luz en una de las granjas, aunque no se divisa persona o animal alguno en el exterior. Al grupo le parecerá buena idea pasar la noche aquí, después de escuchar un trueno que amenaza tormenta.

Cuando se decidan tocar en la puerta de la casa en cuestión, oirán una voz de mujer que preguntarán quienes son y que quieren. Tras el intercambio de palabras correspondiente, una campesina de mediana edad y estatura, les invitará a pasar dentro justo cuando comienza a caer un chaparrón. La modesta vivienda es sin embargo cómoda y acogedora.

Dispone un salón-comedor con chimenea, una mesa y algunas sillas (bastante más de lo que tenía un campesino normal de la época) todo ello alumbrado con un par de lámparas de aceite. En la estancia hay otra puerta que conduce al resto de la casa (la cocina y un par de dormitorios, sin nada que ocultar). El marido de la mujer está encendiendo el fuego del hogar cuando irrumpe el grupo. El matrimonio se presentará como Dolores y Jaime. El hombre es claramente un viejo casi decrepito al que todavía le sostienen las piernas, por ahora; ambos están acostumbrados a los viajeros y se muestran afables y corteses con todos los PJs del grupo y especialmente respetuosos con los que son de origen social burgués o noble. No tendrán ningún inconveniente en que el grupo pase aquí la noche. La mujer prepara la cena con gran celeridad.

Durante la comida, se podrá entablar conversación con la pareja. Si se les hacen las preguntas pertinentes, se enterarán sin dificultad de que las otras dos casas pertenecen a sus dos hijos: Tomás y Elías. Tomás y su mujer Irene se hallan de camino. Vienen de la feria de Soria y no tardarán en volver, con ellos viaja Elías con sus dos hijos pequeños. A Dolores se le escapa una lágrima cuando habla de Elías. Si se le trata con tacto, previa tirada de **Elocuencia**, se enterarán de que la mujer de éste murió hace unos años de peste. Fue un duro golpe para su hijo, el cual nunca se repuso de ello, y se convirtió en un hombre triste y solitario.

Estando en estos diálogos, llegará el resto de la familia que al igual que los viejos campesinos, se presentará con modales y cortesía. Los dos hijos de Elías son la alegría y felicidad de sus abuelos. Estos niños educados y modélicos para ser hijos de labradores, no tienen nada que envidiar a los vástagos de cualquier noble. Aunque son traviosos y curiosos como denota la edad que tienen, apenas 8 ó 9 años. Tras intercambiar saludos, todos se sientan a cenar. Se conversa en un clima acogedor y se habla de cualquier cosa, con prudencia, al estar los personajes presentes.

A cualquier PJ le puede resultar extraño en cierta manera el comportamiento de los campesinos que parecen "venidos a más". Es bien sencillo ya que se tratan de colonos libres.

La Historia

Al final de la cena, los nietos piden a sus abuelos que cuenten alguna leyenda. Afuera sigue lloviendo con cierta intensidad. El abuelo cuenta para todos la leyenda de las lamias³² haciendo hincapié en la parte que dice que roban niños de la granjas solitarias. Los niños se asustan un poco ante el tono de voz que pone el abuelo y se van a dormir con alguna incredulidad pero claramente impresionados. Tras algunas risas del viejo

Jaime, explicará que en aquella zona nunca se ha visto algo parecido. Toda la familia asiente. Si alguien saca PER x3 (tirada oculta) o voluntariamente una tirada de **Psicología**, notará que el ambiente se ha cargado un poco y que estas buenas gentes saben más de lo que dicen.

Sin necesidad de más tiradas, terminarán hablando: la familia tiene por costumbre no adentrarse jamás en la zona de un bosque llamado "de los Condes" porque según se decía hubo una terrible batalla en tiempos del rey Alfonso X entre dos señores que se disputaban la posesión de unas tierras. El destino quiso que todos murieran en la sangrienta lucha que también acabó con la vida de los dos nobles. Dicen las gentes que algunas noches se levantan los soldados de sus tumbas y se lanzan de nuevo a la batalla comandados por los espectros de los dos señores.

Nota al DJ: *Esta leyenda resulta ser falsa y no tiene ninguna trascendencia en la aventura.*

La familia no recuerda haber visto nada anormal en el bosque, salvo que tiene un aspecto bastante siniestro y hay abundante caza. No dirán delante de personajes nobles que de vez en cuando ponen algunos cepos o trampas durante la tarde y a la mañana siguiente, los retiran con algún conejo o ave. Saben que hacen mal porque dicho bosque entra dentro de los dominios de su actual señor. Hará falta ganarse su confianza un poco más. Quizá con **Elocuencia** o **Mando** o bien tratando con PJs campesinos.

Si logran saber esto último, los hombres confesarán que hace cosa de cuatro días, a Elías le sorprendió la tormenta en medio del bosque cuando volvía montado en su mula. Un rayo asustó al animal que huyó tirando al jinete al barro. Elías no podía buscarlo con este tiempo así que se marchó rápidamente. Creyó oír una voz que lo llamaba por su nombre, por un momento pensó que se trataba de su difunta esposa. Asustado corrió lejos de allí entre truenos y relámpagos. No vio nada ni a nadie. Al día siguiente fueron todos a buscar la mula sin creer demasiado en lo que les contara Elías. El animal apareció muerto con el cuello desgarrado, así como las orejas, los ojos se los habían arrancado. Esto les lleno de temor porque en la zona no hay osos ni lobos y no se veían huellas de ninguna clase, nada tampoco raro ya que la tormenta de la noche anterior había sido muy fuerte.

Un día después del suceso, aparecieron los cepos fuera de su sitio con trozos de patas de conejo y restos de aves como si se hubiesen llevado los animales capturados en las trampas. Esta vez aparecieron huellas como de garras de rapaz grande. Ayer simplemente, desaparecieron los cepos. Todo esto es extraño. Si fuesen águilas o cualquier otra ave de presa, se hallarían plumas por doquier. De todas maneras no piensan volver a aquella zona del bosque. Sin nada más que contar todos se marcharán a dormir.

Al día siguiente, Elías muy preocupado, anunciará la desaparición de sus dos hijos. De nada servirá haber montado guardias durante la noche, innecesarias por otro lado.

El día amanece sin lluvia aunque gris, todo el mundo se pone a buscar a los dos chiquillos y a llamarlos a gritos. Cualquier PJ que saque una oportuna tirada de **Buscar** con un bonus del +25%, encontrará sin dificultad, dos pares de huellas que salen de la

³² Véase pág. 154 del manual de juego.

casa de Elías que, presumiblemente pertenecen a los dos niños. El rastro conduce hacia el bosque. Sacando una tirada de **Rastrear** se notará que las pisadas son frescas, de menos de un par de horas quizá. La tirada también informará de que es posible de que se trate de una escapada.

El Bosque de los Condes

El rastro se pierde en medio del bosque, zona encharcada y fangosa. Cerca de allí se encuentra el paraje conocido como "El Bosque de los Condes". Los jugadores serán informados del hecho por los campesinos. Es una zona bastante más frondosa que el paisaje habitual de la región. Realmente ofrece un aspecto siniestro al observador. Todo el mundo se pone a buscar a los niños, evitando el solitario paraje. El tiempo va transcurriendo sin que aparezca ninguna señal de ellos y el cielo se va escrespando por momentos hasta ocultar el sol y dar paso a una prematura noche que obliga a encender luces. Las nubes braman anunciando una nueva tormenta. La búsqueda no se detiene en absoluto. Tomás y Elías alumbran con sendas antorchas a los demás. En un momento indeterminado Jaime propone separarse en al menos dos grupos y adentrarse en el Bosque de los Condes. El abuelo piensa que movidos por la curiosidad, los niños realizaron la escapada al lugar, perdiéndose allí.

Los jugadores irán en un grupo compacto y los campesinos marcharán en otro. En caso de ser necesario, se les proporcionará yesca y pedernal, así como un par de antorchas a los PJs. Sea como fuere, la oscuridad lo cubre todo, provocando un malus del 25% a **Otear** que será del 15% para quien porte alguna antorcha. Durarán apenas una hora. Quien saque una tirada de PER x2 tendrá la inquietante sensación de sentirse vigilado. Al cabo de un rato todo se irá cubriendo de una espesa niebla que reducirá considerablemente la visión. No se podrá ver más allá de 4 ó 5 metros. Quién falle una tirada de **Suerte**, sencillamente se perderá, separándose del grupo. Aunque se llamen a voces tardarán un buen rato en encontrarse.

Si se ha quedado alguien sólo, será una posible víctima de un colacho³³. El PJ en cuestión saldrá por fin de la zona de la niebla y escuchará unas voces que lo llaman, bien de algún familiar o amigo (un PJ del grupo, por ejemplo). Esto será en caso de que **falle** una tirada de Racionalidad; entonces acudirá al lugar de las voces siendo atacado por sorpresa por una horrenda criatura de mediano tamaño con cuerpo de hombre muy peludo, pico y garras de águila, con pequeños cuernos en la cabeza, apareciendo literalmente de la nada. El ser huirá únicamente si se le quitan la mitad o más de sus puntos de vida. Siendo imposible seguirlo.

Si acertó a sacar su tirada de Racionalidad, entonces escuchará unos horribles gritos distorsionados como de ave o pájaro. Si con todo se decide a investigar acudiendo al lugar de donde proceden los gritos, no encontrará nada y será atacado por el colacho, como antes se ha descrito.

Mientras tanto, el resto del grupo también saldrá de la niebla y se pondrá presumiblemente a buscar a su compañero perdido, que terminará encontrándolo vivo o puede que muerto. No llegarán a tiempo para ayudarlo en la batalla. Para el resto de PJs que se perdieron y no fueron atacados, podrán encontrar pasando la correspondiente tirada de **Otear** con los malus correspondientes, cada uno, al grupo de campesinos que se hallan con problemas. Tomás ha sido atacado por una de esas criaturas, afortunadamente está vivo aunque malherido. Los otros dos campesinos describirán a la criatura que huyó tras una corta lucha. Quién saque una tirada de **Conocimiento Mágico** o **Leyendas**, sabrán contra lo que se han enfrentado. Si la tirada resulta a la mitad del porcentaje, sabrán que, según se dice, una prenda tejida con pelo de colacho proporciona la invisibilidad a su portador.

Los campesinos piensan que lo mejor sería marcharse: Tomás necesita ayuda y no está en condiciones de seguir la búsqueda aunque él le reste importancia a sus heridas. Los PJs es posible que piensen continuar ellos. Nadie pone ninguna pega. En caso de que decidan irse con los demás de vuelta, no ocurrirá nada durante el resto del día, salvo que los niños no regresan.

- Si continúan buscando al día siguiente, sólo encontrarán a los dos colachos que hay en el bosque y al renubero³⁴. No les darán precisamente los buenos días. Todo será inútil. Los niños han sido sacrificados al demonio menor y no hay nada que merezca la pena en la casucha.
- Si deciden seguir antes de que pase el día, cualquier que saque una tirada de **Suerte** y otra de **Rastrear** seguidas, encontrará huellas de los niños y de alguien que se apoya en un bastón. Cada asalto que transcurran sin hacer nada o no saquen las dos tiradas, tendrán un 50% de posibilidades de ser atacados por una de esas criaturas invisibles, de la manera anteriormente descrita. No hay que olvidar que hay dos colachos. Cada vez será uno el que ataque y no huirá a no ser que muera o sea superado en número y pierda más de la mitad de Resistencia.
- Si siguen el rastro de los niños, terminarán llegando a un pequeño claro donde hay una pequeña cabaña en estado semirruinoso. Si no toman las debidas precauciones y no se acercan en silencio, serán sorprendidos por el renubero el cual los atacará con sus hechizos, al ser posible por la espalda y de uno en uno. En el interior de la cabaña hay un olor fétido y un montón de basura. No hay rastro de los dos pequeños, están ocultos en un agujero estrecho tapado con hojarasca, en los alrededores de la casa. Se pueden encontrar con una tirada de **Buscar** o haciendo confesar al renubero.

Si todo sale bien ya sólo queda devolver los niños a su padre, Elías, que estará eternamente agradecido.

Final y Recompensas

No hace mucho que el renubero llegó al bosque tras haber caído de una nube por culpa de un conjurador³⁵ con buen corazón. Dispuesto a no dejar de hacer el mal, aprovechó la ocasión cuando encontró asombrado, y por casualidad, a los dos pequeños en medio del bosque, sanos y salvos de las garras de los colachos, los cuales teme a pesar de magia. Mediante engaños los condujo a la casucha y allí aprovechando que estaban cansados y asustados, los maniató ocultándolos en un estrecho hoyo, en espera de sacrificarlos a Abigor a medianoche.

Si sobreviven a la aventura, ganarán 10 P.Ap., que serán 0 si no salvaron a los niños por retrasar la búsqueda al día siguiente.

Si salvan a los niños ganarán 30 p.ap.

Dramatis Personae

Colacho

FUE	20	Altura	1,20 m
AGI	20	Peso	40 m
HAB	-	Aspecto	-
RES	20	RR	0%
PER	18	IRR	175%
COM	-		
CUL	-		

Armas: Garras 75% (1D8+1D6)

Picos 90% (1D6+1D4)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 1).

Competencias: **Otear** 90%, **Esquivar** 75%, **Saltar** 90%.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come o simplemente es sorprendido o asustado). Una prenda tejida con pelo de colacho funciona igual que un talismán de **Invisibilidad**, aunque el receptor no muere si la prenda se desgarras o se destruye.
- **Encantamiento:** Su canto puede hechizar a su víctima, que escuchará las voces de sus seres queridos si falla una tirada de RR.

³³ Véase pág. 141 del manual de juego.

³⁴ Véase pág. 28 de *Villa y Corte* o pág. 78 de *Fraternitas Vera Lucis*.

³⁵ Véase pág. 21 de *Villa y Corte*.

Renubero

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	10	Aspecto	2 (Repugnante)
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	125%
COM	5		
CUL	15		

Armas: Palo 40% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia 75%, Astrología 95%, Ocultar 35%, Conocimiento Mágico 80%, Discreción 40%.*

Hechizos: *Conmoción, Crear Escorpiones, Deseo, Invocación de Demonios Menores (Abigor), Lámpara de Búsqueda, Maldición, Maldición de la Strigiles.*

El Claro de la Media Luna

Por Santiago Martínez

Modulo pensado para jugadores que no sean muy expertos en ninguna habilidad, entre tres y seis, y que no dispongan de una magia excepcionalmente exagerada. Todas las notas escritas en negrita son solamente para el Director. Durante todo el modulo no aparecerá ninguna indicación de las tiradas de habilidades a realizar, eso queda a elección del Director; así mismo tampoco aparece ninguna característica de los personajes no jugadores, dejando al director la labor de crearlos, si lo desea, a raíz del grupo que este jugando el modulo, con la única indicación de que los nombres con doble subrayados son personajes excepcionalmente hábiles en lo que a su profesión se requiere, y aquellos que están subrayados simplemente son personajes muy buenos en lo que hacen. Este no es un modulo para directores iniciales, ya que el final de la aventura recae totalmente sobre sus hombros.

La Loba

El día es soleado, y los personajes se hallan en las proximidades de un bosque el cual deben atravesar para llegar a donde el director considere. Cuando apenas faltan unos treinta metros para acceder al bosque, un lobo sale mansamente de él, sin alejarse mas de tres metros, y se les queda mirando. Si algún jugador saca algún arma arrojada o de proyectiles, el lobo se internará en el bosque y se acabara la partida antes de empezar. Si sacan algún arma de cuerpo a cuerpo, mirara a quien lo haya hecho y le gruñirá, echando hacia atrás las orejas. Si algún jugador se acerca, mientras no lleve claras intenciones hostiles, el lobo no le atacará y le dejará acercarse.

El lobo es en realidad una loba. Si quien se le acerca es una mujer o un hombre de Aspecto 12 o menos, se quedará y dejará incluso que la acaricie, pero si es un hombre de Aspecto 13 o más, se mostrara melosa y cariñosa y no se separará de él. Una vez que los personajes descubran que no es un mal bicho y se acerquen todos, la loba se levantará y comenzará a andar hacia la entrada del bosque. Si los personajes no la siguen se parara y les esperará; si ni siquiera así la siguen, se acercará al hombre de mayor aspecto, o a quien se le acercó en primera instancia y con mucho cuidado le agarrará un mordisquito de la manga de la chaqueta, camisa, armadura o lo que sea y tirara de él. Eso es indudablemente una señal para que la acompañen, y quien tenga un 25% o más en **Conocimiento Animal**, se dará cuenta de ello sin necesidad de tirada alguna.

Durante varias horas caminan por el bosque rodeados de los típicos ruidos de los animalillos. Flores silvestres de los más variopintos colores y grandes matojos de enredaderas se encuentran a derecha e izquierda del camino que siguen. El sol se filtra por entre los espacios que dejan los arboles, dando al bosque un ambiente acogedor y confortable. Ardillas, y otros animales se pasean por encima y debajo de los arboles observando con interés a los aventureros. Si de verdad existe el paraíso sin duda alguna es este.

La noche empieza a caer y una hermosa media luna comienza a ascender hacia lo alto del cielo, dando al paisaje un ambiente mas hermoso que el visto durante el día. Los ruidos de la mañana y la tarde cambian por el ulular de los búhos y lechuzas, rápidos roedores se deslizan por entre la maleza y algún que otro venado huyen cuando se acerca el grupo. Nunca nadie pensaría que puede suceder algo malo en semejante lugar. Cuando ya la luna ha alcanzado su cenit, el grupo guiado por la loba, llegará a un pequeño claro. La loba se dirigirá hacia el medio y soltara un aullido a la luna, el cual oído en este bosque, hace que sea casi una hermosa melodía. Acto seguido se tumbará y se quedará tranquilamente. Parece ser que puede ser un buen lugar para descansar.

Si deciden quedarse ahí, al cabo de una hora oirán ruidos avanzando hacia ellos por el este. La loba seguirá tumbada zanganamente.

Nota para el DJ: Se espera que los personajes como buenos paranoicos que seguro que son, se preparen, se escondan y todo eso. Si no hacen esto mucho mejor.

Tras unos pocos asaltos de espera, aparece entre la espesura un hombre. Aparenta tener unos cuarenta años, viste una camisa de seda y un pantalón también de seda muy elegantes aunque algo desgastados, lleva botas altas y una capa color ocre. Colgando en bandolera lleva un zurrón que parece cargado, y de su cintura lleva una daga con piedras preciosas y que parece de plata.

Nota para el DJ: Su valor en el mercado ascendería a 630 monedas de plata para los posibles interesados, y solo si lo preguntan.

El hombre mirará a quien quede en el claro, si queda alguien, y tanto si queda alguien como si no, el hombre dará las buenas noches a todos. Si llegado este caso los personajes deciden atacar, no te contengas y usa todo el poder del mago, que no es poco. Si no, se presentara normalmente.

—Mi nombre es **Edirrondo Fartemus**, y me dedico a la magia, siendo uno de los mas poderosos magos de toda la zona. Hace unos días que descubrí que ibais a pasar por aquí y por eso **Elsa** os estaba esperando (señalando a la loba). Os preguntareis que porque quería que vinieseis, es bastante fácil. Las noches de luna llena, este bosque se hace inhabitable debido a las criaturas que aparecen en él. Con todo mi poder y con la ayuda de Elsa, no he conseguido todavía saber el porque sucede eso, y creo que vosotros podríais ayudarme, por supuesto por un precio.

La Historia

Es posible que los jugadores empiecen a preguntar sobre el pago, los acontecimientos, su misión en concreto, etc. A continuación te explicamos lo que sucede, no lo que sabe el mago.

Hace unos tres años pasó por el bosque otro mago, al cual Edirrondo no fue capaz de sentir debido a su gran poder que le permitía mantenerse oculto a las miradas de magos menos poderosos que él. Pues bien, mientras avanzaba por el bosque unos bandidos le asaetearon y le robaron. Mientras estaban a ello y él a punto de morir, lanzo una maldición para que las noches como aquella (de luna llena) no se pudiese habitar en ese bosque, y maldijo a los asaltadores para que ellos se encargaran. Los siete asaltadores se reían de él, pero mientras tanto sus mentes fueron perdiendo fuerza y sus cuerpos empezaron a mutar, convirtiéndose en seres etéreos que no vagan por el plano espiritual ni por el mundano los días que no son de luna llena, y los días de luna llena se aparecen convertidos en unos seres monstruosos que se dedican a matar y devorar todo lo que encuentran en el bosque que se mueva. La magia y las armas normales no les afectan. La única forma de matarlos es encontrar el claro donde se reúnen para entrar y salir de este mundo, y enterrar el cadáver de la persona que allí yace. Debido a su estupidez, cualquier tipo de música los mantiene alejados de quien la toca, a dos metros. En su forma terrenal dejan huellas que pueden ser seguidas, aunque según despunta la mañana estas van desapareciendo paulatinamente, lo que hace que cada cuarto de hora se deba restar un -10% a la habilidad de **Rastrear**.

Lo que sabe Edirrondo: Sabe que desde hace bastante tiempo, algo pulula por el bosque acabando con la vida se personas y animales, lo cual para él supone un duro golpe, ya que los campesinos de una aldea cercana con lo que se lleva bien, no se atreven a traerle comida y materiales por temor a sus vidas,

alegando que el bosque esta maldito. Sabe también que sea lo que sea no le afecta la magia y cree que tiene que haber un punto focal del que salgan y que seguro que se puede bloquear. Sabe también que no tienen olor y que al ir a seguir las huellas al día siguiente, no las encontró por ningún sitio. Sabe también que jamás han entrado a este claro y que en él las heridas se recuperan antes, se restablece la fatiga y las energías mágicas (a elección del director la tasa de como se recuperan las tres cosas dentro del claro, aunque solo funciona por la noche).

La recompensa que les dará, será cuatro días de comida en salazón para cada uno, la daga de plata que lleva y si son muy, pero que muy avaros, les dará cien monedas de plata a cada uno. Si los personajes acceden a hacer el trabajo sin pedir nada, o solo la comida, cuando lo acaben, les regalara 20 monedas a cada uno y tantos colgantes con una piedra azul en su centro como personajes haya: la piedra tiene la finalidad de transportar a ese claro a todos aquellos que porten el colgante en un radio de cien metros, y después la piedra del colgante empleado se deshace. No conoce ningún encantamiento mas que el de conjuros, y bajo ningún concepto enseñara su magia a nadie, excepto si la tiene que usar para dar una paliza a alguno que se ponga muy tonto. Por cierto que el vive hacia el este en una pequeña torre de señales construida hace demasiado tiempo.

Si los personajes aceptan el trato (que no es malo), sacara de su zurrón bastante comida fresca y les invitara a todos. A la mañana siguiente les indicara la zona por donde suelen realizar sus excursiones los seres, se despedirá de ellos, recordándoles que por la noche hay luna llena y que estén atentos, así mismo les dejara a Elsa para si la necesitan.

A partir de este punto, el director debería improvisar durante un día de tiempo de juego, pero sin dejar que encuentren el cadáver hasta que no sea la noche. Después deberá realizar la velada de los personajes y los siete monstruos, que nunca van juntos. Si consiguen seguir a los seres, descubrirán el cadáver y verán como encima suyo se abre una especie de portal por el cual entran ellos, pero si algún personaje intenta entrar verá que no puede. Si no se le ocurre enterrarlo, pero se lo comentan por la mañana a Edirrondo, ira al lugar, y tras examinarlo con el conjuro apropiado, dará con la solución.

Nota para el DJ: Si los jugadores son tan héroes como de enfrentarse a cualquiera de los seres, recuerda que no tienen piedad con nada y que prefieren matar a dos antes que matar a uno y comérselo mientras otro se le escapa.

Y colorin colorado, para bien o para mal, esta aventura se ha acabado.

El Compromiso Indisoluble

Por El Pacificador

Hay promesas y promesas, palabras y palabras. Y algunos compromisos deben cumplirse. Aun a pesar de los PJs.

Aventura de Aquelarre para 5-7 PJs hombres de armas experimentados y con una RR sólida o un gran surtido de magia de protección, un hombre sabio puede ser muy útil.

El señor de Monreal, ¿ha muerto?

135., tras partir de Pamplona al alba hacia Sangüesa, los PJs se acercan a Monreal. Un grupo de unos quince campesinos armados les corta el paso a la entrada del pueblo, con la intención de retenerlos. Pocos minutos después, un sacerdote acompañado por un fraile, se acerca al grupo, al que explicará lo siguiente.

José Garcés, señor de Monreal, murió repentinamente hace dos días (en realidad de un ataque al corazón). Hace tan solo unas horas su hermano ha sido descubierto en medio de invocaciones y rituales paganos y demoníacos en la misma sala en la que se guardaba el cuerpo de Garcés, que ahora ha desaparecido. A pesar de sus esfuerzos para huir, ha sido detenido y está encerrado en espera de que llegue un clérigo de Pamplona para el juicio. Ahora, algunos de los soldados y siervos del señor recorren la zona para localizar a los ladrones del cadáver y recuperarlo. El sacerdote ruega al grupo que si encuentra a los ladrones se apresten a capturarlos (si se insiste mencionará que hay una recompensa de, digamos de 5 coronas de plata, o según las reglas básicas 60 mp).

Si paran en el pueblo y buscan refugio en la posada/taberna, pueden (si pasan tiradas de **Elocuencia** con un -25%) enterarse de:

- Que por fin han cogido al pequeño de los Garcés, tras tantos años de ir contra la madre iglesia. ¡Qué vergüenza para el hijo de un hidalgo que en tiempos iba para fraile!
- Que es una pena la muerte del señor, pues estaba prometido con la hija de un comerciante de Jaca (rico, para más señas).
- Que ya es hora de que la diócesis de Pamplona preste más atención a las cosas que pasan en la montaña, a ver si esto del hermano del señor les hacer levantar el trasero de sus sacristías.

¿Hacia dónde vamos?

Si siguen su camino o se dedican a vagar por los alrededores esperando ganarse la recompensa, podrán ver a un guerrero montado (**Otear**), parado en el camino, quieto, como esperando. Aunque se acerquen, el guerrero no se moverá, y cuando se acerquen a él, hablará al que parezca el jefe (o al mejor armado). Con muy pocas palabras, ofrecerá 10 croats de plata aragoneses (120 mp) por cabeza si le escoltan hasta Jaca. Allí debe recoger a una dama, tras lo que regresarán hasta Sangüesa. Si se pide más, adelantará 75 dineros extras. Partirán de inmediato.

El caballero no es sino Jose Garcés, muerto hace dos días. Garcés estaba prometido con María Ventura, hija de Ventura, comerciante de Jaca. Aunque sólo la había visto tres o cuatro veces, con motivo de la formalización del compromiso con el padre y alguna que otra visita a Jaca, la amaba con un deseo febril que le consumía. Así que no se resignó a la muerte, sino que su ánima se le apareció a su hermano pequeño, ex-seminarista y servidor de Andrialfo³⁶, para rogarle que intercediera por él ante alguno de "sus señores". Andrialfo,

después de poner sobre aviso a Lilith³⁷ y con su ayuda, decidió devolverlo a este mundo para que consumara su compromiso. A cambio de poder unirse con María en eterno matrimonio, Andrialfo solo pidió un alma, que no podía ser la de Garcés, puesto que este ya estaba condenado desde el momento en que tenía tratos y negocios con uno de los lugartenientes del oscuro. Consumido, decidió que sería la de María, destinada pues a morir después de la ceremonia (celebrada en lugar oculto por uno de los seguidores mortales de Lilith) para así unirse definitivamente al señor de Monreal.

Por desgracia, el hermano ha sido descubierto después de la huida del señor y tomado por cómplice de los supuestos ladrones del cadáver, complicándolo todo. Para evitar problemas, Garcés ha decidido procurarse acompañantes (su "escolta") para pasar desapercibido hasta Jaca, esperando que las noticias de su muerte no hayan llegado todavía. Solo queda recoger a María del convento de Jaca donde está y llevarla hasta el lugar de la boda.

El camino

El caballero lleva armadura de placas, sin escudos o marcas de ninguna clase (los ha borrado para evitar su reconocimiento), y el escudo cubierto por un paño basto de color marrón (si se retira, con un **Buscar** se puede ver que el escudo tenía unas armas, pero que estas han sido raspadas hasta borrarlas). Viaja en silencio, sin gestos, sin expresión alguna. Lo único extraño que puede percibirse (**Conocimiento Animal** o automático para quien tenga **Carisma con los Animales**³⁸) es que su caballo parece hiperactivo y sobreexcitado, sin cesar de moverse, aunque no se le ve atemorizado. Si los PJs quieren parar en algún pueblo durante el día a lo largo del camino, no se negará, pero seguirá la marcha (Garcés está ansioso por llegar a Jaca) esperando que le alcancen más tarde.

Si los PJs no se han detenido mucho en Monreal, deberán hacer noche en Tiermas, pero el caballero insistirá en forzar la marcha hasta Berdún antes de que la noche se haga muy cerrada. Este tramo (si el DJ lo desea) puede ser muy apropiado para que los PJs sean emboscados por un grupo de bandidos (tres veces el número de PJs). Si el grupo llevaba antorchas o algún otro tipo de luz, habrá otros tres con armas de tiro (ballesta y dos arcos cortos) disparando desde un escondite entre unos árboles, a 50m del camino. Los bandidos se retirarán al 30-40% de bajas.

Los prometidos se reúnen

El caballero no entrará en Jaca (si se le piden explicaciones guardará silencio), pero dará a los PJs una carta sellada para la superiora del convento, con la que dejarán salir a María (si los PJs la abren y la examinan verán que dice exactamente eso y que está firmada por el señor de Monreal, además de llevar su sello). Él aguardará fuera de la ciudad, y espera que los PJs no se demoren demasiado. Si aún no sospechan algo y miran la carta, deberían empezar a unir cabos rápidamente ante la evidencia.

Esta es la ocasión para que los PJs hagan compras, busquen curanderos (**Elocuencia**/2 para que alguien les diga donde encontrar a uno o PER x1 para encontrar una pequeña herboristería donde comprar ungüentos y bálsamos) y lleven a cabo un poco de vida social. Recordemos que Jaca es una pequeña ciudad de cierta importancia en el Norte de Aragón y además sede de un obispado.

En el convento les pueden decir (si consiguen que la superiora les dedique parte de su tiempo mediante **Elocuencia**,

³⁷ Véase pág. 155 del manual de juego.

³⁸ Resultado 18 de la Tabla de Rasgos de Carácter (pág. 46 del manual de juego).

³⁶ Véase pág. 127 del manual de juego.

contactos, donativos, ordenes del Obispo o lo que el DJ considere apropiado) que María está prometida con el señor de Monreal, así como indicarles donde está la casa familiar de los Ventura.

En casa Ventura solo podrá atenderles un criado (los Ventura están de viaje a Lérida, dice) que ha visto un par de veces a Jose Garcés (podrá describirlo vagamente), siempre que se le convenga de que tiene algo que ver con él o los Ventura (el sello de la carta o algunos dineros harán un buen papel, por ejemplo).

Una vez que los PJs hayan recogido a María, y se reúnan con el caballero, emprenderán de nuevo la marcha. Garcés ordenará que la novia vaya separada de él (no quiere que le pueda reconocer) y entre dos PJs. Si alguien pregunta algo, no contestará. A los pocos minutos podrán observar (**Otear** -50%) que alguien los sigue. Son cuatro blemys³⁹, enviados por los padrinos para proteger al grupo, y especialmente a la pareja. El caballero, si es puesto sobre aviso, ordenará a los PJs que sigan la marcha (es evidente que no va a atacar a su escolta ni a dejar que su otra escolta lo haga). Poco después les dirá que durante la parada en Jaca ha recibido noticias que le obligan a modificar sus planes y que deben dirigirse hacia el Norte, hacia un pequeño valle a un par de horas de camino.

En la más estricta intimidad...

Una vez llegados al valle, y tras recorrerlo casi hasta su cabecera, el caballero, a la entrada de un bosquecillo, les dirá que su misión ha terminado y les pagará (con un extra de 60 dineros si no hacen preguntas), penetrando después entre los árboles. Si los PJs se fijan (**Otear**), verán que dos sátiros⁴⁰ hacen acto de presencia ante el caballero antes de que este se pierda de vista.

Si los PJs intentan entrar tras él, dos sátiros con botas de vino en las manos les darán el alto, explicándoles (en verso, por supuesto) que solo les será el paso franqueado si demuestran que son invitados, cosa fácil de hacer con un **Elocuencia** crítico, una buena explicación en verso o cantada, o ambas dos cosas. Aunque no pasen, pueden quedarse cerca de los sátiros sin que estos les digan absolutamente nada (el vino y los malos versos les tienen muy ocupados). Caso de que se les ataque, se defenderán, dando voces para alertar al resto de los presentes en el claro.

A los 2D6 minutos, llegarán seis campesinos (andróginos⁴¹), llevando a un pavo (Andrialfo, el demonio menor) y a una oveja (para sacrificar). En todo momento será Andrialfo quien hable (pérdida de 2D10 RR si no pasan IRR con un -50% y 1D10+2 con -25% a la tirada por los andróginos) si los PJs dicen algo, e intentará convencerlos para que se pongan a su servicio, si su seguridad se ve amenazada huirá, dejando a los andróginos que se encarguen del problema.

Dentro del bosquecillo hay un claro, de unos 50m de diámetro, en cuyo centro se levanta una vieja ermita, medio derruida y casi sin techo, consagrada al demonio. En la hierba descansan los acompañantes de los padrinos, seis andróginos y siete sátiros (si por desgracia llegan a ver a todos ellos, esto es una pérdida de 3D6 de RR si no pasan la IRR con un -50%). Dentro de la ermita están Lilith, el sacerdote que oficiará y Andrialfo y los contrayentes cuando lleguen.

...Los novios se unieron para siempre

Durante la boda, María se resistirá levemente, y será reducida por el fuerte y firme brazo del novio. Una vez que Garcés y María sean casados por el sacerdote, con sacrificio de oveja incluido (si algún PJ se ha dejado capturar por los demonios elementales de las escoltas, podría ser un buen efecto reservar la oveja para un buen asado y... bueno, DJ, tu me entiendes, aunque piénsatelo dos veces antes de decidir). Garcés deberá pagar su deuda, matando a María con su daga nada más salir de la ermita tras la boda.

El final no es feliz ni aún así, porque para cuando María sea llevada por el señor de Monreal a donde deben encontrarse con su hermano (para que este realice el hechizo que le devolverá a ella la apariencia de vida de la que Garcés disfruta), este estará en una celda en Pamplona esperando su simulacro de juicio y

³⁹ Véase pág. 139 del manual de juego.

⁴⁰ Véase pág. 168 del manual de juego.

⁴¹ Véase pág. 128 del manual de juego.

posiblemente la hoguera. Así que María permanecerá muerta por los siglos de los siglos y Jose Garcés, desesperado, vagará por los caminos del Norte eternamente, esperando que alguien acaba con su vida para unirse a su amada (¿Lo conseguirá esta vez? ¿Podrá perderla de nuevo?...).

En un enfrentamiento directo de los PJs contra los demonios o Garcés, intervendrán las escoltas (Lilith se esfumará solo si los PJs usan magia como medio de ataque o protección, seguida de Andrialfo, pero si no puede que siga un rato más en el lugar, por si los PJs son derrotados y se puede continuar con la boda), por lo que los PJs solo podrán impedir la ceremonia enfrentándose a Garcés en duelo personal, caso en el que no intervendrán las escoltas, o enfrentándose a todo el mundo atrincherados en la ermita, o tomando a Andrialfo de rehén (por sorpresa claro, porque Andrialfo no es fácil de coger teniendo en cuenta el amor que le tiene a su pellejo y la fuerza de su magia), o asesinando a Garcés a traición, o cualquier otra cosa que puedan preparar. Está claro que la simple fuerza bruta, sin ningún refinamiento, conducirá a los PJs a una masacre (evitable, con un poco de cerebro).

Recompensas

Aparte de la paga del caballero, que ya es bastante, los PJs ganarán las siguientes cantidades de P.Ap.:

- 25 P.Ap. si sobreviven a la historia.
- 5 P.Ap. si evitan la boda.
- 10 P.Ap. si salvan la vida y el alma de María.
- 5 P.Ap. si acaban con el señor de Monreal.
- 5-20 P.Ap. según como resuelvan el enfrentamiento de la boda y el ingenio que demuestren.

Dramatis Personae

Jose Garcés, el señor de Monreal

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	15	Peso	82 kg
HAB	25	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	20%
PER	10	IRR	80%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Espada Ancha 90% (1D8+1+2D6)

Armaduras: Cota Reforzada (Prot. 6) y Yelmo (Prot. 8)

Competencias: *Otear* 35%, *Mando* 50%, *Cabalgar* 75%, *Escudo* 65%.

Notas: Dado que Jose Garcés es un muerto viviente (o no muerto para algunos), los golpes que recibe son de poco efecto en cuanto a dañarlo se refiere. Los golpes que le afecten en cualquier localización excepto la cabeza, solo hacen 1 pto de daño (siempre que traspasen la armadura). Todos sus esfuerzos y energías estarán dirigidos de forma obsesiva hacia su boda con María Ventura.

Andrialfo, marques del bosque de los suicidas

Véase pág. 127 del manual de juego.

Lilith

Véase pág. 155 del manual de juego.

Bandido

FUE	15	Altura	Variable
AGI	12	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	13		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 45% (1D8+1+1D4)
Arco Corto 40% (1D6+1D4)
Ballesta 55% (1D10+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 35%, *Esconderse* 40%, *Rastrear* 50%.

Sátiro

FUE	20	Altura	1,40 m
AGI	15	Peso	45 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	18	IRR	160%
COM	10		
CUL	1		

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 1)

Competencias: *Esconderse* 80%, *Conocimiento de Plantas* 45%,
Esquivar 60%.

Andrógino

FUE	25	Altura	1,75 m
AGI	7	Peso	70 kg
HAB	25	Aspecto	-
RES	30	RR	0%
PER	15	IRR	150%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Espada Corta 50% (1D6+1+2D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Escuchar* 45%, *Esquivar* 60%, *Otear* 75%.

Poderes Especiales:

- *Resistencia:* No se desmayará por heridas sufridas, ni mostrará ninguna reacción al dolor. Muere automáticamente al llegar a 0 pts de Resistencia y se descompone en cuestión de minutos.

El Condado de Valbuena

Por The Grave Dancer

Introducción para el DJ

Para dirigir esta aventura el grupo ha de contener al menos un personaje capaz de realizar magia. Algún personaje que sepa latín, también vendría bien. Pese a lo que pueda parecer por los requisitos anteriores, la aventura sí que contiene buenas dosis de acción, por lo que los personajes anteriores deberían estar acompañados por la típica chusma guerrera.

Un pequeño resumen de la aventura sería así: PJs atrapados en un castillo bajo asedio. La derrota es inminente. No saben razón del asedio. Los Pjs encuentran método mágico para evitar derrota. PJs transportados al pasado. PJs investigan al agresor para saber la razón de su ataque. Pjs resuelven la situación.

Personajes: Don Ricardo, actual Barón de Valbuena; Don Godofredo, primer Barón de Valbuena; Juan, El Párroco del Castillo; Pedro, El Comandante de la Guardia; Don Carlos, Duque de Estrada; sus lugarteniente: un clérigo y dos caballeros. Soldados, muchos soldados (experimentados, normales y novatos).

Yo soy muy vago, por lo que cogí los valores de los personajes publicados en otras aventuras (je, je). Haz lo mismo, o si tienes ganas y lo prefieres, haz tu mismo los personajes, para personalizarlos y hacerlos conforme a la capacidad de tus jugadores. En este caso te aconsejo que leas la aventura antes de hacer los personajes para hacerte una idea de cómo deben ser.

Comenzando

Una vez más maldecís vuestra mala suerte: de todos los feudos que hay en el Reino de Castilla, fuisteis a hospedaros en el que iba a ser atacado. Y por eso ahora estáis en las almenas del castillo, descansando y esperando el próximo ataque. Al principio no teníais muchas ganas de luchar, pero cuando fueron enviados los emisarios a parlamentar con los sitiadores, visteis como éstos solo devolvieron sus cabezas, a la vez que un heraldo proclamaba a voz en grito que no habría cuartel ni piedad con los habitantes del castillo. También os enterasteis de quien era el señor que dirige el ataque, el Duque de Estrada, señor de un feudo vecino al del Barón de Valbuena, señor del castillo que defendéis. Muy grave debió ser la afrenta que el duque intenta limpiar con el asedio, pues la rapidez y eficacia del asalto, sin que ni un solo rumor llegara al castillo hasta que ya fue demasiado tarde, demuestran un plan trazado y estudiado durante mucho tiempo. Además, los sitiadores demuestran una decisión a toda prueba, por tres veces han sido rechazados de las murallas con considerables bajas y por tres veces se han retirado ordenadamente para preparar un nuevo asalto.

Las cosas en el castillo no van mejor, de los 150 soldados que defendían las murallas, solo quedan la mitad. El único consuelo es que los asaltos han servido como criba natural y los defensores que quedan en pie son los mejores soldados, veteranos endurecidos en las guerras de frontera contra los aragoneses. Para desesperación vuestra corren rumores de que han llegado refuerzos para vuestros asaltantes, cuyas fuerzas os triplican, y no hay noticias de los mensajeros que envió el Barón en busca de aliados. De repente oís gritos en el castillo. Instintivamente cogéis vuestras armas y os asomáis cuidadosamente por entre las almenas. El griterío que proviene de abajo pronto se hace audible. Ahí vienen otra vez, con las escalas, los garfios y el ariete, Dios, deben ser mas de trescientos. Apretáis los dientes y maldecís vuestra suerte... otra vez.

La Batalla

Se resolverá con el sistema de combate de masas⁴²:

- **Defensores:** 75 soldados + número de PJs que intervengan en la batalla. La calidad de la tropa es Tropas expertas (si el Barón saca un crítico en **Mando**, ya que tiene 70%, aumentará su calidad⁴³).
- **Atacantes:** 357 soldados. Su calidad de Tropa es Tropas normales. Si sacan un crítico en **Mando**, su calidad aumentará (el **Mando** de su comandante, no es el duque en persona, es de 50%).

Circunstancias que afectan al combate:

- Los defensores están en un castillo.
- Los defensores no saldrán a perseguir a los atacantes, a no ser que les superen en número.
- Si en algún momento el número de defensores desciende a 40 o menos, ya no podrán defender la muralla exterior, por lo que el Barón tendrá que ordenar una retirada hacia la torre del homenaje. Si durante la retirada, el atacante consigue entablar combate, los defensores (que no pueden cubrir toda la muralla) no se beneficiarán de la protección del castillo, sino solo del bonus por posición ventajosa.

Resultado: Tarde o temprano, los defensores se refugiarán en la torre del homenaje, ya sea porque el resultado de la batalla indique que los defensores huyen o se retiran, o bien porque las bajas obliguen al Barón a refugiarse en la torre.

Si por el azar de los dados parece que los defensores van a ganar la batalla, los atacantes pueden cambiar su estrategia: se dedicarán a asediar la fortaleza sin asaltarla y esperarán que el hambre y la sed hagan rendirse al barón. Como esto suele llevar tiempo, se puede acelerar con una patrulla que se infiltre en la fortaleza y envenene el pozo o quemee los graneros.

Rodeados

La situación debe ser más o menos la siguiente: los jugadores y un grupo de soldados atrapados en la torre del homenaje, preparados para recibir el asalto final, o bien apremiados por la falta de vituallas. Una ratonera en cualquier caso.

Ya va siendo hora de que conozcan al Barón; si alguno de los jugadores interpreta un personaje noble, evidentemente ya lo conocerá, pues se habrá presentado a él nada más llegar y habrá sido tratado como un invitado noble (es decir, habrá comido con él, tendrá sus aposentos en la torre del homenaje, etc.)

El caso es que el Barón se dirigirá a cualquier personaje noble o culto (alquimista, goliardo...) y les convocará a una reunión en la biblioteca. El resto de PJs pueden acompañarles. Cuando lleguen a la biblioteca, verán que es amplia, compuesta por libros y rollos de pergamino. En su interior está el párroco del castillo, hay varios libros y pergaminos a sus pies y ahora mismo está hojeando un grueso tomo. Dará la bienvenida al Barón y le informará de que no ha encontrado nada. Será ahora cuando el Barón se dirija a los jugadores:

“Mi familia ha vivido en este valle desde que el territorio fue arrebatado a los moros por un antepasado mío, Don Godofredo, primer Barón de Valbuena, apodado “el Sabio” por sus contemporáneos. Él erigió su morada en la cima de esta colina, pues domina los alrededores y está provista de agua...”

En este momento el Barón baja la voz, y dice en un susurro:

“Cuenta una leyenda que Godofredo, al construir el castillo, excavó un sótano secreto, en el cual escondió el arma definitiva para evitar que el castillo fuera conquistado, pues en aquella

⁴² Véase pág. 69-72 del manual de juego.

⁴³ Véase pág. 72 del manual de juego.

época el valle, recién arrebatado a los moros, estaba en peligro constante de ser invadido de nuevo por los infieles.”

Su semblante se torna triste cuando reconoce:

“Desgraciadamente, no se que hay de verdad en todo esto. Mii abuelo me contó esta leyenda una vez, cuando yo era sólo un niño, y no lo había vuelto a recordar hasta ahora. Me parece recordar que mi abuelo mencionó que Godofredo fue el fundador de esta biblioteca, y en ella situó muchos escritos de la época. Supongo que mi abuelo encontró aquí referencias a la leyenda, pues estaba interesado en la historia de nuestra familia. Hemos de encontrar esos escritos, señores, pues si hay algo de cierto en la leyenda, quizás sea la única manera de dar la vuelta a esta situación desesperada.”

El Barón todavía puede darles más información durante el transcurso de sus investigaciones, o si los jugadores preguntan sobre el particular:

“Estoy seguro de que si el acceso al sótano oculto era un pasadizo secreto, es inútil buscar en los sótanos de la torre, pues, todos hemos sido niños y cuando yo lo fui me gustaba jugar con mis amigos en los subterráneos (provocando, dicho sea de paso, la ira de mi santo padre, Dios le tenga en su gloria). De haber existido un pasaje secreto u oculto, yo y mis amigos lo hubiéramos encontrado. Estoy seguro”

Puede que los jugadores aprovechen la ocasión para preguntar al barón por que le ataca el Duque de Estrada. El Barón responderá:

“Es una enemistad que no entiendo, el duque y yo hemos luchado juntos a las órdenes de nuestro Rey contra los Aragoneses. Pero un día el duque, tras regresar de una prolongada ausencia, se negó a aceptar mi hospitalidad, diciéndome que yo ya no contaba con el favor de su amistad. Sinceramente, no se que ha podido engendrar tanto odio el contra mí persona y mis vasallos”.

Si los jugadores pasan una tirada de **Psicología**, se darán cuenta de que el barón dice la verdad.

Si buscan por la biblioteca, sólo los jugadores con la competencia de **Idioma (Latín)** podrán buscar el pergamino. Además también buscarán el párroco y el propio Barón. Cada hora de búsqueda da derecho a una tirada de **Buscar**. La dificultad varía según el tiempo total que se haya invertido en la búsqueda: en la primera hora: -75%; en la segunda hora: -50%; en la tercera hora: -25%...; y así hasta un máximo de +75%. Si dos o más personajes pasan la tirada en una misma hora, encuentra el pergamino (y se pone la x) el que haya sacado la tirada más baja. Una vez encontrado el pergamino hará falta una tirada de **Idioma Latín** para entenderlo.

El Pergamino

El pergamino está escrito por el propio Godofredo el Sabio. En el narra cómo, tras reconquistar el territorio, procedió a la construcción de su fortaleza en el lugar dónde se encuentra actualmente. Godofredo era conocedor de la precariedad de su situación, narrando la continua guerra de frontera que sostenía con los infieles. Pero dice que encontró la solución definitiva para que la fortaleza jamás sea conquistada por enemigo alguno. Con sus estudios halló el artefacto que lo conseguiría. Dicho artefacto estaba situado en sus sótanos secretos, tras un pasadizo oculto. Da a entender que estaba oculto para los “no iniciados”. Y a continuación, enumera los pasos a seguir para encontrar la puerta secreta. Pero hace una advertencia, pues aunque cualquiera puede encontrar la puerta, solo el propio Godofredo o un heredero suyo, podrán abrirla.

Una tirada de **Conocimiento Mágico** permitirá deducir que Godofredo practicaba la magia, y que los pasos a seguir para encontrar la puerta, accesible solo a los “iniciados” son en realidad los pasos necesarios para realizar el hechizo **Varita de Búsqueda**. Haciendo uso de la varita, se podrá encontrar el lugar donde está la puerta. Esta información también se puede obtener con hechizos del tipo **Información** o **Espejo de Salomón**. Desgraciadamente, no disponen del tiempo necesario para la construcción de un talismán. Pero Godofredo si dispuso de tiempo, e hizo uno que los jugadores podrán utilizar, pues junto al pergamino hay una varita de avellano. Si alguien quiere aprender el hechizo, el pergamino tiene un 60% de **Enseñar**. Cualquiera con 50 o más en IRR y **Conocimiento Mágico** podrá realizar el hechizo con la varita de Godofredo.

Descenso

Justo en ese momento (cuando ya tengan claro que es lo que han de hacer) entrarán los invasores a sangre y fuego. El comandante de la guardia del Conde entra a la carrera en la biblioteca, portando las malas nuevas. Han derribado la puerta principal. Lo más duro del combate se producirá en la gran sala, pero aún así el grupo tendrá que superar a varios enemigos para llegar al sótano: tirar encuentros en la tabla de batalla, actitud normal (si el grupo es fuerte); o actitud cobarde (al fin y al cabo, están huyendo)⁴⁴. Contra reloj y acosados por el enemigo tendrán que recorrer el sótano, varita en mano, hasta encontrar la puerta, oculta mágicamente. La varita les llevará ante un trozo de pared. Por mucho que miren o busquen no encontrarán ni rastro de la puerta ni de ningún sistema mecánico para abrirla. Pues la puerta es mágica y está sellada con un hechizo. Sólo se puede abrir pronunciando el nombre de Godofredo. Esa es la respuesta al acertijo: pues Godofredo diría “Yo soy Godofredo” y sus descendientes deberían de decir “Yo soy fulanito, descendiente de Godofredo”. Ambas frases contienen la palabra Godofredo, que es la palabra clave que activa la apertura de la puerta. Pero para que el hechizo de apertura se active, el que dice la palabra ha de creer en ello, es decir pasar una tirada de Irracionalidad.

Al traspasar la puerta secreta los jugadores se enterarán sobre la verdadera historia del Barón Godofredo. Tras conquistar su feudo a los moros, el Barón Godofredo estuvo en contacto con ellos, aprendiendo algunos de los secretos ocultos de la magia musulmana. Godofredo ya era un iniciado en las artes mágicas, pero con sus nuevos conocimientos paganos tuvo una nueva base para continuar sus estudios. Pronto el ansia de poder eliminó sus ya escasas ataduras éticas y se sumergió en los experimentos mas depravados e inmorales. Uno de sus logros fue el artefacto temporal que yace en su sótano, a la larga, también fue su perdición, pues un fallo en su funcionamiento le envió al limbo.

El Sótano⁴⁵

- **1 – Escalera:** Unas estrechas escaleras de caracol descienden y descienden hacia las profundidades. No hay nada de luz, por lo que a partir de ahora, deberán recurrir a las antorchas. Los escalones son muy estrechos y altos y hay 500, por lo que los PJs tendrán que hacer tiradas de **Trepar** (+25%) y Resistencia x4 o trastabillar y caer sufriendo 1D4 puntos de daño por cada tirada fallada (una por lo difícil de la bajada y la otra por la cantidad de escalones).
- **2 – Puerta:** Al final de la escalera hay un pequeño rellano que da a una pesada puerta de madera reforzada con hierro. Un enorme cerrojo la mantiene cerrada. Hará falta una tirada de **Forzar Mecanismos** para abrirlo. Los años de humedad y desuso han hecho que la puerta se quede atorada, por lo que una vez abierto el cerrojo, para abrir la puerta (que se abre tirando) los jugadores han de pasar una tirada de Fuerza x1. La estrechez del pasillo hace que sólo dos jugadores puedan tirar simultáneamente, sumando sus Fuerzas. Si ninguno consiguió abrir el cerrojo o no consiguieron mover la puerta, queda la opción de destruirla a hachazos. La puerta aguantará 40 Puntos de Vida antes de ceder (o la mitad si el cerrojo está abierto). Si nadie tiene un hacha (elemento indispensable en cualquier equipo, aunque solo sea para cortar leña), deberían pensarlo dos veces antes de pegarle fuego a la puerta (ya sabes, asfixia y todo eso). En última instancia, si no se les ocurre nada, hechizos o algo así, Pedro puede disponer de un hacha. Por cierto, los impactos con hacha a una puerta no dan experiencia. De nada.
- **3 – Antesala:** Una pequeña antesala decorada solo por un pebetero con antorcha en la pared izquierda (la antorcha está apagada, evidentemente). Dos puertas salen de esta sala, una sigue recto y la otra a la derecha. La puerta de la derecha está atrancada con una pesada barra de madera.

⁴⁴ Véase pág. 74 del manual de juego.

⁴⁵ En el módulo original faltaba también un mapa del sótano, así que es tarea del DJ el preparar un mapa acorde con las indicaciones que aparecen en el texto.

- **4 – Mazmorras:** En ellas quedan los restos de los pobres desgraciados que quedaron aquí encerrados cuando Godofredo se perdió. Con el tiempo murieron de hambre y sed. Aunque, quien sabe si fueron afortunados, pues solo Godofredo sabe lo que les tenía preparado. Es una oscura habitación. De las paredes cuelgan grilletes oxidados, a los pies de cada par de grilletes (cinco en total) hay un esqueleto.
- **5 – Laboratorio:** Típico de alquimista: alambiques, matraces y probetas lo llenan todo. Algunos de los líquidos han reaccionado, produciendo un gas inflamable que llena la habitación. Si lo personajes llevan antorchas (lo mas probable) el gas se inflamará, estallando. Todos los que estén en esta habitación o en la antesala deberán tirar por **Esquivar** para ponerse a cubierto o sufrir 1D10 de daño. Existe la posibilidad de que sus posesiones inflamables ardan. Tras la explosión, nada útil quedará en el laboratorio. Por suerte, las dos pesadas puertas que hay al fondo y a la derecha han aguantado la explosión.
- **6 – Biblioteca:** La biblioteca mágica de Godofredo. Un par de estanterías con libros y pergaminos cubren una pared. También hay un amplio escritorio. Encima de el una lámpara de aceite y útiles de escritura (la tinta está seca). En un cajón hay cinco pliegos de pergamino. Los libros de la pared son en su mayoría tratados de alquimia. Bastantes de ellos están en árabe. Queda a discreción del DJ la cantidad y calidad de hechizos que pueden encontrar los jugadores aquí, así como el porcentaje de enseñar que tengan los escritos. Tan solo recordar que Godofredo practicaba la magia negra, por lo que gran parte de los hechizos son de ese tipo de magia (si el PJ es bueno y no quiere perder su alma, debería rechazar esos hechizos, pero la tentación puede vencerle). Si investigan cuidadosamente la biblioteca, con una tirada de **Buscar** podrán encontrar un compartimiento secreto donde se guardan 10 piezas de oro.
- **7 – La Sala del Portal:** En medio de esta sala, ocupando casi todo el suelo, hay grabada una estrella de cinco puntas inscrita en un círculo. A la derecha hay un pequeño atril con una vela (apagada). En el atril hay un libro que detalla el ritual a seguir para abrir el portal. El portal está en la pared de enfrente de la puerta. A primera vista, solo se ve el marco de una puerta grabado en la roca. El marco está adornado con símbolos mágicos y alquímicos. Al activar el portal, el interior del marco brillará con los colores del arco iris antes de quedarse definitivamente negro. Es en ese momento cuando deben atravesar el portal. El ritual es bien sencillo (nada de sacrificios de vírgenes y todo eso) y aquellos PJs preocupados por su alma (y que no sucumbieran ya a la tentación de los hechizos) podrán saber, con una tirada de **Conocimiento Mágico**, que no es magia negra, por lo que su alma no estará en peligro. Para abrir el portal, tendrá el mago que entonar unos cánticos y pronunciar los nombres de los que van a atravesar el portal, luego gastará el mago 5 Puntos de Concentración y cada uno que vaya a cruzar 1 Punto de Concentración. Para leer los cantos necesitarán **Idioma (Latín)**, y pasar una tirada de **Cantar** (habilidad que nunca nadie se pone nada, soy un cabrón, por lo que recomiendo al DJ que se repase las reglas de Suerte y prestar suerte). Tras esto se activa el portal.

El Pasado

Aunque aún no lo sepan, acaban de retroceder quince días al pasado (el portal se puede calibrar para más o menos tiempo, pero el cómo hacerlo, se perdió con Godofredo) por lo que tendrán que desandar todo el camino hecho para salir al exterior. Recuerda que todo está como al principio (técnicamente, todavía no han entrado al sótano) por lo que tendrán que abrir otra vez las puertas, pasar otra vez por el laboratorio explosivo, etc. Para evitar paradojas temporales, el portal funciona de manera que todo lo que atraviesa el portal, personas y objetos, desaparece en la época de destino, así no se podrán encontrar con su yo del pasado, no podrán volver a encontrar los objetos que lleven consigo (incluido el dinero que ya cogieran), etc.

Cuando lleguen a la superficie, se encontrarán el castillo tal y como era antes del asedio, la gente confiada, vida normal, etc.

Incomoda a los jugadores, que acompañan al dueño del castillo, con preguntas sobre su actual estado de salud (si hay alguno herido), sobre como salieron de su habitación sin que nadie los viera, por que les preguntan la fecha, etc.

Al final, Don Ricardo se reunirá con ellos para decirles que faltan diez días para el asedio, y él quiere evitar como sea la situación anterior. Ahora mismo preparará la milicia, reclutará levas entre los campesinos, enviará mensajeros a sus aliados, y cualquier otra cosa que se le ocurra o que los personajes le sugieran. Posiblemente los Jugadores decidan que esto a ellos ni les va ni les viene, ya se vieron atrapados una vez en el asedio y quizás no quieran repetir. Ricardo les comprenderá, les dará las gracias y les dará una compensación económica, ya que al fin y al cabo, han luchado a su servicio en el pasado... ¿o fue en el futuro? Decide tú la cantidad. Luego más tarde nos ocuparemos de ello (ver *Jugadores Remolones* mas adelante).

Quizás los jugadores hayan trabado amistad con el conde y quieran quedarse a ayudarlo (o tus jugadores son de los que no abandonan la aventura hasta que no dices: "ya está, ganáis X puntos de aprendizaje). En este caso, Don Ricardo les pedirá que le ayuden en una delicada misión.

¿Espías o trabajas?

Como se comentó antes, Don Ricardo no sabe por qué le ataca su antiguo amigo el Duque, y necesita saberlo, pues quiere ver si puede llegar a una solución negociada, pero el duque siempre le negó audiencia. Quizás sabiendo que engendró su enemistad pueda arreglarlo. El Conde propondrá a los jugadores que se infiltren en las filas del duque, ellos que son desconocidos en estas tierras, para hablar con la gente del duque y sacar el máximo de información; si algún jugador es noble, quizá pueda hablar con el mismo Duque de Estrada.

Si los jugadores aceptan, partirán con provisiones y se dirigirán hacia el lugar donde debería estar por estas fechas el ejército invasor. Si no se dan cuenta de ello, Don Ricardo les hará notar que no recibieron noticias del ataque hasta que ya fue demasiado tarde, por lo que sospecha que el castillo esté bajo vigilancia por patrullas enemigas encargadas de detener a posibles mensajeros. Deberán tomar las precauciones que crean necesarias: **viajar** de noche, evitar los caminos principales, etc. Hazles tirar **Discreción** cuando se muevan, **Ocultar** y **Esconderse** cuando acampen (ellos y sus pertenencias, caballos, etc), **Otear** y **Escuchar** para detectar las patrullas enemigas, etc. Si fallan las tiradas, que se encuentren con un grupo explorador al que tendrán que eliminar, si no quieren terminar apresados por precaución (hombres armados en el feudo que van a atacar, no correrán riesgos y los detendrán). Si interrogan a las patrullas, tiradas de **Elocuencia** o **Tortura** penalizadas con un -15%, se enterarán de que van a acabar con el barón porque es un brujo, que es lo que les ha dicho el duque (el -15% es porque están muy motivados para esta misión que consideran sagrada, lo cual podrán saber los jugadores con tiradas de **Psicología**). Me extraña, pero quizás los jugadores quieran ya volver al castillo a informar. Hazles notar que esa puede no se la verdad, sino sólo lo que el duque ha dicho a sus subordinados para tenerles motivados.

El grupo tardará unos cuatro días en llegar hasta el campamento del Duque, más si viajaron de noche o campo a través. El campamento del duque reúne a unos 400 soldados, que forman el grueso de su ejército, otros 100 más vienen por detrás para ser utilizados en caso de reserva (son los refuerzos que recibió el Duque durante la batalla). Con estos últimos viajan las carretas que transportan las vituallas necesarias para el ejército, que han de ir más lentas. El duque quiere que la mayor parte de su ejército viaje ligera para llegar lo antes posible al castillo del conde y pillarle por sorpresa.

El grupo deberá esquivar las numerosas patrullas que vigilan el campamento para poder infiltrarse en él. Una vez dentro podrán pasar desapercibidos, ya que el duque ha contratado numerosos mercenarios, entre los cuales se pueden camuflar.

Jugadores Remolones

Puede que tus jugadores escogieran largarse del castillo nada más llegar desde el futuro, pues vale, les va ha dar igual, ya que en cuanto se alejen un poco del castillo, serán detenidos por una

de las patrullas del Duque y llevados a su campamento en calidad de prisioneros para ser interrogados, ya que las patrullas llevan tiempo vigilando la fortaleza del conde y les vieron entrar en su castillo.

El Campamento del Duque

Bueno, aquí están los jugadores, bien sea como espías infiltrados, bien como prisioneros. Si es el segundo caso, tendrán más difícil llevar a cabo sus pesquisas, ya que primero deberán escapar.

Pero ya es hora de que desvelemos las motivaciones del Duque. Él y el conde eran amigos hasta que el duque ingresó secretamente en la Fraternidad Vera Lucis. En ese momento su grupo de amigos cambió, ahora se hablaba más con compañeros de la Fraternidad y afines. El enfriamiento de su amistad con el conde, se convirtió en odio declarado cuando llegaron a sus oídos historias que decían que el conde era un adorador de Satán y que practicaba la magia negra. Esas historias procedían de miembros de la Fraternidad, por lo que el duque las consideraba totalmente ciertas. Dio gracias a Dios por haberse separado de su amigo el conde antes de haber sido atrapado por las tinieblas y comenzó a planear como destruir a su ex amigo y a sus inmundos seguidores. Tras estas historias hay un cúmulo de intereses políticos que culminarán con la desaparición del conde y la anexión de sus tierras al feudo de una persona más capacitada y limpia de pecado. Casualmente esa persona es un importante miembro de la Fraternidad, que casualmente también es el que más veneno ha vertido en los oídos del Duque.

Pero el Duque, aunque bastante fanático, no tiene la razón totalmente nublada, por lo que quiso esperar a tener pruebas definitivas de la culpabilidad del barón. Esas pruebas consistieron en informes internos de la iglesia que acusaban al barón de brujo; esos informes en realidad acusaban al antepasado del barón, Godofredo, que si era brujo, pero una hábil tarea de falsificación y un par de testimonios falsos de curas de baja moral y bolsa vacía, terminaron por convencer al duque, que inició su plan de guerra contra el Barón, con el convencimiento de que el barón estaba bajo investigación eclesiástica.

Cómo se enteran los jugadores

Si son prisioneros del duque y consiguen huir, tendrán las cosas más difíciles, dependiendo de lo escandalosa que sea su huida. Pero básicamente, la respuesta a todo se encuentra en el duque y su reducido consejo de guerra: un clérigo y dos caballeros, todos pertenecen a la Fraternidad. Hablando con la demás gente del campamento, solo podrán conseguir saber que el duque y sus tres consejeros toman todas las decisiones, se reúnen a menudo y parece en opinión de algunos que los consejeros tuvieran algún poder sobre el duque, cosa que siempre dirán en voz baja y preferiblemente tras haberse tomado unas copas. En ello hay algo de cierto, ya que llevan más tiempo que el duque en la Fraternidad y éste los considera mejor preparados que él mismo en la lucha contra el mal. Además ha

dado orden de que las órdenes que den sus consejeros sean tratadas como si las diera él mismo.

Todas las pesquisas apuntarán al duque y sus consejeros, y a ellos tendrán que investigar. Puede que vayan a lo bestia y secuestren a alguno de ellos para sacarle la verdad con interrogatorios y tortura. Eso está bien, pero son fanáticos, por lo que los jugadores tendrán que sufrir severos penalizadores a sus tiradas. Otra manera más sutil sería entrar en la tienda de alguno de ellos y registrarla. Así podrán encontrar abundante información en forma de correspondencia que aclaran los motivos del ataque y revelan la pertenencia de los cuatro a la fraternidad.

Ya lo sabemos... ¿Y ahora qué?

¿Qué harán los jugadores cuando tengan toda la información?

Lo más fácil es volver al castillo y contarle todo al barón, pero deberían darse cuenta de que llegarían uno o dos días antes del ataque y apenas tendrían tiempo de tomar ninguna medida.

Una manera más drástica de terminar con todo es asesinar al duque y a sus consejeros. Quizá otra manera un poco más sutil sería secuestrarlos. Estas dos maneras desbaratarían el asedio, pues aunque lo continuaran sus lugartenientes, carecen de la fuerza moral del duque sobre sus tropas y estas pronto se desmoralizarían en un asedio prolongado.

La manera más difícil y arriesgada es intentar convencer al duque de que está llevando un curso de acción equivocado. Debe de ser la opción que más experiencia les dé (en mi opinión). Para ello deberán demostrar al duque la falsedad de las pruebas que acusan al conde, hacer que se de cuenta de los intereses ocultos, con la correspondencia del clérigo y los caballeros, por ejemplo; el testimonio de los tres si se le arranca en presencia del duque también les apoyaría, etc.

Final y Recompensas

Pues eso, reparte experiencia conforme a tu criterio, otórgales alguna recompensa económica por parte del conde o incluso del duque si le demostraron la falsedad de las acusaciones, incluso si estás interesado, el conde les podría nombrar sus vasallos y darles una torre de su feudo en propiedad, con algo de tierra, para que la exploten y vigilen sus fronteras. En fin, tanto o tan poco como tú quieras. Un saludo de Aquel Que Baila Sobre Tu Tumba. Que lo disfrutéis.

Nota del Autor

The Grave Dancer autoriza (es más, alienta fervientemente) la libre distribución de este texto siempre que se haga de forma íntegra, incluyendo esta reseña final, y sin ánimo de lucro. Además cualquier anotación, sugerencia, modificación o cualquier otra alteración del texto original deberá ponerse indicando claramente que no pertenecen al original.

Gracias.
Saludos.

El Despertar de la Bestia

Por Samuel Rubio

Módulo de Aquelarre para 3-5 PJs. Al menos uno de los PJ debería ser un mago medianamente experto, y otro tener un buen porcentaje en armas. Un grupo formado por un mago-alquimista, un guerrero-guardaespalda y dos o tres criados sería ideal.

Introducción

Comarca de los Monegros, Aragón, diciembre de finales del siglo XIV.

Los PJs se encuentran viajando en el Camino Real de Lérida a Zaragoza, con una tormenta de nieve encima de sus cabezas y con el famoso viento del Moncayo (ese viento frío, fuerte y seco que azota el rostro y casi impide caminar) acompañándoles desde que salieran de Peñalba. No les queda más remedio que buscar una posada en la que refugiarse. Por suerte, pronto se encontrarán con las primeras casas de la aldea de Bujalaroz, donde se encuentra una posada que ostenta el nombre de Posada de San Jorge y el Dragón.

La Posada de Jorge

Se trata de un edificio de dos plantas, relativamente bien cuidado (lo cual quiere decir no demasiado derruido). Al abrir la puerta, se encontrarán con una docena de personas que están comiendo y bebiendo. No es que hagan demasiado ruido, pero callarán en un silencio sepulcral cuando aparezca el grupo en el umbral, calado hasta los huesos. La sala, en penumbra, está llena de humo, debido a la chimenea, (que al parecer no tira demasiado bien) pero está agradablemente caldeada. Tras unos segundos de embarazoso silencio, un hombrecillo regordete, con una sonrisa de oreja a oreja les dará la bienvenida con unas palabras similares a estas:

"Bienvenidos a mi humilde posada, honorables viajeros. Pasad y poneos cómodos".

Dicho esto se girará hacia sus clientes y les gritará:

"¡Venga, haced sitio junto al fuego a estos viajeros! ¿No veís que están muertos de frío?"

El posadero, que dice llamarse Jorge, ofrecerá a los PJs las viandas propias de cualquier taberna: vino tinto de la comarca, áspero y reconfortante, calentado al fuego con clavo y miel (3 croats de plata la jarra); potaje de verduras con una pizca de carne para darle sabor (2 croats la escudilla); aves de caza o de corral asadas en espetón al fuego (5 croats la pieza), o algo de queso de cabra y pan (1 croat) si sus bolsas andan escasas de fondos. Una jarra de leche cuesta igualmente 1 croat, el agua del pozo es gratis y dormir en la sala común también (siempre que se consuma algo, si no habrá que hacer algún trabajillo en la posada para ganarse la hospitalidad). Dormir en la habitación comunal del primer piso cuesta 10 croats de plata, dormir en una de las tres habitaciones individuales cuesta 2 florines de oro.

Uno de los parroquianos, algo más que achispado por el vino caliente, soltará una risotada y dirá:

"¡Por Dios, Jorge! ¿Cómo te atreves a intentar hacerles tragar a esos viajeros las bazofias de tu mujer? ¡Si todos sabemos que cocina igual que un burro con las cuatro patas rotas y colgado boca abajo!"

Los presentes (Jorge incluido) lanzarán una larga carcajada celebrando la ocurrencia, excepto una mujer bastante recia que avanzará a grandes zancadas hacia el "gracioso"... y lo tumbará de un soberbio puñetazo. El infeliz rodará hasta los pies de los PJs, donde quedará inconsciente, mientras los clientes rien más fuerte aún si cabe.

Palabras al calor de la lumbre

Tras todo esto, el ambiente se habrá relajado bastante, a no ser que los PJs vayan excesivamente armados o se comporten de manera altanera o descortés. Una tirada de **Psicología** o simplemente ser de origen campesino identificará a la mayor parte de los presentes como aldeanos, sencillos y rudos, como la tierra en la que trabajan. Mientras comen y beben los Pj pueden, si lo desean, entablar conversación con ellos. Por cierto, las palabras del borracho no eran verdad, la comida no es manjar de los dioses pero está bien cocinada y es abundante.

Los de la aldea de Bujalaroz se decican a cultivar la tierra, que es muy pobre, pues el agua de la comarca es escasa. Por eso casi todos redondean sus ingresos cortando y vendiendo leña (de pino y coscojo) que aunque de mala calidad es abundante en estos montes tan agrestes. Pero ser pobre tiene sus ventajas, añadirán con sorda filosofía, pues al menos no hay señores feudales que vengan a hacerles la puñeta.

A su vez, los aldeanos preguntarán a los PJs noticias del exterior, sobre cómo van las cosas en las tierras del Principado y qué hace el rey. Después, la conversación decaerá y se hará un largo silencio, solamente roto por el crepitar de la leña en el fuego. Para distraerse, alguien, una voz en la penumbra, empezará a contar historias y leyendas. Los PJs pueden participar en la conversación, contando algunas de sus aventuras o, si sacan una buena tirada de **Leyendas** y otra de **Elocuencia**, contando a su vez alguna de su tierra

El nombre de la posada

Una de las leyendas que se contará es la que da nombre a la posada, la leyenda de San Jorge y el Dragón:

"Se dice que una ciudad catalana estaba oprimida por un malvado dragón, que cada año exigía como sacrificio a una doncella para no destruir la ciudad entera. Así pues, existía la costumbre de realizar un macabro sorteo entre las jóvenes, para ver a cual le tocaba sacrificarse por todos. Aquel año la suerte (mejor dicho, la desgracia) había caído sobre la hija del rey de la ciudad. El hombre, desesperado, decidió hacer una proclama para encontrar a alguien lo bastante valiente para enfrentarse al dragón. La recompensa sería la mano de su propia hija, que ofrecía a quien exterminase al monstruo.

Solamente un joven caballero llamado Jorge, que apareció de la nada, aceptó el desafío. El tal Jorge (en realidad, San Jorge en persona) consiguió derrotar al dragón tras una cruenta batalla. Se dice que allí donde murió el Dragón nació un rosal con unas rosas tan rojas como la sangre. Evidentemente, el caballero desapareció tan misteriosamente como había llegado...."

Uno de los parroquianos, en tono zumbón, le lanzará una puya a Jorge, mientras le hace un guiño a los PJs:

"Pero tu sabes algo más de esta historia, ¿verdad Jorge?"

El posadero, muy serio, moverá la cabeza y dirá:

"Bien os podéis reír si queréis, pero lo cierto es que mi padre se llamaba Jorge, y el padre de mi padre, y que en la familia siempre nos hemos ido pasando una espada que bien pudiera ser la del mismísimo San Jorge... ¡Y menos bromas con lo que no entendéis, paletos!"

Si algún PJ pasa una tirada de **Leyendas** recordará una extraña leyenda aragonesa, precisamente ambientada en estas tierras entre el Moncayo y los Monegros:

"Un joven caballero que vino del norte salvó a una familia de aldeanos de la persecución de un malvado ser, que pretendía obtener la vida eterna a costa del hijo de aquella familia. En agradecimiento le fue revelado un secreto: el lugar contaba con el favor de las hadas y su reina le fue presentada, y le otorgó su bendición."

Si preguntan sobre ella, algunos de los aldeanos, los más ancianos, cabecearán y recordarán haberla oído, pero hace ya mucho tiempo. Hace tiempo que fue olvidada de la sabiduría popular.

Los restos de una leyenda

Cuando oscurece (es decir, a poco más de las 6 h. de la tarde) los parroquianos empiezan a marchar hacia sus casas. Al día siguiente hay que madrugar. Los PJs se quedarán solos en la posada, a excepción de otro forastero (un hombre casi anciano, de unos cuarenta años, con las facciones típicas de los judíos), que está sentado en una mesa alejada, con una taza y un plato del que come sin prestar atención a lo que le rodea.

Se llama David Ben-Ibraim y es un buhonero judío (evidentemente) especializado en sedas y telas. Viaja hacia Zaragoza, y no intervendrá para nada en esta aventura a no ser que los PJs se metan con él.

En la sala también hay una muchacha de ojos claros y espesa mata de pelo negro, recogida en una trenza. Va cubierta con una túnica con capucha y hasta entonces ha permanecido silenciosa, en un rincón oscuro. Ahora, sin embargo, mirará intensamente a los PJs, y empezará a acercarse tímidamente a ellos. En esto aparecerá Jorge, con una jarra de peltre y algunos pincheles de madera, y que se pondrá a gritar a la muchacha:

"¡Sal ahora mismo de mi posada, bruja! ¡No molestes a mis clientes!"

Sin decir palabra, la muchacha saldrá de la posada, no sin antes dirigir una mirada cargada de promesas hacia el PJ más enamorado del grupo... ¡que tendrá que tener la sangre de horchata si no se levanta de un salto para seguirla!

Si los PJ le piden explicaciones al posadero, explicará que esa chica es muy rara, que tiene ojos de ángel y pelo de diablo. Solamente puede ser una bruja, y hay quien dice que ya ha causado un par de males de ojo. Él no cree mucho en esas cosas, pero por si acaso...

El bueno del posadero se encoge de hombros, e invita a sus clientes (los PJs) a una última ronda de vino. Una buena ocasión para que los PJs le pregunten (si lo desean) por esa espada que dice poseer. Jorge no tendrá ningún inconveniente en enseñársela. Es una espada muy vieja, no demasiado bien cuidada (de hecho, habría que templarla de nuevo en una herrería, pasando una tirada de **Artesanía**, para devolverle el filo perdido por los años). Si alguien la usa sin hacer eso, deberá restar -1D4 al daño normal (1D8+1) del arma). Si alguno de los PJs piensa que puede ser una espada mágica... se llevará un chasco. Es absolutamente normal. No obstante, cerca de la empuñadura tiene unos grabados bastante floridos, que vistos de cerca resultan ser una inscripción en latín. Descifrarlos exige tener un mínimo de 50% en **Idioma (Latín)** y **Leer/Escribir**. Dicen así:

*"Por su maldad, un alma fue castigada
gracias a un noble caballero, atrapada
por siempre en el vacío de la nada.
No busques el maldito espejo,
pues si atrapa tu reflejo, tu vida
en una eterna agonía se convertirá..."*

Jorge no se querrá desprender de ningún modo de la espada de sus antepasados, aunque no tendrá ningún problema en que los PJs copien la inscripción si lo desean.

La Propuesta

La supuesta bruja dice llamarse Helena, y si consigue atraer a alguno de los PJs lo llevará al pajar, donde muy mimosa le contará la siguiente historia.

Ella no es bruja, aunque los de la aldea así lo crean, pero su abuela sí lo era. En los últimos días de su vida desvariaba acerca de una tumba en una colina situada a un par de días de marcha en la ruta hacia Sástago... en pleno corazón de la comarca. Por lo que pudo descifrar, es tumba de pagano, quizá moro, o más antiguo. Pero su abuela estaba segura de que estaba repleta de riquezas... y de saber. Por desgracia, los de aquí son muy supersticiosos, además de cobardes, y no ha encontrado nadie

con suficientes redaños para acompañarla... ¿Acaso el PJ y sus amigos tienen lo que hay que tener?

Nota para el DJ: La tal Helena en realidad es una Lamia⁴⁶ llamada Astrega, fiel servidora de Lupus (el Lobo), un mago y brujo cartaginés adorador de Moloch (Agaliarethp). En los tiempos de los últimos romanos, antes de la invasión mora, este poderoso mago vivía en esta comarca, dejándola maldita para siempre. Finalmente fue encerrado en una cárcel mágica, y los hombres se olvidaron de él, salvo por oscuras referencias en varias leyendas. La inscripción de la espada de Jorge es una de ellas, y los PJs harían bien en seguir sus indicaciones, como luego se verá.

Helena/Astrega planea, ahora que el mundo se ha olvidado de su amo, liberarlo. Como no puede hacerlo sola, piensa que un grupito de forasteros puede serle útil. Para mantenerlos más atados, usará su hechizo de **Atracción Sexual** sobre el que la haya acompañado al pajar (evidentemente, el PJ debería pensar que no hay nada mágico en ello, solamente el enamoramiento producido por una relación tempestuosa). La lamia, por su parte, se pondrá "manos a la obra" para tener a su amorcito satisfecho.

En caso que ninguno de los Pj pique (¡Maricas!) Helena/Astrega se presentará por la mañana en la posada, mientras los PJs desayunan, y les propondrá el negocio a todos. Durante el viaje ya habrá tiempo de enamoriscar a uno o a otro...

La emboscada

Según "Helena", la tumba se encuentra a un par de días de marcha hacia el sur, por lo que el grupo se retrasará cuatro, como mucho cinco días en su viaje hacia Zaragoza. Pueden permitirselo, hace un día espléndido tras la tormenta y, aunque con frío y viento, se puede viajar bien. Así que lo más probable es que el grupo se ponga en marcha alegremente.

Cuando lleven un par de horas de ruta por el Camino Real serán atacados por un grupo de cinco bandidos. Se trata de campesinos de los alrededores, cuyas cosechas han resultado peores que de costumbre y asaltan de cuando en cuando a los forasteros para intentar evitar que sus familias se mueran de hambre. No son muy buenos guerreros, y tratarán de huir si los PJs demuestran no ser víctimas fáciles, pero cuentan a su favor con un perfecto conocimiento del terreno y con que van bien armados: dos de ellos con arcos cortos (de cazador furtivo), el resto con hachas de leñador. Aquellos PJs que pasen una tirada de **Memoria** (bonus 45%) reconocerán a un par de ellos como parroquianos de la posada de Jorge. Si durante este u otros incidentes del viaje algún miembro del grupo queda herido, "Helena" usará su alto porcentaje en **Primeros Auxilios** para cuidarle, reforzando su versión de que no es más que una pobre chica curandera medio bruja.

Tras este incidente, la jornada transcurrirá sin más contratiempos. El grupo pronto abandonará el Camino Real para internarse por una trocha bastante angosta, un viejo torrente ya seco que discurre hacia el sur. Esa noche tendrán que dormirla al raso, puesto que en esa dirección no hay ningún pueblo habitado hasta Sástago. La noche será muy tranquila, aunque aquél PJ que haya sido elegido como "objeto del deseo" por parte de Helena/Astrega es posible que la tenga algo más movidilla (el hechizo de **Atracción Sexual** sigue funcionando).

El bosque hechizado

Al día siguiente, "Helena" los seguirá conduciendo hacia el sur. El sendero atraviesa un espeso bosque oscuro, omnívoro, de los que antaño dieran nombre a la comarca. No cantan pájaros en él, ni se ven rastros de ninguna criatura que lo habite, pero en un par de ocasiones los PJs tienen la sensación de ver, por el raballo del ojo, ramas que se mueven a su lado, como si bestezuelas estuviesen acosándoles.

El grupo se pasará el resto del día avanzando por el bosque, y al caer la noche aún no habrá salido de él, por lo que tendrán que dormir nuevamente al raso. Aparentemente, la noche transcurrirá sin incidentes, pero al amanecer un miembro del grupo descubrirá que le ha sido robado algo de vital importancia y/o muy valioso (un talismán, por ejemplo). Sea como fuere, su

⁴⁶ Véase pág. 154 del manual de juego.

pérdida debería justificar que el grupo se pusiese a buscarlo. Si los PJs se molestan en buscar un poco encontrarán un rastro escandalosamente claro (**Rastrear** con bonus del 35%) de unos pies diminutos que se aleja del campamento. Aquellos PJs que fallen una tirada oculta de **Legendas** identificará el rastro como de duendes⁴⁷ o hadas⁴⁸. Los que la pasen recordarán que las gentes del Pequeño Pueblo son muchas y muy numerosas, y que no todas son excesivamente amigables...

El rastro (acompañado de tanto en tanto por una risilla juguetona y maliciosa, más que nada si los PJs no acaban de orientarse) conduce a una pequeña cueva, situada en la ladera de una colina rocosa de apenas una docena de metros de altura. Para entrar por la estrecha abertura hay que hacerlo de lado y solamente si el PJ en cuestión lleva una Armadura tipo 1 o 2 (las protecciones que abulten más habrán de dejarse fuera). "Helena" no acompañará a los que se metan dentro, afirmando que entrar ahí le da miedo...

La cueva pronto se convierte en túnel, un túnel por el que los PJs deberán ir, ora a cuatro patas, ora arrastrándose, y que poco a poco va descendiendo penetrando en las entrañas de la tierra. Por fin desemboca en una caverna de unos 6 m. de alto por 15 de ancho. Del techo se filtra algo de luz solar, al parecer de algunas grietas o agujeros. La caverna tiene un aspecto tétrico y tenebroso, y huele mal. A madriguera de alimaña.

Ahora la risilla es mucho más fuerte, y los PJs verán una pequeña sombra en un rincón.

La sombra empezará a avanzar hacia ellos, tomando forma. Una forma humanoide y grotéscamente diminuta, de poco menos de un metro y que va murmurando algo (tirada de **Escuchar**):

"Bien, bien, por fin podré comer algo decente, e incluso puede ser que tengan algún bonito tessoorrrro".

A medida que se vaya acercando, la forma irá creciendo de tamaño, un poquito cada paso, hasta alcanzar casi los 4 m. de altura (tirada de RR, please). Aquellos que no pasen la tirada, además de ganar unos bonitos puntos de IRR, quedarán lo suficientemente aturdidos como para no reaccionar cuando el follet⁴⁹ (pues de ese bicho se trate) ataque al grupo. Evidentemente, la tontería se les pasará tras el primer asalto. El follet intentará eliminar a todos los PJs, pero como posiblemente estos no estarán de acuerdo, lo más fácil es que se ventilen al desdichado en menos de 10 asaltos o, en su defecto, traten de huir por donde han venido. Caso de que maten al monstruo, podrán registrar su madriguera: entre otras cosas encontrarán el talismán robado, una llave de joro macizo!, unas 400 monedas de plata de todos los reinos hispánicos y una pequeña jaula esférica de unos 10 cm de diámetro, todo ello entre un montón de huesos humanos muy roídos, harapos, chatarra, restos de armas y armaduras y basura inútil. Al coger la jaula, una voz melodiosa (y femenina) suplicará a los PJs que, si no han venido a liberarla, acaben rápido con su tormento. Si algún PJs se decide a abrir la caja, o a mirar por entre los barrotes, descubrirá a un hada, atada en forma de aspa con un largo cordel (en realidad, uno de los pelos del Follet). Aquellos PJs que pasen una tirada de IRR, se atreverán a hablar con el hada, los que no la pasen solamente pensarán en huir de esa madriguera tan llena de criaturas malignas.

El hada dice llamarse Blunda, y el follet la capturó hace mucho, convirtiéndola en su esclava sexual y abusando de ella (reduciéndose todas las veces que le daba la gana. Si los PJs la liberan, en agradecimiento, les entregará un talismán de **Suerte**, que además se activará cuando su portador lo necesite realmente (es decir, cuando el DJ lo considere oportuno) aunque el PJ no tenga el hechizo de activación.

Entre la chatarra de la madriguera los Pj pueden apanar una armadura de cotas de malla, muy gastada (Resistencia 50), y un escudo viejo (Resistencia 40).

"Helena" esperará al grupo sentada encima de una piedra, al parecer bastante preocupada. Una vez más, cuidará a los heridos lo mejor que pueda, en especial a su "amorcito".

La aldea de Zuhayr

Los senderos por los que "Helena" guía al grupo los conducen a la salida del bosque. Allí los PJs tomarán un camino que en su día debió ser muy transitado, pero que en la actualidad se encuentra cubierto de malas hierbas. Como siempre, conduce hacia el sur. Si alguno de los PJs pregunta a dónde se dirigen ahora, "Helena" les responderá que hacia la aldea de Zuhayr, que en su día fuera habitada por moros, pero que hace más de cien años que no vive nadie en ella.

El grupo llegará a las ruinas de la aldea casi al anochecer. Es posible que los PJs empiecen a protestar, pues "Helena" les dijo que la colina estaba a un par de días de Bujalaroz, y esta será la tercera noche que duermen al raso. Encogiéndose de hombros y poniendo cara de circunstancias, "Helena" les dirá que los bandidos y el follet los han entretenido bastante, que las jornadas son más cortas en invierno que en verano y que, además, ella no ha ido nunca a esa tumba... solamente sabe lo que le dijo su abuela. Sea como fuere, ella le dijo muy claro que desde Zuhayr ya se veía la colina de la tumba... y en efecto, desde la aldea verán recortada a lontananza la silueta de una montaña bastante impresionante (no es precisamente un cerro, ni una colinita).

Los PJs tendrán que acomodarse en las ruinas de la aldea lo mejor que puedan. Por la noche, cuando menos se lo esperen, se llevarán la desagradable sorpresa de ser atacados por un gui⁵⁰ (es que el pobrecito está más que harto de roer huesos después de tantos años sin que pase nadie por ahí). Posiblemente los PJs acaben alegremente con el bicho (hay que ver los dolores de cabeza que se lleva uno por querer variar un poco la monotonía de su dieta). Si el mago del grupo posee conjuros de tercer nivel, y concretamente el de **Visión de Futuro**, sabrá que el componente material de dicho conjuro se halla en los ojos del pobre animalito.

La furia de los elementos

Al día siguiente los PJs, siempre bajo la guía de "Helena", se dirigirán hacia la montaña que surge en lontananza. Está más cerca de lo que parece, pero hacia medio día el buen tiempo que les ha acompañado durante todo el viaje cambiará bruscamente, y una terrible ventisca se abatirá sobre el grupo, mientras la nieve cae cada vez más copiosamente a su alrededor. "Helena" dejará sorprendidos a los PJs por la cantidad de palabras malsonantes que partirán de sus dulces labios (palabras que herirían la sensibilidad del más rudo de los marineros). El único refugio al que pueden acceder es una vieja granja en ruinas que pueden detectar con una tirada de **Otear**, a la que deberán dirigirse lo más rápidamente posible, si es que no quieren coger una pulmonía o, lo que es peor, morir congelados⁵¹.

La tormenta rugirá violentamente durante todo el día. A medida que pasen las horas, "Helena" se irá poniendo cada vez más nerviosa, furiosa e irritable, conteniendo a duras penas su impaciencia por proseguir el camino, ahora que están ya tan cerca de su objetivo. Si alguno de los PJs pasa una tirada de **Psicología** la notará ansiosa, con una excitación casi inhumana, animal, como la de las alimañas hambrientas al olfatear carne fresca. Si fallan dicha tirada (que deberá hacerse oculta) simplemente pensarán que la avaricia ha podido con el dulce carácter de la chica, y que está impaciente por llegar hasta los tesoros de la tumba.

La tumba

Veinticuatro horas después, la tormenta ha amainado lo suficiente para que el grupo pueda ponerse nuevamente en marcha. El sol aparece a intervalos en un cielo nuboso, y caen esporádicamente algunos copos de nieve. Hacia mediodía, llegarán a la base de la montaña, y Helena les guiará por un sendero bastante empinado, afirmando que la tumba, según lo que le dijo su abuela, se encuentra a media montaña. La subida será más penosa de lo previsto, y hasta el anochecer el grupo no llegará hasta el final del sendero, que termina en la entrada de una cueva. Dentro de ella los PJs, entre las naturales

⁴⁷ Véase pág. 143 del manual de juego.

⁴⁸ Véase pág. 151 del manual de juego.

⁴⁹ Véase pág. 147 del manual de juego.

⁵⁰ Véase pág. 150 del manual de juego.

⁵¹ Véase, respectivamente, la pág. 53 y 54 del manual de juego.

exclamaciones de alegría, encontrarán una puerta de metal dorado, sin adornos, que una tirada de **Conocimiento Mineral** revelará que es de oro. Tiene una cerradura, en la que encaja a la perfección la llave encontrada en la madriguera del follet.

"Helena" apremiará a los PJs para que abran cuanto antes la puerta. Nada más metan la llave en la cerradura y la hagan girar, se producirá un chasquido, y un rayo se estrellará contra la puerta, dejando a los PJs aturridos unos segundos. Cuando se recuperen, verán que la puerta está abierta de par en par... ¡y que "Helena" ha desaparecido! Por cierto, tanto la puerta como la llave se han convertido en plomo, para mayor consternación de PJs avariciosos.

El interior de la caverna está totalmente a oscuras, por lo que los PJs deberán encender sus antorchas. Sólo entonces verán un largo túnel que se adentra hacia el corazón de la montaña. De él emana un intenso olor a putrefacción. De avanzar por el túnel, llegarán a una cámara excavada en la roca, que no parece en absoluto ser una tumba individual, ya sea de pagano o de cristiano, sino colectiva: ¡el suelo está plagado de restos humanos! Serán una media docena de cadáveres los que "adornan" la estancia, todos ellos en avanzado estado de descomposición. Por lo demás, en la sala solamente hay un objeto rectangular, de un par de metros de alto, adosado a una de las paredes y cubierto con un paño negro. Se encuentra justo delante del túnel y "Helena" está a su lado. Cuando el PJ que vaya delante esté a punto de entrar en la estancia, sucederán varias cosas: la dulce muchachita lanzará un rugido animal, arrancará el paño negro... y el primer PJ se verá reflejado en el gran espejo que cubría el paño. Se oirá un rugido, como surgido del centro de la tierra, el PJ desaparecerá y sus compañeros verán consternados como los cadáveres se levantan, colocándose entre ellos y Helena/Astrega, que revelará su verdadera personalidad de Lamia enseñando sus colmillos y revelando sus garras.

El despertar de Lupus

Mientras sus compañeros se entretienen con los muertos, el PJ se verá solo en una estancia igual a la que estaba, pero amueblada con una cómoda cama, una mesa y una buena butaca, casi un trono, girado ante él, dándole la espalda. Algo o alguien se levantará del asiento, y una figura de más de dos metros de alto, cubierta con una túnica con capucha, se girará lentamente, mientras susurra roncamente: por fin, después de tantos años, por fin llega alguien aquí... Se lanzará contra el PJ, e intentará abrazarlo. Éste puede intentar golpearle, pero será inútil, solamente podrá retrasar lo inevitable haciendo tiradas de **Esquivar**. En el momento en que falle una, o deje que el encapuchado lo abrace, sentirá una gran frialdad, como si cayera al agua de un pozo profundo...

Y verá impotente como está encerrado en su lado del espejo, con el cuerpo de Lupus, mientras ve a su cuerpo fuera, con una sonrisa demoniaca en el rostro, abrazando a la Lamia. Astrega le pasará su zurrón, lleno de talismanes, y acto seguido se agachará para coger una piedra e intentar golpear con ella el espejo. Si nadie la detiene y logra su propósito de romper el espejo condenará al PJ atrapado en él a que su alma que de atrapada allí hasta el fin de los tiempos.

Mientras tanto, Lupus se enfrentará a los PJs, aunque les dejará terminar con los Muertos primero (en el fondo, es un caballero). Lupus se siente invulnerable, así que tras echarse un par de hechizos de protección encima (por si las moscas) se entretendrá jugando con los PJs hasta su exterminio... ¡Una buena ocasión para que el mago del grupo se luzca en un duelo mágico, sin tregua ni cuarte!

Conclusión

Si los PJs (o más bien, el mago del grupo) consiguen destruir a Lupus, la Lamia se lanzará contra él, loca de rabia (suponiendo que los compañeros del PJs no se hallan librado ya de ella). Si además consiguieron que no destruyera el espejo, el PJ encerrado en él volverá a su cuerpo... que posiblemente estará hecho unos zorros, tras el combate mágico. A no ser que quedara totalmente destruido, estará a 1 Punto de Vida. Desmayado, pero fuera de peligro. Lupus, nuevamente encerrado tras el espejo, gritará de rabia, golpeando impotente su lado del cristal... gritos

que quizá se conviertan en aullidos de terror si algún PJ decide romper el espejo, dejando al malvado brujo encerrado para siempre.

Los PJ ganarán 45 P.Ap por jugar esta aventura hasta el fin.

Destacarse en ella (buena interpretación, buenas ideas o llevar el peso de la acción) reportará de 15 a 25 P.Ap. más, según decisión del DJ. La única recompensa material que los PJs sacarán de esta aventura serán los talismanes de Lupus... ¡que no dejan de ser de utilidad, en especial para magos!

Dramatis Personae

Campesinos Bandidos

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	13	Peso	50 kg
HAB	10	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	35%
PER	15	IRR	65%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Arco Corto 50% (1D6)

Hacha 40% (1D8+2+1D4)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1).

Competencias: *Conocimiento de Plantas* 65%, *Esconderse* 70%.

Follet

FUE	5/30	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	15	IRR	125%
COM	5		
CUL	0		

Armas: Pelea 45% (1D3+bonus variable⁵²)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Lanzar* 35%, *Rastrear* 70%, *Esconderse* (en forma diminuta) 80%.

Poderes Especiales:

- **Tamaño Variable:** Un follet puede aumentar su tamaño y fuerza a razón de 1 m y 5 puntos por asalto, respectivamente, hasta llegar a 4 m y 30 puntos de Fuerza.

Gul

FUE	15	Altura	1,40 m
AGI	30	Peso	35 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	20	RR	0%
PER	20	IRR	100%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Esquivar* 60%, *Correr* 45%, *Rastrear* 70%.

Poderes Especiales:

- **Aullido:** su aullido hace el mismo efecto que un hechizo de *Conmoción*, y hace abortar a las mujeres. Los que lo escuchan pueden tirar por RR.
- **Metamorfosis:** Puede metamorfosearse en ser humano, normalmente en mujer. Si embargo, debe adoptar su verdadera forma al llegar la noche.
- **Parálisis:** Si un Gul da la vuelta tres veces en torno a una persona o animal, y éste no pasa una tirada de RR, queda paralizada por completo durante 1D10 asaltos.

⁵² Los bonus al daño por Fuerza se encuentran en la pág. 67 del manual de juego.

Astrega (Helena)

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	30	RR	0%
PER	20	IRR	175%
COM	15		
CUL	7		

Armas: Garras 75% (1D8+1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Esquivar* 40%, *Elocuencia* 60%, *Seducción* 75%, *Primeros Auxilios* 80%.

Poderes Especiales:

- **Hipnosis:** una Lamia tiene el poder de atraer e hipnotizar a los hombres con su canto. Sus víctimas tienen derecho a una tirada de RR.

Lupus (Ánima)

RR	0%	IRR	140% (PC: 28)
----	----	-----	---------------

(Tendrá las características del humano que haya poseído)

Hechizos: Si Lupus consigue apoderarse del cuerpo de uno de los PJs, Astrega le pasará el zurrón que lleva consigo, en el que supuestamente lleva sus remedios curativos. En él hay varios talismanes mágicos, que Lupus usará de inmediato, al no tener tiempo de fabricar Ungüentos o Pociones, o realizar Maleficios (pues en la práctica domina casi todos los hechizos del manual). Para facilitar la labor del DJ, damos el porcentaje final que tiene Lupus en ellos:

- Hechizos de nivel 4 (90%): *Invulnerabilidad*, *Invisibilidad*, *Protección Mágica*.
- Hechizos de nivel 5 (65%): *Aceleración*, *Conmoción*, *Inmovilización*.
- Hechizos de nivel 6 (40%): *Aumentar la fuerza*.

Para sacarle todo el jugo a este PNJ, se recomienda repasar con calma los efectos de todos estos hechizos.

Apéndice: Nuevo Conjuro

Espejo Atrapaalmas

- **Nivel:** 7
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Un espejo de dimensiones considerables, adornado con cuarzo ahumado y tallados de Beleno negro, representando espíritus grotescos, sangre del lanzador.
- **Caducidad:** Una vez creado, solo pierde su efectividad si es roto el espejo.
- **Duración:** Los efectos son permanentes
- **Descripción:** El lanzador ha de tallar con sus propias manos el Beleno negro, dándole las formas más grotescas que pueda imaginarse. Hecho esto adornará el espejo con el cuarzo ahumado y verterá su sangre en el centro del espejo, repartiéndola por toda su superficie, entonando una salmodia en honor del Diablo. Hecho esto, el lanzador inscribirá una serie de rituales en el marco del espejo, que permitan al hechicero intentar apoderarse del cuerpo de cualquiera que mire en el espejo, siempre que lo desee el lanzador, manteniendo su mente completa en el cuerpo de la víctima, además de sus competencias (excepto las de Cultura). La víctima tiene derecho a una tirada de RR con un malus de 25%. Si supera la tirada el conjuro no tiene ningún éxito, pero si la falla... en fin, que más vale que no la falle, porque sino vaya usted a saber lo que habrá desencadenado en este tranquilo y apacible mundo nuestro. Este conjuro fue confeccionado por Lupus al saber que era perseguido, para intentar atrapar a sus enemigos, pero algo salió mal y Lupus fue a parar al mundo de las sombras. Los perseguidores encontraron el espejo cubierto con un paño (que había colocado Helena) y el cuerpo de Lupus tendido en el suelo, sin vida. Decidieron colocarlo en un lugar completamente resguardado y, ¿que mejor lugar que la guardada de un mago muerto?

El Ente

Por Brujo 13

Introducción

En esta partida los PJs deberán investigar unos extraños sucesos en un remoto valle pirenaico.

Partida para 4-6 jugadores. En ella los PJs deben ser siervos de un señor noble.. Nosotros situaremos la acción en el Pirineo, aunque puede ser situada en cualquier lugar montañoso preferiblemente con un valle angosto y no muy grande.

Historia

Ana y Jofre se amaban profundamente. Se conocían desde niños en la aldea de Odén, un pueblo situado en un pequeño valle que muere en la Cerdanya. Ana y Jofre por fin se habían casado y ya habían tenido incluso a un pequeño retoño, Miquel. Sin embargo ni siquiera sabían que Lea, la mejor amiga de Ana, amaba a Jofre, y que mientras ellos estaban enamorados había ido creciendo su rencor, hasta tal extremo de buscar la ayuda de una encantada⁵³ de una laguna maldita en las montañas pirenaicas. Acabó convirtiéndose en una bruja hechicera e intentó destruir el amor entre Ana y Jofre. Sin embargo su amor era tan puro que nada pudo hacer y se dice que desde el cielo fueron convertidos en dos enormes piedras que permanecen juntas en lo alto de un peñasco y que jamás podrán ser separados. Cuentan también que aún se escuchan a los enamorados... Sin embargo la criatura que ellos dos tuvieron fue raptada por la bruja y ella la crió, y de tantas maldiciones que le hizo, la tierna criatura acabó convirtiéndose en un ser de aspecto repugnante, en una bestia de aspecto brutal pero de corazón inocente de niño ya que no pudo corromper su alma...

El encargo

Una mañana el señor llama a los PJs (que trabajan para él):

“Les he convocado puesto que me han hecho saber que por el valle de Odén hay una bestia, no sabemos si lobo u oso, que está atacando al ganado de los pueblerinos, y es por ello que no me han podido pagar la renta. Dicen que tienen miedo de salir a faenar los campos y me han pedido protección. Si no tuviese que asistir a las nupcias del barón de Urgell organizaría una partida de caza, sin embargo yo no puedo asistir, así que la deberéis organizarla vosotros y dar caza a la bestia. Os dejaré un par de mastines, Lobo y César. Os deseo suerte. Por cierto si podéis partir hoy mucho mejor.”

El señor no tiene ninguna información más, ya que todo lo que sabe se lo ha dicho el recaudador de impuestos. Este tan solo les podrá decir que la gente del pueblo está bastante atemorizada.

Odén

En este pequeño pueblo viven siete familias o clanes repartidas en diez casas. Ana, Jofre y Lea pertenecen a diferentes clanes (es decir no son familia cercana). En el pueblo son sobretodo ganaderos y cazadores (de caza menor), aunque algún huerto y algo de grano cultivan). En el pueblo todo el mundo está atemorizado y nadie aparenta saber nada. La gente del pueblo les recibirán con los brazos abiertos puesto que han sido enviados a su señor y harán todo lo que pidan los PJs (sin pasarse claro). Si se dedican a preguntar, pueden averiguar lo siguiente:

- Un cazador lo ha visto, es como un oso, pero raro.

- Una vieja comenta que ha sido enviado por la goga del lago⁵⁴.
- La madre de Ana, que chochea, les dirá entre otras palabras “Traed a mi nieto” o preguntará por Ana.
- Otros dicen que es un “home-llop”⁵⁵.

Ese día no podrán hacer mucho más que preguntar.

Nota para el DJ: si lanzan los perros contra la bestia esta se limitará a jugar con ellos, los pobres animales no le harán nada. En principio la bestia no atacará a la gente (ni ha atacado nunca), sin embargo, en el momento que la hieran si intentará matar a los perros y también a los PJs, pero no en combate frontal, si no atacando al que quede rezagado o algo así, y ataques rápidos, solo golpeará una vez, si falla se retirará.

Primer Día

Es de suponer que los PJs querrán salir a explorar algo el terreno. En caso de duda puedes azuzarlos con una mujer que les pide ayuda: es la mujer del molinero que les comenta que hace dos noches que su marido no ha vuelto a casa. Si los PJs buscan algún voluntario solo se encontrarán con un pastor abuelo que les dirá “En mis tiempos matábamos estas bestias a *garrotades*” (en mi partida uno de los PJs era el pastor).

El camino del molino baja por una suave pendiente hasta el río rodeado por un frondoso bosque alpino. Finalmente, llegaron a las riberas del río, donde encontrarán unos prados donde pacen unas vacas de Odén. Una tirada PER x3 y se darán cuenta que las vacas están tranquilas y que no falta ninguna. El camino ahora sube a contracorriente al lado del río de agua fría y pura, en cuyos márgenes crecen chopos y álamos. Con una tirada de PER x2 o **Escuchar** u **Otear** con un -20% se sentirán observados e incluso delante del camino, en un recodo con maleza verán algo oscuro que les observa. Si intentan perseguirlo lo más probable es que no puedan pillarlo. Si le hieren con una flecha o algo parecido el ente se volverá más agresivo y peligroso.

Tras subir un poco verán unas rocas entre las cuales se precipita el agua a una poza. En lo alto de la roca izquierda se eleva el molino, un edificio de planta rectangular. Se darán cuenta que todas las puertas y ventanas están cerradas.

Si llaman a la puerta tardarán un rato en hacerles caso (tirada de **Escuchar** para oír pasos, con otra de **Otear** verán que son observados desde un agujero de una de las puertas). Con unas tiraditas de **Elocuencia** y algo de paciencia conseguirán convencer a Mateu de que les abra. Éste les hará pasar a toda prisa. Está pálido, desaliñado y con ojeras. Les dirá:

“¿Han visto a la bestia? Dios mío, gracias a que han venido (se pone de rodillas, pero se levanta y escucha amorrado a la puerta, está muy nervioso, y algo paranoico)”.

Les explicará que cuando volvía al pueblo vio a la bestia y volvió corriendo al molino donde se encerró. Cada vez que se atrevía a mirar fuera veía a la bestia observándole. La bestia lo acechaba para matarlo, seguro.

En cuanto los PJs se relajen, se llevarán un susto. Se sentirán observados y tirando **Escuchar** o algo así se darán cuenta que son observados desde una ventana del lado contrario a la puerta de entrada. Si salen a buscarlo no lo verán, solo encontrarán unas marcas en la ventana.

Al final se supone que volverán al pueblo sin ningún problema.

⁵³ Véase pág. 145 del manual de juego.

⁵⁴ Espíritu femenino del agua. Más información en la pág. 22 de *Dracs*.

⁵⁵ “Hombre lobo” en catalán.

Búsqueda

Si a los PJ les da por salir a buscar al ente, no lo encontrarán. Necesitan un crítico en **Rastrear**: si pasan la tirada, observarán indicios, como extrañas huellas, excrementos, marcas en los árboles que no han sido provocadas por osos, animales muertos a medio roer, etc... Como mucho alguna vez se sentirán observados o puedes hacer que tengan una falsa alarma con un jabalí (ojo con el jabalí, si le hieren) o con un oso (si se quedan quietos y aguantan el miedo este no les hará nada). Con tiraditas de **Buscar** encontrarán cuevas (si no encuentran todas diles que en la parte del valle que han explorado han encontrado esas cuevas). Tira en la tabla:

Tirada 1ª	Cuevas Encontradas	Tirada 2ª
1-2	1	1-2: Cueva 1 3-4: Cueva 2 5-6: Cueva 3
3-4	2	1-2: Cuevas 1 y 2 3-4: Cuevas 1 y 3 5-6: Cuevas 2 y 3
5-6	3	Todas.

Descripción de las Cuevas

- **Cueva 1:** Es una cueva pequeña, de 10 metros de profundidad por anchura variable. Está prácticamente deshabitada y parece ser que ha sido usada por cabreros o contrabandistas. Está algo sucia y hay excrementos de animales en el interior (cabras, rebecos, etc.).
- **Cueva 2:** Esta es más profunda y de ancha entrada. Si los PJ examinan la entrada con **Rastrear** no verán huellas humanas, si no de oso. Si aún así tienen ganas de entrar, se encontrarán con un oso medio dormido pero muy enfadado.
- **Cueva 3:** El cubil de la bruja. En esta cueva, que bajará unos cuantos metros y que estará toda oscura, encontrarán un lugar habitado por humanos. Con un catre, una mesa, boquetes en la pared que sirven de estanterías y muchas cosas asquerosas que cuelgan de la pared, setas, partes de bichos, plantas, redomas, etc. También encontrarán en el catre a una vieja que parece una momia con una expresión en la cara de terror y que huele mal, un olor a podrido muy raro. También encontrarán restos de ovejas y animales que han sido devorados... Si buscan bien encontrarán una cesta muy vieja ya y unos trapitos bordados con unas iniciales "M O". Si este trapo lo enseñan a la abuela medio majareta esta lo reconocerá.

La Laguna

En la laguna encantada hay una goga. Ésta, como ser mágico, estará al tanto de todos los asuntos del valle. Sin embargo tiene la misión del Diablo de ahogar a los viajeros. Esta goga fue en su momento una chica que se suicidó al sentirse desgraciada (y violada). La pobre se arrepiente de haberlo hecho y de ser encima una esclava del diablo. Así que atraerá al viajero, pero los silfos⁵⁶ del lugar intentan a su vez avisarle del peligro de la goga. Así pues, de momento no ha robado ninguna alma aún para el diablo, pero no se sabe cuanto tiempo durará este engaño...

De esta forma los PJs, para que hable, deberán ir a buscar a un cura y hacerle un exorcismo a la laguna (pueden hacerlo ellos mismos echando algo de agua bendita y yendo con mucha fe, así que vigila el comportamiento de los PJs: si alguno hace alguna cosilla pues que le zurzan).

En cuanto lleguen a la laguna verán a una mujer perfecta que se les insinúa, deberán resistir sus tiradas de *Seducción* o caerán en el encanto. Tiene unos ojos verdes profundos, maravillosos. Cada vez que intenten alcanzarla ella los esquivará, como esquivaba una ilusión un desesperado. No la podrán dañar ni nada. Si ven que la cosa se pone mala, los PJs además escucharán los susurros de los espíritus del viento, que les avisarán y que les insinuarán que intenten salvar a la goga. Con unas tiradas de RR, se resolverá el asunto. Debe fallar tres seguidas para caer en las redes de la goga.

Si la salvan, esta tomará el aspecto de una ánima más humana y les explicará muy rápido, mientras se desvanece y va al Purgatorio, la historia, aunque a medias, o medio en verso, dejándola entrever solo.

El Pueblo

En el pueblo la información que pueden obtener es de la vieja, que les dirá retazos de cosas tales como donde está mi hija y mi nieto. Sin embargo, en cuanto les enseñen el pañuelo se aferrará a él y no lo soltará y dirá que lo hizo ella, con sus manos para su nieto, hasta que se lo llevó la bruja. Solo sabe eso. La historia completa o la entreven ellos o se la sacan a la goga.

Final y Recompensas

El fin es totalmente abierto: ¿matarán los PJs a la bestia? ¿O intentarán salvar su alma? La bestia no es más que un monstruo con la mentalidad de un crío de 4 años, inconsciente del posible mal que crea y que necesita mucho cariño. Sin embargo la gente del pueblo no parará hasta verlo colgado de un árbol bien muerto (si los PJs no se deciden, harán una batida a saco). Si los PJs lo salvan, ¿que hacen con él? ¿Hay sitio en el mundo para tal criatura?

Bueno si los PJ matan al bicho obtienen 15 P.Ap.

Si se enteran de la historia, +20 P.Ap.

Si salvan a la goga, +15 P.Ap.

Si se lo montan para salvar al bicho, +10 P.Ap.

Dramatis Personae

La Bestia

FUE	27	Altura	2,20 m
AGI	22	Peso	125 kg
HAB	10	Aspecto	-5 (Repulsivo)
RES	35	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	2		
CUL	1		

Armas: Garra 85% (1D6+2D6)

Mordisco 65% (1D8+2D6)

Armadura Mágica: 10 puntos de protección.

Competencias: *Trepar* 75%, *Rastrear* 60%, *Correr* 85%, *Saltar* 65%, *Esquivar* 70%, *Escondarse* 75%.

Oso

FUE	32	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	67 kg
HAB	-	Aspecto	-
RES	36	RR	50%
PER	16	IRR	50%

Armas: Garra 50% (1D6+4D6)

Mordisco 35% (1D8+4D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 2)

Competencias: *Escondarse* 35%, *Esquivar* 30%, *Rastrear* 75%.

Jabalí

FUE	22	Altura	1,65 m
AGI	17	Peso	67 kg
HAB	-	Aspecto	.
RES	27	RR	50%
PER	17	IRR	50%

Armas: Colmillos 45% (1D6+1+2D6)

Topetazo 50% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 2)

Competencias: *Escondarse* 45%, *Esquivar* 50%.

⁵⁶ Véase pág. 169 del manual de juego.

Josep, el cura

FUE	6	Altura	1,55 m
AGI	4	Peso	60 kg
HAB	16	Aspecto	13 (Normal)
RES	12	RR	80%
PER	14	IRR	20%
COM	18		
CUL	18		

Armas: Bastón 35% (1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Memoria* 80%, *Teología* 55%, *Degustar* 70%.

Poderes de Fe: *Exorcismo*.

Mateu, el molinero

FUE	18	Altura	1,68 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	16	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	35%
PER	14	IRR	65%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Cuchillo 15% (1D6+1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: *Conducir Carro* 60%, *Comerciar* 50%, *Ocultar* 70%.

Goga

Las Gogues carecen de características

RR	0%	IRR	125%
----	----	-----	------

Competencias: *Cantar* 90%, *Elocuencia* 75%, *Seducción* 80%.

Poderes Especiales:

- *Belleza inhumana*.
- *Inmunidad*: Son inmunes a cualquier daño físico, sea mágico o no. Solamente les afecta el hechizo *Expulsión* o el poder de fe *Exorcismo*. En caso de que les sean lanzados, las Gogues malvadas serán precipitadas al Infierno, del cual no podrán volver a salir, mientras que las Gogues que todavía no hayan matado a nadie, les repugne su condición y se arrepientan sinceramente de sus pecados, serán conducidas al Purgatorio.

El Heredero

Por Fernando

Introducción⁵⁷

La aventura está preparada para un grupo de PJs que estén al servicio de un señor feudal que esté ya entrado en años.

Una mañana, los PJs escuchan voces en el salón principal del castillo de su señor. Al parecer aparece una mujer con un niño de unos dos años que intenta convencer al señor de que ese es su hijo, pues según la mujer, el noble la dejó embarazada unos años atrás. El noble, creído ya sin descendencia, no hará otra cosa que alegrarse e invitar a la mujer a que se quede allí, pues el señor quiere conocer a su hijo, que posiblemente será el heredero de todas sus tierras. No cabe duda de que todos estarán satisfechos de tal evento, sin embargo esa misma noche ocurrirá algo terrible.

Al amanecer el niño ya no está en su lecho y aunque es buscado por todas partes, no aparece. La gente comienza a pensar que no tiene explicación su desaparición, pero todo empeorará cuando una anciana criada, Caniga de Agnes, comienza a murmurar leyendas sobre Lilith, la diablesa que rapta niños de sus cunas.

Rápidamente el señor feudal llama a todos sus sirvientes, soldados y vasallos y les ordena que comiencen a buscar por todas partes para encontrar al niño. Sin embargo, los PJs podrían intentar sacar información de una de las amas que cuidaban del niño, con una correspondiente tirada de **Elocuencia** o de **Mando**. Una de las criadas vió salir del castillo a una mujer con el niño en brazos la noche anterior. Ella como es muy supersticiosa no quiso decir nada por puro miedo. La mujer dice que era una nueva criada muy bella y que desde que vino solo había sentido desconfianza hacia ella. Si los PJs sacan una tirada de **Leyendas** podrían pensar que al ser una mujer tan bella podría tratarse de Lilith, y además al haber escuchado las leyendas de la anciana, podrían confirmarlo, pero desde luego, es el camino equivocado.

El Pueblo

Nada más bajar al pueblo la gente comenzará a salir de sus casas preguntando por el hijo de su señor (¿como corren las noticias!). Los PJs pueden preguntar a los villanos: con una sucesiva tirada de **Elocuencia** (-25% si el PJ es de origen noble) podrán saber por boca de los aldeanos que la mujer se fue en dirección al Monte Aio, con un niño en brazos. La mujer vino al pueblo a recoger a un hombre del pueblo. El hombre se llamaba Miquel y le apodaban "el loco", pues estaba un poco mal de la cabeza; es un catalán de rudas maneras, pero extraordinariamente bello.

Nota para el DJ: lo de la belleza es pura coincidencia para engañar a los PJs. En realidad en el Monte Aio se va a celebrar un aquelarre en honor a Guland con la asistencia de 46 brujos y brujas. Evidentemente el niño servirá de sacrificio. Los PJs deberían llamar a las Fraternitas Vera Lucis, pues les serviría de ayuda. No será muy difícil encontrarles, pues también ellos les siguen la pista a los brujos.

Al Monte Aio

Los PJs se dirigen al Monte Aio y por el camino entre los árboles sale una extraña figura. Lógicamente, como muy pronto va a haber un aquelarre cerca, el evento ha atraído a todo tipo de criaturas irracionales. Al DJ le queda la responsabilidad de sacar lo que crea conveniente.

Evidentemente si los PJs llaman a las Fraternitas, estas intentarán borrar todo lo que haya acerca sobre el aquelarre, y no dudarán en borrar del mapa a los PJs si fuera menester.

Aunque pueden pagar, en caso de que se vean mal, a los PJs para que no suelten prenda.

Conforme van avanzando al Monte Aio irán viendo lo que va ocurriendo sobre este monte. Hay una invocación a Guland, con todo lo que esto conlleva. Se puede ver un baile de mujeres desnudas. Aquel que saque una tirada exitosa de **Conocimiento Mágico** podrá averiguar que están aproximadamente en mitad del ritual de *Invocación a Guland*, para el cual es absolutamente necesario una víctima de clase mucho más alta que el ejecutante. Con la llegada de los PJs todo será confusión y caos. Las brujas huyen si pueden por el monte totalmente desnudas. En la confusión una de ellas (la más bella) se lleva al niño consigo. Las brujas en su mayoría huyen hacia el Norte.

La verdad, toda la verdad y nada más que la verdad

Lo que realmente ocurre es que la nueva niñera no es más que una bruja goética de mucho cuidado, llamada Elixe, y quiso aprovechar que el viejo verde del noble le había echado una serie de miraditas, para acostarse con él a cambio de tener un puesto de trabajo en el castillo, y poder tener acceso a una persona como el noble para lo que ella tramaba, la invocación a Guland. Para ella la víctima era el noble, que con la condición de otro trabajito no le costaría demasiado llevarlo donde quisiera. Sin embargo al llegar el niño, hijo del señor, Elixe pensó que sería mejor y más fácil, con lo que se lo llevó a la siguiente noche.

El presunto Miquel *el Loco*, ni está loco ni es catalán, tan solo es una forma de disfrazar su extraño acento que un día le fue marcado por el Maligno. Es otro brujo que te cagas.

El niño que llevan en realidad tampoco es noble, pues la madre es campesina, y quien sabe si Guland estará de acuerdo...

Donde realmente van las brujas ahora es al norte, a un lugar un poco más apartado para que no sean molestadas en su invocación. Una vez en la parte norte, junto a la costa gallega, la bruja principal, Elixe, hará migas con un joven noble gallego que tiene un castillo junto al mar en un acantilado. El joven desea riquezas y deja su propio castillo para el aquelarre con tal de que le permitan participar en él.

El Castillo del Noble

Los PJs, tras rastrear a las brujas (y llamar a la Fraternitas si no lo han hecho antes), llegarán al castillo. El noble, llamado Agostiño el Cruel, está en boca de los parias del pueblo como un hombre vicioso y llevadero a las artes demoníacas. Es una persona huraña y no suele salir nunca de día. Algunos dicen que se le ve por la noche vagar por el cementerio e incluso se comenta que aún conserva el cadáver de su difunta esposa con la que hace todavía el amor.

Los PJs en este lugar deberán evitar el aquelarre por todos los medios, pues si llegara a producirse sería una masacre total, pues Guland se sentiría ofendido al presentarle un niño de sangre no noble y destruiría el castillo. Todo aquel que esté presente tendrá que pasar una tirada de RR (-50%) para no morir a manos de los silfos⁵⁸ de Guland. Todo aquel que vea tal evento ganará 2d10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de 100% (nota del autor: ¿recordais la escena final de *En Busca del Arca Perdida*? Pues esto es algo parecido).

Recompensas

Por terminar esta aventura, cada PJ que tenga éxito ganará 35 P.Ap. más bonus por interpretación rolera y otros.

⁵⁷ Este módulo está basado en la leyenda *El Heredero* aparecida en *Rerum Démoni*, pág. 49.

⁵⁸ Véase pág. 169 del manual de juego.

El Miserere

Por Carlos A. de la Torre

*Aventura pensada para 3-5 jugadores.
Año 1349 (invierno) de la era de Nuestro Señor.*

Historia

Los PJs llegan a la aldea de Entrepinares (León) por diversos motivos, por ejemplo:

- Son invitados por un Conde llamado Juan Valdivia a una cacería y están de regreso. Puede que los jugadores si son de clase social baja, trabajaran en algún momento para él, y los que sean de clase social alta son invitados por su prestigio.
- Algunos pueden tener un familiar importante en la provincia y este ha fallecido, con lo cual el PJ iba a su entierro.
- Simplemente iban de aventuras y fortuna, y la casualidad les ha hecho coincidir en dicha aldea.

Es invierno, hace frío y ha comenzado a llover. Acaban de llegar y están algo cansados del viaje. La aldea está en calma. Se ve ascender el humo negro de algunas casas y al final del camino parece divisarse una humilde posada junto a una ermita.

Entrepinares

La aldea consta de no más de doce casas una pequeña posada y una ermita. También hay un pequeño pozo en mitad de la población.

Si visitan la posada, tras una pequeña puerta de madera de pino, se vislumbra una salita con una barra que tiene acceso a la cocina, cuatro jergones en los cuales normalmente los lugareños juegan una partida de cartas y una mesa cuadrada con capacidad para 6 comensales. Unas escaleras dan a la planta superior donde hay cuatro habitaciones individuales y una comunal. No parece que sea muy transitada, pero cumple muy bien la función de dar cobijo a los viajeros.

La cocinera y su hija se afanan en preparar un guiso en la chimenea de la cocina, mientras que el hijo menor sirve unas cervezas a tres residentes. En otro jergón más apartado parece haber un hombre (que por su atuendo debe de ser un clérigo) algo preocupado y cabibajo.

Si los PJs hablan con los lugareños, estos les invitarán a jugar una partida de cartas en la que la apuesta en cada una es de moneda de plata (tirada de **Juego**). Normalmente se toman muy bien perder y no les importa gastarse unas moneditas en el juego. Eso sí, si van ganando, normalmente suelen ser muy fanfarrones. Esperemos que esto no cause ninguna pelea.

Si deciden dialogar con el clérigo y le preguntan por su nombre, o que le sucede, este alzará la cabeza y les contará:

“Me llamo Miguel Vélez, y soy un sacerdote de la ciudad de Salamanca. Estoy buscando una obra musical que me encumbre hasta Dios. He oído que en esta zona, había hace más de 100 años, un monasterio en el cual vivían diez religiosos, uno de ellos un gran compositor. Este compuso un magnífico miserere que iba a ser interpretado en una misa mayor, pero por aquel entonces, la peste bubónica azotaba cerca de las montañas y los monjes murieron antes de que llegara el gran día. Cuentan los habitantes de la comarca, que aún se escucha en las noches de invierno, el siniestro canto de los monjes entonando el miserere. Y he llegado hasta aquí para encontrar las partituras e inspirarme en una mayor obra. Pero ya estoy algo viejo y cansado, y no puedo estar vagando por los montes de la región en busca de un monasterio el cual nadie sabe su paradero exacto. Me llenaría de alegría que encontrarais por mí dichas partituras, soy un hombre muy generoso y os recompensaré como es debido. ¿Aceptáis por 50 monedas de plata?”

Si se ponen un poco quisquillos, Miguel sacará una bolsa de piel en la cual hay dos anillos de oro que parecen valiosos, para

ser exactos cada anillo vale 20 monedas más en el mercado, y les dirá que también pueden ser suyos.

Lo que sucede en verdad es que el sacerdote es conocedor de la leyenda que cuenta que esos cantos que se oyen por las noches, son los mismos monjes muertos que se levantan de su lecho para terminar lo que un día dejaron a medias. No sabe si esto es totalmente cierto pero es mejor no arriesgarse.

Si algún personaje pregunta si todavía sigue habiendo peste, Miguel les dirá que no, que no hay ningún peligro.

La Ermita

Está justo al lado de la posada. Tiene una pequeña torre en la cual hay una campana oxidada que resuena todas las mañanas. El recinto tiene capacidad para albergar unos 50 feligreses.

Nota al DJ: Los aldeanos de Entrepinares y El Álamo desconocen por completo la historia del monasterio y el lugar exacto de su ubicación. Esto es porque fueron construidos después de la epidemia de peste, unos 40 años más tarde.

El Álamo

Es un pueblecito que está al sur de Entrepinares, y es posible que los PJs vayan en busca de más información acerca de donde se encuentra el monasterio. Sus habitantes son muy supersticiosos y algo desconfiados. Al menos hay 24 casas y un par de granjas en los alrededores, a lo lejos un poco más al sur se alza un molino. El nombre le viene al pueblo por el álamo centenario que se eleva a la entrada.

Sus habitantes no conocen la historia del monasterio, ni que fue de los monjes y por supuesto nunca han oído cantos en los montes. Eso sí, creen firmemente que en el pinar del monte cercano habitan unos espíritus que aterrorizan a la población. Algunos de ellos afirman que han escuchado voces roncadas como de demonios correr entre los árboles. Llevan tiempo intentando colocar una enorme cruz de madera en lo alto del monte para espantar a las malas ánimas, pero nadie se atreve a cargar con ella hasta la cumbre. Ofrecerán a los PJs un total de 12 monedas de plata que recolectarán entre todos y una gallina y una cabra (si la cantidad es insuficiente para los jugadores, los pueblerinos les ofrecerán comida y cobijo de por vida). La cruz de madera pesa 50 kg.

El molino no tiene nada de especial, es un molino más. Su propietario se llama Juan de Soto y es uno de los que dice haber sentido la presencia del maligno en el pinar.

¿Qué es lo que pasa en el bosque?: Dos Sátiros⁵⁹ habitan en una cueva elevada y conocedores de la superstición de los lugareños, aprovechan para aterrorizarlos y divertirse un poco. También disfrutan arrojando piedras a los viajeros o robarles sus posesiones si son tan estúpidos de acampar en las cercanías. La cueva es difícil de ver, recibe un malus del 20% en las tiradas de **Otear** o **Buscar**. Es una pobre excavación poco profunda en la que el hedor es insostenible. En ella se puede encontrar restos de pequeños animales y alguna cazuela oxidada posiblemente robada a un despistado viajero.

Colocar la cruz no hará que los sátiros abandonen su hogar, pero sí, si son derrotados y mal heridos por los jugadores.

Camino a Valmonte

El camino discurre a través del espeso bosque lleno de matorrales (con una tirada de **Rastrear** se pueden ver huellas de

⁵⁹ Véase pág. 168 del manual de juego.

carros y pisadas en dirección a El Álamo. No son recientes). El DJ lanzará en la siguiente tabla de encuentros 1D10:

- **De 1 a 5:** Por el camino viajan un hombre de familia su primogénito y su esposa, la cual va montada en una mula con un par de alforjas. Están cansados pero parecen amistosos. En las alforjas sólo llevan pan para unos días de viaje y algo de queso, también llevan unas 7 monedas de plata sueltas. Si los PJs les preguntan, estos dirán que van a León, también les pedirán algunas monedillas por la caridad de Dios, que el camino es largo hasta allí y apenas les queda algo.
- **De 6 a 8:** Encuentro con un pastor y su rebaño de 9 ovejas. Lleva una honda, un zurrón con algo de comida y un odre. Su perro le acompaña. Vive en una cabaña hecha por él cerca del camino, y el pastor si conoce la leyenda del monasterio que fue transmitida de su abuelo a su padre, y este a él. Si los jugadores comparten con él una noche de compañía, cerca del fuego en su cabaña, les podrá contar la leyenda completa y donde está el monasterio. También les informará que fue su bisabuelo quien enterró personalmente a los 9 monjes (los jugadores ganan un +5% en **Leyendas**). La leyenda cuenta que eran 10 los religiosos, uno no fue enterrado. El encuentro con el pastor también puede producirse si los jugadores superan una tirada de **Otear** con un malus del 10% cuando van por el camino.
- **De 9 a 10:** Comienza a llover con fuerza. La lluvia durará hasta la mañana siguiente. Esto dificulta las tiradas de **Otear** en un -20%.

500 metros antes de llegar a Valmonte hay un letrado que informa que hace cien años se produjo en esa zona una terrible epidemia.

Valmonte

El pueblo está totalmente deshabitado. A raíz de la peste bubónica, toda la población emigró a las ciudades vecinas o a León. Los pocos que se quedaron, murieron en pocas semanas. Sus casas ahora están vacías y derruidas, las reliquias de la iglesia fueron llevadas en el partir de las gentes y muchas edificaciones fueron quemadas para erradicar la enfermedad.

Nota para el DJ: Puede que los PJs estén asustados por contagiarse, pero en verdad en este pueblo no existe tal peligro. Pero déjalos que se asusten, que disfruten con el horror y la soledad de más de 100 años de un pueblo.

En Busca del Monasterio

Una vez que decidan aventurarse en el pinar que rodea el monte donde está situado el monasterio, comenzarán a oír unos ecos perturbadores. Pueden ser que los produzca el viento que roza con los árboles (una tirada de **Escuchar** con una penalización del 15%, permitirá conocer que esos ecos son las voces de los monjes que lamentan su desdicha).

Entre la arboleda serpentea un arroyuelo (tirada de **Otear** -10% para divisarlo) que conduce a un manantial tranquilo, de agua limpia y cristalina, que se encuentra en la cara opuesta de la montaña respecto donde se ubica el antiguo monasterio.

En mitad del pinar hay un claro, y en el centro de este, se levantan dos árboles. Uno de ellos es un pino sano, el otro parece muerto, con la corteza ennegrecida:

- Si los jugadores se acercan podrán apreciar que un esqueleto yace al pie del pino con una cuerda podrida atada al cuello, el resto de esta cuerda está sujeta a una rama. Lleva hábitos de monje (algo deteriorados) y un libro en la mano.
- Si finalmente deciden acercarse más, serán sorprendidos por el ataque del pútrido árbol de al lado, que realmente es una Mandrágora⁶⁰. Esta impedirá cualquier acercamiento al libro del monje. La Mandrágora surgió a partir del semen del monje ahorcado, el cual una noche, en una visita furtiva al pueblo de Valmonte, practicó sexo con una joven aldeana. Atormentado por tal pecado decidió suicidarse colgándose de una rama del árbol del claro. Unas gotas de su "amor" cayeron al suelo del cual nació la Mandrágora. El libro que posee el monje es su propio diario, en el cual

cuenta con espanto el terrible acto que ha cometido y su intención de perder la vida. Tiene una fecha escrita (si los jugadores superan una tirada de **Leyendas** o **Memoria**, se darán cuenta que perdió la vida dos días antes que sus compañeros. Esta tirada se permite si los jugadores antes han escuchado la leyenda del monasterio, claro está).

- **Con algo de suerte** y unas tiradas de **Otear** o **Buscar**, los jugadores finalmente encontrarán el sendero que discurre hasta las puertas del monasterio.

El Monasterio

Los muros que lo rodean son altos pero se conservan en muy mal estado. Se ve con claridad que muchas piedras que lo componían han caído y dejan mellas. Han crecido muchas enredaderas y gran cantidad de musgo.

- **Patio:** Tras dos enormes portones de gruesa madera, permanece en silencio un patio que algún tiempo llegó a ser un buen jardín cuidado por los monjes, que ahora no deja de ser un nido de malas hierbas y el hogar de una derruida fuente central.
- **1 – Establos:** Triste recuerdo de lo un día fue un gran establo con capacidad para albergar muchos animales de monta. Las vigas de madera están algo carcomidas y en el ambiente hay un fuerte olor (si alguien busca entre la paja encontrará los restos de un caballo)
- **2 – Capilla:** Habitación donde rezaban los monegascos. Todavía están los 8 bancos de madera y el altar de piedra que lo preside. Sobre la pared, lleno de telarañas, se mantiene un cristo que parece observar con la mirada a los visitantes. En el altar tumbado hay un cáliz de bronce (si se pasa una tirada de **Conocimiento Mágico** se sabrá que es un objeto mágico con el hechizo de **Exorcismo** de nivel 5. Además el cáliz reduce al 40% la penalización ejecutando el hechizo).
- **3 – Comedor:** El comedor al igual que el resto de las habitaciones está cubierto de polvo. Hay una enorme mesa con 14 sillas, algunas de las cuales, están tumbadas con las patas rotas, también se ve una chimenea de la cual pende una gran olla. Apoyada en la pared está la mesa donde el cocinero preparaba la comida.
- **4 – Habitación que da al almacén:** Es una lúgubre estancia desde la que se vigilaba el acceso al almacén. Aún está en pie la mesa y la silla del vigilante.
- **5 – Almacén:** Guarda montones de sacos de trigo, legumbres, harina y algo de fruta. Están todos en mal estado, y los insectos han agujereado los sacos. Si un jugador husmea dentro de la habitación registrando sacos, es muy probable que sea mordido por una rata infestada con la peste bubónica (50% de posibilidades de ser mordido; 75% de que este contraiga la enfermedad⁶¹).
- **6 – Sala de vigilancia:** Sobre la pared están todas las llaves que acceden a las celdas de los monjes (están algo oxidadas pero todavía cumplen su función). En esta estancia también hay una mesa y una silla que eran usadas por el vigilante.
- **7 – Pasillo:** Es muy oscuro y húmedo. Da paso al resto de las celdas.
- **8 – Celda del compositor:** Esta era la habitación del compositor. Solamente hay una humilde cama, un crucifijo gobernado la pared, una mesita con un cajón, y una lámpara de aceite (aún queda algo de aceite). En la mesita se guardan diversos pergaminos escritos en latín (tirada de **Idioma (Latín)**) que hablan sobre música. Si un Pj los consigue leer, suma a la competencia de **Música** +15%. También hay varios pergaminos sin escribir. Estos son los pergaminos que contienen el miserere, pero las notas sólo aparecen por la noche (si los jugadores llegan de noche, estos pergaminos no estarán pues se los han llevado los monjes a la capilla para interpretarlos). De día parecen simplemente pergaminos sin escribir.
- **Resto de las celdas:** Excepto un camastro, el crucifijo y una mesita vacía, no hay nada de valor. Alguna telaraña que otra.

⁶⁰ Véase pág. 157 del manual de juego.

⁶¹ Véase pág. 53 del manual de juego para más detalles.

Encuentros dentro del Monasterio

De día está todo muy tranquilo, pero al anochecer surgen de la oscuridad los nueve cadáveres vivientes de los difuntos monjes. Caminan despacio por el camino del monasterio y cruzan sus puertas para reunirse en la capilla. Allí el muerto del compositor, extrae los pergaminos del miserere y comienzan a cantar (su canto es considerado un hechizo de *Inmovilizar* de nivel 5, pero a diferencia de este, si se permite un tirada de RR para resistir).

Los monjes atacarán si son interferidos en su oficio, o si descubren a un personaje escondido o deambulando por su sagrado monasterio. Si los jugadores consiguen robar durante el día los pergaminos que contienen el miserere, los muertos les seguirán a cualquier parte a la que vayan atacándoles por la noche hasta que finalmente sean destruidos.

Entregando el Miserere al Clérigo

Una vez logren entregar las partituras al clérigo Miguel Vélez, este les dará sus 50 monedas de plata a repartir entre el grupo, y les invitará a una comida y a unas cervezas (también les dará los anillos si así lo prometió). Les preguntará que fue lo que vieron en el monasterio y que ha sido de los monjes. A la mañana siguiente partirá con las partituras rumbo a Salamanca.

En este punto se termina la aventura, y los jugadores son libres de ir a donde les plazca. Por su bien espero que hayan acabado con todos los monjes pues estos, les perseguirán eternamente si no es así.

Recompensas

- 5 Puntos de Aprendizaje si consiguen que Miguel Vélez les ofrezca más.
- 5 Puntos de Aprendizaje si llevan la cruz a lo alto del monte.
- 10 Puntos de Aprendizaje si derrotan a los dos sátiros.
- 40 Puntos de Aprendizaje si derrotan a la mandrágora.
- 20 Puntos de Aprendizaje si devuelven el miserere sin haber destruido a los monjes.
- 50 Puntos de Aprendizaje si devuelven el miserere y han destruido a todos los monjes.

Dramatis Personae

Miguel Vélez

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	5	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	15		
CUL	20		

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

Armaduras: Carece.

Competencias: *Leyendas* 30%, *Teología* 70%, *Psicología* 60%, *Escuchar* 40%, *Memoria* 40%.

Campesinos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 50% (1D6)

Hoz 35% (1D6+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Conocimiento Plantas* 30%, *Conocimiento Animal* 40%, *Correr* 60%, *Escuchar* 60%.

Viajeros

FUE	5/10	Altura	Variable
AGI	10/15	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	10/15	RR	70%
PER	15	IRR	30%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 45%, *Conducir Carro* 60%, *Ocultar* 50%, *Discreción* 30%, *Esconderse* 40%.

Sátiros

FUE	20	Altura	1,55 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	5		
CUL	1		

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armaduras: Pelo (Prot. 1)

Competencias: *Esconderse* 80%, *Esquivar* 70%, *Lanzar* 70%.

Pastor

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Honda 65% (1D3+2)

Palo 70% (1D4+1)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Leyendas* 40%, *Lanzar* 40%, *Esquivar* 50%, *Cantar* 35%, *Conocimiento de Plantas* 35%, *Conocimiento Animal* 60%, *Rastrear* 50%.

Perro

FUE	10	Altura	-
AGI	20	Peso	-
HAB	-	Aspecto	-
RES	10	RR	50%
PER	20	IRR	50%

Armas: Mordisco 65% (1D4)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Rastrear* 75%, *Escuchar* 40%.

Mandrágora Joven

FUE	40	Altura	5 m
AGI	3	Peso	1.600 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	15	IRR	200%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Ocho Ramas (8 ataques) 25% (1D6+4D6)

Armadura Natural: Corteza (Prot. 5, 3 si la atacan con fuego).

Competencias: *Conocimiento Vegetal* 90%.

Monjes muertos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	5	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	10	IRR	100%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Ancha 45% (1D8+1)
Maza Pesada 45% (2D6)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Cantar* 80%, *Discreción* 80%, *Escuchar* 15%.

Poderes Especiales:

- *Canto:* cuando cantan en coro producen un hechizo de *Inmovilizar* de nivel 5 con derecho a tirada de RR por parte de las víctimas. No sufren penalización ejecutando el hechizo.

El Monasterio

Por Pedro García

Época: Un invierno muy crudo allá por el 1350.

Lugar: Monistrol, muy cerca de Montserrat.

Hechos destacables: Sube al trono de Castilla Pedro 1º el cruel con 14 años de edad.

A modo de introducción

Los PJs se encuentran cerca de Monistrol, a un kilómetro y poco más de Montserrat. El pasaje y el pueblo están cubiertos por una gruesa capa de nieve. Está cayendo una gran tormenta, y el viento los azota sacudiendo sus vestimentas de forma violenta. Los copos de nieve se clavan es los pocos trozos de carne visible como auténticas agujas de hielo. Poco a poco van entrando en el pueblo y no se ve a nadie por las calles. El campanario de Montserrat, señala muy lejanamente las siete de la tarde. Casi no se ve nada, con esta ventisca es imposible encender las antorchas que iluminan la docena de casas, dos graneros y la alcaldía, además de lo que parece una posada. De sus ventanales surge luz y se pueden adivinar algunas siluetas de la gente que hay dentro. Este edificio es de dos pisos.

Lo mas seguro es que los PJs entren en la posada. Si no es así, solo encontrarán algún que otro lobo y el 35% de pillar una pulmonía. Si se deciden a entrar en la posada, ya es otra historia. La posada se llama "La posada d'en Blai". Dentro el ambiente es muy agradable en comparación con la tormenta que azota el exterior. Al entrar, una ráfaga de aire azotará el interior por un momento, el suficiente para que algunos os griten que cerréis

—¡¡¡Esa puertaaaa!!!

La gran chimenea circular que hay en el centro de la estancia caldea toda la sala. Tras la barra hay un hombre muy corpulento, bajito y muy ancho de hombros, es el posadero. De mesa en mesa ronda una chica muy joven de pelo largo y castaño hasta la cintura. Sirve jarras de vino por donde la llaman. Su nombre es Neus y es la hija del posadero. En las mesas hay algunos lugareños hablando sobre el tiempo y discutiendo sobre si durará mucho más todavía.

Con una tirada de **Otear**, descubrirán al fondo de la sala, en su parte mas alejada, la silueta de una persona vestida al parecer con unos hábitos, sentada tras una mesa, al parecer está solo.

También hay una muchacha pelirroja, de claros ojos y sonrisa cautivadora. Se fijará en el PJ mas atractivo, si este le devuelve la sonrisa o entabla conversación, ella se mostrará muy receptiva e invitará al PJ a una habitación. Si el PJ acepta, este disfrutará de un bonito 35% de pillar unas ladillas, además de que tendrá que pagarle como le indicará al acabar 20 monedas. Si el PJ decide no pagar, muy ofendida la mujer llamará a su chulo y acusará al PJ de violación y robo de sus pertenencias. Se puede montar un autentico jaleo en este punto; si el PJ decide pagar inmediatamente no pasará nada mas, si no, el chulo se pondrá muy nervioso y llegará a las manos si fuera necesario. Si se diera este caso, dos amigos tuyos se meterían en este asunto encantados.

Tras un rato, si los PJs no se acercan, el extraño cliente encapuchado hará una señal a los PJs para que se aproximen a él. Se presentará como Eric, un clérigo que hace años que camina en esta dirección. Tiene un fuerte y extraño acento, esta claro que no es de por aquí. Si alguien sabe **Francés**, con una tiradita, reconocerá el idioma como tal. Entonces Eric seguirá hablando.

—Vengo caminando desde Francia, del pueblo de Montpellier...

Con una tirada de Percepción x 3, los PJs se darán cuenta de que su voz suena en extremo fatigada, incluso entrecortada, a veces incluso tiene que tomar aliento para continuar hablando. Eric seguirá.

La historia

"Mi hijo Dominique hace unos años, vino aquí a purgar su vida pecaminosa. Me contó que había decidido viajar a España, concretamente al monasterio de Montserrat para limpiar su conciencia. Solo recibí un par de mensajes suyos. En uno ponía que se encontraba bien, que lo habían acogido amigablemente en el Monasterio. En la segunda carta, me escribía que se había autoimpuesto una penitencia de ayuno total. Hacía tres semanas que no comía y había tenido diversas alucinaciones sobre mujeres desnudas que corría por el Monasterio de noche. Al día siguiente preguntaba a los demás monjes y la respuesta siempre era la misma, nadie había visto nada de nada. La respuesta lógica que se impuso era que todo lo que veía era de alguna manera el reflejo de su vida pecaminosa, que ahora se aparecía ayudada por su ayuno, que sin duda nublaban su visión y su pensamiento.

Un mes después recibí una carta con el sello lacrado del Abad del monasterio, en la cual me comunicaba que sintiéndolo mucho, mi hijo Dominique había muerto."

En este punto Eric tiene que hacer acopio de todo su valor, y tras unos segundo de lucha interna, continúa hablando.

"En la misma carta, me comunicaron que mi hijo, había entrado en un estado de locura, que no hacía mas que gritar cosas sin sentido y que en un arrebato de locura huyó del Monasterio gritando y sacudiendo los brazos como endemoniado. Poco después, varios frailes del Monasterio salieron en su búsqueda. Era ya muy avanzada la noche y hacía un fuerte viento. Tras unas horas lo encontraron, con la ropa hecha jirones, los ojos en blanco y la piel completamente desgarrada. También contaba en la carta que estaba medio devorado. Los lobos, dijo el Abad. Por favor, os lo suplico, necesito que investiguéis este asunto, no me creo que haya podido ocurrir esto con mi hijo. He llegado hasta aquí, pero me temo que mi camino se ha acabado, no puedo continuar".

En este momento que hagan una tirada de **Otear** que les demostrará que bajo el asiento del encapuchado hay un pequeño charco de sangre.

"Ayer unos lobos me atacaron y estoy malherido, pero he logrado llegar hasta aquí y encontrar estas almas bondadosas que harán por mi lo que yo no puedo acabar. Tomad —dirá mientras saca una bolsa de cuero bastante grande con su mano ensangrentada—. Tomad esto y esclarecer este turbio asunto sobre la muerte de mi hijo."

En este momento caerá en redondo al suelo. No esta muerto pero necesita rápidamente de atenciones médicas, esto lo averiguarán los PJs con una tirada de **Medicina**.

En la bolsa de cuero encontrarán 56 monedas y un par de anillos engarzados de gran valor.

La verdad

Lo que realmente pasa, amigo Dj, es que la demonio Masabakes por medio de estrategias varias ha logrado entrar en el Monasterio con la apariencia de un arrepentido. El Monasterio aceptó con los brazos abiertos al personaje, y este fue el principio del fin. Tiempo después mediante la ayuda de Incubos y Sucubos⁶², por fin el Monasterio cayó. Se celebran extrañas ceremonias, orgías sangrientas, etc. Todo ocultado claro está, con la apariencia de el Monasterio de Montserrat. ¿Quién puede sospechar?.

El pobre Dominique se vio afectado por el hambre, y a eso se le sumó que tuvo la mala suerte de ver varias cosas extrañas, algunos sucubos fornicando frenéticamente con los monjes, etc... creyó volverse loco.

⁶² Véase pág. 153 del manual de juego.

Masabakes, tiempo después de haber corrompido todo el monasterio se fue satisfecha de su obra....

Llegada al monasterio

Los PJs son libres ahora de continuar por su camino o de seguir adelante para averiguar que le sucedió a Dominique. Caso de que se decidan por esto ultimo (¡¡bravo, bravo, estos son mis muchachos!!), el mal tiempo acompañará a los PJs desde que abandonen este pueblo hasta la llegada a Montserrat. Finalmente, al llegar a los muros exteriores, si deciden picar, les recibirá un monje cubriéndose con una manta de la pesada lluvia.

—¿Qué desean...?

Si intentan entrar en el Monasterio en principio no tendrán ningún problema, si es para pasar la noche por supuesto. Si vienen con el cuento de que vienen a peregrinar, que son devotos hijos del señor etc, no cuela, porque al fin y al cabo, ¿a que viene entonces tantas armas? Si hubiere algún PJ de posición social alta, entonces no habrá motivo para no dejarles entrar.

Serán destinados a los habitáculos dispuestos para los viajeros, cruzarán un amplio patio, con una tirada de **Otear**, descubrirán varios huertos, un pozo, y el lugar por donde se lleva un novicio sus monturas, que curiosamente es de donde procede el sonido del relinchar, apagado por el ruido de la tormenta, de algunos caballos. Una vez en sus habitáculos, se les informará de que el Abad Gregorio, pasará mas tarde a darles la bienvenida en persona, y les rogará que no salgan de la habitación hasta la llegada de este. Entonces el monje se despedirá.

Si le preguntan algo a él al respecto de lo que les trae de cabeza, contestará no saber nada absolutamente.

Poco mas tarde, rodeado de dos novicios, el Abad les visitará.

—Bienvenidos viajeros... .

Antes de nada dejar claro que nadie hablará sobre Dominique sin antes preguntar quienes son los PJs. Es decir, no darán información de este tipo al primero que pregunta, así que les preguntarán si tienen algún tipo de parentesco, etc... Ahora los PJs son libres de preguntarle. Las posibles respuestas a las posibles preguntas son las siguientes.

- Dominique, se encuentra enterrado en el cementerio local, tras los muros del monasterio, junto a otros hermanos.
- Contará poco mas o menos lo que contó Eric, que Dominique empezó un fuerte ayuno, que con el tiempo le nubló cada vez mas la mente. Hasta que al fin, todos los pecados que había cometido, y por los que sin duda había venido hasta aquí a expiarlos, empezaron a atormentarle y de esta manera se volvió cada vez mas reservado. A veces se le oí gritar palabras sin sentido, llegó hasta a hacerse violento. Finalmente, cuando huyó, los lobos acabaron con el —al decir esto se santiguará, y le imitarán los novicios—. Con una tirada de **Psicología** se darán cuenta de que falta algo, algún detalle se está quedando bajo la manga. Si le presionan sobre esto, el Abad hará salir a los novicios, y cerrando la puerta mirará de nuevo a los PJs, y entrecerrando los ojos hasta dejarlos como dos ranuras, y bajando el tono de voz, dirá: “Quizá no fueron los lobos los que hicieron eso con su cuerpo, no... Quizá fueron los demonios que llevaba en su interior y lo atormentaban que finalmente salieron de su cuerpo destruzándolo y ahora corren libres por los montes buscando un nuevo incauto... Comprenderán que no diga esto a mis hermanos, se crearía una tensión que no es necesaria, y los novicios son tan susceptibles... Además, no se preocupen, nada malo puede ocurrirles dentro de estos muros”.
- Si le preguntan, también les indicará donde encontraron el cuerpo, y también, si lo desean, donde descansaba Dominique, pero les instará a que no hagan preguntas por el Monasterio, la paz aquí es absoluta y no me gustaría que fueran ustedes a poner nerviosos a los hermanos. Nada mas. Buenas noches.

Tras decir esto, cerrará la puerta de madera que crujirá sobre sus goznes. Una ráfaga de aire helado agitará la llama de la lámpara que ilumina esta habitación, deformando por un momento las sombras de los PJs sobre las paredes peladas.

Investigaciones

Ahora que saben donde está el cuerpo, si se les ocurriera desenterrarlo (por descontado que si le proponen esto al Abad les tratará de sacrílegos y los echará de la Abadía inmediatamente), deberán hacer algunas tiradas: **Discreción** para abandonar sus habitaciones y luego el Monasterio, por supuesto con algún modificador debido a la fuerte tormenta; **Trepar**, si saltan el muro del cementerio; o **Forzar Mecanismos** para abrir el candado de este lugar. La puerta del Monasterio se abrirá desde dentro fácilmente, solo quitando el tablón transversal.

Por cierto, que siempre que algún PJ por la noche se pasee por el patio exterior, durante sus investigaciones, etc, con una tirada de Suerte podrán ver el cuerpo desnudo de una mujer de gran belleza que corre por el patio, casi como danzando. Pero esto solo será por un segundo, casi en lo que tarda el PJ en parpadear, de hecho pudiera llegar a pensar que a sido cosas de su imaginación.

Una vez hayan cavado y llegado al cuerpo, descubrirán tras la fuerte tormenta, cuando los relámpagos caen cada vez mas cerca, y los truenos les llegan a ensordecen, que el cadáver está sin rasguño alguno, al contrario de lo que les explicaron.

Si pasan la noche durmiendo para reponer fuerzas e iniciar las investigaciones al día siguiente, tendrán que hacer una tiradita de RR, caso de fallarla, tendrán un bonito sueño. Tirar 1d6 para ver cual:

- 1: El PJ se vé en una iglesia muy extraña, que con una tirada de **Teología** se dará cuenta de que no hay ningún símbolo cristiano que este normal, es decir, encontrará cruces al revés, quemadas, etc, incluso podrá ver a un grupo de mujeres desnudas extremadamente bellas tocando lascivamente una imagen de Cristo. En ese momento, una de las mujeres se fija en el PJ.
- 2: El PJ se verá entre muchos monjes, entre los que con una tirada de **Memoria**, podrá reconocer a algunos de los que ha visto en el Monasterio. El PJ se encuentra en una lujuriosa orgia con bellísimas mujeres, hermosos hombres, y los citados monjes además de muchos otros que no reconocerá.
- 3: El PJ ve al hombre que investigan (a Dominique, pero si no lo vio, verá un hombre tumbado en un receptáculo muy estrecho, que el PJ tendrá la certeza de que se trata de algún tipo de ataúd) enterrado desnudo sin ningún tipo de daño físico. Incluso puede notarle un aire de felicidad.
- 4: El PJ verá la imagen del Monasterio, y sobre él, una gran mujer desnuda extremadamente bella que vomita hombres y mujeres desnudos sobre el monasterio.
- 5: El PJ sueña con una mujer de gran belleza y totalmente desnuda que lo llama por su nombre. El PJ siente un deseo irrefrenable de ir hacia ella, y así lo hace. Una vez con ella el PJ se dará cuenta de que él mismo está totalmente desnudo, al igual que ella, de esta manera empiezan a hacer el amor de forma frenética hasta que el dolor y el placer se unen y el PJ empieza a gritar (Si el PJ fuera una mujer, la llamada la haría un hombre, claro).
- 6: El PJ siente una extraña sensación. Todo a su alrededor son imágenes católicas, cruces, santos, etc. Sin embargo, un momento después, todas las cruces quedan invertidas y en llamas y todas las imágenes de santos y vírgenes quedan desnudos.

Al día siguiente, si intentan averiguar algo, lo mas seguro es que indaguen por alguno de estos sitios:

Pueblo de Ministrol: Nadie sabe nada de nada. Lógicamente, esto les pilló muy lejos y no habían siquiera oído nada del tema.

Pueblo de Montserrat: Es un pueblucho muy pequeño que consta de muy pocas casas, todas bastante cochambrosas. No saben mucho, pero algunas tiradas de **Elocuencia** ayudarían bastante:

- Saben que hace un año mas o menos, los frailes salían de vez en cuando por las montañas o por el pueblo. Pero desde hace unos meses ya no salen para nada. Alguna vez se les ve salir en grupos reducidos, pero estas veces son contadas.
- El medico del pueblo reconocerá que los frailes solían ponerse enfermos bastante a menudo, ya se sabe, su mala y poca alimentación, pero desde hace unos meses han dejado de enfermar, supongo que tendrán a algún medico o algún hermano que sabe de este campo y les trata.

Si continúan haciendo preguntas no tardarán en encontrarse con una anciana muy mayor, que les informará que:

- Hace unos meses vi salir del Monasterio una silueta, corría como alma que lleva el diablo, y un rato después salieron detrás muchos de esos frailes con antorchas. Háganme caso, ese Monasterio esta maldito, hace tiempo que Dios no tiene nada que ver con lo que sucede tras esos muros.

La señora les indicará por donde vio este suceso, que lógicamente no tiene nada que ver con la dirección que les indicó el Abad. Si preguntan por el pueblo sobre esta señora, les indicarán que se trata de una loca a la que nadie hace ni caso.

Si se acercan hasta donde suponen que debió ir Dominique, según la abuela, es muy probable que encuentren muy apartada una cabaña. Es la cabaña de un tal Bufarull. Si deciden pasar a hacer una visita, de Bufarull, que en principio se mostrará hostil, pero con unas tiradas de **Elocuencia** sabrán calmarlo, sacarán que:

“Estando paseando por la montaña hace unas noches, cerca del sendero que baja hasta la llanura del Monasterio me pareció escuchar unos gritos. Entonces vi un hombre que corría como un poseso. Poco después vi como un gran multitud de hombres y mujeres desnudos corrían montaña arriba, aparecieron por donde vino el anterior y lo seguían. No tardaron en cazarlo, yo me escondí, pero podía oír los gritos, eran gritos casi de animales mas que de personas. Al rato cesaron. Cuando reuní el valor suficiente, me acerqué para ver, pero antes de poder dar dos pasos, vi las luces de unas antorchas, volví a esconderme y vi aparecer esta vez a esos desgraciados frailes. Estos cogieron el cuerpo y se lo llevaron. No fui a dormir y me quedé vigilándoles desde aquí. Después de un rato vi desde aquí como se dirigían a su cementerio, supongo que cavaron una fosa y lo metieron dentro”.

No sabe nada mas.

Descripción del Monasterio

- **1 – Patio de Entrada:** Hay varias zonas de cultivo. Hay también un pozo.
- **2 – Habitaciónulos:** Donde descansan los viajeros de paso. Camastros de paja.
- **3 – Sala de Descanso:** Amplios taburetes de madera y numerosas imágenes religiosas.
- **4 – Sala de Descanso:** Lo mismo que el anterior.
- **5 – Habitación del Abad:** Muy lujosa, con muchos símbolos cristianos y numerosos objetos de oro. También una puerta oculta tras un tapiz (**Otear** -15%) que baja al nivel inferior. Si los PJs se ponen violentos, primero tratará de echarlos del Monasterio, pero si ve que la cosa se pone muy fea entonces tirará de alguno de sus trucos, y en último caso tratará de huir por el pasadizo escaleras abajo donde sus criaturas le protegerán.
- **6 – Biblioteca:** Muy amplia y con muchos mesas a modo de escritorio. Con una tirada de **Buscar** encontrarán un raro libro sobre dioses extraños (leerlo les otorgará +5% a **Conocimiento Mágico**).
- **7 – Cuadras:** Posiblemente los animales de los PJs, algún caballo mas, un par de mulas y poca cosa más salvo lo típico de este lugar. Por lo demás, muy limpias.
- **8 – Escaleras de Bajada:** A nivel inferior. Son unas escaleras de caracol de roca.
- **9 – Cementerio:** Aquí están enterrados todos los hermanos del Monasterio. Con una tirada de **Buscar** encontrarán la de Dominique.
- **10 – Sala:** Este nivel entero está muy oscuro, esta sala esta cerrada. Con una tirada de **Forzar Mecanismos**, la abrirán para descubrir que en su interior, casi esperándoles se encuentran dos guls⁶³ y restos de su alimentación.
- **11 – Sala:** Aquí, entre muchísima basura y restos podridos de algo que ahora es irreconocible, encontrarán a 3 cynocéfalos⁶⁴.
- **12 – Sala:** Completamente vacía. Hay mucha basura y un olor insoportable.

- **13 – Sala Amueblada:** Aquí encontrarán diferentes símbolos, que con una tirada de **Teología** sabrán que no son cristianos. Una tirada de **Conocimiento Mágico** les revelará que en esta sala se ha celebrado algún tipo de ritual. Hay además dibujado un pentagrama rodeado de un círculo. En cada punta del dibujo hay una vela apagada, y en el centro del mismo, todo el suelo está ennegrecido, como quemado. Es el olor a esto mismo lo que inunda esta sala.
- **14 – Sala:** En esta sala encontrarán a varios sacerdotes de espaldas, de rodillas rezando a un extraño símbolo irreconocible. Ante cualquier pregunta o oportunidad para que estos monjes hablen, responderán, pero la voz sonará doble, mitad masculina y mitad femenina. Estos seres son Andróginos al servicio del Abad. Al reconocer a los PJs como intrusos, lanzarán un horrible chillido pidiendo ayuda a cualquier criatura que pueda oírlo.
- **15 – Biblioteca:** Esta biblioteca está maldita, aquí solo se puede entrar si se saca una tirada de **IRR**. En su interior hay numerosos libros: con una tirada de **Buscar** encontrarán uno sobre magia negra y brujería, que otorga al lector +10% a **Conocimiento Mágico**. Con más tiradas encontrarán también algunos que hablan de algunos demonios, como Masabakes, Agaliarethp y algunos otros. Este otorga un +25% a **Conocimiento Mágico**. Todos estos libros están escritos en Latín. Hay además un libro en el mismo idioma que tiene una probabilidad de **Enseñar** del 65% y contiene los hechizos de **Vuelo e Invocación de incubos y sucubos**.
- **16 – Sala Oscura:** Esta sala fría y oscura está adornada con grilletes por las paredes. Encontrarán algunos cadáveres en avanzado estado de descomposición. Pertenecen a novicios.
- **17 – Sala:** Sala vacía sin nada de interés.
- **18 – Sala:** Aquí encontrarán los PJs a multitud de sacerdotes dormidos algunos e inconscientes otros. Si fueran despertados atacarían inmediatamente.
- **19 – Pozo:** Una tirada de **Otear** en el pozo, con un malus de -25%, les hará descubrir unos escalones de piedra tallados que bajan por el interior (o suben, según se mire) y se pierden en la oscuridad (llevan al 20).
- **20 – Sala:** Esta sala es muy pequeña, desde aquí se ve la corriente subterránea. Hay varias antorchas encendidas en este subterráneo. Aquí el unico sonido es el eco de los pasos o voces de los mismos PJs y un constante goteo. Si fuera de día, verían una luz proveniente de la boca exterior del pozo. También encontrarán una pequeña balsa. Desde aquí abajo, las escaleras del pozo se ven automáticamente.
- **21 – Dormitorio:** Esta doble sala alargada, es donde se encuentran, en la primera parte el comedor común y la cocina, y en la parte de atrás todas las literas donde descansan los novicios, aquí encontrarán la que pertenecía a Dominique, pero no encontrarán nada en especial.

Como solucionar esto

Masabakes, antes de partir, se encargó de dejar a alguien en el Monasterio que continuara con su obra. Así que, mediante el uso de la magia, logró hacer desaparecer la piadosa voluntad del Abad. De la misma manera tiene encantados a todos los Frailes del Monasterio.

La única solución es muy triste, o a golpe de exorcismo o a golpe de espada, en concreto sobre el Abad. Una vez esté este muerto todo volverá a la normalidad. Los frailes, novicios etc, no recordarán nada.

Recompensas

Da a los PJs 40 P.Ap. mas la habitual ganancia de **IRR** por ver a las diferentes criaturas de la aventura o por los efectos de los hechizos que puedan ver o notar en sus propias carnes. Si lo hacen todo perfecto, es decir, lo desenmascaran todo, salvan a los hermanos y se cargan a todo el bestiario, entonces dales 50.

⁶³ Véase pág. 150 del manual de juego.

⁶⁴ Véase pág. 142 del manual de juego.

Dramatis Personae

El Chulo

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	90 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 50%, *Otear* 35%, *Chulear* 100%.

Frailes y demás (hay unos 60)

FUE	10	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	10	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Palo 35% (1D4+1)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Esquivar* 20%, *Otear* 55%, *Escuchar* 50%, *Teología* 95%, *Latín* 80%, *Conocimiento de Plantas* 75%.

Abad Antonio

FUE	20	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	73 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	0%
PER	5	IRR	110%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Bastón 75% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Conocimiento Mágico* 100%, *Alquimia* 90%, *Astrología* 75%, *Escuchar* 50%, *Otear* 60%, *Psicología* 60%, *Primeros Auxilios* 60%, *Teología* 100%, *Latín* 100%, *Griego* 90%.

Hechizos: *Arma Irrompible*, *Suerte*, *Arma Invencible*, *Vuelo*, *Invisibilidad*, *Invocación de Incubos y Súcubos*, *Invocar a Masabakes*.

Gul

FUE	15	Altura	1,35 m
AGI	25	Peso	40 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	100%
COM	5		
CUL	15		

Armas: Mordisco 70% (1D4+1D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1).

Competencias: *Esquivar* 45%, *Correr* 60%, *Rastrear* 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- *Aullido*: Toda la gente en 5 metros cuadrados queda conmocionada 1d10+1d6 asaltos. Esto reduce un 50% a sus acciones además de perder la iniciativa. No se tiene derecho a tirada de RR.
- *Metamorfosis*: Normalmente a una mujer.
- *Tres Vueltas*: Si consigue darlas alrededor de los PJs, estos quedarán paralizados totalmente durante 1d10 asaltos.

Cynocéfalos

FUE	30	Altura	1,55 m
AGI	25	Peso	45 kg
HAB	17	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	2		
CUL	1		

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Esquivar* 80%, *Trepar* 90%, *Saltar* 75%, *Esconderse* 50%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Carece.

Andróginos

FUE	25	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada Corta 65% (1D6+1)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Escuchar* 90%, *Otear* 75%, *Esquivar* 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Resistencia*: no se desmayan por las heridas sufridas ni sufrirán ningún tipo de dolor. Muere automática al llegar a 0 puntos de Resistencia (cuando se descompone en cuestión de minutos).

Incubos y Súcubos

FUE	20	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	35
RES	20	RR	0%
PER	10	IRR	200%
COM	5		
CUL	10		

Armas: No usan.

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Seducción* 95%.

Hechizos: *Atracción Sexual*, *Discordia*, *Virilidad*, *Impotencia*, *Maldición*, *Carisma*.

Poderes Especiales:

- *Belleza Inhumana*.

El Monte de las Ánimas

Por Luis Gil Concepción

Una historia de ánimas⁶⁵ en que un grupo de personajes se ven envueltos en los asuntos de los que ni viven ni están muertos.

Introducción

Camino de Soria, primeros días de Noviembre de 1354.

El invierno se ha adelantado este año con toda su dureza, y el Moncayo y su serranía muestran a ratos su nevada silueta entre las brumas de la tarde.

Un grupo de viajeros (nuestros personajes), se encuentran perdidos y hambrientos en medio del neblinoso llano, sin poder ver mucho más allá de diez pasos.

—No puede faltar ya mucho. Antes de la noche habremos de estar calientes y con la barriga llena en alguna buena posada de la vieja Soria.

A lo lejos suenan unas sordas campanadas.

—¿Habéis oído? Ha de ser alguno de los campanarios de Soria, en aquella dirección.

—Apresurémonos pues, que no soy yo tan optimista.

De Tarazona a Soria y llegada al monte

Los PJs recorren el camino de Tudela a Soria. Desde hace unas leguas, y a causa de la niebla, han extraviado el camino, y cuando la noche ya está cerca, el único signo de la cercanía de Soria es un toque de campanas oído ya a media tarde.

Hayan decidido continuar o detenerse a acampar, cerca de la medianoche oirán muy cercana una campana que toca a difunto.

Un estrecho camino asciende en esa dirección serpenteando hacia lo alto de un monte, rodeado por un bosque, que se muestra silencioso en la oscura y fría noche. El único sonido audible es el aullido, cada vez más cercano, de los lobos, que han abandonado las alturas de la sierra del Moncayo en busca de alimento en las tierras bajas. Los animales de carga y monta se muestran nerviosos.

Finalmente, un grupo de 1d10+2 lobos se lanzan al ataque, obteniendo la sorpresa si nadie obtiene una tirada de **Escuchar**.

Los animales de monta y carga intentaran huir al ser ellos el principal blanco de los lobos. Aquellos que estén montados han de hacer una tirada de **Cabalgar** cada turno para controlar la montura. Un fallo derriba al jinete y hace que la montura huya.

Alonso

Pasado el ataque, quien saque una tirada de **Escuchar** podrá oír ruido de cascos más arriba, en el camino. Un crítico permite saber que se acercan. Se trata de un caballero pesadamente armado. Un yelmo le cubre el rostro. En su escudo, las armas de los condes de Alcuéll (reconocibles con un éxito de **Heráldica**, nueva habilidad de Cultura, o con un crítico en Suerte). El caballero se dirige a los PJs y sin hacerles prácticamente caso, les entrega un pañuelo de seda bordado y les dice:

—Por favor, entregádselo a Beatriz. Yo debo irme y temo que no la veré ya más.

Espolea a su caballo y desaparece en la bruma en dirección a la cima del monte donde la campana resuena de nuevo. Es medianoche.

La Capilla

En lo alto del monte, en medio de un claro del bosque, se levanta una capilla románica de buen tamaño, pero que da

muestras claras de abandono. Su única puerta de gruesa madera, está abierta y su medio derruido campanario, apenas visible entre la niebla, hace tiempo que ha perdido la campana (crítico en **Otear** para verlo).

En su interior se alinean numerosas lápidas que muestran los escudos de la nobleza local, los de un lado de la capilla (**Heráldica**) y la cruz templaria los del otro. En un lugar privilegiado ante el altar, otras tres lápidas: La de uno de los condes de Almazón, la de uno de los últimos maestros de temple y la de Alonso de Alcuéll.

Cualquiera que violente las tumbas de la capilla apuntará sobre sí las iras de los atormentados espíritus, que esa misma noche caminan en el mundo de los vivos.

Nota para el DJ: La capilla, aunque es tierra sagrada, no servirá de refugio contra decenas de ánimas enfurecidas cuyo poder es esa noche aun más fuerte si cabe. Solo el uso de algún objeto sagrado (junto con un crítico de RR) serviría de algo.

El Cementerio

De un lado de la capilla hay un cementerio. Allí, sentada sobre su tumba, hallarán a Beatriz. Su llegada no la sorprenderá. Si ve el pañuelo, les pedirá su ayuda para ir a buscar a Alonso. Si se la prometen, poseerá al PJ con mayor rango social. Una tirada de Percepción llamará la atención sobre lo desvalido de su figura y su palidez cadavérica. Un crítico permite ver algún trozo de la lápida a través de su cuerpo. La tumba es lujosa y en su lápida se lee "Beatriz de Borges". El perceptivo PJ ganará 3 puntos de IRR si tiene 65 o menos. Si alguien intenta tocarla, ella, sorprendida, se moverá hacia atrás.

Nota para el DJ: Ella es un ánima, e intentará poseer a un PJ que le prometa ayuda. No puede alejarse de su tumba si no es en

un cuerpo vivo. El PJ puede ser poseído voluntariamente o luchar contra la posesión (véase la *Invocación de Animas*). Beatriz no desea causar daño a su anfitrión.

La Batalla

"Beatriz" toma un camino descendente. Cuanto más desciende el camino, más cercano se oye un sordo fragor de combate y lamentos. Finalmente el camino se abre a un claro donde templarios y nobles sorianos se enfrentan como cada noche de difuntos desde hace un siglo.

Si fallan una tirada de RR los PJ se verán involucrados, teniendo que escoger un bando (secretamente o al azar). Mas de cerca pueden ver que ambos bandos están formados por esqueletos, cadáveres acorazados, y ánimas que cabalgan caballos espectrales. Todos los PJs que fallen una tirada de IRR ganan 5 puntos. El PJ poseído, tiene el control durante la batalla. Se utilizan las reglas del combate de masas⁶⁶.

- **Templarios (Bando Defensor):**
 - Número de Hombres: 80.
 - Calidad: Élite.
 - Líder: Maestre Miguel de Alcántara (**Mando** 80%).
- **Nobles Sorianos (Bando Atacante):**
 - Número de Hombres: 100.
 - Calidad: Tropas Expertas.
 - Líder: Conde Antonio de Almazán (**Mando** 60%).

El combate no termina hasta que el último de los combatientes (excluidos los PJs) cae. Inevitablemente durante la batalla, uno o varios de los PJs habrán de medirse con Alonso. Si algún PJ "mata" a Alonso, Beatriz, llena de rabia intentará

⁶⁵ Véase pág. 129 del manual de juego.

⁶⁶ Véase pág. 69-72 del manual de juego.

poseerlo (nota para el DJ: Esta vez para siempre), luego tratará de controlar ese cuerpo con el tiempo para cumplir sus planes: reunir sus restos y los de Alonso en una misma tumba lejos del monte para obtener el descanso que ahora no tienen. Esto podría dar pie a más de una aventura. Los buenos exorcistas no abundan y quizá sería mejor cumplir con los deseos de Beatriz antes de que sea tarde.

Aterrorizados por todas estas masas, los PJs huirán monte abajo.

Final

El amanecer les sorprenderá, confusos y magullados, quizá heridos, pero vivos, a orillas del Duero. Un sol radiante se refleja en el río y baña, en la otra orilla, las murallas de Soria.

Dramatis Personae

Lobos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	15/20	RR	50%
PER	18	IRR	50%

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

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Discreción* 70%, *Escuchar* 50%.

Alonso de Alcuévil

Alonso murió hace años, al encontrarse en el lugar equivocado en el momento justo. No desea dañar a nadie pero combatirá ciegamente.

Baja Nobleza (Caballero hijo de Conde)

Guerrero

Reino de Castilla

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	90 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractivo)
RES	10	RR	15%
PER	10	IRR	85%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espadón 95% (85%) (1D10+2+1D6)

Lanza Larga 80% (30%) (2D6+1D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) [entre paréntesis los valores de combate y competencias con la armadura puesta] y Yelmo (Prot. 8)

Competencias: *Cabalgar* 80% (30%), *Esquivar* 50% (0%).

Beatriz de Borges

Beatriz tampoco es peligrosa si no se le dan razones para ello.

Baja Nobleza (Hija de un Conde).

Cortesana

Corona de Aragón

Grupo Étnico: Catalán y francés.

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	48 kg
HAB	15	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	10	RR	30%
PER	15	IRR	70%
COM	20	Edad	19 años
CUL	15		

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece

Competencias: las de una cortesana (a desarrollar por el DJ) más *Conocimiento Mágico* 54%.

Rasgos de Carácter:

- Único amor (Alonso).
- Carisma con los animales.
- Criada en Francia.

Poderes Especiales:

- *Posesión:* puede poseer el cuerpo de una víctima, que tiene derecho a una tirada de RR para evitarlo. Si falla, el cuerpo y la personalidad de la víctima cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto de Beatriz.
- *Inmunidad:* no puede ser dañada, excepto con magia.

El Monte Sant Michel

Por Daniel Julivert

Esta es una aventura para un grupo de tres a cinco personajes de profesiones eclesíásticas, particularmente monjes. Con unos ligeros retoques, es de suponer que el DJ podría eliminar la necesidad de que los personajes hayan participado de los votos monacales, pero sin duda esto haría perder parte del encanto de la trama.

Resumen

Los personajes, tras recibir una premonitoria visión angelical, serán trasladados al monasterio del Monte Sant Michel, en el norte de Francia, donde se enfrentarán al misterio de la enfermedad del Abad, misterio que deberán resolver sino quieren que el monasterio caiga en manos del Maligno.

Introducción: Un sueño pasajero

Los personajes pueden ser de cualquier origen social que deseen, y puede haber ostentado cualquier profesión anterior, pero es requisito indispensable para jugar esta aventura que al empezar la sesión sean religiosos, preferiblemente monjes. No es necesario que se conozcan, y hasta se podría decir que es recomendable que no se conozcan (para dar morbo a la cosa). Así, mientras los PJs se encuentran en sus respectivos lugares habituales de residencia, una buena noche tendrán todos ellos el mismo sueño. En él se les aparecerá un ángel, que dirá llamarse Dracir, que les explicará que tienen que acudir al Monte San Michel para salvar al monasterio del acoso de una criatura infernal que está hostigando a uno de sus miembros (no dirá cual).

Es importante destacar que Dracir no pide su ayuda, sino que la reclama (al fin y al cabo, los PJs se entregaron a Dios cuando abrazaron los votos). Al día siguiente les recibirá la noticia de que han sido trasladados al monasterio del Monte San Michel. Una situación como ésta les puede dar la frustrante sensación de no haber tenido opción. No te preocupes, de eso se trata precisamente. Dios es sumisión.

Capítulo I: El orden de la cosas

Todos los personajes llegarán al monasterio el mismo día, a media tarde. Es incluso posible que coincidan ya en el camino si vienen de la misma dirección. Esto les daría la ocasión de irse conociendo antes de llegar.

Una vez en el monasterio les dará la bienvenida el Hermano Claustral, Jean Poiré (el encargado del cumplimiento de la Regla del monasterio), el cual se encargará de alojarlos en sus nuevas celdas. Hay que recordar que los PJs vienen aquí trasladados, por lo que después de enseñarles el lugar rápidamente les dejará que se instalen cómodamente, pero a partir de la hora de la cena se esperará de ellos que participen plenamente en las actividades del monasterio. Esto incluye levantarse a rezar los Maitines (a medianoche), ir a trabajar al campo de Laudes (al amanecer) hasta Sextas (a mediodía), y trabajar en tareas del convento (limpiar, ordenar, trasladar cosas, etc.) de Nonas (las tres) hasta Vísperas (las seis). A Completas (las nueve) se cena y a dormir.

Los personajes un poco avisados o con habilidades particularmente útiles (como coser, curtir, leer y escribir, cocinar, etc.) podrán fácilmente encontrar trabajo en el scriptarium, las cocinas o lo que sea, pudiendo quedarse en el monasterio todo el día (y mucho más cómodos). En la primera cena que tomen en el refectorio, el día que lleguen, el Padre Prior Chazel les dará la bienvenida oficialmente al monasterio durante las oraciones previas a que se sirva la comida, en nombre de todos los demás y particularmente del Padre Abad, que está enfermo y no puede atender al refectorio. El hermano Philippe

Lievre, que leerá las escrituras durante la cena, elegirá algunos textos de la Biblia:

"El muchacho que se deja a rienda suelta causará vergüenza a su madre" (Proverbios 29:15)

"Ustedes, padres, no estén irritando a sus hijos, sino sigan criándolos en la disciplina y regulación mental de Jehová" (Efesios 6:4)

"Dediquen tiempo a hablar de la Biblia con ellos, estudiándola en familia. Incúlquenles un sano temor a Jehová, pues así seguirán siempre los consejos de Jehová, para su propio beneficio" (Isaías 48:17)

Uno de los monjes, que está sentado junto a uno de los personajes (se trata del hermano LeTerrier), se muestra claramente afectado por estas palabras, y mira directa aunque disimuladamente al hermano Lievre, casi con miedo. Es importante tener en cuenta que levantar la vista durante las oraciones, así como hablar, está estrictamente prohibido por los votos.

La primera noche que pasen en el convento el PJ con más Racionalidad tendrá un nuevo sueño en el que una vez más se le aparecerá Dracir, que le reprenderá por no haber empezado ya a cumplir su misión y le exhortará a actuar lo antes posible, todo ello de forma harto impaciente. Por la mañana uno de los PJs al azar (pero no el que ha tenido el sueño) despertará para notar que un pequeño perrito se ha colado en su celda durante la noche. El pobre animal, de poco más de una semana de vida, está evidentemente desnutrido y no tiene fuerzas prácticamente ni para moverse. Hay que tener en cuenta que está prohibido tener animales en las celdas, y si el PJ decide quedárselo y cuidarlo deberá esconderlo bien. Si no se lo queda, el animal desaparecerá de la historia; si se lo queda, le servirá de apoyo moral y compañía tanto como pueda, aunque no se acercará a un PJ que sueñe con Dracir.

A primera hora, mientras los demás monjes trabajan, el Padre Prior tendrá una pequeña charla privada con cada uno de los personajes, durante la que les interrogará discretamente sobre sus motivos para pedir el traslado aquí (sí, sí, figura oficialmente como petición de ellos), sus aptitudes profesionales, etc. Este es el momento de intentar conseguir un puesto en algún trabajo que no sea en el campo. Después, los personajes serán libres (menos por sus ocupaciones) para hacer lo que deseen.

Para acabar de agravarlo todo, Dracir se aparecerá cada noche en sueños al PJ que haya elegido, y le instará a darse prisa, aunque no dará datos ni aclaraciones, ni ayudará en ninguna forma. Si el PJ se insubordina le causará pesadillas a partir de esa noche en adelante (-20% a cualquier tirada posterior) y la siguiente noche se aparecerá a otro personaje. Eso sí, nunca al que esté cuidando al perrito (si es que lo cuida alguien).

Capítulo II: Falso culpable

Si intentan escharbar sobre el tema del hermano LeTerrier, nadie sabe lo que le pasa, aunque desde hace unos días está "un poco raro, como paranoide o algo así". Si al que preguntan es al hermano Jean-Yves Gaumont la reacción será la misma, pero alguien con ojo podrá darse cuenta de que la mirada que suelta en respuesta es bastante peligrosa.

Sin embargo, el hermano Paul Ruault, que comparte celda con él, les podrá explicar que "hace dos noches lo noté algo inquieto y... bueno, algo inquieto". La verdad es que le vio salir de su habitación, pero como está prohibido no querrá admitirlo por no meterle en un problema. Empezó a hablar por ayudar, pero a media frase se ha dado cuenta de que no puede contárselo

a los PJs porque estos podrían decirse al Hermano Claustal. Si le presionan lo suficiente o hacen ver que saben algo y que si miente se darán cuenta podrá llegar a admitir la verdad. En cualquier caso, el hermano LeTerrier lo negará todo, a menos que le aborden demostrando que saben lo que le pasa (ver delante).

Al día siguiente a la lectura que hizo el hermano Lievre y que tanto le alteró (creyó paranoicamente que lo de seguir los consejos de Jehová era por él), por la tarde, tendrá una discusión con Philippe durante la cual le exortará, algo nerviosamente e irritado, a que diga lo que tenga que decir y que no se vaya con evasivas. El hermano Lievre negará saber de qué habla, y la discusión acabará tan rápidamente como empezó al acercarse otro hermano.

El hermano LeTerrier saldrá otra vez de su celda durante la segunda noche de los personajes en el convento, dirigiéndose a la Cripta de San Esteban. Allí se reunirá con el hermano Gaumont, con quien discutirá fervientemente de temas religiosos, particularmente sobre la posibilidad de que un mundo imperfecto haya sido creado por un Dios perfecto y si un Dios bueno toleraría el Mal entre su creación. La verdad es que el hermano Gaumont, que llegó al convento hace cosa de un mes, es de creencias cátaras, y está intentando convertir al hermano LeTerrier.

El segundo día Alain evitará a Philippe de forma descarada, aunque le lanzará frías miradas. A primera hora fue reprendido por el Hermano Claustal por la pelea del día anterior, y cree que ha sido Philippe quien le ha denunciado (y de paso teme que más le pueda haber dicho). En realidad, otro monje les oyó discutir y avisó al Hermano Claustal, temiendo por Philippe. Esa noche Alain lo irá a buscar a su celda (Philippe duerme solo), de donde lo sacará con grandes (aunque silenciosas) protestas de este último. Irán a la Iglesia a discutir, y tras algunas palabras bastante duras la cosa llegará a las manos, y Alain caerá accidentalmente a una de las cisternas, matándose con la caída. Philippe, horrorizado, huirá del lugar del crimen y escapará del monasterio a través de las ruedas montacargas para no volver nunca más.

Unos meses más tarde, Gaumont pedirá un traslado a otro monasterio, en busca de nuevos conversos (a ser posible más estables).

Capítulo III: La vida del Obispo

Si indagan sobre la enfermedad del Obispo, resultará que dura desde hace cosa de un par de semanas. Parece ser que empezó a sentirse fatigado y algo mareado, y hace ya tres días que no sale de sus habitaciones. Ayer le visitó un médico, que tras examinarlo habló largo y tendido con el Padre Prior. Desde entonces, el Abad no ha visto a nadie más que al Padre Prior. Si los PJs intentan verlo, el Padre Prior lo impedirá, bajo excusa del frágil estado de salud del Obispo.

Durante las noches, el Padre Abad es visitado por el espectro de Valerie, una mujer a la que mató hace veinticinco años para ocultar un oscuro secreto. Valerie, aún joven y hermosa, le seduce cada noche, drenando sus fuerzas y matándolo poco a poco. El Obispo ya se ha dado cuenta del negro destino que le espera, pero no tiene fuerzas para huir durante el día ni voluntad para resistir durante la noche.

El Padre Prior se cuida mucho de que nadie pueda verle o hablar con él, para así evitar que pueda solicitar ayuda a nadie. Hace unos días hizo venir a un médico de París para que lo examinara, a sabiendas que no sería capaz de determinar la causa de su enfermedad. El Abad le explicó lo que le ocurría, pero el médico lo descartó como delirios (aconsejado por el Padre Prior). Sin embargo, antes de marchar comentó al Hermano Claustal Poiré que el Padre Abad aseguraba "estar pagando por sus crímenes de juventud". El hermano Poiré no sabe a qué se pudiera referir, y no se muestra especialmente dispuesto a difundir rumores sobre el Padre Abad.

A todo esto hay que añadir que el Padre Prior no se quedará de brazos cruzados viendo como los personajes desguazan sus planes para ser Abad como si fueran un barco viejo, e intentará acabar con ellos si se ponen pesados (aunque lo intentará con sutileza).

Capítulo IV: Otros datos pasados

Hace cosa de un mes, hubo una noche de tormenta en la que el cielo se tornó rojo y un relámpago cayó sobre la terraza superior, frente a la Iglesia de Sant Michel. El Abad lo interpretó (muy correctamente) como un mal indicio, y los monjes pasaron las dos noches siguientes orando ininterrumpidamente.

El Padre Prior Chazel ha tenido tratos frecuentes con un comerciante de Flandes durante los últimos seis meses, de quien ha comprado varios tomos (nadie lo sabe, pero son libros de hechicería negra) pero al que nunca ha invitado al monasterio, siendo siempre él quien se desplazaba hasta Cherburgo para negociar.

Una de las chicas del pueblo apareció muerta hará una semana en una plaza, salvajemente apaleada hasta la muerte (esto no tiene nada que ver con la aventura, ya que se trata de un simple asunto de celos, pero le dará color a la cosa si distrae un rato a los personajes).

Existe una leyenda en el monasterio que dice que quienes vagan de noche por el monasterio pueden encontrarse con el espíritu errante de una bella mujer desnuda que les arrullará hasta el amanecer (esto es una versión erotizada de la realidad... Valerie va vestida, solo ha aparecido a la vista cuatro veces en veinticinco años y nunca ha arrullado a nadie desde que murió... ni ganas). Debido a la naturaleza de la leyenda, solo la comentan los monjes más jóvenes (y salidos), y solo en susurros de complicidad y lejos del Hermano Claustal.

Capítulo V: Conclusión

Existen dos problemas principales en la historia: la historia del hermano LeTerrier y la vida o muerte del Obispo. Respecto a la primera, es muy dudoso que los PJs puedan intervenir, y su objetivo principal en la aventura es hacer creer a los jugadores que es esto lo que quiere Dracir que arreglen. Puede ser divertido verles discutir de teología con Alain, creyendo que al mitigar sus dudas están cumpliendo con su misión, sólo para ver a Dracir cada noche más furioso con ellos, aunque sin poderles explicar el por qué.

Por lo tocante a la segunda, el DJ es libre de alargar el plazo antes de la muerte del Abad para dar algo de tiempo a los personajes. Sin embargo, una vez Alain muerto y Philippe huido es bastante más difícil que lleguen a resolver el problema. En cualquier caso, averiguar de qué va la historia y decidir ayudar al Abad no es lo mismo. Si los personajes se enteran del problema deberán enfrentarse con Valerie, y el DJ deberá asegurarse de que ésta tenga ocasión de exponer su punto de vista. Desde luego, el Abad no merece ayuda ninguna. Si dejan que Valerie lo mate, esta les agradecerá efusivamente su ayuda y desaparecerá para siempre, aliviada pero destinada al Infierno. El pequeño perrito eventualmente crecerá hasta convertirse en un fiel e inteligente mastín que defenderá lealmente al personaje que le cuidó, hasta la muerte si es preciso. Dracir rechinará dientes, les chillará y en general se cabreará como una mona, volviéndolos locos durante las siguientes dos o tres noches, para luego desaparecer para siempre. Sin embargo, su influencia aún se podrá notar en el repentino traslado de los personajes al culo del mundo (y porque en esa época no se podía echar a nadie de la Iglesia, que si no...).

En cambio si los personajes deciden acabar con Valerie y lo consiguen podrán gozar del "aprecio y gratitud" de Dracir ("¿No esperarás que te dé las gracias por cumplir con tu obligación ante Dios, verdad?"), el perrito desaparecerá para siempre de sus vidas, con una última mirada de decepción en sus ojos, el Abad volverá a Roma, donde eventualmente llegará a Arzobispo y vivirá como un cerdo toda su vida (y estará bastante agradecido a los PJs), el Padre Prior será enviado por el Obispo a convertir a los Cátaros a Provenza (y odiará para siempre a los PJ) y los personajes se quedarán en el Monte Sant Michel, bien felices (o no).

Enterarse de la historia del Abad a tiempo de salvarlo (independientemente de si deciden hacerlo o no) reporta 30 P.Ap. Salvar a Alain LeTerrier son 10 P.Ap. Empapelar al Padre Prior son otros 10 P.Ap.

Dramatis Personae

Aquí se relatarán las historias de los personajes principales de esta obra. Sin embargo, no se incluirán características de juego de ellos para que el árbitro pueda prepararlos a medida para sus jugadores y sus personajes.

Obispo Godefroy de LeMercier, Padre Abad

El Obispo es un hombre de más de cincuenta años, que ha dedicado toda su vida a la religión. A los treinta años ocupaba ya un puesto de importancia en la Iglesia, en Siracusa, a donde se trasladó a los veinticinco años proveniente del mismísimo monasterio del Monte Sant Michel. Allí se labró toda una carrera, tanto política como religiosa, que culminó con su traslado a Roma. Sin embargo, profundas inquietudes personales le impulsaron a trasladarse de vuelta al monasterio de Sant Michel, hace ya siete años. Resulta que a la edad de veintipocos años trabó conocimiento carnal con una criada del pueblo que rodea el monasterio. Su relación funcionó bien, en secreto, durante un par de años, hasta que ella quedó embarazada. Aunque el joven Godefroy intentó tapar el asunto, no logró evitar que ella afirmara que el padre era un religioso. Sin embargo, ella estaba sinceramente enamorada de él, y se calló su nombre. Pero él, que no estaba nada tranquilo, la mató para asegurarse su silencio. Desde entonces ha tenido muchas mujeres, tanto en Italia como ahora de vuelta al monasterio, pero siempre le remordió el saber que tenía un hijo aquí. Desde hace unos días el espectro de ella le visita cada noche, drenándole su fuerza poco a poco. Si la cosa sigue así sin duda morirá antes de una semana.

Padre Christian-Marie Chazel, Padre Prior

El Padre Prior hace tiempo que sabe que el Padre Abad tiene barraganas. Hace tiempo que sabe lo de su hijo secreto en el monasterio (y la existencia de varios otros en Italia). Hace tiempo que sabe que él debería ser el Abad del monasterio, y no el Obispo de LeMercier. Sin embargo, nada de lo que sabe le permitía hacer nada para arreglar la situación, ya que nadie se tomaría en serio sus acusaciones contra un hombre tan poderoso y bien situado (y con tan buenos contactos en Roma). Pero hace unas semanas encontró finalmente el método para su ascenso. En una impía noche invocó a un demonio al monasterio, al que envió a encontrar al espíritu errante de Valerie, la madre del hijo del Abad. Ahora sólo ha de esperar para recoger la recompensa de lo sembrado.

Hermano Jean Poiré, Hermano Claustal

Hombre de unos cuarenta años, el hermano Poiré es una persona estricta y severa que no tolera disgresiones de la Regla ni interpretaciones de los Dictados del Señor o los Mandamientos. Sabe de la existencia del pasaje que lleva de la Cripta Columnas al ábside de la Iglesia de Sant Michel.

Hermano Philippe Lievre

Hombre sencillo, de alrededor de veinticinco años de edad, Lievre nunca ha tenido suerte. Su mismo nacimiento fue una desgracia, ya que la mujer que le dio a luz, en el mismo monasterio, aseguró desde el primer momento que el padre era un monje del monte. Sin embargo, nunca quiso decir el nombre del monje, y murió en extrañas circunstancias poco después de dar a luz. Philippe fue acogido en la comunidad y educado en la religión cristiana como un buen católico, por lo cual a nadie le extrañó que tomara los hábitos a la edad de trece años. Pero el pobre tuvo la desgracia de leer un párrafo equivocado de la Biblia en la cena, que alarmó al paranoico Alain y lo puso en su contra.

Hermano Alain LeTerrier

Alain siempre ha sido un alma inquieta y algo inestable. Nació en París hace unos veinte años, cuarto hijo de una adinerada familia burguesa que le supo comprar un puesto en la iglesia parisina. Abramado por la política de la capital, pidió el

traslado al Monte Sant Michel hace cinco años, donde está desde entonces, copiando libros y estudiando matemáticas de antiguos textos griegos. Desde que conoce a Jean-Yves, sin embargo, ha descubierto que su fe en el dogma de la Iglesia no es tan férreo como creía, y está explorando otras posibles explicaciones a los misterios de Dios. Pero la presión de estar escondiendo constantemente lo que hace de los demás le está volviendo un poco paranoide.

Hermano Jean-Yves Gaumont

El hermano Gaumont es un cátar. Vino al Monte Sant Michel hace cosa de un mes proveniente de Provença con la esperanza de poder convertir a algunos de los ilustrados monjes de la comunidad y así extender la religión albigena. Después de tres semanas estudiando a la población eclesiástica del monasterio, finalmente se ha decidido por el hermano LeTerrier, que le ha dado la impresión de ser terreno fértil.

Valerie, el espectro

Valerie era una muchacha simple que fue seducida por un joven monje. Tras unos años de felicidad, ella quedó embarazada, y tras tener a su hijo fue asesinada por su amante, que la mató para protegerse. Desde entonces ha albergado un profundo odio contra él, que no ha hecho más que crecer con su retorno, al ver como traía a una mujer tras otra a sus habitaciones. Hace unas semanas, la visita de un demonio invocado al monasterio le proporcionó la oportunidad que necesitaba para vengarse, y pactó con él en una noche impía su regreso a cambio de su alma.

Dracir, el Ángel

Un demonio ha hollado con sus sucias pezuñas el monasterio del Monte Sant Michel. Dracir ha sido enviado para enderezar lo que esta abismal criatura haya podido torcer. Sin embargo las leyes de Dios sobre el libre albedrío de los hombres le impiden participar directamente, sea por acción o información, así que se ve limitado a actuar tan delicadamente como la infernal criatura hizo, enviando a alguien a enmendar el problema. Dracir buscó a los mejores para hacer su voluntad, pero ya se sabe que si hubiera tenido buen ojo no estaría haciendo misiones tan tontas como estas...

Anexo 1: Distribución del Monte Sant Michel

El monasterio del Monte Sant Michel, y la ciudad que lo rodea, están contruidos sobre una gran roca que emerge del mar a unos doscientos o trescientos metros al norte de la costa de Normandía. En las horas de marea baja, las tierras circundantes emergen del mar abriendo un estrecho paso de tierra elevada que conecta el monte con la tierra firme. El resto del tiempo el monasterio es literalmente una isla. Sin embargo, las aguas que lo rodean no son profundas, y en la marea alta no cubren por encima de la cintura en muchos centenares de metros a la redonda. Por otra parte, esto no significa que se pueda uno alejar del Monte Sant Michel caminando sobre el agua, ya que el suelo bajo el agua es traicionero y se ha tragado a más de un ejército invasor que vadeó las aguas desde sus navíos, varados donde la profundidad de las aguas se lo permitía.

Respecto a la estructura interna del monasterio, es importante tener en cuenta que para los habitantes del mismo los pisos más elevados representan la parte más espiritual de la colonia, mientras las zonas más bajas son las más mundanas. Por ello, la iglesia se encuentra en la cúspide de la isla, mientras que la ciudad se aferra a las empinadas laderas de la parte inferior del monte. En el monasterio vivían entre treinta y sesenta monjes, según el momento, mantenidos por el Rey de Francia.

Una curiosa característica del monasterio es la frecuencia de los motivos vegetales en toda su decoración. Por ejemplo, el refectorio, lugar donde los monjes comían, estaba adornado por capiteles con formas de matas y hojas; las columnas del claustro estaban grabadas en forma de árboles.

Las habitaciones eran muy frías en invierno porque los votos del monasterio prohibían que se calentara artificialmente ninguna habitación que no fuera el Escritorio, una de las dos únicas salas con chimeneas de todo el complejo (las de esta habitación son cuadradas), y situada bajo el claustro. En esta estancia los monjes estudiaban y copiaban los escritos que guardaban en estantes en la misma sala. Se dice que en el siglo XIII albergaba más de diez mil manuscritos. La construcción data del siglo XII. Originalmente se pretendía construir una biblioteca anexa al escritorio, pero finalmente no hubo dinero para ello, y por tanto el scriptarium hace las veces de biblioteca. El escritorio fue originalmente la cueva donde vivió y murió San Aubert, fundador del Monte San Michel, y posteriormente fue la iglesia benedictina de Nuestra Señora Bajo Tierra, hasta que en el siglo XI se utilizó como cimientos para la nueva iglesia.

La otra sala con chimeneas era la Sala de Recepciones, bajo el refectorio, donde se recibía a los huéspedes importantes. Las chimeneas de esta estancia son redondas. Esta sala, acabada de construir en el año 1.217 dC, tiene una pequeña puerta que da a unas letrinas individuales (todo un lujo en la época). Otra característica notable del lugar eran las dos inmensas ruedas de madera con cuerdas y poleas, instaladas bajo el "promenoir moines", que se utilizaban en la Edad Media como montacargas para subir las grandes piedras con que se construyeron las diversas partes del monasterio e iglesias. Existe en esta sala un estrecho pasaje, oculto, que permite acceder a la terraza de la Iglesia. La existencia de este pasaje no es demasiado conocida.

El monasterio, a pesar de sus excelentes condiciones defensivas, no contaba con ningún pozo de agua potable, debiendo depender en su lugar de sus cuatro grandes cisternas donde se recogía el agua de lluvia. Estas cisternas, de dos pisos de hondo, llegaban a tener hasta ocho metros de profundidad.

Otro sitio interesante es la Capilla de San Esteban, acabada de construir en el año 1.103 dC por un amigo del marido de Eleonor de Aquitania. Aquí es donde se guardan los huesos de los monjes muertos, que no se enterraban. Curiosamente, y a pesar de lo lóbrego que uno pudiera pensar que debería ser, es uno de los lugares más cómodos y confortables del monasterio.

También merece mención la Cripta de San Martín, acabada de construir en el siglo XI bajo el crucero sur de la iglesia. La bóveda está decorada con frescos que ilustran la vida de los santos. Parte de la cripta es de estilo gótico y parte de estilo románico, más antiguo. La forma circular de la misma representa la eternidad.

Hablaremos ahora de la Cripta de las Columnas, también del siglo XI, pequeña y aguantada por una gran cantidad de pilares. En el techo hay un agujero, de unos dos metros de lado, que la comunica con el ábside de la Iglesia. Sin embargo, y debido a la

poca iluminación de la cripta y la decoración del ábside, la existencia de este agujero no es de dominio público.

Anexo 2: Historia del Monte Sant Michel

La historia del monasterio del Monte Sant Michel se remonta al siglo V, cuando San Miguel se apareció en el Monte Gargan a San Aubert, solicitándole la fundación de una iglesia. Por tres veces se le hubo de aparecer para que éste le hiciera caso, y a la tercera, para demostrarle la veracidad de la visión, le dejó la marca de su pie en forma de un agujero en el cráneo. Así mismo, le dejó como reliquias su manto y un hueso de su cuerpo. Entonces San Aubert encontró una fuente en el extremo norte del monte, y allí fundó la iglesia. Fue el primer obispo de la región.

En el siglo VIII se fundó (en el año 708 dC) otra iglesia y alrededor de ella un pequeño pueblo. Esta iglesia era la de Nuestra Señora Bajo Tierra, perteneciente a los Benedictinos hasta el año 966 dC, fecha en la que dejó de estar englobada en tan adinerada orden.

A finales del siglo X y principios del XI tienen lugar varios derrumbamientos que obligan a reconstruir la iglesia.

Finalmente en el año 1.023 dC se acaba de construir la nueva Iglesia de Sant Michel, encima de la anterior edificación benedictina, cuya nave principal tiene que ser reconstruida a principios del siglo XII. También en esas fechas se reconstruyó, siguiendo es estilo románico original, el techo del "promenoir moines", el paseo cubierto donde los monjes meditaban. Del mismo siglo XII son la fachada norte, la casa de los abades y el escritorio/biblioteca.

En el siglo XIII una de las naves transversales de la Iglesia es derruida para dejar espacio para el claustro del monasterio. En este mismo siglo se instalaron las cristalerías de colores que aún hoy en día alumbran el monasterio. Hasta aquel momento los cristales que tapaban las ventanas era transparentes y sin colorear. En el año 1.217 dC se acaba de construir la sala de recepciones, bajo el refectorio, para recibir a los huéspedes más importantes.

Durante todo los siglos XII y XIII el Monte Sant Michel es un punto de peregrinaje de segundo orden, pero casi tan importante como los principales (Roma, Santiago y Jerusalén). Muchos peregrinos hacia Santiago pasan por el Monte camino de la ciudad ibérica.

En el siglo XIV el manto y el hueso que Sant Michel dejó como reliquias son robados del monasterio, y ya nunca son recuperados.

En el siglo XV se inaugura un nuevo tímpano en la iglesia, con un bajorrelieve que muestra a San Miguel con un dedo en el cráneo de San Aubert.

El Sendero de la Niebla

Por Manuel Romero Ocaña

Introducción

Los PJs están en la localidad de Campoviejo, una aldea situada en las llanuras pardas de la estepa castellana con apenas 250 habitantes, todos ellos se dedican a las duras labores del campo. El grupo, que pasaba por allí, encuentra una muchedumbre que escucha a un hombre que reclama atención con actitud autoritaria.

Si los jugadores se acercan un poco podrán enterarse de todo. Se trata del merino de la aldea representando al Concejo; al parecer tienen graves problemas. Pide voluntarios para ir a buscar a dos personas desaparecidas: una joven y un bebé. Al parecer, nadie del pueblo se ofrece. Pese a la insistencia del merino, nadie articula palabra y poco a poco la multitud se va disgregando. En un último intento ofrecerá una sustanciosa cantidad (100 maravedíes) pero todo será inútil, quedando únicamente en la plaza los PJs y el representante de la ley.

Si alguien del grupo pasa una tirada de PER x4 o se les ocurre tirar por **Psicología** a los aldeanos, notarán el miedo que les invade. Hablando con el merino se enterarán de los hechos con más detalle:

“Hace una semana desapareció una joven en extrañas circunstancias; la última vez que la vieron, iba en busca de agua al río. Cuando se le extrañó, fueron algunas vecinas a investigar y encontraron un cántaro roto amén de unas huellas que conducían al bosque, un bosque que según la leyenda está maldito. Motivo suficiente para que las gentes eviten pasar por él. La muchacha era sarracena (árabe) y se llamaba Jazmín. Hace dos días un bebé desapareció de la cuna sin que se supiera la causa. De nuevo hubo una investigación, encontraron huellas en los alrededores de la casa que también se dirigían al bosque. La madre está profundamente apenada y el padre, sin atender a razones, ha ido sólo a buscar a su hijo. Todavía no ha vuelto...”

En vista de lo ocurrido, el merino quería organizar una batida por el siniestro bosque para encontrar a los desaparecidos, pidiendo voluntarios entre los hombres de la aldea. No hay ninguno dispuesto ya que la superstición reina en el lugar. Antonio, el merino, cree que se trata de bandidos que operan por la zona, ya que han tenido noticias de incursiones en los pueblos de los alrededores, es posible que tengan su guarida en el Bosque Maldito. No deben ser muchos ya que sólo atacan a viajeros solitarios o a campesinos que viven en las afueras. Nunca se había dado el caso hasta ahora de asaltos en pueblos.

Dicho esto, Antonio pedirá ayuda al grupo para ir al bosque a investigar los rastros y de paso encontrar señales de bandidos. La paga es buena, 100 maravedíes por cabeza. Se supone que los jugadores aceptan...

Partirán al día siguiente por la mañana. Antonio proporcionará mulas y equipo (dentro de un límite; a discreción del DJ) con la condición de que se devuelva al final si es posible.

Algunos Rumores

Quizá, los Pj decidan dar una vueltecita por la aldea antes de partir para curiosear un poco:

- Podrán enterarse sin dificultades de que la muchacha, Jazmín, es una hermosa musulmana que vivía sola. Vino hace año y medio a la aldea, nunca ha dado que hablar de otra cosa que no sea sus encantos naturales. La gente que trata con ella dice que es cordial y amable. Su belleza ha traído de cabeza a muchos hombres, pero dicen que sabía arreglárselas muy bien sola.
- Si van a ver a la madre del bebé desaparecido, encontrarán la casa cerrada. Por más que lo intenten, nadie responderá ni abrirá la puerta. Dentro está la madre, desolada por la desaparición de su hijo, fuera del mundo real sin ver ni hablar con nadie. Si preguntan a los vecinos, una mujer les

pondrá al corriente y añadirá que ha sido una desgracia para esa familia ya que son bastantes pobres; un campo de trigo y su único hijo, es prácticamente todo lo que tienen. La mujer quedó estéril tras varios abortos. El padre, Felipe, fue a buscar al niño anteayer por la mañana y no ha vuelto.

- Respecto al Bosque Maldito, podrán enterarse de la leyenda correspondiente hablando con los más viejos del lugar:

“Hace bastante tiempo, hubo una vez un barón venido de tierras muy lejanas, que se instaló en el bosque, entonces no era maldito, convirtiendo esta aldea en su feudo. Al principio todo parecía normal, y el bosque era un lugar apacible y bastante concurrido, ya que el nuevo señor feudal permitía que las gentes pasearan y cazaran a su libre albedrío por sus frondosas tierras, transcurriendo así un tiempo de prosperidad para la aldea. Pero un día, la desgracia se cernió sobre el barón. Su mujer y su hijo, apenas un bebé, murieron repentinamente de una virulenta enfermedad. El barón no logró sobreponerse moralmente y poco a poco se volvió huraño permaneciendo encerrado en su castillo, del cual echó a todo el mundo pese a ruegos y súplicas de sus sirvientes, que también fueron expulsados. Nadie supo nada más de él.”

“Años después, llegó un sacerdote a la aldea, que con el tiempo quiso ir al Bosque Maldito para curar los sufrimientos del barón; todo el mundo recuerda a ese sacerdote como un hombre sencillo y bondadoso que quería el bien para todos. Quiso ir sólo, rechazando toda ayuda ofrecida, dijo que Dios no podía permitir que uno de sus hijos sufriera de esa manera, atormentado y apartado del mundo. Ya han pasado veinte años desde aquel día en que se fue. Nunca más se le volvió a ver. En todo este tiempo el bosque se ha malogrado. Creció, extendiéndose por toda la llanura. El aspecto que presenta es tan siniestro que hasta los animales evitan pasar por él. De vez en cuando se oyen ruidos muy extraños que hielan la sangre al más pintado. Son voces desgarradoras y gritos sobrecogedores que impide el descanso en las casas colindantes al bosque. Quién se atrevía a meterse en su interior, jamás se le volvió a ver.”

El barón era un extranjero llamado Roberto de Brosky. El sacerdote se llamaba Juan de Avila.

- Otra cosa que aumenta el miedo de las gentes es el hecho de que el antiguo cementerio estaba en el bosque.
- El párroco actual, es un hombre que no le gustan los problemas, lleva poco tiempo en la aldea (lo suficiente para saber lo que le conviene). Ultimamente, se han cometido unos extraños robos en su iglesia durante la noche. Han desaparecido reliquias del templo. Concretamente, un par de candelabros pequeños de oro y un cáliz también de oro. El cura cree que han sido robados por algún campesino o mendigo, aprovechando un descuido. No sospecha de nadie en concreto. No descarta tampoco que sean bandidos.
- La gente que vive cerca del bosque dice ver criaturas y seres que salen de la espesura para alimentarse de los hombres y bestias domésticas. Creen que alguno de estos seres ha sido el culpable de las desapariciones (verdadero).
- Las malas lenguas dicen que fue la muchacha quien se llevó al niño: primero desapareció repentinamente y se escondió en alguna parte y luego raptó al niño para después pedir un rescate a los padres (falso).
- La mayoría piensa que se trata de los bandidos (falso).
- Lope, un campesino, que suele rondar por la taberna, dice haber visto en el bosque a un extraño jinete montado en un corcel negro y completamente embozado, le pareció... ¡qué no tenía cabeza! (verdadero).

La partida

Al amanecer, los PJs se reúnen en el lugar y hora convenidos con Antonio, el merino, para partir sin más demora hacia el Bosque Maldito. Como ya se dijo, el concejo dispone de mulas para aquellos que no tengan montura así como avituallamiento y algunas armas (arcos cortos, espadas cortas, cuchillos).

El grupo saldrá del pueblo por la mañana atravesando las afueras por entre las chozas de campesinos de los lindes del camino. Cerca de allí se divisa el bosque. Es un tanto particular, los árboles son bastante altos y en su interior flota una extraña niebla. El río que serpentea por la aldea atraviesa el bosque. Una vez que el grupo empiece a avanzar por su interior sentirán un aire gélido que les recorre la espina dorsal. No es un frío matinal, es como si naciera en la profundidad del bosque. Los árboles apenas tienen hojas y no hay rastros de animales. Hay un silencio sepulcral, los rayos de sol apenas tocan siquiera las ramas y la niebla se torna cada vez más densa a medida que se avanza.

Sin embargo, el grupo lleva bastante equipo y comida para pasar una semana de ser necesario. Debido a la constante búsqueda de los desaparecidos, el grupo tiene que avanzar más lento que de costumbre. Aunque las tiradas de competencias con PER no servirán de nada. Al atardecer de la jornada, la pequeña compañía acampará en un claro de árboles.

Antonio sacará un mapa de la zona para señalar la posición del grupo. El problema es que no sirve de mucha ayuda porque el croquis es bastante antiguo, de hace por lo menos 20 años cuando el bosque no estaba maldito y presentaba otro aspecto y dimensión. Significa esto que Antonio y los Pj se han perdido.

Nota para el DJ: Por efecto de la niebla las tiradas de **Otear** tienen un -25% y solamente se podrá distinguir el entorno a 5 metros.

La guardia

La noche cae y la cena es corta, hay mantas para todos y así soportar los rigores del frío sin demasiados problemas sobre todo si encienden algún fuego.

Quién se quede haciendo guardia esa noche, oirá un dulce canto de mujer que procede de la profundidad del bosque, deberá tirar por RR:

- Si no tiene éxito en la tirada, avanzará en dirección a la niebla y se perderá entre ella, tras andar unas decenas de metros encontrará un claro en el bosque, en el cual sentada en la fría hierba hay una mujer con el pelo largo y rubio muy hermosa, mostrando toda su belleza y esplendor de su cuerpo totalmente desnudo, que sonríe al Pj. El desdichado tiene derecho a una tirada de Suerte: si la falla, la mujer que es en realidad una lamia⁶⁷, abrirá su boca y le clavará los colmillos en el cuello desgarrándoselo y matándolo en el acto. Luego devorará con avidez su cadáver. Si saca la Suerte, despertará de su trance hipnótico debido a un tropiezo con una raíz que sobresalía del suelo, justo a tiempo para defenderse de la fámelica criatura que se abalanza sobre él.
- Si acertó a sacar la tirada de RR, no se verá afectado por los cantos; sí seguirá oyéndolos, sin embargo, durante un rato. Si acude a averiguar el origen de estos, no encontrará nada.

Pero si las cosas van mal y el Pj está a punto de ser devorado, hay un 40% de que Antonio se desvele y vea como el infortunado jugador se pierde entre las sombras y se decida a seguirlo, atacando en el momento justo para impedir una baja en el grupo. De todas formas habrá que decidir el combate entre la lamia, que no huirá, y los personajes.

El día siguiente

A la mañana siguiente el grupo emprenderá la marcha. Ese día se presentará muy gris; continúa la niebla y el frío. Tras unas horas de camino, el grupo encontrará junto a un árbol los cadáveres de dos perros. Uno está con la cabeza machacada y otro con el cuello roto. Antonio reconocerá esos perros (si sobrevivió al encuentro de la lamia): son los perros de Felipe, el padre del bebé desaparecido. Si el grupo se detiene junto al árbol comenzarán a moverse las ramas de éste por efecto de un

aparente viento. Con un **Otear** o PERx3 alguien del grupo podrá darse cuenta de que sólo sopla "viento" en ese árbol; porque ni se mueven las copas de los demás árboles ni hay un leve soplo de aire. En realidad se trata de una peligrosa mandrágora⁶⁸ que atacará si se le acercan lo suficiente.

Tras el retraso, esperemos que sin complicaciones, unas seis horas después el grupo encontrará el cadáver de Felipe con algo agarrado fuertemente entre sus manos: es un cáliz de oro. Si alguien intenta cogerlo, Felipe expirando, alcanzará a decir: "¡No dejéis que lo consiga de nuevo! ¡No se lo deis! No se lo..."

Con pesimismo el grupo reemprende la marcha. Tras media hora escasa, encontrarán, de casualidad, el antiguo cementerio. Rápidamente Antonio echará una ojeada al mapa. Han estado caminando en círculo, en realidad están sólo a cinco horas del pueblo. No les quedará más remedio que pasar la noche en tan tétrico lugar.

Los temores que pudieran tener los PJs no carecen de fundamento: serán atacados por gules⁶⁹ (igual al número de PJs +4) durante la noche. Si optan por pasar la noche alejados todo lo posible del cementerio, escucharán ruidos extraños provenientes de las tumbas pero no habrá ningún ataque a no ser de que los jugadores se empeñen en ir a investigar o llamen la atención de alguna manera. Claro que si el DJ quiere, siempre puede hacer que los gules rastreen el campamento u olfateen la hoguera.

El secreto de Brosky

Al día siguiente, el grupo continuará su marcha por el bosque, siempre con niebla. Todo sigue en un pernicioso silencio, la niebla cada vez más espesa. Durante el día no ocurrirá nada de especial salvo que de vez en cuando se distingue la figura de un jinete entre las sombras y las quebradizas ramas deshojadas, todo embozado y encapuchado que cruza el paso con los PJs, tragándolo la niebla. Más tarde a eso del atardecer, el grupo encontrarán los cuerpos de cuatro hombres muertos, bandidos para ser exactos tal y como lo demuestran sus armas y pertrechos; con **Medicina** y las competencias de PER se puede intentar averiguar como murieron. Presentan heridas profundas en la zona del tórax y abdomen como si hubiesen sido atravesados con algo perforante (con una lanza por ejemplo). Los cuerpos están separados una veintena de metros unos de otros; no hubo apenas combate, al parecer fueron atacados por sorpresa. No hace falta apenas tiradas para darse cuenta de las huellas de cascos de caballo que hay cerca de cada uno de los cadáveres. Si se registran los cuerpos debidamente, encontrarán 25 monedas de oro en cada uno de ellos.

Junto al último bandido, el cadáver más alejado, hay un gran charco de sangre del cual comienza un rastro que se interna en el bosque, muy fácil de seguir. Si alguien se adentra rastreándolo, se encontrará con un espectáculo atroz. El cuerpo de un quinto bandido salvajemente descuartizado y medio devorado. La visión impone una tirada de IRR: en caso de fallarla se ganará 1d3 puntos en dicha característica.

Esa noche el merino Antonio hablará con los P.J. de la posibilidad de volver al pueblo antes de que las desgracias pasen a mayores, se niega a seguir, para él se ha hecho lo que se ha podido. Cree que todos han sido asesinados y devorados por las criaturas malignas del Bosque Maldito. Ya es hora de regresar. Los aldeanos lo comprenderán. Se supone que los jugadores van a seguir con la búsqueda. Antonio cogerá sus bártulos y partirá sólo al amanecer en un arranque de carácter a no ser de que sea convencido con **Elocuencia**.

Sea como fuere, esa noche será totalmente diferente a las demás. El frío comenzará a apretar y se escucharán ruidos extraños que a veces parecerán gritos y otras gruñidos. Los PJs tienen la sensación de que alguien les vigila. Recordemos la siempre presente niebla ahora amenazante, se torna más espesa si cabe. Es totalmente imposible dormir. Se oyen voces que los llaman por su nombre. En un momento determinado la niebla se abrirá de par en par en una dirección.

Nota para el DJ: el DJ tirará Racionalidad secretamente por cada uno de ellos. Los que fallen se quedarán congelados presa del espanto: verán como una fila de ataúdes alineados

⁶⁷ Véase pág. 154 del manual de juego.

⁶⁸ Véase pág. 157 del manual de juego.

⁶⁹ Véase pág. 150 del manual de juego.

verticalmente, se acerca levitando fantasmagóricamente hacia ellos. Hay tantos como los que fallaron Racionalidad. Una vez que los macabros sarcófagos lleguen a su altura, los jugadores apreciarán una inscripción en la tapa de cada uno de ellos en la que pone: ¡Su nombre!

En caso de que la tirada la pase todo el grupo, verán los cadáveres de los bandidos que se acercan hacia ellos. Si vuelven la vista, se les aparecerán justo enfrente de sus caras, diciendo "No podéis huir" y a continuación desaparecerán. Igual que en el caso de los ataúdes.

Esto destruirá la compostura que aún le quedaba a Antonio y partirá en ese mismo momento, presa del pánico con la única idea en su mente de salir de allí lo antes posible. Si ninguno de los jugadores logró convencerle anteriormente, todo será inútil a no ser de que se trate de un crítico en la tirada o lo retengan contra su voluntad. Si es retenido, a efectos de la aventura, Antonio dejará de ser una ayuda haciendo caso omiso de los jugadores. Si finalmente, el merino logra marcharse no durará mucho tiempo. Cuando falte poco para el amanecer, aparecerá saliendo de la eterna niebla un jinete embozado de oscuro en un caballo negro, ¡no tiene cabeza!, que sostiene algo en la mano, lo lanzará a los pies de los PJ que permanezcan despiertos. ¡Es la cabeza de Antonio! Se marchará no sin antes señalar a uno de los PJ con el dedo. Uno de los que vieron los ataúdes y/o preferiblemente un soldado.

Esto puede que colme la paciencia del grupo. De todas formas esté Antonio con ellos o no, el caso es que el grupo está totalmente perdido y puede que desesperado.

Otro día gris amanece en el Bosque Maldito. Decidan lo que decidan los PJ sin importar la dirección que tomen, encontrarán un puente al atardecer que atraviesa el río con cauce ancho y un tanto profundo. Es de piedra y un poco estrecho. Cuando lo estén cruzando detrás de ellos aparecerá el extraño jinete acompañado por un par de gules. Pedirá con voz profunda que le den el cáliz. Supuestamente lo tienen los PJs del encuentro con Felipe. En caso de que se lo den dará media vuelta y desaparecerá con los gules. Si los jugadores se resisten (harían bien haciéndolo si todavía quieren resolver debidamente la aventura) azuzará al caballo y cargará contra ellos seguido de los gules. Si los PJ se paran a luchar en el puente, el combate decidirá el ganador. La única oportunidad de evitar el enfrentamiento es darle el cáliz o correr rápidamente al otro lado del puente (tiradas oportunas de **Correr**); ni los gules ni el jinete cruzarán el puente en su totalidad, (haciendo creer a los jugadores que lo consigan, que allí están a salvo). Misteriosamente, la niebla deja de incidir en ese extremo del puente, abriendo el paisaje.

Tras poco más de media hora de marcha, encontrarán un castillo en una gran explanada del bosque se trata del castillo de Roberto Brosky. Un **Otear** revelará que pese al tiempo que lleva aquí supuestamente abandonado, permanece bien conservado y cuidado como si habitaran aún en él.

Efectivamente, una puerta de uno de los lados del castillo se abrirá con cierto estrépito y de ella saldrá un anciano de unos sesenta años. Viste de sacerdote y se llama Juan de Avila (el sacerdote que desapareció hace veinte años) se muestra muy amable y cordial ofreciendo su ayuda para acoger a los PJs, curar a los heridos y darles alojamiento. Responderá calmosamente a todas las preguntas que le hagan los personajes, su historia es la siguiente.

Hace 20 años llegó aquí al castillo para intentar consolar y ayudar al atormentado noble, encontrándose que estaba totalmente loco y que no quería hablar con nadie; le ayudó en todo lo que pudo pero no sirvió de nada. Un día, paseando, mientras meditaba sobre la demencia de Roberto de Brosky escuchó unos extraños ruidos en la capilla. Queriendo averiguar el motivo, se acercó al lugar. Al asomarse en su interior encontró al noble realizando una especie de parodia de misa. Decidió que todo era producto de su locura y pensó en observarle sin que éste sospechase nada creyendo que de esa manera podría averiguar la forma en la que Roberto desahogaba sus penas y así el sacerdote podría ayudarlo con mejor criterio, si conocía a fondo los límites de locura. Pero Juan de Avila comprendió aterrorizado que se equivocaba. Brosky estaba culminando una misa negra.

Entonces el clérigo vio como una imagen poco nítida del rostro del mismísimo Lucifer se dibujaba sobre el altar de la capilla. Luego tras blasfemar y abjurar de Jesucristo, el barón Roberto de Brosky le pidió que lo convirtiera en el hombre más

poderoso de la tierra. Entonces El Demonio habló: a cambio perdería la cabeza para siempre.

El infeliz aceptó el trato pensando tal vez que se volvería totalmente loco pero no le importaba porque ya lo estaba, para sellar el pacto el noble alzó un cáliz y se dispuso a beber de él. En el último momento, el sacerdote apareció y armándose de valor se enfrentó a la imagen de Lucifer mostrando una cruz que hizo que la visión infernal se disolviera en el aire no sin antes decir: "Me llevo aquello que te reclamo a cambio del poder que te ofrezco". Con un gesto la cabeza fue separada del cuerpo de Brosky yendo a parar a la imagen todavía visible del rostro del Demonio que desapareció completamente entre humo y carcajadas. El cuerpo de Brosky se movía como si aún tuviese la cabeza y atacó al sacerdote. Juan de Avila retrocedió y le mostró su cruz, entonces el cuerpo de Brosky se fue como alma que lleva el diablo llevándose el cáliz consigo.

"Yo me quedé allí rezando a Dios para que salvara a aquella alma maldita por su propia locura. Gracias a que conservo algunas nociones de magia, hallé sin descanso la forma de salvarle. Un día, gracias a una revelación divina halle la forma de hacer que la torturada alma de Roberto de Brosky descansara en paz. Sin embargo necesito encontrar aquel cáliz que se llevó. Llevo 20 años intentando reunir la fe suficiente para cruzar el puente. Sé que él siempre está allí, esperándome para acabar conmigo. Aquí, en su propio castillo, es el único sitio donde no abunda su maldad ni sus demonios."

Si los PJ le dan el cáliz, alegremente lo tomará y sin preguntar siquiera como ha llegado a manos de los jugadores, exclamará: "¡Por fin su alma será salvada!"

Alojará al grupo rápidamente y después de informarles de que la ceremonia debe hacerse al amanecer, se marchará a sus aposentos dando las buenas noches no sin antes ofrecer la cena a los jugadores, él no debe comer nada hasta después de la ceremonia de mañana. Como siempre, es posible que algún Pj paranoico no se crea ni una sílaba de boca del viejo y tire por **Psicología**. No hay problema. El viejo tenía activado el hechizo de **Carisma**. Eso supone su malus correspondiente...

A eso de la medianoche, se introducirá por un pasadizo que hay en su habitación, bajo la cama, sin hacer ruido y saldrá al exterior del castillo en dirección a la capilla.

El castillo

Se supone que los jugadores estarán despiertos por algún motivo ya sea haciendo guardia o con la mosca detrás de la oreja si no confían en el viejo. Si se ponen a examinar un poco el lugar, descubrirán que no tiene nada de particular salvo la capilla. Allí se encuentra el panteón familiar de los Brosky si examinan su interior descubrirán unos diez féretros colocados en grandes estanterías de piedra. Todos tienen nombre incluido el de Roberto de Brosky. Si abren el ataúd dentro verán, efectivamente los restos más que probables del barón. Si buscan con detenimiento en el lugar, descubrirán un pasadizo moviendo uno de los ataúdes, que baja hacia una especie de corredor.

Abajo está totalmente oscuro; se oyen ruidos y crujidos en el suelo. Si los jugadores bajan y se internan, tras breves minutos de marcha encontrarán una bifurcación con dos nuevos pasillos.

El de la derecha conduce a una sala con un pedestal empotrado en una de sus paredes de ladrillos, con un libro abierto de par en par escrito en latín. Examinando el pedestal, hay otra inscripción también en latín. La escritura del pedestal pone lo siguiente:

"Aquel que coja el Secreto no saldrá jamás de este lugar".

En la sala hay también casi medio centenar de ratas hambrientas que atacarán a los PJs hasta que una docena de ellas caiga o sean ahuyentadas con fuego o de alguna otra manera.

Si algún Pj coge el libro, la puerta de la sala se desprenderá y en su cavidad caerá una gruesa losa de piedra que tapaná la salida con gran estrépito. Del techo caerán sendas piedras, que harán 1D6 de daño cada una, si pillan a alguien. De los huecos de las piedras empezará a brotar agua de manera simultánea que tardará 10 asaltos en inundar la sala y ahogar a los PJs. De nada servirá volver a poner el libro en su sitio. Con un **Buscar** con -50% de malus encontrarán los pequeños agujeros en las paredes de donde vinieron las ratas, al tratarse de paredes de ladrillos. Al tirar de dos de los agujeros hacia dentro con FUEX2 se abrirá una cavidad que por efecto de la presión del agua cederá,

convirtiéndose un hueco lo suficientemente grande para que por ahí salgan los jugadores. También pueden abrirse paso excavando en la cavidad. El agujero da al pasillo izquierdo de la bifurcación.

El pasillo de la izquierda conduce a una gran sala donde están atados una bella joven desnuda y un bebé respectivamente en un altar y en una silla, también está el misterioso guerrero sin cabeza (que en realidad es un Blemý⁷⁰) y Juan de Avila, realizando una misa negra. Los PJs deben impedir que la lleve a cabo. El agua que había en la sala del libro llega hasta aquí (si cogieron el libro del pedestal). Si el grupo delata su presencia, el sacerdote apóstata habrá tenido tiempo de activar sus hechizos de defensa (*Invulnerabilidad*) y de activar uno de *Arma Invencible* al espadón del Blemý, dejando a la criatura en alerta, esperando la intromisión del grupo. En cualquier caso y si los jugadores no lo evitan, detendrá la ceremonia soltando el cáliz, que todavía está consagrado, e invocará una Ondina⁷¹ que tratará de concentrar todo el agua en un punto y arrojarla en forma de gran chorro contra ellos haciéndoles 2D6 puntos de daño por el impacto del agua y los posibles golpes contra el suelo y las paredes. Si se le arroja el cáliz, pasando una tirada de Racionalidad, la Ondina se disolverá en vapor para no volver. También se puede vencer con magia.

Si los jugadores evitan la trampa del libro, sólo encontrarán a Juan de Avila y al Blemý como única resistencia para liberar al bebé y a la chica (aunque si el DJ lo cree conveniente, puede añadir uno o más gules de apoyo, depende de los poderosos que sean los PJ).

Final y la verdad

Si el grupo le entregó anteriormente el cáliz al blemý cuando estaban en el puente, llegarán demasiado tarde. Juan de Avila habrá conseguido su objetivo: la inmortalidad (Durante un corto periodo de tiempo, pero esto sólo lo sabe El Demonio). No habrá forma alguna de matarle. A todos los efectos es como si hubiese realizado el hechizo de *Elixir de la Vida*. Nada se puede hacer ya por la chica y el bebé.

La verdad es otra:

Erase la historia de un cura que quería salvar el alma de un noble. El noble, que estaba loco, le reveló al cura un importante secreto: el grimorio de los Brosky. Un libro heredado de sus antepasados que contiene los hechizos necesarios para convertirse en adorador de Silcharde, además del de *Misa Negra*. Con esto se podía conseguir mucho poder si caía en malas manos. El buen Roberto de Brosky fue enseñado desde pequeño en las directrices de la fe cristiana. La magia es el camino equivocado. Sin embargo hay que temerla siempre por lo que puede llegar a desencadenar en los hombres. En aquellos que no son capaces de ver más que un camino. El camino que el Diablo les traza.

El barón creía que el libro era maligno y responsable de la muerte de sus seres queridos. No tenía valor suficiente para destruirlo. En su locura, escuchaba voces que le invitaban a leerlo. Asustado no se atrevía a acercarse al libro. También creía a pie juntillas la maldición que dicta en el pedestal que sostiene al libro. El sacerdote fue a comprobar todo esto y se sorprendió notablemente a descubrir la verdad, pero como era un siervo de Dios renegó del libro. Pasaban los días y el cura no podía disimular su curiosidad. Quería leer el libro. Pronto descubrió que si el libro no se levantaba de su sitio no ocurriría nada. Así pues el alma de Juan de Avila se fue oscureciendo poco a poco. Cuanto más leía más ávido de poder y saber se volvía. Así pues no dijo nada de esto al barón, sino que le aseguró que libro había sido destruido. Roberto de Brosky respiraba tranquilo y sosegado sin saber que el mal anidaba en su casa. Juan de Avila empezó a influir en la voluntad del barón convirtiéndolo al poco tiempo en una marioneta de sus deseos. Así lo convenció de que "necesitaba criados" que volvieran a darle vida al castillo para regresar de nuevo a los tiempos de antaño. El noble accedió sin vacilar creyendo que le tenía la mano el que él llamaba amigo. Sin sospecharlo siquiera, sentó las bases de una posible secta de Silcharde en la comarca.

La ambición de Juan de Avila no tenía límites. Sacrificó a sus posibles compinches, mediante engaños, en el primer aquelarre que realizó a Silcharde. El Demonio Mayor le encargó la fácil

tarea de someter definitivamente la voluntad de Roberto hasta hacer que éste se matara por su propia mano. Lo hizo sin dilación. El barón supo la verdad de todo esto, con los matices de que por su culpa las almas de los suyos no descansarán en paz nunca por no haber tenido el valor de acompañarles en su muerte. No fue necesario añadir más leña al fuego. Roberto de Brosky corrió a su muerte precipitándose por una ventana del castillo. Como premio el adorador de Silcharde recibió poder sobre una Ondina.

El barón fue enterrado con los suyos. Nunca se difundió la noticia de su muerte. Juan de Avila se convirtió entonces en el único habitante del castillo y sus alrededores. Tiempo después pensó en hacer una misa negra a Lucifer. Quería obtener con ello la inmortalidad. Su Amo no tenía poder suficiente. Pero el Rey de los Infiernos sí podría realizar su más intenso deseo. Necesitaba algunos ingredientes, una joven hermosa, un bebe menor de un año y un cáliz consagrado, entre otras cosas. Así pues contrató a un grupo de bandidos que operaba por la zona para raptar a la joven y al bebé. Después, cuando ya no le sirvieron, los hizo matar por medio del blemý, su sirviente demoníaco.

Felipe tuvo un encontronazo con el cura cuando logró cruzar el bosque y llegó al castillo en busca de su hijo. Se hizo con el cáliz y huyó del castillo malherido pero sabiendo lo que iba a suceder, en el último momento pudo pasarle el cáliz a los PJs y poder ganar tiempo.

Recompensas

- Por sobrevivir al reto, 25 P.Ap.
- Por descubrir el pastel a tiempo y salvar al hijo de Felipe y a Jazmín, 40 P.Ap.

Dramatis Personae

Antonio, el merino

FUE	12	Altura	1,72 m
AGI	15	Peso	69 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	18	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	7		
CUL	8		

Armas: Espada Corta 50% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Otear* 40%, *Buscar* 35%, *Cabalgar* 35%, *Escuchar* 50%.

Lamia

FUE	20	Altura	1,90 m
AGI	22	Peso	69 kg
HAB	10	Aspecto	18 (Atractiva)
RES	30	RR	0%
PER	15	IRR	125%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Garras 65% (1D8+1D6)

Mordisco 40% (1D4+1D6)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Cantar* 75%, *Elocuencia* 60%, *Seducción* 50%.

Hechizos: *Atracción Sexual*.

Poderes Especiales:

- *Canto:* atrae e hipnotiza a los hombres con su canto (la víctima tiene derecho a tirar por RR).

⁷⁰ Véase pág. 139 del manual de juego.

⁷¹ Véase pág. 163 del manual de juego.

Gules

FUE	15	Altura	1,42 m
AGI	25	Peso	39 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	20	IRR	100%
COM	6		
CUL	6		

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

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Esquivar* 45%, *Correr* 60%, *Rastrear* 90%.

Poderes Especiales:

- *Aullido*: su aullido tiene el mismo efecto que el hechizo de *Conmoción* y hace abortar a las mujeres. Los que lo escuchan no pueden tirar por RR.
- *Metamorfosis*: puede metamorfosearse en ser humano, normalmente en mujer. Deben adoptar su verdadera forma al llegar la noche.

Blemy

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	76 kg
HAB	20	Aspecto	-
RES	40	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Lanza Larga 75% (2D6+1D6)

Espadón 70% (1D10+2+1D6)

Mordisco 50% (1D10+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Otear* 40%, *Esquivar* 75%, *Cabalgar* 60%.

Mandrágora

FUE	45	Altura	7 m
AGI	5	Peso	1.500 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	50	RR	0%
PER	15	IRR	250%
COM	1		
CUL	8		

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6). Puede hacer tantos ataques como ramas tenga. Esta tiene 14 ramas.

Armadura Natural: Corteza (Prot. 12 o 3 frente al fuego)

Competencias: *Otear* 40%, *Escuchar* 50%.

Poderes Especiales:

- *Resistencia*: no se desmaya hasta que llega a 0 Puntos de Vida. Entonces se seca y muere.

Juan de Avila, adorador de Silcharde

FUE	10	Altura	1,52 m
AGI	10	Peso	42 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	13	RR	0%
PER	12	IRR	140%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Estilete 30% (1D3+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Otear* 60%, *Buscar* 35%, *Escuchar* 40%, *Psicología* 60%, *Elocuencia* 60%, *Conocimiento Mágico* 95%, *Conocimiento Animal* 80%, *Conocimiento de Plantas* 80%, *Alquimia* 65%, *Astrología* 70%, *Esquivar* 40%, *Teología* 60%.

Hechizos: todos los de nivel 1, más *Concentración*, *Racionalidad*, *Vientos*, *Clarividencia*, *Danza*, *Maldición del Hierro*, *Misa Negra*, *Invocación de Ondinas*, *Invulnerabilidad*, *Carisma*, *Sumisión*, *Inmunidad al Fuego*, *Arma Invencible*, *Aquelarre a Silcharde*.

Ratas

Véase pág. 122 del manual de juego.

Ondina

Véase pág. 163 del manual de juego.

Jazmín

FUE	13	Altura	1,65 m
AGI	20	Peso	55 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	17		
CUL	12		

Armas: Pelea 55% (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 45%, *Seducción* 40%, *Esquivar* 45%.

Nota: Si el DJ quiere, se enamorará del PJ que la salve y/o la trate bien.

Anexo: El Grimorio de los Brosky

Contiene los hechizos de *Aquelarre a Silcharde*, *Invocación de Ondinas* y *Sumisión*. Está escrito en latín y posee un porcentaje de **Enseñar** del 45%.

El Tercer Hombre

Por Aker

Estoy especialmente orgulloso del módulo de esta semana, ya sea porque le tengo especial cariño al juego, porque he tenido que escribir el módulo en tiempo record o porque me ha hecho especial ilusión hacer una aventura que sirve a la vez de precuela a una partida de Ricard y de introducción al excelente Medina Garnatha de Soledad Gómez (Anarwen). Por eso voy a hacer algo que no he hecho nunca: dedicar un módulo. Y se lo dedico a ambos, dos de las mejores personitas que he conocido en el mundillo este del rol.

Escenario para un personaje, preferiblemente comerciante, escriba, médico o similar, y mucho mejor si además es judío. Se trata de una "precuela" a la partida La gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib⁷², publicada en el viejo Lilit de Joc Internacional. Se recomienda usarlo como partida de introducción al Medina Gharnata o intercalarlo en una campaña en la que el personaje deba permanecer un cierto tiempo en Granada o, con las debidas modificaciones, cualquier otra ciudad importante de la península.

Introducción

Medina Gharnata, 1350.

El PJ ha llegado a la ciudad acompañando a su amo quien, vaya usted a saber el motivo exacto, se ha visto obligado a realizar un viaje hasta esta hermosa ciudad. La cuestión es que, por motivos que quedan a discreción del DJ, una vez llegados a Granada su amo ha decidido prescindir súbitamente de sus servicios sin darle mayores explicaciones, con lo que de repente el PJ se ha quedado prácticamente con lo puesto. Lo único bueno del asunto es que su empleador al menos le ha dado un buen pellizco a modo de finiquito, y que la habitación de la posada en la que se aloja está pagada por una semana más.

Es la primera vez que el PJ viaja a Granada y no conoce a nadie en la ciudad. Ello, sumado a su probable desconocimiento de la parla de los moros hace que sus posibilidades de disfrutar de las distracciones que pueda ofrecerle la ciudad sean escasas. Por suerte para él, un amigo suyo al que llamaremos Jonás (aunque el DJ puede sustituirlo por cualquier otra amistad que tenga el personaje), le ha proporcionado la dirección de un sobrino suyo que reside en Granada, de nombre Moisés Pérez. En su día el PJ comentó que iba a hacer un viaje a Granada, ante lo cual Jonás le rogó que saludase a su sobrino de su parte, comentándole además que éste puede servirle de ayuda en caso de verse en apuros en aquella tierra extraña.

Una vez en Granada, y tras contar los dineros que le ha dado su patrón a modo de finiquito (cantidad exacta que queda en manos del DJ), el PJ decide visitar al sobrino de Jonás para darle recuerdos de éste e invitarle a unos tragos a cambio de sus servicios como cicerone. El PJ se acerca hasta la casa del barrio judío que le han indicado, ante la cual no podrá evitar sorprenderse agradablemente, ya que tiene un aspecto bastante opulento, propio de la residencia de un comerciante adinerado. Una vez allí llamará a la puerta y, tras unos minutos, saldrá a recibirle un eunuco mudo (se llama Omar, y le cortaron la lengua de pequeño como castigo por su impertinencia) que le conducirá ante una joven de tez clara cuyos hermosos ojos verdes y áureos cabellos llaman poderosamente la atención en esta parte de la península, así como también las llamativas joyas que luce en manos y cuello (ver más abajo). Tras unos breves instantes de confusión el PJ descubrirá que se encuentra hablando con Raquel, la hermana pequeña de Moisés. Ésta le informará de que, lamentablemente, su hermano estará fuera de Granada durante algunos días. Moisés le ha prestado su casa y ella se encuentra en

la ciudad de paso, ya que habitualmente reside en Córdoba pero ha tenido que venir a la ciudad para hablar de un asunto privado con un conocido sabio local llamado Gabriel⁷³. Todo esto es por supuesto mentira, pero servirá para despistar por completo a tu jugador si resulta que éste se ha leído dicho suplemento.

Lo más probable es que el PJ intente ligarse a Raquel (que ya sabemos todos como son de salidorros estos jugadores) para que ayude a un pobre forastero perdido en una ciudad desconocida. Ello no le costará mucho, Raquel parece una joven agradable y simpática y, según confesará al PJ, se aburre terriblemente encerrada en esa casa.

Raquel y el PJ (y Omar) quedarán a primera hora de la tarde para ir a pasear por la ciudad. La joven le enseñará los lugares más representativos de la misma y le relatará alguna de las leyendas relacionadas con esos lugares (esto te puede venir muy bien para sentar las bases de futuras aventuras incluidas en el *Medina Garnatha*). Un PJ especialmente perceptivo que saque la pertinente tirada podrá darse cuenta de que Raquel sabe mucho de leyendas (vamos, que habla con cierto conocimiento de causa). La velada transcurrirá agradablemente, y al anochecer, tras acompañar a la joven a su casa, el PJ regresará a su alojamiento con el convencimiento de que ha impresionado positivamente a la joven... pues ésta le ha invitado a una cena en su casa la noche siguiente.

La casa de Moisés Pérez es una de las más grandes del barrio y presenta un aspecto imponente, poniendo de manifiesto la prosperidad de su propietario. Está rodeada por una tapia blanqueada de unos dos metros de alto tachonada en su parte superior por afilados fragmentos de cerámica; un oscuro portón constituye la entrada principal (hay una pequeña portezuela cerrada en la parte posterior de la casa pero esto el PJ no lo sabrá hasta más tarde). Tras atravesar un pequeño y cuidado jardín se accede a lo que es la casa propiamente dicha, de una sola planta y muy cuidada. Cuando, poco antes del anochecer, el PJ llega al lugar, frente a la casa hay cinco pilluelos de unos ocho o nueve años de edad que se afanan en atar unas zarzas secas al rabo de un chucho famélico al que han atraído con un poco de pan duro (zarzas a las que luego planean prenderles fuego los muy hideputas). Poco después el PJ se encontrará ante el portón de la vivienda... para descubrir, con no poca sorpresa, que éste no se halla cerrado del todo, ciertamente un descuido imperdonable de los criados, pues ya se sabe que después de anochecer no conviene dejar ninguna puerta de casa abierta (y ese descuido, como se verá más tarde, es fruto de que Omar no es un criado, sino un guardaespaldas). El personaje llamará en voz alta sin recibir ninguna respuesta a pesar de que se distingue luz dentro de la casa, y hasta él llega el agradable olorillo procedente de la carne puesta al fuego. Cuando se haya cansado de esperar, el PJ entrará en la casa para descubrir, horrorizado, un cuerpo tendido en medio de un gran charco de sangre. Se trata de Raquel, que ha sido cosida a puñaladas (más de veinte en todo el cuerpo). Casi inmediatamente recibirá un fuerte golpe en la nuca y caerá inconsciente. Empieza la pesadilla...

El alquimista

Moisés Pérez trabaja para Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahír («el brillante»), un acaudalado y poderoso alquimista cordobés, en la compra de ingredientes y artefactos mágicos y maravillosos en la populosa Granada, y en el posterior y discreto envío de éstos a su palacete en Córdoba. Moisés no es un practicante serio de las artes arcanas, sino más bien un aficionadillo con excelentes contactos en el zoco granadino, un pico de oro para el regateo, y

⁷² Aparecida en la pág. 49-54 de *Lilit*.

⁷³ Véase pág. 8 de *Medina Garnatha*.

una total carencia de escrúpulos a la hora de hacerse con aquello que desea. Una de sus funciones consiste en asegurarse de que el material adquirido llegue a su destino por vías seguras y que no puedan ser interceptadas ni por bandidos, ni por las autoridades (su amo no desea que se haga público que cultiva semejantes y esotéricas aficiones), ni por sus enemigos (de los cuales tiene unos cuantos, tanto políticos como mágicos). Hasta el momento la relación entre ambos ha sido bastante lucrativa para ambas partes, pero no tanto como a Moisés le gustaría y pretende aparentar: Moisés se ha visto recientemente en notables problemas económicos, ya que ha estado viviendo muy por encima de sus posibilidades, llegando incluso a recurrir repetidas veces a un tal Harpagón, un conocido usurero del barrio⁷⁴ quien ahora le reclama una gran cantidad de dinero de la que Moisés no dispone. Como puede suponerse, las mismas cualidades que le han vinculado a su amo son las que han permitido a Moisés idear un plan para desaparecer sin levantar sospechas con una importante cantidad de dinero perteneciente a su patrono, a un enemigo de su patrono... y sin pagar a Harpagón.

El plan...

Un mes antes de que el personaje llegara a la ciudad, Moisés informó a su amo de que había trabado contacto con un hombre que afirmaba estar en posición de adquirir el *Libro de la Sabiduría de Salomón* (sic), el cual contiene todos los secretos de las artes mágicas, mítico libro que el Zahir lleva buscando desde hace décadas. Sin embargo Moisés también le comunicó que existían otros potenciales compradores, y que la puja por el libro iba a ser especialmente reñida. Ante estas noticias, su patrón le proporcionó una fuerte cantidad de dinero para llevar a cabo dicha compra. Una vez con el dinero en su poder, Moisés ponía en marcha su plan: empezó por amenazar a su amigo Benjamín, el médico del barrio, con desvelar un oscuro secreto de éste (Benjamín comercia carnalmente con los cadáveres, se lo confesó un día en que se "colocó" con hachís más de la cuenta en compañía de su "amigo" Moisés) que podría traerle gravísimas consecuencias de saberse, si no le ayudaba en sus planes.

Lo siguiente que hizo Moisés fue despedir a todos sus criados, a excepción de a Isaac, un hombre de constitución parecida a la suya que le ha servido fielmente desde hace años. Usando un veneno proporcionado por Benjamín, Isaac fue asesinado esa misma noche y su cuerpo llevado entre ambos a una casa propiedad del médico cerca de un profundo pozo del barrio. A continuación, Moisés se "delató" a uno de los muchos enemigos de su amo, lo que hizo presentándose en la casa del muy noble Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir⁷⁵, un poderoso personaje cuyo padre fue hace años asesinado por orden de Ibrahim durante una intriga política especialmente virulenta. Moisés, vestido un tanto estrambóticamente y con el rostro cubierto a la manera de los beduinos, se presentó en casa del noble Cadí bajo el nombre falso de Abbas el Magnífico, utilizó el talismán de *Carisma* y los poderes del lutín domesticado que posee (que le proporcionó el propio Ibrahim) para impresionar al crédulo (y algo estúpido, todo hay que decirlo) Garur, y hacerle creer que se trata de un poderoso mago que ha venido a ayudarlo a llevar a cabo su venganza sobre Ibrahim Ibn Al-Hakim. Moisés aseguró a Garur que si seguía sus instrucciones al pie de la letra (y le pagaba una buena cantidad de dinero en metálico) lograría hacerse con el legendario *Libro de la Sabiduría de Salomón*, el libro que contiene el poder mágico que el Cadí necesita para destruir al asesino de su padre. La reacción del codicioso Garur no se hizo esperar: siguiendo las instrucciones del "mago" envió a varios de sus hombres a vigilar a un tal Moisés Pérez, un judío que, según "Abbas" poseía la clave para hallar el preciado libro. Empezaba ahora la segunda y más peligrosa fase del plan de Moisés: simular su propia muerte ante sus dos patronos. Lo primero que hizo Moisés a la noche siguiente fue huir de su casa... de forma que los hombres de Garur lo advirtieran y le persiguieran ruidosamente. Como podéis imaginar, durante la huida, Moisés atrajo a sus perseguidores cerca del citado pozo, junto al que hizo un leve amago de defensa antes de... ¡arrojarse a las profundidades del mismo!

Los hombres de Garur se quedan sin habla al ver al judío arrojarse al pozo. Lo primero que hacen a continuación es perder unos minutos mientras buscan una cuerda que arrojar al estúpido bastardo que se ha arrojado al pozo (los tipos no acaban de creérselo). Después, a la pálida luz de la luna, miran por la oscura boca del pozo sin lograr atisbar nada mientras le llaman quedamente con la esperanza de oír una respuesta o un chapoteo que les corrobore que Moisés está vivo. Al no obtener respuesta alguna, discuten entre ellos durante un par de minutos acerca de qué hacer al respecto y de qué decirle a su poco comprensivo amo sobre lo sucedido. Finalmente, deciden irse a otro lugar más resguardado no sea que alguien les vea y se les relacione con el cadáver que a buen seguro será descubierto por la mañana.

Como puede imaginarse, lo que realmente ha sucedido es que Moisés acaba de fingir su propia muerte. Una vez se arroja por el borde del pozo, el lutín que tiene a su servicio entra en acción, usando su conjuro de *Vuelo* para frenar su caída, lo que permite a Moisés quedarse flotando en el aire a la espera de que los de arriba ahuequen el ala. Apenas un par de minutos después de que los hombres de Garur desaparezcán de la escena, Moisés revolotea hasta el borde del pozo, entra en la casa en donde ha escondido el cadáver, le pone sus ropas, le golpea repetidamente la cara, lo arrastra hasta el pozo y lo arroja por el borde, confiando en que su parecido físico, sus ropas, un par de anillos, una carta que afirma que el poseedor de la misma es Moisés Pérez, la desfiguración del rostro (la idea es hacer creer que al caer el muerto se golpeó la cara contra la pared del pozo) y la acción del agua sobre el cuerpo sean suficientes para engañar a las autoridades para que éstas le declararen muerto, cosa que le quitaría de encima y para siempre a Ibrahim. Después, irá a esconderse a casa de Benjamín, nuestro médico necrófilo favorito.

...Falla

Pero, si algo puede ir mal, irá mal. Efectivamente, el alma atormentada del criado Isaac reclama justicia desde el Más Allá, y el odio sufrido contra sus asesinos hace que entregue su alma inmortal a las fuerzas de la oscuridad a cambio de que éstas le proporcionen el poder que necesita para regresar a su envoltura carnal. Apenas unas pocas horas después de que Moisés lo arroje al pozo, Isaac se levanta convertido en un Muerto⁷⁶ y, dispuesto a vengarse de aquellos que acabaron con su vida, trepa por las resbaladizas paredes del pozo en pos de sus matadores. Debido a este motivo el cuerpo no aparecerá al día siguiente, obligando a Moisés a permanecer oculto hasta que ello no suceda.

Un rato después Garur es despertado e informado de los acontecimientos y de la muerte del tal Moisés. En ausencia de Abbas, y temiendo que el difunto llevase encima el traído Libro de la Sabiduría y que éste haya acabado en el fondo del pozo, ordena a sus hombres que a primera hora de la mañana saquen el cadáver del pozo y lo registren. Cuando al día siguiente los hombres de Garur no encuentran el cuerpo de "Moisés", éste empieza a pensar que quizás el judío haya podido sobrevivir a la caída, por lo que ante la carencia de noticias del "mago" Abbas (quien parece haberse esfumado en el aire), ordena a sus hombres que registren y vigilen la vivienda del jodío judío (y perdonen ustedes el deleznable chiste).

Poco después, y ante la falta de noticias de Moisés, Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahir envía a Granada (vía hechizo de *Teletransportación*) a Doña Inés, una hermosa e intrigante esclava cristiana que por su belleza, erudición e inteligencia hace tiempo que se ha convertido en concubina, aprendiz y consejera de Ibrahim. Inés llega a Granada con la misión de averiguar el porqué del retraso en el envío del *Libro de la Sabiduría*. Una vez en Granada, y constatada la desaparición de Moisés, Inés adopta la personalidad de Raquel, hermana pequeña de Moisés, alojándose en la casa de éste en compañía de Omar y Banu, dos esclavos eunuocos que son sus guardaespaldas personales.

La repentina aparición de la hermana de Moisés Pérez no pasa desapercibida para los hombres de Garur, quienes en vista de su anterior fracaso, deciden informar a su amo antes de hacer nada... y es justo en este momento cuando el PJ hace su aparición en esta truculenta historia.

⁷⁴ Véase pág. 8 de *Medina Garnatha*.

⁷⁵ Véase pág. 49 de *Lilith*.

⁷⁶ Véase pág. 162 del manual de juego.

Primera cita

Inés, evidentemente, sospechará del PJ e intentará concertar una cita para intentar averiguar discretamente cuál es su relación con Moisés. Los hombres de Garur, a su vez, se limitarán a seguir discretamente a la pareja a la espera de acontecimientos.

Como ya se ha dicho, la tarde transcurrirá agradablemente en compañía de "Raquel", y el tiempo parecerá volar junto a la inteligente y atractiva muchacha, la cual parecerá encantada con la compañía del PJ. Cuando el PJ vuelva a su alojamiento tras acompañarla a su domicilio, un PJ observador podrá advertir que alguien ha registrado con mucho cuidado todo aquello que dejase allí (si es que dejó algo y no está durmiendo en una habitación común). El posible registro habrá sido efectuado por Banu; a quien la propia Inés ha ordenado hacerlo durante la cita diciéndole dónde se hospedaba el PJ (ella se lo habrá sonacado durante la conversación y se lo ha susurrado al oído a Omar, quien se lo comunicará a Banu). Si el PJ presiona al posadero (será necesario el empleo de la violencia, pero hay que tener en cuenta que a estos efectos el posadero cuenta con la ayuda de su hijo mayor y de un criado) éste confesará que: "Un hombre grande con aspecto de eunuco vino y me pagó por dejarle echar un vistazo a vuestras pertenencias. Y como total el mirar no hace mal a nadie ni desgasta las cosas le dejé hacerlo con la condición de que yo estuviese delante para asegurarme de que no os robaba nada, que sepáis que mi posada es muy decente y aquí no se roba a nadie, no señor mío..."

El no encontrar nada sospechoso hará que Inés desconfíe del PJ incluso más. Es evidente que si Banu encuentra algo raro en la habitación del PJ (talismanes, pociones..., o cualquier cosa que huelva a magia), entonces tendrá motivos reales para sospechar que se trata de un agente de otro de los supuestos compradores del libro. En cualquier caso, Raquel hará lo posible para volver a quedar de nuevo con el personaje (con el objeto de seguir sacándole información), invitándole a una cena mientras deja la puerta entreabierta para que el PJ inicie una relación sentimental con ella. Los auténticos motivos de la joven no son otros que obtener el máximo posible de información acerca del personaje por el expeditivo método de echarle una poción de *Deseo* en la bebida (¡como si hiciera falta!), pasárselo por la piedra y luego usar su talismán de *Interrogación* mientras el PJ duerme junto a ella.

Reencuentro

La siguiente vez que se citen Raquel y el personaje los sucesos se precipitarán. Poco antes de la llegada del PJ a la casa de Raquel, Moisés, pensando que las cosas ya deben de haberse calmado un poco, saldrá de su escondite para ir a su casa y recoger allí algunas posesiones valiosas que dejó atrás (escondidas bajo una baldosa de su habitación). Los hombres de Garur primero, y Raquel después, han registrado infructuosamente la casa en busca de pistas sobre el paradero del judío. Por suerte para éste, no han encontrado su escondrijo secreto, en donde guarda algunas joyas, el dinero enviado por Ibrahim y un poco de quincallería mágica que ha ido acumulando a lo largo del tiempo y que no pudo llevarse durante la farsa ante los hombres de Garur.

Moisés usará la llave que posee para entrar en la casa por la portezuela de la parte posterior, burlando de esta manera la vigilancia de los hombres de Garur y descubriendo que ésta está ocupada por Raquel. Moisés se encontrará de morros con la joven en el salón, reconociéndola como la hermosa concubina y aprendiz de su amo. Ésta, sorprendida, intentará activar rápidamente su talismán de *Inmovilización*, pero Moisés, sabedor de que la joven es capaz de hechizarle tan sólo con una palabra o un gesto, la coserá salvajemente a puñaladas antes de darle tiempo a abrir la boca más que para quejarse de dolor. Cuando instantes después entra en la sala Omar, Moisés apenas le da tiempo a reaccionar, lanzándose sobre el pobre mudo le apuñala salvajemente. Éste intenta huir camino de la cocina (en donde está su cimitarra), pero Moisés le persigue acosándolo sin parar mientras el mudo, entre ahogados gemidos de dolor, sale corriendo hacia la cocina dejando un sanguinolento rastro de sangre a lo largo del pasillo ya que, a mitad de trayecto, Omar cae al suelo, sentándose Moisés a horcajadas sobre la espalda del emasculado y acuchillándolo sin parar hasta que deja de

revolverse, en lo que sería una escena digna de una película de Tarantino.

Su nerviosismo por lo que acaba de hacer no desaparecerá al registrar la casa y comprobar que no hay más extraños en ella. Todavía desconcertado, se limpiará un poco la abundante sangre que mancha sus ropas, se cubrirá con un manto para disimular aquellas manchas que no puede ocultar, recuperará lo que ha venido a buscar y se dispondrá a marcharse... cuando de repente oye el sonido de los goznes del portón de entrada: es el PJ.

La arquitectura del edificio proporciona un buen escondrijo cerca del cadáver de Raquel, y eso es exactamente lo que hará Moisés: esconderse. Instantes después el PJ entrará tímidamente en la casa. Al entrar el personaje lo primero que verá será el cuerpo tendido de Raquel... momento que aprovechará Moisés para salir rápidamente de su escondite y dejarlo inconsciente de un fuerte golpe en la nuca con el pomo de su daga. Registrará al desconocido en busca de alguna pista sobre su identidad y le robará cualquier arma, documento o pertenencia valiosa que éste pudiera llevar encima por si puede serle útil en el futuro. Después, Moisés se alejará de allí sin ser visto por nadie, saliendo de nuevo por la puerta posterior, pero una vez en la calle tendrá una idea: implicará al desconocido en la muerte de Raquel, avisando a la guardia nocturna a través de Benjamin. Hecho esto se ocultará durante algunos días en casa del médico, en espera de que todo se calme antes de salir de la ciudad.

La pesadilla

Poco después, el PJ será despertado por el ruido de los gritos de los soldados mientras entran en la casa. Si sabe algo de árabe podrá hablar con ellos; si no deberá limitarse a sufrir los golpes y zarandeos hasta que llegue alguien que entienda su idioma. Extranjero en Granada y descubierto junto al cadáver de una joven desconocida pero obviamente de buena posición social, el personaje está metido en un buen lío.

Por otro lado el PJ no se encuentra solo: las autoridades y Banu comparten sus deseos de conocer lo sucedido pero, a diferencia de ellos, el PJ tiene necesidad de descubrir la verdad si no quiere tener graves problemas con la justicia.

Por parte de las autoridades, el PJ realizará una primera tirada de Suerte. Si el PJ la falla, se realizará una segunda tirada de Suerte. Si saca esta segunda tirada será condenado a pena de esclavitud (por eso de las dudas que hay en torno al caso). Si el PJ también falla la segunda tirada, los representantes de la Justicia decidirán, ignorando el hecho de que el PJ apareciese inconsciente junto a los cadáveres, que la joven desconocida y el eunuco seguramente murieron a manos del PJ, por lo que éste será condenado a muerte; a menos claro que éste soborne de alguna manera a las personas adecuadas, con lo que la pena podría ser conmutada por la esclavitud o, si el soborno es lo suficientemente jugoso o se ofrecen a realizar algún tipo de «servicio» para el presidente del tribunal (y éste bien que podría ser el inicio de su siguiente aventura en Granada, usa alguno de los ganchos del *Medina Garnatha*), incluso por el sobreesimiento del caso. Si por el contrario el PJ saca la primera tirada de Suerte, querrá la fortuna que vaya a parar bajo la custodia de Abid, un capitán de la guardia bastante decente que no va a permitir que un hombre, aunque sea un infiel, vaya a morir injustamente acusado de un crimen que puede que no haya cometido. Abid concederá al PJ la oportunidad, bajo juramento de no intentar huir, de demostrar su inocencia; para lo cual le concederá un día para resolver el misterio, tiempo durante el cual deberá estar desarmado y permanentemente escoltado por dos guardias allá adonde vaya. Tiene exactamente hasta la medianoche de ese mismo día para demostrar su inocencia.

Ante él hay varias opciones más o menos claras:

- **Preguntar a Abid quién avisó a la guardia:** Si el PJ se interesa por saber por qué acudió la guardia a la casa, Abid hará llamar a los guardias que llegaron primero (sí, los que zarandearon al PJ). Éstos les dirán que un vecino del barrio les avisó de que se habían oído gritos dentro de la casa, pero que luego el avisador se escabulló en el jaleo antes de que pudieran preguntarle quién era o cómo se llamaba. Eso sí, si el PJ saca una nueva tirada de Suerte uno de los guardias recordará que tenía aspecto de ser hombre de letras: "probablemente se trataría de un cambista, escriba o algo así..." (casi, el que les avisó era Benjamín, que es médico).

- **Examinar el cadáver de Raquel:** (*Nota del Autor:* Si tu jugador es un fan de *CSI* fijo que opta por esto, algo que no creo que hicieran muchas personas de la época, pero en fin...) El cadáver de la joven se encuentra todavía custodiado por la guardia a la espera de que aparezca alguien que reclame el cuerpo antes de que sea enterrado en una fosa común. Raquel ha sido apuñalada con saña más de veinte veces en el pecho y en el cuello, aunque parece ser que se defendió bravamente (si el PJ lo comprueba, la joven tiene pelos y piel arrancados a su agresor durante la lucha; total, para lo que le va a servir saberlo...). Resulta además obvio que el cadáver ha sido saqueado (si el PJ se lo comenta a Abid, los responsables negarán todo, dando así fuerza a la tesis del móvil del robo), ya que faltan los anillos y joyas que el PJ vio en su mano el día anterior. Aun así, el sanguinolento cuerpo conserva encima un talismán de *Abrir Cerraduras*, un *Amuleto*, un talismán de *Inmovilización*, un talismán de *Protección Mágica* y un talismán de *Resistencia al Calor* [Raquel también poseía un talismán de *Carisma*, uno de *Despertar a los Muertos*, un talismán de *Liberación* y otro de *Detección de Hechizos*, pero al estar fabricados en metales preciosos quienes han registrado el cuerpo de la joven los han hecho desaparecer... ¡en sus bolsas!; también tenía un talismán de *Detección de Venenos* (estropeado cuando un guardia lo ha abierto para ver qué había dentro); y un talismán de *Curación de Enfermedades* que se ha desintegrado con la muerte de la joven]. Todos estos objetos los reconocerá (o no) con sus respectivas tiradas de **Conocimiento Mágico**, de lo cual se puede deducir que Raquel era mucho más de lo que aparentaba.
- **Registrar la casa de Moisés:** Si el PJ vuelve a la casa y la registra minuciosamente, encontrará pocas cosas de valor (los guardias han dado buena cuenta de ellas antes de que llegase el capitán Abid). Pese a todo, nadie ha encontrado la baldosa suelta bajo la cual Moisés escondía sus tesoros más preciados. Si el PJ registra minuciosamente el dormitorio principal en donde estaba instalada Raquel, encontrará varios objetos interesantes, a saber: una *Varita de Búsqueda*, un talismán de *Riqueza* (¡Ja, a ver cuánto tarda en joderlo el PJ!), un talismán de *Interrogación* (con el que Inés pensaba «interrogar» al PJ tras montárselo con él) y cuatro frascos con sendos líquidos desconocidos, a saber: la poción de *Deseo* que iba a echarle al PJ en la cena, una poción de *Valor* (esto que parece una bobada tiene su miga más abajo) y una poción de *Dominación* (ésta es como la VISA. Si es usted mujer y está jugando a Aquelarre: nunca salga sin ella), ya que si el PJ hubiera confesado ser un agente de un enemigo de su maestro, Inés planeaba suministrársela en el desayuno para convertirle en un agente doble. El último frasco no contiene un líquido, sino un extraño polvillo grasiento (listo para usarse en el hechizo de *Teletransportación* que debería haber llevado de vuelta a Inés y sus hombres a Córdoba). Además, si la tirada es especialmente acertada o simplemente específica que está buscando algo por el suelo, puede que encuentre las marcas y arañazos en la baldosa suelta, bajo la cual todavía han quedado una docena de cartas (en árabe: se trata de cartas entre Moisés y su antiguo patrón en las que éste le pide tal o cual artilugio, componente y demás) con las que resultaría muy fácil encontrar a Ibrahim en Córdoba (si es que el PJ está buscando un maestro en las artes mágicas).
Por lo demás, aun hay una mancha de sangre en la sala principal y un reguero de sangre seca a lo largo del pasillo que va hasta la cocina, en donde en una esquina hay una vaina con una preciosa cimitarra damasquinada que nadie ha debido de ver en el primer registro o la habrían robado (y ojo al dato que la cimitarra lleva incorporada un hechizo de *Arma Invencible*). Los hombres de la guardia no se molestarán en registrar la cocina (“ahí seguro que no hay nada de valor”), limitándose a vigilar al PJ desde lejos, por lo que si el PJ no recoge el arma éstos no la verán. Eso sí, tampoco le permitirán salir alegremente con un arma, así que lo más inteligente seguramente sea dejarla donde está y volver más tarde a por ella...
- **Ir a ver al sabio Gabriel:** El sabio Gabriel vive en una casa miserable de la que apenas sale. Si el PJ va a verle, Gabriel

no tendrá ni idea de qué le está hablando, pero como no quiere perder su imagen de sabio ante el PJ se sacará de la manga una adivinanza haciéndose el misterioso y diciendo que sólo le ayudará si la resuelve:

“Te encuentras encerrado un castillo con tres puertas: la primera puerta está vigilada por mil soldados sedientos de sangre. La segunda puerta está custodiada por mil lobos rabiosos. La tercera puerta está custodiada por mil leones muertos de hambre, ¿Por qué puerta saldrás del castillo?”

Solución: Por la tercera puerta, si los leones están muertos no podrán hacerle nada.

Si el PJ acierta el enigma la verdad es que Gabriel tampoco será de ninguna ayuda: negará que esa sea la respuesta correcta y se meterá de mal humor en su casa. Sin embargo, apunta al PJ 20 P.Ap. extra al final de la aventura por haber puesto en evidencia a Gabriel.

- **Buscar prestamistas o escribas del barrio:** Si el PJ decide seguir esta pista, tras apenas unas preguntas cualquier vecino del barrio le indicará seguramente el enorme caserón de Harpagón, el mayor usurero del barrio. Si logra que éste le reciba (tiradita de **Elocuencia** con los criados de la casa o decir que viene para pedir un préstamo lo suficientemente importante como para que no pueda gestionarlo el secretario del usurero), les harán pasar a la sala donde éste resuelve sus negocios. Harpagón está bastante cabreado con el tema porque Moisés se ha evaporado dejándole a deber mucho dinero, pero si el PJ es simpático, le sigue la corriente y le da la razón en todo lo que diga, no tendrá problema alguno en contar lo que sabe acerca de Moisés: y lo que sabe es que Moisés es un agente comercial especializado en obtener «rarezas» y que trabaja para un noble señor, aunque no tiene ni idea de para quién puede ser. Harpagón recomendará al PJ que pregunte en el zoco, porque seguramente allí sabrán más que él.
- **Interrogar a los mercaderes del zoco:** Puede intentar hablar con los conocidos de Moisés Pérez y descubrir a qué se dedicaba éste exactamente. Si indaga un poco se dará cuenta de que aunque todo el mundo dice que se trata de “un comerciante”, nadie sabe exactamente a qué se dedica ni de donde saca (aparentemente) tanto dinero. Si profundiza en este camino, puede llegar finalmente hasta ciertos mercaderes de “artículos especiales” y algunos arrieros, con lo que acabará dándose cuenta de que Moisés traficaba con material de magia y alquimia; casi con toda seguridad para otra persona (ya que en su casa no hay laboratorio, como deducirá un jugador listo). Si saca una buena tirada de **Elocuencia**, **Soborno** o similar logrará soltar las lenguas de algunos arrieros, con lo que se enterará de que Moisés Pérez les contrataba de vez en cuando para trasladar mercancías “extrañas” a la ciudad de Córdoba, donde unos hombres con el aspecto de quien sirve en la casa de un noble señor se encargaban de recogerlos. Esta pista no podrá seguirla más, al menos durante esta aventura. ¿Pero quién sabe? Si después de la aventura investiga en esta dirección y juega bien sus cartas puede incluso acabar ocupando el puesto de Moisés como hombre de confianza de Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahîr en Granada.
- **Interrogar a los vecinos:** Los vecinos de Moisés pueden decirle que el único amigo conocido del desaparecido es Benjamín, un médico que vive apenas un par de calles más allá. Si el PJ visita al médico éste les recibirá en una habitación (junto a la cual hay otra en la que Moisés se esfuerza en no hacer ruido). Si se le pregunta por Moisés, les dirá que hace días que no sabe nada de él y que de hecho está preocupado, pero con una tirada de **Psicología** un PJ observador (y más vale que sea él, porque los dos guardias que le acompañan estarán, como siempre, mirando a las musarañas) se dará cuenta de que no dice la verdad y de que está bastante nervioso. Si el PJ le presiona Benjamín se pondrá más nervioso si cabe, y les echará de su casa con cajas destempladas (los soldados pasan de meterse en problemas por algo que ni les va ni les viene, así que no pondrán mucha resistencia a ser expulsados de la casa). Si el PJ tiene un momento de iluminación de esos que a veces se tienen durante una partida y pregunta a Benjamín si fue él quien avisó a la guardia la noche anterior, Benjamín pondrá durante un instante una tremenda cara de pánico (ni tiradas ni nada hacen falta para verlo) antes de negarlo

fehacientemente y ponerse tan nervioso que empezará a echarles diciendo que debe hacer una visita a un paciente. Si en algún momento el PJ hiciera intención de registrar su casa o abrir la puerta del dormitorio, Benjamín perderá los papeles y tratará de detenerlo al precio que sea, poniéndose incluso violento para evitarlo.

Banu

Al principio las sospechas de Banu recaerán sobre el PJ. Si le descubre por el barrio, en algún lugar más o menos discreto (cuando uno de los guardias vaya a orinar contra una pared, por ejemplo), el gigantesco eunuco pillará por sorpresa a los guardias, dejando sin sentido a uno y poniendo en fuga al otro, tras lo cual abordará al PJ y, alfanje en mano, intentará sacarle todo lo que sabe sobre la muerte de su ama (Banu apreciaba mucho a Omar y era fanáticamente fiel a Doña Inés, por lo que se tomará el asunto como algo personal). Si el PJ le convence con sus argumentos de que es inocente de todo lo sucedido, se dará cuenta de que el PJ dice la verdad, dejándole en paz y regresando a Córdoba a comunicar lo sucedido; si no... el PJ ya puede ponerse a correr, porque el gigante intentará matarle y llevarle su cabeza en una cesta a su amo. Y desarmado como está no es rival para el gigantón (y posiblemente ni armado lo sea, que el terrible alfanje de Banu también lleva incorporado un talismán de *Arma Invencible*) ¿Quieres más diversión? Imagínate qué puede pasar si el PJ probó la poción de *Valor* que había en casa de Moisés...

Garur

Si en algún momento el PJ volvió a visitar la casa de Moisés; Yusuf, uno de los hombres a sueldo de Garur habrá empezado a seguirle discretamente desde ese momento. Si en algún momento el PJ logra escabullirse de los guardias que le custodian, le abordará y, a punta de daga si es necesario, le llevará a presencia de su amo. También es posible que Yusuf intervenga a favor del PJ durante el combate con Banu ayudándole a acabar con el (o a huir del) enloquecido gigantón.

Una vez se calmen las cosas, Yusuf solicitará al PJ que le acompañe a presencia de su amo, el cual está muy interesado en el asunto de la desaparición "del judío ese de la casa". Si el PJ le acompaña, será llevado a presencia del noble Cadí, quien interrogará al PJ para averiguar su papel en toda esta trama. Si el PJ lo juega inteligentemente y lleva la conversación a su terreno, puede llegar a enterarse de la parte de historia que conoce Garur, así como toda las patrañas sobre el *Libro de la Sabiduría* que le ha contado "Abbas el Magnífico, mi mago personal", afirmará pomposamente el estúpido Garur tan inflado de vanidad como un pavo real.

Finalmente, cuando se de cuenta de que nada útil puede sacar del PJ, le hará echar de su palacete por sus criados.

Isaac

Sea como sea, esa noche el difunto Isaac, que tras salir del pozo se ha hecho con una piojosa capa con la que oculta su rostro destrozado, y con la que se ha estado protegiéndose de los rayos solares (los cuales ha descubierto que por algún motivo desconocido le queman dolorosamente la piel, cosas de hacer un pacto demoníaco). Isaac ha pasado las últimas tres noches recorriendo el barrio como un mendigo mientras buscaba a su amo, y pasando los días escondido en un callejón (huyendo del sol). Finalmente Isaac ha descubierto dónde vive Benjamín, y esta misma noche piensa cobrarse su venganza. Poco después de que el sol se oculte se dirigirá a la casa de Benjamín, sorprenderá a ambos hombres mientras cenan colándose en la casa por una ventana abierta y entablándose a continuación un caótico combate durante el cual Isaac terminará estrangulando a Benjamín mientras Moisés huye renqueante de la casa, desangrándose como un cochino en día de fiesta a cuenta de un cuchillo que lleva clavado en el muslo. Isaac perseguirá a Moisés por las calles del barrio mientras éste, horrorizado, pide socorro a gritos a los escasos transeúntes que circulan por la calle a estas horas (quienes se apartan de él y no quieren saber nada del asunto). Si el PJ está todavía por el barrio escuchará los gritos y, si los sigue, llegará justo cuando Isaac da alcance a Moisés justo

al lado de cierto pozo que ya conocemos (Moisés intentaba llegar a la otra casa de Benjamín para hacerse fuerte allí, pero la debilidad debida a la pérdida de sangre ha hecho que Isaac le dé alcance). Vivo y muerto forcejearán en terrible lid durante unos segundos y, si el PJ no interviene de alguna manera y cambia el curso de los acontecimientos, tras un par de asaltos, ambos caerán por el borde del profundo pozo en un abrazo mortal...

Epílogo

A la mañana siguiente la guardia, Abid y el PJ pescarán ambos cadáveres del pozo. Aparentemente ambos han muerto ahogados, férreamente abrazados el uno al otro. Lo más curioso de todo es que la expresión del exangüe rostro de Moisés es de absoluto terror, mientras que el del desconocido sonríe, casi se diría que con deleite...

El destino del PJ depende enteramente de lo que sea capaz de contarle al capitán Abid. Si consideras que la historia que cuenta el jugador es lo suficientemente consistente, Abid se ocupará personalmente de que sea puesto en libertad (quedando el capitán en deuda con el juez, a quien deberá un favor, y el PJ en deuda con él), si no... seguramente no llegue a saberlo nunca, pero Abid igualmente apelará a la clemencia del juez, por lo que finalmente el PJ no será condenado a muerte, sino a la pena de esclavitud.

Por su parte, Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir seguirá buscando arduamente el mítico *Libro de la Sabiduría*, investigando durante mucho tiempo antes de que crea haber descubierto el lugar donde éste se encuentra oculto, en la propia Granada y recurra a un grupo de extranjeros para recuperarlo. Pero eso es otra historia que ya fue contada en su día.

Y allá en el infierno, Isaac y Moisés prosiguen eternamente su combate...

Dramatis Personae

Moisés Pérez

De carácter cínico, egoísta y tremendamente codicioso, Moisés recibió desde niño una esmerada educación de su padre, un comerciante aficionado a las artes goéticas. Sus buenas maneras y don de gentes le han labrado en convertirse en agente personal de un gran alquimista, posición que ha aprovechado para enriquecerse grandemente, aunque no tanto como a él le gustaría. Posee un talismán de *Carisma*, otro de *Suerte*, una poción de *Revitalización* y otra de *Discordia* (aunque Moisés no lo sabe ambas han caducado hace mucho, los efectos de tomarse uno de estos brebajes quedan a discreción del DJ).

Raquel Pérez (Doña Inés)

Procedente de la burguesía compostelana, su larga estancia en Al-Andalus ha borrado casi completamente su acento gallego. Su pasión por la magia sólo es superada por el frenesí sexual que la invade cada vez que yace con un hombre en el tálamo. Su carácter abierto y amable es compatible con una voluntad férrea y una absoluta lealtad hacia Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahîr. Nunca ha utilizado un arma ni ha ejercido violencia física sobre nadie, pero tampoco le hace falta ya que sus poderes son considerables para alguien de su, relativamente, corta edad. Para esta misión dispone de una variada colección de objetos mágicos arriba que han sido descritos anteriormente.

Omar y Banu

Omar y Banu son los dos esclavos eunucos asignados como guardaespaldas de Doña Inés por Ibrahim. Omar es un hombre rechoncho con la cabeza completamente afeitada que blande una cimitarra regalo de su ama. Es mudo desde los doce años, cuando su anterior amo ordenó que le azotaran, le cortasen la lengua y lo vendieran después de que osara insultar a la madre de su esposa (la cual pretendía abusar sexualmente de él). Ibrahim fue su siguiente amo y desde entonces le ha servido bastante fielmente.

Banu es un gigantón bastante gordo, de labios gruesos, mejillas sonrosadas, mirada lacia y pelo fino y ensortijado. No es

especialmente brillante, pero es fanáticamente fiel a Doña Inés y a su amo, en cuya casa se ha criado desde su nacimiento. Blande (más bien enarbola) un enorme alfanje de intimidante aspecto (*Arma Invencible*) con el que es perfectamente capaz de partir un ternero en dos de un sólo golpe.

Abid

El capitán Abid puede que sea el único hombre justo de la guardia de la ciudad. Que sea justo no significa que sea idiota: sabe perfectamente cuándo debe hacer la vista gorda ante según que cosas y cuándo debe aceptar un soborno. Sin embargo nunca robará nada a nadie y, normalmente, intentará que no se cometan injusticias flagrantes mientras él esté presente. Si el PJ sale con bien de la aventura le deberá un favor muy grande a este hombre.

Yabiz y Abu

Yabiz y Abu son los dos soldados asignados por Abid para vigilar y escoltar al PJ durante su investigación. Son un buen ejemplo de las tres "Ces": Corruptos, cobardes y codiciosos. Para ellos esta "misión" es un absoluto peñazo, por lo que apenas mostrarán interés en nada que no sea ver qué pueden robar disimuladamente allá por donde el PJ les lleve.

Gabriel

Véase *pág. 8* de Medina Garnatha.

Harpagón

Véase *pág. 8* de Medina Garnatha.

Benjamín

Su físico, así como su personalidad, no son nada impresionantes. Sus únicos rasgos destacables son que posee conocimientos de medicina y herbolaria, y que tiene cierta perversión que ya conocemos que ha sido vilmente explotada por su "amigo" Moisés para obtener de él lo que quiere.

Yusuf

Yusuf es uno de los matones al servicio de Garur, aunque quizás con un poco más de astucia e iniciativa que el matón típico. A pesar de que mataría a su propio padre para robarle un chusco de pan no es mal tipo del todo, y cuando bebe resulta hasta simpático. Si sobrevive a la aventura, seguirá trabajando durante poco más de un año para Garur, después de lo cual se despedirá para viajar al norte, a los reinos cristianos, con la esperanza de hacer fortuna como mercenario. Es posible pues que el PJ vuelva a encontrarse con él más adelante.

Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir

Véase *pág. 49-54* de Lilit.

Isaac

¿Has visto esa película, *El Cuervo*? Bien, pues esto no se parece en absoluto. Isaac sigue siendo tan fuerte o tan débil y tan listo o tan idiota como cuando estaba vivo, con la complicación adicional de que ahora el sol le quema terriblemente la piel (1 punto de daño cada diez minutos expuesto directamente) y sus miembros están tan rígidos que el moverse le resulta un continuo y doloroso suplicio, por no decir que además ha entregado su alma a los poderes del mal, condenándose para siempre. Lo único que anima su seca carcasa es el odio y los deseos de vengarse de sus asesinos.

¡Buena suerte y buena caza!

El Tesoro de los Templarios

Por Mr. Rol

Introducción

Valdefresno (León), Otoño de 135...

Los personajes han llegado a este pequeño pueblo de León acompañando desde Burgos a Pelayo, hijo de la condesa de Valdefresno. Este les ha ofrecido hospitalidad a unos nobles y burgueses y trabajo durante el invierno al resto.

Pelayo es un hombre joven y fuerte, perteneciente a la orden de Santiago, que regresa a su hogar después de una larga ausencia obligada por sus deberes como caballero. También es un hombre jovial y generoso, lo que le ha hecho ganarse la amistad de sus acompañantes.

Al llegar el grupo a la hacienda de la condesa son recibidos por esta. Tras acomodarlos a todos, se sirve la cena. Además de Laura, la condesa, y de los sirvientes de más confianza, está presente otro noble, Tomás de Valbuena, marqués de Villafeliz.

En el exterior de la casa arrecia una fuerte tormenta, y los criados aseguran las puertas y ventanas, mientras otros sirven la copiosa cena en honor del hijo de la condesa. Esta se encuentra feliz por la vuelta de su hijo, y se muestra ansiosa de poder encontrarse a solas con él.

Tras la cena todos los presentes se retiran a descansar mientras la lluvia y el viento golpean la casa.

Una Mañana Soleada

Descansados tras el largo viaje, los personajes disfrutan de un sabroso desayuno en compañía de Pelayo, que se muestra muy feliz. La causa de tal optimismo es que, tras la cena, y en presencia de su madre, Tomás de Valbuena le ha pedido la mano de su madre, viuda desde que su esposo fuera asesinado en circunstancias misteriosas (véase Apéndice 1).

En ese momento llega a la casa el parroco local. Durante la noche, el impresionante aguacero ha provocado el hundimiento de uno de los muros de la cripta que alberga los restos de los antepasados de los Valdefresno en la iglesia local, y tras saludar a Pelayo, le pide que le acompañe para inspeccionar los daños.

El hundimiento ha afectado sobre todo a una de las tumbas, que ha quedado parcialmente abierta, mostrando su interior. El sarcófago contiene los restos momificados de un caballero, revestido de cota de malla, cubierto con una lujosísima espada y un escudo. Curiosamente la tumba no pertenece a ningún Valdefresno, aun encontrándose en su cripta. El sarcófago muestra grabados con la cruz templaria, otros símbolos del temple y un escudo de armas.

Consultados los registros de la parroquia, el caballero enterrado allí resulta ser Alfonse de Guisors, un antiguo templario que trabajó y convivió con Adolfo de Valdefresno (también antiguo templario).

Pelayo manda hacer un ataúd que pueda albergar los restos de Alfonse hasta que se repare la cripta. Al trasladar los restos al ataúd, y al maniobrar en un espacio pequeño como el de la cripta, caen al suelo los objetos que cubrían el cadáver: la espada, el escudo y un pequeño misal que no habían detectado antes de mover el cuerpo. Al caer la espada al suelo, su pomo se suelta, mostrando una cadena de oro que se ocultaba en el interior de la empuñadura, y que forma con el pomo un grueso colgante con la forma de la cruz templaria.

El Secreto de Alfonse

Y es que el tal Alfonse ocultaba un increíble secreto, pues había sido uno de los escasos caballeros encargados de poner a salvo el legendario tesoro de la orden del Temple que en 1312 había conseguido escapar a la orden de captura de Felipe el Hermoso, rey de Francia. El secreto de la ubicación de dicho

tesoro había quedado oculto, finalmente, tras la muerte de todos los testigos. Sin embargo, este secreto se encuentra reseñado en uno de los dos objetos que se encuentran dentro de la tumba, el misal de Alfonse, y la curiosidad innata de los personajes (y el curioso colgante oculto en la espada), quizás pueda llamar su atención sobre tan jugosa pista.

En el desván de la casa de los Valdefresno, se conservan aún algunas de las posesiones de Alfonse: libros de diversas artes y ciencias, entre ellos un valioso mapa celeste, armas, una marioneta (vulgo brújula) y un astrolabio, objetos casi desconocidos en la época salvo para algunos marineros mediterráneos y/o árabes). El hallazgo, casual o buscado por los PJs de los misteriosos papeles de Alfonse, ha causado cierto revuelo en la casa y provocará ciertas reacciones.

La Espada y el Libro

El libro hallado en la tumba es un pequeño misal latino con tapas de madera cubiertas por cuero repujado. Una recomendación en la primera página dice: "No se debe juzgar un libro sin conocer lo que contienen sus tapas" (*"Non iuzgundum esse librum sine cognoscere rerum contentent suas tapas"*). Sabia recomendación, puesto que ocultas por la encuadernación se encuentran dos hojas de vitela (pergamino muy fino) escritas en latín (véase Anexo 1 y 2), que contienen las pistas para hallar el tesoro oculto.

En cuanto a la espada, es una obra de finísima artesanía, con excelente forjado, en cuyo pomo hay un signo, la cruz templaria, que puede extraerse y colgarse con una cadena como si fuera un medallón.

Violencia en Valdefresno

En el momento en que alguien mencione la palabra "tesoro", el interés por los papeles se multiplicará por cien, y Juan, un criado, decidirá informar sobre el tema a Enrique de Bon-Vivant, un jefe de mercenarios francés que vive en el cercano Castro de los Francos. Bon-Vivant conoce desde niño la leyenda del tesoro templario, y cree que merece la pena actuar. Decide enviar a tres de sus hombres a robar los papeles y la espada con la ayuda de Juan.

Actuarán con cautela, y nunca utilizarán la violencia contra nadie dentro de la casa, si no que intentarán secuestrar a alguno de los PJs para canjearlo por los objetos. Juan no se arriesgará nunca a ser descubierto, y los hombres de Bon-Vivant no le conocen.

A partir de este momento, todo queda en manos del DJ y de las acciones de los PJs. Dependiendo de ellas, los posibles desenlaces son:

- Los PJs evitan que les roben los papeles de Alfonse y se preparan para descifrarlos y seguir sus instrucciones. Enrique les acechará, siendo puntualmente informado por Juan de todo lo que averiguen.
- Los hombres de Bon-Vivant roban los papeles. Si investigan, quizá puedan descubrir la mano de Enrique tras el robo. Él ha abandonado Castilla embarcándose en Asturias con los mejores de sus hombres, camino de Francia.
- Los PJs descubren todo, asesino incluido. Enrique consigue huir, observando de lejos sus avances.

El texto del pergamino contiene en forma de clave la localización exacta del tesoro templario y las indicaciones necesarias para alcanzarlo. El tesoro está oculto en una capilla subterránea bajo el castillo francés de Guisors, en la región del Vexin, antiguamente perteneciente a los templarios, y de gran importancia estratégica en la defensa del país contra los

ingleses. En manos del DJ y de los jugadores queda la decisión de ir a buscarlo.

El DJ debería sugerir a los jugadores que representen a sus personajes (salvando las distancias), investigando en enciclopedias y otros libros el significado de los papeles de Alfonso. Si deciden buscar el tesoro y hacen bien sus deberes se ahorrarán muchos disgustos.

Corramos un estúpido velo hasta llegar a Francia (y dejemos al DJ que les haga llegar allí a su manera —o sea, pagando el viaje con esfuerzo—, ya sea por tierra o por mar).

El Crucero y la Muralla

El único crucero templario (cruz situada al lado de un camino) de la zona se encuentra en el camino de Gisors a Rouen, y mira directamente hacia la cara suroeste de la muralla del castillo. Si se examina cuidadosamente la muralla en esa parte (más cuidadosamente aún si no quieren ser confundidos con espías ingleses por los escasos centinelas del castillo), encontrarán con cierta facilidad una marca tallada en la piedra que indica la entrada de un estrecho pasaje descendente, bloqueada por una pesada reja de hierro.

La Sala de Guardia

A escasos 100 metros de la entrada, el pasadizo se ensancha para dar a un cuerpo de guardia. La puerta de salida está obstruida por una armadura de placas de buen tamaño.

En realidad la presencia de los aventureros provocará el regreso del limbo del espíritu del joven guardia que defendió el lugar hace años contra la entrada de las criaturas que ahora pueblan el laberinto. El guardián puede ser convencido de no atacar. En caso contrario, para ser vencido ha de ser destruida (Puntos de Resistencia 0) la armadura que le da forma física. Un crítico destruye una localización.

El Segundo Corredor y la Sala del Enigma

Tras pasada la sala de guardia, un segundo corredor se interna más en el castillo. El otro extremo del pasadizo conecta por una puerta secreta con los pasadizos en servicio del castillo y con otro pasadizo con signos de ser utilizado que une el castillo con el de Neaufles (a unos 5 km). Entre ésta puerta y el cuerpo de guardia se halla una entrada oculta por unos tapices semipodridos que conecta con el laberinto. La entrada desemboca en una sala grande.

Es la primera sala del complejo subterráneo que parece no tener salida. Ésta aparece al solucionar este enigma.

Una inscripción reza: "Pobreza, castidad y obediencia; añade secreto y esos serán tus votos".

Al frente y a los lados hay tres estatuas. Una representa un hombre a caballo con un pesado fardo en la grupa; el fardo es de madera policromada. La segunda representa un clérigo siendo tentado por una mujer de la vida; la mujer está tallada en madera. Finalmente la tercera representa un alto cargo de la iglesia en actitud de dar la bendición; el brazo alzado es de madera (y móvil).

La solución al enigma consiste en realizar cuatro acciones:

- **A)** Retirar el fardo de la grupa del caballo y sentar a un hombre (imitando el escudo templario). Esto activa un resorte.
- **B)** Retirar la estatua de la mujer.
- **C)** Mover el brazo de la tercera estatua de modo que tape su boca.
- **D)** Hincarse de rodillas en acto de obediencia. Esto último hace que sea detectable bajo el agua una argolla que permanece oculta hasta realizar los tres primeros pasos. Al tirar de ella se abre una pared, dejando el paso libre al laberinto.

El Laberinto

El laberinto de Gisors es una construcción muy simple (sólo hay una entrada y una salida), cuyo peligro no está en perderse, sino en elegir mal el camino, puesto que los caminos incorrectos

están plagados de trampas, y desde hace tiempo, de criaturas infernales.

El camino correcto (sin trampas) viene dado por el seguimiento de un mapa celeste moviéndose de constelación a constelación, indicado en el texto mediante las referencias a constelaciones que firman la planta del laberinto. El guerrero de la espada es Orión, Zeus raptó a Europa convertido en toro (Tauro), el cochero es el Auriga, y los gemelos del Argos son Castor y Polux (Geminis). Pues incluso el camino correcto está protegido.

Un grupo de diablillos vigilan los pasajes incorrectos. Los pasajes incorrectos están llenos de peligrosas trampas:

- **1 — Fosos:** losas de aspecto inocente que ceden provocando una caída de 4 metros (daño 1D8).
- **2 — Fosos con Puas:** idénticos a los anteriores, pero añaden puas en el fondo (daño 1D8+3).
- **3 — Rastrillo:** una reja con puas que cuelga horizontalmente del techo y cae al activarse un resorte (daño 1D8 para cada personaje que sea alcanzado).
- **4 — Losa Basculante:** una losa que gira sobre sí misma, atrapando el pie del personaje, que queda atrapado hasta que se desmonte el mecanismo (daño 1D4).
- **5 — Lanza Empaladora:** lanza que se dispara desde una de las paredes (daño 1D6).
- **6 — Ballesta de Resorte:** se dispara con un resorte desde cualquier ángulo de las paredes, suelo o techo (daño 1D10).
- **7 — Pasillo de los Ejércitos:** uno de los pasillos más largos contiene una trampa capaz de acabar de un golpe con un nutrido grupo de aventureros. El pasillo está recubierto con tapices que representan a un ejército templario aplastando a un aterrorizado enemigo. Los tapices cubren decenas de pequeños agujeros disimulados a su vez con tapones de piedra. Al pisar el aventurero más avanzado la baldosa que cubre el resorte de activación, una nube de pequeñas saetas de hierro (1D4 por cada personaje) son disparadas en todas las direcciones y ángulos por ballestas que se encuentran al otro lado del tabique. Por cada saeta se tira como un ataque de ballesta normal (porcentaje 70%), determinando la categoría del éxito o fallo y la localización de los impactos.
- **8 — Trampa de Gas:** al accionarse un dispositivo, una bolsa de polvo de azufre cae en un cubo lleno de ácido, produciéndose una densa nube de ácido que se filtra por las paredes del pasadizo, asfixiando a sus ocupantes (tirar RESx5 en el primer turno, x4 en el segundo, x3 en el tercero, etc, hasta que se abandona el túnel). Si se falla una tirada se pierde temporalmente 1 punto de RES; si se llega a RES 0 el personaje muere.

De todas formas, un corrimiento de tierra ha provocado una filtración que ha sumergido un tramo de camino de aproximadamente 30 metros. Es necesario superar tres tiradas de **Nadar** para pasar por el tramo sin ayuda.

La Visita de las Sombras

Desde el momento en que los templarios cayeron en desgracia, servidores de Surgat el demonio han tratado de alcanzar el tesoro oculto al final del laberinto, pero las protecciones mágicas del lugar y el carácter sagrado de la capilla se lo han impedido, así que han decidido sentarse a esperar que algún humano les haga el trabajo.

Casi llegados al final del camino, los aventureros reciben su visita. Se trata de tres sombras⁷⁷ cedidas a Surgat por Agaliarepth. Amenazarán con no dejarles salir del subterráneo si no les entregan el tesoro. Para ello les entregan un saco cuyo fondo comunica directamente con el infierno en el que deben arrojar todas las riquezas que encuentren.

Salón de Cástor

En esta sala con forma de estrella hay tres puertas cerradas, cada una marcada con un signo alquímico: el del fuego, el del aire, y el de oro (sol).

⁷⁷ Véase pág. 170 del manual de juego.

La puerta correcta es la del sol. Las otras dos encarcelan un ígneo⁷⁸ y a un silfo⁷⁹ respectivamente, encerrados mágicamente, y que sólo buscarán la salida después de confundir a los jugadores con aquellos que los encerraron durante tanto tiempo.

La Sala Circular

Es una sala con suelo de arena, en completa oscuridad salvo por una débil luz que se ve al fondo de un corredor, situado al otro lado de ella y cerrado por una recia reja de hierro. La reja sol se encontrará abierta la noche del 24 al 25 de Diciembre.

Nada más entrar en la arena, un débil gorgoteo y unos pasos pesados, revelan la presencia de una gran criatura. Se trata de un dragón⁸⁰, que muestra a los aventureros un poderoso cuello en el que luce un collar de plata con la forma de la cruz templaria.

Una de las defensas del recinto era este dragón, que podía ser dominado mediante la magia. El dragón no atacará inmediatamente si es la fecha antes indicada; de otro modo atacará sin demora a cualquier persona que llegue hasta él. Si el dragón ataca pondrá especial interés en que nadie pueda salir de la sala. Una vez el dragón pierde la mitad de sus puntos de RES, se retira a un lado, vigilante.

El método mediante el cual los caballeros templarios dominaban al dragón era mediante el collar, en el cual encaja el medallón de la espada. Hacer esto hace que el bicho ceda el paso al grupo. Otro modo de detener su ataque es quitarle el collar, librándolo del dominio de este. Para que esto suceda hay varias opciones:

- Con un crítico en el cuello.
- Con un golpe que cause más de 20 Puntos de Daño.
- Con un golpe en el cuello que cause al menos 8 puntos de Daño y logrando una tirada de Suerte.

La Capilla

La capilla es la última de las salas del laberinto. Se trata de una gran sala rectangular de construcción románica, con influencias no tan claras de origen desconocido (egipcias y orientales). Alineadas en sus paredes hay 13 estatuas, que representan a los diferentes grandes maestros del templo. Entre ellos hay 19 sarcófagos, y distribuidos por la sala, 30 cofres de hierro que contienen parte del legendario tesoro del templo. Una estatua que representa una escena semejante a la piedad (Isis y Thot ayudando a Ra) y una virgen negra sobre una hornacina (Isis) encabeza la cripta. La estatua está realizada en oro, plata y marfil.

Tocar cualquier objeto de la sala provoca la aparición de Aloise des Moulins, último de los caballeros custodios del tesoro del templo, que alzará una mano en dirección de los aventureros, que se sentirán desfallecidos y caerán inconscientes, recuperando al despertar tiempo después el 50% de su RES.

Mientras permanecían inconscientes, les ha leído en el alma y ha visto si merecen su confianza. Si la merecen (palabra de DJ, te alabamos señor) Des Moulins expresará su deseo de que cumplan la misión de rescatar la orden del templo de su miseria poniendo en contacto a los descendientes de los maestros, un trabajo difícil y peligroso. Si lo juran (algo de donde pueden salir jugosas aventuras) les permitirá llevarse cualquier cosa de la capilla (menos la virgen) y les bendecirá para que las criaturas de Surtat no puedan retenerlos en el laberinto. Si no, impedirá que se lleven nada. Y es un fiero enemigo.

El tesoro está compuesto por numerosos cofres llenos de oro y joyas procedentes de la tesorería Temple en París días antes de su detención, así como por importantes documentos de propiedad, ahora sin valor. Pero lo más importante del tesoro lo forma una selecta colección de libros, cerca de un centenar, de las diferentes ciencias, incluida la magia, así como los elementos necesarios para rendir culto a Isis, culto explicado en uno de los volúmenes.

Sobre la estatua de la cabecera hay también varios objetos mágicos (pero Des Moulins no les dirá que lo son):

- **Anillo de luz solar:** Almacena hasta 4 horas de luz solar. Puede concentrarse cada hora durante 1d3 asaltos,

produciendo a sombras el daño normal. Para su recarga se necesitan 12 horas al sol.

- **Espada de Ra:** Causa 1d8 normal, más 1d8+2 puntos de daño mágico que restan PCs al usuario (2 puntos de Daño restan 1 PC).
- **Armadura y Escudo de Ra:** Refleja extraordinariamente la luz del sol y ataques relacionados con la luz y el fuego. En días soleados el reflejo molesta al enemigo (malus de -15%).
- **Arco de Ra:** Es un arco junto con tres flechas con punta de oro. Multiplican por dos el porcentaje del daño crítico, causando de otro modo el daño máximo.

Los libros son:

- **Magister Omnium Rerum:** concede 1d100+20 a un personaje cada vez de una habilidad de Cultura al azar.
- **Crónica De Coatieul y Geographia Antilliana:** crónica de Carles de Coatieul, donde narra su navegación a las tierras de Cipango por la ruta del Oeste, y mapas donde recoge sus exploraciones.
- Manuales de Alquimia, Conocimiento Animal, Mineral y Vegetal, Medicina, Conocimiento Mágico y otras habilidades a discreción del DJ. Hay 1d4-1 de cada, hasta un total de 40 libros.

El tesoro son oro y joyas por valor de 10.000 monedas de plata (pesan, en total, 800 kg).

Hacia la Salida

Mientras los PJs se dirigen hacia la salida, los servidores de Surtat descubrirán que les han traicionado. Aunque no pueden utilizar su poder contra ellos, si pueden cumplir con su promesa provocando derrumbamientos que pueden dejarles atrapados. Los personajes deben hacer varias tiradas de **Correr** y **Esquivar** para evitar ser aplastados antes de alcanzar la salida, además de superar la zona inundada (contando ahora con un más que probable sobrepeso).

En el Exterior

La aventura llega a su fin. Los personajes se encuentran tumbados en la nieve, descansando al lado de la muralla de su último esfuerzo...

DJ, ¿se habían cargado a Bon-Vivant y sus mercenarios? ¿No? Pues matelos ahora. Estaban esperando a que saliesen del subterráneo con "su" tesoro. En total ambas fuerzas están equilibradas. Por cierto, un excesivo escándalo puede llamar la atención de la guarnición del castillo, que saldrá en su persecución.

Recompensas

- 30 P.Ap. por terminar la aventura.
- 10 P.Ap. por cada objeto obtenido.
- 10 P.Ap. por acabar con Bon Vivant.
- 15 P.Ap. por eliminar a las sombras.
- 15 P.Ap. por obtener el favor de Isis y sus servidores.

Dramatis Personae

Pelayo de Valdefresno

Caballero de Santiago y hombre de confianza de importantes cargos eclesiásticos y civiles del reino. Pelayo es una persona sencilla, amigo de sus amigos, buen soldado y buen cristiano. Desea sobre todas las cosas el bien de los suyos y especialmente el de su madre. Pide a Dios todas las noches la ocasión de vengar la muerte de su padre. Quizás es la hora de recibir respuesta. Pelayo es un hombre culto, abierto y tolerante hacia otras culturas.

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	17	RR	30%
PER	8	IRR	70%
COM	15	Edad	22 años
CUL	15		

⁷⁸ Véase pág. 152 del manual de juego.

⁷⁹ Véase pág. 169 del manual de juego.

⁸⁰ Véase pág. 144 del manual de juego.

Armas: Espada Normal 90% (1D8+1+1D6)
Arco Largo 70% (1D10+1D6)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), Casco y Escudo.

Competencias: Escudo 80%, Cabalgar 50%, Idioma (Árabe) 100%, Idima (Latín) 75%, Leer y Escribir 50%, Teología 40%.

Laura de Valdefresno

Es la madre de Pelayo y tiene 41 años. Estuvo casada con Adolfo de Valdefresno hasta su muerte en 1348. Todavía es una mujer atractiva, aparte de ser una gran persona. Su señorío, en cambio, está en decadencia a causa de varios desastres económicos.

Características y habilidades a discreción del Dj.

Tomás de Valbuena

Noble de 40 años que quiere casarse con Laura de Valdefresno, pues la ama, con el añadido de la posibilidad de conseguir ser duque de Valdefresno, si renuncia al título por su vida aventurera. Es rico, pues hace años volvió subitamente enriquecido de una campaña por tierras de Toledo (coincidiendo —¿casualidad?— con la muerte de Adolfo de Valdefresno).

Los Criados de la Casa de Valdefresno

En la casa trabajan cinco personas; el ama de llaves, la cocinera, una joven sirvienta, Geofredo un criado y Juan, el mozo de cuadra.

Geofredo es manco y tuerto. Este viejo criado fue el único de los hombres de armas supervivientes de la escaramuza en que perdió la vida Adolfo. No es partidario de la boda con Tomás de Valbuena.

Juan es hijo del hombre que informó a Enrique de Bon-Vivant años antes de la partida de Adolfo de Valdefresno con la importante cantidad que serviría de rescate a Laura y Pelayo. Ahora traicionará de nuevo a sus amos con tal de conseguir una buena recompensa.

Enrique de Bon-Vivant

Mercenario de origen francés establecido desde hace tiempo en el Castro de los Francos. Dedicó su vida a guerrear bajo las órdenes de cualquiera que le pague por ello. En tiempo de paz vive del pillaje y el bandolerismo. Él y sus hombres acabaron con la vida del mensajero de El Jarif y luego con la de Adolfo y sus hombres para apoderarse del rescate. No dudará en matar, torturar, o hacer la que sea necesario con tal de obtener beneficios cuantiosos y fáciles, intentando apoderarse de las pistas que le lleven al tesoro o mejor, esperará que los PJs lo consigan por él. También reaccionará violenta o cautelosamente si ve que su relación con la muerte de Adolfo ha sido descubierta o está a punto de serlo.

FUE	18	Altura	1,83 m
AGI	20	Peso	85 kg
HAB	12	Aspecto	14 (Normal)
RES	12	RR	60%
PER	8	IRR	40%
COM	15		
CUL	6		

Armas: Hacha de Guerra 80% (1D10+1D4+1D4)
Ballesta 60% (1D10)
Daga 60% (2D3)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco.

Competencias: Cabalgar 80%, Discreción 50%, Esquivar 80%, Idioma (Castellano) 60%, Idioma (Francés) 100%, Lanzar 75%, Mando 60%.

Diablillos

FUE	5	Altura	25 cm
AGI	15	Peso	5 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	10	IRR	100%

Armas: Picas, Tridentes y otras de asta 60% (2D3+1D4)

Armadura Natural: Carecen.

Silfo

Véase pág. 168 del manual de juego.

Ígneo

Véase pág. 152 del manual de juego.

Sombras

Véase pág. 170 del manual de juego.

Dragón

FUE	45	Altura	15 m
AGI	20	Peso	Mucho
HAB	-	Aspecto	-
RES	50	RR	0%
PER	5	IRR	200%

Armas: Mordisco 75% (2D8+6D6)
Coletazo 40% (1D10+6D6)
Aliento de Fuego 50% (3D10+2D6)

Armadura Natural: Piel (Prot. 15).

Competencias: Otear 45%.

Poderes Especiales:

- **Aliento de Fuego:** sólo puede utilizarlo una vez y lo hará contra aquel infortunado que se acerque más de la cuenta a alguna de las salidas.

Localizaciones:

1	Cabeza
2	Cuello
3	Pata Delantera
4-6	Cuerpo
7	Pata Trasera
8-0	Cola

Des Moulins (Ánima)

PER	20	RR	0%
CUL	28	IRR	200%

Armas: Carece.

Armadura Natural: Es invulnerable a las armas físicas y a la magia (excepto el hechizo *Expulsión*).

Competencias: A discreción del DJ.

Hechizos: A discreción del DJ.

Poderes Especiales:

- **Poseción:** Véase el hechizo *Invocación de Ánimas*.

Apéndice 1: El asesinato de Adolfo de Valdefresno

Pelayo tenía sólo 7 años cuando, durante un viaje de visita a unos primos en el sur de Zamora, fue hecho prisionero junto a su madre por el Wali Karim al Jarif, que se los llevó a Córdoba. Karim se enamoró de Laura, que nunca le correspondió, y educó a Pelayo junto a su propio hijo, Abdil. En tanto, Adolfo se afanaba en reunir la cantidad necesaria para pagar el rescate de su familia. Cuando al fin lo había conseguido, Karim envió un mensajero rechazando el rescate, pues se había decidido a liberar a Laura y a su hijo, ni el mensajero de Karim ni Adolfo llegarían nunca a su destino, siendo asesinado el uno, y aniquilada la partida guerrera de Adolfo. Geofredo, único superviviente del grupo, describió a los atacantes como un grupo de mercenarios cristianos dirigidos desde una colina por un caballero con armadura completa.

Anexo 1: La Leyenda de las Cuatro Carretas

De todos era sabido en 1312, cuando el Papa abolió la Orden del Temple y el Rey de Francia capturó a sus maestros, que las riquezas de la Orden eran inmensas. Pero aún así, aparte de todas las incontables posesiones (castillos, villas, haciendas) que pasaron a poder de la justicia secular y eclesiástica, esas enormes riquezas en oro, plata y joyas que todos buscaban, y los archivos secretos que hubieran servido para agravar aun más las

acusaciones contra los hermanos templarios, no habían aparecido. La única pista sobre su posible destino estaba en los resultados del interrogatorio de uno de los hermanos del Templo de París, central de la Orden, que aseguraba que una caravana formada por cuatro carretas muy cargadas y camufladas con heno, había salido escoltada y en secreto de la ciudad la noche anterior a la orden de captura del rey, conocida por la Orden. La pista se pierde entonces, pero es muy improbable que semejante grupo pasase inadvertido por los caminos atestados de agentes del rey sin ser investigados. La idea popular dice que los templarios transportaban en esas carretas sus más preciados tesoros (que debían ser muy valiosos, dado el pequeño volumen de la carga), y que los ocultaron en algún lugar secreto entre París y La Rochelle, el puerto templario del Atlántico hacia el que deberían haberse dirigido en busca de refugio.

Anexo 2: El Texto del Pergamino

"Madre, estás oculta en el Vexin. Tus tesoros sin igual están a salvo en la oscuridad, protegidos por el saber del hombre y por las criaturas de las profundidades.

La cruz orienta al creyente hacia la nave sumergida.

Tú, que desconoces el camino, abandona el ciego intento y olvida, pues males peores aguardan tras pasada la primera puerta a aquel que no ha sido iniciado.

Sólo el que conoce el camino, las respuestas, las palabras y el símbolo, alcanzará la gloria de nuestra señora, más allá de la segunda puerta.

Tu camino está en el cielo; ellas te guían.

Parte de la envainada espada del guerrero hacia el pecho de Zeus, que raptó a Europa. Continúa y camina al lado del matador de Medusa.

El cochero os señala el final del camino; el dios gemelo, navegante del Argos, la puerta y su guardián.

Más sólo cuando los hermanos argonautas se hallen sobre el templo de la madre habrá de abrirse la segunda puerta.

O mater del memento mei.

Alfonse de Guisors AD 1312."

El Ultraje

Por Brujo 13

Historia

En esta aventura los PJ se meterán en un mini-infierno en la propia Tierra.

Requisitos: 4 PJs. Iría bien algún PJ con alguna cosilla mágica.

Duración: 4-5 horas.

Esta aventura puede ser situada en cualquier lugar, yo la sitúe en una aldea gallega y con la excusa de que los PJs eran unos timadores, digo comerciantes, que iban de pueblo en pueblo ofreciendo sus servicios, sin embargo todo esto puede ser modificado por el DJ según le vaya bien o no.

Introducción

Galicia, Junio del año de Nuestro Señor 1343.

Nuestros PJs se hallan en la aldea de Cordal con su carro vendiendo sus productos (o comprando). Todo marchará bien cuando alguien se quejará de haber sido timado, o reconocerá a algún PJ y acusarlo de algo y la muchedumbre empezará a amenazar y a perseguir a los PJs (móntatelo como quieras pero que los PJ salgan por patas).

Los PJ tirarán por un camino ascendente que se interna en la serranía al oeste de Cordal. La muchedumbre de la aldea les perseguirá y poco a poco les va dando alcance. Finalmente, llegan a un cruce donde el camino continúa hacia arriba y otro camino algo más estrecho que hace bajada. Es de suponer que el grupo tirará hacia abajo donde podrán coger mayor velocidad. Si tiran por este camino y se giran a mirar hacia detrás, verán a la gente como se para en el cruce y se santiguan mientras miran al grupo.

El Castro

A medida que el grupo avanza por el camino, este se hace cada vez más estrecho y con hierba en la calzada. Finalmente, al cabo de una hora y oscureciendo ya, llegarán a una aldea con muy pocas casas, un castro típico gallego. Allí, verán pocas personas (no pasan de veinte en total) y no hay niños. La gente es retraída y tienen una mirada perdida. Cuando el grupo se acerque a alguien, este les dará la bienvenida y si hacen una tiradita de Percepción se darán cuenta que hablan gallego un poco extraño (una tiradita de **Idioma (Gallego)** y verán que es gallego algo antiguo).

Si intentan vender algo la gente no comprará nada alegando que no tienen dinero y que son pobres. A la noche, les invitarán a cenar caldo y el más anciano les explicará una historia:

"Antes nuestro pueblo no era así. Nuestro pueblo estaba repleto de niños y aunque no éramos ricos, no nos faltaba el pan de cada día, ¿y sabéis por que era esto? En nuestra capilla teníamos una santa reliquia, porque Santiago estuvo en este pueblo, y como a vosotros le dimos hospitalidad una noche y aunque todos teníamos hambre le dimos algo de cenar, y desde entonces la escudilla donde Santiago comió nos ayudó y contábamos con la ayuda de Dios gracias a este gesto de humildad. Y vivimos devotamente y con humildad dábamos hospitalidad a todo viajero, siempre con pan en la mesa. Esto fue así durante siglos, sin embargo, llegaron tiempos de guerra y maldad y gente del pueblo se corrompió y se dedicó a robar, matar al prójimo, y entre ellos nuestro señor, que viéndose perdido, pactó con el diablo y para sellar el pacto, le vendió su alma y por engaño la de todos nosotros, diciéndonos que debíamos entregarle el alma a Santiago para que terminase la guerra comiendo de la escudilla de Santiago. Y entonces los píadosos como yo caímos en la trampa, ya que el diabólico señor sacó en secreto de la capilla la reliquia y la usó para darse un festín humillando así la reliquia del santo.

De este modo se hizo con una hueste infernal con la que venció a su enemigo y trajo la desolación a toda la religión, pero como el diablo es traidor y mentiroso, nuestro señor tuvo ejército para vencer al enemigo, una vez lo venció se quedó sin él y se quedó sin gente a la que gobernar y hace tiempo que no viene nadie porque la gente teme este lugar. Quizás si recuperásemos la reliquia..."

Y mirará a los PJ.

- Si preguntan por los niños, les dirán que se los llevaron las bestias.
- Si preguntan la fecha, les dirán que están en el 1184.
- Si preguntan porque no van a buscar ellos mismos la reliquia les dirán que no tienen alma y que deben ser perdonados por los hombres antes que por Dios (no tiene mucho sentido pero queda bien).

Así que nuestros queridos PJs, seguramente decidirán ayudar al pueblo y limpiar de paso sus pecados. Es de suponer que partirán al día siguiente por la mañana. Por cierto, si se les pasa por la cabeza quedarse con la escudilla, que hagan una tiradita de **Memoria** para recordar que está algo maldita, y si intentan pasar de todo, recibirán una señal divina, algo como un gato negro pasando delante suyo o algo así.

En fin, que los PJs, desde el pueblo, divisarán, sobre las copas de los árboles un par de torres: si tiran **Orientación** o algo parecido se darán cuenta que hay media hora de camino. El sendero es al principio ancho como para que pase una carreta, pero pronto se estrechará y deberán caminar en fila india. El bosque es bastante espeso y se rasgarán las ropas con ramas bajas. Pronto, a los 10 minutos, empezará a caer niebla que poco a poco se irá espesando hasta no dejarles ver más allá de 3 metros. Entonces a los 20 minutos, con una tiradita de Percepción se sentirán observados a ambos lados del camino, todo estará en silencio menos los ruidos procedentes del bosque.

Al cabo de unos minutos aparecerán tres criaturas demoníacas, una por cada lado y otra por arriba. Son Strigas⁸¹. Se resuelva como se resuelva el encuentro, el camino se les hará interminable y pasarán varias horas hasta que finalmente, y casi estampándose por la niebla, llegarán a un castillo.

El Castillo

El castillo no es demasiado grande, está estropeado y hay enredaderas en sus muros. Una vez traspasen la puerta, de cuyas puertas solo quedan los goznes, empezarán a oler mal. Si se adentran en el patio, verán unos árboles y si levantan la vista, la niebla sólo les dejará ver los patas podridas de varios perros, de unos 6 o 7. También verán si se fijan (Percepción) los pies de un humano. El castillo dispone de tres torres. Dos de ellas están medio en ruinas y la tercera tiene la escalera hacia el siguiente piso rota. En ninguna torre hay nada de interés, tan solo utensilios humanos largo tiempo abandonados.

La niebla se levantará un poco para permitirles distinguir con claridad todo el castillo en sí y dará paso a un breve crepúsculo y anochecerá muy rápido. La torre del homenaje o edificio principal, es de planta rectangular cuya planta baja servía de antiguo establo para monturas u otros animales. Hay una escalera de madera que conduce hacia arriba. Con Percepción se darán cuenta que la escalera está en muy mal estado.

Cuando estén por aquí será ya de noche con luna llena con su típica corona que se ve las noches húmedas. Entonces escucharán el tañido de una campana de tamaño medio fuera. Si salen, observarán que en una de las torres alguien está tañendo la campana. Si le disparan, a no ser que el arma sea mágica, no le

⁸¹ Véase pág. 171 del manual de juego.

harán nada. Es una Sombra⁸². No te cebes con la Sombra: yo que tú lanzaba hechizos tipo *Parálisis*, *Dolores de parto* (este es divertidísimo lanzárselo a un tío y que interprete), *Baile*, etc. Recuerda que la sombra es un ser demoníaco y disfruta con el dolor. Si mata rápido no se divierte, je je...

Acabe como acabe, si intentan huir del castillo verán que la entrada ha sido taponada por árboles. Bueno, no son árboles, son muchas mandrágoras⁸³ que golpearán todo lo que se acerque por ahí. En fin, solo les quedará subir por la escalera de la torre del homenaje.

Nota para el DJ: Si los PJ piden ayuda a Santiago o gritan aquello de "Por Santiago Matamoros" o "Por Santiago y cierra España", este les ayudará un poquito en momentos desesperados, pero que no se acostumbren o les cobrará 100 maravedíes la hora.

En el primer piso hay 5 estancias, todas ellas vacías y con restos humanos (huesos), excrementos y un fétido olor. Los PJs podrán adivinar con Percepción que eran antiguos dormitorios y una habitación de estar para jugar al ajedrez o cosas por el estilo (despacho). No encontrarán nada. Si suben al segundo y último piso por una escalera de madera igualmente podrida como la anterior, verán que de una de las habitaciones sale luz de antorcha (en las demás habitaciones ídem de las del primer piso.) Esta sala iluminada por antorchas es de planta rectangular con una gran mesa rectangular también en el centro de piedra y con asientos de piedra también. En la mesa hay un banquete servido y listo para comer y la mesa está presidida por un hombre de tez muy blanca pero joven, atractivo y fuerte. Sin embargo tiene una expresión aburrida y solo esbozará una torcedura de boca cuando sonría. Detrás de este "hombre", en cada esquina hay un pedestal y sobre este unas extrañas criaturas humanoides pero aladas. Una especie de gárgolas pero muy realistas... Una tiradita de **Conocimiento Mágico** permitirá detectar que son Aouns⁸⁴.

El hombre dirá (el tipo este es muy poderoso, como un Darth Vader):

"Hola estimados viajeros, sois mis invitados. Sentaos y disfrutad del banquete"

- Si preguntan quién es, dirá: "Soy el amo de esta tierra. Soy el más poderoso".
- Si le atacan, los aouns atacarán y él utilizará cualquier hechizo existente, intentando dormir a los PJ o inmovilizarlos siempre.
- Si le pregunta que quiere, dirá: "Digamos que os he de tratar bien porque yo soy comerciante y tengo un comprador al que interesáis."
- Si preguntan, ¿comerciante de que?, les dirá: "Me darán buenos beneficios por alguno de vosotros. Oh, perdón, no contesté vuestra pregunta. Soy un comerciante de almas y mi cliente es Agaliarepht, ¿o es que no lo sabiais?, ja ja ja."
- Si preguntan algo del pueblo, les dirá: " Son unos desagradecidos. Les di la inmortalidad, les di un señor poderoso a cambio de sus insignificantes almas y aún lloran como plañideras", y escupirá en el suelo (su saliva es algo ácida, con lo que del suelo saldrá vaporcillo).

Tras un intercambio de tortas, los PJ deben perder. Estos se despertarán y verán todo negro (en sentido literal). Si tiran Percepción se darán cuenta que están en una mazmorra. Deberán forzar la puerta para salir.

Una vez fuera, verán que hay un pasillo con otras mazmorras pero sin salida. Si buscan y buscan, en un punto de este pasillo detectarán un fisura con corriente de aire y si buscan más encontrarán el mecanismo de apertura. Al otro lado hay una escalera en la que se puede bajar o subir. Si suben no hay salida (hay una trampilla sobre sus cabezas que da al patio de armas del castillo) y si bajan (durante 10 minutos) llegarán a una gran estancia cavernosa en cuyo centro hay un precipicio con 5 metros de profundidad y al otro lado un pedestal de mármol negro vetado de blanco con una escudilla de latón envuelto todo desde el techo hasta el suelo por unas cadenas entrelazadas entre sí que forman una red metálica cuyas aperturas son menores que el ancho de la escudilla. Además, al otro lado hay dos criaturas de aspecto lupino pelirrojas que con **Conocimiento**

Mágico se sabrá que son Brucolacos⁸⁵. Para saltar el barranco se debe tirar **Saltar** a difícil. Los Brucolacos intentarán saltar y matar a los PJs. Si los PJs vencen, deberán llegar al otro lado.

La única forma de quitar la cadena es subirse y descolgarlas desde arriba con **Forzar Mecanismos**. Una vez forzado, la cadena caerá y el foso se llenará de agua. Cuando algún PJ coja la escudilla esta brillará y se les aparecerá un caballero de blanco con lanza, espada y una areola de luz blanca y dirá:

"Yo soy Santiago, y habeis liberado esta reliquia mía de las manos del enemigo. Os recompensaré pero antes debéis seguidme".

(Es de suponer que los PJ les darán las gracias y se postrarán ante él.)

Si siguen a Santiago, éste subirá por las escaleras y abrirá la trampilla de piedra hacia el exterior. Afuera es de día aunque para la época del año hace un poco de fresco. Santiago les dirá que debe resolver un asunto con alguien y que les espere:

"Esperadme valientes, que debo castigar al que ofendió a Dios y a mí"

Si los PJ se ofrecen Santiago dirá:

"No hace falta, hermanos, ya habeis hecho suficiente por mí.

El poder de esa torre es demasiado para vosotros, pero nada para Dios."

Tras esto se introducirá en la torre del homenaje y desde fuera los PJs escucharán gritos demoníacos, y verán luces y humaredas salir de las ventanas de la torre. Entonces el día lucirá y volverá a hacer calor y desaparecerá todo el mal karma que había. Luego volverá Santiago y entregará a cada uno un amuleto de *Protección* y con el hechizo de *Expulsión* dentro:

"Y ahora entregad mi reliquia a sus guardianes y los librareis del castigo eterno".

Es de suponer que los PJs entreguen la escudilla al pueblo (si no quedaran malditos ellos). El pueblo se lo agradecerá y el anciano del lugar les dirá:

"Habeis demostrado que llevais la piedad y el amor en vuestro corazón. Ahora volvemos a ser mortales y con nuestro trabajo y la ayuda de Dios y Santiago esta región volverá a ser próspera."

Dramatis Personae

Strigas

FUE	30	Altura	2,3 m
AGI	18	Peso	90 kg
HAB	19	Aspecto	-
RES	26	RR	0%
PER	18	IRR	115%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Garras 75% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 7)

Competencias: *Volar* 75%, *Otear* 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- *Sangre de Striga*: la sangre de la Striga es un veneno corrosivo que provoca 2D6 de daño si entra en contacto con la piel.

Sombra

FUE	18	Altura	Variable
AGI	16	Peso	-
HAB	21	Aspecto	-
RES	16	RR	0%
PER	11	IRR	370%
COM	10		
CUL	25		

Armas: Carece.

⁸² Véase pág. 170 del manual de juego.

⁸³ Véase pág. 157 del manual de juego.

⁸⁴ Véase pág. 131 del manual de juego.

⁸⁵ Véase pág. 139 del manual de juego.

Armadura Natural: Invulnerable a todo excepto a la luz solar (que le quitar 3D6 por asalto) y a la magia.

Competencias: *Alquimia* 90%, *Conocimiento Mágico* 99%, *Leyendas* 95%.

Hechizos: Todos.

Poderes Especiales:

- *Facultad Mágica:* una sombra no pierde Puntos de Concentración al lanzar hechizos.

Mandrágoras

FUE	42	Altura	2-10 m
AGI	3	Peso	1500-2000 kg
HAB	7	Aspecto	-
RES	46	RR	0%
PER	16	IRR	230%
COM	2		
CUL	7		

Armas: Golpear con ramas 25% (1D8+6D6) (una mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas tenga).

Armadura Natural: Corteza (Prot. 12)

Competencias: *Conocimiento Vegetal* 98%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Resistencia:* Una mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere.
- *Vulnerable al Fuego:* los puntos de protección de una mandrágora se reducen a 3 cuando se enfrenta a un ataque de fuego.

Aouns

FUE	27	Altura	1,55 m
AGI	17	Peso	60 kg
HAB	17	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	13	IRR	125%
COM	0		
CUL	13		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D4)

Arco 40% (1D6+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 95%.

Hechizos: Conocen un mínimo de seis, entre ellos *Invocar Sombras* y *Aquelarre a Agaliarepth*.

Poderes Especiales:

- *Volar.*

Brucolacos

FUE	22	Altura	1,85 m
AGI	13	Peso	78 kg
HAB	13	Aspecto	-
RES	23	RR	0%
PER	33	IRR	150%
COM	6		
CUL	7		

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6) (en forma diabólica)

Garras 50% (1D6+2D6) (en forma diabólica)

Armadura Natural: Piel (Prot. 5), pero sólo en forma diabólica.

Competencias: *Rastrear* 90%, *Otear* 75%, *Saltar* 90%, *Esquivar* 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Metamorfosis:* de día tienen forma humana y de noche tienen forma demoniaca.

Flor de Deu

(Flor de Dios)

Por Juan Vicente Mañanas Abad

Modulo para 3/5 jugadores. Ninguno de lo PJs debe conocer las artes mágicas y la mayoría de ellos han de ser de origen catalán o nobles.

Introducción

Puerto de Andratx, Mallorca. Verano de 1372...

Los PJs han sido contratados por un barón de Tarragona llamado Galdric de Gaià y van acompañados por su hijo menor Alaric. La misión de los PJs es encontrar a un brujo que cure la enfermedad del barón. El barón sabe que en la isla de Mallorca existe un brujo árabe que puede curar su mal ya que su padre durante la conquista de las islas cogió unas fiebres muy altas y estuvo a punto de morir si no hubiese sido por la intervención de un brujo llamado Amir y su joven aprendiz Hassan. El barón cree que Hassan podría ayudarlo como lo hizo antes con su padre.

La llegada

Muy entrada ya la noche los PJs desembarcarán en el puerto de Andratx, donde les espera Miquel, el hermano mayor de Alaric. Este les llevara a unas monturas y les conducirá al pueblecito de Andratx. Durante el camino podrán notar como alguien o algo les esta siguiendo.

Mas tarde se les aparecerá ante ellos un ser fantasmal cubierto por una túnica blanca que los señalará diciendo entre carcajadas y miradas locas: "Vuestra sombra es la muerte y al igual donde vais vosotros os sigue ella. La muerte también". Acto seguido desaparecerá entre la oscuridad del bosque. Se trata de una Bubota (véase Anexos) que les avisa del peligro que corren (ver más adelante "La verdad").

El sol hace pocas horas que ha salido cuando lleguen al pueblo de Andratx, dentro del pueblo les conducirá a una casa grande de dos pisos, les acompañará a una sala para comer alguna cosa y después les llevara a unos dormitorios acogedores.

La ciudad de Mallorca

A medio día los PJs se levantan y ya por la tarde marcharan y se dirigirán a la ciudad de Mallorca para encontrarse allí con un viejo alquimista árabe llamado Hassan ibn Amir.

Los PJs llegaran a la capital a media noche. Miquel les conducirá por unas callejuelas largas y estrechas hasta llegar a una casa con un portal pequeño, la casa del árabe. Al llamar a la puerta abrirá un joven también árabe que les dirá que "Hassan no está y que no volverá hasta la mañana siguiente ya que esta trabajando en el bosque", dicho esto cerrará la puerta. Miquel les llevara a un hostel para pasar la noche.

A la mañana siguiente los PJs se levantarán al oír la gente del mercado. Miquel, después del almuerzo, les dirá que irán a casa del árabe mas tarde, que si quieren pueden ir a dar una vuelta por el mercado, pero que a medio día estén en el hostel donde han pasado la noche.

El mercado es grande y hay de todo. Los PJs podrán comprar sedas, especias, joyas... Aunque hay un 65% de posibilidades de que un ladronzuelo les robe la bolsa del dinero.

El viejo árabe

A medio día los PJs se dirigirán al hostel donde Miquel les espera para ir a casa de Hassan. Este les recibirá y les conducirá a una sala oscura con diversos objetos extraños y muy valiosos, pero por mucho que los PJs intenten robar algo Hassan los pillará "in fraganti", pero no les echará de su casa. Alaric le explicará su

historia y le preguntará como pueden curar a su padre. Hassan les contestará diciendo que existe una flor mágica llamada "Flor de Deu", que sólo nace en el monte de Sant Salvador las noches sin luna. A continuación les dará un mapa de donde se encuentra ese monte y como llegar a él. Después de darles el mapa les explicara que el monte esta guardado por diversas criaturas del diablo.

Hassan, después de explicarles la historia les dará unos medallones con unos signos extraños grabados en una piedra de color rojo; les explicara que sirven para ahuyentar a las criaturas (en realidad sirve para atraer a las criaturas malignas del monte, ver más adelante "La verdad"). Acabado esto el brujo les dirá que justamente mañana es luna nueva y esta no saldrá al caer la noche. Miquel les llevara a los caballos para partir rápidamente hacia el monte de Sant Salvador.

El largo camino

Los PJs saldrán de la ciudad antes de las 14 horas y se dirigirán hacia Lluçmajor. El camino no tiene ningún tipo de dificultad, y es tranquilo; pero cuando empiece a oscurecer hay posibilidad de que se lleven algunas sorpresas. Deben lanza 1D6 por encuentros:

- 1: Nada
- 2: Nada
- 3: Bandidos (que asaltaran al grupo, son 5).
- 4: Bubota: La Bubota se acercará volando a los PJs diciendo cosas extrañas como "...La muerte es vuestro destino...", "Existe un traidor entre vosotros...", "...Sois engañados por el siervo del diablo...".
- 5: Serpiente (70% de probabilidades de que sea pisada, 50% de que muerda a la montura).
- 6: Fuego Fatuo (véase los Anexos): Los PJs verán una luz extraña que parece moverse avisándoles y llamándoles. Si los PJs se acercan a la luz, ésta les guiará al interior del bosque, los caballos se volverán de golpe muy nerviosos y harán caer a los PJs y huirán sacando espuma por la boca. Los PJs no podrán orientarse y deberán esperar hasta la mañana para intentar volver a su camino. Hay un 50% de probabilidades de que los PJs se encuentren con las ruinas de un Talaiot, y en las ruinas podrán encontrar a tres brujas realizando un sacrificio humano a Lucifer. La víctima es un niño recién nacido: si los PJs actúan rápido y evitan que maten a la criatura a la mañana siguiente llegarán a Lluçmajor. La gente del pueblo les agradecerá su acto heroico ya que es el hijo de un señor feudal. Este les dará unos caballos, comida de provisiones y 10 florines de Oro a cada uno. Miquel y Alaric no lo aceptaran ya que es como un insulto para ellos.

Después de esta pequeña aventura los PJs volverán al camino, y aunque han perdido algo de tiempo llegaran a Porreres al medio día.

Porreres

El pueblo de Porreres es pequeño pero rico, tiene muchas zonas de cultivo y un castillo (una torre fortificada) con un buen señor feudal. Tienen un hostel muy bueno ya que Porreres es un pueblo por donde todos los viajeros que se dirigen a Manacor paran obligatoriamente. En el hostel los PJs podrán comer bien y descansar un poco.

Al salir del pueblo los PJs se encontrarán con un viejo mendigo ciego que les pide limosna. Si le dan comida y algunas monedas el pordiosero les bendecirá y les preguntara hacia donde se dirigen. Alaric le responderá diciendo que se dirigen

hacia el monte de Sant Salvador; el viejo seguidamente les explicará una historia:

"Hace muchos años yo era monje en el santuario de Sant Salvador y vivía allí en paz con otros mojes como yo. Pero un día cayo la desgracia en ese lugar, el Diablo se apodero de ese monte y una maldición pesa sobre el. La montaña se cubrió de una espesa niebla y todos los arboles se retorcieron y murieron. Ningún animal vive allí. Nosotros, los monjes intentamos huir pero todos murieron menos yo que quedé ciego para siempre. Los aldeanos de Felanitx dicen que por las noches se oyen risas locas y gritos inhumanos y varias veces han encontrado algún viajero o leñador despedazado y lo más seguro que por alguna de las criaturas infernales que viven en ese lugar. Hay una leyenda que dice que si un hombre de fe llegase a la ermita y rezase a Dios la maldición desaparecería. Los habitantes de Felanitx no se atreven a internarse en ese lugar, ya que temen ser devorados, y yo no puedo por que me perdería y no me podría defender porque mis ojos son inútiles y ya soy muy viejo. Y esta es la historia. Por favor, si llegáis a la ermita, rezad a Dios."

Después de esto el anciano se despedirá dando las gracias y se ira. El camino será tranquilo y no les ocurrirá nada a los PJs.

Felanitx

Al atardecer los PJs llegarán a Felanitx. El aspecto del pueblo es sucio y abandonado, como olvidado de la mano de Dios. Al entrar al pueblo las gentes correrán hacia los PJs pidiendo ayuda; el aspecto de los habitantes de Felanitx es malo y pobre. De una casa saldrá un hombre de unos cuarenta años alto y fuerte, con una barba larga y oscura. Este se presentará diciendo que se llama Tomeu d'es Mornell y hará pasar a los PJs a su casa. Dentro les explicará que su señor feudal les abandonó hace unos años llevándose antes todos los bienes del pueblo. Desde entonces él ha tomado el cargo como alcalde del pueblo solucionando algunos problemas, pero que no puede hacer mas por el pueblo; por eso Tomeu pide ayuda a los PJs para que suban con él y algunos hombres mas del pueblo a la ermita, ya que conoce bien la historia y sabe que si alguien de corazón puro llegase a la ermita y rezase todos los demonios que allí habitan desaparecerían y la maldición se rompería. Miquel les explicara que ellos (los PJs y los dos hermanos) tienen que subir para coger una planta para curar a su padre y aceptan la propuesta.

El Bosque

Al anochecer, los PJs, Tomeu y seis hombres se internarán por un sendero que conduce a la ermita. La noche es oscura y se oyen gritos y ruidos macabros. Al llegar a un claro del bosque los caballos se volverán locos y huirán tirando al suelo a los PJs, Alaric, Tomeu y tres de sus hombres; los otros se irán con sus caballos sin poder dominarlos.

Al levantarse del suelo los PJs verán..., bueno, exactamente no verán a Miquel por ninguna parte. Por un instante se oirá la voz de Miquel que dice: "¡Aquí os quedáis desgraciados! ¡Alaric, cuando nuestro padre muera yo seré el heredero!". Alaric, lleno de odio por su hermano, decidirá seguir el camino hacia la ermita para deshacer el maleficio y después coger la planta para salvar a su padre. Es de suponer que los PJs seguirán a Alaric.

Cuando al grupo vaya a recobrar el camino aparecerán seis guls⁸⁶. Si los PJs matan a más de la mitad los demás huirán. En este combate no deben de morir ni Alaric ni Tomeu; en cambio los hombres del pueblo sí que morirán.

Acabado el combate el grupo seguirá su camino y a medida que avancen una espesa niebla irá creciendo hasta ser imposible ver mas allá de cuatro metros. Se siguen oyendo gritos escalofriantes y risas locas. De golpe Tomeu gritará diciendo que alguna cosa le ha cogido la pierna; a continuación aparecerán cinco muertos⁸⁷ del suelo que atacarán al grupo. Al igual que antes ni Alaric ni Tomeu deben morir.

Después de este enfrentamiento será mas difícil seguir el camino y el bosque será cada vez más profundo, aunque los árboles están muertos y secos se nota algo de vida. En cierto momento los arboles se empezaran a mover y de la oscuridad aparecerán ocho mandrágoras⁸⁸. Alaric podrá destruir a 3 de ellas

con el fuego, Tomeu caerá herido pero no morirá, y si los PJs matan a 3 mandrágoras o mas las otras huirán.

Los PJs podrán oír como se van acercando demonios y criaturas infernales. Solo podrán huir: si pasan una tirada de **Correr**, el grupo conseguirá llegar a la ermita.

La Ermita

Es de suponer que los PJs entrarán en la ermita. Dentro podrán observar el mal estado de esta vieja iglesia. El techo está hundido y roto. Alaric, que ha llevado a sus espaldas a Tomeu, lo deja en el suelo, después se arrodillara en el suelo delante de ese gran crucifijo que hay en la pared y se pondrá a rezar en medio de los gritos de las criaturas malignas que esperan fuera. Estas no entrarán ya que tienen miedo de lo que hay en el interior. Si los PJs también rezan podrán darse cuenta que los gritos infernales de la horda satánica ya no se oyen, después se oirá como un temblor en la tierra. Alaric dará de beber al pobre Tomeu y después llamara a los PJs para ir a la cima del monte para recoger la planta. Los PJs han de espabilar porque falta muy poco para que salga el sol.

Al salir de la ermita los PJs podrán observar como la espesa niebla ha desaparecido y que los arboles ya no están secos y muertos, las criaturas infernales ya no están.

El Final

Los PJs llegarán sin problemas a la cima del monte. Allí encontraran una flor plateada que parece brillar, la flor es muy hermosa y Alaric la recogerá con delicadeza la guardara en un bote y lo meterá en un zurrón, después de esto sonreirá y volverá a la ermita para recoger a Tomeu. En la ermita se puede ver a Tomeu como sonríe al ver a sus amigos y les explica que por un momento cuando ya notaba que la vida se le escapaba se le apareció una luz muy potente que venia del crucifijo y oyó una voz celestial que le dijo que debía de volver a su pueblo y poner orden, a continuación un ángel bajó del cielo y le tocó la fuerte herida que tenía en el vientre y sanó.

Los PJs llegaran a Felanitx al amanecer donde el pueblo recibe a los héroes con una fiesta. A medio día los PJs y Alaric se despedirán de Tomeu y su pueblo, y marcharan hacia la ciudad de Mallorca para coger un barco que les lleve a Tarragona para curar a Galdric, donde les espera una sorpresa...

La Verdad

La verdad es que Miquel de Gaià contrató a Hassan para que embrujase a Galdric, el padre de Miquel y Alaric, para quedarse con la herencia. Hassan aceptó el trabajo a cambio de que lo llevase con él para ser su consejero en su baronía de Gaià. Por eso Miquel abandonó a los PJs en el bosque para huir hacia su casa y esperar que su padre muera.

Recompensas

Los PJs ganaran 20 P.Ap. si sobreviven la partida, mas:

- +10 si superan la mini-aventura del Fuego Fatuo.
- +5 por cada bestia que derroten en el monte.
- +15 si logran llegar a la ermita y consiguen la flor.
- +10 por hacer buenas interpretaciones.

Dramatis Personae

Alaric de Gaià

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	18 (Atractivo)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	10	Edad	19 años
CUL	10		

Armas: Espadón 80% (1D10+2+1D4)

Daga 65% (2D3+1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: *Cabalgar* 65%, *Catalán* 80%, *Nadar* 70%, *Buscar* 55%, *Esquivar* 70%, *Correr* 75%.

Dinero: 20 florines de oro y 10 croats de plata.

⁸⁶ Véase pág. 150 del manual de juego.

⁸⁷ Véase pág. 162 del manual de juego.

⁸⁸ Véase pág. 157 del manual de juego.

Miquel de Gaià

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	20	RR	30%
PER	15	IRR	70%
COM	15	Edad	26 años
CUL	5		

Armas: Espadón 85% (1D10+2+1D4)

Armaduras: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6) y Casco.

Competencias: *Otear* 35%, *Cabalgar* 80%, *Catalán* 60%, *Nadar* 70%, *Mando* 75%.

Dinero: 30 florines de oro.

Hassan ibn Amir

FUE	10	Altura	1,45 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	10	RR	0%
PER	15	IRR	160%
COM	15	Edad	58 años
CUL	25		

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: *Alquimia* 100%, *Astrología* 90%, *Conocimiento Mágico* 190%, *Conocimiento de Plantas* 100%, *Árabe* 100%, *Mallorquín-Catalán* 60%, *Leyendas* 75%, *Medicina* 60%, *Psicología* 90%.

Hechizos: Todos.

Bandido Común

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	19	IRR	50%
COM	15		
CUL	7		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Esquivar* 50%, *Esconderse* 65%, *Rastrear* 65%, *Otear* 65%, *Mallorquín* 45%.

Hechizos: Carecen.

Las Brujas del Bosque

FUE	5	Altura	1,40 m
AGI	5	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	6	RR	20%
PER	12	IRR	80%
COM	15		
CUL	23		

Armas: Carecen.

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 86%, *Conocimiento de Plantas* 90%.

Hechizos: los de Nivel 1.

Nota: Estas brujas son muy malas y nada poderosas.

Tomeu

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	15	Peso	86 kg
HAB	10	Aspecto	6 (Feo)
RES	20	RR	20%
PER	10	IRR	80%
COM	15	Edad	42 años
CUL	10		

Armas: Hacha de Combate 76% (1D10+1D4+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Competencias: *Cabalgar* 65%, *Catalán* 45%, *Correr* 70%, *Rastrear* 75%, *Mando* 75%, *Esquivar* 80%, *Mallorquín* 67%.

Anexo: Nuevas Criaturas

En la linda y bonita aventura de *Aquelarre* aparecen dos nuevos "bichos", lógicamente de la mitología medieval de los reinos peninsulares. Son la Bubota y el Fuego Fatuo. Seguidamente pasamos a explicaros estos dos amiguetes del buen Director de Duego de *Aquelarre*, para que sus aquelarremaníacos jugadores pasen un mal rato en las lindas y bonitas partidas como ésta.

Bubota

Espíritu de la noche de origen balear, de aspecto fantasmagórico. Parece un hombre sin rostro definido, cubierto con una capa con capucha. Una bubota se puede ver y oír, pero no tocar, ya que, aparte de ser semitransparente, es como una anima errante. Estos seres se dedican a espantar a la gente dando grandes saltos y haciendo burlas, aunque también les agrada revelar el futuro a las personas y hablarles de profecías.

Una Bubota carece de Características

RR	0%	IRR	150%
----	----	-----	------

Armas: Carece.

Armaduras: Es inmune a cualquier arma y ningún hechizo le afecta, ni siquiera el de *Expulsión*.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Aparición*: Una Bubota puede aparecer y desaparecer en cualquier lugar.

Fuego Fatuo

Espíritos o demonios, suelen ser ánimas que han muerto en algún lugar peligroso y por pura maldad les gusta atraer a los viajeros solitarios y curiosos que ven su luz para ponerles en serios problemas, como conducirles a un lugar maldito, o hacerles penetrar en un bosque lleno de lobos, o llevarles a una charca de la cual no podrán salir nunca con vida. El fuego fatuo se representa como una bola de fuego o luz que va deambulando por lugares solitarios o malditos levitando por el aire. El fuego fatuo no es solamente un ser de la mitología balear, si no que puedes ponerlo en cualquier reino.

El Fuego Fatuo carece de Características.

RR	0%	IRR	200%
----	----	-----	------

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Carece.

Imago Mortis

(Inconcluso)

Por José Oliver

Un módulo para Aquelarre para 2 o más PJs sin requisitos, si bien sería conveniente que alguno tuviera contacto con la nobleza. Los jugadores necesitarán una biblia real para seguir las pistas (a ser posible).

Este módulo está inspirado en el fragmento El Biathanathos de Jorge Luis Borges (Obras completas: Otras inquisiciones, pág. 73), y a él va dedicado. También quiero dedicarlo a nuestro mentor y amigo Ricard Ibáñez, creador de este juego: ¡que puedas bailar muchos años el aquelarre con nosotros! ¡Ánimo!.

Espero que te guste.

Dudas, felicitaciones e insultos pueden ser remitidos al autor: jamesq@mixmail.com

Inicio

Abril de 139x. En una ciudad a discreción del DJ (en nuestro caso, por poner una referencia y sin ningún tipo de preferencia especial, la acción tendrá lugar en Madrid⁸⁹). La acción empieza el día 12, cuando los PJs son requeridos. Es importante, como se verá, a efectos de juego, llevar bien la cuenta de los días que pasan.

Los PJs de la nobleza o con contactos con ella se encuentran en la ciudad o en sus cercanías cuando son requeridos en la casa de don Tomás de Quino, noble importante en la villa, con motivo de su muerte. La nota que reciben los PJs es escueta y la trae un mensajero de la casa que no sabe nada más, excepto que su señor falleció la noche pasada (para saber toda la verdad, el apartado *La Verdad* la explicita ampliamente).

La casa de don Tomás

En casa de Quino una actividad nerviosa remueve a todos sus habitantes cuando los PJs llegan: la muerte aún no se ha hecho pública, pero pese a eso, los criados se revuelven inquietos y nerviosos sin apenas tener información de lo que ha pasado. La viuda —conocida de algún PJ—, doña Guiomar, una mujer madura, pero aún con mucho atractivo, pelo castaño y lacio, ojos preocupados y húmedos, figura estilizada, les recibe todo lo serena que puede. Les invita a acomodarse y les indica que la disculpen por un rato, pues está atendiendo al notario.

Tras media hora o tres cuartos —los PJs pueden hablar con los criados o examinar un poco la casa a excepción de la habitación de don Tomás, donde está aún el cuerpo del difunto, su viuda y demás—, la señora les hace pasar a dicha habitación, donde les presenta al notario, don Eusebio Gómez y su ayudante, Felipe Toro.

A continuación se hace una descripción de la cámara de don Tomás:

- **Habitación de don Tomás (general):** Una gran sala, en un lado de la cual está el escritorio de madera maciza con una silla al parecer bastante cara. A su lado, una estantería, y al otro lado, una cama en cuyos pies se encuentra un arcón. Al lado de la cabecera de la cama hay una pequeña mesa de noche.
- **Escritorio:** La mesa tiene seis cajones, en los que puede encontrarse (*Buscar*) un rosario de madera, otro de piecitas de mármol redondeadas, un abrecartas, un sujetapapeles, una miniatura de copista arrancada de algún libro, y varias pilas de papeles de obras, cobros y deudas, entre ellas un recibo de un librero (ver en *Pistas*). Un crítico en la tirada o el hecho de quitar todos los cajones

hará captar en el último cajón de la derecha un doble fondo que esconde una botellita de un líquido dorado (es un veneno epidérmico que actúa rápidamente).

- **Estantes:** A la derecha de la mesa hay una gran librería llena de volúmenes encuadernados. Una tirada de *Buscar + Leer y Escribir (Latín)* podrá referir la existencia de ejemplares de los tradicionales *De vita beata*, *De vita Salomonis*, *El Libro de Job*, *el Civitas Dei* de San Agustín... Puede advertirse que la mayoría de libros son de carácter teológico (y no, no hay ninguno de magia negra, satanismo o derivados, lo siento). Una tirada de PERx1 del PJ con la PER más alta (tirada en secreto del DJ) hará notar que parece faltar algún libro, a juzgar por la disposición de estos en un estante. Entre uno de los libros —una biblia— puede encontrarse un papel manuscrito con la referencia de una cita: "Jueces 16, 30". (Para esta y las demás citas bíblicas, consultar el apartado *Pistas*).
- **Arcón:** En el arcón hay ropa, sombreros varios y en un rincón un hatillo de cartas con diversos remitentes: Leandro de Osuna, Gonzalo Ángel Ruiseñor, Federico de Marín y Arturo Sobejano entre otros. La mayoría de nombres resultan desconocidos; aunque si algún PJ es de la ciudad, una tirada de Suerte le hará recordar que uno de los corresponsales, Francisco Valero, es el abad de la iglesia de San Martín, en el arrabal de la villa. Toda esta correspondencia está en latín y se tardará 1D6/1D12 horas (según el nivel de *Idioma (Latín)* del PJ, lo dejo al arbitrio del DJ) revisarla completamente: en ella, don Tomás y sus corresponsales parecen meditar sobre algunas consideraciones teológicas. Para ejemplo, esta (hay también una copia en *Pistas*):

"...sobre lo que me comentáis en Lc 22,43-44, en el sudor de sangre... No hay motivos para dudar de la inspiración e canonicidad de la narración del gran apóstol San Lucas sobre la aparición del Ángel, que confortó a Jesucristo ni sobre su sudor de sangre, ni siquiera hay argumentos fuertes que sugieran que esta santa narración no perteneció al Evangelio original..."

También hay una carta del abad Valero que puede ser interesante leer (ver en *Pistas*).

Bien, de hecho, todas las cartas parecen divagar en torno a interpretaciones de la biblia, discusiones la mayor de las veces tan sólo una cuestión sofística (divagar por divagar). No obstante, en la carta del abad pueden empezar a ver qué es lo que en realidad ha pasado.

Entre todo el montón de cartas hay una serie de pequeños papeles de letra manuscrita diferente a las de las cartas (la letra propia de don Tomás), con unas referencias: Juan 19,30; Lucas 23, 46; Marcos 15, 37; Mateo 27, 50 (se anima al DJ a que los jugadores busquen las citas por sí mismos en una biblia real, como se ha recomendado al inicio, por aquello de que irá bien despolvarla y que se acuerden de sus tiempos de educación secundaria, además de que dará un efecto más realista a la partida; de todas maneras quien no disponga de Biblia, en *Pistas* se facilitan todos los pasajes).

- **Cama:** Por lo que respecta a la cama, es una de esas muy fastuosas con cortinas y doseles. En ella, tapado por las mantas, yace aún el cadáver, frío ya, y con las primeras manifestaciones del rigor mortis. Don Tomás es —era— un hombre no muy alto, de cabello y barba cana, hasta cierto punto entrado en carnes, y con las huellas de la sabiduría en el rostro. Su expresión es la de alguien que está sufriendo un ligero dolor de cabeza. Va vestido aún en camisión de dormir, y si los PJs hurgan debajo de él, verán

⁸⁹ Véase pág. 47-50 de *Villa y Corte* si te interesa los mapas e información sobre la ciudad.

que en la zona pectoral ha aparecido una mancha rojiza que sigue un símbolo, el anagrama de Cristo, uno de sus iconos (ver dibujo: es como una X con una P encima, seguro que el DJ lo reconocerá enseguida). Una tirada de **Medicina** delatará que esas líneas son fruto de una irritación cutánea (algo así como una alergia). Las mismas manchas también se hallan presentes en las yemas de los dedos de la mano derecha (que está dentro de la cama y tapada por el camisón y las mantas), dedos pulgar, índice y medio.

- **Mesilla de noche:** Al lado de la cama hay una mesita de noche, en la que hay depositado un plato de metal y una lámpara de velas poco consumida.

La verdad (sólo para el DJ)

¿Qué es lo que ha pasado aquí? Antes de nada, contaremos qué es lo que ha ocurrido y cuales son las intenciones de los PNJs.

Lo que pasó: Tomás de Quino era un hombre culto que solía coleccionar libros religiosos y leerlos ávidamente (de hecho, su biblioteca lo demuestra). Encontró un libro llamado *Biathanathos* en la biblioteca de un monasterio (a determinar) y encargó una copia a un intermediario que no sabía muy bien qué era aquel libro (apenas que era de contenido teológico). Con este intermediario, Quino pretendía distanciarse si algún día se descubría que el libro era herético y que alguien había sacado una copia del monasterio.

El intermediario —que, a fin cuentas, lo único que hizo fue ir al monasterio, ordenar la copia a su nombre y pagarla— era el hombre que solía proporcionarle libros a don Quino, y a quien llamaremos Juan de Ávila.

Tras más de diez meses de espera, Quino consiguió el libro, lo leyó una y otra vez y acabó asumiendo la “herejía” del libro, el motivo por el cual se interesó por él. La obra trata del suicidio como una forma de homicidio justificable en algunos casos, entre ellos, la muerte de Cristo, que según declara el autor, fue un suicidio.

Quino se carteaba arduamente sobre cuestiones teológica con varios frailes, como hemos visto. Sólo con uno, el abad de San Martín, conocido y confesor suyo, fue lanzando pequeñas alusiones al tema en forma de preguntas veladas y citas bíblicas acordes en sus cartas. Finalmente, presa de la angustia, decidió contar su descubrimiento en secreto de confesión a su “amigo” abad, quien juzgó que era demasiada herejía y decidió matarlo... (y de paso conseguir el libro para quemarlo).

Para ello, el abad se puso en contacto con un criado de la casa de Quino (Lorenzo Álvarez) y le propuso un gran negocio: matar al señor Quino y llevarse de la casa el libro maldito por una suculenta suma de dinero y la acomodación en la casa de otro señor en otra ciudad, donde nunca pudiese ser incriminado. Y así se hizo: por la noche Lorenzo subió una taza de infusión a don Tomás, como solía gustarle, (aunque ese día no la había ordenado), se la dejó, y de madrugada volvió a subir para llevarse la taza, olvidando el plato de metal con que la subió. Cogió también el libro, abandonó la casa y fue a recibir el pago a la iglesia de San Martín para después, aún de mañana, salir de la ciudad con su mujer. Pero “Roma no paga a traidores”, y el abad, Francisco Valero, lo mandó matar una vez el libro estuvo en sus manos. Después, para esconder el cadáver, lo hizo descuartizar y mezclar con la comida de los cerdos que tiene la iglesia, a excepción de la cabeza, que fue arrojada un pozo en las catacumbas de la iglesia mencionada. La viuda de Lorenzo el criado no sabé qué ha pasado, porque en ningún momento su marido le explicó en qué consistía su nuevo trabajo...

Lo que nadie sabe: ¡Cómo son las cosas! ¡Ah, supremo azar! Lo que nadie sabes es que don Tomás no fue realmente asesinado, sino que, presa ya de un pánico inenarrable, la misma fatídica noche en que le era servida la mortal infusión, el señor —¿por ser hereje? ¿por estar en posesión de la verdad inefable? ¿por seguir a Jesucristo? Quién sabe ya...— se suicidó con un fulminante veneno epidérmico que guarda en el doble fondo de un cajón de su mesa. Se trata de una botellita muy pequeña que contiene un líquido dorado, de olor algo agrio. Quino, después de santiguarse, se lo aplicó a la hora de dormir en el pecho, haciéndose el emblema que antes hemos mencionado. Antes de untárselo, pero, don Tomás ya había tomado la infusión de Lorenzo. El veneno epidérmico tarda muy poco -veinte minutos

como mucho, dependiendo del metabolismo- en reaccionar; la infusión, algo más de una hora en estado de relajación.

Ciertamente, el veneno que mató a Quino fue el primero.

En resumen, he aquí un orden cronológico de lo que ha pasado y de lo que pasará si los PJs. no actúan:

11 de abril:

- Por la noche, Quino se suicida después de haberse bebido el veneno que le ha servido Lorenzo.

12 de abril:

- De madrugada, Lorenzo huye, es muerto por el abad y eliminado.
- Por la mañana, los PJs llegan a la casa.
- A mediodía se hace sospechosa la falta de Lorenzo.

13 de abril:

- Por la tarde el abad revisa el libro. No asiste a dos oficios.
- Antes de Vísperas fallece.

14 de abril:

- Es descubierto el cadáver del abad encima de su mesa. Tiene unas manchas rojizas en los dedos.

Los testigos

- **La viuda, doña Guiomar de Quino:** intenta estar calmada, pero la muerte de su marido le ha dolido mucho. De su conversación se desprenderá que amaba a don Tomás de una forma cariñosa y amable. Era como un marido y un padre para él (de hecho, se llevaban unos veinticinco años, 55/30), siempre cuidó bien de ella y no le importó si no tenían hijos. Parecía que quería vivir bien sus últimos años. Les relatará el interés que tenía por los textos religiosos: coleccionaba biblias y otros documentos relacionados con el culto; además, se carteaba con muchos amigos que pertenecían a la iglesia. Él también era bastante devoto.
- **El notario don Eusebio Gómez y su ayudante, Felipe Toro:** conocía a don Tomás desde hacía más de veinte años, cuando se casó con doña Guiomar. Dejó un testamento que iba actualizando a medida que conseguía los libros, para incluirlos en su patrimonio. En el testamento (tirada de **Elocuencia** o buena interpretación para convencerlo) don Tomás deja su heredad a doña Guiomar, su biblioteca incluida, para que disponga de ella como quisiere, pero recomendando la donación de sus libros a la Santa Iglesia Católica (se entiende a la institución), a excepción de unos libros que se detallarán en una lista. Don Eusebio el notario no llegó a recibir esta carta (principalmente porque don Tomás no la había escrito aún, pero eso los PJs no lo sabrán. Es obvio que en ella se incluirían libros considerados heréticos, que según su voluntad deberían ser quemados o vendidos a alguien. Cabe decir que en esta lista se incluiría nuestro querido *Biathanathos*). La cuestión es que se ha hecho recuento del patrimonio y parecen faltar algunas cosas, según la memoria de la viuda: unas llaves de oro y algunos libros, el único de los cuales están seguro de que falta es uno llamado *Biathanathos*.
- **El servicio:** Se trata de cinco criados: la ama, su marido y su hijo de cinco años, Lorenzo y su mujer. Según estos, todo había ido bien la noche anterior. Don Tomás se retiró a descansar, y más tarde, doña Guiomar, que cosía con Bonifacia la ama de la casa, hizo lo propio. El matrimonio dormía por separado desde hacía años, por un continuo dolor de espalda del señor Quino. Éste solía quedar hasta tarde leyendo o escribiendo, un motivo más para dormir por separado. Lorenzo le subió la infusión de yerbas que a veces pedía don Tomás (los criados no tienen constancia explícita de que esa noche la hubiera pedido, pero imaginan que sí, al fin y al cabo era normal), y todos se retiraron a descansar. Dependiendo de con quien hablan, el interrogado tiene un 40% de posibilidades de haber oído algún ruido de madrugada, pero del cual no se extrañaron porque los trabajos en la casa empiezan muy pronto. En la cocina de la casa se encuentra un vaso de metal con restos de infusión, al lado de una pequeña caldera, todo ya limpio. En el patio al que da la cocina, cerca de la caseta donde se apelmaza un montón de leña, una tirada de **Buscar** hará notar en el suelo una mancha de color verdoso (restos de la infusión letal). Es casi imposible (**Conocimiento de Plantas** -75%)

reconocer en esos restos algo del veneno vegetal usado por Lorenzo.

A mediodía del día 12, Lorenzo aún no ha vuelto a la casa, y como se ha llevado ropa de calle y dinero, parece que pueda haberse escapado. Entonces corre el rumor entre los criados (**Escuchar, Elocuencia**) de que él ha robado lo que falta de la heredad. Quien sabe, quizá al ver al amo muerto aprovechó para robar algo de valor y fue a venderlo... (evidentemente, un bolo bastante irreal).

La mujer de Lorenzo (hasta la desaparición de su marido no sabe nada especial) se extrañará de la falta de éste, y

preguntada al caso, dirá que sabía que su marido había conseguido otro trabajo y que le comentó que pronto tendrían dinero. Lorenzo, les comentará si se lo preguntan, es una persona que a veces le asusta, porque tiene accesos de cólera cuando se enfada, pero suele ser buena persona.

Fuera de Casa

- La casa de Juan de Ávila.

La Búsqueda del Caballero Perdido

Por Sharky 21

Introducción

12 de junio de 1325.

Los personajes jugadores se encuentran alojados en el castillo del duque de León, Marcos Ramírez, padre de la princesa a la que ayudaron a encontrar el tesoro en el bosque cercano y la carreta robada por el Caballero oscuro que había realizado un trato con la araña de la caverna subterránea.

Los jugadores están alojados en unas habitaciones y hacen vida normal por el castillo y sus alrededores, aprovechándose de las ofertas de los mercaderes y ya repuestos de sus heridas, disfrutan de la vida en la corte de León.

El castillo está en perfectas condiciones excepto una torre que parece abandonada desde hace muchos años, la cual está protegida por seis guardias de día y tres de noche. Nunca han dejado pasar a los personajes a esa torre ni tienen intenciones de hacerlo.

Una noche ajetreada

La primera noche en la que los personajes duermen en el castillo, uno de ellos (determinar a escondidas y pasar una nota para decirle lo que ocurre) tiene un extraño sueño:

El personaje se despierta a mitad de la noche y observa su candil apagándose debido a la falta de combustible. Su sueño es pesado y se dispone a lavarse la cara en la palangana de agua que posee encima de un arcón cercano. La noche es tormentosa y a través de los cristales se ven los resplandores de los relámpagos. Al volver a la cama y girarse para dormir en la dirección de la ventana del sur, puede percibir una extraña imagen. Una mujer vestida de blanco le está mirando situada al lado de la ventana, su cara está bastante destrozada y sangra por los brazos y pecho abundantemente. Sus ojos están cerrados y se abren de repente, en el momento en que el fuerte viento abre la ventana de golpe y hace ondear sus vestiduras blancas impregnadas de sangre.

En ese momento, el personaje despierta dándose cuenta que lo que acaba de ocurrir ha sido un sueño, su candil se ha apagado completamente pero la ventana sigue abierta, haciendo ondear las cortinas del mismo modo que se movían las vestiduras de esa extraña mujer. Fuera, la tormenta ha pasado.

7

Investigaciones

Nadie aparentemente sabe nada sobre las descripciones que el personaje da de la doncella que apareció en su sueño. La única persona que parece esconder algo en sus negativas es la propia princesa, la cual está algo nerviosa (tirada de **Psicología**). Pero es una princesa y puede negarse a hablar si lo desea.

Durante la noche, los guardias del pasillo oyeron el estruendo provocado por la ventana al abrirse, pero al no oír gritos ni más ruidos después, decidieron no entrar en la habitación para no molestar y no meterse en líos.

Cuando los personajes consigan hablar con la princesa, esta no les contará gran cosa y dirá que deben investigar el extraño suceso, dependiendo de ellos el resultado final de la historia. Ella conoce bien partes de la historia y teme que se esté cociendo algo malo. No puede dar más explicaciones y entregará a los personajes una llave, quedando con ellos por la noche en el salón de reuniones del castillo. Pide a los personajes que preparen sus bártulos y que se preparen durante ese día para un viaje impredecible. Se aleja pudiendo comprobar que los guardias parecen haber prestado atención a sus extraños encuentros.

El Torreón

Esa misma noche, la princesa acude algo tarde a la cita y apresura a los personajes para que la sigan. Les conduce a una entrada secreta en el salón de armas que conduce hacia abajo. Les dice que desde ese punto estarán solos y que ella justificará su ausencia, despidiéndose tras entregar un pergamino en blanco a uno de ellos (preferiblemente al de mayor clase social). Además le proviene de tres pequeños frutos, los cuales dice tienen propiedades curativas. Sus últimas palabras antes de marcharse son: "Recordad vuestras últimas aventuras y encontraréis la ayuda para guiaros."

- **El pasadizo:** El pasadizo es oscuro y los personajes no alcanzarán a ver nada si no llevan antorchas encendidas. Conduce directamente hasta la planta baja del torreón por debajo del patio de armas. Los soldados tienen una probabilidad del 15% de escucharles si no dicen que se deslizan en silencio a través del pasadizo (hay 8 guardias por el patio de armas y tres en la puerta del torreón). Durante su aparentemente eterno viaje a través del pasadizo, y con una tirada de **Escuchar** con un bonus del 70%, el personaje que tuvo el sueño oirá los gritos agonizantes de una mujer a la que parece están matando a golpes (pasar una nota con la información sólo a los que saquen la tirada, ya que los demás personajes no oirán nada).
- **Planta Baja del Torreón:** El final del pasadizo, comunica a través de una trampilla con la planta baja del torreón. En esta planta, los personajes podrán divisar unas escaleras ascendentes rodeando una de las paredes hasta lo que parece el primer piso. También pueden observar varios toneles vacíos y la puerta de salida del torreón hacia el patio de armas. Esta planta está llena de telarañas y no existen ventanas al exterior. Los personajes solo podrán ver algo con las antorchas (je, je, je, estas serán su perdición poco después).
- **Piso Primero del Torreón:** Al ascender por las escaleras bordeando la pared, los personajes llegan a una planta en la que hay un camastro, un escritorio y si se fijan bien un cuadro en una de las paredes. Todo está cubierto de polco y telarañas. El camastro no esconde nada en absoluto. En el escritorio se podrá encontrar un sobre abierto con una carta en su interior y varios pergaminos y botes de colores que parece que antaño contenían pigmentos pero que ahora se encuentran inservibles. Además hay varios pinceles sobre el escritorio dentro de un tarro de cristal que contiene un extraño líquido (es agua coloreada por los pigmentos de los pinceles y corrompida por el paso de los años). La carta está escrita en castellano y los personajes deberán tirar una tirada en **Leer y Escribir (Castellano)** (saben hablar, pero ¿podrán leer la carta?, puede que sí, pero será mejor si no lo consiguen para que se las ingenien después consiguiendo a alguien que sí que sepa).

"Querida Susana:

Supongo que ya no soy correspondido por ti y esta carta es inútil. Al igual que las anteriores. Supongo que la escribo para engañarme a mí mismo con la esperanza de ser correspondido en un futuro.

Mis días de batalla han terminado y ahora me dispongo a dedicar mi vida completamente al señor y seguir sus caminos para ver si así mi alma puede descansar en paz.

Mi próximo destino será el monasterio de Sant Valés en las cercanías de Astorga, donde ahora viviré como fraile si soy admitido en la cofradía de Benedictinos de dicho monasterio.

Espero que tus días como sirvienta en la corte del duque Ramírez sean de provecho y algún día obtengas la libertad personal para acudir en mi encuentro.

Yo ya no sirvo para la guerra pero espero ansioso poder formar una familia fuera de los complejos planes en los que me he visto envuelto y que rodean a la nobleza.

Siempre tuyo:

Sánchez de Miramar

Tu querido Pedro.

Salamanca 13 de Abril de 1308."

El cuadro está totalmente cubierto de polvo y telarañas. Al limpiarlo puede verse el busto de un hombre pintado de forma poco profesional. El retrato de dicho hombre pertenece a un caballero (por las vestiduras de su cuello) y para sorpresa de los personajes la cara que aparece es prácticamente igual a la del personaje que está teniendo las extrañas visiones, salvo y si se fijan bien por, una mancha que parece de nacimiento que el caballero posee en su frente la cual recuerda a un sol dividido en dos partes.

- **Segundo Piso del Torreón:** En el segundo piso del torreón se puede observar un antiguo telar roto y montones de lana que están esparcidos por el suelo, además de una esquina en la que se encuentra una jaula de pájaro en la que hay un esqueleto de pájaro (era un verderón). En el medio de la estancia hay un pequeño taburete, cerca del telar y en una de las paredes hay varias baldas vacías. En esta habitación hay dos ventanas, una da al patio y otra da al exterior del castillo. A través de la ventana del torreón que da al castillo, los guardias podrán ver la luz de las antorchas y darán la alarma, entrando en el torreón posteriormente en orden de 1D4 por asalto. Los personajes deberán ingeniárselas para escapar hacia el bosque. La otra ventana está dirigida al bosque cuyo follaje inunda la pared del torreón. Las escaleras siguen ascendiendo hacia otro piso superior.
- **Piso Superior del Torreón:** El piso superior del torreón está al aire libre rodeado de almenas, pudiendo ver desde allí como todos los guardias intentan entrar en el torreón y un árbol al cual se puede llegar saltando o arrojando una cuerda y lanzándose. Si no se atreven el personaje que ha estado teniendo visiones será arrojado por alguien a la maleza desde el torreón, perdiendo 1D4 puntos de resistencia sin posibilidad de que la armadura absorba el impacto.

La Huida

Será imposible que los personajes logren escapar por donde han venido, ya que para cuando quieran darse, cuenta, la planta baja habrá sido tomada por doce guardias armados y no será posible ni acercarse. La única manera de escapar será arrojándose de forma casi suicida hacia el bosque y escondiéndose en él.

Posteriormente los guardias organizarán una búsqueda y durante la noche los personajes únicamente se encontrarán con 1D4 parejas de ellos durante diferentes horas de la noche. Para poder salir del bosque, los personajes deberán eliminar 1D4 guardias que se han colocado acordonando el bosque, como si fuese un control.

La Búsqueda del Caballero

Llegados a este punto, los personajes tienen tres pistas en su poder, y ahora es el momento de hablar de ellas.

- La llave que les ha entregado la princesa: No podrán obtener ninguna información de ella salvo su forma que aparentemente pertenece a una cerradura en forma de X. Es dorada con colores rojos en su empuñadura.
- El pergamino en blanco que les entregó la princesa: Se trata de un mapa. En aventuras anteriores los personajes pudieron observar como la princesa, apuntando con un pergamino a la luna, aparecía un mapa. Pues este pergamino tiene las mismas características que el anterior pero en él solo aparecerá un círculo a no ser que se mire desde el monasterio donde entonces aparecerán flechas indicativas. El pergamino señala el camino a la tumba del

caballero Sánchez pero desde el monasterio únicamente. Por eso les dijo la princesa que recordasen, porque sus anteriores aventuras les indicarían el camino.

- La carta encontrada en el torreón: En la carta encontrada en el torreón, los personajes han encontrado nuevos caminos, y nuevos enigmas. Supuestamente el caballero envió más cartas pero estas no estaban en la torre. En la carta dice el lugar donde se encuentra, que es el monasterio de Sant Valés en las cercanías de Astorga (al suroeste de León). Además, en la carta dice algo de unos planes en los que se vio envuelto y que rodean a la nobleza.

Camino del monasterio

En este momento, los personajes deberán iniciar un rápido viaje a Burgos desde León, para encontrar el monasterio de Sant Valés para intentar hablar con el caballero Pedro Sánchez de Miramar.

El viaje a Astorga durará cinco días y es bastante tranquilo salvo por un intento de robo por parte de cuatro bandidos en la cuarta noche de viaje, los cuales lucharán si son descubiertos. Hay dos aldeas por las que pasarán los personajes en su viaje de León a Astorga en la primera y la tercera noche. Se debe procurar que el viaje no se haga demasiado pesado para que los personajes no se aburran porque todavía queda aventura para rato. Durante el viaje, el personaje elegido para las apariciones, tendrá sus sueños perturbados por la doncella, viendo como es torturada por varias personas a las que no se les reconoce debido a que en el sueño parecen sombras, hasta morir.

El monasterio

El monasterio está situado en una colina cercana a Astorga y en él viven 30 monjes. Cuando los personajes lleguen, se les concretará una cita con el Abad, después de la misa a la que casi se verán obligados a asistir inmediatamente a su llegada.

El Abad les contará que Pedro era un hombre oculto y reservado, y que se encerró de por vida en una de las celdas del piso principal del monasterio. Contará que solo otro monje habló con él, el herbolario Matías, y únicamente en sus confesiones. La única entrevista que tubo el Abad con el caballero Pedro fue el día de su llegada, y después jamás le volvió a ver hasta el día de su muerte hace 15 años en la que tres guerreros, vestidos con armaduras rojas, llegaron al monasterio como informados por alguien y se llevaron su cuerpo. En su opinión Pedro nunca pudo liberar su alma del gran secreto que escondía.

El herbolario

El herbolario Matías no podrá contar mucho del caballero, ya que la mayoría de las conversaciones que mantenía con Pedro eran bajo secreto de confesión. Al igual que el Abad, contará que Pedro escondía un gran secreto pero nunca quiso desprendirse de él y dijo que se llevaría su secreto a la tumba. También dijo que solo una persona que conociese sus sentimientos, que fuese fuerte, que fuese astuta, que fuese un gran luchador, que conociese su pecado y que deseara liberarle de sus pecados, en definitiva, que fuese su vivo reflejo, podría descubrir su secreto. Antes creía que todo eso eran tonterías de un hombre desesperado y arrepentido, pero ahora lo entiende, sus palabras tienen algo de verdad porque aquí, quince años después de su muerte parece haber regresado de la tumba.

Otra cosa que el herbolario podrá contar es que el último deseo que Pedro le pidió fue que cuando fuese a morir, colgase un estandarte negro para que le recordásemos en sus oraciones, y que el día de su muerte tocasen fuertemente las campanas para que toda su comarca le recordase. EL herbolario piensa que esa fue la señal para que los caballeros llegaran justamente el día de su muerte y se llevaran el cuerpo hacia el sur.

Su única comunicación con el exterior eran unas cartas que me encargaba enviar a León, las cuales nunca leí. Nunca se tuvieron más noticias del Caballero Pedro Sánchez de Miramar. Pero una cosa sí que se puede asegurar, desde que Pedro llegó al monasterio, nuestros cultivos y ganado, jamás empeoraron, y tras su muerte, todos contamos con la mejor salud que una persona puede tener. Fue un regalo por su estancia aquí los últimos días de su vida.

La Celda del Caballero

En la celda del caballero no se encontrará nada que ayude a los investigadores en su investigación. Su actual inquilino es el fraile Mateo cuya labor en el monasterio es la de traducir libros del griego al castellano. En el monasterio no se podrá obtener más información.

La Búsqueda de la Tumba del Caballero

Desde el monasterio, los aventureros deberán emprender una marcha para encontrar la tumba del caballero. El pergamino entregado por la princesa al comienzo de la aventura será su única guía en este momento de la aventura. Exponiendo desde aquí el pergamino entregado por la princesa a los personajes al comienzo de la aventura, los aventureros podrán observar que en la circunferencia aparece ahora un flecha que indica la dirección Sur. Si los personaje siguen esta dirección, se adentrarán en un bosque situado a unos 15 Kilómetros del monasterio. Dentro de dicho bosque los personajes serán guiados por diferentes lugares de interés:

- **La Fuente:** El primer lugar que se encontrarán los personajes será un fuente seca. La fuente parece estar seca desde hace bastantes años porque las hierbas que nacieron debido al agua se han secado. Si los personajes realizan una búsqueda en la fuente, encontrarán los siguientes objetos escondidos:

En el interior de un tronco cercano: una espada corta de +2 (mágica).

Bajo unas piedras: un crucifijo de plata cuyas medidas son 15 x 10 cm.

Un estilete también plateado en el cual están grabadas las iniciales del caballero, clavado en el fondo de la fuente

Todos los objetos del caballero están protegidos por trampas y cada vez que los personajes intenten coger alguno, se saltarán, dañando a los personajes con 1D3 de daño sin que les proteja la armadura. La trampas solo se encuentran con un éxito en **Buscar** teniendo una probabilidad de desactivarlas igual a **Forzar Mecanismos** +20%, saltándose de igual manera si no se consigue.

- **El Sauce Llorón:** El segundo lugar donde los personajes se detendrán será un gran sauce llorón, el único que hay en el bosque. En el tronco del sauce encontrarán grabada la siguiente inscripción:

"Nadie puede liberarme de mi tormento. Este me perseguirá hasta después de la muerte hasta que desde mi tumba me vea reflejado".

- **La Cruz Negra:** Los personajes se encontrarán con una cruz negra de 1,5 metros de altura clavada en el suelo del bosque. Los extremos de la cruz parecen poder extraerse. Dentro de la cruz hay tres placas de pizarra negra, una en cada extremo. Se pueden juntar en un único signo, obteniéndose la forma de un sol partido. Llegados a este punto, los personajes serán sorprendidos por cuatro lobos si no obtiene alguno una tirada de **Escuchar**. Esta no es la tumba del caballero, sino una cruz en el camino, así que en el pergamino seguirá apareciendo la flecha indicativa. Ahora hacia el este.

Los aventureros salen del bosque dirigiéndose ahora hacia una cima que parece estar a uno 5 kilómetros.

La Cima

En lo alto de la cima, se ve un círculo de piedras en cuyo interior parece haberse encendido un fuego hace tiempo. Ahora solo quedan restos de leña y ceniza por los alrededores. En el interior de la antigua hoguera, y ahora ya casi bajo la tierra, los personajes pueden encontrar una espada normal de +2.

El siguiente y último punto de paso será una cueva cercana en dirección norte desde la cima, a unos dos kilómetros.

La Cueva

La cueva es la entrada a la tumba del caballero. Una vez en su interior los personajes no contarán con la ayuda de la brújula, ya que esta apuntará hacia el interior, y allí dentro no se puede exponer el mapa a la luna.

Desde aquí, los personajes se adentrarán en un laberinto de túneles, pasadizos y enigmas que serán una aventura en sí. Tomarse con calma esta parte de la aventura para no perder el misterio de la aventura. Las ganas de los personajes de encontrar al caballero, entorpecerán sus pensamientos y muchas veces quedarán atascado, pero todo tiene solución.

Nivel 1 de la Cueva

- **A – Entrada a la cueva.**
 - **B – Puerta:** Esta puerta de piedra grande, no parece poder moverse por la fuerza. Contiene una hueco en forma de X (solo puede abrirse mediante la llave que la princesa dio a los personajes en el comienzo de la aventura). El ruido provocado por la puerta al moverse, es ensordecedor y puede escucharse en todo el interior, alertando a los guardianes de que alguien llega.
 - **C – Escaleras:** bajan hasta el Nivel 1 de la Tumba.
 - **D – Habitación del Primer Guerrero Rojo:** En esta habitación se encuentra el primero de los guardianes de la tumba del caballero Pedro. Es uno de los guerreros con armadura que mencionó el Abad. A esto se refería el caballero con lo de ser un gran guerrero. Como veremos posteriormente, estos guerreros son muertos que protegen llaves para poder continuar por los pasadizos. El interior de su roja armadura, contiene la llave para abrir la puerta de piedra E.
 - **E – Puerta de Piedra:** Esta puerta, únicamente puede abrirse con la llave que guarda el guerrero rojo de la habitación D.
 - **F – Trampas:** Las diferentes trampas colocadas por los corredores causarán a los personajes 1D8 puntos de daño, pudiendo ser absorbidos por su armadura. Son lanzas que saltan en determinadas zonas (determinar la localización del golpe). En este nivel, una está colocada en el corredor de la zona G y la otra en las escaleras de descenso al nivel 2.
 - **G – Losa con Runas:** Al final de la pared, aparece una losa con escrituras antiguas, que son indescifrables a simple vista. En el centro de la losa, hay una zona circular en cuyo interior hay un agujero en forma de crucifijo (el tamaño de dicho agujero es como el crucifijo que tienen los personajes). Para conseguir abrir la puerta, los aventureros deberán introducir el crucifijo en el agujero, y girarlo completamente hacia la derecha. De ese modo se activará el mecanismo de apertura de la losa. El crucifijo queda al revés cuando se termina de girar. A esto se refería el caballero con quien conociese su pecado, porque sus actos crueles sirviendo a la Orden del Sol Partido le hicieron romper con Dios.
 - **H – Sala del Organo:** En esta gran caverna, los personajes se encuentran con un nuevo dilema. A esto se refería el caballero con lo de ser astuto. Están de nuevo bloqueados por una puerta que no se abre. En el suelo de la habitación, hay un círculo de unos 4 metros de diámetro, dividido en ocho partes. Cada parte posee un símbolo, al ser pisadas emiten un ruido. Los símbolos de cada parte, están relacionadas con los otros. Cada símbolo tiene un lado más que los otros, formando así una correlación desde el 1 hasta el 8. Para poder saber que número pertenece a cada símbolo, se debe contar el número de líneas por las que está compuesto el símbolo. Para poder abrir la puerta se deben tocar los símbolos en orden desde el 1 hasta el 8. Los símbolos se deben dibujar de forma separada para no dar pistas a los jugadores de que significa cada uno. Al realizar esa operación la puerta se abrirá, pudiendo ver unas escaleras descendentes, en las cuales hay otra trampa del tipo F
- Símbolos:**

Nivel 2 de la Cueva

- **I – Sala de la Palanca:** Esta habitación contiene una puerta y una palanca. La palanca abre la puerta, pero tiene una Fuerza de 60. A esto se refería el caballero con lo de que fuera fuerte. Realizar una tirada de Fuerza en la tabla de

Resistencia [sic]. Sólo uno de los aventureros realizará la tirada por todos, esperando 5 turnos para poder volver a intentarlo si no se consigue. Se deben pasar tres tiradas para poder abrir la puerta, la primera sin modificación, la segunda con un malus de -10% y la tercera con un malus de -15%.

- **J – Sala de los Círculos:** Esta habitación es totalmente cuadrada, y en su interior no hay nada. En la puerta de entrada, la cual se abre sin ningún enigma ni llave, hay un esqueleto que tiene una lanza clavada en la cabeza. Este esqueleto ha sido colocado aquí debido a que esta puerta no tiene enigmas y así los aventureros creen que está protegida por trampas. Lo colocó uno de los guerreros rojos. En el interior de la sala solo hay dos filas de círculos en el suelo, delante de la puerta. Parece que se pueden apretar y luego vuelven a salir en un minuto o así. Hay 14 círculos en la fila superior y 15 en la inferior. Los círculos pertenecen cada uno a una letra del alfabeto, comenzando por la A en el primero de la parte superior y acabando por la Z en el último de la parte inferior (contando con la CH y la LL debido al alfabeto antiguo). Para poder abrir la puerta se deben presionar los círculos correspondientes a las letras de “Susana”, y por lo tanto se pulsarán 4 círculos ya que la A y la S se repiten. Los cuatro círculos deben estar pulsados para que se abra la puerta, y únicamente esos cuatro. A esto se refería el caballero con lo de que quien conozca sus sentimientos. Algunos círculos como la P, la M, la B, la C y la H están con trampas de dardos envenenados tan afilados que atraviesan las armaduras causando por el veneno 1D4 de daño cada uno. La puerta se abre, dejando a la vista un nuevo corredor protegido por una trampa tipo F.
- **K – Sala del Segundo Guerrero Rojo:** En esta estancia, el segundo guerrero rojo atacará a los personajes. Si se le mata, se obtendrá una nueva llave para abrir la puerta de la sala M.
- **L – Puente de Piedra:** El pasillo se interrumpe por un barranco de 7 metros de longitud y profundidad incalculable. Sólo un estrecho puente de piedra parece ser el medio para llegar al otro lado. En su parte media, el puente está tan pulido que es resbaladizo. Los aventureros deberán tirar una tirada de **Saltar** sumándole su Agilidad x 2 para no caer al vacío. La caída no matará a los personajes, sino que les causará 3D6 dados de daño. La armadura únicamente les protegerá 3 puntos como máximo y aparecerán en la habitación M del nivel 3 de la caverna. Tras el puente unas escaleras descienden hasta el nivel tres. Dichas escaleras poseen una trampa del tipo F.

Nivel 3 de la Cueva

- **M – Sala Cementerio:** Esta sala es llamada así por los enormes cadáveres que se encuentran en su parte central. En el centro del techo hay un agujero por el que se cae desde el puente L del nivel 2. Por eso en el centro de la sala hay esqueletos de la gente que ha caído intentando resolver el secreto del caballero Pedro. Entre los montones de huesos se pueden encontrar: una espada corta, dos cuchillos, una daga, un estilete, una ballesta rota, un casco, una cota de malla, un carcaj con 6 pivotes de ballesta, 12 m de cuerda, 8 antorchas, 2 antorchas apagadas, gonzúas, dos barajas de cartas, y 30 monedas. La puerta de la habitación de la sala se abre con la llave que se le ha arrebatado al segundo caballero rojo en el nivel 2.
- **N – Estancias del Sol Roto:** Esta tres habitaciones están dedicadas a los tres guardianes de la Hermandad del Sol Roto. Para poder pasar de una habitación a otra a través de las puertas, se deben colocar en cada una de ellas, cada una de las tres piezas que se encontraron los aventureros en la cruz del bosque y que formaban la figura del sol roto.
- **Ñ – Habitación del Último Guerrero Rojo:** En esta habitación está el último guerrero rojo. Este guerrero es más complicado de matar que los anteriores como se verá en las características de los PNJs. La única forma de provocar más de 1 punto de daño en un ataque es con el estilete de plata que contiene las siglas “PSM”, ante el cual, la armadura de este guerrero rojo es ineficaz. Para

que los personajes descubran esto, deberán superar una tirada de **Otear** para ver que en la armadura de este guerrero rojo están esas siglas. Una tirada de **Memoria** permitirá darse cuenta a los aventureros que los anteriores guerreros rojos no tenían esas letras en sus armaduras. El último guerrero rojo contiene la llave para poder abrir la tumba del caballero en la capilla que se encuentra debajo de ellos.

Para descender a la capilla, los aventureros deberán bajar por unas escaleras, las cuales contienen también una trampa del tipo F la cual daña con 1 punto más que las demás y tiene un malus del 15% para desactivarla.

Capilla

Al descender a la capilla, los personaje se encuentran con el sepulcro de piedra del caballero Pedro. La única forma de abrir este sepulcro es con la llave que posee el último de los guerreros rojos.

Al abrir el ataúd, se encontrarán con los huesos del caballero y a su lado su armadura y su espadón. La armadura es una cota de malla que proporciona al que la lleve una bonificación de armadura de 6 y no tiene malus en Agilidad. El espadón tiene una bonificación extra de 1D4. Si los aventureros recuerdan que el caballero revelará su secreto solo a un aventurero que fuese su vivo reflejo, y el jugador que se parece al se coloca delante de él, aunque sea de forma fortuita, se podrá contemplar la siguiente escena.

Los huesos del caballero se comienzan a juntar y de repente se levanta como levitando envuelto en luces de colores diciendo a continuación las siguientes palabras con una voz que parece rebotar pero que es agradable:

“Soy Pedro Sánchez de Miramar, escudero durante años del Duque Marcos Ramírez, barón de León. Mi vida en la corte me llevó a entablar amistad con su hermano Juan Ramírez, llegando incluso a tomar parte de los asuntos que acontecían a la familia. Mis años en el castillo fueron provechosos hasta el momento en que un error me llevó a llevar una doble vida. Por un lado mi buen corazón se ganó los favores de una de las doncellas del Castillo, Susana de Monforte de la cual quedé firmemente enamorado, pero por otro lado comencé a inmiscuirme tanto en los asuntos de Juan que debí dejar el castillo y comenzar una cruzada de crudos asesinatos. Durante un tiempo creí que luchaba por una causa justa, y que esos asesinatos estaban justificados pero mis propias investigaciones me revelaron que solo estaba haciendo que el hermano del Duque ganase más poder y así conseguir el trono de Marcos. No fue fácil poder abandonar esa serie de asesinatos ya que estaba totalmente involucrado y si yo no realizaba los trabajos, otros lo harían por mí, ya que el hermano del duque había creado lo que se bautizó como la Hermandad del Sol Roto, que eran mercenarios que realizarían el trabajo por mí, así que decidí dedicar mis últimos días a Dios en un monasterio e intentar poner mi alma en paz.

Comencé a escribir cartas a la doncella Susana, pero no fui nunca correspondido. En dichas cartas contaba todo lo ocurrido para que ella lo pusiese a oídos del Duque y que el frenase la locura de su hermano Juan. En mi poder tengo los documentos que encontré en mi investigación y que completé durante mi estancia en el monasterio. Mi alma no descansará en paz hasta que mis huesos descansen junto a la tumba de mi amada y ofrezco mi espada y mi armadura a quienes descubran que fue lo que le pasó a Susana y consigan que sus restos descansen junto a los míos. Debéis conseguir que el duque Marcos se entere de los malvados planes de su hermano y que éste reciba el castigo necesario en el propio infierno, ya que no hay castigo en la tierra que acabe con todos los crímenes que mandó realizar mediante engaños.

Ahora marchad.”

El caballero hace un gesto con sus manos, y una puerta que antes no estaba, aparece en una de sus paredes, abriéndose y haciendo entrar a la capilla la luz del día. Después de eso las luces que le rodean desaparecen y sus huesos se desmoronan contra el suelo. Será imposible desde este momento separar la espada o la armadura de los huesos del caballero hasta que este reciba su ansiado sepulcro.

La Vuelta a León

Una vez que los personajes hayan descubierto lo que ha pasado, deberán regresar a León para averiguar que es lo que pasó con Susana, encontrar su cadáver y realizar las sepulturas de los dos amados. El viaje a León dura un día más que el anterior, encontrando en el camino los mismos lugares para descansar. Una cosa es diferente, los aventureros no se encontrarán ahora con ladrones, sino con una patrulla de guardias que han ido en su busca desde León (claro está que todos esos guardias son fieles al hermano de Marcos, si no no tiene emoción).

Una vez en León, los aventureros deberán ingeniárselas para entrar en la ciudad sin ser detenidos por la guardia fiel a Juan, y posteriormente acercarse hasta el castillo y luego entrar en él. Algunas buenas ideas, serían:

- Disfrazarse de comerciantes o colarse en una de las carretas que entran cargadas en el castillo.
- Esperar a la noche para entrar en el castillo por el lugar por donde escaparon.

Todo esto queda a determinación de los aventureros, pero deben llegar como sea hasta la princesa o hasta el Duque antes de que los guardias les detengan, porque entonces les será más difícil contar la historia, aunque no imposible, pero los documentos que prueban la culpabilidad de su hermano desaparecerán entonces.

El Juicio de Marcos

Si los personajes consiguen hacer ver al duque de León las intenciones de Marcos, este será encarcelado de por vida en el torreón donde antes lo estuvo Susana. Poco después los aventureros recibirán por parte de la princesa una carta anónima que revelará la oscura muerte que tuvo Susana a manos de los esbirros de Juan. Debido a que Juan se enteró de que Susana estaba recibiendo correspondencia de Pedro, decidió encarcelarla en el torreón ya que le entró miedo de que ella pudiera decir algo, acusándola de intentar robar las joyas del Duque Marcos. Mientras fueron pasando los años, la tranquilidad temporal que Juan había adquirido al aislar para siempre a Susana, se perdió cuando una de las noches un guardia sorprendió a la princesa saliendo del torreón. Posteriormente se hizo un asalto a la torre y secuestraron a Susana confiando en que a esta no le hubiera dado tiempo de contar nada, cosa que así fue a medias, porque algo consiguió hacer ver a la princesa. Después Susana fue asesinada en las mazmorras del castillo por los fieles a Juan delante de este, y sus restos fueron enterrados en el cementerio del Castillo.

Recompensas

Modificadores a la Irracionalidad:

- Ver los efectos de una visión: +1D4 si se tiene 50 o menos.
- Ver la visión del caballero perdido: +1D10 si se tiene 80 o menos.
- Ver a un caballero muerto del sol roto: +1D10 si se tiene 60 o menos.
- Ver los efectos del hechizo sobre la espada y la armadura: +1D4 si se tiene 50 o menos.

Puntos de Aprendizaje:

- Escapar con vida del castillo al comienzo de la aventura: +15
- Llegar hasta la entrada a la tumba del caballero perdido: +30
- Eliminar a los dos primeros guerreros rojos: +20
- Eliminar al tercer guerrero rojo: +20
- Conseguir que juzguen a Juan y lo encarcelen: +30
- Conseguir que las almas de los amados descansen en paz: +5
- Por buena interpretación: +20
- Un personaje destaca por sus ideas: +10

Dinero:

- La recompensa monetaria, es de 200 monedas de oro para cada aventurero. A los personajes de origen campesino se les concederá tras una reunión su conversión en villanos en las tierras de Castilla y León. A los personajes nobles se les ofrecerán unos terrenos en León que tienen el valor de 200 piezas de oro (es lo justo). Las armas y armaduras de los personajes serán reparadas de forma gratuita por los siervos

del duque de León. Además, una semana de alojamiento con todos los gastos pagados en León y a todos se les entregará un magnífico caballo árabe con una bonificación de +10 en **Cabalgar**.

Dramatis Personae

Soldados

FUE	20	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada Normal 60% (1D8+1+1D6)
Ballesta 75% (1D10+1D6)
Escudo 75%

Armaduras: Cuero con Refuerzos (Prot. 3) y casco.

Competencias: *Escuchar* 35%, *Cabalgar* 65%, *Otear* 40%, *Rastrear* 45%, *Esquivar* 65%.

Lobos

FUE	15	Altura	-
AGI	15	Peso	-
HAB	-	Aspecto	-
RES	13	RR	50%
PER	20	IRR	50%

Armas: Mordisco (1D6+1D4)

Armadura Natural: Pelaje (Prot. 1)

Competencias: *Rastrear* 75%, *Escuchar* 50%.

Luciano de Berenguer, abad del monasterio

Posición Social: Alto Clero.

Situación Familiar: Padres muertos, un hermano en las Cruzadas.

Profesión Paterna: Cortesano.

Nacionalidad: Reino de Castilla.

Grupo Étnico: Castellano.

FUE	10	Altura	1,63 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	17	IRR	25%
COM	20	Edad	45 años
CUL	20		

Armas: Estilete 55% (1D3+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Teología* 75%, *Elocuencia* 80%, *Leer y Escribir* 85%, *Latín* 90%, *Psicología* 35%, *Buscar* 25%, *Memoria* 55%, *Idioma (Griego)* 55%, *Escuchar* 40%, *Enseñar* 70%, *Trepar* -10%

Rasgos de Carácter:

- *Sentidos extremadamente sensibles.*
- *Sufre vertigos.*

Matías Gastón, herbolario del monasterio

Posición Social: Burguesa.

Situación Familiar: Padre muerto.

Profesión Paterna: Soldado.

Nacionalidad: Reino de Castilla.

Grupo Étnico: Castellano.

FUE	10	Altura	1,54 m
AGI	10	Peso	75 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	10	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Palo 55% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia* 35%, *Conocimiento Mágico* 55%, *Conocimiento de Plantas* 75%, *Leer y Escribir* 85%, *Medicina* 70%, *Primeros Auxilios* 65%, *Idioma (Francés)* 100%, *Psicología* 50%.

Rasgos de Carácter:

- *Bajito.*
- *Criado en Francia.*

Primer y segundo Guerreros Rojos

Son simplemente muertos vivientes con armaduras de cotas de malla y cascos. No tienen ninguna protección mágica.

FUE	15	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	80 kg
HAB	10	Aspecto	2 (Horribles)
RES	15	RR	0%
PER	6	IRR	150%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Espadón 83% (1D10+2+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco (sin modificaciones por armadura).

Competencias: *Escuchar* 75%, *Otear* 55%, *Rastrear* 60%, *Conocimiento Mágico* 60%, *Leyendas* 40%.

Hechizos: Carecen.

Notas: Estos poderosos guerreros son bastante frecuentes en la secta de la Hermandad del Sol Roto. Su creador, Juan Ramírez, hermano del Duque Marcos de León, los creó cuando se quedó sin voluntarios humanos que realizaran su trabajo, pero pudieron ser tomados como esclavos por parte de los seguidores humanos. Ambos guerreros llevan la marca del Sol Roto en las armaduras y poseen una llave cada uno.

El Último Guerrero Rojo

El último de los guerreros rojos es el que completa el triángulo en su punta superior. Es el más poderoso de los tres guerreros y está protegido por hechizos mágicos. Este guerrero rojo era uno de los compañeros del caballero Pedro Sánchez de Miramar, y su fidelidad le ha llevado a proteger su tumba hasta después de la muerte, con sus otros dos compañeros. Es un muerto viviente.

FUE	25	Altura	2 m
AGI	15	Peso	110 kg
HAB	15	Aspecto	2 (Horrible)
RES	25	RR	0%
PER	10	IRR	200%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espadón 90% (1D10+2+2D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo (sin penalización por armadura).

Competencias: *Cabalgar* 70%, *Mando* 60%, *Escudo* 75%, *Ballesta* 60%, *Leer y Escribir* 55%, *Esquivar* 50%, *Juego* 20%, *Tortura* 80%, *Escuchar* 55%, *Otear* 60%.

Hechizos: *Protección de Agaliareth*, *Armadura del Diablo*, *Arma Eficaz* (para la descripción de estos hechizos, vease Anexo 1: actúan permanentemente sobre ellos). Además, su armadura no perderá puntos de Resistencia y su espada nunca se romperá.

Poderes Especiales:

- El estilete de plata es el arma que le puede parar, así que solo podrá detener al ataque del estilete con la mitad del porcentaje del arma.

Juan Ramírez

Juan Ramírez es el hermano del Duque de León y el creador de la Hermandad del Sol Roto para derrocar el poder de su hermano y asumirlo él mediante los asesinatos y los tratos con el demonio. Se aprovechó de personas de buen corazón para intentar conseguir sus planes, pero cuando éstos se dieron cuenta

le abandonaron. Tras esa pérdida Juan creó a más guerreros rojos, como él les llamó por el color de su armadura, para que realizaran sus planes. Estos guerreros rojos son guerreros muertos, devueltos a la vida gracias a un pacto que tiene Juan con las diferentes entidades demoníacas.

Tras la aventura de *La búsqueda del Caballero Perdido*, Juan será encerrado de por vida en una torre, pero desde allí podrá seguir realizando sus malvadas operaciones. Además tiene también poderosos aliados entre la gente viva y abundantes conocimientos mágicos.

Posición Social: Alta Nobleza (Marqués de León)

Situación Familiar: Padres muertos, un hermano.

Profesión Paterna: Guerrero.

Nacionalidad: Reino de Castilla.

Grupo Étnico: Castellano.

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	13	Peso	72 kg
HAB	16	Aspecto	23 (Hermoso)
RES	10	RR	0%
PER	12	IRR	175%
COM	17	Edad	32 años
CUL	20		

Armas: Espada Corta 75% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Alquimia* 75%, *Astrología* 75%, *Conocimiento Animal* 55%, *Conocimiento Mágico* 95%, *Conocimiento Mineral* 30%, *Conocimiento Plantas* 75%, *Escuchar* 65%.

Rasgos de Carácter:

- *Oído Sensible.*
- *Criado en ambiente rural.*

Hechizos: *Aquelarre a Agaliareth*, *Aumentar la Fuerza*, *Protección de Agaliareth*, *Arma Eficaz*, *Armadura del Diablo*, *Atracción Sexual*, *Discordia*, *Dominación*, *Riqueza*, *Visión de Futuro*, *Protección Mágica*.

Anexo 1: Nuevos Hechizos

Arma Eficaz

- **Nivel:** 3.
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Trozo de metal, Sangre humana, Oro, Agua, Sal, Sangre de basilisco.
- **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- **Duración:** 1D10 turnos después de haberlo activado
- **Descripción:** Con el trozo de metal se realiza un brazalete para la armadura del poseedor y se rocía con sangre humana, dejando secar la sangre una semana. Posteriormente se realiza una mezcla entre la sangre de Basilisco, la sal y el agua. Con el oro fundido se decora el brazalete y se rocía todo con la mezcla de sangre, agua y sal, dejándolo secar otra semana. Sus efectos consisten en que al portador del talismán activado, no se le escapará el arma de las manos, ni se romperá en una parada sea lo que sea el resultado del ataque.

Armadura del Diablo

- **Nivel:** 4.
- **Tipo:** Talismán.
- **Componentes:** Hilo de oro, zarza, taco bolita de madera, Azafrán, agua.
- **Caducidad:** El talismán pierde sus propiedades cuando es destruido.
- **Duración:** 1D6 Horas.
- **Descripción:** Se mezcla el agua calentada con el azafrán y se introduce la zarza, posteriormente se enrosca la zarza con el hilo de oro y se deja que se seque. Después se desenrosca con cuidado y se machaca la zarza, rociando la bolita con el polvillo obtenido. Se introduce el hilo en la bolita a modo de colgante. Cuando el portador del talismán

lo activa, este hace que su armadura no sea dañada por los ataques que reciba aunque el si lo sea.

Protección de Agaliaretph

- Nivel: 5.
 - Tipo: Talismán.
 - Componentes: Sangre de torturado, tierra de otro país, Esmeralda, Hilo de algodón.
 - Caducidad: El talismán pierde sus propiedades cuando el portador muere.
 - Duración: 1D4 Horas.
- **Descripción:** Machacar la esmeralda en la sangre del torturado, mezclar el polvo obtenido con un puñado de tierra de otro país. El hilo de algodón se debe impregnar con el barrillo obtenido y dejarlo secar a la luz del sol durante 6 horas. Posteriormente se quita la costra formada y se ata el hilo de algodón al tobillo. Después Agaliaretph debe dar permiso para el uso de este talismán. Cuando el portador active el talismán, no será afectado por los ataques del enemigo si este supera su protección de armadura en más de un punto de daño, sea cual sea el daño provocado por el enemigo.

La Ciudad de los Ladrones

Por Sharky 21

Introducción

Los personajes acaban de llegar al pueblo de Cangas del Morrazo en Galicia. Corre el invierno de 1316 y la noche está a punto de dejarse ver.

Al atravesar las puertas de entrada a la ciudad pueden darse cuenta que dicho pueblo ha conseguido abrirse paso entre la pobreza que abunda por la zona y se ha convertido en uno de los pueblos de paso obligado de los comerciantes que utilizan las rutas comerciales del noroeste de la península. Sus edificios están bastante ornamentados y por sus calles abundan los carros y los comercios aunque la gente comienza apresuradamente a retirarse a sus aposentos. Poco después, la campana del alto campanario comienza a sonar y posteriormente, una voz de un hombre grita casi con desesperación:

—¡Ha llegado la noche! ¡Ha llegado la noche! Rápido, todos hacia sus casas.

En ese momento, una extraña y pesada niebla comienza a ceñirse sobre las calles de la ciudad y lo último que los aventureros alcanzan a ver es la posada del Viejo Sapo situada al otro lado de la calle donde ellos están.

La Posada del Viejo Sapo

En el interior de la posada se encuentran varios inquilinos y entre ellos el posadero, que justo cuando los personajes hacen su entrada se dirige hacia la puerta de roble y cierra con una llave cuatro cerrojos colocados a lo largo del canto de la puerta. Extrañamente nadie parece interesarse por los recién llegados y serán atendidos correctamente por el posadero mientras una joven mujer comienza a encender una gran fogata en una de las chimeneas.

Todo el mundo evitará cualquier conversación con lo relacionado al extraño misterio que parece haber caído sobre el pueblo de Cangas del Morrazo, y la única conversación que podrán mantener será para conseguir una habitación.

Owen Carralif

Mientras los personajes se disponen a cenar y a dirigirse a las habitaciones, un hombre que se hace llamar Owen Carralif, golpea fuertemente la puerta por fuera y como si de un sirviente cualquiera se tratase, el posadero le abre la puerta y le deja pasar.

Owen es un hombre de mediana estatura y va vestido con un traje escarlata. De su costado cuelga una espada y al entrar en la posada entrega su húmedo gorro al posadero, el cual lo deposita en una cabeza de ciervo cercana.

Posteriormente Owen se dirige a los aventureros y se presenta, diciendo que es el alcalde de Cangas del Morrazo, enviado por el Barón de Lugo Marcos, para tener estas tierras vigiladas. Comenta a los personajes que su reciente llegada ha sido ya comentada por todos los rincones del pueblo y que por ello se encuentra él ahora en la posada. Ha arriesgado su vida llegando a la posada durante la noche porque está desesperado y para poder comentar el problema que ha recaído sobre sus tierras como una maldición. A continuación llama al posadero y le manda traer comida y bebida para todos los aventureros y les invita a cenar con él en una mesa cercana. Contándoles la siguiente historia:

“Forasteros, he oído hablar de vosotros y de vuestras aventuras, y necesito ayuda.

Nos hallamos en una grave situación. Vivimos bajo el peso de una maldición y me corresponde a mi librar a mi pueblo de ella. Hace diez días llegaron hasta el pueblo dos hombres encapuchados a lomos de dos caballos negros. Preguntaron por mí y cuando salí a recibirles me dijeron que venían a buscar a

Mirelle mi hija bien amada para llevársela al Noble Bone, su señor. Supongo que habréis oído hablar de él y de su cruel actitud con todo aquel que le rodea. Por supuesto y como es lógico me negué a su petición y sin mediar palabra, los dos misteriosos mensajeros dieron media vuelta y salieron de la ciudad cabalgando lentamente y con la cabeza agachada, hundida en el pecho.

Pues bien, esa misma noche, después de que los mensajeros se hubieran marchado comenzaron nuestras desgracias. La niebla nos inundó y lo que parecían unas terribles bestias por los ruidos que se escuchaban sembraron el terror durante toda la noche en el pueblo entrando a saco por puertas y ventanas y matando a las pobres gentes que hallaron dentro. Por la mañana contamos 23 muertos y desde ese día, cada noche vuelve la niebla y las terribles bestias amenazan nuestro pueblo por ello atrancamos fuertemente las puertas y las ventanas. Algunos lugareños han comenzado a decir que deberíamos entregar a Mirelle al señor Bone. ¡Cobardes traidores! ¡Debería hacerles azotar!

Nuestra única esperanza sois vosotros, forasteros. Hay un hombre llamado Nicomedes que por razones que nunca entenderé vive en La Estrada. Dicho lugar se conoce comúnmente como la Ciudad de los Ladrones porque en ella habitan todos los ladrones, piratas, asesinos, bandidos y malhechores que operan en kilómetros a la redonda. Es un viejo y sabio ermitaño y me imagino que solamente él puede conocer la solución a este gran problema que ha caído sobre el pueblo de Cangas del Morrazo. Era amigo mío hace muchos años y os suplico que nos lo traigáis, ya que ninguno de nosotros se atreve a entrar en la ciudad de La Estrada.

No tengo mucho que ofreceros, pero si aceptáis la misión que os acabo de encomendar, recibiréis 100 monedas cada uno además de —en ese momento se levanta y retira su túnica escarlata— uno de estos cuchillos cada uno también —cuando el alcalde retira su túnica podéis observar unos cuchillos tan bellos que nunca os habríais podido imaginar que existieran armas semejantes (los cuchillos hacen una daño extra de 1D4)—.

Deberéis partir con la primera luz de la mañana, para entonces las bestias ya se habrán marchado.”

Todo lo que Owen hablará posteriormente será de que camino deben de seguir los personajes para llegar a la Ciudad de los Ladrones.

La Noche

La noche en la posada es muy pesada y por fuera pueden escucharse ruidos de arañazos y gruñidos. Los personajes no podrán ver que son las bestias de las que ha hablado Owen debido a la espesa niebla. Si alguno de los personajes se pierde por las calles de la ciudad durante la noche, será encontrado al día siguiente entre la lista de cadáveres.

La Ciudad de los Ladrones

El viaje desde Cangas hasta la ciudad de los ladrones se realiza sin peligro y se tardan cinco días en llegar. Cuando los aventureros llegan a la ciudad ven que esta está amurallada y que tres guardias vigilan en la entrada de las murallas. Además hay varios hombres crucificados a lo largo de toda la muralla y varios cuerpos ahorcados en una de las higueras cercanas a la puerta de la ciudad. En cada lado de la puerta hay dos jaulas, y dentro de ellas, un esqueleto en una y un hombre moribundo en la otra.

Cuando los aventureros intenten penetrar en la ciudad, los guardias les contarán el paso interrogándoles sobre el motivo de su entrada a la ciudad. Si le dicen al guardia que vienen a ver a Nicomedes, este les dirá que esperen un poco que va a llamar a

una patrulla que les escoltará a través de la ciudad. La patrulla está formada por el doble de guardias que aventureros, y en el momento en el que llegan sujetan cada dos a un aventurero con la intención de arrestarlos y llevarlos a la cárcel, mientras que el primer guardia dice:

—¿Con que quieres ver a Nicomedes eh? Guardias, llevad a estos imbéciles a la cárcel y que les pongan grilletes, y luego arrojad la llave lejos.

Esto solo se evitará con un soborno de 15 monedas por guardia o con la lucha. Si el soborno no llega a ser del agrado de los guardias, les encarcelarán de todas formas.

Tras el soborno, los guardias dirán que si Lord Azur descubre que vagan por la ciudad sin un permiso, les hará degollar. No darán más explicaciones.

La Cárcel

El edificio de la cárcel es pequeño para el índice de delincuencia que hay en la ciudad. Los aventureros son conducidos a su interior y posteriormente, tras descender por unas escaleras desarmados y metidos en tres celdas. En la habitación en la que se encuentran hay cuatro celdas, dos en cada lado y en medio está una mesa donde se encuentran todas las pertenencias de los aventureros. En la cuarta celda se encuentra un anciano que dirá a los aventureros que por 20 monedas les dará la libertad.

Los personajes tienen dos opciones, aceptar la palabra del anciano o hacerse pasar por enfermos entonces los guardias les echarán de la cárcel a las calles quitándoles lo que se les antojen. Si los personajes dan al viejo 20 monedas, este les ofrecerá una llave que abre las puertas de las celdas. Extrañamente el viejo quiere quedarse en la celda. Y no sabe nada de ese tal Nicomedes.

Cuando los personajes suban al piso superior deberán enfrentarse a tres guardias. Una vez que se haya acabado el combate podrán recuperar todo su equipaje, además de un pase que permite andar por la ciudad como mercaderes.

Las Calles de la Ciudad

Al salir de la cárcel los personajes se encuentran en un cruce y pueden tomar tres direcciones:

- Hacia el oeste por la calle de la Llave.
- Hacia el Norte por la calle del mercado.
- Hacia el este por la calle del reloj.

Hacia el oeste por la calle de la Llave

Caminando hacia el oeste por la calle de la Llave, los personajes pueden divisar en la acera de la izquierda una gran llave de hierro colgada a la entrada de una pequeña tienda en cuyo escaparate hay un letrero que pone Alfonso Márquez Cerrajero.

Al fondo de la tienda está sentado en un taburete un viejo y pequeño hombre con lentes. Está cortando una llave con una máquina que hace un ruido chirriante y desagradable. Al cabo de un rato sin prestar atención acaba de perfeccionar la llave y se dirige al mostrador preguntando “¿Qué desean?” :

Si se le pregunta por Nicomedes el enano preguntará que porque le buscan y si en la conversación se habla bien de Nicomedes, el enano llena su cara de odio y pronuncia cuatro nombres en voz alta. Al instante aparecen cuatro enormes perros con la boca llena de espuma y gruñendo, que atacan a los personajes cuando su amo dice “Matad a los amigos de Nicomedes”. El enano escapa durante la pelea.

En cambio si se le habla mal del tal Nicomedes dirá “Un enemigo de Nicomedes es amigo mío. Bienvenidos forasteros”. Alfonso explicará únicamente que Nicomedes vive solo en una choza bajo el puente Cantarín que cruza el río y une la parte vieja de la ciudad con el puerto. El puente se haya en mitad de la ciudad y que casi todas las calles de la ciudad conducen a él.

En la tienda se puede comprar una llave maestra y Alfonso asegura que sirve para cualquier puerta de la ciudad por 80 monedas.

Continuando hacia el oeste por la calle de la Llave, se puede observar como la calle hace un giro y toma ahora la dirección norte. En ese momento, los aventureros se sentirán observados,

pero no verán a nadie que les esté mirando. En ese momento un niño sale de una de las casas y entrega una nota a los aventureros, y sale corriendo de nuevo hacia su casa. En la nota pone: “Dejad en el suelo 60 monedas o moriré. En este instante hay 7 flechas apuntándoos”. La nota es verdad y si los aventureros prosiguen su camino sin dejar el dinero, serán atacados por 7 flechas que no sabrán de donde han venido. Tras el ataque nadie se dejará ver. Si depositan las 60 monedas, podrán seguir su camino.

Continuando hacia el norte por la calle de la Llave, los personajes podrán divisar una casa pintada toda ella de rojo. En la puerta hay un enorme cartel en el que pone “Bienvenidos”. Al entrar en la casa se encuentran con una habitación pintada de rojo totalmente vacía, a excepción de dos frascos de cristal. En uno hay un escorpión de oro y en el otro un escorpión de plata. Al fondo hay unas escaleras que ascienden hacia el primer piso (el escorpión de oro es un talismán de Resistencia [Resistencia +2] y el escorpión de plata es un talismán de Fuerza [Fuerza +1]).

Al ascender por las escaleras, los personajes llegan a una pequeña habitación pintada de rojo en la que hay un hombre bastante grande sentado en una silla tras una mesa redonda, sobre la mesa hay una bola de cristal y otro escorpión, este de bronce. Cuando los personajes entran en la habitación se les queda mirándolos y si tienen un escorpión en su poder les atacará. Si no tienen ningún escorpión en su poder, les preguntará si quieren comprar alguno por 100 monedas cada uno. Si derrotan al guerrero, podrán encontrar en la habitación 4 monedas y el escorpión de bronce sobre la mesa (es un talismán de Habilidad negativa [Habilidad -1]).

Continuando hacia el norte por la calle de la Llave, los personajes se encontrarán con una patrulla de 4 guardias. Estos pedirán a los aventureros que se identifique y que les muestren el permiso para poder estar por las calles de la ciudad. Si los personajes cuentan con un permiso, los guardias continuarán con su camino. Si los personajes no cuentan con un permiso, los guardias atacarán. Si son derrotados, llevan en su poder unas llaves, 7 monedas y un mendrugo de pan.

Caminando hacia el norte por la calle de la Llave, la calle hace un nuevo giro y ahora se dirige hacia el este. Los personajes se encuentran con un gran montón de desperdicios en el que no encontrarán nada y se llenarán de un olor nauseabundo. Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

Hacia el este por la calle del Reloj

Cuando los aventureros se dirigen hacia el este por la calle del Reloj, divisan en una de las aceras a un hombre sentado con las manos en la cabeza. Si los aventureros se aproximan a él, el hombre pega un salto y se lanza sobre uno de ellos al azar, sacando un puñal y atacando a dicho personaje en melé. Por su mirada fija y sus ojos fieros, se diría que es un loco o un poseso. Al derrotarle, se observa que lleva al cuello atada con un cordel una bolsita de cuero que contiene algo duro dentro. Si se abre se podrá observar que es una bolita de cristal que contiene un remolino de humo dentro (si la bola se rompe se obtendrá un yelmo mágico dorado ya que el humo se transformará en ello. Si se guarda durante mas de dos días será inútil).

Al continuar hacia el este, la calle gira bruscamente, tomando ahora la dirección norte. Aquí las casas son mejores y se puede observar que una de ellas tiene la puerta abierta. Al franquear la puerta se encuentran con un aposento de grandes dimensiones, de paredes oscuras y de suelo cubierto de paja. Flota en el aire un fuerte olor a vino que te recuerda a las peores bodegas que hayas visitado jamás. En el centro de la habitación se ve medio barril que hace las veces de mesa y unas toscas banquetas a su alrededor. Al fondo, un arco de piedra da a la parte trasera de la casa de donde sale el suave murmullo de una voz. El arco da a una habitación en la que hay un hombre bastante gordo sentado en el centro de la misma, está hablando solo unas ilegibles palabras sobre su vino. Lo único que no es normal en ese gracioso hombrecillo, son las fauces de diablo que tiene. Sus dientes están afilados y a veces pueden distinguirse tras su cabello unos pequeños cuernecillos. Antes de que nadie

pueda decir nada, la voz del carantoña⁹⁰ Blas suena como un trueno: "Alguien me ha robado el vino y la comida. ¿Queréis darme el vuestro?". Si se le da comida exigirá toda la que pueda a los personajes y si tienen vino intentará beberlo todo. Al terminar su festín exigirá a los personajes que se marchen de su casa. Si no se le da comida, atacará al personaje más cercano.

Si se le derrota en combate se podrá encontrar entre todos los trastos viejos que hay por el suelo una caja de madera que no tiene llave para abrirse. Dentro de la caja hay dos piedras preciosas, 15 monedas y un guante de seda blanco. El guante de seda es un objeto maldito y quien se lo ponga, notará como no se lo puede quitar mientras su mano se abrasa como si de una capa de alquitrán hirviendo se tratase. Posteriormente el calor se apaga, pero el personaje habrá perdido un punto de Habilidad.

Continuando hacia el norte por la calle del Reloj, se divisa a un niño jugando, dando vueltas alrededor de un barril. Cuando los personajes se acercan, el niño va hacia ellos, y les dice: "El barril es mágico señores, si toman un trago por 5 monedas, se curarán completamente sus heridas". El niño está diciendo la verdad, porque el lo cree de verdad. Si se toma una jarra, habrá que pagar por adelantado, y el personaje solo recuperará 1 punto de Resistencia no todo como había dicho el niño.

Al continuar hacia el norte por la calle del Reloj, los personajes son asaltados por tres hombres rechonchos pero fuertes que se hallaban escondidos. Su intención es clara, robarles todo el dinero. Los hombres huirán cuando alguno de ellos resulte herido. Si se les persigue, los aventureros deberán luchar contra cinco hombres en vez de contra tres.

En la acera de la izquierda se puede observar una tienda de flores. En el escaparate se ve tras un cristal un montón de flores exóticas. Dentro de la tienda, una vieja riega las flores, cuando entran levanta la vista, les sonríe y dice: "Buenas tardes, mi nombre es Pipe. ¿Que puedo ofrecerles? ¿Quiéren que les enseñe algunas de mis flores especiales?". Os explica que acaba de cortar una de sus flores doradas, la señora Pipe dice que la flor consta de diez pétalos, y que si es mojada en la sangre de un perro, cada pétalo que se arranque y se tire al suelo, se convertirá en una moneda de oro. La señora Pipe pide a cambio de la flor un objeto mágico.

En la acera de la izquierda, hay otra tienda, sin embargo, la reja que hay delante del escaparate impide ver de que se trata. La tienda está abierta y si se entra se puede contemplar que se trata de una joyería, pero solo cuando el dueño lo dice. En el interior, tras el mostrador de cristal se haya un fuerte hombre calvo con un parche que le tapa el ojo izquierdo. No hay joyas a la vista y el hombre os recibe con una sonrisa, pero su boca desdentada y sus sucias manchas, os inspiran recelo. Lleva a su costado una gran hacha de combate. El hombre pregunta si compras o vendes. Si compras puede ofrecerte varias joyas y muy caras pero ninguna mágica. Te comprará las joyas que lleves por no mas de diez monedas cada una. Si se le derrota en combate, se encontrará tres anillos de colores y 15 monedas.

Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

Hacia el norte por la calle del Mercado

Cuando los personajes caminan hacia el norte, divisan a su derecha la puerta de un herbolario. A través del cristal se divisa una balanza sobre el mostrador y varios sacos de hierbas por el suelo, pero no parece haber nadie en el interior. Un cartel da la bienvenida a los clientes. Al abrirse la puerta, suena una campanilla, y un hombre fuerte lleno de tatuajes, sale de la trastienda. Lleva un delantal oscuro. También lleva una gran hacha en su costado. Si se le pregunta por las hierbas dirá que una porción de tabaco y una pipa cuestan 25 monedas de oro más 1 moneda por porción. El tabaco es horroroso y cuando los personajes enciendan la pipa, comenzarán a toser debido al mal sabor de este. Las hierbas medicinales cuestan 15 monedas de oro cada dosis. Al pagar las hierbas, el hombre dice que se deben mezclar las hierbas y colocarlas sobre una herida, favorecerán su curación. Desgraciadamente no siempre la mezcla es igual de poderosa. Se recuperan cada vez 1D4 de Resistencia.

Si se le pregunta por Nicomedes, el hombre dirá que por una moneda de oro contará todo lo que sabe sobre Nicomedes. Si se le entrega dirá que no sabe nada de Nicomedes. Si se le ataca y se le derrota, se encontrará un frasco que pone "ungüento curativo" en la trastienda que recupera 1D6 de Resistencia y tiene para 20 dosis. Si se sigue registrando la tienda, se encontrarán 11 monedas de oro que se encuentran en el interior de una hucha.

Al continuar hacia el norte, los aventureros divisan en la acera de la derecha una taberna de cuya puerta cuelga un cartel en el que pone "El Perro con Manchas". Al entrar en la taberna se divisa una habitación llena de humo en cuyo centro hay ocho mesas y sentados a su alrededor, los hombres más viles y ruines de muchos kilómetros a la redonda. Al fondo de la habitación, hay una barra larga, llena de jarras y botellas. Tras ella se encuentra el tabernero, es un hombre viejo, con una gran cicatriz que le atraviesa la mejilla izquierda y que tiene un enorme mandil. En una de las mesas hay tres enanos jugando a los dados. En otra mesa dos hombres discuten. En otra mesa hay tres hombre que clavan velozmente puñales entre los dedos.

Si los aventureros piden algo al tabernero este dirá frunciendo el ceño que no sirve a nadie que no sea de la ciudad, saca un puñal y lo clava en el mostrados y os pide que salgáis de la posada. Si hay pelea, el tabernero silbará y de la trastienda saldrá un hombre enorme armado. La gente de la taberna hace corro alrededor del personaje que monte la pelea y del hombre. A su vez comienzan a gritar "¡¡¡Pelea, Pelea, Pelea!!!"

Si se vence al gran hombre, el posadero atenderá con amabilidad a los aventureros. Si se le pregunta por Nicomedes, dirá: "¡No se que queréis de ese viejo raro. No se mezcla con nadie y vive solo en una choza de madera bajo el Puente Cantarín. Proseguid hacia el norte por la calle del mercado que atraviesa la plaza del mercado, y en seguida os encontrareis con el puente. Nicomedes no hablará con vosotros y todavía no conozco a nadie que haya podido entrar en su casa sin su consentimiento. Si queréis saber algo mas... Tiene poderes especiales..."

En una de las mesas tres enanos juegan a los dados. Cuando los personajes se acercan no hacen ni el menor caso debido a que están muy metidos en el juego. Al fin, uno se vuelve y pregunta si quiere alguien jugar. El juego es sencillo, se tiran dos dados de 6 caras y el que saque mayor puntuación gana. Se puede jugar cuatro veces antes de que los enanos decidan abandonar la posada por el aburrimiento.

En otra de las mesas, dos hombres discuten y si se dan cuenta de que alguien les escucha o son interrumpidos, se levantarán y se pelearán.

En otra mesa hay tres hombres que clavan puñales velozmente entre sus dedos. El juego es sencillo, hay que clavar el puñal entre los dedos durante un minuto lo más rápido que se pueda. El premio que se ofrece por ganar es de un objeto que dicen que es mágico pero del que no darán explicaciones, y si se pierde se perderán 5 monedas. El objeto mágico se trata de un brazaletes que impide ser molestado por los insectos y que mata a cualquiera de ellos.

Continuando hacia el norte por la calle del Mercado, el grupo se encuentra con dos ladronzuelos que pretenden robarles. Si se vencen, se podrán encontrar entre sus ropas 16 monedas y un frasquito de cristal con un líquido verde. Se trata de una poción de desgracia y el que la beba sufrirá una maldición que reducirá a la mitad sus puntos de Suerte durante 1 semana.

Continuando nuevamente hacia el norte por la calle del Mercado, los aventureros se encuentran ahora con una casa que destaca de las demás por su riqueza. Delante de su gran puerta de roble, parece ver una gran perrera de madera. Si los aventureros se acercan, podrán escuchar que del interior de la perrera salen fuertes gruñidos, y si se acercan demasiado, un fuerte lobo saldrá y se abalanzará sobre alguno de ellos. Dentro de la perrera colgada de un gancho, hay una gran llave de hierro que es la de la puerta de la casa.

La habitación a la que acceden los aventureros es bastante lujosa, ricos muebles y un suelo de mármol. Al fondo hay un arco que conduce a un pasillito y a la derecha unas escaleras que ascienden. Si registran la habitación podrán apropiarse de varios objetos de valor a determinar por el guardián. Pero lo que mas llama la atención es que sobre la mesa de jugar a las cartas, hay tres copas de plata del revés con las letras A, B y C respectivamente. Si se coge la copa A, un escorpión que había

⁹⁰ Véase pág. 140 del manual de juego.

debajo se abalanza sobre la mano del desdichado intentando picarle. Si se coge la copa B, se puede ver un montón de 12 monedas de oro. Si se coge la copa C, el aventurero sentirá como si acabará de coger un hierro al rojo vivo y sufrirá una quemadura que le restará durante una semana 1 punto de Habilidad.

Si se atraviesa el arco, se descubre una habitación también ricamente amueblada y al fondo de la misma un arcón que está cerrado. Si se intenta abrir se activarán dos trampas, una a cada mano del artista. En el interior del arcón se pueden encontrar unas 25 monedas esparcidas sobre un dorado escudo.

Si se suben las escaleras se encuentra un pequeño rellano en el que hay dos puertas y una ventana al fondo. Cuando los personajes suben, oyen un golpe en el piso de abajo y escuchan que alguien ha entrado en la casa y dice lo siguiente: "Sal volando bella mía, sal volando y busca al intruso". Si los aventureros se quedan, descubrirán a un pequeño ser alado de no más de 1 metro de largo que revolotea sobre sus cabezas mientras expulsa fuego y arañazos, parece una especie de murciélago rojo.

En el piso superior, se encuentra sobre una mecedora un hombre gordo que dice al ver al grupo: "Pagaréis con vuestras vidas por haber matado a mi criatura". Es una especie de hechicero.

Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

En busca de Nicomedes

Cuando los personajes llegan al cruce pueden dirigirse hacia el norte por la calle del Mercado o visitar las otras dos calles que se han descrito anteriormente.

Si los personajes se dirigen hacia el norte, en seguida se encuentran con una muchedumbre que está alborotada y no hace más que gritar y agitar los brazos. También se dirigen hacia el norte. Los personajes alcanzarán a la muchedumbre en la Plaza del Mercado donde desemboca la calle del Mercado. Ven que llevan huevos y fruta podrida, y en mitad de la plaza hay una picota con un hombre encadenado. La gente le lanza las cosas. Una vieja os ofrece huevos para lanzar al que dice que es un delincuente que lo llevaban buscando mucho tiempo y que al final lo han capturado. La vieja intentará robar a los personajes algunas monedas.

En la plaza del mercado hay varios puestos. Los primeros con los que se encuentran los personajes, son los puestos alimenticios donde se vende fruta, verdura, sopa caliente, maíz y castañas. El siguiente puesto lo lleva un hombre vestido con ropas de terciopelo morado y que tiene una lira. Dice que por 3 monedas de oro de cada miembro del grupo cantará una canción que les hará ser más afortunados. Es verdad, y el grupo entero recuperará los puntos de Suerte perdidos hasta el momento si escuchan su canción.

El siguiente punto de paso de los aventureros es un gran corro de gente que está en torno a un gran hombre con el pecho desnudo. Es enorme y sus músculos parecen de hierro. Pide un voluntario entre los presentes para jugar con él a la pelota con una bola de cañón. La apuesta será de 5 monedas. El juego consiste en lanzar la bala de uno a otro. Se debe tirar un dado de 6 y el primero que saque un 1 pierde porque se le cae la bola.

En el siguiente tenderete, hay un joven que vende armas y material de equipo. Aquí los personajes pueden comprar bastantes cosas interesantes que se les ocurra si el DJ está de acuerdo.

El siguiente puesto, está formado por una tienda de campaña y en la puerta de la misma se encuentra un letrado que dice: "Madame Star, Clarividente". En su interior, una mujer gorda está sentada en torno a una bola de cristal en una mesa con un pañuelo en la cabeza. Dice al grupo que puede leer el futuro cercano y que una predicción cuesta 10 monedas. La mujer mira su bola de cristal y dice al que paga que se siente, echando fuera a los demás. Dice que estás buscando a un hombre. A un hombre con poderes mágicos. Dice que ese hombre vive al norte, en una cabaña bajo un puente. Te advierte que tengas cuidado al acercarte a él porque no suele recibir bien a los desconocidos. Luego aparta su vista de bola y expulsa al aventurero de su tienda, diciendo que ya está.

Hacia el norte por la calle del Puente

Del extremo norte de la plaza parte hacia el norte una calle que se hace llamar la calle del Puente. Las casas en esta zona parecen estar abandonadas y los personajes podrán observar ventanas y puertas cerradas con tablones. Ahora comienza a llover fuertemente y a soplar un fuerte viento. Una de las casas tiene la puerta golpeando la pared continuamente gracias a este viento repentino.

La casa está abandonada, pero sirve para refugiarse de la lluvia. La casa está en tinieblas, pero se pueden distinguir lo que parecen las siluetas de unos muebles. Si los personajes son cautos, podrán observar que algo se desliza por el suelo intentando atacarles. Son cuatro serpientes que si no son descubiertas, atacarán a los aventureros. En la casa no hay nada de valor.

La lluvia cesa y los personajes pueden continuar hacia el norte por la calle del Puente.

Más adelante hay un puente de madera que cruza un sucio río por el cual circula todo tipo de basura. Sus pilares se alzan muy por encima del río y el puente chirría cuando se mueve por el viento o porque alguien lo cruza. Los pilares se prolongan por encima de las barandillas y sobre ellos hay clavadas calaveras. Oculto a la vista hay un tramo de escaleras que desciende. Un hombre al que le falta una pierna viene desde el otro lado del puente. Si se desea hablar con ese hombre y preguntarle dirá que si le dan 2 monedas dirá todo lo que sabe acerca de un tema determinado.

Al descender las escaleras del puente los aventureros se encuentran con la choza de Nicomedes junto al puente. El olor aquí es casi insoportable y en la puerta de la choza hay pintadas unas palabras: "No se acerque".

Si los personajes llaman a la puerta ya que desde fuera no se puede ver lo que hay dentro, un hombre viejo de cabellos blancos y barba también blanca abrirá la puerta y dirá: "¿Explicad que deseáis de Nicomedes?". Cuando los personajes cuentan lo que saben, Nicomedes les invitará a entrar y a sentarse. Explicándoles la siguiente historia:

"El Noble Bone que está aterrorizando a nuestro vecino pueblo, no es otro que Zanus Bone, un extranjero. Ese hombre en su juventud, hizo un extraño pacto con el demonio, y desde entonces tiene poderes especiales. Las bestias nocturnas de las que habéis hablado, no son otra cosa que sus perros de la luna. Animales infernales que devoran a todo el que encuentran a su paso. Con respecto los extraños mensajeros, solo puedo decir que Bone tiene a su servicio a una infinidad de criaturas malignas y zombis, así que serían alguno de ellos."

Dice que él es viejo, que está cansado y que ya no desea aventuras, pero que desea ayudar a su viejo amigo Owen. Dice que Bone ya no es un hombre y que no se le puede vencer con medios normales. Cuenta que solo se le puede matar por la noche, ya que de día permanece oculto en otro plano. Si Bone toca la carne de una persona, inmediatamente pasará a formar parte de su ejército de muertos. El poder de su mirada es hipnótico. Para matarlo hacen falta varias cosas: Una flecha de plata que le atraviese el corazón le dejará paralizado. Para protegerse de su mirada hipnótica, deberán llevar tatuado en la frente un unicornio blanco dentro de un sol amarillo. Tras paralizarle, se le deberán frotar los ojos con una mezcla de polvo de perla negra, flor de loto y pelo de bruja. Dice que todos estos ingredientes se encuentran en la ciudad de los ladrones y que deben buscar bien para encontrarlos y visitar todos los lugares de la ciudad.

A continuación dibuja un mapa e indica el camino que se debe seguir desde la ciudad de los ladrones hasta la torre de Zanus Bone. Al acabar, desea suerte al grupo de aventureros y extrañamente los aventureros se van de la casa sin poder hablar nada más y se dirigen sobre el puente.

La calle del puente continúa hacia el norte unos metros y termina en un cruce. En este momento los aventureros pueden dirigirse hacia el oeste por la calle del Puerto o hacia el este por la calle de la Vela.

Hacia el este por la calle de la Vela

De la acera de la derecha, arranca un pequeño callejón entre dos casas. El callejón termina en una puerta en la que hay pintadas seis calaveras, una negra y cinco blancas. En el interior

hay una habitación oscura iluminada tan solo por una vela. No hay nada excepto dos sillas y una mesa. De pie en un rincón hay un hombre vestido de negro y con un gorro en la cabeza. Sonríe y dice al grupo que se acerquen a la mesa. Se siente delante de la mesa y saca dos frascos de píldoras. De uno de ellos saca uno y del otro saca 5. Las mete entre sus dos manos y las remueve. Todas la píldoras son iguales a la vista. Dice que una de esas píldoras es terriblemente venenosa y que las otras cinco son inofensivas, y coloca una encima de cada calavera que hay sobre la mesa. El juego es muy sencillo: un aventurero puede elegir una de las píldoras, y si sobrevive ganará 200 monedas pero si muere el hombre se quedará con todo lo que tiene. Para saber si la píldora que escoge el jugador es o no la envenenada se lanza un dado de 6 y si sale un 1 el jugador muere automáticamente.

Al seguir caminando por la Calle de la Vela, los personajes ven estrellarse justo delante de ellos una maceta. Si se paran a escuchar, podrán ver como en una de las casa de la izquierda se oyen voces discutiendo. Al entrar en la casa, los aventureros pueden ver una habitación llena de animales disecados y de casas de muñecas que parecen estar sufriendo de verdad. En el centro de la habitación hay dos viejas vestidas como si fueran niñas. Está discutiendo por un pato de madera. Parecen impacientes por destruir al pato. Al ver al grupo empiezan a gritar "¡Danos juguetes, danos juguetes!". Si los aventureros les dan algo, las viejas comienzan a pelearse ahora por el nuevo juguete y no hacen caso al grupo. Una nueva ojeada a la habitación centra la atención en dos platos de sopa caliente sobre una mesa, en espera de que alguien se los tome. Si los aventureros beben la sopa, comprobarán que su sabor es asqueroso, pero sus efectos son impresionantes: el personaje que beba de la sopa recibirá 1 punto de Resistencia permanente.

La Calle de la Vela finaliza bruscamente frente a un muro redondo. El muro es bastante alto pero en uno de sus costados hay unas escaleras para ascenderlo. Al otro lado del muro hay un grupo de humanos que se disponen a jugar un partido de lo que parece una especie de baseball. El muro en su interior está lleno de bancos pero solo hay unas 15 personas que parecen ser las aficiones. Los personajes son invitados a jugar y el juego consiste en que el grupo de jugadores que batee la pelota por encima del muro gana el partido. Para participar, cada uno de los jugadores debe depositar un objeto, y jugarán contra un número de personas igual a el. Las normas se inventarán en el momento (cada DJ puede inventar las suyas), pero cada jugador que no consiga pasar la pelota por encima del muro estará eliminado. Los premios que pueden ganar los jugadores son: una flauta, una botella que pone "Control de Mente", 8 monedas, un racimo de plátanos, un trozo de tiza y un parche para el ojo.

Hacia el oeste por la Calle del Puerto

En una de las aceras hay un mendigo sentado con una lata pidiendo limosna. Si algún aventurero le hecha dinero, el mendigo dirá unas palabras y hará que los personajes recuperen todos sus puntos de Suerte perdidos.

Continuando hacia el oeste, los personajes ven en la acera de la izquierda un callejón. En el callejón hay un montón de basura, y si los personajes no están alerta, no descubrirán que dos perros enormes les van a atacar. Esta es una buena oportunidad para mojar la flor de la Sra. Pipe con sangre de perro.

Avanzando de nuevo hacia el oeste por la calle del puerto, los personajes escuchan el sonido de un carruaje que se acerca rápidamente. A lo lejos y si no se apartan los personajes escucharán las palabras del cochero que dicen: "Dejad paso a Don Pelayo de Castilla". El cochero no se detendrá ante nadie, y cuando pase cerca de los personajes, pegará un latigazo al personaje de menor clase social. Dentro del carruaje no se podrá ver a nadie. El carruaje está decorado con unas gárgolas en forma de murciélago en su parte superior. Y se pierde calle arriba.

Continuando hacia el oeste, la calle comienza a descender levemente y desemboca en el muelle. Las casas también terminan aquí, frente a una taberna que se llama "La Langosta Negra". Un malecón de piedra se adentra en el mar y atracado a el hay un viejo galeón con la bandera pirata en lo alto. La calle del puerto gira hacia el norte paralela al mar.

El viejo galeón pirata permanece atracado al malecón y se puede acceder a él a través de un tablón situado en su proa o de una escala de cuerda situado en el lado del malecón. En su

cubierta hay un montón de cajas y barriles y solo un pirata haciendo guardia además de unas escaleras que descienden. Si se accede al barco por el lado del tablón, el pirata verá a los aventureros, si se accede por la escala de cuerda, se podrá sorprender al pirata. En las cajas hay un montón de grilletes y cerrojos, y en los barriles, fruta podrida, lo cual puede dar a pensar de que se trata de un barco de transporte de esclavos. Descendiendo por las escaleras se llega a una estancia que está rodeada de celdas vacías. Siguiendo a esta habitación hay un pasillo con dos puertas. Una a cada lado. En la puerta de la derecha se escuchan ronquidos y en la de la izquierda nada. La puerta de la derecha da a un camarote donde tres piratas están durmiendo a pierna suelta. Parece que han bebido por el olor y por como está el camarote. Además de las muchas tonterías que los personajes pueden ver por rodos los lados (botellas, baraja, barriles, ropas...), uno de los piratas lleva colgada en el cuello una pequeña bolsa de cuero. Si se es sigiloso, se le podrá quitar la bolsa y ver que en su interior se encuentran seis perlas negras. En la otra puerta hay un baño y un biombo, en ese momento, alguien ha echado agua caliente y se dispone a darse un baño. Todavía no está pero no tardará en venir. Si se le pregunta por los objetos, dirá que no sabe nada de ello ya que el es el capitán del barco y no le hacen falta esas cosas. Lo único que sabe es que hay un platero en el pueblo que es capaz de realizar cualquier cosa de plata.

La calle del puerto continua hacia el norte hasta llegar a un cruce. Ahora los personajes pueden seguir hacia el norte por la Calle del Puerto o hacia el este por la Calle del Zueco. Ahora las casas parecen mas grises y azotadas por las lluvias. Fuera, en las escaleras de las puertas de las casas, hay mujeres limpiando pescado y remendando redes. Las mujeres no paran de reírse y cantar mientras hacen su trabajo y esperan a que sus maridos vuelvan de pescar. La Calle del Puerto termina en este barrio frente a un gran ancla que hace las veces de monumento. La única información que se puede obtener de las mujeres, es que se habla de que últimamente se han visto brujas en las alcantarillas de la ciudad.

Hacia el este por la Calle del Zueco

La Calle del Zueco es muy estrecha y está flanqueada por un montón de casas pequeñas con alguna que otra tienda entre medias. A la izquierda en el suelo y boca abajo, hay lo que parece ser un niño pequeño llorando y pataleando. Lleva una capucha puesta y no le ves la cara. A su lado hay un aro y un palo en el suelo. El niño es en realidad uno de esos enanos que habitan esta extraña ciudad y el grupo se ve sorprendido en seguida por un grupo de ladrones. En los bolsillos de los ladrones solo se pueden encontrar dos monedas, unos dientes de ajo, y unas tabas.

Una de las tiendas de la acera de la izquierda es una cerería. Su escaparate está lleno de velas de colores encendidas. En el interior, un extraño hombre de orejas puntiagudas vende las velas. Dice que las velas de colores valen 2 monedas de oro cada color y que se pueden comprar todas las que se quieran. Posteriormente invita al grupo a entrar en una trastienda para ver lo que él dice son sus velas mágicas. Las velas mágicas no son mas que un truco. En la trastienda hay varias velas moradas que hacen que los aventureros se queden en un extraño trance y que el hombre raro les robe lo que quiera. Posteriormente el hombre les saca de la tienda y al despertar no recuerdan nada.

Continuando hacia el este por la Calle del Zueco, se puede observar la platería del señor Mateo. Dentro, sentado en un banco hay un hombre con un delantal blanco que se dedica a sacar brillo a una jarra de plata. En la pared del fondo hay una vitrina de plata con varios objetos de plata protegidos por una reja. El platero dirá que fabricar una flecha de plata costará 15 monedas y una flecha y que tardará unos 45 minutos.

Continuando hacia el este, se llega de nuevo a un cruce y ahora se puede ir hacia el este por la Calle del Establo, o hacia el norte por la Calle de la Torre.

Hacia el este por la Calle del Establo

Al continuar hacia el este por la calle del establo, los aventureros topan de repente con un viejo que sale de improvisto de una de las casas. El viejo parece un poco raro y comenta a los

aventureros si desean tomar por dos monedas, un trago de su milagrosa bebida curativa. Todo personaje que beba de la botella, recibirá 3 puntos de Resistencia, y el primero de todos recuperará su Suerte.

Poco más adelante, en mitad de la calle, los aventureros se encuentran con una boca de acceso, que desciende a las alcantarillas. Si la levantan, verán una escalinata que desciende por la pared hasta las cloacas. Desde donde los aventureros están, pueden tomar la dirección norte o la dirección sur. Si deciden ir hacia el norte, toparán de repente con tres ratas gigantes que les cortarán el paso y les atacarán. Tras vencer a las extrañas ratas gigantes, los aventureros prosiguen hacia el norte por un antepecho muy resbaladizo, y deberán caminar con cuidado o caerán a las aguas residuales que fluyen lentamente. Tras caminar un rato, el túnel tuerce a la derecha y al doblarlo, el ruido de unos pasos que corren y un alarido rompen el silencio. Una vieja harapienta de blancas guedejas, corre hacia el grupo agitando los brazos y pronunciando unas extrañas palabras con ojos de loca y una extraña mueca en la cara (las extrañas palabras son un hechizo de *Despertar a los Muertos*: la bruja lo utilizará cada turno que este viva y despertará a un muerto por turno que aparecerá de las aguas residuales y los utilizará para atacar al grupo de aventureros). Cuando la bruja muera, maldecirá entre espasmos y dolores, a uno de los aventureros al azar gritando su nombre entre terribles dolores y contracciones. Ya hemos conseguido el mechón de pelo de bruja que nos hacía falta. Que bien va esto, ¿eh?

Si deciden ir hacia el sur, se adentrarán en un túnel mas oscuro y podrán escuchar el ruido de un chasquido continuado. Si los aventureros no están alerta y siguen adelante, se toparán con otra extraña criatura de estas misteriosas alcantarillas: un ciempiés gigante que intentará atacarles. Tras vencer al ciempiés y proseguir la marcha, se toparán con una reja por la cual fluyen las aguas y que les corta el paso. No podrán arrancarla ni traspasarla, pero si buscan en un agujero en la pared cercano, descubrirán que dentro de el hay un espejo de pequeño tamaño.

Continuando hacia el este por la Calle del Establo, observamos que de repente la calle tuerce bruscamente hacia el norte y nos encontramos a tres vagabundos armados con palos y los aventureros podrán observar que los tres llevan una estrella roja tatuada en la frente. Los vagabundos no darán explicaciones de nada y únicamente se limitarán a atacar a los aventureros para robarles todo lo que pillen.

Todas las casas de esta zona de la Calle del Establo, son iguales, de arenisca, a excepción de una, la del centro de la acera de la derecha, que es de ladrillo y pintada de blanco. En el interior, la casa parece estar vacía a excepción de una habitación en la que la mitad de ella se encuentra tapada por unas cortinas. Las cortinas tapan a otro de los extraños personajes que alberga esta ciudad: la reina de las serpientes. Es una mujer rodeada de unas 200 serpientes que lanzará contra los aventureros por haber osado mirarla. La reina de las serpientes, esconde un botín de aproximadamente 200 monedas debajo de las serpientes que hay en la habitación.

Continuando hacia el norte por la Calle del Establo, pronto llegarán a un cruce a través del cual pueden seguir hacia el oeste y visitar la Calle de la Torre o seguir avanzando hacia el norte.

Hacia el norte por la Calle de la Torre

Continuando hacia el norte por la Calle de la Torre, los aventureros se encuentran con la siguiente escena: tres hombres están golpeando a un anciano en mitad de la calle. Los tres hombres son ladrones, y si los personajes deciden ayudar al viejo atacarán hasta la muerte. Posteriormente el hombre invitará a los aventureros en agradecimiento a tomar un trago en una de las tabernas cercanas llamada el Cerdo y la Rana.

En la taberna hay varios tipos raros, pero ninguno parece interesarse por los aventureros. El viejo les dirá que tomen asiento mientras el se va a pedir unas cuantas sidras a la barra. Cuando el viejo vuelve y tras volver a agradecer a los personajes su ayuda, saca del abrigo unos pequeños botecitos con los cuales se frota las heridas, y ofrece uno a cada uno de los aventureros... Comenta que es un antiguo remedio de familia que se debe utilizar después de las batallas, y dice que acelera el proceso de curación y elimina el dolor causado por las heridas (en términos de juego, recupera la mitad de los puntos de Resistencia perdidos). Los aventureros, cuentan con una dosis cada uno ahora

y otra que se pueden llevar por haber salvado la vida del anciano, el cual se irá de la taberna diciendo estar muy ocupado. Por mucho que le insistan, no revelará su secreto de familia.

Continuando, la calle gira bruscamente hacia el este y aparecen ahora grandes edificios. En el centro de la calle, y entre dos altos edificios que van de lado a lado, los aventureros podrán observar la siguiente escena: un puente de hierro cruza la calle por encima de sus cabezas y ven como uno hombres de pequeña estatura, casi enanos, trasladan cosas de un lado a otro con una prisa algo extraña. Los enanos, están robando en una de las casas, y si el grupo se detiene a investigar, serán inmediatamente descubiertos por uno de ellos, el cual los confundirá con la guardia de la ciudad y dará la voz de alarma y pasaran a atrincherarse en el puente y atacar con ballestas a los personajes. De este botín no se podrá obtener ningún beneficio

Los aventureros prosiguen por esta calle su camino hacia el este y se encuentran con un nuevo cruce que ofrece las siguientes alternativas: ir hacia el sur por la Calle del Establo (la cual está explicada más arriba) o ir hacia el norte por la misma calle.

De nuevo hacia el norte por la Calle del Establo

A la izquierda de los aventureros, se levanta un gran establo de madera con el techo de paja. Fuera hay dos caballos atados a un poste y a través de la chimenea se puede observar que sale humo. En el interior verán que también hay una herrería, y que es el herrero el que se encarga de regentar el lugar. Es un hombre fuerte con un delantal y en sus manos protegidas por guantes lleva un atizador al rojo vivo. Dirá a los aventureros que a parte de hacer herraduras para los caballos, también se dedica a la reparación y fabricación de armas y armaduras. Tiene todo lo que los aventureros deseen y con un 10% de descuento de los precios que indica el libro.

Prosiguiendo por la calle, un hombre con una bola y una cadena atadas a la pierna y las ropas hechas jirones, corre hacia el grupo lo mas deprisa que puede. Al alcanzar a estos, se desploma delante de ellos y a duras penas pide ayuda a los aventureros explicando que ha logrado escapar de la prisión excavando un túnel. Fue encarcelado por no poder pagar sus impuestos y condenado a 5 años de prisión. Ya lleva cumplidos 2. Dice que le robaron todo lo que tenía y que por eso no podía pagar los impuestos. Dice que ya lleva cumplidos dos años y que los guardias le pisan los talones. ¡Necesita ayuda! Pronto aparecen 5 guardias armados. Si le ayudan, los aventureros deberán luchar contra los guardias no antes de ser advertidos de que están protegiendo a un asesino de niños que ha escapado de prisión. Si aun así continúan ayudando al asesino y este consigue ser liberado, los aventureros verán reducida su Suerte a la mitad de puntos el resto del día y todo el día siguiente. Es un castigo celestial por portarse mal. Aunque si lo entregan a las autoridades recibirán una recompensa de 25 monedas y un mejor trato de los guardias en la ciudad.

Las casas de la acera de la derecha están separadas por unas vallas y entre ellas crecen un montón de arbustos que tapan una especie de parque. Entre los arbustos hay un torno a través del cual se entra en el parque y al lado de este un guardia y un letrero que dice "Jardín público. Precio de la entrada 1 moneda". El interior no medirá mas de 60 metros de lado y hay una serie de arbustos de mediana altura que forman dos caminos. Uno que bordea el jardín, y otro que conduce directamente al centro donde se puede ver una gran fuente de piedra que está flanqueada por una serie de arbustos de mayor tamaño que los anteriores y talados con formas de tremendas fieras salvajes que dan un extraño aspecto de vida incluso pueden llegar a atemorizar. En uno de los bordes de la fuente hay un pilón con flores de loto pero un cartel advierte que está prohibido coger flores. Si a alguno de los aventureros se le ocurre la brillante idea de coger un flor (que es lo mas normal: basta que esté prohibido y que la necesiten) ocurrirá lo siguiente: uno de los arbustos gigantes que tiene forma de fiera, abrirá su boca y lanzará un alarido tremendo como si fuera una alarma y acto seguido estallará en mil pedazos. De sus restos surgirá un hayyoth⁹¹ que luchará con los aventureros hasta que los dueños

⁹¹ Véase pág. 151 del manual de juego.

de las flores de loto (que es una secta de la ciudad) aparezcan. Son 10 sectarios, y aparecerán en orden de 1d4 cada 2 asaltos.

Prosiguiendo hacia el norte por la Calle de la Torre nos topamos con la Calle del Molino que cruza de este a oeste a lo largo de la muralla. Hacia el este la calle desemboca en una plaza donde hay un cuartel de la guardia.

Hacia el oeste por la Calle del Molino

Prosiguiendo hacia el oeste, observarán que un muchacho con una carretilla llena de fruta que se acerca hacia el grupo desde una callejuela cercana y ofrece sus productos a un precio muy barato y recomienda las ciruelas que son especialmente refrescantes. Las ciruelas es la única fruta que el muchacho conserva en buen estado. Todos los aventureros que compren otro tipo de fruta deberán restar un punto a su Resistencia debido a un dolor de estómago.

La pequeña callejuela de la que proviene el muchacho, termina en la tienda de tatuajes de Aham al Nasar, un árabe convertido pequeño y gordo que tiene el cuerpo lleno de tatuajes. El árabe se ríe y dice: "¡Practica lo que predicas! es un dicho que le gusta decir a todo el mundo" y posteriormente pregunta que desean los aventureros. El precio de los tatuajes es de 10 monedas cada uno.

La casa de al lado de la tienda de tatuajes es un bazar y los aventureros podrán deshacerse aquí de todo el equipaje que quieran o que no les sirva, eso sí a muy bajo precio. Es la tienda de Abde al Nasar, el hermano del dueño de la tienda de tatuajes.

Al proseguir el camino por la Calle del Molino hacia el oeste, los aventureros ven que vienen hacia ellos dos hombres vestidos con unas extrañas armaduras negras. Son guardias de élite. Al pasar a su lado uno de ellos se fija en el grupo con recelo y pide a uno de los aventureros al azar que se acerque y pregunta que donde vive. Pedirá al grupo explicaciones de su estancia en la ciudad y si tienen permiso para estar en ella. De una manera o de otra intentarán echar a los aventureros de la ciudad para no volver a dejarles entrar jamás. Pueden ponerles trampas, como por ejemplo preguntarles si vienen al mercado de especias anual que se celebra en la Calle de la Pimienta (lo cual es falso porque no existe ninguna Calle de la Pimienta en la ciudad). Pueden hacerles ver que si han vendido algo ya, su permiso de mercaderes ha caducado. Si pillan en alguna mentira a los aventureros les exigirán una multa de 30 monedas a cada uno por no cumplir la ley y acto seguido les echarán de la ciudad escoltándolos hasta la entrada y diciendo a los guardias que no les dejen entrar nunca más. Si vencen a los guardias, los personajes observarán que un grupo de curiosos se ha acercado a la pelea y que se les ve en las caras que están contentos con lo que acaba de pasar. Uno de los curiosos se acerca al grupo y les dice que prosigan rápidamente su camino por esa calle porque no tardarán en llegar más guardias y entonces no tendrán ninguna oportunidad.

Apresuradamente los aventureros deberán buscar un escondite, pero no les llama la atención ninguno, al poco rato, un niño se acerca corriendo a ellos y les dice que le sigan. El niño corre como el viento por la Calle del Molino y al final de esta tuerce a la izquierda para coger la calle del ganso donde se detiene cerca de un gran carro de heno y comienza a hablar con el viejo que lo lleva: "¡Tío! ¡Tío! Estos valientes se han enfrentado a los guardias de élite y han matado a dos de ellos, debemos ayudarles a escapar de la ciudad". Inmediatamente el hombre dice al grupo que salten al carro y se escondan entre el heno. Posteriormente los aventureros escuchan llegar a los guardias y hablar con el carretero, el cual les envía por la Calle del Ganso. Después el carretero se dirige al grupo y les dice que les va a llevar a un lugar seguro.

Tras media hora de viaje y de sustos con la guardia el carro se detiene y los aventureros comprueban que se encuentran en el linderos de un bosque en las afueras de la ciudad. El carretero se despide del grupo y retorna a la ciudad.

El Príncipe de la Noche

La ajetreada huida de la ciudad hará que los aventureros tomen dos caminos. Uno les llevará a continuar la aventura hasta el final e ir en busca del noble Bone u el segundo y menos digno retornar a Cangas del Morrazo a buscar a Owen y contarle a él lo

que hay que hacer. Tú, como DJ, debes animarles a que hagan lo primero.

El viaje hasta la torre de Bone es largo y hacia el sur, pero los aventureros cuentan con la ayuda del mapa que les entregó Nicomedes en la ciudad de los ladrones. Este viaje les tendrá ocupados durante 10 largas jornadas durante las cuales se podrán reponer de sus heridas y descansar de los ajetres provocados en la ciudad.

La paloma mensajera

Una mañana, uno de los aventureros podrá percatarse de que una paloma blanca está comiendo lo que parecen ser semillas en el suelo cerca de ellos. La paloma no escapará cuando estos se acerquen a ella y se puede observar que tiene una nota en una de sus patas. En la nota hay escritas las siguientes palabras:

"Queridos Amigos:

Me temo que me estoy haciendo demasiado viejo para serle útil a nadie. Me parece que os he informado mal sobre el compuesto que se necesita para matar al noble Zanus Bone. Debéis usar solo dos de los tres ingredientes que os dije, pero no recuerdo cuales son. Sólo puedo sugerir que probéis a mezclar pelos de bruja con perlas negras, o pelos de bruja con flor de loto o perlas negras con flor de loto. Lo siento.

Buena suerte.

N."

Animales salvajes

Dos días antes del fin de la ruta, el paisaje se vuelve menos acogedor que hasta el momento: los árboles crecen retorcidos o deformes y no cantan los pájaros. Un poco más adelante, un ruido tras un gran amasijo de arbustos capta la atención de los aventureros. Se trata de un grupo de lobos hambrientos que llevan siguiendo la pista del grupo durante varios días y ha llegado el momento de atacar. Uno de ellos es un gul⁹².

Al vencer a la manada, se puede observar que uno de ellos lleva un extraño collarín en el cuello y que su cuerpo tiene una extraña semejanza con el de los humanos. Se trata de un gul. Y el collarín es un talismán para poder ver en la oscuridad. Tiene tallados unos dibujos de lechuzas.

La Torre de Zanus Bone

La torre del noble Bone, se encuentra en lo alto de una siniestra colina. Los personajes llegan a ella al anochecer y observan que un gran silencio reina en la región. En el aire flota una tremendo olor a podredumbre. Una ligera nieblilla cubre el suelo y se levanta dos palmos sobre el terreno.

La entrada a la torre es una gran puerta de madera y cuando los aventureros lleguen a ella escucharán unos ruidos tras ellos y al volverse verán que dos perros de la luna del noble se abalanzan sobre ellos para atacarles. La puerta es de madera y no parece muy resistente. En uno de los laterales cuelga una puerta que parece activar algún mecanismo y está cerrada con llave. La cerradura puede abrirse con la llave maestra de la ciudad de los ladrones y acceder al recibidor de la torre. Mediante este método los aventureros se ahorrarán tener que luchar contra el mayordomo.

Si se tira de la cuerda, se escuchará en el interior el sonido de una campanilla y tanto con esta opción de entrada a la torre como si se decide derribar la puerta, aparecerá una persona de tez blanca y voz fría con ropas de criado y preguntará al grupo que si es necesario tanto alboroto y que desean. El mayordomo atacará a los aventureros. Se trata de un brucolaco⁹³ y como acaba de anochecer, no puede adoptar mas una apariencia humana, y se convierte en este ser infernal atacando al grupo.

El recibidor tiene el suelo de mármol blanco y negro. En una de las paredes hay una escalera de caracol que asciende al primer piso. En otras dos hay retratos de personajes (tanto hombres como mujeres) de aspecto muy siniestro. En otra pared hay colgados dos escudos. En uno hay dibujado un unicornio, y en el otro una torre. El escudo con el dibujo de la torre perteneció a la familia de Zanus Bone y ha sido maldito por ella. El personaje

⁹² Véase pág. 150 del manual de juego.

⁹³ Véase pág. 139 del manual de juego.

que lo posea o lo utilice en combate tendrá un malus del 25% a todas sus características sin saberlo. El escudo del unicornio perteneció a un caballero que fue asesinado por el malvado noble y tiene las bendiciones de la iglesia. Si un aventurero lo porta o lo utiliza en combate, jamás será sorprendido por una fuerza malvada de cualquier tipo y siempre el y su grupo tendrán la iniciativa en el combate.

Primer Piso: El primer piso de la torre, está llena de habitaciones individuales donde los personajes no podrán obtener ningún objeto de valor y si algún que otro susto. Si los aventureros se detienen a buscar en las habitaciones, podrán observar lo siguiente: en todas las habitaciones hay un mecanismo común que se activa cada media hora durante la noche. Dicho mecanismo comunica todas las habitaciones y libera una especie de gas venenoso que si es respirado resta a los aventureros 1d6 puntos de Resistencia por asalto. Claro está que si uno de ellos duerme en alguna de estas habitaciones morirá.

Segundo Piso: El segundo piso está gobernado por una única habitación. Dentro de ella hay muchas obras de arte (de un arte muy peculiar, ya que son obras de una de las sirvientas del noble y representan la muerte en todos sus aspectos y no tienen ningún valor económico) y una joven y muy bella mujer de cabellos negro que invita al grupo a sentarse. No hablará haciéndose pasar por muda y en el primer instante que pueda atacará al grupo. Es una vampiro e intentará hacer crecer su número vampirizando a mordiscos a los aventureros. Se le puede repeler y matar con ajos y escamas y cruces y todas esas cosas de las películas.

Tercer Piso: En este caso la puerta de acceso está abierta y totalmente a oscuras. Es una extraña oscuridad y los aventureros no podrán ver nada si no utilizan el amuleto para ver en la oscuridad. Si han conseguido el amuleto, descubrirán (o a lo mejor no) un alambre en el suelo que si se mueve accionará 1d6 balistas que se dispararán aleatoriamente hacia los investigadores desde diversos flancos. No hay nada de valor en esa habitación; es más, está vacía.

Cuarto Piso: En este piso los aventureros se encuentran con que la escalera continúa ascendiendo y a su vez pueden observar dos puertas. Una negra y la otra blanca. Los aventureros oirán en este punto un voz que resuena por toda la estancia y no sabrán de donde proviene. La voz les amenazará de muerte para intentar hacerles huir: "Estúpidos cazadores de recompensas. ¿Que ganáis vosotros con esto? ¿Acaso pensáis obtener mas gloria o algún tipo de tesoro? Lo único que alcanzareis será la muerte. Sigo cada uno de vuestros movimientos y se perfectamente donde estáis en cada momento. Sin embargo vosotros no sabéis donde estoy yo".

Si eligen la puerta blanca entrarán en una habitación oscura y muy fría. Sus paredes y suelo son de roca y se haya totalmente vacía a excepción de un sarcófago ricamente decorado. En el interior hay una momia que les atacará. En el sarcófago hay un pequeño anillo con el grabado de un ojo en llamas: es el anillo del ojo dorado, traído del lejano egipcio que sirve para descubrir cualquier ilusión óptica y proporciona una bonificación de +20% a todas las tiradas de Percepción.

Si eligen la puerta negra se encontrarán una habitación llena de cuadros y objetos con forma macabra. Un gato negro se haya sentado delante de una mesa cubierta por un paño negro. En la pared del fondo a ambos lados de un espejo arden dos velas. Sobre la mesa hay un cofre abierto que contiene una calavera dorada. Si los personajes llevan el anillo del ojo dorado verán que se trata de una ilusión óptica y que no existe tal cofre y que el gato no es tal gato, sino un extraño personaje vestido con una túnica negra y una corona dorada sobre su cabeza, con una extraña mirada de ojos verdosos. Se trata del noble Zanus Bone e inmediatamente, el verse descubierto y antes de que los personajes puedan dispararle su flecha de plata, se arranca tres dientes de su boca y los arroja contra el suelo. De la tremenda nube de humo que despide dicho acto, aparecen tres muertos vivientes con forma de esqueleto que atacan a los aventureros. Mientras tanto y sin que los personajes no puedan hacer nada para impedirlo, el noble se arroja contra el espejo y desaparece dentro de él.

Si los personajes no descubren la ilusión, puede que alguno de ellos sea tocado por las manos esqueléticas del noble, e inmediatamente se convertirá en uno de sus secuaces por toda la eternidad hasta que se le aplique un hechizo de *Expulsión* y posteriormente la pelea se desarrollará como anteriormente se

ha descrito. El espejo es un portal mágico que sirve de teletransporte hacia el piso superior de la torre.

Quinto Piso: En el rellano de este piso, hay una puerta que contiene una torre de ébano tallada en su superficie. A los pies de la puerta, también hay una armadura negra de placas. El guante de hierro de la armadura tiene cogida una hacha de combate. Si los aventureros deciden tocar la armadura o coger el hacha, esta cobrará forma. Tiene en su interior una sombra dominada por el malvado noble que desaparecerá cuando los personajes destruyan la armadura.

La habitación que hay tras la puerta contiene una gran cantidad de alimentos medio podridos e inservibles. La mayoría están esparcidos por el suelo. En el centro de la habitación hay dos hombres con varias partes del cuerpo vendadas que al ver a los aventureros cogen unos palos que tienen cerca de ellos y se dirigen a atacar a estos. Se trata de dos agotes⁹⁴ y son parte del zoo de criaturas con las que cuenta el noble Zanus Bone. En la habitación no hay nada de interés para los aventureros, y no es muy aconsejable que se queden ahí demasiado tiempo debido a que pueden ser contagiados por la lepra de los agotes.

Sexto Piso: Este es el piso superior de la torre del malvado noble. Tras la puerta de acceso, los aventureros se encuentran con una superficie circular y al aire libre. En el cielo pueden observarse una especie de pájaros que sobrevuelan el torreón. Dichos pájaros son streghes⁹⁵, y atacarán a los aventureros cuando menos se lo esperen. Son tres.

En el centro de la estancia, hay un escritorio de piedra que tiene un espejo sobre él y un frasco de cristal que está empañado y que contiene algo que se mueve en su interior. Es un hada⁹⁶, y dice que lleva prisionera en el frasco de cristal muchos años y ofrece a cada aventurero los siguientes favores: sanará todas las heridas de los personajes arrojándoles polvo de la estela que provoca; al aventurero que destapa el frasco le arrojará el hechizo de *Aceleración* durante 2D10 turnos; arrojará sobre las armas de los aventureros el hechizo de *Arma invencible* y *Arma irrompible* también durante 2D10 turnos; si alguno de los personajes es un brujo o tiene mas de 80 en IRR y mas de 60 en *Conocimiento Mágico* le enseñará automáticamente el hechizo de *Dominio del Fuego*. Después desaparecerá.

El espejo es la salida del teletransporte de la habitación de Zanus Bone. Y el noble puede ir a placer de una habitación a otra. Los personajes deberán pasar una tirada de IRR y otra de Suerte para poder acceder al teletransporte. Aquí es donde los personajes se enfrentarán con el noble Zanus Bone. La lucha será corta, ya que si los personajes disponen de todos los componentes que dijo Nicomedes podrán eliminarle y si no disponen de todas caerán frente a sus poderes pasando a formar parte de su ejército de muertos vivientes. Junto al noble hay 2D6 muertos vivientes (mínimo 4 o repetir tirada). Tras paralizar al noble con la flecha de plata se le debe arrojar el compuesto correcto para eliminarle. El compuesto correcto se forma mezclando flor de loto con pelos de meiga y si se le tira se verá que desaparece y que en su lugar, y sobre sus cenizas, deja paso a 2D4 nuevos muertos vivientes.

El Final

Tras destruir al noble, y cuando los personajes abandonen la torre, comprobarán que ésta comienza a arder y termina por derrumbarse. Este hecho ha sido por cuenta del hada que no quiere que nadie mas utilice el malvado lugar donde ha estado prisionera durante años.

El viaje de retorno a Cangas del Morrazo es largo, pero se realiza sin dificultad y rápidamente. A su llegada, los personajes son recibidos como héroes y ven que se ha preparado una fiesta en su honor. Reciben de Owen Carralif lo prometido y además reciben también 500 monedas más que han juntado todas las personas del pueblo por haberles salvado de la maldición que corría desde hacía días en el pueblo. Owen dirá a los personajes que mientras dure su mandato serán siempre bien recibidos en ese pueblo por él y por todos los ciudadanos y que pueden alojarse allí siempre que quieran.

⁹⁴ Véase pág. 125 del manual de juego.

⁹⁵ Véase pág. 170 del manual de juego.

⁹⁶ Véase pág. 151 del manual de juego.

Recompensas

Puntos de Aprendizaje:

- Si los personajes consiguen encontrar a Nicomedes y llevar a Owen una solución a su problema recibirán 25 puntos de Aprendizaje.
- Si los personajes además consiguen los elementos necesarios para acabar con el malvado Zanus Bone añadirán 20 puntos de Aprendizaje.
- Si los personajes consiguen acabar ellos mismos con el malvado noble, deberán sumar a su cuenta 30 puntos de Aprendizaje.
- Por cada escenario de los descritos en la aventura en el que se vean involucrados, recibirán 1D6 puntos de aprendizaje. (esta tirada se realizará para cada aventurero para diferenciar que de cada cosa unos aprenden mas que otros).
- Por cada criatura del mundo Irracional que consigan destruir ganarán 1d4 puntos de aprendizaje (tirar por cada aventurero).

Ganancias en Irracionalidad:

- Ver los efectos de una visión: +1D4 si se tiene 50 o menos.
- Ver una criatura del mundo irracional (véase pág. 97 del manual de juego).
- Ver los efectos de un hechizo (véase pág. 97 del manual de juego).

Dinero:

- Los aventureros recibirán la recompensa prometida por Owen Carralif además de la colecta realizada por el pueblo, y podrán quedarse con todo lo que se encuentren a su paso.

Otros:

- Siempre que los aventureros quieran, podrán descansar, comer y dormir gratis en cualquier lugar del pueblo de Cangas del Morrazo.

Dramatis Personae

Owen Carralif

FUE	12	Altura	1,68 m
AGI	18	Peso	78 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractivo)
RES	10	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	15		
CUL	16		

Armas: Cuchillo 85% (1D6+1D6)
Espada Normal 95% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias: las que se vean necesarias.

Perros de la Luna (Blemys)

Seres humanoides sin cabeza. Los ojos, nariz y boca los tienen en el pecho. Carecen de orejas por lo que son totalmente sordos. Sirven a los magos normalmente pero pueden verse viajando en solitario. Se alimentan de carne cruda y no desprecian la humana. La música bien ejecutada les paraliza pero no se sabe porque ya que son sordos al no tener orejas.

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	95 kg
HAB	20	Aspecto	-
RES	40	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	1		
CUL	10		

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6)

Zarpa 60% (1D6+1D6)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Esquivar* 65%, *Otear* 40%.

Nota del Autor

No me apetece escribir las características de todos los personajes que aparecen en la historia. Los seres de leyenda se encuentran en el manual de *Aquelarre: La Tentación*. Cada DJ podrá inventar sus características para cada personaje de la aventura y si no se le ocurre o tiene alguna duda en especial o no sabe lo que es alguna criatura que me escriba que leo el correo casi todos los días y le responderé detalladamente.

Es aconsejable leer toda la aventura antes de jugarla para ver que está escrita de una manera lineal y basada en el sistema de juego de escenarios. Se debe leer atentamente cada escenario para poder sacarles el máximo partido.

Aventura basada en el libro *La Ciudad de los Ladrones* de Steve Jackson.

La envidia es mala consejera

Por Ángel Paredes

Módulo para Aquelarre en la que en la que los sufridos personajes se encontraran en medio de una disputa familiar muy particular entre dos hermanos y su difunto padre.

En Lérida y sin dineros

Lérida, 28 de Octubre del Año de Nuestro Señor de 1351.

Los PJs son contratados por Ramón, un mercader conocido por su infinita tacañería, para que le acompañen hasta su pueblo natal, donde ha de asistir al entierro de su padre. El encuentro con Ramón puede ser escenificado donde desee el Director de Juego, desde un encuentro en la arquetípica posada hasta introduciendo a Ramón como un conocido de los PJs, bien por haber trabajado anteriormente para él, bien por otra razón.

El caso es que Ramón ofrecerá de 100 a 200 croats más gastos al grupo por acompañarle hasta La Pobla de San Llorenc, un pueblo que está a 6 o 7 días de viaje, y luego hasta Lérida de nuevo. Si los PJs piden más dinero, ofréceles un poquito más pero que vean como a Ramón le duele en el alma aumentar la oferta (no hace falta tirar por **Psicología**). Si los PJs aceptan el trabajo, les citará al día siguiente nada más amanecer para iniciar la marcha.

Ramón el avaro

El Director de Juego ha de interpretar a este personaje de forma que su tacañería resulte cargante a los jugadores, Ramón comerá la comida más barata, dormirá en la cama más humilde y beberá el vino más peleón, no jugará por no perder.... pero deberá hacer ver que es un hombre honesto a su modo, no intentará rebajarles el sueldo una vez fijado, ni romperá un acuerdo. Los jugadores han de comprender que es un hombre consumido por su tacañería: a pesar de ser bastante rico, viste ropas remendadas, cabalga en una mula vieja y vive pobremente.

Si antes de salir de Lérida, los PJs se informan sobre Ramón, averiguarán que es el mercader más mezquino de la ciudad y que su riqueza se ha amasado del poco gastar y mucho ganar, y "que parece que quiere llevarse todo su oro a la tumba".

Si preguntan a su patrón sobre el objeto de su viaje, les responderá que su hermano le ha escrito pidiendo que asista al entierro de su padre, ya que el último deseo de éste fue no ser enterrado hasta que estuvieran ambos hermanos presentes, "si el viejo no hubiera dicho esto", añadirá Ramón, "no creo yo que mi hermano se hubiese molestado en avisarme de la muerte de mi padre". Si los PJs son diplomáticos (y quizás ayudando a la memoria de Ramón con unos cuartos de vino) podrán ir sacándole datos sobre su relación familiar.

Al parecer, su madre murió al dar a luz a su tercer hijo, el primero murió poco después de nacer, así que es Ramón el que ha de quedarse con la herencia. Las relaciones entre los hermanos han sido siempre malas, ya que Miguel era el favorito de su padre y siempre estaba aprovechándose de ello. Ramón ve en la herencia una forma de resarcirse del pasado, por fin será él que salga ganando. Pero Ramón sabe que su hermano es codicioso y podría estar preparando alguna treta para quedarse con lo que le pertenece por derecho, esa es la razón, junto a los peligros del viaje, para haber contratado una escolta.

Por cierto, durante el viaje, quizás podrán ver que Ramón lleva al cuello, bajo las ropas, una cadena de la que cuelga una llave plateada de unos diez centímetros. Si le preguntan sobre el tema, dirá que su padre se la entregó cuando decidió partir a buscar fortuna. Es una de las dos llaves que sirven para abrir una habitación de la casa, la otra la tiene su hermano. Al parecer, dirá, su padre se quiso asegurar de que nadie entrase en la habitación, pues antes su hermano y él tirarían la llave al mar que unirse para abrir la puerta. Si le inquieren sobre el contenido

de la habitación, dirá que nunca otra persona que su padre entró allí, pero sus ojos parecen resplandecer de codicia imaginando su contenido.

El viaje

El trayecto durará una semana y lo más aconsejable es descansar cada noche en una posada, ya que el frío desaconseja dormir a la intemperie. Los cuatro primeros días se seguirá el Segre hacia el norte, para luego desviarse al nordeste.

El viaje debe servir a los PJs de muestrario de la personalidad de Ramón y de su vida pasada. Si el PJ quiere animar un poco las cosas puede introducir un encuentro con unos bandidos, o alguna aventura intermedia (por ejemplo alguna del *Dracs*). Si los PJs no se interesan por la vida de Ramón haz que éste se la cuente de todas maneras, pues si no poco podrán hacer al final de la aventura.

Los PJs llegaran a la Pobla de San Llorenc en la mañana del 3 de Noviembre.

La Pobla de San Llorenc

El pueblecito es bastante pequeño, lo único destacable es la iglesia y un establo "habilitado" como taberna. Entre los habitantes del pueblo y de las masías cercanas no debe haber más de 30 familias.

Si los PJs deciden tomarse un trago para celebrar la llegada, Ramón, en un gesto inusual en él, les pagará una botella para todos. Los lugareños serán muy amables y les comentarán que son pocos los visitantes por la lejanía del pueblo de los principales caminos.

Los PJs se sentirán como en casa, hasta que alguno suelte quién es Ramón o para que han venido, entonces la gente mudará sus caras y se provocará un silencio bastante tenso. La razón de esto es que la familia de Ramón tiene fama de brujos, como puede que les diga alguno de los aldeanos, "su abuela era bruja, su padre también y de tal palo, tal astilla".

Una vez acaben la botella, Ramón dirá que es hora de ir hacia su casa, una masía a poco más de un kilómetro. Si le dan la murga con lo de la brujería, dirá que son supersticiones de paletos, su padre creía ser un brujo, pero él nunca le vió volando en una escoba ni convertido en gato y esa tontería la heredó también su hermano.

Miguel el brujo

La masía donde se dirigen los PJs es un edificio grande de piedra⁹⁷ que conoció mejores días ya que está muy descuidada. Cuando se acerquen, verán a un hombre cortando leña, éste les mirará y, sin decir nada, entrará en la casa.

Una vez el grupo decida seguir los pasos del extraño personaje, encontrarán a Miguel sentado en una silla cerca del fuego con el hombre a su lado. Miguel, tiene una expresión entre burlona y de odio, recibirá a su hermano y a sus "acompañantes" con evidente desdén y dirá a Ramón que es mejor ir al pueblo para que entierren ya a su padre y sobre todo, para que se lea el testamento (sonreirá maliciosamente al decir esto, parece que espera ser él el que herede).

Si los PJs intentan hablar con el sirviente de Miguel, éste no les responderá y señalará a su garganta, con gestos de que es mudo. Miguel le presentará como Edorta, un vascón al que rescató de morir congelado hace poco, y al que alimenta a

⁹⁷ Podría utilizarse el mapa de la posada de Nassos (véase pág. 61 de *Dracs*).

cambio de su servicio. Si los PJs pasan una tirada de **Psicología** se darán cuenta de que Edorta parece indiferente a todo, como si fuera subnormal; si los PJs pasan una tirada de **Otear** o, simplemente, si se fijan en él atentamente, se darán cuenta de que tiene un color blanquecino y de que su respiración no produce vaho, como si estuviera muerto (de hecho lo está).

Cuando vayan al pueblo para enterrar a el muerto, verán que todo está preparado ya, el agujero está hecho y al lado el ataúd (los PJs se dan cuenta de que está en suelo no consagrado). El cura acelera la ceremonia todo lo posible. Los únicos asistentes a la ceremonia serán los dos hermanos, Edorta, los PJs, el cura y el enterrador, además de unos cuantos niños curiosos que puede que incluso lancen alguna piedra contra el cortejo. Acabada la ceremonia, el cura dará a los hermanos una carta que le fue entregada por el difunto antes de morir y que va dirigida a ambos hijos.

Una vez de nuevo en la masía, Ramón y Miguel leerán la carta con evidente ansiedad y lo escrito no satisfará a ninguno. En el testamento se dice que todas sus posesiones son para el hijo mayor, excepto el contenido de la habitación de las dos cerraduras. Deberán ser ellos mismos quienes elijan qué hermano se quedará con lo que haya en ella. Si no se deciden en los dos días siguientes a su entierro se entregará el contenido a la Iglesia. Los hermanos discutirán violentamente sobre quién ha de quedarse con las dos llaves, sin llegar a ningún acuerdo.

Antes de la cena, Ramón sondeará a los personajes, para ver si aceptarían matar a su hermano, les ofrecerá 400 croats a cada uno, e intentará convencer a los indecisos con el argumento de que matar a un brujo no es un asesinato (aunque conociendo la moralidad media de los jugadores de rol dudo que haga falta convencerles).

Una cena algo tensa... y una noche igual

Durante la cena la discusión de los hermanos casi llegará a las manos, aunque los hermanos se calmarán, seguros ambos de que su hermano no llegará a ver el siguiente día. Lo PJs podrían intentar que Ramón y Miguel llegasen a un acuerdo pero debería ser casi imposible lograrle (no, no vale con un crítico en **Ellocuencia**, sólo mucha interpretación).

Durante la noche, Edorta intentará matar a Ramón, su táctica dependerá de la disposición de los PJs, si éstos se encierran en la habitación de Ramón, Miguel pondrá un hechizo de **Invisibilidad** a Edorta e intentará que los PJs salgan de la habitación, para que entre él y mate de un hachazo a su hermano (Edorta llevará la figurilla de cera atada al cuello, si un golpe destinado al muerto da en la Localización 4, romperá la figura y el hechizo, "matando" a Edorta).

Si los PJs derrotan a Edorta, posiblemente su siguiente idea sea ir corriendo a por Miguel. Le encontrarán en su habitación intentando huir por la ventana con un hechizo de **Vuelo**, si los PJs ganan la iniciativa podrán atacarlo, si no Miguel abrirá las ventanas riendo. Pero, cuando ya vaya a salir por ellas, una figura espectral (como una sombra) las volverá a cerrar, dejándole a merced de los PJs y de Ramón, que se lo cepillarán en un momento (si los PJs pasan una tirada de **Otear**, notarán que el espíritu tiene cierto parecido con los dos hermanos. Se trata del padre de los dos hermanos que quiere asegurarse de que uno muera).

Ramón seguirá acuchillando a su hermano hasta que los PJs le separen del cadáver y, entonces, se quedará muy calmado, ya que habrá sido poseído por su padre.

Dónde se cuenta el porqué de los extraños hechos que acontecen en la masía

Ramón padre era un poderoso brujo, pero una noche vislumbró los terribles padecimientos que le comportaría su trato con Agaliarepth, una vez muriera. Así que decidió dedicar todas sus investigaciones para conseguir la inmortalidad y eludir el castigo eterno. Su mujer, también bruja, le ayudaba hasta que murió en el parto de Miguel. Ramón cayó en la cuenta de que el tiempo se le acababa y no podría obtener la piedra sin nombre, ingrediente necesario para el Elixir de la vida. Ramón estaba

desesperado, su mujer se le aparecía en sueños sufriendo innumerables castigos, y sabía que eso mismo le ocurriría a él.

Pero una noche, en un viejo grimorio árabe, encontró un olvidado hechizo, algo que le daría el tiempo que necesitaba (ver descripción del hechizo en apéndices). Éste hechizo le permitiría volver al mundo de los vivos como un ánima y reencarnarse en un familiar suyo que hubiese asesinado a su hermano por su propia iniciativa, sin mediar ningún tipo de sugestión mágica en la comisión del fratricidio. Una vez hecho esto, el alma de su familiar ocuparía el lugar del ejecutante en el infierno, quedando libre el ejecutante de seguir su vida con el nuevo cuerpo.

Cumplir los requisitos del hechizo era bastante difícil, debía pervertir a sus hijos para conseguirlo, ya que eran su única familia, y conseguir que uno matase al otro, sin poder usar sus artes para convencerles. Ramón no sabía que hacer hasta que un día vio a sus hijos discutir por un juguete. En ese momento se dió cuenta que sólo debía fomentar el egoísmo, la avaricia y la envidia en ambos y que ellos solos se matarían entre sí.

Comenzó entonces a obligarles a que compitieran entre sí, castigando a uno por lo que felicitaba a otro y regalando a un hermano lo que el otro deseaba. Entonces se le ocurrió el engaño definitivo, cerró una habitación con dos cerraduras y dió una llave a cada hermano, a cada uno le insinuó por separado que dentro estaba lo que ellos más deseaban: Ramón, dinero; y Miguel, conocimientos mágicos. Su testamento pedía que ambos estuvieran en el pueblo cuando él fuera enterrado para asegurarse de que la lectura de la carta fuera conjunta. Ramón sabía que sus dos hijos no llegarían a un acuerdo pero, para asegurarse, pensaba provocarles si dudaban (ya como ánima errante) o ayudar al que estuviera más cerca de matar al otro.

Ramón espera poder burlar así la muerte y poder dedicarse a buscar la piedra sin nombre para evitar su muerte y, sobre todo, su bajada al infierno. Ramón imagina que Agaliarepth no estará muy contento con el intercambio de su alma por otra y que intentará matarle una vez consiga introducirse en el cuerpo de su hijo. Para dificultarlo, dejó preparado en la habitación cerrada un hechizo de **Recinto Mágico** (que da una protección de 65% ya que la IRR de Ramón es ahora de 140).

El hechizo del intercambio de almas está escondido en la cubierta de un libro de magia, en el cuarto donde Ramón, y ahora Miguel, realizaba sus hechizos. Si alguno de los PJs consiguiera entrar allí y registrase los libros quizá pudiera sacar algo en claro de lo que sucede.

La venganza de Agaliarepth

Al señor de la magia negra no le ha sentado nada bien la burla de Ramón. Y Agaliarepth tiene por costumbre vengarse del que le provoca. En el momento en que Ramón posee el cuerpo de su hijo y el alma de éste va al Infierno, Agaliarepth se da cuenta del engaño y envía a una sombra para que mate el cuerpo que ha poseído el brujo. Desgraciadamente, el hechizo de **Recinto Mágico** hace a los habitantes casi inmunes a la mayoría de sus hechizos. Primero, la sombra intentará convencer a los PJs de que saquen a Ramón de la casa, si no ceden, la sombra irá al cementerio y levantará a un número de muertos igual a (los PJs+Ramón)x2 y les ordenará matar a todos los que estén en la casa, quedándose el fuera pos si alguno intenta huir.

Si los PJs consiguen aguantar hasta la mañana, la sombra huirá y los muertos caerán al suelo inermes. Ramón, si los PJs no lo impiden, prenderá fuego a la casa y se irá caminando. Si le preguntan donde va, les responderá que inicia un largo viaje para alcanzar el mayor tesoro que un hombre puede poseer.

Consideraciones finales

Aunque en principio el módulo parece simple y lineal, puede tener múltiples variaciones. Además de la trama que me parece más posible, y por eso he desarrollado en mayor grado, existen otras alternativas:

- Los personajes convencen a los dos hermanos de que se repartan el contenido de la habitación. Esto debe resultar muy difícil, además el ánima del padre intentará engañar a los hermanos para que se maten. Quizás incluso el ánima busque la ayuda de los PJs.

- Los personajes fracasan y Edorta mata a Ramón, Miguel será poseído y tendrá que enfrentarse a la furia de los PJs y a la de Agaliarepth.
- Los personajes pactan con las sombras y eliminan al poseído. A las sombras les parecerá divertido soltar igualmente a los muertos contra ellos.
- Los PJs matan a los dos hermanos seducidos por la codicia. El ánima del padre intentará eliminarles pero serán ayudados por una sombra que les encargará un trabajo: quitar la cruz que hay en la tumba de Ramón y que impide su bajada a los infiernos.

El módulo trata de hacer reflexionar a personajes sobre los peligros de dejarse llevar por las bajas pasiones (en este caso por la envidia y la avaricia), si los dos hermanos se hubiesen comportado bien, no habrían sido víctimas de los tejemanejes del maligno. Además, los mismos personajes serán tentados por Ramón para matar a su hermano y quizás incluso intenten quedarse ellos con el contenido de la habitación. Dicho contenido, inexistente, es también una metáfora: el pecado no compensa, por así decirlo, el infierno no paga a los pecadores.

PX para qué os quiero

Los personajes recibirán 35 Puntos de Aprendizaje por sobrevivir, si se enteran de todo el berenjenal o se destacan con buenas ideas o en el combate puedes darles 10 más. Si consiguen solucionar los problemas entre los dos hermanos deberías darles 5 puntitos más.

Dramatis Personae

Ramón el judío

FUE	12	Altura	1,55 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	14	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	18	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 35% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Comerciar* 80%, *Elocuencia* 75%, *Escuchar* 30%, *Psicología* 50%.

Hechizos: Carece.

Miguel el brujo

FUE	10	Altura	1,58 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	18	Aspecto	13 (Normal)
RES	12	RR	20%
PER	20	IRR	80%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia* 40%, *Conocimiento Mágico* 60%, *Discreción* 40%, *Medicina* 40%, *Memoria* 30%.

Hechizos: *Despertar a los Muertos*, *Fertilidad*, *Maldición*, *Invisibilidad*, *Protección Mágica*, *Vuelo*.

Edorta, el muerto

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	7	IRR	100%
COM	3		
CUL	10		

Armas: Hacha 10% (1D8+2+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: Todas al nivel de la Característica.

Hechizos: Carece.

Ramón, brujo y ánima errante

COM	8	RR	0%
CUL	5	IRR	140%

Armas: Posesión de Cuerpos.

Armaduras: Invulnerable excepto exorcismos.

Competencias: *Alquimia* 90%, *Conocimiento Mágico* 100%, *Memoria* 80%.

Hechizos: *Alma por alma*, *Aquelarre a Agaliarepth*, *Amuleto*, *Elixir de la Vida*, *Invocación de Sombras*, *Recinto Mágico*, *Ungüento de Bruja*, *Protección Mágica*.

Muertos animados por la sombra

Utiliza las características de los muertos del manual (pág. 162). Irán armados con lo que hayan podido encontrar (palos, cuchillos, aperos de labranza...) o utilizarán sus manos y dientes. Alguno de ellos puede llevar armadura si fueron enterrados con ellas puestas, pero seguramente no será nada superior a un peto de cuero.

Sunat, sombra con muy mala idem

Puedes usar las características de las sombras del manual (pág. 170).

Anexo: Nuevo Hechizo

A continuación se describe el hechizo goético que encontró Ramón en el Grimorio. Si decides usarlo en tus partidas, ten en cuenta que es un hechizo muy infrecuente, sobre todo en tierras cristianas.

Alma por alma

Tipo: Poción Goética de Nivel 6

Componentes: dos animales de la misma raza y parecidos entre sí, una piedra negra, sangre de serpiente, vino agriado y un caldero.

Caducidad: 1D10 meses

Descripción: se obliga a uno de los animales a comerse la piedra, luego se degüella al otro y se le da de beber la sangre al primero. Después se ha de recoger la primera deposición del animal tras la operación anterior y hervirla junto con la sangre de serpiente y el vino agriado en el caldero. Si, al día siguiente, el animal excreta la piedra, el hechizo ha funcionado y podrá intercambiar su alma (es decir sus pecados) con un familiar suyo que haya matado a su hermano libre y conscientemente. El único requisito es que el brujo ha de estar convertido en ánima cuando suceda el fratricidio (para ello es conveniente dejar un objeto sagrado en tu tumba para que tu espíritu no puede bajar al Infierno). La víctima no tiene derecho a intentar defenderse de la posesión excepto si tiene un talismán de Amuleto o similares e, incluso así, recibe un malus de -25% a su tirada.

La Espada Sagrada

Por UGI

Aventura corta, se puede intercalar en cualquier campaña, adecuando su localización. Preferiblemente un alto o un bajo Noble debería comandar el grupo. En lo que respecta a magia o lo armado que sea el grupo, da igual.

Introducción

La aventura tiene lugar en la primavera de 1360. El grupo está de viaje, y atraviesa un bonito feudo cerca de las montañas. Se hace tarde y avistan un pueblo al pie de un pequeño castillo. Aquí es de esperar que el noble o alguien decida descansar en el pueblo, ya sea dentro del castillo o en la posada; si prefieren no hacerlo y continuar a marchas forzadas... tranquilo, al día siguiente llegan a otro pueblo (puedes cambiar la descripción para que no se mosqueen) y allí transcurre la aventura.

Campoverde

Es un acogedor pueblo de unos 500 habitantes. Están bien abastecidos y podría decirse que son como una pequeña ciudad. Por supuesto tienen una acogedora posada, una iglesia, y bueno cualquier cosa que tenga un pueblo en condiciones. Cerca del pueblo en lo alto de una loma, se alza el castillo de Monteverde, con el Barón de Monteverde como señor de la zona. La iglesia es pequeña y no demasiado cuidada. Suele haber alguna beata, dispuesta a plastear a algún amable PJ, el parroco Anastasio no hará mucho caso, pareciendo un tipo un tanto vago.

Si los PJs deciden alojarse en la posada (puedes utilizar el mapa de cualquiera que tengas a mano, la del manual básico valdría) la encontrarán algo vacía. Después descubrirán sus poco populares precios. Para aderezar la velada algún viejo borracho puede contarles algún desvarío, al que seguramente (como buenos PJs) haran bastante caso:

"Hace muchos años... más de los que tenía mi abuelo, este me contó como un día la tierra llegaría a su fin, y ciertas personas oirían voces en su interior que les llevarían a entrar en lucha, y una sería que la que iniciaría la revuelta, y nada sería como fue... Solo unos hombres iluminados podrían plantar cara, siempre que pudiesen estar libres de pecado, de la tentación, liberarían al mundo, pero nadie lo sabrá, ¡¡solo ellos!!"

Nota al DJ: procura leerla tan incoherente como está escrita; si se te ocurren mas chorradas se las pones, ya verás que contentos están tus PJs...

Por cierto un par de invitaciones ayudaran al viejo borracho a soltar su parrafada. No ocurrirá nada mas, a excepción del "sueño" (véase más abajo).

Si los PJs deciden alojarse en el castillo (usa el mapa de cualquier castillo pequeño que tengas a mano, el del módulo de *Rincón*⁹⁸ no está nada mal) en cuanto lo solicite un noble, no habrá problemas; si no lo hay, pues si parecen diestros en la ciencia o el combate, también les permitirán pasar: "A el Barón le gusta las buenas historias".

Tras alojarles convenientemente, se percatan de que hay jaleo en el patio; parece ser que varios soldados se están peleando... aunque tras examinar más atentamente, parece que están disputándose un saco, el objetivo de unos es llevarlo a un extremo del castillo, y el de otros llevarlo al contrario. Desde una ventana en la torre del homenaje el Barón disfruta del espectáculo mientras engulle todo tipo de alimentos. La disputa acaba pronto por la falta de luz. El Barón les invita a cenar. Les cuenta que es un juego que le explico un amigo suyo y que recompensa a los soldados por practicarlo. La esposa del Barón, Margarita les dará unas reprimendas sobre portar armamento, la mala vida y los pecados. Mientras, el hijo mayor Bartolomé le

puede jugar alguna mala pasada a algún PJ, fíjate en algo que reviente especialmente a tu jugador "preferido" y que este pequeño diablillo se la juegue... La hija de unos 8 años (Flor de Lis) demostrará a todos lo lista y cultivada que es, con alguna interesante conversación... Por último, y en una canastilla esta la hija menor, un bebe encantador... Si, como seguramente habrás adivinado (¿quizas no?) son los Simpsons a lo *Aquelarre*, así que ya sabes como se deben comportar más o menos... Tampoco te pases que esto no es el *Paranoia*, además el Barón Homero puede ser tan cruel como estúpido.

Si ningún PJ se alojó en la posada y escuchó la historia del viejo borracho, se la podría contar aquí algún viejo y borracho criado (no es cuestión de desperdiciar parte del módulo).

El Sueño

La noche pasará sin más sobresaltos excepto a algún PJ que haya escuchado la historia y haya cenado copiosamente, tendrá el "sueño". Haz tirar a todos los PJs los dados y luego lleva a alguno a aparte y dile que sueña con una batalla contra el Mal, y con una espada escondida que será la clave para derrotarle y... bueno lo que se te ocurra, total son sueños... Por cierto si te sientes creativo puedes inventarte sueños para todos aquellos que hayan comido o bebido de más...

Amanece, y ahora es realmente cuando empieza la aventura (ya era hora...).

Manuel, un lugareño, llega al castillo pidiendo ayuda, su hija que salió a recoger bayas la tarde pasada no ha vuelto, teme que algo malo le haya pasado... (en el pueblo se enterarán de lo mismo). Si los PJs no han hecho nada que pueda hacer que les acusen, la gente empezará a hablar del ermitaño de la montaña, y de ese chico que desapareció hace casi 6 meses. Para sacar algo de información, pueden hacer tiradas de **Elocuencia** fáciles (+25%).

El Ermitaño

Casi cualquiera puede hablarles de cómo hace unos 3 años un ermitaño se instaló en la montaña algunos le han visto y parece un tipo raro, los leñadores dicen que lleva un gran arco, y que caza furtivamente, pero no se ha podido hacer nada para detenerle, dado lo tupido del bosque en ese monte y la habilidad del extraño en las artes del subterfugio. Se cuenta que come niños, y muy pocos se atreven a acercarse al monte, es extraño que Ana la hija del Manuel se arriesgara... "Aun lloramos a Carlitos. Desapareció hace 6 meses, ese monstruo debió cazarle..."

Si, y solo si preguntan por más desapariciones se diran que Miguela se fue de casa tras pelearse con sus padres, y se cree que se fue a la ciudad a malvivir... aunque nadie sabe donde está. Por lo demás, no ha habido desapariciones en muchísimos años.

En el pueblo los ánimos están muy calientes, y ensalzados por el Cura (que parece algo cojo, aunque si le vieron ayer no lo estaba...) y por Ramón el Herrero. Se empieza a organizar una expedición contra el monstruo. El barón estará de acuerdo, y colaborará con 6 soldados de su escasa guarnición, además de pedir a sus invitados (los PJs) que ayuden a su pueblo. Ramón será muy suspicaz con los PJs, en especial con aquellos de profesión no muy clara (brujos, alquimistas y similares...).

La expedición constará de los PJs (que quieran ir...) 6 soldados, 4 leñadores y Ramón, se separarán en grupos de 3 personas, para ir buscando, en los grupos que vayan PJs, tiran Suerte por el grupo, si hay varios PJs, pues el que menos tenga. De sacarla y tras una tirada de **Otear** podrán ver un saco ensangrentado en lo alto de un arbusto y a sus pies medio enterrados, los restos de una muchacha y una pala. Otro grupo

⁹⁸ Véase pág. 28 de *Rincón*.

que tire **Otear** o **Escuchar** con -25%, verán una figura, alta huyendo a lo lejos... cualquier intento de seguirle sera futil.

El cadáver de la chica está algo comido por las alimañas, acuchillado en el bajo vientre, y con la cabeza abierta. Si se examina cuidadosamente, tirada de **Medicina**, se observa que el cráneo ha sido abierto de forma limpia, y falta bastante contenido, ¿habrán sido las alimañas? El saco parece fue usado para transportar el cadáver, aunque es extraño que estuviese puesto de esa forma y tan cerca del cadáver, como para atraer la atención. La pala es reconocida por Ramón el Herrero, dice que la última se la vendió a Tobías el alfarero, pero en los últimos tiempos ha debido hacer más de 10, será difícil seguir la pista de ellas, puesto que luego han servido para hacer trueques y demás, pero si te quieres complicar la vida, puedes hacer una buena trama sobre quien tiene y quien no pala, para trincar al asesino, como este pretende ser un módulo sencillito, dejaremos por imposible ese camino de investigación- Aunque una de las palas, la de Marisol la panadera acabó siendo regalada al cura, claro que este dice que la vendió en el mercadillo, así que no hay manera de trincarle ...

Tanto los PJs como los PNJs pueden exponer diversas teorías, esperemos que a alguno le dé por pensar que el ermitaño debe ser inocente...

Empieza a llover y los soldados proponen volver a por mas gente y vengar la muerte de la pobre chica. Es de esperar que algunos PJs decididos se adentren en el monte antes o después a averiguar que está pasando, en este caso y tras vagar un rato verán una figura cubierta con una gran capa verde, vendajes en el rostro, y un arco largo a medio levantar. Dice, con una voz muy extraña: "¡Ha sido uno de los vuestros, de ese pueblo, no os dejéis engañar, ya probó una de mis flechas, pero escapó!". Después huirá, tan rápidamente como apareció.

El Cura

Efectivamente y como no podía ser de otra manera (ver otros módulos de la lista de **Aquelarre**) el malo es el cura. Anastasio tiene 60 años pero apenas aparenta más de 30, gracias a cierto ritual que aprendió viajando por Europa, de un oriental, consistente en consumir masa encefálica mezclada con ciertos hongos. También es experto en todo lo concerniente a setas y hongos, con lo que de necesitar algo, puede prepararlo, tiene un pequeño cultivo en el sótano de la iglesia. También posee oculto en su habitación, ciertos pergaminos en griego (donde se explica el ritual). Actuará como el típico cura vago, y no se enfrentará contra nadie, es cobarde, pero extremadamente inteligente.

Tras raptar a la chica y llevársela a un apartado, la mató y trepanó. Luego con un saco se dispuso a enterrarla en el interior del monte, donde el Ermitaño oyó algo, y disparó con su arco, hiriendo gravemente en su pierna izquierda, pero el cura escapó. Si alguien le pregunta por su cojera dirá que es un ataque de gota.

Por supuesto, que las otras desapariciones también son obra suya, puesto que necesita repetir su ritual cada 6 meses. Intentará cargar las tintas para que acaben con el Ermitaño, puesto que no sabe de quien se trata y teme que le denuncie.... aunque, ¿quien iba a creerle...?

Si ve que las cosas se ponen un poco mal y empiezan a sospechar de él, huirá del pueblo, y será muy difícil de localizar (no es la primera vez que se ha visto obligado a hacerlo).

La Turbamulta

El pueblo, si los PJs no consiguen evitarlo (con buenos argumentos y tiradas de **Elocuencia** y/o **Mando**) se organizará y un grupo de mas de 30 hombres junto a 8 soldados se dispondrán a encontrar y acabar con el monstruo, aunque la cosa no será tan fácil. El Ermitaño estará preparado, y conocedor como es del terreno, irá buscando posiciones favorables desde las que disparar un par de veces y escapar rápidamente, ni que decir tiene que en cuanto caigan un par de personas, la gente empezará a irse acongojando y se las pirará a la carrera, a no ser que los PJs, con tiradas de **Mando** los reorganicen. En definitiva, si los PJs no hacen algo especial, la expedición será un total fracaso, y todo el mundo dirá que el ermitaño es un ser sobrenatural invencible.

El Ermitaño: la verdad

En realidad es un Andrógino⁹⁹ que desertó de los ejércitos infernales para proteger a su hijo. De esto hace unos 2 años, que es la edad que tiene el retoño. Ambos se alojaron en este monte, en unas cuevas donde viven alejados de todo y de todos. El resto de la historia ya la sabéis....

Desenlace

Si los PJs no hacen nada por evitarlo, el Barón acabará pidiendo ayuda a algún noble más importante. En algo más de una semana llegará a la baronía un grupo de guerreros, algunos de ellos conocedores de lo que se debe hacer con adoradores del demonio y criaturas irracionales...

Bueno, como esto ya va kedando muy largo, termino....

Puntos de Aprendizaje:

- 60 si acaban con el cura, y evitan la muerte de nuestro amigo el andrógino (seremos sentimentales por una vez), además de enterarse de toda la trama.
- 40 si se les escapa el cura. O si hacen las cosas mas o menos bien, aun sin enterarse de todo.
- 30 aunque no consigan nada, solo por aguantar este módulo.

Aclaraciones finales:

- Efectivamente el titulo del módulo, no tiene nada que ver con el modulo en sí.
- El módulo es para un DJ experimentado, por lo que muchas cosas se obvian, incluido en que momentos hacen falta tiradas de competencias, y cuales.
- Los sueños y las historias de viejos borrachos en el 90% de las veces, simplemente son eso. Y en este módulo queremos engrosar las filas del tan escaso 90% en el mundo del rol...
- Igual se queda alguna cosilla en el tintero, pero lo escribiré a lo largo de varios días y sin el boceto original de la aventura, así que si ves algo que no cuadra, pues lo cambias y nos lo comunicas, ¿vale?
- Por último, eres muy libre de añadir más tramas o potenciar algunas. Por ejemplo, la pequeña Lis comunica a algún PJ que el administrador del castillo roba dinero a su padre, y les pide ayuda para que lo demuestre. O que algún PJ con hechizos (de esos que sé yo que abundan) sufra un poco la intolerancia popular. O que Ramón el Herrero gane en protagonismo, o que la Fraternitas haga una buena limpieza, o.....

Dramatis Personae

Homero Barón de Monteverde

FUE	17	Altura	1,73 m
AGI	4	Peso	95 kg
HAB	5	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	8	IRR	50%
COM	8		
CUL	5		

Armas: Garrote 75% (1D6+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: A discreción del DJ.

Margarita de Monteverde

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	12	Peso	61 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	12	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	12		
CUL	12		

⁹⁹ Véase pág. 128 del manual de juego.

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Bartolomé

FUE	10	Altura	1,15 m
AGI	15	Peso	40 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	10	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Pelea 35% (1D3)
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Flor de Lis

FUE	5	Altura	1,05 m
AGI	12	Peso	35 kg
HAB	12	Aspecto	16 (Normal)
RES	8	RR	80%
PER	15	IRR	20%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Maggie

Es un bebe, así que no va a hacer nada, ni siquiera hablar...

Anastasio

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	78 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	20%
PER	15	IRR	80%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)
Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: *Alquimia* 70%, *Conocimiento Mágico* 50%, *Leer y Escribir* 70%, *Conocimiento de Plantas* 95%, *Latín* 60%, *Griego* 80%, *Psicología* 50%, *Otear* 50%, *Escuchar* 50%, *Teología* 55%.
Nota: Experto en micología, conoce el ritual de la longevidad, aparte de algún otro a discreción del DJ, pero no hechizos del manual (es que están muy vistos).

Ermitaño Kthulú

FUE	25	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	25	Aspecto	15 (Normal)
RES	35	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	4		
CUL	3		

Armas: Arco 111% (1D10+2D6)
Espada 90% (1D8+1+2D6)
Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)
Competencias: *Escuchar* 90%, *Otear* 90%, *Discreción* 80%, *Esconderse* 80%, *Esquivar* 70%.
Poderes Especiales:

- Naturaleza Resistente:** nunca se desmayará por las heridas sufridas, ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 puntos de Resistencia. Debido a su especial naturaleza, no puede recibir **Primeros Auxilios** ni cuidados médicos. Una vez muerto, se descompone en cuestión de minutos.

Ramón el Herrero

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	15	Peso	90 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	20	RR	60%
PER	18	IRR	40%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Maza 75% (1D8+1+1D6)
Armaduras: Cuero (Prot. 2)
Competencias: A discreción del DJ.

Átomo de la Turbamulta

FUE	12	Altura	1,60 m
AGI	12	Peso	60 kg
HAB	12	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Garrote o Cuchillo 35% (1D6)
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Soldados

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	69 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	60%
PER	10	IRR	40%
COM	7		
CUL	8		

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)
Ballesta (algunos) 45% (1D10+1D4)
Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)
Competencias: A discreción del DJ.

La Locura de Esquino

Por Sharky 21

Para personajes con ganas de una gran batalla contra un poderoso enemigo.

Introducción

22 de diciembre de 1312.

Los personajes son llamados por el alto noble de la localidad en la que se encuentren en ese momento e invitados a una reunión. Por el horizonte, y en dirección contraria a los personajes se acercan tres soldados que portan estandartes con el símbolo del noble local. Los soldados dicen pertenecer a dicho noble y hacen entrega de un pergamino lacrado al que mas mando tenga de ellos. En el pergamino se convoca al grupo en el castillo del noble para una importante e inminente reunión.

Cuando los personajes llegan a la reunión, no tarda en aparecer el noble explicándoles lo siguiente:

"Amigos míos, se os ha citado en mi hacienda por oídos de vuestras correrías, para solicitaros ayuda. Se trata de lo siguiente: el cura de mi región, el señor Esquino Maltés, ha sido descubierto realizando prácticas diabólicas y detenido. Su crimen ha sido la invocación inminente de un extraño ser del que ni el mismo ha sabido explicarnos tan solo el lugar de su aparición y la fecha de la misma que es dentro de seis días en el bosque cercano de Santos.

Ofrezco una recompensa de 1000 monedas a todos aquellos que aceptéis ir acompañados de dos de mis soldados a dar muerte a la criatura. No dispongo de más ayudas ya que debo defender mis territorios de los ataques de los bandidos y de las bandas de moriscos que se han adentrado por la península.

Esquino va a ser ejecutado pero si queréis podéis interrogarle si conseguís entender sus locas palabras".

Esquino Maltés

Esquino está encerrado en una de las mazmorras del castillo. Sus ojos parecen salirse de sus órbitas y no responderá a ninguna de las preguntas de los aventureros. Será ejecutado seguro. Las únicas palabras que salen de su boca son las siguientes:

"El día de Todos los Santos, y en el bosque de dicho nombre, se abrirá el pozo del abismo y saldrá del pozo una extraña humareda de la que saldrán langostas. Su apariencia será parecida a caballos preparados para la guerra, sobre su cabezas tendrá una corona que parecerá de oro, su rostro será como de humano y su cabello como de mujer, dientes de león, coraza de hierro y el ruido de sus alas como el estruendo de caballos que corren hacia la batalla. Tendrá cola como de escorpión y aguijón en su cola, el poder de causar daño a los hombres durante cinco meses. Su rey es el rey del Abismo, llamado en hebreo Abaddón y en griego Apolión."

Tras repetir varias veces lo mismo, caerá desfallecido al suelo y se desmayará. Los personajes pueden realizar una tirada de **Leyendas**, para que si la pasan saber que Esquino está hablando de una de las criaturas de Abaddón¹⁰⁰. Una tirada de **Teología** revelará que las palabras de Esquino son un texto del libro del Apocalipsis.

El Viaje

El viaje al bosque durará cuatro días. Y durante tres noches elegidas al azar, los personajes serán asaltados por grupos de bandidos tan numerosos como lo sean ellos. Una de las noches si los personajes no pueden resistir los ataques, serán ayudados por una de las patrullas de ronda del noble de la ciudad. Si durante los combates se pierde alguno de los soldados que les

acompañan, otros se unirán al grupo, para mantener el número de gente en el grupo hasta llegar al bosque.

El Bosque

El bosque de Santos es bastante grande y los personajes tardarán un día y medio en encontrar el lugar de la invocación. Durante ese tiempo serán atacados cada 1D10 horas (tirar todas las veces para determinar cada vez el tiempo entre ataques) por lobos extrañamente feroces que parecen como enloquecidos: esta vez el número de lobos en cada ataque será siempre de tres, y no huirán de ninguna manera.

Aproximadamente 2 horas antes de la aparición (cosa que los personajes no deben saber el tiempo que queda) los personajes descubrirán un pequeño claro de unos 25 metros cuadrados en el que hay lo siguiente: en el suelo se puede apreciar un gran círculo hecho con pequeñas piedrecillas pero realizado con una exactitud sorprendente. En el interior del círculo se encuentra también realizada con piedrecillas una estrella de cinco puntas en cuyo centro hay la forma de un pentágono en el que se encuentra un pequeño manantial del cual parece manar sangre. Los personajes no pueden detener lo inevitable y de nada les servirá destrozar el círculo u otras cosas.

La Aparición de la Bestia

A las dos horas exactas comenzará a temblar la tierra y del manantial comenzará a extenderse grietas en varias direcciones y de varios tamaños hasta los bordes del círculo (esté este o no lo esté). Posteriormente los finales de las grietas comenzarán a unirse unos con otros, formando un círculo. Acto seguido, del manantial brotará un chorro de sangre a modo de geiser unos 15 metros de altura, y el suelo comenzará a hundirse, dejando escapar hacia arriba una nube de humo contaminado que empezará a envolver el claro. Pronto comprenderán los aventureros que es imposible permanecer en el lugar y deberán retroceder hacia el bosque, ya que el extraño humo hace el aire irrespirable.

Gruñidos, y potentes ruidos se escuchan en el interior de la nube de humo, a través de la cual no se puede ver nada. Finalmente se levantará un fuerte viento que disparará el humo dejando ver en el claro a la horrible criatura. Se trata, por si alguien todavía no lo ha adivinado, de una criatura de Abaddón. La criatura utilizará su ataque de Aguijón, una vez cada tres asaltos.

Recompensas

Puntos de Aprendizaje:

- Por jugar la aventura: 10.
- Por llegar al día de la invocación: 10.
- Por destruir a la bestia : 25-50 (depende del esfuerzo que cueste).

Dinero:

- 1000 monedas de parte del noble.

Ganancias de Irracionalidad:

- 1D10+1 si no se pasa una tirada de IRR.

Dramatis Personae

La Criatura de Abaddón

El texto del Apocalipsis que continuamente comentaba Esquino, es una de las pocas referencias que hay sobre Abaddón

¹⁰⁰ Véase pág. 141 del manual de juego.

el Exterminador y su hueste. Los teólogos no se ponen de acuerdo de si se trata de un ángel o de un demonio, y muchos se inclinan por una explicación intermedia: un ángel encerrado en el infierno por sus faltas, que se redimirá el día del Apocalipsis masacrando pecadores a mayor gloria del señor... Hasta entonces, Abaddón (o Apolión como se prefiera llamarle) no sale de su encierro. Por desgracia, algunas de sus infernales criaturas se dejan ver por la tierra de cuando en cuando, a veces cumpliendo misiones divinas, otras defendiendo causas claramente demoníacas, y en ocasiones actuando simplemente por su cuenta, como si se hubiera escabullido de la vigilancia de sus amos, sean los que sean...

FUE	38	Altura	3 x 5 m
AGI	16	Peso	1.500 kg
HAB	-	Aspecto	-
RES	39	RR	0%
PER	5	IRR	350%

Armas: Mordedura 65% (1D4+1D6)
Aguijón 80% (1D10+veneno)

Armadura Natural: Piel Escamosa (Prot. 10)

Competencias: *Correr* 75%, *Volar* 99%

Poderes Especiales:

- **Veneno:** El veneno provoca al instante los siguientes síntomas: la víctima cae al suelo como muerto y con fuertes ataques de fiebre. Si alguien lo cuida y consigue alimentarlo y mantenerlo con vida, al cabo de 5 meses se habrá vuelto loco sin remedio (a menos que se pase una tirada de Suerte con un -30%), su piel se habrá vuelto pálida para siempre como la de una cadáver y su Resistencia se habrá reducido a 1 de manera permanente. Sin embargo, durante esos 5 meses habrá estado soñando con el infierno, con lo que podrá ser una fuente de consulta importante en lo referente a intrigas demoníacas, características, naturaleza y poder de los diferentes demonios, y quizá datos concretos sobre la geografía infernal.....

Soldado Acompañante

FUE	20	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	70 m
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D6)
Ballesta 70% (1D10+1D6)

Armaduras: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Bandidos

FUE	18	Altura	1,70 m
AGI	18	Peso	70 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Feo)
RES	18	RR	25%
PER	14	IRR	75%
COM	9		
CUL	5		

Armas: Espada Corta 50% (1D6+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1) o Peto de Cuero (Prot. 2)

Lobos

FUE	14	Altura	Variable
AGI	19	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	20	RR	50%
PER	20	IRR	50%

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

Armadura Natural: Piel y pelaje (Prot. 1)

La Maldita Ribadavia

(Anónimo)

Aventura para 3-5 personajes que se conozcan entre sí. Deberían ser campesinos, de profesión bandido, cazador o soldado. Facilita las cosas tener unos buenos conocimientos mágicos.

Introducción

Estamos en Ribadavia (Galicia), en el Año del Señor de 1469. Los PJs acaban de participar en la "Gran Guerra Irmandinha", arrasando más de 130 fortalezas señoriales. Tras perder esta guerra se dirigen a Portugal escapando de la represión de la nobleza.

Es por la mañana, los PJs han dormido en una de las posadas del pueblo y hoy piensan seguir el curso del Miño para vadearlo en cuanto sea frontera. El desayuno se compone de bizcocho y leche fresca. Los PJs están algo impacientes esperando a Xenxo, un componente del grupo que tarda en bajar.

La Peste

Es de esperar que algún PJ suba a la habitación de Xenxo para ver que le pasa. Si pega la oreja a la puerta una tirada de Escuchar x 3 permite oír gemidos y murmullos dentro de la habitación (un crítico los identificará como gemidos de dolor). Aunque aporreen la puerta no les abrirá nadie. Cuando consigan entrar encontrarán a Xenxo en un charco de sudor, ardiendo, con una mueca de dolor intenso, encogido y murmurando sonidos inconexos.

Una tirada de **Medicina** x 2 o de **Primeros Auxilios** permitirá diagnosticar una peste bubónica. Cualquier intento de curación, mágico o no, fallará.

La Historia

El posadero o cualquier pueblerino negará que haya cualquier epidemia de peste u otra enfermedad parecida. Una tirada de **Psicología** x 3 permitirá detectar el miedo en los ojos de cualquier persona del pueblo. Un crítico de **Elocuencia** al inicio de la conversación o el ponerse un poco agresivo después de pasar la tirada de **Psicología** bastará para que cualquier pueblerino les cuente la siguiente historia...

"Sabed vuestras mercedes que en lo que llevamos del Año de Nuestro Señor han sucedido acontecimientos de lo más misterioso en nuestra villa.

En la primavera pasada un hijo del barón de la villa desapareció sin dejar rastro alguno. No se encontraron sus restos, ni se recibió noticia alguna de su paradero. Sólo gracias a que la trinidad se apareció ante los ojos de sor Mirages, en el convento de Santo Domingo, y le comunicó que la curandera Xertrude estaba intentando convocar al Maligno para ganar sabiduría y riqueza, se aclaró el misterio. Se encontraron el cinto y la espada del noble en los alrededores de su cabaña, por lo que así dispuesta fue inmolada en un auto de fe. En el momento en que era consumida por las llamas condenó a la villa de Ribadavia a morir por acceder a los designios del maligno. Nadie ha podido adivinar que había detrás de esas palabras.

Lo cierto es que pocos días después la hija del enterrador enloqueció, y desde entonces varias personas, hombres, mujeres y niños indistintamente, han perecido en circunstancias misteriosas. Las patrullas que las autoridades dispusieron aseguran que por las noches las Meigas¹⁰¹ vuelan y danzan sus malditos bailes sin nadie que las detenga. Hay vecinos que dicen haber sacado sangre de los pozos, y ya varios han sido los que

han parido monstruos en sus establos. Por último sabed que en esta última luna varios vecinos han sufrido procesos horribles muriendo entre terribles dolores sin que la medicina pueda hacer nada. Si bien los médicos aseguran que es la peste, está claro que no se comporta como en otras épocas, pues sólo afecta a un habitante de pazo por vez.

Dios me perdone pero no hay duda de que algo maligno está detrás de esto que os relato. Sin embargo nobles y comerciantes ocultan los hechos y amenazan a aquellos que intentan buscar ayuda fuera de nuestras tierras, pues la vendimia está pronta y si se extendiera la noticia de la maldición tiempos de ruina y pobreza sacudirían nuestra población, pues nadie querría los productos de un lugar maldito.

Ahora excusadme, pues ya he hablado demasiado y no creo que sea sano mentar demasiado el tema, ni para mi salud ni para mi alma. Id con Dios en estos tiempos de oscuridad y oprobio."

A estas alturas los PJs deberían tener dos cosas claras (si no las tienen es faena del DJ proporcionarles las pistas para que así sea): uno, la enfermedad de Xenxo está relacionada con la maldición de la villa; y dos, la supuesta bruja intentaba comunicarse con Guland, por lo que no debía de estar sola en la invocación (es la única en la que se necesita el asesinato de un hijo de un noble).

La hija del enterrador

Si los PJs van a verla encontrarán a una bonita muchacha de unos 15 años, con la mirada perdida, fría, distante. Su padre explicará que se puso así de repente, una noche. Si los PJs preguntan su padre les dirá que enloqueció a los tres días de la quema de Xertrude. Desde entonces sólo ocasionalmente dice alguna frase inconexa que nadie ha podido comprender. Los médicos no consiguen curarla y las autoridades eclesiásticas no han encontrado nada maligno detrás.

Sólo una tirada de **Conocimiento Mágico** revelará que Xisela, así se llama la muchacha, está poseída por un ánima¹⁰², aunque no de forma completa.

Ninguna forma de comunicación permitirá obtener ninguna información de Xisela. Sólo un hechizo de **Invocación de Animas** permitirá saber que quien posee a Xisela es Xertrude (quien en realidad era una curandera con pocos PC y no demasiado **Conocimiento Mágico**, por lo que ni siquiera como ánima ha conseguido una posesión completa). La interrogación del ánima sólo permitirá obtener tres frases, las tres en clave de enigma...:

- "Pobre nobleza, que padece donde hasta los árboles lloran..."
- "Es el bastardo de Dios quien hace quemar por orden del Maligno..."
- "Aquella que cura lo más bajo de los hombres enferma lo más puro de quien se le acerca..."

El Primer Enigma

El noble al que hace referencia es el hijo del barón, y los árboles que lloran son sauces llorones. Cualquier PNJ preguntado por la presencia de estos árboles contestará que donde hay más es en las tierras de Auxio Allariz, el comerciante de Ribeiro, en el límite con el pazo de Tiago Cuetos.

Si Anxio es preguntado para que permita a los PJs ir a investigar se negará rotundamente a darles permiso (las tiradas de **Psicología** sólo permitirán adivinar el desprecio que el comerciante siente por las clases sociales inferiores).

¹⁰¹ Véase pág. 159 del manual de juego.

¹⁰² Véase pág. 129 del manual de juego.

Los PJs deben, pues, actuar con nocturnidad y alevosía para registrar el lugar. Si el DJ quiere puede hacer aparecer a la patrulla que las autoridades disponen, y enfrentarla a los PJs.

Una vez en el lugar una tirada de **Otear** x 3 (x 2 si es de noche) permitirá descubrir una zona de hierba removida. Debajo están los restos del hijo del barón.

El Segundo Enigma

¿Quién es más bastardo de Dios que un fornecino, hijo de monja? Pues eso es Anxio, a quien se refiere este enigma. En concreto hijo de sor Miragres.

Si los PJs acuden antes de descubrir el cadáver del hijo del barón, Anxio será un perfecto inocente pero despreciable comerciante, aunque intentará eliminar de cualquier forma que el DJ elija a unos PJs que lo están poniendo en peligro (aunque nunca intentará llamar la atención para evitar que revelen sus conclusiones).

Sin embargo, si acuden tras descubrir el cuerpo, será relativamente fácil, basta una tirada de **Tortura** x 3, obtener la siguiente historia...:

"Este año la cosecha no iba a ser buena, por lo que la única forma de sacar beneficios era estropear la de mi principal rival, Tiago Cuetos.

Con este fin conté con la ayuda de Euxea Toralla, la dueña del burdel de la villa, de quien yo ya sabía que tenía ciertos poderes. Fue ella quien me convenció para invocar a Guland y hacer que se paseara por las tierras de Tiago devastándolo todo. Para eso necesitamos al hijo del barón. De todas formas, aunque los torturamos, Guland no apareció, quizás su alcurnia no satisfizo al demonio.

Pensé que todo se atribuiría a los bandidos pero me asusté cuando el Tribunal Eclesiástico empezó las investigaciones. Entonces Euxea y yo planeamos inculpar a Xertrude escondiendo el cinto del hidalgo en las afueras de su cabaña. Para acusarla usamos a sor Miragres. Euxea se convirtió en paloma y apareció ante la senil monja, haciéndose pasar por la Trinidad y acusando a Xertrude. La Iglesia hizo el resto."

Para que la aventura continúe hay que evitar que los PJs lleven el caso ante las autoridades, lo que acabaría con el ajusticiamiento de los culpables pero no solucionaría la maldición.

El Tercer Enigma

Se refiere, obviamente, a Euxea, la dueña del burdel, quien en realidad es una bruja que vive en los límites del pueblo, al lado del antiguo cementerio pagano.

Si de alguna forma (?) los PJs llegan a ella antes de que Anxio la involucre hará perfectamente su papel de inocente. De cualquier forma sólo será accesible al anochecer y al alba (durante el día duerme y durante la noche está ocupada en sus negocios), en cualquier otro momento será IMPOSIBLE (misión para el DJ) que los PJs entren en su casa.

Lleguen cuando lleguen Euxea les reserva un pequeño ejército de muertos¹⁰³; si es antes de ver a Anxio les atacarán al marcharse, y si es después de verlo les darán la bienvenida (evidentemente los muertos acuden desde el cementerio pagano). Estos muertos lucharán hasta que mueran todos (el número depende de la fuerza de los PJs y la crueldad del Dj). Si los PJs ganan Euxea gastará sus PC en convocar a una Sombra¹⁰⁴ que intentará un hechizo de *Conmoción*. Si aún así quedan PJs en juego intentará teletransportar a Euxea, desapareciendo después. Si la Sombra falla (?) Euxea se defenderá como una histérica con cualquier arma que tenga al alcance, pues ya no le quedarán PC.

Sor Miragres

La pobre monja anciana nunca ha estado muy lúcida desde que fue violada y parió a Anxio, pero mucho menos desde que se le apareció el "Espíritu Santo". En cualquier caso no aportará ningún tipo de ayuda, a excepción de preguntar cuando vendrá su hijo a visitarla. Si los PJs preguntan por este hijo las monjas les

dirán que siempre llama así a Anxio, quien siempre se ha mostrado cariñoso con ella.

Conclusión

Si los PJs descubren el pastel Anxio será quemado, con o sin Euxea, y cada uno ganará 50 P.Ap. y 1D10 IRR por enfrentarse a los muertos y a la Sombra (si consiguen eliminar a ésta por medios no mágicos ganan 1D10 RR).

Si los PJs no evitan la teletransportación de Euxea, tendrán que vigilar su camino hacia Portugal.

De cualquiera de las formas la hija del enterrador recuperará la cordura y pedirá a la Superiora del Convento del Santo Domingo que rece a San Telmo, quien hará desaparecer la maldición. Además el barón de Ribadavia les dará 50 monedas a cada uno por encontrar los restos de su hijo y permitir enterrarlo en tierra consagrada.

¹⁰³ Véase pág. 162 del manual de juego.

¹⁰⁴ Véase pág. 170 del manual de juego.

La noble savia

Por Brujo 13

En esta aventurilla los personajes serán acusados de gafes asesinos.

Requisitos: Imprescindible que uno de los personajes sea noble y no iría mal uno que supiese algo de hechicería. Llamaremos al personaje noble "X" (tú debes poner el nombre de tu personaje). Todos los lugares y fechas pueden ser cambiados si no te van bien.

Duración: 3-3,5 horas.

Historia

Al morir el padre de X, al leer el testamento de este, deberán partir hacia el feudo de su tío Miquel, allá por Cartagena, por cuestiones del testamento. En este se indica que el escudo y el pendón del abuelo de X deben ser entregados a su tío Miquel. Su tío recibió este feudo ya que ayudó al Rey en la reconquista de estas tierras a los infieles. X hace unos 11 años que no ve a su familia y recordará a su tío como un hombre al que le gusta la buena vida, y por lo que le contó su padre, que en paz descansa, un guerrero sin par en la batalla. Su padre y su tío se veían anualmente en Valencia pero no llevaban a la familia. X recuerda también a su primo Jaume, dos años mayor que él, aunque sólo lo ha visto una vez y prácticamente no se acuerda de nada. A su tía ni la vió ya que murió en el parto de Jaume.

El feudo de Miquel

Una vez nombrado X conde, partirán hacia Cartagena (en barco o por tierra). Se puede aprovechar el viaje para hacer alguna aventurilla extra. Cuando lleguen a Cartagena, les recibirá un caballero bastante alto y bien plantado, aunque con aspecto cansado, preguntando por X. Es el primo Jaume, que les saludará efusivamente: si los personajes hacen una tirada de **Psicología**, notarán que su alborozo es real. Si los PJ preguntan por su aspecto cansado, lo achacará a que lleva una semana viniendo cada día para ver si llegaba X. Tras esto, iniciarán la marcha hacia el feudo del barón Miquel.

Llegarán al castillo tras 9 horas de marcha (a caballo, andando son 14). Jaume les irá contando que el feudo va bien (¿a qué me suena esto?) y que su padre está fuerte como un roble aunque tiene más de 40 años (un poco sordo y con reuma pero ya está). Cuando lleguen al castillo, encaramado en una roca inaccesible, verán que es poco más que una torre del homenaje con una muralla que la rodea con torres en sus esquinas. Verán algunas casas en la falda del cerro cerca de los campos cultivados. Una vez dentro verán una pequeña iglesia pegada a una esquina de la muralla, una herrería y establos. La actividad en el castillo es grande, con soldados entrenándose y siervos yendo de un lado para otro. Cuando hayan llegado les recibirán Miquel y los caballeros y damas del castillo. Miquel está viejo pero conserva esa chispa de la juventud. A la noche se celebra un banquete en honor a los recién llegados. A la mañana siguiente se hará la ceremonia de entrega en honor al padre muerto de X y después otra comilona.

La segunda noche, una vez todos estén en sus aposentos durmiendo las borracheras, alguno de los personajes se despertará en medio de unas pesadillas y escuchará pasos en el pasillo. Cosa extraña, ya que en las habitaciones se tienen recipientes para las necesidades. Si salen a mirar que pasa (debe salir), verá una mujer por detrás que va vestida con una túnica de seda transparente y que camina de un modo muy, muy sexy y cuyas formas son de infarto. Si la sigue (si no se detiene a hacerse una p...), verá que entra en la habitación de Miquel, y si espera unos minutos, escuchará los ruidillos de dos personas retozando en una cama (¡o sea, que están fornicando!). Esto durará unos 10 minutos, en el que el abuelo emitirá un suspiro.

Luego la mujer saldrá de la habitación (si ve al personaje este deberá resistir el hechizo de *Sumisión*: si hace efecto el hechizo, el personaje volverá a su habitación, y no recordará nada a nos ser que se le pregunte directamente).

Si el hechizo no hace efecto (que dudo), la mujer se acercará insinuante y le dirá que se espere un momento (lanzará un hechizo de *Atracción Sexual*). Luego volverá a los 10 minutos y fornicará con él hasta que el PJ no pueda más. Sea como sea, ella debe huir o desaparecer (es un demonio). Si el personaje es sigiloso y la sigue, verá como ella sube hasta el último piso de la torre y entra en una habitación. La puerta estará cerrada con llave. Y el personaje escuchará una voz riendo en su interior: ¡la de Jaume! Y dice: "¡Por fin tengo su savia, ja ja, ja!".

Al día siguiente, Jaume invitará a sus invitados a dar una vuelta por los dominios de su padre o a ir de caza, volverán justo a la hora de comer, por lo que no les dará tiempo ni de cambiarse. Si embargo a la hora de la comida, Miquel no bajará. Lo encontrarán enfermo y pálido. Subirán a verlo y entonces Jaume dirá que parece como si su padre hubiese sido envenenado y hará registrar todo el castillo. Y en la habitación de X se encontrarán unos polvos. Jaume acusará casi llorando a X de intentar asesinar a su padre y que no entiende porque X lo ha hecho. Como es lógico, X negará tal acusación y entonces Jaume le retará a un justo duelo para que Dios indique quien tiene la razón. Mientras, los PJ, amigos de X, deberán intentar ayudarlo. De momento, ya han descubierto algo raro la noche anterior...

Investigaciones

Si preguntan a la gente del castillo, obtendrán la siguiente información:

- Jaume nunca se llevó bien con su padre, aunque lo intentase aparentar.
- Desde hace algunos años, Jaume se queda hasta altas horas de la noche en su habitación del último piso de la torre y nadie sabe lo que hace. Él dice que estudia tácticas y métodos de guerra de la historia.
- Ese mismo día, antes del amanecer, un soldado de guardia vio a alguien por el patio de armas que no hizo caso del "¿quién va?". Lo vió por la esquina opuesta a la capilla.
- Si los PJ consiguen entrar en la misteriosa habitación (la cerradura es muy difícil: -50%), verán libros satánicos, pentagramas, y frascos con plantas y restos animales (y humanos). ¡Ah! Y recibirán la visita de un par de simpáticos brucolacos¹⁰⁵ (en forma diabólica, claro).

Si los amigos de X lo descubren se desterrará de por vida a Jaume; si no, se organizará el duelo.

La verdad

Jaume odia a su padre y quiere hacerse con los dominios de su padre. Para ello usará la brujería y a X para acusarlo. Para eliminar a su padre está usando el hechizo *Robar Fortaleza*, pero necesita semen del receptor, por lo que invocó a una súcubo para obtener semen de Miquel. Esa misma mañana al amanecer plantó la semilla.

El duelo

Jaume no quiere jugársela y usará los siguientes hechizos: *Arma Irrompible*, *Arma Invencible* e *Invulnerabilidad*. Si se ve apurado le lanzará un *Mal de Ojo* a X. Lo cual sumado a sus habilidades, lo hacen invencible. X sólo lo podrá vencer encomendándose a Dios o algún santo, momento en el cual los

¹⁰⁵ Véase pág. 139 del manual de juego.

hechizos de Jaime serán ignorados por X y a este se le recuperarán todos los Puntos de Vida perdidos y se le sumará 10 a la armadura, ignorará la armadura de Jaime siempre y se ignoran los críticos de Jaime.

Final

Si los personajes la cagan en todo, serán ellos los desterrados. Si Jaime es condenado al destierro, emitirá un grito sobrehumano, sus ojos se desorbitarán, la mandíbula se le desencajará y empezará a sudar sangre y caerá al suelo en medio de unas estremecedoras convulsiones hasta morir desangrado. En ese momento se nublará el cielo y un rayo caerá sobre la habitación satánica destruyéndola y haciendo arder esa parte del castillo provocando un fuego que será apagado por una fuerte lluvia torrencial. Luego es de suponer que liberarán al abuelo del malvado hechizo.

Nota para el DJ: Si los personajes acusan a Jaime sin tener pruebas, serán encarcelados. El título de gafes asesino era para atraer a gente, je je...

Dramatis Personae

Jaume

FUE	20	Altura	1,72 m
AGI	13	Peso	71 kg
HAB	13	Aspecto	18 (Normal)
RES	16	RR	0%
PER	10	IRR	130%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Espadón 80% (1D10+2+1D6)
Lanza de Caballería 60% (2D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo.

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 40%, Cabalgar 65%.

Hechizos: Arma Irrompible, Arma Invencible, Invulnerabilidad, Mal de Ojo.

Brucolacos

FUE	22	Altura	1,84 m
AGI	15	Peso	77 kg
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	24	RR	0%
PER	32	IRR	150%
COM	5		
CUL	7		

Armas: Garras 70% (1D6+2D6)
Mordisco 50% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Piel (en forma diabólica) (Prot. 5)

Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%.

La Posada del Duende

Por Jorge Peralta

*"Nuestras vidas son los ríos
que van a dar a la mar,
que es el morir..."*
Jorge Manrique

Aventura para un grupo de PJs con o sin experiencia, pero que no tengan mucha vocación de repartir mandobles a diestro y siniestro.

Esta aventura intenta enseñar que nada es lo que parece, o que todo es según el cristal con el que se mira, que en todas partes cuecen habas, y que de todo se puede sacar partido si utilizas el seso cuando debes.

Introducción

Aragón, año 1... de la era de Nuestro Señor Jesucristo.

Los PJs se encuentran en algún lugar de la ruta que lleva de Calatayud a Ricla, en la provincia de Zaragoza, cerca del río Jalón. Cansados de los caminos de Dios, se detienen a pasar la noche en la posada "Los arrullos".

La posada es un lugar apacible en la que se detienen muchos peregrinos que recorren las rutas comerciales navarras, catalanas y castellanas. Dicha posada está regentada por Gregoria y Julián García, una pareja ruda de no más de treinta años que se mueve con dificultad por entre las mesas. Dentro del edificio se pueden encontrar a varias personas, pero éstas no tienen importancia alguna en la aventura (salvo los posaderos, claro), así que recomiendo que si los jugadores se ponen plastas o, simplemente, para crear ambiente, se lance 1d10+2 para determinar el número exacto de parroquianos. Teniendo siempre en cuenta que la mayoría de ellos serán comerciantes en ruta, ya sean castellanos, catalanes, aragoneses o navarros. Y que, en caso de ser aragoneses, por la localización, lo más seguro es que sean de origen árabe.

Torpeza y Auxilio

Los que se encuentren en la posada podrán darse cuenta de varias cosas durante esa noche:

- Que tanto Gregoria como Julián parecen francamente nerviosos (oportuna tirada de **Psicología**).
- Que, cuando están los dos en el interior de las cocinas, discuten acaloradamente (**Otear**). Si se intenta escuchar algo de la conversación, se podrá oír cómo Julián llama "raposa" a su mujer (zorra, o sea).
- Alguno que no sea observador tendrá el honor de comprobar en sus propias carnes la torpeza del matrimonio. Cuando vayan a servir, resbalarán, derramando el contenido de la bandeja sobre el PJ oportuno que peor porcentaje de Suerte tenga. Y así pasará una o dos veces más, desquiciando a alguno de los comensales, que abandonará la posada jurando en hebreo y, por supuesto, sin pagar.
- Que el sabor de la comida llevada por la pareja no se corresponde con el aspecto (p.ej: el venado sabe a gallina, o el vino a agua).

Llegará un momento, cuando no se sepa quién está más harto de la torpeza de la pareja, en el que Gregoria no podrá más y se echará a llorar en medio del comedor. Julián irá en su busca y la sacará de allí, recomendándole que suba a descansar a su habitación. Luego volverá al comedor, avergonzado y desesperado, y expondrá su problema a la concurrencia:

"Perdonadme, señores, por el comportamiento de mi esposa, pero ha un tiempo que venimos padeciendo las gracietas de una pequeña criatura que habita nuestra casa. No es culpa de nos que derramemos las copas y vertamos los alimentos sobre vuestras mercedes, que andemos por la sala tal si fuésemos aves de

crianza, sino de aquel maldito ser que un mal día decidió entrar en esta casa, el hideputa, que intenta arruinarnos porque no accedimos a sus pecaminosos deseos. ¡Porque no accedí a que copulase como un animal con mi esposa, el muy...!"

Acto seguido, Gregorio se retirará a una mesa apartada, cruzará sus brazos, y descansará la cabeza sobre ellos, con la mirada perdida en el infinito, agotado.

Una tirada de **Leyendas**, con sólo estos datos, dará como resultado una horquilla en la que estarán los Íncubos¹⁰⁶, Sátiros¹⁰⁷ y Duendes¹⁰⁸. Más adelante se podrá comprobar que tal ser es tan solo un Duende, pero con la escasa descripción, pues eso.

Se levantará un cuchicheo entremezclado en el que los parroquianos comentarán la desgracia de la pareja. Es de suponer (y si no, que lo sea) que los PJs se acercarán a preguntarle por su caso. Entonces, a Gregorio se le abrirán los ojos y, entre lágrimas, les contará su historia y reclamará su ayuda para resolver el caso que le atormenta.

El Maldito Duende

"No ha dos semanas", dirá, "que el pequeño y despreciable ser instaló en el nuestro hogar, así, porque vinole en gana. Primeramente nada ocurrió. Convivíamos perfectamente, porque él es un ser que tiene sesos y entendederas, e incluso digoos que ayudabanos si algún problema se nos era presentado. Pero, poco a poco, algo fue cambiando en él. Yo veíalo, escondido en su madriguera, porque es allí donde vive, como los muses (ratones) que comense el pan todas las noches, pues tan pequeño es como ellos, observando desde dentro a la mi mujer con ojos de lujuria. Y un día salió al fin, y díjome aquello que neguéle después. Díjome Anader, que así llamase el ser, que como recompensa por la suya ayuda debiera dejarle a mi mujer durante una noche para satisfacer su necesidad carnal, más, ¿qué podía hacer yo, que tanto la amo a ella? Negueme ante aquellas perversiones y entonces él creció ante mis ojos. Creedme que lo fizo, y pasó a ser de un tamaño similar al mío, y cogióme del pescuezo y lanzóme una maldición con sólo cinco palabras: Torpe tú y torpe ella, díjome. Y marchóse a la suya madriguera, donde desapareció. No he vuelto a verlo desde ha cuatro días, pero sé que ahí continua..."

...Ayudadnos, por Nuestro Señor, a librarnos de ese ser o acabaremos arruinados..."

A estas alturas, los PJs ya podrán deducir (con o sin **Leyendas**), que se trata de un duende. También sabrán que un duende no representa ningún problema físico, aunque quizá sí mágico (vaya, que son un tanto débiles pero no dejan de ser criaturas del mundo irracional que pueden hacer pupa a un par de ellos antes de caer). También deberían saber que la naturaleza de un duende no es del todo maligna sino, como la de un humano, motivada por los intereses que van surgiendo.

Si los jugadores no son guiados por su buen espíritu, Julián les ofrecerá 20 monedas de plata por cabeza (30 como mucho) si acaban con el problema. Y, si acceden a ayudarles, les dirá también lo siguiente (mentira podrida todo, pero es para que no le abran una brecha al duende a la primera de cambio y acaben con la aventura demasiado pronto):

"Deben saber vuestras mercedes, que he oído que el tal ser puede acabar con una persona de mirarlo si lo desea, así que no busquéis la fuerza, os lo ruego, que ya lo hubiese fecho yo si hubiese podido..."

Luego, los conducirá hasta la cocina y les enseñará el agujero por el que se entra y sale el duende a su antojo, y se retirará

¹⁰⁶ Véase pág. 153 del manual de juego.

¹⁰⁷ Véase pág. 168 del manual de juego.

¹⁰⁸ Véase pág. 143 del manual de juego.

para seguir "atendiendo" al resto de los comensales. El agujero en cuestión tiene unas dimensiones de 10 x 10 cm. Es obvio que ningún humano cabe dentro. ¿Qué hacer?

- Una iniciativa podría ser llamar al duende desde fuera y esperando. Si se pasa una tirada de Suerte, el duende aparecerá en unos minutos. Si no se pasa, no lo hará.
- Otra manera de contactar puede ser esperando a que salga a por comida. En mitad de la noche, el duende saldrá, irá hasta el arcón en donde se guarda la comida, cogerá lo que pueda y volverá al agujero. Es de esperar que los PJs, después de la historia que les ha contado Julián, no intenten detenerlo físicamente, así que deberán hacerlo por medio de la **Elocuencia**. De no pasar esta tirada, el duende se irá por donde ha venido.
- Derribar la pared sería una estupidez, así que llámalos así, directamente, porque la casa es de madera e igual hacen que caiga parte del piso superior sobre sus cabezas, pero díselo después de abrirles la sesera con las vigas. También sería de estúpido hacer un pequeño fuegucito en la posada de madera para que se asfixiase. La casa es de madera, repito, arde.
- El *Filtro Amoroso* o la poción de *Dominio* podrían atraer el problema hacia otra parte, pero no lo solucionarían. Además, si el duende pasa la tirada de RR y se da cuenta de lo que han intentado hacerle, se cabreará de verdad. **Nota:** Sería demasiada casualidad que hubiese un PJ femenino en el grupo que, justo en aquel momento tuviese el periodo (-75% a tirada de Suerte si se le ocurre a alguien o un porcentaje del 9 al 12% de que así fuese, dependiendo de la fertilidad de la hembra). Hay que tener en cuenta que el duende se lo tiene que beber, y para eso tiene que salir del hoyo.
- Si intentan poner un narcótico en la comida para cuando salga a buscarla, al duende le dará lo mismo, porque se la come dentro.
- ¿Meter palos por el agujero? ¿Echar ácido o similar? ¿Hay alguna manera de empequeñecerse? No. No se me ocurre nada más que los jugadores puedan hacer, aunque siempre te guardan sorpresas.

Aparte del agujero de la cocina, hay dos más: uno que da al granero y otro que da a la parte posterior de la casa. La "madriguera" del duende es un complicado e intrincado laberinto de pasadizos que él conoce perfectamente. Si entra humo por alguna de las aberturas, saldrá por otra. La abertura de la parte posterior de la posada tiene un malus de -25% para ser encontrada, y la situada en el granero, de -50%. Lo digo por si están muy desesperados. En caso de que los PJs tengan aquella vocación de boxeadores que recomendaba al principio que no tuviesen, el duende intentará entrar en sus túneles y prenderle fuego a la posada. Guarda, de todos modos, preparados en una de las salas de su madriguera:

- Dos ungüentos de *Corrosión del Metal* y otro de *Inmunidad al Fuego*.
- Un talismán de *Resistencia al frío* y otro de *Invulnerabilidad*.
- Una poción de *Discordia* y dos de *Impotencia*.

La muerte espera al cualquiera

Sea como sea, si consiguen hablar con él y le preguntan el porque de todo, les expondrá su caso:

"Él sabe que mi vida es corta. Soy mayor, me queda poco tiempo. Sabed que nosotros vivimos no más de treinta años y que yo ya tengo casi los mismos. Sabed también que mientras andamos con humanos no envejecemos. Y ahora decidme, ¿qué podía pedirles a cambio de lo que yo les di, de su prosperidad, si esto beneficia a los tres? ¿o es que creen que cuando yo muera seguirá parando la gente en su posada? No. No lo harán, como no lo hacían antes de que llegase."

A poco avisados que sean los jugadores se darán cuenta de que el duende no es tan malo como lo pintan (y si no, que lo deduzcan con **Psicología**, y así deducen, de paso, que dice toda la verdad). Quizá ya no puedan matarlo (snif, snif, en el fondo soy un sentimental). Y quizá, sólo quizá, quieran ayudar ahora al duende. Volverá a su agujero e inmediatamente saldrá de nuevo para decir:

"Tal vez deba resignarme, ¿no creéis? Pues el destino de todo ser es volver a la tierra de la que vino. Pero, quizá podáis ayudarme antes de esto. Os propongo un trato: si me ayudáis, os daré los objetos mágicos que guardo en mi casa."

El trato consiste en encontrar a Miliom, su hermano pequeño, quién hace tiempo fue capturado por un noble árabe de Ricla y tenido por mascota, como si de un halcón o un conejo encerrado en una jaula se tratase. A cambio de alejarlo de las garras de este árabe (llamado Abir Al Nayim [lo de Nayim es en homenaje por darnos la Recopa de Europa a los de Zaragoza]) y llevarlo hasta allí para que Anader pueda morir tranquilo sabiendo que su hermano es libre, les dará sus objetos. Si los PJs preguntan qué objetos son esos, el duende dirá que dos talismanes (los dos mencionados con anterioridad), un libro de hechizos (que contiene los seis hechizos que tenía preparados, con un porcentaje de enseñar del 50%) y varios componentes de hechizos más o menos difíciles de encontrar (2d6+1 componentes a elección del DJ).

Nada sabe el duende acerca de la residencia del árabe. Sólo sabe que vive en Ricla, posiblemente en el palacio que se levanta sobre la peña dominando toda la ciudad (a cualquier cosa llamaban ciudad). Si no aceptan y el duende sigue con vida, aquí acaba todo. Julián no pagará a los PJs y tampoco se llevarán los objetos. Si no aceptan el pacto, y desoyendo los consejos de Julián, acaban con el duende, Julián les dará su parte (y, probablemente acabará arruinado en su posada más pronto de lo esperado) y nunca, salvo quemando la casa y excavando en sus cimientos, podrán conseguir los objetos mágicos. Si de lo contrario aceptan, el duende no lo dirá, claro, por que no lo sabe, pero le quedan seis días para que le alcance la muerte, y de estar muerto a la vuelta, quizá su hermano no encuentre los objetos.

De camino a Ricla crucé el Jalón

El camino hasta Ricla no será muy difícil. Podrán abastecerse de alimentos para el viaje en la propia posada e, incluso, si todavía queda algún comerciante en la misma, podrán comprar algo de equipo (tiradas de Suerte por objeto, claro, a -25%). Una buena idea sería conseguir ropa árabe para camuflarse por entre la población de dicha etnia (caso de que alguno sepa árabe). También, si necesitan algo que no pueden encontrar en la posada, pueden viajar hasta Calatayud, núcleo comercial importante, pero el tiempo pasa para todos, y no vuelve... Si lo necesitan, el mismo Julián, o Anader, o cualquiera de los que encuentren por ahí (¡carajo!), podrá hacerle un mapa para no perderse.

Los encuentros a lo largo del camino se determinarán:

- a. Tirar 1d4 para el número de encuentros.
- b. Tirar 1d12 en la siguiente tabla:

Ruta por Bosque	Ruta por Caminos:
1-3: 1D10 perros salvajes*	1D4 Bandidos*
4-6: 1D6 Lobos*	1D4 Lobos*
7-9: 1D6 Bandidos*	1D8 Bandido*
10: 1 Jabalí (90% de ataque)	1 PNJ (que no ataca si no le atacan)
11: 1 Jabalí (50% de ataque)	1D4 Borrachos (50% de que insulten)**
12: 1 Oso (50% de ataque)	1 Jabalí (50% de que ataquen)

(*: Al caer el 50-60%, el resto huye).

(**): Será una cuadrilla de amigos que caminarán borrachos insultando a diestro y siniestro a quien se encuentren. Si los PJs se ofenden y llegan a las manos, es recomendable que eso, que sólo lleguen a utilizar la pelea y no corra la sangre porque quizá les traiga problemas una muerte injustificada. **Nota:** Tú mismo).

La ciudad de Ricla es una comunidad no muy grande, del tamaño que pudiera tener una ciudad de paso en aquella época, ya que Calatayud y Zaragoza se llevan la mayoría de los habitantes. Está situada en la margen derecha del Jalón. Si todo va bien, después de un día de camino (a caballo, se supone. Si no es así, un par de días o menos), cruzarán el puente del río, y encontrarán la ciudad.

La población del municipio es mayoritariamente morisca, aunque también abundan los castellanos, dejando a los judíos como etnia minoritaria. Las calles son estrechas y empinadas (como las juderías de las ciudades importantes, Toledo, p.ej.), y

rebotan del color y del aroma de la sabiduría árabe. Éstos permanecen en las puertas de sus casas, charlando o jugando al ajedrez, mientras los judíos discuten en la plaza principal y los cristianos lo hacen caminando por las calles o bebiendo en las animadas tabernas.

No será difícil encontrar el palacio, o bien preguntando a alguno de los lugareños, o bien siguiendo el camino principal, el que nace en el puente, cruzando la primera plaza, subiendo una cuesta, y llegando a la segunda plaza, la plaza principal.

No todo noble es tan noble

El palacio de Abir Al Nayim es una pequeña construcción situada en un lateral de la plaza principal. Sólo dispone de una entrada, la de la plaza, y su aspecto no es el de una fortaleza (más bien el de una mansión señorial construida en piedra).

Los PJs podrían acercarse a preguntar a los habitantes sobre las virtudes o "desvirtudes" del noble (lo digo porque es lo que suele hacerse, o sea). La única información que podrán extraer de ellos es que es un miembro de la nobleza árabe que conserva su palacete gracias a los favores de la debió el Rey de Aragón. No parece haber nada sospechoso en sus acciones. Pregunten a quien pregunten, sean moriscos, cristianos o judíos, nadie tendrá quejas acerca de él, ni sabrán acerca del duende.

Sólo hay un 25% de posibilidades de encontrarse con alguien (sólo de origen morisco), que pueda asegurar que Abir Al Nayim tenga retenido al duende. Por supuesto, quizá un soborno ayude a recordar el emplazamiento exacto del mismo, y un poco más de dinero le recuerde cómo se dibuja un croquis del palacio (2 mp bastarán para lo primero y 4 para lo segundo; con un crítico en **Sobornar**, hará todo por 3, y con una pifia, por 10).

Nota para el DJ: Si los jugadores son inexpertos, sería conveniente facilitarles la puesta en contacto con quien pudiese dibujarles el mapa.

Los PJs tienen dos opciones a partir de ahora:

- Preguntar directamente al noble (si son de un estatus inferior a la baja nobleza no se les concederá entrada). Y, en caso de que alguno sea de rancio abolengo, aunque le deje entrar, negará tener retenido al duende, escudándose en que los duendes no existen. Si se insiste demasiado, serán conducidos a la salida de Ricla. Si, una vez dentro intentan abrirse camino por la fuerza, quizá lo consigan, pero seguro que lo que no consiguen es salir vivos.
- Colarse en el interior del palacio por la noche. Hay que decir que un asalto al palacio sería un suicidio porque los habitantes se les echarían encima de inmediato. La entrada en el palacio puede llevarse a cabo de tres formas (las caras Este y Oeste del palacio son inaccesibles): por una ventana o balcón de la pared rocosa, la opuesta a la plaza; por el gallinero, que comunica con la cocina; o por la entrada principal, pasando una oportuna tirada de **Forzar Mecanismos** (con ganzúas, por supuesto, porque si no llamarían demasiado la atención) y esperando que ninguno de los residentes de los edificios cercanos estén despiertos y escuchen ruidos (40% de que estén atentos los de esa parte de la ciudad). Con la parte que da al gallinero sucederá lo mismo, ya que también da a la plaza. Los PJs podrán encaramarse al muro (de unos 2 m de alto) sin mucho problema. El tejado del gallinero no presenta tampoco mucho problema: está cubierto por paneles de madera, cubiertos a su vez por filas de tejas. Al apartar 3x3 tejas, puede levantarse un panel, suficiente como para pasar por el hueco una persona de grosor normal. Tendrán que tener cuidado sobre el gallinero y en su interior, ya que si son verdaderamente torpes y consiguen despertar a las gallinas, éstas se pondrán a cacarear y despertarán al vecindario. Tanto la puerta del gallinero como la de la cocina no están cerradas. Se recomienda una tirada de **Discreción** al subir al tejado y otra al bajar para no llamar la atención.

Nota importante: Cualquier acción nocturna intentada tras hablar con el noble sumará un 15% a las acciones de detección de los habitantes del palacio (la sorpresa es la sorpresa, y no es bueno poner en jaque a los enemigos).

Por la cara contraria a la plaza no hay casas. Si los PJs intentan acceder por ahí, deberán subir un pequeño montículo o terraplén de grandes rocas hasta llegar al corte de la Peña. Desde allí tendrán que acceder, sea con o sin

cuerdas, al nivel del suelo del palacio. Hay una distancia de seis metros de pared. Una vez en el suelo pueden optar por colarse por el ventanuco (1'5 m. del suelo) que da a la cocina, por el que un PJ ágil y delgado cabría sin problemas; por lanzar una cuerda amarrada a un gancho para encaramarse al balcón del segundo piso (a 6 m de altura).

Nota: Aunque en aquella parte del segundo piso no duerma nadie, es recomendable que los PJs cubran el gancho con telas para amortiguar el ruido del choque de hierros, que podría llamar la atención de los habitantes (+20% a las acciones de detección).

Miliom enjaulado

Una vez dentro, si se ha optado por entrar por algún sitio que no sea el balcón del segundo piso, deberá hacerse una nueva tirada de **Discreción** para no hacer sonar las crujientes escaleras de madera. Si se entró por el balcón (abierto), la habitación en la que se entra está desierta de gente¹⁰⁹.

El piso inferior no contiene nada de importancia salvo, acaso, algún objeto de plata u oro (con suerte y si te quieres mostrar generoso, que no deberías).

El piso tercero es, simplemente, un granero y desván.

El piso segundo, sin embargo, es el importante, así que describo una a una las habitaciones (una vez en el piso superior, se debería tirar una única tirada para andar por los pasillos y las habitaciones vacías, y una más por cada vez que al jugador se le ocurra entrar en alguna en la que duerma alguien, con un malus del 50% en la de los sirvientes y del 25% en la del noble):

- **Despacho:** Es una estancia ricamente adornada con tapices y cuadros musulmanes. Hay una gran mesa que va desde el balcón a la otra pared (en paralelo a la puerta de éste), y unas cuatro sillas, todas con la madera tallada. Una estantería, situada en la pared opuesta a la del balcón, soporta el peso de grandes libros. Ninguno de ellos se sale de lo corriente, pero un PJ que pase una tirada de **Buscar** primero y que tenga un 50% de **Leer/Escribir** después, podrá encontrar una copia de *Las doce partidas*, del Rey Alfonso X. Si supera una tirada de Cultura x 3, podrá darse cuenta de que un libro así sería bien pagado en el sitio adecuado. El "librito" pesa tres o cuatro kilos. La habitación no contiene nada más de importancia.
- **Estancia de recreo:** Aquí descansa Miliom, el duende cautivo, en una jaula dorada de un metro y medio de alto por uno de ancho. Es probable que el duende no se percate de la llegada de los PJs porque está acostumbrado a ser tratado como un objeto de observación a cualquier hora del día. Una tirada de **Buscar** con malus del 25% revelará el lugar de la llave que abre el candado de la jaula (está cerca de un tablero de ajedrez [ver más adelante]), aunque un hechizo de *Corrosión del Metal* podría servir, o forzar la cerradura del candado (-25%). Cualquier intento de forzar los barrotes será casi imposible (-75%) y según cómo se haga, podrá alertar al servicio. Si Miliom es liberado, desconfiará de quién lo haga hasta que le narre la historia de su hermano y, quizá, su nombre (**Elocuencia y Memoria**, porque los jugadores, como siempre, no habrán apuntado el nombrecito del dichoso hermano, claro). Una vez convencido de que son amigos, y del asunto que les lleva hasta allí, les acompañará sin rechistar. En la estancia se encuentra también, aparte de varios cojines bordados y una cachimba, un ajedrez de marfil (**¿Conocimiento de Minerales o Conocimiento Animal?**) que también podría venderse a buen precio.
- **Habitación de los sirvientes:** Al pasar a su lado, podrá escucharse (bonificación de 25%) una multitud de ronquidos que proviene de su interior. Si algún PJ se decide a entrar, encontrará a seis criados y dos criadas durmiendo a pierna suelta, repartidos por los colchones de paja de la habitación. Nada más.

¹⁰⁹ En el documento que manejé para obtener este módulo no aparecía ningún mapa del castillo del árabe, aunque se puede encontrar en la pág. 67 del suplemento *Mitos y Leyendas Vol. 3: Ultreya* (donde se publicó esta aventura con el nombre de *Creced y Multiplicaos*).

- **Habitación de Abir Al Nayim:** En ésta habitación, aparte de el noble, duermen también sus tres esposas y sus dos guardias personales. Al igual que al pasar por la habitación de los sirvientes, al pasar por la puerta, se podrán escuchar los ronquidos de todos ellos (y digo todos). La habitación está dividida en tres partes: una donde duerme el noble, otra donde duermen las esposas, y otra donde lo hacen sus guardias. La cama del noble es considerablemente mejor que cualquiera de las otras. Aquí, si a algún PJ se le ocurre entrar, podrá encontrar unas 400 monedas de plata en joyas (10 kg), 250 en armas enjovadas (15 Kg), y 300 en diferentes monedas (5 a 10 Kg), amén de la ropa lujosa y todo aquello de valor en lino, etc., que pueda haber en la estancia. Pero repito, hay que ser un (...) y un temerario para entrar en cualquiera de las habitaciones en las que duerme alguien.

Para salir del palacete lo pueden hacer de varias formas: las tres por las que han podido entrar (y doy por seguro que no habrán sido tan idiotas como para intentarlo por la puerta principal), y por la puerta principal, la cual, desde dentro, es muy fácil de abrir (sólo hay que correr el pestillo y retirar el tablón que actúa como impedimento). En este último caso, y en el del gallinero, habrá que tener en cuenta el porcentaje de probabilidades de que algún vecino les vea (40%). En caso de que salgan por la pared rocosa, tendrán un bonificador del 30% en la bajada.

Una vez fuera, es recomendable que corran, hacia donde sea, pero que salgan de Ricla antes que amanezca, porque el noble mandará patrullas en cuanto descubra que su mascota ha desaparecido. Las patrullas se limitarán a los alrededores del municipio, dejando la búsqueda pocos días después.

En caso de que los jugadores metan la pata en su estancia en Ricla, lo más seguro es que sean capturados. Pueden optar por enfrentarse a los ciudadanos y las patrullas, pero es bien difícil escapar de ellos. Cada cuarto de hora de estancia en la localidad deberá tirarse Suerte (la suma de todos los PJs partida por el número de los mismos con un malus de -25% si no procuran ocultarse o simplemente, salen corriendo como alma que lleva el diablo por las calles).

Encuentros en la persecución de los PJs en Ricla (tirar 1d6):

1-3: Grupo de ciudadanos (1D10). Estarán armados con palos, espadas, hondas o garrotes.

4-5: Patrulla de guardias armados (1D6).

6: Guardias personales de Abir Al Nayim (2).

Si los PJs son capturados o se entregan, serán juzgados por intentar robar en el palacete del noble, teniendo en cuenta que la máxima pena será la amputación de alguna de las manos.

El Reencuentro de los Hermanos

Si los PJs han escapado sanos y salvos del palacete, con el duende en el bolsillo y, quizá con algo de valor en la mochila, no les será difícil alcanzar de nuevo la posada "Los arrullos" (usar la tabla anterior cambiando al grupo de borrachos por un número igual de soldados de la patrulla de Ricla en las cercanías del municipio) y cumplir así el último deseo de Anader, si éste aún vive...

Y fueron felices y comieron perdices con sabor a jabalí.

Recompensas

Si los jugadores...

- Consiguen resolver el problema de Julián y Gregoria: 10 P.Ap.
- Consiguen dialogar con Anader sin torturarlo ni intentar matarlo: 5 P.Ap.
- Entran en el palacete sin ser descubiertos y rescatan a Miliom: 20 P.Ap.
- Consiguen pensar antes de entrar (trazan planes y consiguen el mapa): 10 P.Ap.
- Rescatan a Miliom y concluyen el módulo aún siendo descubiertos: 10 P.Ap.
- Rescatan a Miliom pero no llegan a tiempo de que éste vea vivo a su hermano: 10 P.Ap.
- Si consiguen resolver, tanto el problema de Julián como el de Anader, y además consiguen que Julián acepte compartir a su esposa con el duende: 10 P.Ap.

- Interpretan bien sus papeles: P.Ap. variables.

Además ganarán las 20 mp (ó 30, quién sabe) que Julián le prometió a cada uno. Si todo sale bien, también los objetos prometidos por Anader: El libro, los dos talismanes y los componentes mágicos. Y todo aquello que hayan podido conseguir en el palacio.

Por el libro de "Las doce partidas" de Alfonso X se podrían pagar unas 2-5 mo. Por el ajedrez completo de marfil, se podrían pagar unas 1-2 mo.

Dramatis Personae

Julián García

Posadero entradito en carnes, marido de Gregoria y principal sufridor del duende Anader.

FUE	13	Altura	1,58 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	16	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	20		
CUL	10		

Armas: Garrote 60% (1D6)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Buscar* 40%, *Comerciar* 70%, *Elocuencia* 65%, *Árabe* 70%, *Catalán* 70%.

Gregoria García

Mujer de Julián, acosada por el duende Anader.

FUE	10	Altura	1,57 m
AGI	13	Peso	61 kg
HAB	16	Aspecto	16 (Normal)
RES	12	RR	55%
PER	17	IRR	45%
COM	20		
CUL	12		

Armas: Cuchillo 65% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Buscar* 60%, *Otear* 55%, *Seducción* 60%, *Árabe* 40%, *Francés* 65%.

Anader, el Duende Despechado

Duende de la posada que, bueno, sólo busca un poco de compañía para no palmarla.

FUE	3	Altura	3 cm
AGI	20	Peso	50 gr
HAB	20	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	30		
CUL	20		

Armas: Espada Corta 60% (1)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Discreción* 90%, *Escondarse* 85%, *Robar* 85%, *Elocuencia* 90%.

Hechizos: Todos los de nivel 1 al 4, salvo los de Goecia.

Poderes Especiales:

- *Transformación:* puede variar el tamaño a voluntad hasta 1,20 m.

Miliom, el Duende cautivo

Hermano de Anader que permanece cautivo en el palacete de Abir Al Nayim.

FUE	5	Altura	4 cm
AGI	25	Peso	60 gr
HAB	20	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	15	IRR	100%
COM	25		
CUL	15		

Armas: Honda 80% (1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Discreción* 95%, *Escondarse* 70%, *Robar* 75%, *Elocuencia* 70%.

Hechizos: Todos los de nivel 1, salvo los de Goecia.

Poderes Especiales:

- *Transformación*: puede variar el tamaño a voluntad hasta 1,20 m.

Abir al Nayim

Noble árabe instalado en Ricla. Carcelero de Miliom.

FUE	13	Altura	1,66 m
AGI	10	Peso	80 kg
HAB	13	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	70%
PER	15	IRR	30%
COM	16		
CUL	18		

Armas: Cimitarra 40% (1D6+2)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Juego* 40%, *Mando* 70%, *Elocuencia* 75%, *Leer y Escribir* 90%, *Degustar* 40%, *Castellano* 65%, *Catalán* 70%, *Francés* 40%.

Guardias de Abir al Nayim

Guardias al servicio del noble árabe.

FUE	20	Altura	1,72 m
AGI	15	Peso	76 kg
HAB	13	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	12		
CUL	10		

Armas: Cimitarra 65% (1D6+2)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3), Casco y Escudo.

Competencias: *Degustar* 80%, *Tortura* 65%, *Castellano* 45%, *Escudo* 60%.

Sirvientes de Abir al Nayim

FUE	13	Altura	Variable
AGI	14	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	13	RR	30%
PER	15	IRR	70%
COM	15		
CUL	13		

Armas: Daga 35% (2D3+1D4)

Palo 35% (1D4+1+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Escuchar* 35%, *Discreción* 50%.

Bandidos del Camino

FUE	16-18	Altura	Variable
AGI	15-18	Peso	Variable
HAB	18	Aspecto	Variable
RES	14-18	RR	25%
PER	15	IRR	75%
COM	7		
CUL	6		

Armas: Espada Normal 55% (1D8+1+1D4)

Hacha 55% (1D8+2+1D4)

Maza 55% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Escondarse* 40%, *Esquivar* 35%, *Tortura* 35%.

Borrachos del Camino

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	16	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	12		
CUL	12		

Armas: Espada Normal 35% (1D8+1+1D4)

Pelea 55% (1D3+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 35%, *Lanzar* 40%.

Ciudadanos de Ricla

Utilizar al azar cualquiera de los PNJs pregenerados.

Perros Salvajes, Lobos, Jabalí y Oso

Mirar la pág. 122 del manual de juego.

La Ratonera

Por Ricard Ibáñez

Mini-aventura para Aquelarre publicada anteriormente en la tercera reimpresión del manual. Está prevista para un grupo de 5/6 PJs, ninguno de los cuales ha de pertenecer a la nobleza o gozar de una posición influyente.

Introducción

Murcia, 18 de marzo de 135...

Los PJs, que pueden haberse conocido perfectamente por el camino, se encuentran de viaje por tierras murcianas, teniendo que hacer noche en la ciudad de Lorca. Sin mayores problemas, se instalan por una cantidad razonable en la posada "El Cuervo Borracho", regentada por maese Pedro Giménez.

Intrigas

Hay un par de cosas, sin embargo, que los PJs (nuevos en la villa) desconocen:

Acaba de llegar un nuevo Corregidor a la ciudad, llamado Diego de Córdoba. La misión del nuevo Corregidor consiste en investigar los supuestos fraudes que el Concejo de la ciudad viene realizando de un tiempo a esta parte. El Tesorero Real sospecha que la ciudad no paga a la Corona todo lo que le corresponde.

En efecto, varios de los miembros del Concejo, en complicidad con el Merino y el Mayordomo, han estado escatimando fondos, tanto del fondo público como de los impuestos reales. Si el nuevo Corregidor descubre la verdad lo más probable es que acaben todos con sus posesiones confiscadas, y ellos mismos condenados a muerte por traición. Desesperados, los implicados deciden asesinarlo. Debe ser un asesinato en el cual no puedan ser involucrados... quizá llevado a cabo por un grupo de forasteros...

Por otro lado, el Corregidor, que no se fía de nadie, se ha hecho acompañar de tres hombres de confianza, terriblemente fieles a su persona...

Abusos

Mientras los PJs cenán sin problemas en la posada, cualquiera de ellos que pase una tirada de Percepción x 3 se dará cuenta de que están siendo observados por un desconocido embozado en una capa, el cual está interrogando a maese Pedro Giménez. Una tirada de **Psicología** con un bonus del 25% le confirmará que, en efecto, hablan de ellos.

Nota para el DJ: El hombre embozado no es otro que Fernando Martínez, jefe de la milicia de la ciudad y mano derecha del Merino. Acaba de encontrar los hombres que necesitaba...

Fernando saldrá a la calle, donde le están esperando quince hombres, volverá a entrar y arrestará a los PJs sin más ceremonias. Si puede improvisar algún motivo en el momento, mejor. Si no, les detendrá de todos modos, acusándoles de robo (no importa qué). Procurará cogerlos vivos, pero de todos modos no vacilará en matar o malherir a alguno para amansar a los demás.

Nota para el DJ: Si esto último es imposible, porque los PJs están muy armados o son muy brutos, Diego y sus chicos siempre pueden optar por detenerlos de noche, irrumpiendo en su habitación mientras duermen.

Los PJs serán desarmados, atados y escoltados por los soldados hacia el calabozo. Por el camino, dos de los guardias comentarán entre sí que "ya están hartos de hacer lo mismo una y otra vez". Una tirada de **Psicología**, sin embargo, hará que los

PJs se den cuenta de que parece haberlo dicho únicamente para que los PJs lo escucharan...

Algunas explicaciones

Los PJs son conducidos, por callejuelas secundarias, a un viejo edificio de aspecto vagamente eclesiástico, y arrojados sobre las frías losas de una especie de bodega, acondicionada como celda, situada en el sótano del mismo, sin que se les den explicaciones ni los traten con miramientos. La única fuente de luz es una estrecha ventana, que da al parecer a un patio interior.

Al cabo de poco, sin embargo, los PJs oirán un susurro que intenta llamar su atención desde el otro lado de la puerta. Les informará que es un amigo, y que pasará a verlos más tarde.

En efecto, una hora después la puerta se abrirá con cuidado, y el carcelero que les instaló en tan confortable lugar entrará en la celda. Se presentará como Iñigo, y explicará a los PJs que han sido víctimas de un complot, el cual ya ha sido llevado a cabo otras veces con éxito.

Según él, el Merino de la ciudad y maese Pedro son viejos amigos, y llevan a medias un lucrativo negocio: cada cierto tiempo, la guardia de la ciudad, por orden del Merino, hace detener a varios forasteros de los que se hospedan en "El Cuervo Borracho". Maese Pedro los acusa formalmente de robo, y el Merino los condena siempre a unas semanas en el cepo y a la expulsión de la ciudad. Las posesiones de los forasteros son repartidas entre ambos amigos. Los forasteros nunca han vuelto a pedir justicia, por lo que el carcelero cree que han sido asesinados fuera de la ciudad por los sicarios del Merino. Iñigo dirá a los PJs que está harto de esta situación, y que ha reunido pruebas que demuestran la culpabilidad de ambos. Si los PJs quisieran, él podría facilitarles los medios para huir. Entonces tendrían que ponerse en contacto con el nuevo Corregidor, que es un hombre justo y que tiene el poder de arrestar a esos dos malhechores. El se siente vigilado, pues sabe que están empezando a desconfiar de su persona, y no se atreve a hacerlo por sí mismo.

Respecto a cómo llegar hasta el Corregidor, Iñigo parece tenerlo todo previsto: explicará que dicho personaje se encuentra en este momento durmiendo en un palacio cercano al edificio donde se encuentran ahora, que pertenece a la municipalidad. Iñigo propone ayudar al grupo dejando abiertas las puertas de la celda, del almacén donde están sus posesiones y la de la salida. A partir de ahí, los PJs tendrán que desenvolverse por sí mismos, e intentar llegar hasta el Corregidor antes de que les alcancen los sicarios del Merino. Les suplicará que esperen un poco antes de iniciar la fuga, ya que él va a esconderse en el agujero más profundo que sea capaz de encontrar. Si presiente que algún PJs planea aprovechar la confusión para salir por patas, le recomendará que no lo haga: su cabeza sería puesta a precio por la autoridad, y no tardaría en rodar por el polvo de la plaza...

Esta historia tan bonita se vendrá abajo si un PJs medianamente inteligente pasa una tirada de **Psicología**, la cual le hará darse cuenta de que el hombre no dice toda la verdad...

Otras explicaciones

Los PJs harán muy bien en olerse algo podrido de toda esta historia, ya que es en gran parte falsa. En realidad, como ya dijimos anteriormente, no es más que un montaje para asesinar al nuevo Corregidor. Parte de sus hombres han sido sobornados, y tienen órdenes de matarlo en sus habitaciones nada más se dé la

voz de alarma. La guardia del edificio procurará no impedir la fuga de los PJs, antes bien, alentarla atacando a los rezagados.

Salir del edificio es muy difícil, por no decir imposible. Aún a sabiendas de que están siguiendo el juego a sus enemigos, la mejor opción de los PJs es fugarse. En caso contrario se exponen a ser asesinados sin piedad.

La huida

Las explicaciones de Iñigo son escuetas y muy claras: el grupo debe avanzar por un pasillo donde se encuentran otras celdas, hasta llegar a una puerta situada justo enfrente de su celda. Allí hay un almacén donde encontrarán algunas herramientas, cuerdas, antorchas, etc. Ningún arma, salvo las de los PJs, las cuales se encuentran junto con el resto de su equipo en un rincón. Más allá se encuentran dos puertas: una conduce a una especie de cuarto de guardia, donde una veintena de soldados esperan pacientemente a que los PJs se decidan a salir. La otra puerta da a un patio interior, que hay que atravesar para entrar en el edificio de enfrente. El Corregidor duerme en una de las habitaciones del primer piso.

En el patio esperan otros diez soldados, semi ocultos entre las sombras (pero visibles con una tirada de **Otear**). El plan de los conjurados es muy sencillo. Cuando los PJs salgan al patio dejarán que avancen unos pasos y los atacarán, dando la señal de alarma. Será la señal para que sus compañeros del cuarto de guardia salgan también, atacando a los PJs por la espalda. Entre la confusión varios asesinos irrumpirán en las habitaciones del Corregidor y lo acuchillarán sin piedad. Luego explicarán al rey que su representante fue asesinado por un grupo de individuos desconocidos, los cuales a su vez fueron abatidos por las armas de sus leales servidores del municipio de Lorca.

Si los PJs caen en la trampa, oírán al llegar al patio un grito que dice "¡Alarma, intrusos!", seguido muy poco después por otro que dice "¡Auxilio, están matando al Corregidor!".

Si el grupo intenta huir será presa fácil de los ballesteros, que tirarán a matar. Si por el contrario se lanzan hacia donde se oyen los gritos, se encontrarán al Corregidor luchando junto a tres hombres con su librea contra media docena de soldados de la milicia disfrazados. Uno de ellos es Fernando Martínez. La ayuda de los PJs puede ser decisiva, y ayudará a diferenciar amigos de enemigos.

Conclusión

El resultado de esta aventura depende mucho de las acciones del grupo, y puede dar pie a posteriores aventuras: los PJs pueden desde escabullirse de la encerrona (por ejemplo, obligando a Iñigo a que confiese las verdades) hasta abrirse paso luchando y huir de Lorca, desentendiéndose de las intrigas locales: si los Pj ayudan a Diego de Córdoba éste, agradecido, les recompensará con ricas vestiduras, armas y equipo, así como con una pequeña compensación monetaria. Si se distinguen especialmente en la pelea, incluso es posible que les ofrezca trabajo a su servicio.

Si por el contrario los PJs son atrapados y el Corregidor es asesinado, los PJs serán acusados del hecho, y ejecutados... por el propio Merino de la ciudad. Si los PJs son atrapados pero el Corregidor sale vivo del atentado, escuchará las explicaciones de los PJs, y si se le logra convencer de su inocencia les dejará marchar... Como muestra de clemencia, es posible incluso que cure las heridas de los más graves.

Sea como fuere, los PJs ganarán cada uno 25 P.Ap. por jugar esta pequeña aventurita. Si alguno destaca especialmente en ella, puede ganar hasta 15 P.Ap. más.

Dramatis Personae

Diego de Córdoba

FUE	20	Altura	1,82 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	17	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Mano 75% (1D8+2+1D6)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco.

Competencias: *Cabalgar* 72%, *Discreción* 45%, *Escudo* 65%.

Iñigo

FUE	17	Altura	1,67 m
AGI	10	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	2 (Repugnante)
RES	25	RR	30%
PER	10	IRR	70%
COM	15		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Torturar* 65%, *Elocuencia* 65%.

Fernando Martínez

FUE	20	Altura	1,93 m
AGI	15	Peso	97 kg
HAB	20	Aspecto	5 (Repugnante)
RES	20	RR	85%
PER	15	IRR	15%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espadón 80% (1D10+2+1D6)

Armaduras: Cota de Malla Reforzada (Prot. 6) y Casco.

Competencias: *Cabalgar* 65%.

Milicia de la ciudad

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza 45% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2) y Casco.

Competencias: *Esquivar* 40%.

Ballesteros del Rey

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	12	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	14	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)

Ballesta 60% (1D10+1D4)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3) y Casco.

Competencias: *Esquivar* 40%, *Otear* 45%, *Escudo* 50%.

La Sombra del Cometa

Por Javi Guadalupo

Parte 1: Estatuas de Oro

En un lugar olvidado y remoto de España, 1377.

En esta aventura, los PJs deberán averiguar la causa de la desaparición de Ernesto González, emisario del señor en el pueblo de Los Molinos. Luego continuarán su encargo: adquirir a todo coste una piedra "mas brillante y dorada que el oro" que se encuentra en dicha ciudad y cuyo dueño es desconocido. Ante todo se les pide discreción.

El pueblo de Los Molinos está ubicado cerca del bosque encantado y se accede a él por caminos secundarios y poco transitados. El asentamiento es raramente visitado por extranjeros y a los pobladores esto parece agradecerles. No hay en todo el lugar una misera posada, y no son más de veinte casas de dimensiones y aspecto respetables rodeando una plaza en cuyo centro se erige una iglesia derruida. Ningún señor domina el poblado, sino un consejo formado por las cuatro familias más destacadas.

El cuerpo sin vida del emisario fue hallado por un peregrino en las afueras de la ciudad. Las causas de su muerte son desconocidas y nadie del pueblo está capacitado para averiguarlo. Sus restos mortales fueron depositados dentro de la iglesia en espera de que alguien los reclamara. El olor a podrido en ella es insoportable. Sobre un altar yace el cadáver y una bolsa descansa a un lado de su brazo. En ella se encuentran varias monedas de plata (1500) y un diario personal. Es raro, pero el brazo izquierdo del emisario se ha convertido en oro.

El diario es un conjunto de hojas escritas a mano. Faltan varias hojas que fueron limpiamente arrancadas (por cierto, la letra del día 30 difiere de las del resto del documento):

" 1377

Noviembre 3.

Arribo al pueblo. Es extraño no parece haber un señor feudal que domine. La gente me recibió con reservas y respondió mis preguntas con evasivas. Al no haber una posada en el pueblo solicite hospedaje. Solo un hombre me la ofreció, un viejo simpático que vive en las afueras. No es nativo y carece de los prejuicios de estos con los extranjeros. Creo que puedo confiar en él.

Noviembre 5.

Sospecho haber dado con el poseedor de la piedra, uno de los miembros del consejo del pueblo. Me presente a él para anunciar mi deseo de adquirir la misma. Afirmó no conocer de ella y trato de deshacerse de mi lo más rápido posible. Creo que miente.

Noviembre 8.

Sigo investigando. Hablé con gente de aldeas vecinos. Circulan ciertas leyendas sobre el bosque que se inclina sobre la ciudad. Ritos diabólicos y otras cosas se realizan en él. Boberías. La gente, en el pueblo me sigue evadiendo.

Noviembre 9.

Trabe amistad con un sujeto raro y ermitaño. Habla de épocas antiguas y de aberraciones actuales. Menciono un claro en el bosque, aunque no recuerda su ubicación. Comenzare a investigar.

[Aquí faltan hojas].

Noviembre 24.

Es horrible. Lo que vi. Es difícil de explicar. Esa noche, en el claro del bosque. No llegue a reconocer sus rostros a la irregular luminosidad que emitía la fogata. No recuerdo bien que pasa luego, pero largue a correr. Creo que me vieron. Enviare una carta a mi señor, no creo conveniente seguir en este pueblo. La piedra existe pero no creo tener la fuerza suficiente para conseguirla. Es custodiada celosamente por los adoradores.

[Aquí faltan hojas].

Noviembre 30.

Fui un bobo. Todo fue producto de mi imaginación enferma. La soledad y las fábulas que me narraron se apoderaron de mi razón. Creo que he molestado de sobremano a esta buena gente. Parto a la brevedad de regreso y recomendaré que estas personas sean dejadas tranquilas."

Las cuatro familias que controlan el pueblo descienden de un mismo tronco genealógico. Su pariente en común es quien, luego de uno de sus habituales paseos por el bosque, trajo consigo la piedra. Sus actuales patriarcas son:

- **Manuel Salas:** El hombre más influyente del pueblo. Heredero de la piedra y el gran sacerdote en el culto a ella. Habita en la casa más lujosa del pueblo.
- **Rodrigo Menéndez:** Gran comerciante de la zona. Poseedor de una gran fortuna lograda por la venta de oro en bruto y joyas ricamente labradas en ese mismo material. Nadie conoce la posición de la mina ni del taller de artesanía en donde trabaja. Una vez por mes parte una carreta llena del noble metal hacia las ciudades más importantes.
- **Arturo Salguero:** Hombre misterioso y reservado. Pocas veces aparece en público y cuando lo hace inspira una rara sensación de incomodidad a quien le dirija la palabra. El es la ley y voz del pueblo.
- **Ignacio Del Soler:** Hombre joven y vigoroso. Amante de las mujeres, el vino y las batallas. Encargado de guardar el orden en el pueblo. Duro con quien quiebra la ley y decidido a la hora de una batalla.

El único que brindará asilo a los PJs es el mismo que se lo ofreció al emisario muerto. Su casa se encuentra en las afueras del pueblo, a un lado del camino que se aleja del mismo. Les dará tres habitaciones por sólo el placer de conocer noticias del exterior. Narrará su desdichada huida de su reino de origen por problemas con el señor. No se encuentra a gusto en el lugar pero fue el único lugar donde se encuentra a salvo. Prefiere no entrometerse en los asuntos internos del pueblo.

El ermitaño habita en un granero abandonado en las afueras de la ciudad. Es un hombre viejo y marchitado. Habla lentamente y con pausas. Narrará una leyenda extraña e informará que sólo ellos pueden salvar al pueblo. Deben matar el culto satánico que se lleva a cabo en el pueblo. Solo un hechizo es capaz de deshacer los poderes del maligno. No lo conoce pero sabe que esta anotado en alguna parte del pueblo. Además afirma que los ritos se llevan a cabo en las profundidades del bosque. En un claro donde se alza un altar con la piedra.

Lo cierto es que el hechizo se encuentra grabado en la tumba de quien trajo la piedra por primera vez. Un enmarañada red de catacumbas dificultan la búsqueda. En ellas habitan toda clase de seres. La llave y escritos que permiten llegar a él se encuentran en la caja de seguridad de Manuel Salas, en su casa. El escrito es:

"Sólo quien por los caminos retorcidos avance llegará. El camino de la rectitud solo lo llevará a la perdición. Sólo quien nunca se rinde a los obstáculos y adversidades pasará. El camino fácil se torna difícil. Solo quien le brinde importancia al peso de las palabras obtendrá el poder.

Lo que hoy es fuerza, mañana será flaqueza.

Lo que hoy es esplendor, mañana será ruina.

Lo que hoy es vida, mañana será muerte".

[Esto estará anotado en el anverso de una piedra donde se encuentra grabado una estrella de 5 puntas].

El Asesinato

Una noche, una vez iniciadas las investigaciones, al llegar al hospedaje encontraron a su anfitrión muerto en medio de un charco de sangre. No tardarán en escuchar gritos furiosos de la

gente que llegará a la casa en busca de venganza. A la cabeza de ellos Ignacio Del Soler. Sin entender nada tendrán que tratar de huir.

Luego de distanciarse precipitadamente del lugar, un tanto más tranquilos, sentirán como si alguien los observase. Aparecerá una silueta entre los arbustos que los llamará discretamente. Luego, sin decir palabra, comenzará a adentrarse al bosque por un sendero casi invisible. Se detendrá en una cabaña donde los invitara a pasar. Allí les narrará que su padre fue quien acompañó al descubridor de la piedra, Esteban Salas, por el bosque el día del hallazgo. Según le contó sorprendieron a un grupo de extrañas criaturas pequeñas adorándola en un claro. Para hacerse con ella los desollaron. La piedra tiene propiedades especiales y Esteban no quiso compartirlos. Una noche sin luna mató a su padre por la espalda. Entregará un mapa antiguo que indica la posición exacta del claro. Les dirá que el bosque esta encantado. Es fácil entrar pero complicado salir. Los senderos aparecen y desaparecen mágicamente. Pide venganza por la sangre de su padre.

Realmente, el bosque está repleto de mandrágoras¹¹⁰, gnomos¹¹¹ y manadas de lobos. Llegar al claro no es difícil, pero si volver pues las mandrágoras se ocuparan de modificar los senderos. Cuando lleguen al claro, allí estarán en la noche los cuatro adoradores. Bailan alrededor de una fogata y alaban a la piedra que se encuentra en el altar. Están realizando un rito en honor a Surgat, el demonio de las riquezas, de quien son siervos. El piso esta lleno de joyas de oro y estatuas humanas del mismo material diseminadas. La piedra tiene el poder de convertir las cosas en oro (mediante el maleficio adecuado, clarop) y solo quien lleve como amuleto la piedra con la estrella de cinco puntas y recite en voz alta el conjuro citado en su anverso quedará inmune. La persona que se convierta en oro perderá toda capacidad móvil pero seguirá percibiendo y pensando. Al matar a los adoradores el hechizo se romperá. Volverán en si (a menos que le hayan arrancado la cabeza) con sólo una secuela: los ojos de un llamativo color oro.

Parte 2: Las Desapariciones

Tras regresar con la piedra que les encargó en la primera parte, el señor los enviará a una ciudad de sus dominios con el objeto de encontrar otra piedra para su colección. Esta es roja como el fuego. Dirá que se encuentra en manos de un hidalgo que responde a sus deseos. Además les informa que mientras estén en ese territorio tendrán que obedecerlo. La ciudad se llama Valle del Infinito y se encuentra al pie de un conjunto montañoso, a dos días de viaje. Casi al llegar verán a un lado del camino una carreta abandonada.

Como su nombre lo indica, el pueblo se encuentra en un valle rodeado de montañas. En general presenta un aspecto próspero, no así un conjunto de casas que se encuentran aisladas y en estado deplorable. Un pequeño castillo sin muchos adornos se alza en el centro del mismo. Notarán que el clima es tenso, la gente mira con recelo a los habitantes de esa casas separadas. Si investigan descubrirán que los que ahí habitan son Judíos.

El nombre del hidalgo es Álvaro Del Soler. Los atenderá de inmediato y querrá saber el motivo de su visita. Si le nombran la piedra dirá que le encantaría satisfacer los deseos del señor pero que esta ha desaparecido junto con sus hombres de confianza. Sospecha que han sido secuestrado, pues la carreta donde transportaban la piedra para el señor fue encontrada vacía y algunos cadáveres fueron encontrados en los alrededores. Les pedirá que investiguen el asunto. Todo esto ha pasado apenas hace unos días.

El grupo partió con los primeros rayos de luz del día. En total eran 10: 8 soldados y 2 dignatarios. Cuatro de los primeros fueron hallados sin vida. Transportaban únicamente la piedra. Una patrulla descubrió el carruaje a un costado del camino. Algunas manchas de sangre indican la existencia de una pelea. Se desconoce el paradero de las desaparecidos y de sus captores.

Si preguntan a la gente del pueblo sobre la desaparición es probable que acusen del hecho a "esos judíos que viven en el pueblo". La gente de la iglesia no lo dirá abiertamente, pero a buen entendedor pocas palabras. Los familiares de los

desaparecidos proclamaran una limpieza de marranos para vengarse. Los soldados se encuentran deseosos de acción. El clima es tenso y solo los recién llegados están en situación de decidir los hechos.

En la judería hay al menos unas 15 familias de judíos. Poco se sabe de ellos. Solo que son distintos. Muchas son las acusaciones que han recibido durante su permanencia en la Península y no es necesario que éstas sean probadas para que un grupo de pueblerinos resentidos aproveche la ocasión para realizar una persecución. Se mostrarán desconfiados ante las preguntas y sólo lograrán entablar conversación con un rabino que se encuentra organizando la sinagoga. A quien se le pregunte por las desapariciones se apresurará a informar su inocencia. Todos visten ropas negras y andrajosas.

El rabino es una persona culta y de mediana edad. Sus conocimientos pueden ser de gran ayuda para el grupo investigador en el futuro. Sólo deben entablar una relación amistosa (y salvar a la población judía de una muy enojada muchedumbre). Se mostrará amable y hablará pausadamente. Desmentirá todas las leyendas que han sido contadas en contra de su pueblo. Se mostrará ansioso en resolver el dilema y prestará toda su ayuda. Les aconsejara que visiten el lugar donde se efectuó el robo.

El lugar de los hechos se encuentra a un lado del camino principal que se aleja. La carreta se encuentra a un lado del camino. En su interior se observan manchas de sangre secas. En algunas partes de la misma la madera está astillada y quebrada. Hay señales en la escena que indican que no ha sido un ataque sorpresa, sino que el grupo desaparecido los dejó acercarse sin temor. En el piso se observan marcas, ahora borrosas, que se alejan de la carreta y se introducen por un costado del camino hacia los montes. Esas marcas se deben al traslado de los cuerpos inconscientes de los secuestrados. Un jirón de ropa azul cuelga en un espinillo.

Lo cierto que los judíos sólo están siendo usados como chivos expiatorios. La dichosa piedra se encuentra en manos del hidalgo, quien al descubrir que es la mismísima roca de Frimost, el demonio de la destrucción, y los poderes de esta, decidió hacerse con ella. Pero había un peligro: quienes lo habían acompañado también conocen esto. Por lo tanto decide eliminarlos (se va entendiendo el asunto, ¿no?). Los diez hombres de la carreta eran esos hombres y ahora el hidalgo se siente satisfecho y seguro. Le pide a unos soldados brutos (por supuesto los PJ) que investiguen el caso y esperará que se encuentren a los "responsables". Mientras tanto se dispone a utilizar a los cautivos para llevar a cabo un aquelarre en honor a Frimost.

El Aquelarre

Mientras caminan por el mercado del pueblo un ser misterioso se acercará al grupo y les entregará un papel arrugado en las manos mientras susurrará: "No todo es lo que parece ser en este pueblo". Cualquier intento de seguirlo será inútil. La hoja tiene garabateado un mapa con una X y una hora. Con no poco esfuerzo o con ayuda ajena descubrirán la posición exacta de la marca: un pequeño valle entre montes. "Hoy, media noche" se lee al pie.

Noche de luna llena. El mapa los lleva directamente un profundo valle, hundido entre dos colinas y escondidos de las miradas indiscretas. Un grupo de individuos en torno a una gran fogata. 20 personas bailan a su alrededor mientras otras 6 (los desaparecidos) maniatados son acercados lentamente a las llamas. Un especie de sacerdote, cubierto de pies a cabeza por una túnica, controla y dirige la ceremonia. Podrán ocultarse entre las rocas que están en la pendiente y acercarse lentamente. Desde más cerca podrán observar que conocen a algunos de los danzantes. Son miembros de la corte del hidalgo, entre ellos su principal consejero. Atacar a los hombres es el suicidio. No hacer nada significa permitir la entrada de un demonio al mundo. Los prisioneros serán quemados y la intensidad de los cantos y aullidos ira creciendo. Pronto las llamas se harán gigantescas y comenzaran a volar inmensas bolas de fuego. Este es un momento cumbre. Una solución sería provocar un derrumbe y marcharse.

Al día siguiente el hidalgo los llamará para conocer los adelantos de la investigación. Si le cuentan lo acaecido la noche anterior no les creerá. Confía en sus ayudantes y les pedirá pruebas. Además tiene pruebas que incriminan a los judíos.

¹¹⁰ Véase pág. 157 del manual de juego.

¹¹¹ Véase pág. 149 del manual de juego.

Quizás alguno le llame la atención la ropa del señor (el color). Les pido que los acompañe para ajusticiar a los asesinos y se marchará.

El ataque comenzará. Hordas de soldados se arrojarán sobre los judíos. Algo curioso llamará la atención a un buen observador. Al vestido del hidalgo le falta un pedazo. Le vendrá a la memoria el pedazo de tela que encontraron cerca de la carreta y todo cobrará sentido.

Hagan lo que hagan el grupo será encarcelado junto con un grupo de judíos. El señor los visitará, les contará toda la historia y anunciará un trágico final: tomarán el lugar de los seis muertos en el próximo aquelarre. Si logran escapar y avisar al señor de lo ocurrido este enviara a su ejercito a recuperar lo suyo. Si algún PJ es noble y ha hecho algún mérito puede que le den el castillo. Si salvan a los judíos estos se mostraran agradecidos y ofrecerán su ayuda en futuras aventuras de los jugadores.

La Sombra en el Espejo

Por Eduardo Villalobos y Luis González

*Cold as the northern winds
in december mornings
cold is the cry that rings
from this far distant share.
Winter has come too late
too close beside me.
How can I chase away
all these fears deep inside?
Enya (Exile)*

*Aventura para un grupo de cuatro a seis PJs experimentados,
de los cuales al menos uno debería tener un elevado
Conocimiento Mágico.*

Introducción

Hace muchos años existió en la ciudad de Córdoba un gran mago llamado Eleazar Ben Isaac. Eleazar pasó la mitad de su vida estudiando los secretos de la magia negra, pero al fin fabricó un poderoso espejo con el cual podía contactar directamente con Agaliarethp.

Agaliarethp al principio lo permitió, pero pronto, se dio cuenta de que el poder del espejo aumentaba con cada contacto y que no tardaría en llegar a dominarlo. Por ello mandó a una de sus Sombras¹¹² más poderosas, llamada Ikunok, al mando de un ejército de Muertos¹¹³ para acabar con Eleazar y destruir el espejo.

Los Muertos no tardaron en acabar con los sirvientes de Eleazar, por lo que se desató un terrible duelo mágico entre el mago y la Sombra. Esta, concentrada en terminar con Eleazar, no se percató de la huida de un aprendiz del mago con el espejo. El aprendiz, un árabe llamado Amir, se refugió como sirviente del Emir de Algeciras, con la esperanza de escapar de la Sombra.

La Sombra, tras muchos años de búsqueda, lo encontró. Al darse cuenta Amir escondió el espejo en uno de los juguetes del Emir: un enorme guerrero mecánico inmune a la magia. Amir murió en manos de la Sombra, y el secreto del espejo se perdió. Tras la caída de Algeciras, el palacio del Emir fue saqueado y sus juguetes vendidos a un rico comerciante de Sevilla.

Ikunok nunca usó la magia delante del espejo, ni permitió que nadie lo hiciera, ya que eso sería detectado por su amo, enterándose así de que después de tantos años el espejo todavía no había sido destruido, como Ikunok le había hecho creer. Amir, por su parte, nunca usó el espejo, pues era consciente que carecía del poder necesario para enfrentarse al Demonio de la Magia.

Por todo ello, la Sombra no tuvo más remedio que buscar a un mago y a un grupo de guerreros con el alma corrompida para sacar el espejo de la estatua. Como buen sirviente de Agaliarethp, no piensa pagar nada a sus sicarios... Lo que no sabe es que un rayo (¿divino?) está a punto de acabar con ellos, y que un grupo de PJs se acerca a la zona ignorantes de lo que se les viene encima...

La Tormenta

Cercanías de Algeciras, diciembre del año 1345.

Los PJs se encuentran de viaje, recorriendo un tortuoso sendero que avanza paralelo a la costa, alejándose progresivamente del mar. Aunque sopla un fuerte viento del norte el cielo está claro y la mañana se presenta apacible. Sin embargo, a medida que avanza el día, el cielo se va cubriendo de

un tupido manto de oscuras nubes que no presagia nada bueno. Al anoecer se desencadenará la tormenta, los truenos braman y los relámpagos iluminan una vasta llanura cuya uniformidad sólo es rota por un grupo de árboles. Estos parecen ofrecer un poco de cobijo frente a la tormenta (y, de hecho, los PJs pueden refugiarse bajo ellos si así lo desean).

Varios rayos caen sobre la llanura provocando pequeños y fugaces incendios en la lejanía. De repente un ensordecedor trueno retumba sobre los PJs a la vez que un rayo cae a su lado. Si se refugiaron en los árboles hay un 60% de que le dé a un PJ, en campo abierto sólo hay un 5%. El rayo causa 3D6 de daño, o 4D6 si el PJ lleva armadura metálica (se tirará localización para el daño). Si los PJs llevan monturas, el trueno y el rayo las encabitarán. Sus jinetes deberán pasar una tirada de **Cabalgar** o serán arrojados de la silla, sufriendo 1D6 de daño.

Los Muertos

Al poco tiempo la tormenta parecerá amainar. Después de avanzar unos pocos kilómetros más, aparecerá ante sus ojos un horrible espectáculo. A la orilla del camino se encuentran los restos semicalcinados de una carreta, y a su alrededor varios cadáveres con graves quemaduras y sus miembros aplastados por ruedas de carreta y cascos de caballo. A unos pocos metros se pueden ver dos caballos muertos.

Parecería un simple accidente provocado por un rayo, sino fuera porque uno de los cadáveres tiene sus restos extendidos en varios metros a la redonda, y parece bañado en su propia sangre. Si se pasa una tirada de **Buscar**, se podrán encontrar varias armas y ciertos objetos que una tirada de **Conocimiento Mágico** revelarán como talismanes de *Invisibilidad* (roto), *Protección mágica*, *Invulnerabilidad* y *Aceleración*.

Al seguir el camino podrán ver a lo lejos un viejo caserón semiderruido. Cuando estén a su altura los caballos enloquecerán y lanzarán a tierra sus jinetes, huyendo seguidamente. Los jinetes perderán 1D6 de daño si no pasan la tirada de **Cabalgar**. Mientras los caballos se pierden en la lejanía, una densa niebla se formará sobre los PJs, que no tardarán en perderse de vista unos de otros. Repentinamente, frente a cada PJ aparecerá un Muerto, que atacará al PJ en cuestión. Cuando el último de los Muertos vivos sea un muerto yacente, la niebla se disipará gracias a un fuerte vendabal, el cual marcará el inicio de un nuevo embite de la tormenta, la cual caerá sobre los PJ con más fuerza aún que en la vez anterior. Calados hasta los huesos, los PJ sólo tienen como refugio el viejo caserón, ante lo cual no tendrán más remedio que dirigirse hacia él (si alguno se hace el remolón convendría recordarle que, en este juego, las pulmonías son mortales).

El Caserón

Mientras se acercan, un frío y profundo grito se alza en la oscuridad. proviene del tétrico caserón y poco a poco va subiendo de tono hasta que se hace insoportable para los oídos. Los PJs no tienen más remedio que tirarse al suelo y taparse los oídos hasta que el grito termine. Es un grito extraño, imposible para una garganta humana, y que, más que temor o advertencia, suena a bienvenida...

La tormenta, que durante el grito parecía haber disminuido ligeramente, azotará de nuevo a los PJs con fuerza inimaginable. Los PJs sólo tienen dos opciones: quedarse en el exterior y morir de frío, calados hasta los huesos, o dirigirse al caserón para resguardarse en su interior, afrontando aquello que se encuentra allí.

El caserón parece estar vacío, sólo conserva un par de sus muros interiores en pie y tiene el techo lleno de goteras, pero

¹¹² Véase pág. 170 del manual de juego.

¹¹³ Véase pág. 162 del manual de juego.

ofrece un mínimo refugio ante la lluvia. Mientras los PJs se están quejando de su mala suerte, del rincón más oscuro del caserón surge un ruido. Proviene de una figura encorvada con un gran manto negro sobre el cuerpo. Si se pasa una tirada de **Otear** y otra de **Conocimiento Mágico** los PJs se darán cuenta que se trata de una Sombra extremadamente poderosa.

La figura se levanta, se dirige hacia ellos y con voz fría y profunda les dice:

"Por fin habéis llegado. Hace mucho que esperaba alguien como vosotros. Ahora teneis que ayudarme: un carramato se dirige hacia aquí y quiero que me traigais un espejo que hay en su interior. El espejo está envuelto y por nada del mundo debereis mirarlo o hacer magia ante su presencia, pues moririais en el acto. A cambio de éste pequeño servicio os daré 1000 monedas a cada uno".

Si algún infeliz osa negarse o burlarse de la Sombra, provocará que esta revele su identidad y use un hechizo de **Muerte** contra él. Si el PJ resiste el hechizo, la Sombra hechará mano del resto de su arsenal (**Conmoción**, **Maldición**, **Muerte a Distancia**, **Levantar Muertos**, etc) para destrozarlo.

La Estatua

Al salir del caserío, los PJs verán que ha parado de llover y que en el cielo de la noche brillan debilmente algunas estrellas. La Sombra les dirá que se dirijan al camino y esperen; mientras ella se situará junto al caserón, sin perder de vista al grupo.

Tras unos momentos de espera, aparecerá en el horizonte un extraño carruaje que avanza en dirección a los PJs. En el pescante se pueden distinguir dos figuras vestidas con extrañas vestimentas. Bastará una leve amenaza para que estos dos estafalarios personajes salten del carro y huyan corriendo, curiosamente felices y contentos.

El carruaje es totalmente dorado y está barrocammente adornado con extraños símbolos y pequeñas esculturas de animales fantásticos. A través de sus puertas se distinguen lujosos asientos con multitud de cojines de diversos colores y tamaños.

En la oscuridad se puede distinguir algo que podría ser un hombre gigantesco tumbado en uno de los asientos. Si los PJs entran, podrán ver como el suelo está lleno de pequeñas figuras metálicas de animales, personas, objetos, etc. Lo que parecía un hombre tumbado, es en realidad una enorme estatua de un guerrero de dos metros, armado con una gran maza pesada.

Por mucho que busquen en el carruaje, no encontrarán nada parecido a un espejo. Una tirada de **Buscar**, sin embargo, revelará que al parecer hay un compartimento oculto en la espalda de la estatua. Sin embargo, el más leve roce con la misma provocará su activación, y con un rechinar de su complicado mecanismo saldrá de la carroza, atacando a los PJs, los cuales deberán hacerlo pedacitos si no quieren que los hagan idem.

Una vez solventado (y despedazado) el incidente los PJs podrán por fin forzar el compartimento oculto situado en la espalda de la estatua, sacando del interior del mismo un pequeño objeto del tamaño de un libro pequeño, cuidadosamente envuelto en lienzos: es el espejo.

El Espejo

Cuando la Sombra vea que los PJs tienen el espejo se dirigirá hacia ellos y les dirá que se lo den y que ni se les ocurra romperlo. Los PJs tienen varias opciones:

- Dar el espejo a la Sombra: Lo recogerá y desaparecerá a continuación, sin dar a los PJs recompensa alguna.
- Romper el espejo: La Sombra se reirá de ellos, ya que éste era su objetivo, y desaparecerá dejando una docenita de Muertos sedientos de sangre con los PJs, como recuerdo.
- Mirar el espejo o hacer magia ante él: Todo aquél que mire el espejo deberá pasar una tirada de Irracionalidad o morirá en el acto. En el espejo se puede ver una masa oscura e informe con multitud de extremidades. Se trata de Agaliareph. En el momento en que miren al espejo o hagan magia ante él, la Sombra desaparecerá llamada por su amo. En el último momento, no obstante, matará al PJ, y dejará tres Muertos por cada uno de sus compañeros como venganza.

- Enseñan el espejo a la Sombra: Esta lanzará un terrible grito de muerte, y desaparecerá absorbida por el espejo, convocada por su amo.
- Negarse a dar el espejo a la Sombra: Si los PJs insisten en cobrar el dinero prometido, la Sombra intentará que rompan el espejo; si no lo logra, los amenazará con aplastarlos con su poder. Si todavía se niegan, cederá y les dará lo prometido. Si entonces le dan el espejo desaparecerá. Si aún así los PJs se niegan a dárselo la Sombra parecerá estallar de furia, y blasfemando en un idioma desconocido desaparecerá.

Una vez que la Sombra haya desaparecido, los PJs pueden mirar el espejo. Si pasan la tirada de Irracionalidad verán a Agaliareph, el cual les ordenará romper el espejo. Si los PJs se deciden a conservarlo tres Sombras poderosas aparecerán de la nada, ordenándoles que les entreguen el espejo y atacando a los PJs si éstos se niegan.

Si los PJs conservan el espejo y la Sombra no es llamada por su amo, sufrirán en futuras aventuras los ataques de ésta para recuperarlo o destruirlo (mediante bestias infernales, mercenarios humanos, Muertos, ataques mágicos, etc).

Epílogo

Todo PJ que termine vivo la aventura recibirá 50 P. Ap. Por conseguir el dinero de la Sombra recibirán 25 P. Ap más.

Dramatis Personae

Estatua

FUE	45	Altura	2,00 m
AGI	10	Peso	250 kg
HAB	20	Aspecto	-
RES	50	RR	200%
PER	10	IRR	0%
COM	0		
CUL	0		

Armas: Maza 75% (2D6+6D6)

Armadura Natural: Metal (Prot. 10)

Poderes Especiales:

- **Resistencia:** no pierde bonus al daño por heridas ni se desmaya.
- **Maza:** es irrompible.

Ikunok (Sombra)

FUE	20	Altura	1,65 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	25	Aspecto	-
RES	20	RR	0%
PER	15	IRR	450%
COM	10		
CUL	30		

Armas: Carece.

Armadura Natural: Sólo la magia y el sol la hieren.

Hechizos: Todos.

Muertos

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	8	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	12	RR	0%
PER	7	IRR	100%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Maza Pesada (2D6+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: Todas a nivel de base.

Poderes Especiales:

- **Resistencia:** No se desmayan por las heridas sufridas.

Lágrimas

Por Juan Miguel Mancheno Chicón

Introducción

Echauri, reino de Navarra. Octubre del año de Gracia del Señor de 1351.

Los PJs, por motivos diversos, van camino de Santiago de Compostela en peregrinación. La Ruta les ha unido. Un anochecer cualquiera los atrapa en el pueblo de Echauri, a orillas del Arga y bajo la Sierra de Andía. Alguno de los poquísimos campesinos que hay en las calles les informa de la fiesta que se celebra en el castillo, donde -dice- pueden pedir alojamiento y cena.

El castillo está sobre una suave colina. Es una construcción robusta y pequeña de planta irregular, construida en buena piedra. Poco antes de la puerta, y al calor de una hoguera, hay dos soldados arropados en gruesos mantos de piel, que les informarán del motivo de la fiesta: Sancho de Landarria, Barón y Señor de la comarca, ha contraído matrimonio con Oxtatxu de Bureskunde, rica y joven huérfana del lugar. Es pues fiesta grande, y todos son bien recibidos hoy.

El banquete

En el salón del castillo están reunidos numerosos nobles y clérigos amigos del Barón, así como burgueses ricos de Pamplona y campesinos, siervos y soldados de su feudo. Dada su calidad de peregrinos, el Barón en persona recibirá a los PJs, ofreciendo a cada uno una copa de hipocrás (vino con especias) e invitándoles a participar en el banquete. Para ello, el grupo tendrá que repartirse entre las mesas según sea su posición social (ver esquema).

El Barón es un hombre alto y fuerte, rudo pero muy alegre. Su mujer es hermosa, esbelta y de noble porte, de ojos y cabello negros como la noche. Si se interesan por ello, los comensales informarán a los PJs que el Barón es muy rico, pues su señorío incluye varias aldeas, un gran bosque y molinos, así como una cantera. Tomó posesión del feudo hace apenas dos años, siéndole concedido gracias a los buenos servicios prestados al rey Carlos II de Navarra.

Los platos que se ofrecen en el banquete son:

- Caldo de tocino, cecina de colas de castrón, ajo, pan, berzas y hojas de nabo tierno.
- Carnero asado con hierbas.
- Truchas fritas, lomo de cerdo en adobo y guisillo de ánade.
- Frutas, miel, queso y confituras con sidra fría.

Si alguno de los PJs sabe divertir, cantar o narrar, es su ocasión para lucirse y quedar bien con sus anfitriones. Si es especialmente ingenioso y hace pasar un buen rato a sus oyentes el barón le dará cinco florines de oro, y los otros invitados le arrojarán 1D20+10 coronas de plata. Evidentemente, si el PJ es de origen noble no cobrará nada por su actuación, pues sería un insulto.

El vino es áspero y abundante, el hipocrás dulce y la sidra fuerte. Si un PJ bebe algo más de lo razonable deberá pasar una tirada de Resistencia x 2 ó caerá borracho y empezará a hacer y decir barbaridades. No obstante, el vino también suelta las lenguas. Un PJ sobrio podrá oír (pasando la tirada de **Escuchar**) ciertos rumores, cuchicheos y confidencias:

- La Señora tiene extraños conocimientos ocultos... no sabría decir cuales.
- Se ha visto al Gaeko¹¹⁴ comer en los patios de Bureskunde, alimentado por la Señora... pero no recuerdo quién me lo dijo a mí.

- El anterior pretendiente de la Señora, por ponerse pesado, fue raptado y asesinado por una Ondina¹¹⁵... dicen. Lo cierto es que apareció ahogado en el río.
- No veo nada bueno en este matrimonio. No me gusta... y yo nunca me equivoco.

La maldición

Justo en lo mejor de la fiesta un alarido espantoso acalla el jolgorio de raíz. La puerta exterior del salón está abierta, y por ella penetra el frío y la niebla. Hay una mujer muy vieja, de ojos llameantes, envuelta en harapos negros. Es una sorguiña (hechicera) del bosque. Habla en euskera (los PJ que no dominen esta lengua deberán conseguir que alguien les traduzca, ahora o más adelante):

"Cuidate, Sancho de Landarria. Cuidaos todos porque los demonios acechan la ocasión de hacer el mal. En los ríos se agitan las Ondinas, el Gaeko recorre los senderos olfateando sangre, el Aralar¹¹⁶ y el Agote¹¹⁷ danzan en torno a la vieja Mandrágora¹¹⁸, y la Dama de Amboto¹¹⁹ viaja por el cielo en su Carro de Fuego. Estas son las señales. ¿Y quién es responsable de tanta agitación? Cuidaos, euskaros, porque esta noche está entre vosotros."

La gente está atemorizada y callada. Su primera reacción es mirar a los PJs con espanto, especialmente si alguno (por culpa del vino) ha hecho una barbaridad. La vieja sorguiña es muy popular y nunca se ha equivocado. Los clérigos rezan asustados y el Barón está pálido y mudo. La vieja señala entonces a su esposa y dice (siempre en euskera):

"Oxtatxu de Bureskunde, maldito sea el demonio que te engendró, maldita seas tú y maldito tu amo Agaliarethp."

La Señora se levanta y mira con rabia a la vieja. Habla (igualmente en euskera) y ya nadie mira a los PJs, sino a la alta figura que tiembla de ira:

"Maldita seas tú, vieja miserable que has predicado contra mí desde el día que nací, y que has venido a perturbar también la fiesta de mi boda. Eres una gallina negra y quisquillosa de mal agüero, y como la gallina perderás la cabeza y tu cuerpo correrá en círculos hasta el fin de los tiempos."

El Barón se ha repuesto y ahora está rojo de indignación. Ordena a sus hombres que arrojen fuera del castillo a la sorguiña. Un PJ que pase una tirada de **Psicología** podrá notar que la sorguiña parece haber recibido un golpe demoledor. Está aterrorizada, grita incoherencias y llora mientras se la llevan. Si alguien se fija verá que los ojos de la Señora brillan con crueldad.

Confidencias en la oscuridad

Los músicos intentan tocar algo, pero la fiesta ha decaído totalmente. Siervos y campesinos no parecen estar muy de acuerdo con lo que se ha hecho a la vieja, y miran temerosos a la Señora. Por su parte, ni a los nobles ni a los burgueses les ha hecho gracia oír tantas maldiciones. La Señora, aún pálida, con los ojos llameantes de ira, se retira bruscamente, seguida al poco por su marido. El banquete ha terminado, y los invitados empiezan a irse a toda prisa. Los criados preparan un acomodo provisional para los PJs nobles o burgueses en el caldeado salón, tras retirar apresuradamente los restos del banquete. El resto de PJs deberá dormir con los criados en la cocina. Se apagan las

¹¹⁴ Véase pág. 149 del manual de juego.

¹¹⁵ Véase pág. 163 del manual de juego.

¹¹⁶ Véase pág. 131 del manual de juego.

¹¹⁷ Véase pág. 125 del manual de juego.

¹¹⁸ Véase pág. 157 del manual de juego.

¹¹⁹ Véase pág. 142 del manual de juego.

velas y poco a poco las llamas de la chimenea se convierten en brasas...

Aquellos PJs con un buen porcentaje en **Sedución** pueden (si así lo desean) intentar usar dicha competencia para intimar con las criadas, ya sea para dormir calentitos o para conseguir algo de información extra. Se sigue el proceso normal¹²⁰ pero en caso de llegar a las últimas consecuencias hay un 30% de posibilidades de que cojan una enfermedad venerea (1D6: 1 - Gonorrea; 2 - Herpes; 3-6 - Ladillas). Igualmente pueden obtener las siguientes confidencias:

- La sorguiña tiene razón. La Señora es una Meiga¹²¹. He visto una de sus manos convertirse en una garra cuando la maldijo.
- El Señor debería expulsarla antes de que sea demasiado tarde. Ella estaba mejor en su refugio del bosque, con sus secretos y sus demonios
- La Señora tiene una casa en lo más profundo del bosque, y allí una mazmorra llena de monstruos alimentados con los desgraciados que captura en el mismo bosque.

Brujerías

Al amanecer los centinelas dan la alarma. Alguien o algo ha dejado durante la noche un círculo de sangre y jirones de ropa negra frente a la puerta del castillo, en la que está clavada una cabeza negra de gallina. Por supuesto, nadie ha visto ni oído nada. Los habitantes del castillo empieza susurrarse entre ellos la palabra brujería... El Barón, que se había levantado de su noche de bodas de muy buen humor, grita furioso que los despojos no pueden ser obra sino de la sorguiña, y que piensa apalearla y expulsarla de su territorio para siempre. A sus gritos acude rápidamente su mujer, que lo abraza y acaricia cariñosamente, susurrándole algunas palabras al oído. Por fin, el barón se calma lentamente y termina esbozando una sonrisa de picardía, mientras mira con amor a su mujer. No obstante, ordena que sea traída a su presencia la sorguiña. Los soldados enviados a buscarla vuelven pronto con la noticia de que ha desaparecido. Traen consigo a un cazador, que afirma haberla visto internarse en el bosque. El Barón ordena inmediatamente realizar una batida para cazar a la sorguiña, y pide voluntarios. Nadie osa contradecirle, pero sus hombres se miran intranquilos y callan con un silencio culpable. Son de la comarca, y más de uno le debe un favor a la sorguiña. Exasperado, el Barón solicita la ayuda de los PJs, prometiéndoles una buena paga. Es de suponer que todos (o algunos) acepten.

Nota para el DJ: Oxtaxu es en realidad una joven Meiga dotada de gran poder, la favorita temporal de su Señor Agaliarethp, a quien ha prometido concebir un heredero del Barón y ofrecérselo en un Akelarre que sus servidores ya preparan en algún oculto lugar del bosque. La sorguiña lo adivinó desde que nació Oxtaxu, y siempre ha intentado acabar con ella, esparciendo habladurías por el pueblo y protegiéndose de sus ataques mágicos. Sin embargo, finalmente ha sido demasiado imprudente, presentándose en el territorio de su enemiga sin muchas de sus habituales protecciones mágicas. La meiga ha logrado asesinarla, y ha convencido a su esposo de que la sorguiña pretendía maldecir su unión y privarles de herederos. El hijo de ambos ya ha sido concebido en esa primera noche, y la señora ha decidido mandar a su marido al bosque para deshacerse de él.

El bosque de la bruja

Tras un magro desayuno consistente en leche, avellanas y pan blanco, el grupo, formado por el Barón en persona, dos ballesteros, los PJs que lo deseen y el cazador partirán hacia el bosque, siguiendo el rastro de la sorguiña. El malhumorado cazador, reclutado a la fuerza por su Señor, abre la marcha a pie, siguiendo los rastros, mientras no deja de maldecirse a sí mismo por bocazas. Lo siguen a caballo el Barón y sus dos hombres. El grupo de PJs cierra la marcha. El Barón proporcionará caballos a todo aquél que sepa montar, y mulas a los demás.

El cazador encuentra pronto un rastro que se interna en el bosque siguiendo un sendero. Es fácil seguirlo: está marcado de trecho en trecho por restos de sangre y jirones de harapos negros. El bosque es profundo, denso, húmedo y frío. Hay muchos pájaros y otras criaturas chillonas y ocultas. El sol crea juegos de luces verdes y grises entre la maleza que susurra al paso del viento. El rastro conduce al mismo corazón del bosque. Hay posibilidades que tengan alguna sorpresa por el camino:

Encuentros de la mañana (lanzar 1D6 dos veces):

- 1: Nada.
- 2: Un oso (50% de que ataque al grupo).
- 3: Nada.
- 4: Nada.
- 5: Un jabalí herido (70% de que embista).
- 6: Tres hombres muertos y despanzurrados, al parecer por una fiera. Hay un enorme buitre comiendo en el cráneo abierto de uno de ellos.

Al medio día el grupo hará un alto para comer. Si un PJ lo desea puede intentar cazar algo sacando una tirada de **Conocimiento Animal** y otra de **Rastrear**, aunque el Barón ha hecho traer tasajo y pan. Los hombres del barón y el explorador están inquietos y comen poco. El Barón, en cambio, está a gusto, como en una cacería. Devora su comida y ríe feliz.

Por la tarde prosigue la marcha. El Barón afirma que no abandonará la caza, y que si es preciso, pasará la noche en el bosque. Hace frío y la luz desaparece rápidamente. Los soldados están nerviosos, el cazador echa pestes y las monturas se agitan asustadas e inquietas. Las sombras pueblan la espesura, se acallan los ruidos e incluso cesa el viento. El sendero se hace casi inexistente, imposibilitando el paso de los caballos, que están aterrizados. El Barón decide dejarlos al cuidado de uno de sus ballesteros, mientras el resto del grupo sigue a pie. El silencio es sobrenatural, tenso y helado. La niebla cae sobre la vegetación y la sepulta. Ya no se ve nada, ni siquiera al cazador, que abre la marcha a apenas unos metros por delante.

Encuentros de la tarde (lanzar 1D10 tres veces):

- 1: Nada.
- 2: Un oso nervioso (que puede ser el mismo de la mañana).
- 3: Un lobisome¹²² enloquecido (tirar RR).
- 4: Un grupo de lobos.
- 5: Un jabalí asustado
- 6: Un jabalí asustado.
- 7: Un esqueleto humano colgado de un árbol.
- 8: Nada.
- 9: Nada.
- 0: Nada.

La espada

Finalmente, en un pequeño calvero el grupo encuentra algunos huesos semi enterrados en el humus formado por las hojas caídas de los árboles. Entre los restos brilla la empuñadura de una espada, clavada en los despojos de un enorme lobo. Aunque del animal solo quedan la osamenta y jirones de piel podrida, la espada ni se ha oxidado ni ha perdido su filo. Si los PJs se entretienen en excavar un poco la zona descubrirán los restos de dos caballos, una veintena de lobos y cinco hombres, al parecer tres soldados o siervos, un caballero y un monje o religioso. Hay restos de armas y armaduras herrumbrosas, y equipo podrido, todo inútil. Parecen llevar muchos años allí. Si algún PJ pasan una tirada de **Buscar**, encontrará un cáliz y una cruz de plata enterradas en el humus. Puede encontrarse también un sello de plomo, resto de algún pergamino. En él puede leerse la frase "Sigillum Militum Xristi", y se ve la figura de dos caballeros montando un mismo caballo. El Barón reconocerá el símbolo como perteneciente a la ya desaparecida orden de los Templarios, y recordará una leyenda según la cual, hace muchos años, un Caballero templario y su escolta se internaron en este bosque para rescatar a un ermitaño que vivía rodeado de malignas criaturas. Jamás se le volvió a ver. A raíz de esta leyenda, a esta zona del bosque se la conoce como el Bosque del Caballero, aunque no es más que una depresión espesa en el mismo bosque. Ni él ni el cazador se explica cómo han podido ir tan lejos.

¹²⁰ Véase pág. 51 del manual de juego.

¹²¹ Véase pág. 159 del manual de juego.

¹²² Véase pág. 155 del manual de juego.

Nota para el DJ: La espada que han encontrado los PJ... es una buena espada. Un conjuro de *Detección de Hechizos* o una buena tirada de *Conocimiento Mágico* mostrarán enseguida que no es mágica. De hecho, un crítico llevará a afirmar que es la espada menos mágica que existe. Es tan poco mágica que todo aquél que la empuñe y pase una tirada de RR (con los malos correspondientes según la IRR del bicho) golpeará con ella haciendo el daño normal de una espada (es decir, 1D8+1) independientemente de las protecciones o defensas mágicas que tenga la criatura en cuestión ya sea del mundo Racional o Irracional.

El Gaueko

El grupo prosigue la marcha entre la neblina húmeda y pegajosa. De pronto resuenan aullidos y gruñidos estremecedores entorno suyo. El cazador, siempre adelantado unos pasos gira sobre sí mismo y hecha a correr hacia el grupo gritando "¡Gaueko, Gaueko!". La niebla, la oscuridad y la espesura impiden ver nada, pero se oye un rugido, un golpe sordo y un último estertor. Luego algo parece masticar. Tras un instante de vacilación, el Barón se lanza hacia delante, seguido por el balletero. Se encontrarán frente a un enorme perro negro, que les gruñe amenazador con las patas delanteras en el cuerpo del cazador, al que ha arrancado la cabeza de cuajo. Se impone una tirada de IRR. Antes que nadie pueda actuar los ojos de la bestia brillan y todos sienten que el aire se agita levemente. Inmediatamente, una hueste de ocho muertos surge de la tierra que rodea al grupo (nueva tirada de IRR). Mientras se preparan para atacar, el Gaueko coge los restos de su víctima y desaparece (literalmente):

Muerto	RES	Arma
1	16	Espada 42% (1D8+1)
2	16	Hacha 49% (1D8+2)
3	19	Espada 30% (1D8+1)
4	19	Garrote 23% (1D4+1)
5	21	Garrote 44% (1D4+1)
6	18	Espada Corta 47% (1D6+1)
7	13	Garrote 62% (1D4+1)
8	15	Daga 81% (2D3)

Por supuesto, los Muertos lucharán hasta su nueva (y definitiva) muerte.

El arroyo

Terminado el combate es ya noche cerrada. El grupo no tiene más remedio que acampar al lado de uno de los varios arroyos de aguas limpias que se encuentran en las cercanías. Cenar el resto de sus provisiones (más lo que pudieron cazar antes del anochecer). El Barón ya no está tan a gusto como antes, y antes de dormir lanzará pestes contra la sorguiña, el Gaueko, los espectros y el suelo duro y frío. En estas circunstancias no será muy difícil convencerlo para que abandone la búsqueda de la sorguiña y regrese al castillo a la mañana siguiente. Los PJs (junto al balletero del Barón, si aún está vivo) deberán organizar turnos de guardia. No es aconsejable dormir sin precauciones: los lobos aullan cerca, se oyen debiles susurros, lamentos y risas de locura. Alguna sombra parece querer acercarse al fuego para luego desaparecer.

Solo para un PJ, que esté de centinela: En algún momento de la guardia oye un gemido y ve, al borde de la luz, el espectro del cazador muerto, pálido y desfigurado. En lugar de ojos tiene dos llamas diminutas y danzarinas. El espectro desaparece y ocupa su lugar una mujer hermosa y desnuda, de cabello largo y dorado, piel pálida, ojos negros y brillantes y labios sensuales que murmuran el nombre del PJ (**Nota para el DJ:** Se trata de una Ondina de nombre Rigios, que tiene hechizado el arroyo). El PJ deberá sumarse 3 puntos de IRR, y seguidamente hará una tirada de RR (con un malus de -150%, debido a la alta Irracionalidad de la Ondina), ya que Rigios acaba de lanzarle un hechizo de *Atracción Sexual*. Si no pasa la tirada sumará 1 punto más de IRR, y además avanzará silenciosamente hacia la bella Ondina, que le besará en los labios, le abrazará con pasión y lo conducirá a la orilla del arroyo, donde sin palabras harán el amor.

Por muy fino que digan tener el oído, ningún PJ despertará. A la mañana siguiente el resto del grupo encontrará al PJ hechizado dormido y hecho un ovillo. Les costará bastante

sacarlo de su sueño, y cuando lo hagan no sabrá explicarles qué sucedió. Solamente recuerda que soñó con una hermosa mujer. Tiene las botas y la ropa llenas de barro. Si alguno de los PJ se molesta en examinar un poco la orilla del arroyo, encontrará en el barro huellas de pies pequeños y descalzos, y otras huellas de grandes botas. Fijándose un poco más descubrirá rastros de maleza aplastada.

Nuevamente el Gaueko

El día amanece tranquilo y radiante. El grupo se pone en marcha con muchos más ánimos que la víspera, pero al cabo de unas horas se darán cuenta que están dando vueltas: hay numerosos senderos de caza, y el rastro que siguieran a la víspera se ha perdido. El Barón terminará reconociendo que está totalmente desorientado, y que no sabe por dónde seguir.

Nota para el DJ: La desorientación del grupo se debe en parte a motivos mágicos, así que, por muy geniales ideas que tengan para encontrar el camino de vuelta al castillo, seguirán metidos dentro del bosque todo el día. Por lo menos, la caza es abundante.

Encuentros (lanzar dos veces 1D6):

- 1: Nada.
- 2: Restos de un reptil rojizo, un pedazo de azufre, una bota de vino vacía, todo junto a lo que fue una hoguera. Una tirada de *Conocimiento Mágico* revelará que son restos de una invocación a un demonio Igneo¹²³.
- 3: Nada.
- 4: Nada.
- 5: El Gaueko, que ronda al grupo buscando otra presa (tirar por IRR).
- 6: Nada.

El Gaueko no atacará al grupo durante el día, limitándose a seguirles de cerca. Los PJs solamente se darán cuenta de ello si le ven (por haber salido en la tabla de Encuentros). Apenas se ponga el sol el enorme perro cargará contra ellos. Tan solo un hechizo o la Espada pueden vencerlo temporalmente. La cruz y el cáliz pueden hacerle vacilar, si se empuñan con fe (tirada de RR). El Gaueko atacará hasta que se canse, coja a alguien o le ahuyenten y se vaya.

Al caer la noche aquellos PJs que hagan una tirada de *Otear* o *Conocimiento Animal* se darán cuenta que hay lobos cerca de ellos. Pueden ver ocasionalmente entre la vegetación sus cuerpos o sus cabezas de ojos brillantes y hambrientos. Se pueden oír con cierta facilidad gruñidos y chasquidos. El Barón apresurará la marcha del grupo, sugiriendo encontrar un lugar donde poder hacerles frente. Por fin, el sendero les llevará a un claro, donde hay unas ruinas, ideales para resistir. El Barón y su soldado se lanzarán a correr hacia ellas, seguidos (se supone) por los PJs. Docenas de lobos saldrán del bosque tras los más rezagados (los que no pasen una tirada de *Correr*, por ejemplo). Estos, antes de llegar a las ruinas, deberán enfrentarse a los cinco lobos más rápidos:

Lobos	RES	Mordisco
1	16	69% (1D6)
2	15	60% (1D6)
3	17	28% (1D6)
4	17	28% (1D6)
5	11	21% (1D4)

Si los PJs no se dan mucha prisa en eliminar a estos lobos, pueden llegar más. El balletero del barón les echará una mano con su arma desde las ruinas.

Los lobos se detendrán a 30 metros de las ruinas, y no avanzarán más, como si una barrera mágica les impidiera seguir adelante.

Las ruinas

La construcción debió ser en el pasado una ermita o templo similar, y en un principio parece abandonada, vencida por el tiempo. Pero a su alrededor hay huertos y corrales, y sale humo de una pequeña chimenea. A pesar de la ruina, el lugar está cuidado y es cálido, acogedor. Dentro hay un viejecito de voz afable y gestos tranquilos, que les saluda así:

¹²³ Véase pág. 152 del manual de juego.

“Bienvenidos. Soy el ermitaño de la Peña, y estáis en la casa de Dios. Aquí no correis ningún peligro por parte del maligno o de sus criaturas.”

Ofrecerá al grupo una frugal cena: gachas con pan basto, queso y agua, mientras les narra la historia de la ermita:

“Muchos años atrás el ermitaño que habitaba este lugar, asustado y falto de fe, pidió ayuda para irse por medio del último cazador que se aventuró tan lejos en el bosque. Este se había llenado de criaturas malignas y crueles, y solo un Caballero templario con su escolta fue capaz de llegar y rescatarlo. Cuando se fue, el ermitaño se llevó un Cáliz y una Cruz guardados en la ermita desde los tiempos de las invasiones musulmanas. No sé qué fue del ermitaño, el caballero y las reliquias, sólo sé que la ermita se mantuvo como un lugar sagrado e inviolable, así como el claro donde se encuentra y la laguna cercana. Según la leyenda, así seguirá mientras no se derrame sangre inocente en este lugar. Oí la leyenda hace muchos años, y queriendo vivir apartado del mundo me dirigí hacia aquí. Gracias a la ayuda del Altísimo, conseguí llegar, aunque herido y perseguido por las huestes infernales, las cuales mantengo a raya. No obstante, su poder crece día a día, y sin las reliquias que antaño se guardaran en este lugar siento que pronto perderé la batalla”.

Si los PJs tienen el cáliz y la cruz y se los entregan oficiará una misa inmediatamente. La luz de la luna caerá directamente sobre la arruinada capilla, y todo se llenará con una intangible sensación de paz y sosiego. Los PJs que asistan a la ceremonia ganarán cada uno 1D10 de RR. Tras la ceremonia el ermitaño les preparará unos jergones en un rincón abrigado para que puedan dormir. Los lobos aullarán, sin poder atravesar la barrera invisible de santidad. Si uno de los PJs se asoma a mirarlos (o a arrojarles piedras, si tiene el capricho) y pasa una tirada de IRR podrá ver una figura pequeña envuelta en velos que monta un enorme caballo negro.

El PJ que fue hechizado por la Ondina la noche anterior, mientras hacía su turno de guardia, oirá como una voz suave y susurrante le habla en sueños diciéndole que debe matar al ermitaño. Esa voz le hará sumar 3 a su IRR. Deberá tirar por su RR para resistirse, de no pasar la tirada se levantará, tomará sus armas y asesinará al venerable anciano si sus compañeros no se lo impiden. Estos deberán tirar por Suerte para despertarse a tiempo. Si el ermitaño muere la santidad del lugar desaparecerá, los lobos entrarán por manadas y los muertos surgirán de entre las piedras del recinto. Será el fin de todos.

Si por el contrario el PJ resiste a la voz o sus compañeros logran detenerlo, el ermitaño curará el alma atormentada del PJ mediante una oración. El PJ ganará 1D6 de RR, y al librarse de los velos mágicos que ofuscaban su mente, recordará ahora toda su aventura con la Ondina.

Camino de vuelta

Al salir el sol los lobos desaparecen. El ermitaño les aconsejará que partan cuanto antes, otorgándoles su bendición. Les trazará igualmente un tosco mapa para que puedan salir del bosque sin problemas.

Si el grupo pasa al lado del arroyo donde se encontraba la Ondina, se encontrarán con una pareja de gamos que huirán al verlos, y huellas de oso en la ribera. El barón, que desde que entró en la ermita sagrada se muestra mucho más sereno y reflexivo, se preguntará en voz alta por qué hay osos despiertos al comienzo del invierno. El bosque está tranquilo, húmedo, hermoso y lleno de alegres vidas. Es entonces cuando de un lugar inverosímil aparece el Iditxa¹²⁴, vestido de brillantes colores, riendo a carcajadas. (tirar por IRR). Asemeja a un juglar loco. No ataca ni huye. Les habla:

“¡No puedo creerlo! ¿Estáis esperando a Rigios? Ella ya no está aquí. Silcharde la llamó y ella se fue como una gota de agua entre otras muchas. Ya no volverá a cantar y reír con nosotros. Pero no os preocupéis, hay más Ondinas. El bosque está lleno de seres encantadores, y todos esperan, sí, esperan.”

Si alguien le pregunta qué esperan responderá:

“Al Primer Nacido”.

Hará seguidamente intención de marcharse, pero girando bruscamente la cabeza volverá a hablar:

“¿Qué haceis aquí parados? Rigios ya no está, ya nunca estará, y la mañana es efímera como una vida. Aprovechad el día porque no habrá más noches... Seguidamente desaparece”.

Sin más impedimentos, el grupo llega al camino principal, donde dejaron el ballestero con los caballos. Encontrarán el cadáver del soldado parcialmente devorado por los lobos, así como los restos de un par de monturas, en similares circunstancias. El grupo deberá rehacer el camino hasta el castillo a pie, donde son recibidos como resucitados... y donde han ocurrido cosas terribles.

Sucesos en el castillo

Seguidamente presentamos un somero guión sobre los acontecimientos ocurridos en el castillo durante la ausencia del Barón. Los PJs podrán enterarse de parte de ellos posteriormente, hablando con los criados. Del mismo modo, si alguno de los PJs prefirió quedarse en el castillo, puede ser testigo presencial de los acontecimientos:

Primer día:

- El barón y su gente salen del castillo en busca de la sorguña.
- La señora, asistida por el caballero Manuel Pérez (al servicio del Barón), imparte justicia y atiende los asuntos de la Baronía.
- Suben pocos campesinos al castillo, el temor a “algo” sobrenatural se ha extendido.
- El caballero Manuel Pérez y otros tres soldados parecen ser de la noche a la mañana, extremadamente fieles a la Señora.
- Otro de los caballeros, Robert de Vincio, se opone abiertamente a la Señora. Discute con ella a gritos, acusándola de haber tomado posesión de la Baronía como si su marido hubiera muerto. Termina llamándola bruja, ante lo cual la Señora le susurra algo entre dientes, en euskera. Si alguien sabe dicho idioma y lo oye podrá traducirlo como “Ojalá se te pudra el alma...”.
- Tras el altercado con la Señora el caballero abandona el castillo acompañado de un escudero (**Nota para el DJ:** Va en busca de su hermano, que tiene ciertos contactos con la Fraternitas Vera Lucis).
- Manuel Pérez quiere ir tras él, pero la señora se lo impide.
- Poco después la Señora sale sola del castillo, montando su caballo negro, traído de Bureskunde y que sólo ella monta y cuida. Volvió siendo ya noche cerrada.
- Algunos campesinos rumorearon luego en el pueblo que vieron como el caballo de la señora se transformaba en una enorme bestia negra..
- Al anochecer llegó un campesino trayendo la montura del barón. El noble bruto estaba aterrorizado y lanzaba espuma por la boca. Tenía algunos arañazos y heridas superficiales en la piel del lomo y las patas, producidas seguramente por lobos.

Segundo día:

- La Señora imparte justicia. Varios campesinos llegan con quejas sobre lobos merodeadores. Alguno, no tomado muy en serio, se atreve a decir que junto a los lobos había muertos resucitados.
- La Señora organiza partidas de caza para rastrear la zona y eliminar a las fieras, calmando así en parte a los campesinos.
- Una de las patrullas de cazadores vuelve con el cadáver mutilado del caballero Robert de Vincio. Ninguna bestia carroñera ha tocado su carne, pero le faltan el corazón y los ojos. La gente del feudo se lo toma muy mal. Los rumores aumentan.
- Llegan noticias de que el viejo caserón de Bureskunde, donde vivía la Señora, ardió ayer noche hasta los cimientos, pereciendo en el incendio todos los viejos servidores de la Señora que aún vivían allí. La Señora se siente muy afectada por la noticia y se retira a sus habitaciones (**Nota para el DJ:** en realidad ha sido ella misma la que prendió ayer fuego al caserón, una vez había recogido ciertos elementos mágicos que todavía guardaba allí. Es una manera de librarse de viejos testigos que podrían hablar demasiado si alguien les pregunta).

¹²⁴ Véase pág. 152 del manual de juego.

- Se incendia una casa en Echauri matando a todos sus habitantes. Allí vivían la hermana viuda y los sobrinos del caballero de Vincio. No falta quien diga que el fuego estaba vivo y que fue conjurado por la Señora la noche anterior (¿por qué si no habría de haber salido del castillo?).

El regreso

Es ya noche cerrada cuando el Barón y los PJs llegan al castillo, y está empezando a nevar. La Señora recibe al barón con grandes muestras de alegría y literalmente lo arrastra a las habitaciones de la Torre "para que descanse" (aunque por las muestras de cariño que le hace es muy posible que termine aún más cansado). El caballero Manuel Pérez se encarga de acomodar a los PJs.

Estos son literalmente asediados por los habitantes del castillo, que quieren saber sus aventuras. A su vez, les contarán los acontecimientos ocurridos durante su ausencia.

El ambiente es triste y apagado, todos están temerosos salvo Manuel Pérez y sus tres hombres de confianza, que mantienen una calma fría.

Nieva durante toda la noche, y al amanecer el tiempo no da señales de cambiar. El Barón recibe a los PJs por la mañana, dándoles a cada uno de los que le acompañaron una bolsa de monedas por los servicios prestados en el bosque. La suma total de la paga varía según el origen social del PJ, aunque aquellos que se hallan portado de una manera especialmente valiente pueden recibir una propina extra de 20 a 50 monedas más:

- Alta Nobleza: 50 Florines de oro.
- Baja Nobleza: 40 Florines de oro.
- Burguesía: 30 florines de oro.
- Pueblo Llano: 15 florines de oro.

Además, el Barón ofrece al grupo la posibilidad de entrar a su servicio, al menos hasta que llegue la primavera. No es buen tiempo para viajar: ya ha empezado a nevar y los puertos están cerrados. Por otra parte, al Barón le irían bien los servicios del grupo: aún hay que encontrar a la vieja sorguña, acabar con las alimañas de ese bosque y reconstruir la ermita sagrada.

Si los PJs aceptan no tienen que descontarse los gastos habituales, y además pueden sumar 5 florines a su renta.

Si se niegan... deberán intentar llegar hasta Pamplona, para intentar invernar allí... (suponiendo que tengan dinero suficiente para pagarse alojamiento).

Aquellos que pasen una tirada de *Psicología* verán que el Barón está relajado y feliz, como si estuviera profundamente enamorado... o quizá algo más.

Temporada de invierno

La estación invernal transcurre fría y tranquila. Pronto todo está cubierto por la nieve, y la gente se apelmaza en medio del frío, refugiándose en sus hogares. Lobos (normales) y bandidos perturban ocasionalmente la tranquilidad del feudo, y el Barón organiza periódicamente partidas de caza contra los primeros y patrullas contra los segundos (si los Pj lo desean, pueden participar en cualquiera de dichas acciones).

Fiel a su palabra, el Barón organiza una segunda expedición al interior del bosque, esta vez con un nutrido grupo de hombres bien armados (entre los que pueden ir los PJs si lo desean), con el fin de acondicionar la ermita sagrada. Si los PJs proporcionaron al ermitaño el cáliz y la cruz, se darán cuenta que la atmósfera opresiva y maligna que antaño se cernía sobre la zona ha desaparecido casi por completo (caso que los PJs no descubrieran dichas reliquias la primera vez esta segunda expedición puede ser una excusa estupenda para recogerlas).

La expedición no encontrará ni Lobisomes ni Ondinas.

Al cabo de un tiempo la Señora anuncia que está embarazada, organizándose una gran fiesta en el castillo. La Señora se desvive en atenciones hacia su marido, y cada día se les ve a los dos más enamorados. El temor en el señorío del Barón, y las habladurías hacia su joven esposa van desapareciendo progresivamente, al no suceder ningún hecho para normal que de pie a habladurías. No falta quien murmure, sin embargo, que ese hijo es en realidad hijo del diablo, y que la señora yació con el Maligno aquella noche que su marido estuvo en el Bosque.

En el castillo hay varios grupos de opinión diferenciados:

- Caballero Manuel Pérez y sus tres hombres: Fieles a la Señora, hasta el punto de que hay quien dice que ésta los ha embrujado.
- Barón Sancho: Ciego de amor hacia su esposa y deseoso de que nazca su primogénito.
- Caballero Aingeru de Koldo: Desde la muerte de Robert de Vincio hace las funciones de Senescal del Señorío. Neutral por necesidad.
- La oposición a la Señora: Callada desde la muerte de Robert de Vincio y sus familiares.
- Los PJs...

Si durante la temporada invernal los PJs, además de las funciones que les sean asignadas por el Barón, desean realizar algunas averiguaciones por su cuenta, pueden visitar Bureskunde, antiguo hogar de la señora. Descubrirán que ardió por los cuatro costados la noche que el barón estuvo ausente en el bosque.

Igualmente, si lo desean, podrán intentar examinar al caballo negro de la Señora. Es un hermoso animal, de pelaje negro como las plumas de un cuervo, pero tan arisco y salvaje hacia todo aquél que no sea su dueña que los PJs no podrán acercarse a él por nada del mundo. Los criados informarán que sólo su ama puede acercarse a limpiarlo y darle de comer.

Si por el contrario intentan colarse en las habitaciones privadas de la Señora, buscando alguna prueba que demuestre que practica la hechicería, se llevarán una buena desilusión: al ser una Meiga hija de Agaliarethp, la señora no necesita componentes mágicos para realizar sus hechizos, y por consiguiente no hay pruebas de ello. Si el Barón los coge in fraganti pueden sufrir sus iras, aunque si los coge la señora... puede ser bastante peor.

Nota para el DJ: La señora hizo que la Bestia, el ser que es su caballo, matara al caballero Robert de Vincio. La Señora vio con su magia como en el futuro la sangre del de Vincio podía buscar venganza, y envió a un Igneo para que eliminara al resto de la familia. Ignora la existencia del hermano de Robert, Manuel de Vincio, así como ignora que el escudero de Robert consiguió escapar y que, medio loco de terror, llevó el mensaje de su hermano a Manuel, que uno de los cabecillas locales de la Fraternitas Vera Lucis. Este ha reunido durante el invierno un pequeño ejército de seguidores y mercenarios, y planea arrasar el feudo con la Primavera.

La cacería

En Marzo llegan la Primavera, el deshielo y las lluvias. La vida vuelve a introducirse en Echauri tras casi cinco meses de letargo invernal. La Señora está ya en un estado de gestación bastante avanzado, y nunca ha estado tan hermosa y serena, ni tan enamorado de ella su marido. Para celebrar la llegada de la primavera, el Barón organiza una cacería, en la que pueden participar todos los PJs que lo deseen.

La cacería se hace de una manera tradicional y directa, sin ojeadores ni perros. Los cazadores dejan sus monturas y se internan en el bosque armados con arco o ballesta y una daga o cuchillo. Cada uno es dejado a sus propios medios. El barón premiará a cada cazador con algunas monedas, según la pieza cobrada.

Para resolver la cacería se seguirá el siguiente procedimiento:

- 1: Pasar una tirada de **Conocimiento Animal** para buscar y localizar rastros en los lugares adecuados.
- 2: Pasar una tirada de **Rastrear** para seguir el rastro hasta el animal y otra de **Discreción** para no alertarlo.
- 3: Dispararle con la Competencia que se tenga.

Rastros que pueden encontrarse y recompensas (lanzar 1D10):

- 1: Liebre (2 coronas de plata)
- 2: Pavo (4 coronas más las plumas)
- 3: Jabalí (10 coronas)
- 4: Jabalí (10 coronas)
- 5: Campesina*
- 6: Oso (40 coronas más la piel)
- 7: Jabalí (10 coronas)
- 8: Venado (35 coronas)
- 9: Furtivos**
- 10: Venado (35 coronas)

[*]: La campesina es bastante hermosa, y si el PJ pasa las oportunas tiradas de **Sedución** puede pasar un buen rato con

ella. Por supuesto, se perderá la cacería, y la única recompensa que recibirá por su "captura" será una carcajada picara por parte del Barón.

** : Se trata de dos cazadores furtivos que intentan conseguir comida para sus familias. Si el PJ los denuncia al Barón o los detiene y los lleva a su presencia ordenará apalearlos como escarmiento. Si por el contrario el PJ los deja en paz los furtivos, en agradecimiento, le regalarán un hermoso arco largo galés (sabe Dios de dónde lo habrán sacado). El arco hace un daño de 1D10+1D4 (más modificadores por habilidad si los hay). No obstante, luego el Barón puede preguntarle al PJ de dónde diablos ha sacado tan hermoso arco...]

Cada PJ tendrá la oportunidad de realizar cuatro encuentros, representando así una larga (y esperemos que provechosa) jornada de caza.

Primera sangre

El grupo de cazadores vuelve al castillo casi al atardecer. Apenas han tenido tiempo de descabalar de las monturas cuando llega al patio de armas un asustado montero, que afirma ser de la aldea de Irabarruzia, perteneciente al barón. Afirma que hay por las cercanías de la aldea un Lobisome que roba animales y niños. El barón está cansado tras la dura jornada, así que enviará a un caballero (un PJ, o si no hubiera ninguno a Aingeru de Koldo), junto a tres soldados y un par de PJ aguerridos para que acompañen al montero de vuelta a la aldea, y cazen o ahuyenten a la bestia.

La aldea de Irabarruzia está algo alejada del castillo, pues se encuentra casi en el límite del señorío. Sin embargo el camino, aunque embarrado por las lluvias, es bueno. Azuzando los caballos, el pequeño grupo llega a la aldea al poco de oscurecido. Cae una suave llovizna, en la aldea hay una gran agitación y la gente corre hacia la plaza, gritando que un grupo de forasteros ha dado muerte al Lobisome...

Nota para el DJ: La Fraternitas Vera Lucis ha llegado a la Baronía. Son ochenta hombres armados (entre fráteres y mercenarios) con la intención de arrasarlo todo. Al mando se encuentra un vengativo Manuel de Vincio, que ha reunido a tantos soldados porque no quiere que nadie escape a su venganza. Todos son buenos combatientes. Al recibir la noticia de que un Lobisome rondaba por Irabarruzia un caballero con catorce hombres se ha separado del grueso de las fuerzas para cazarlo...

En la plaza se encuentra el cadáver de un hombretón enorme y peludo, empalado como una gallina en un espetón. A sus pies se encuentran dos cadáveres envueltos en sus mantos, y trece soldados bien armados que miran ceñudamente a la multitud. Uno de los guerreros, al parecer el que los manda, se encarama al brocal de un pozo y se dirige a los aldeanos:

"He aquí la criatura que os aterrorizaba. Muerta. La hemos acorralado y matado, y eso mismo haremos con todos los seres malignos de este lugar."

Uno de los campesinos grita "¡Matad también a la Bruja que ha hechizado al Barón!", y otros muchos corean su acuerdo.

En ese preciso momento guerreros y muchedumbre se dan cuenta de la llegada de los PJs. Los aldeanos se dispersan en un santiamén y los fráteres se aprestan a la lucha. Saltando del brocal, su jefe grita de nuevo:

"Los enviados de la Bruja ¡Matadlos!"

Cogidos un poco por sorpresa, los fráteres atacan a pie. Son los siguientes:

Frater	RES	Armas y Armaduras
Caballero	21	Espada 60% (1D8+1) Escudo 50% Cota Reforzada (Prot. 6)
Ballestero 1	17	Ballesta 45% (1D10) Daga 46% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)
Ballestero 2	18	Ballesta 60% (1D10) Daga 31% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)
Ballestero 3	20	Ballesta 55% (1D10) Daga 90% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)
Ballestero 4	17	Ballesta 60% (1D10) Daga 50% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)

Lancero 1	19	Lanza 55% (1D6) Espada Corta 60% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Lancero 2	18	Lanza 61% (1D6) Espada Corta 59% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Lancero 3	19	Lanza 70% (1D6) Espada Corta 90% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Lancero 4	23	Lanza 45% (1D6) Espada Corta 12% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Lancero 5	21	Lanza 57% (1D6) Espada Corta 44% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Lancero 6	18	Lanza 78% (1D6) Espada Corta 87% (1D6+1) Cota de Malla (Prot. 5)
Arquero 1	17	Arco 39% (1D6) Daga 38% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)
Arquero 2	20	Arco 76% (1D6) Daga 99% (2D3) Peto de Cuero (Prot. 2)

La llovizna proporciona un malus del 15% a la hora de disparar proyectiles. En los tres primeros asaltos de combate será imposible llegar al cuerpo a cuerpo, pues los luchadores estarán entorpecidos por la muchedumbre de aldeanos que se encuentra en la plaza, y que corre a refugiarse en sus casas.

Los habitantes de la aldea serán totalmente neutrales, limitándose a proteger sus vidas.

Caso de que los Frateres venzan el combate... bueno, acostumbran a no hacer prisioneros. Si por el contrario llevan las de perder, huirán.

La batalla

Si alguno de los hombres del Barón escapa con vida, podrá llevar la noticia de lo ocurrido al castillo. Caso de que no hubiera supervivientes, el Barón se enterará de la escaramuza por algunos siervos fieles de Irabarruzia. Pese a ser noche cerrada, ordenará a los suyos que preparen las armas para salir y acabar con los invasores.

Nota para el DJ: El plan de la Fraternitas Vera Lucis consiste en sacar del castillo el mayor número posible de soldados para así asaltarlo con mayor facilidad. Los supervivientes del grupo de Irabarruzia (si los hay) reforzados con otros quince fráteres y mercenarios se acercará despacio, dejándose ver, mientras el grueso de las fuerzas (cincuenta individuos) da un largo rodeo para atacar el castillo. La Señora, avisada por sus propias fuentes de lo que se le viene encima, ordena a Manuel Pérez que prepare la fuga.

El Barón deja el castillo con el caballero Aingeru (si está vivo), 8 soldados, 2 escuderos, 2 cazadores, los PJs que quieran acompañarle y 10 siervos armados reclutados a toda prisa en el pueblo de Echauri. El caballero Manuel Pérez permanece en el castillo al mando del resto de los hombres del Barón (**Nota para el DJ:** Calcular cuanta guarnición queda en el castillo. Es importante).

La hueste dará sin dificultades con el grupo de Fráteres, pues se acercan dejándose ver, y dará comienzo una buena batalla campal.

Los hombres del barón se considerarán tropas normales, mientras que los Fráteres serán tropas expertas. La actitud del Barón será valiente, pero no puede morir. Como mucho, puede quedar herido o incapacitado.

El asalto al castillo

Alejados del campo de batalla, los fráteres se lanzan al asalto del castillo, empleando para ello algunas escalas y un ariete.

Su primer asalto, por poco entusiasta, es fácilmente rechazado por la guarnición mediante arcos y ballestas. Algunos fráteres quedan en el campo. La siguiente embestida es más metódica: cubiertos por expertos tiradores, colocan escalas en los muros adyacentes a la puerta y suben a la muralla. Tras un

violento combate en el que ambos bandos sufren importantes pérdidas, logran apoderarse de ese sector de muralla y abrir la puerta.

Por ella penetra, como un ángel vengador, Manuel de Vincio y otros soldados a caballo, que arrollan a los pocos defensores que se intentaban reconquistar la puerta, entre ellos al sargento, que ha dirigido la defensa hasta ahora.

El resto del combate es pura rutina: los Fraternitas se dedican a asaltar todas las estancias en las que se han atrincherado los defensores supervivientes (¿los Pj?) mientras su capitán y un grupo escogido asaltan la torre donde se supone que se encuentra la Señora. Defendiendo la puerta mueren valientemente dos escuderos encargados de guardarla, mientras aquí y allí algunos defensores intentan huir o se rinden, siendo en el acto pasados por las armas. Una vez los Fráteres entran dentro de la torre, ésta parece estallar en una gran llamarada de fuego rojizo. De entre las llamas salen a caballo el caballero Manuel Pérez, la señora y los tres soldados que les eran tan fieles. Espada en mano, Caballero y soldados logran abrirse paso entre los Fráteres, y conducir a todo galope a su Señora hacia el bosque. Antes de llegar a los primeros árboles, no obstante, los cuatro sangran de media docena de heridas, y un soldado cae para ser cruelmente rematado por sus enemigos.

Vincio ha muerto abrasado dentro de la torre. A pesar de la pérdida de su comandante, el resto de los Fráteres coge sus caballos y parte en persecución de la Señora.

Nota para el DJ: Oxtatxude, la Señora, ordena a su Igneo que le cubra la retirada mientras ella escapa con la ayuda de los soldados que mantiene hechizados, y a los que ha cargado de hechizos de ataque y protección (entre ellos el de *Inmunidad al fuego*). Así, espera que puedan realizar la hazaña de llevarla a través de las huestes enemigas hasta el bosque, donde ella cuenta ya con aliados que se encargarán de sus perseguidores. Siguiendo las instrucciones de la Señora, el igneo se dedica a sembrar la confusión en el castillo y luego desaparece.

Con la primera luz del amanecer el Barón, desde el campo de batalla, verá de pronto la estela de humo del incendio, y adivinará que es en el castillo. Los fráteres también la verán, y comprendiendo su significado se retirarán ordenadamente. El Barón ordenará a los supervivientes de su tropa volver apresuradamente al castillo. Cuando llegue verá a los escasos supervivientes de la guarnición apagando los incendios (que, afortunadamente, son sofocables). Uno de ellos le contará lo ocurrido, así como la huida de la Señora al bosque, escoltada por el bravo Manuel Pérez y perseguida por los Fraternitas. Con los hombres que aún puedan cabalgar, el Barón se dirigirá igualmente al bosque...

El monte Laurri

El Bosque se agita inquieto, lleno de murmullos amenazadores.

Los senderos están removidos, los árboles desgajados. A intervalos hay señales de lucha violenta y brutal: un Frátere atravesado por una saeta, otro destrozado por garras, un soldado del barón decapitado... Mucha sangre, armas rotas y abandonadas y huellas de alimañas: los lobos han irrumpido en el sendero para cazar a los hombres que amenazan su mundo. Entre las raíces de una enorme haya centenaria hay un Lobosome destrozado a hachazos.

El camino es largo y vacío de vivos. No hay pájaros ni ardillas y el viento trae el sordo rumor de la lucha, así como gritos humanos y no humanos. Los senderos y los rastros conducen todos a Monte Laurri, de donde asciende al cielo una estela de humo negro y denso.

Cruzando un arroyo el grupo encontrará los cadáveres de un caballo, varios soldados, un puñado de lobos, los restos putrefactos de un par de muertos reanimados (y posteriormente machacados) y al Iditxa, que canta alegremente al lado del cadáver del segundo soldado del barón, literalmente empalado por una lanza. La criatura mirará al grupo y reirá locamente (tirar por IRR) mientras dice:

“¿Más aún? Hoy el bosque está lleno de invitados a la Ceremonia. ¿Venís vosotros a ella? Lástima que no vaya a poder celebrarse, es aún demasiado pronto para invocarle. Pero id, en Monte Laurri esperan para recibir la llegada del Violento”.

La criatura desaparece sin dejar de reír.

En Monte Laurri, la escena es horrible y caótica. Entre jirones de espeso y maloliente humo negro y una pegajosa niebla, los escasos fráteres que aún siguen vivos combaten rodeados por los servidores de la bruja: Lobisomes, Lobos y Muertos. Defendiéndose entre los menhires de la colina, los valerosos fráteres avanzan palmo a palmo hacia el centro de la colina, donde hay un tosco dolmen, de cuyos resquicios sale el humo negro y grasiento.

El Barón decide ayudar a los Fraternitas contra las alimañas, que luego tiempo habrá de arreglar cuentas. Fiel a su costumbre, se lanza al combate de manera entusiasta, seguido por sus sufridos hombres. Su objetivo es el dolmen central, pero se verá detenido por la batalla. Solamente los PJs (si queda alguno) conseguirán llegar hasta él. Protegiendo la entrada se encuentra un feroz Lobosome, al cual tendrán que abatir para entrar en el interior:

Lobosome	RES	Armas
42		Mordisco 75% (1D3+3D6)
		Pelea 65%

El Dolmen es en realidad una cámara de la que parte, en sentido descendente, un pasillo largo, estrecho y oscuro. No hay ninguna luz, pero emana de la oscuridad un olor a aceite, madera quemada, humedad y otras cosas indefinibles.

Si los PJs pasan una tirada de **Buscar** verán en el suelo bastantes huellas humanas, y en un rincón un montón de antorchas.

El pasillo acaba en una pesada cortina de piel (¿humana?) la cual atraviesan suaves cánticos, ruidos leves, roces y gemidos. También se filtra algo de luz. Cuando los PJs aparten la cortina serán descubiertos en el acto. No obstante, en ese instante podrán ver lo siguiente.

Se trata de una cripta de piedra toscamente tallada, en cuyo centro hay un altar negro y opaco sobre el que reposa, desnudo, el hermoso cuerpo de la Señora. Sus piernas son largas y esbeltas, la cintura flexible y los senos firmes. No tiene la más leve señal de embarazo y su cuerpo brilla de sudor. A su alrededor hay seis figuras vestidas con túnicas negras y encapuchadas. Una de ellas sostiene a un niño recién nacido, y otra, un cuchillo largo y negro. Manuel Pérez, con la vista perdida y nublada, está en un rincón. Sangra por varias heridas, pero no parece notarlas. Toda la escena está iluminada por un gran fuego, que desprende un humo grasiento y pegajoso, que sin embargo no hace lagrimear los ojos ni escocer la garganta. Esta visión hará a los PJs ganar 3 puntos de IRR si esta es inferior a 60%

Ante la aparición de los PJs, los encapuchados dejarán en el acto lo que están haciendo: el que tiene al niño lo depositará en el altar y, ayudado por el que tenía el cuchillo, levantará a la Señora y la llevará a un rincón oscuro y alejado. Otros dos atacarán al grupo con espadas curvas y los dos últimos ayudarán desde la retaguardia con hechizos de *Conmoción*, *Inmovilización* y similares (a discreción del DJ).

Saliendo de su sopor, Manuel Pérez empuñará su espada y atacará también:

Enemigo	RES	Arma
Manuel Pérez	19	Espada 65% (1D8+1)
Encapuchado 1	20	Cimitarra 50% (1D6+2)
Encapuchado 2	15	Cimitarra 45% (1D6+2)
Encapuchado 3	10	Hechizos (IRR 80%)
Encapuchado 4	12	Hechizos (IRR 92%)

Una vez los PJs hayan conseguido vencer a sus enemigos, descubrirán que la bruja y los dos acólitos que estaban realizando la ceremonia han desaparecido, pero por mucho que busquen no encontrarán ningún pasaje secreto. En la cripta solo están los muertos, el cuchillo ceremonial (roto), las ropas de la Señora... y el niño, que llora sobre el altar.

Parece ser un niño perfectamente normal, que mira a los PJs con miedo. De todos modos, si estos se paran a pensar un poco, se darán cuenta que su parto no ha debido ser muy normal, teniendo en cuenta que hasta ayer mismo su madre estaba encinta de apenas cinco meses. Si los PJs lo eliminan de un espadazo morirá de una manera inquietantemente normal, suficiente para que los PJs tengan pesadillas durante el resto de su vida, por haber matado a sangre fría un niño inocente.

De vuelta a la superficie los PJs descubrirán que las criaturas malignas han huido, y que los escasos Fraternitas supervivientes se están retirando con ellas, arrastrando consigo a sus heridos. El Barón y sus hombres están ensangrentados y exhaustos. Si los PJs le entregan al niño el Barón lo reconocerá en el acto como suyo,

y explicará el fenómeno diciendo que sin duda hechiceros y brujas aceleraron su gestación tras encantar con malas artes a la madre. Se negará a admitir que sea una Bruja. Una tirada de **Psicología** revelará que su mente se niega a ver lo evidente para no caer en la locura, tanto es el amor que aún siente por ella.

Cansinamente, el grupo tomará el camino de vuelta hacia el arruinado castillo...

Recompensas

Los PJs ganarán 50 P.Ap. por salir bien del módulo, más otros 20 si consiguen terminarlo entero (llegando hasta la Cripta y aniquilando a los encapuchados).

El Barón propondrá a los PJs el que se queden definitivamente a su servicio. Si le entregaron al niño, ofrecerá a un PJs de origen noble (o a un soldado veterano) un caserío dentro de su feudo con siervos y tierras, a cambio de vasallaje y fidelidad. Igualmente "colocará" al resto de PJs en cargos acordes con sus habilidades. Los que acepten podrán asistir así al crecimiento del hijo del Barón, un muchacho alto y delgado, de grandes silencios y extraña sabiduría. En gran parte, será responsabilidad de los PJs guiarlo por el camino de Dios, no del Maligno... Nada impide que, algún día, su madre pueda venir a reclamarlo...

Si por el contrario los PJs deciden irse, el Barón los equipará adecuadamente y entregará a cada uno una bolsa con 100 coronas de plata. No obstante, al alejarse de las tierras del Barón algo o alguien les hará girar la cabeza, y verán, a su espalda, por una fracción de segundo, una mujer esbelta de cabellos negros que los contempla, montada en un enorme caballo negro de ojos ardientes...

Dramatis Personae

Sancho de Landarria

FUE	20	Altura	1,74 m
AGI	15	Peso	72 kg
HAB	20	Aspecto	17 (Normal)
RES	15	RR	90%
PER	18	IRR	10%
COM	12	Edad	28 años
CUL	15		

Armas: Espada 90% (1D8+1+1D6)
Lanza Larga 75% (2D6+1D4)
Ballesta 75% (1D10+1D6)
Cuchillo 75% (2D6)
Maza 50% (1D8+1+1D6)
Hacha 50% (1D8+2+1D6)

Armaduras: Cota de Malla Reforzada (Prot. 6) y Casco.

Competencias: *Buscar* 60%, *Cabalar* 75%, *Otear* 80%, *Rastrear* 80%, *Conocimiento Animal* 70%, *Mando* 60%.

Rasgos de Carácter: El Barón es por naturaleza generoso, valiente e impulsivo. Durante la mayor parte del módulo estará dominado por su mujer, la cual lo retiene con los hechizos de *Dominación* y de *Atracción sexual*.

Oxtatxu de Bureskunde

FUE	12	Altura	1,69 m
AGI	15	Peso	55 kg
HAB	18	Aspecto	23 (Hermosa)
RES	15	RR	0%
PER	18	IRR	200%
COM	12	Edad	19 años
CUL	15		

Armas: Daga 90% (2D3+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Las propias de una dama de su alcurnia.

Hechizos: Casi todos. Como medida de seguridad, ha lanzado el hechizo de *Sumisión* sobre el caballero Manuel Pérez y tres soldados del castillo, que la obedecen ciegamente. En caso de peligro, suele lanzar sobre ellos los hechizos de *Ignorar el dolor* y *Aumentar la fuerza*.

Rasgos de Carácter: Este PNJ debe llevarse con cuidado: debe parecer a los PJ tan inocente y angelical que éstos tengan en todo momento la duda de si es ella realmente una bruja o es todo una conspiración urdida por la pobre sorguiña del pueblo.

Soldado típico

FUE	20	Altura	1,78 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D6)

Espada 75% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias: *Cabalar* 65%, *Conocimiento Animal* 35%, *Escuchar* 25%, *Esquivar* 40%, *Buscar* 30%, *Otear* 50%, *Escudo* 75%.

Fraternitas Vera Lucis (Típico)

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	13	Peso	75 kg
HAB	17	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	80%
PER	10	IRR	20%
COM	10		
CUL	15		

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

Ballesta 45% (1D10+1D4)

Lanza 50% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Cabalar* 60%, *Escudo* 40%.

Anexo: El castillo de Landarria

La guarnición del castillo al inicio del módulo (es decir, el día de la boda) está formada por:

- El Barón, Sancho de Landarria.
- 3 Caballeros: Robert de Vincio, Aingeru de Koldo y Manuel Pérez.
- 1 Sargento.
- 5 Escuderos.
- 25 Soldados.
- 6 Cazadores.

En total, 41 defensores. Además viven en la fortaleza 11 siervos y 6 criadas.

Todos los habitantes de la fortaleza son razonablemente fieles a sus Señores feudales. El DJ deberá tener presente en todo momento los efectivos del Barón, de acuerdo con las vicisitudes de la aventura.

Los Restos de San Saturnino

(Inconcluso)

Por Chronos

El grupo de jugadores está formado por cinco o seis jugadores:

- Un guerrero de la baja nobleza.
- Un criado árabe (curandero).
- Un soldado.
- Un cazador.
- Un soldado.
- Un ladrón judío (opcional).

Introducción

Año 1307

Los jugadores forman parte de la hueste de Álvar Fañez, noble no muy poderoso del sur de Navarra. El noble esta pasando estos días en uno de los pueblos bajo su tutela, Puente de la Reina, donde habitan los jugadores. Estos serán llamados por su señor a principios de octubre. El tiempo es frío, pero todavía no ha empezado a nevar. Les recibirá en una pequeña sala sin muebles en los sótanos de la fortaleza que hay en el pueblo. Álvar Fañez es un robusto hombre de unos cuarenta años, que parece agobiado por las cargas de su posición. Les expondrá la situación: un grupo de frailes benedictinos le han pedido una escolta para custodiar a un hermano que lleva los restos de San Saturnino a la catedral de Jaca (a unos ciento treinta kilómetros). Los jugadores habrán oído hablar de las reliquias. Son dos: la mano momificada del santo y su cabeza, con algunos mechones de pelo y piel acartonada. Se dice que la mano tiene el poder de curar enfermedades y heridas y que la cabeza daba siempre la victoria en batalla a su poseedor. Evidentemente es mentira. Los jugadores no se podrán negar, ya que les ofrece treinta maravedíes ahora y otros tantos al volver. Les advierte que si pierden las reliquias o las roban se encargara de encontrarlos y ajusticiarlos. Además de los seis jugadores incluye también a otros tres soldados para colaborar en la escolta. Tras preguntarle si quieren algo mas se despedirá

Saldrán la mañana siguiente al amanecer, tras oír misa. En el patio del castillete les espera un benedictino vestido de negro con una mula. Lleva atada a los lados dos grandes cajas de madera. Una de ellas contiene el relicario cubierto de hábitos benedictinos. A los PJs se les darán ocho caballos. Un soldado les dirá de parte de Fañez que deberían seguir el Camino de Santiago en sentido inverso. El fraile, Andrés, es un tipo bonachón pero sagaz. Se ve ahora en la posibilidad de largarse con las reliquias y abandonar la aburrida vida de fraile tras venderlas, pero no sabe como despistar a la escolta.

Cabalgaran toda la mañana por una zona llana junto a un río. Hablando con el fraile este les contara la historia de San Saturnino, obispo y mártir en Judea, que murió a manos de los sarracenos a los que intentaba bautizar. Los otros tres soldados de la escuadra parecen de fiar. Una tirada de **Psicología** revelara, sin embargo, que el mas anciano de ellos, uno con una cicatriz que le cruza la mejilla desde la boca a la oreja, no parece a gusto con la misión encomendada. Si preguntan mencionaran los problemas con los templarios que hay en esas tierras.

Al mediodía el fraile se quejara de estar realmente dolorido de estar tanto tiempo encima del caballo, así que propondrá pararse y comer unos conejos que lleva en su morral. Él mismo los cocinara, aliándolos con hierbas que buscara por un bosquecito cerca de donde acampan. Cualquier jugador que pase una tirada de **Otear** verá a otro grupo de caballeros que recorren una senda elevada paralela a la suya a bastante distancia. Pasando el tiempo oirán un chillido en el bosque, que parece haber lanzado el fraile. Tras buscarle (**Otear**, **Rastrear**, etc)

Llegarán a un claro donde hay ahorcados tres hombres desnudos. Se ven señales de lucha. Una tirada de **Buscar** les permitirá encontrar varios pivotes de ballesta y que las cuerdas están hechas con una tela blanca. Si la desenrollan descubrirán una cruz templaria en el centro de lo que parece ser una túnica.

De vuelta al campamento el fraile cocinará lo que lleva en el morral (por el estado en el que esta no se puede decir si es de verdad conejo). Todos los que lo coman deberán pasar una tirada de Resistencia x3. Aquellos que saquen antes una tirada de **Degustar** notaran un sabor raro y podrán preferir no seguir comiendo. Los que no pasen la tirada de Resistencia sufrirán a las pocas horas unos retortijones horribles, así que se verán obligados a parar antes de llegar a Monreal, donde pensaban dormir. Deberán acampar entre vómitos y cagaleras.

Han llegado ahora a una zona rocosa elevada, y el bosque parece ser el mejor lugar para refugiarse del viento frío. Tiraditas de Resistencia de nuevo y alguno se verá obligado a ir a hacer sus necesidades lejos del campamento. Tras unas tiraditas de Suerte elegirás a uno, que recibirá un visitante no muy agradable, una manada de cinco lobos: desarrolla un divertido combate a continuación. Durante la noche hazles pasar varias tiradas de **Escuchar**. Cuando al fin uno se despierte vera unas sombras moviéndose junto a los caballos. Son los tres soldados PNJs. Cogerán tres caballos, las reliquias, y tras soltar el resto de los cuadrúpedos escapan al galope. Cuando por fin puedan los PJs capturar sus monturas (que no se han alejado demasiado) podrán continuar la persecución alentados por el hermano Andrés.

Llegarán a Monreal al poco tiempo. Verán el pueblo casi vacío: solo hay mujeres, niños y viejos, ya que el resto de los hombres se han puesto al servicio del condestable de Aragón para asaltar una fortaleza templaria. Si muestran dinero o son amables, alguien les dirá que han visto pasar a tres jinetes. Deberán seguir. Por fin llegaran a orillas de un lago, donde se encuentra el pequeño pueblo de Leire. Es el día de mercado, y además hay un gran numero de peregrinos franceses alojados en tiendas a las afueras del pueblo, formando casi un campamento.

[Aquí debe ir como encuentran las reliquias en medio del pueblo]

Guión general para desarrollar después:

- Traición del Fraile
- Llegada a una iglesia templaria
- Entierro.
- Peleillas.
- Gudarne & Family

Partida Simultánea (Grupo 1)

Preliminares

Los jugadores viven en Santo Domingo de la calzada a las ordenes de Álvar Fañez, conde que posee su señorío al sur de Navarra y señor del pueblo. La ciudadela ha empezado a prosperar bajo sus ordenes y el mismo fue el que ordenó la construcción de la catedral hace veinte años. Los jugadores serán soldados, guerreros y cazadores que forman parte de la escasa hueste de Fañez. El señor les hará llamar a su presencia una tarde a finales de otoño. El invierno se esta retrasando este año y no ha nevado todavía en la zona, pero empiezan a correr vientos fríos y el cielo esta encapotado constantemente. Álvar Fañez, robusto y de escasa estatura les recibirá en un pequeño cuarto sin adornos. Junto a él está Ramiro, su tercer hijo, el único varón. Fañez les explica a los jugadores que su hijo, que ya tiene

15 años tiene la edad suficiente para irse al monasterio de los benedictinos en Jaca, donde se educara como hizo él cuando era joven. Jaca se encuentra unos 150 kilómetros de Santo Domingo. La misión de los PJs será escoltar al joven hasta Jaca. Se les dará un caballo a cada uno y 60 maravedíes, prometiéndoles otros 40 a su vuelta. Los jugadores, que evidentemente no podrán negarse, partirán el 17 de noviembre al amanecer. Álvar Fañez les advierte que deben pasar desapercibidos para proteger al joven, y deberán buscar alguna tapadera. A los PJs les extrañará que un personaje importante como Ramiro viaje con tan poca escolta, pero nadie les responderán si preguntan. Pídeles a los PJs que elijan una tapadera (creíble).

El viaje transcurrirá con tranquilidad. Tras cuatro días de viaje sin ningún incidente empieza el mal tiempo. Atravesando los Montes de Oca empezará a llover al anochecer. Los jugadores deberían llegar esa noche a Edorta, situado justo al otro lado, pero parece que con el mal tiempo no conseguirán alcanzar su destino. A la media hora de anochecer los jugadores verán una luz a un lado del estrecho camino. Están empapados y agotados, así que su mejor opción es la de quedarse a descansar en ese viejo edificio que parece una casa de postas.

Noche 1

La posada tiene una sola planta, y tiene un patio interior en el que los jugadores deberán dejar los caballos. Hay otros dos caballos bastante buenos atados junto a un pesebre. Tardarán bastante en abrirles la puerta. Quien les abre es un hombre robusto y alto, el típico vasco. Rige esta casa de postas con su esposa desde hace 7 años. El aspecto puede engañar a los PJs: Gudarne es un hombre inteligente y astuto. Es el bastardo de un noble vasco, y recibió una buena educación. Pero su ansia de saber le llevo a buscar conocimiento en libros prohibidos, y acabo contactando con un grupo de adoradores de Frimost. Tuvo que huir de Santander perseguido por una turba de ciudadanos que le acusaban de haber sacrificado a varios niños. Se refugió aquí, en los Montes de Oca, donde conoció a Leticia, una meiga¹²⁵. Decidieron fundar la posada con la intención de atrapar a viajeros. Por la noche intentan capturar a los viajeros para sacrificarlos a Agaliareph con quien tienen un pacto. Les sedan envenenado la cena, y si no resulta abren una puerta secreta en la habitación de los viajeros, por la que dejan pasar a su hijo Asturel: la criaturita mide 180 cms, tiene garras y el cuerpo cubierto de pelo. Vive en un sótano a gran profundidad. Despedazará a todo lo que pille por delante mientras papá ataca con el hacha y mamá lanza hechizos.

Los PJs serán invitados a sentarse a una mesa mientras Gudarne ata los caballos fuera. Leticia, mucho más vieja aparentemente que Gudarne parece una mujer normal, pero tiene algo que escamará a los jugadores. Sacará un puchero e invitará a cenar algo a los PJs. Una tirada de **Otear** revelará que debe tener algún defecto en los pies, que parecen muy pequeños y parece que cojea (en realidad son pezuñas). La comida, un caldo con trozos de carne (de dudosa procedencia) y verdura, tiene buena pinta después de las penalidades que han pasado para llegar hasta aquí. Cuando empiecen a comer una tirada de **Degustar** revelará que hay un sabor extraño, y el PJ posiblemente no continúe comiendo. Todos los PJs que coman más de dos cucharadas deberán hacer una tirada de Resistencia x4. Si no la pasan un profundo sopor empezará a invadirles y solo desearán ir a la cama.

Cuando se vayan a acostar deberán realizar una tirada de **Escuchar**. Quien la pase oirá unos gruñidos muy bajos y como si alguien estuviera rozando un trozo de madera con las uñas. Si preguntan, Gudarne, que les guía a su habitación les dirá que son los cerdos que tienen en la parte de atrás de la casa. Una vez los personajes estén dormidos, harás una tirada de Racionalidad por cada uno de ellos que no este sedado. Si la pasan, no ocurrirá nada. En caso de fallarla tendrán una extraña pesadilla: un grupo de peregrinos están bajo un árbol. De repente, anochece de golpe y un oso grande ataca a los peregrinos. Ninguno escapa. Intenta describir la escena con todo el gore posible. Cuando el jugador se despierte asustado, si pasa una tirada de IRR descubrirá que la viga bajo la que se encuentra el montón de paja bajo el que duerme esta tallado como si fueran las ramas de

un castaño (como el del sueño). Para dejarle con los huevos de corbata.

En ese momento, los despiertos podrán oír un ruido de cerrojos en la puerta. Antes de que alguno se pueda levantar para comprobar si esta cerrada, un panel de madera se correrá de la pared y dejará entrar a Asturel. El combate empezará. Si no hay nadie despierto, haz que alguno se despierte (no dejes que palmen todos, coño) y advierte a los otros. Haz que Asturel no ataque nunca a Ramiro. Una vez acabado el combate tendrán dos posibilidades: romper la puerta cerrada con cerrojo o bajar por el túnel que sale de la pared. Si bajan por el túnel de la pared llegarán, tras descender unos 10 metros de pasillo inclinado a una caverna. Todo apesta a podrido, y hay restos de carne putrefacta y huesos. Mide aproximadamente 5 metros de ancho por 5 de largo. En el techo, que se encuentra a 8 metros aproximadamente hay un respiradero enrejado. A los dos minutos de estar en esa sala, aparecerá la cabeza de Leticia por el respiradero y empezará a usar el hechizo de **Muerte**. La única posibilidad de los PJs es correr por el túnel por el que han venido. Aprovecha para cargarte al que saque peor tirada de Iniciativa (es el ultimo que sale corriendo y a Leticia le da tiempo de romper la estatuilla). En caso de que salgan por la puerta, Gudarne les atacará con un hacha, mientras que Leticia se dirigirá a la cocina para coger las estatuillas necesarias para realizar un hechizo de **Muerte**, cosa que conseguirá en tres turnos (o sea, que si no se cargan a Gudarne en tres turnos la han cogado).

Matar a Asturel no es difícil, y tampoco lo es matar a Gudarne y Leticia. Si registran a Gudarne encontraran 30 maravedíes, y además su hacha lleva un hechizo de **Arma Invencible** (no se lo digas), y si registran a Leticia notaran que tiene patas de carnero y tres estatuillas de barro encima (para el hechizo de **Muerte**; para los PJs no tiene ninguna utilidad). Una vez hayan acabado con ellos, solo les restará esperar al amanecer.

En la casa no hay nada interesante, pero cuando se dispongan a partir de ella verán unas extrañas construcciones situadas en el bosque tras el edificio. Se trata de las ruinas de un castro (poblado celta). Sólo son círculos de piedras que antes eran muros de casas, pero en el que esta en el centro del poblado en ruinas hay un foso junto a un altar de basalto. En el altar hay manchas de sangre, y el foso esta casi lleno de huesos, tanto de animales como de hombres. Si en algún momento mueven el altar saldrán de debajo de él 1D3 áspides¹²⁶ venenosas (mirad las reglas y elegid que clase de áspid queréis). En el hueco donde estaban los animaluchos hay un pedazo de trapo que envuelve un colgante: un trozo de piel de lobo en la que hay clavada una pluma de cuervo (es un talismán de **Invulnerabilidad**).

Los jugadores continuaran su viaje y llegaron a Edorta al mediodía. Si preguntan o cuentan algo relativo a la casa de postas, nadie les hará caso, aunque una tirada de **Psicología** revelara que los aldeanos están muy asustados. Tras comer en Edorta deben continuar andando. Al atardecer llegaron a Navarrete, un pueblecito situado en un montículo junto al río [X]. El camino de Santiago cruza la población.

Partida Simultánea (Grupo 2)

Preliminares

Los jugadores serán guerreros, soldados, cazadores, ladrones, etc..., caídos en desgracia. Son perseguidos por la justicia y no tienen ni un duro. Cuando la aventura comienza, los aventureros acaban de saquear una aldea, y tras ser perseguidos por las milicias populares han acabado cayendo en las manos de la Fraternita Vera Lucis. Son maltratados y metidos en una jaula de madera: se les llevara ante la Justicia de Navarra para ser juzgados. Tras cuatro días de viaje en dirección a Pamplona, los de la hermandad se detienen en Santo Domingo de la Calzada, uno de los muchos pueblos que se encuentran a lo largo del Camino de Santiago. Les llevan al interior de una zona amurallada de la ciudad: la fortaleza. Son llevados a los calabozos. Cuando los jugadores se hayan dormido en el duro suelo de la celda que gotea agua por las paredes, una luz les despertará.

¹²⁵ Véase pág. 159 del manual de juego.

¹²⁶ Véase pág. 132 del manual de juego.

Ante ellos hay dos guerreros cubiertos con armadura completa y espadones; a su lado, un hombre de unos treinta años con aspecto de cortesano. El hombre viene a proponerles algo: recibirán la libertad y 100 maravedíes cada uno si cumplen una misión. Los jugadores tendrán que aceptar, ya que si llegan hasta Pamplona serán condenados a muerte.

Cuando acepten, el cortesano les explicara su misión. Deberán dirigirse en dirección a Jaca a través del Camino de Santiago persiguiendo a un grupo en el que va un joven noble. Su misión es matarlo y traerle la cabeza a él. Les explicara que, además de los 100 maravedíes podrían conseguir indulgencia por sus crímenes. No responderá a ninguna pregunta de los jugadores.

Este hombre es en realidad Manuel Ferreira, un noble portugués casado con Mariana, la hija de Álvar Fañez, señor de la ciudad. Si Ramiro muere, él será el heredero del puesto de Fañez, al que piensa envenenar.

Se le dará a cada PJ un arma a su elección y caballos, además de 25 maravedíes, casi más dinero del que han visto nunca. Emprenderán la marcha el 17 de noviembre al anochecer. Les han dado un mapa con el itinerario que seguirá el grupo que transporta a quien han de matar: las únicas señas para reconocerle son que se llama Ramiro, que tiene 16 años y que le falta la oreja izquierda.

Tras cuatro días de marcha llegan a Boeu, un pequeño pueblo situado en las laderas de los Montes de Oca. Cuando entren en el pueblo, y si hablan con los campesinos, podrán lograr la siguiente información. Se necesita sacar antes una tirada de **Elocuencia** para recibir cada dato, excepto el último, que también requiere una de **Psicología**:

- Un grupo de X personas ha pasado por el pueblo ese mediodía (añadir aquí la tapadera del Grupo 1). Les acompaña un joven al que le falta la oreja izquierda.
- En la iglesia se aloja un grupo de encapuchados que han llegado también esta mañana. El campesino no sabe quienes son (son Hermanos de la Luz Verdadera... Fraternita Vera Lucis, so burro).
- En la cima de los montes de Oca hay un dragón que se come vivos a los peregrinos (falso).
- En la cima de los montes de Oca han desaparecido muchos viajeros. Se deberán alejar de una antigua aldea en su cima.

Noche 1

Los jugadores, agotados, decidirán alojarse en una pequeña posada para peregrinos. Por solo dos maravedíes podrán pasar la noche en un lecho de paja y recibir algo de cenar. Cuando entren les atenderá un tuerto que sufre algún tipo de enfermedad cutánea (está lleno de llagas y bultos). Les hará pasar a una sala muy larga con banquetas a los lados situada en el primer piso. Les rogará que esperen. Hay allí tres peregrinos y dos mendigos. Están tomando una sopa de ajo. El tuerto le llevará a los jugadores un tazón de sopa de ajo. Les dice que va a cerrar ya la puerta del albergue, y que deberían subir a la planta de arriba, donde hay un montón de paja donde podrán dormir. Una tirada de **Psicología** revela que el tuerto está asustado y les mira con cara muy rara.

Cuando estén subiendo a dormir, verán que el tuerto en vez de cerrar la puerta sale del albergue. Si miran por una ventana verán que se dirige hacia la iglesia. El tuerto ha ido a advertir a los Fraternitas que hay en la iglesia de que los PJs están en el albergue. Cuando en Santo Domingo corrió la noticia de que los ladrones habían escapado, el grupo de Fraternitas envió a un rápido mensajero a advertir a un grupo de hermanos que tenía su base en Logroño que les saliesen al paso, ya que se sabían por los campesinos que los bandoleros seguían el Camino de Santiago. Los Hermanos partieron con rapidez, y ahora esperan aquí, en Boeu, a que pasen los fugitivos para cogerlos. Los fraternitas, en cuanto sean advertidos por el tuerto, se armaran y correrán al albergue.

Los PJs pueden haber hecho varias cosas. Si no sospechan nada y descansan en el albergue, serán sorprendidos por los fraternitas y comenzará el combate. Si intentan salir del albergue cuando vean salir al tuerto, verán que este ha cerrado la puerta antes de salir. Su única salida, ya que las ventanas tienen rejas, es tirar la puerta (Resistencia X), o salir por la

chimenea, ya que el segundo piso no tiene ventanas. Salir por la chimenea supondrá que los fraternitas pillarán a algunos jugadores en el tejado, a otros en el suelo y a otros dentro de la casa (¡que guay!). Evidentemente empezará el combate.

Si los PJs, mosqueados, se quitan al tuerto de en medio cuando este va a salir de la casa e intentan salir del pueblo, los otros peregrinos (que por cierto, si empieza el combate serán tomados por ladrones y los Fraternitas se lo llevarán por delante) darán la alarma y los Hermanos los seguirán a caballo hasta alcanzarlos en una zona pantanosa (los PJs y lo fraternitas deberán bajar de sus caballos) en los Montes de Oca. El combate se desarrollará entonces en el bosque de noche (otra cosa divertidísima). Nadie podrá escapar, y de esta forma todos se verán obligados a luchar. Cuando hayan muerto dos PJs déjales que escapen. Los jugadores estarán perdidos en los montes y deberán recuperar sus caballos. Pasarán la noche dando vueltas entre la maleza, y por la mañana llegarán al camino de nuevo, junto a una casa de postas. Hazles hacer muchas tiradas de tonterías como **Otear**, **Rastrear**, etc... (pedir al DJ del Grupo 1 descripción de que ha pasado en la casa).

Los personajes deberán quedarse a dormir en la casa o sus alrededores. Alrededor del mediodía estarán descansados, y, continuando el viaje, llegarán al anochecer a Edorta. Allí, si preguntan sabrán que ese mediodía ha parado allí un grupo de X personas que decían ser [tapadera del grupo 1]. Les acompañaba un joven al que llamaban Ramiro. Los PJs deberán descansar en Edorta, y saldrán al despuntar el alba en dirección a Navarrete.

Partida Simultánea (Grupo 3)

Preliminares

Los jugadores, que pueden tener cualquier profesión, pertenecen todos a la Fraternita Vera Lucis, una sociedad secreta pseudocristiana que se dedica a combatir todo lo irracional. Llevan unas vidas tranquilas aparentemente, pero cuando el maestro de la orden se lo pide, son capaces de sacrificarse por la Hermandad.

La región en la que viven ha sido asolada mucho tiempo por un grupo de bandidos. Un día, mientras lo PJs. estaban en una aldea interrogando a una mujer a la que se acusaba de bruja, los bandidos atacaron la aldea con la intención de saquearla. No esperaban encontrarse a un grupo armado, así que los Hermanos mataron a muchos de ellos y capturaron vivos a varios de esos bribones. Decidieron llevarlos ante el maestro de la orden para que decidiese que hacer con ellos, así que los encerraron en la jaula destinada a la bruja y se los llevaron hacia Pamplona. Siguiendo el camino de Santiago decidieron detenerse a descansar en Santo Domingo de la Calzada, una ciudad prospera dominada por Álvar Fañez, un noble navarro. Entregaron a los soldados del señor de la ciudad a los prisioneros para que los metieran en los calabozos, y luego descansaron en el castillo. A la mañana siguiente, el grupo de bandidos había escapado. Los soldados, al parecer, habían sido sorprendidos por los prisioneros y reducidos por estos, que luego escaparon robando unos caballos. La historia debe parecerles a los jugadores la excusa más ridícula posible. Aunque pregunten, nadie les responderá.

Si hablan con Álvar Fañez, este se mostrara tan sorprendido como ellos, y mandará interrogar al marido de su hija, Manuel Ferreira, encargado de sus tropas. Este, un joven apuesto pero que inspira desconfianza, les dirá que ha sido un error humano y que hará ejecutar a los guardias. Los Fraternitas no están dispuestos a dejar escapar a ese grupo de bribones que han asesinado a varios de sus compañeros, así que, el 18 de noviembre partirán al galope siguiendo el Camino de Santiago, ya que creen que los bandidos se dirigen a los Montes de Oca para esconderse. Un experto jinete conecedor de las tierras partirá con rapidez intentando tomar un atajo para avisar a los Fraternitas de Logroño para que salgan al paso de los ladrones. Un PNJ acompaña a los jugadores. Es García Ruiz, el hermano mayor de la región. Los PJs están completamente bajo sus ordenes. Es un tipo robusto e inteligente, aunque peligrosamente fanático.

Tras cuatro días de viaje constante deteniéndose únicamente para cambiar de caballos en algunos de los pueblos por los que pasáis, llegáis a la base de los Montes de Oca. Os habéis desviado bastante de la ruta, ya que seguís un camino que os conduce más

rápido a la cima de los Montes que el trazado del Camino de Santiago.

Noche 1

Cuando empieza a anochecer, los jugadores todavía se encuentran a unos 10 kilómetros de la cumbre. La noche es muy oscura, y lo único que desean los jugadores es poder encontrar un lugar donde descansar. Al poco tiempo, los jugadores vislumbran en la oscuridad unas luces. Conforme se acercan, podrán ver que hay una pequeña aldea situada a un lado del camino. Esta formada por unas siete casas bajas, y no parece haber nadie en la calle.

Si los jugadores montan bulla o llaman a una puerta, les saldrá al paso un viejo de unos cincuenta años. Se presentará como Antón, y recibirá amablemente a los personajes. Una tirada de **Psicología** revelará que es un tipo de confianza. Tras responder a las preguntas de los jugadores (no sabe nada sobre los otros dos grupos) les invitará a pasar la noche en el pueblo. En su juventud perteneció a la Hermandad, y está orgulloso de poder alojarlos allí. Los jugadores serán distribuidos por tríos y los habitantes del pueblo los acogerán en sus casas. Que hagan una tirada de Suerte. Los tres que peor tirada saquen se irán a dormir con una viuda y sus tres hijos. El resto, junto con García, serán alojados en casa de Antón, el anciano. Este les preparará unas camas de paja en el suelo de su cocina y se retirará a su habitación. Si los PJs hablan con él, podrán conseguir la siguiente información:

- Hay una Casa de postas en la cima de los Montes que deberían evitar: allí vive una meiga.
- Los aldeanos han sido atacados muchas veces por un grupo de bandidos que sirve a un hombre que vive en una torre en ruinas en la cima de los Montes. Si los jugadores pasan sendas tiradas de **Psicología** y **Elocuencia**, Antón añadirá algo más. Ese hombre es un mago euskera que hace trato con demonios. No dirá nada más, y los jugadores podrán dormir.

Los jugadores que van a dormir con la viuda serán invitados a tomar algo de cenar. Mientras estén sentados a la mesa de la habitación que sirve tanto de cocina como de dormitorio para los tres hijos y María, la viuda. Miguel, el hijo mayor, tiene unos 14 años, pero ya es bastante robusto. Luego esta Adela, de unos siete años, y por último Pedro, un bebe de unos tres meses. María, una mujer bastante bella, explicará que su marido murió hace cinco meses combatiendo contra un grupo de bandidos. Dice estar muy desolada, pero una tirada de **Psicología** revelará que no parece haberle afectado mucho. Les dará a los jugadores un plato de caldo de verduras y mandará a los niños que se acuesten. Haz que los jugadores hablen con María de cualquier cosa. Elige al más simpático de los dos o al que más Aspecto tenga. Una tirada de **Sedución** o **Psicología** revelará al jugador que María le esta tirando los tejos. Que se note mientras interpretas, joder. Acarícialo, háblale modositamente, PONLE NERVIOSO. María, tras recoger los platos, usará un hechizo de **Atracción Sexual** (e salto todo el rollo de preparación PORQUE ME DA LA GANA) sobre el jugador anteriormente elegido. Al volver dirá que esta muy cansada y se ira a acostar tras mostrarle a los jugadores sus lechos en el piso de arriba, que sirve de pajar.

Cuando los jugadores lleven dormidos un rato, el agraciado notará una mano que le acaricia. Si ha pasado el efecto del hechizo, podrá elegir hacer lo que le de la gana, pero si no, se vera arrastrado por María fuera de la casa, y ésta le llevará luego a la parte de atrás, al corral. Imagínate la continuación. Los demás jugadores que estén en la casa deberán hacer una tirada de Percepción x 5 para ver si notan lo que ocurre.

Cuando más divertidos estén María y el jugador, empezará la fiesta. Unos gritos en casa de María alertarán a los amantes. La casa, situada en el extremo más meridional del pueblo está siendo atacada por un grupo de hombres armados. Cuando lleguen a la casa, encontrarán a Miguel desangrándose por las heridas y sujetando un cuchillo de cocina. Adela y Pedro no están: han sido secuestrados.

Los jugadores que se queden en la casa cuando María y el PJ se vayan, se volverán a dormir. Unas tiradas de **Escuchar** les despertaran a tiempo. Se oye ruido en el piso de abajo. Cuando consigan bajar, verán a Miguel atacado por dos hombres que le atravesaran con las espadas. No podrán hacer nada por evitarlo. Si salen de la casa, verán a los dos bandidos montar a caballo y

emprender la huida junto con otros cuatro hombres que llevan capturados a Adela y a Pedro. Los jugadores se reunirán en la fuente del pueblo junto con los que hayan dormido en casa de Antón. García les mandará montar a caballo, y, tras informarse de que esos son los bandidos que trabajan para el mago, emprenderá su persecución. Los jugadores están cabalgando de noche monte arriba entre los árboles, persiguiendo encima a un grupo que les saca una gran ventaja. Haz que pasen tiradas de **Cabalgar**, de **Otear**, de **Rastrear**, de **Escuchar**, de lo que te dé la puta gana. Tras diez minutos de persecución, cuando ya piensen que no les alcanzaran, llegará a un claro en el bosque en el que se eleva unas torres de piedra. El cielo esta extrañamente despejado, y en la punta de las torres se ven hogueras de extraños colores.

Las torres, que miden unos 15 metros, solo tienen una entrada aparentemente. A su lado se levanta un pequeño cobertizo de madera, donde se encuentran atados los caballos de los bandidos. Una tirada de **Escuchar** permitirá al PJ oír los llantos de Miguel en la punta de la Edificación de piedra. A la puerta de la torre, cogidos por sorpresa, se encuentran seis bandidos. Dentro de ella se encuentran el mago, un bandido más, y su cabecilla, justo en el último piso, intentando realizar un hechizo de invocación. Que empiece el combate.

Cuando acaben con los de abajo, si suben al último piso sin detenerse en los otros dos que hay en la torre, llegaran a la azotea. Allí, sobre un altar, esta el cuerpo destripado de Adela. El mago, Koldo de Ituriotz, sostiene en sus manos un cuenco lleno de sangre de la niña y se dispone a arrojarlo en una de las hogueras. Mientras, XXXXX, cabecilla de los bandidos, se dispone a degollar al pequeño Pedro. Que los jugadores lo eviten cargándose al mago, al bandido y a los otros dos bribones que les custodian.

El combate acabara rápido, ya que Koldo, cuando vea que todo va mal, se teletransportará a otro sitio. Solo recuperarán vivo a Pedro. Adela no sobrevivirá (nadie sobrevive si le han rajado el cuello y arrancado la traquea). La torre empezará a temblar cuando el mago desaparezca. Si no salen de ella en cuatro turnos (tiradas de **Correr** y **Agilidad**), se derrumbará encima. Kaput para el que pillen los escombros.

Regresaran al pueblo al amanecer. Los jugadores llegaran machacados. Llevan el cadáver de la niña (si alguien lo ha cogido) y al pobre bebé (si alguien lo ha cogido y no lo han dejado atado al altar: tirada de Fuerza para soltarle, se me olvidaba). Encontrarán a los habitantes de la aldea reunidos junto a María, que llora junto al cadáver de Miguel. Los jugadores, tras dar las malas / buenas noticias, partirán al mediodía al trote gorrinero por orden de García, que parece inmutable a pesar de la tragedia y prefiere no quedarse en el pueblo y alcanzar a los ladrones que ellos persiguen. Un mercader que ha parado en la aldea esa mañana a contado los incidentes de la noche anterior en Boeu (infórmate de que ha pasado con el grupo dos), y comunicara que el segundo grupo, escapando, ha llegado hasta Edorta. Al anochecer los jugadores llegaran a la casa de postas (pedir información), y tras pasarla como un ciclón, cabalgando toda la noche, llegarán al amanecer del día siguiente a Edorta. Allí les dirán que los bandidos acaban de salir en dirección a Navarrete. Una tirada de **Elocuencia** les revelara que los bandidos perseguían a otro grupo (describir grupo 1). García, incansable, no dejara dormir a los PJs y seguirá la persecución.

Partida Simultánea (Grupo 1)

Día 1

Los PJs pasan la noche en un albergue para peregrinos de Navarrete. No ocurre nada relevante, así que parten al amanecer en dirección a Viana, a un día de camino desde el lugar donde os encontráis. Acaban de entrar en el reino de Navarra, que en estos años se encuentra en guerra con Castilla y Aragón. Un poco antes del mediodía los PJs decidirán pararse a comer en algun claro. Haz las tiradas oportunas de caza y crea situaciones inverosímiles. Luego, cuando estén cocinando las piezas, todos deberán realizar una tirada de **Otear**. El que la pase podrá distinguir la silueta de un hombre que les espía desde una colina. Si los jugadores intentan darle caza, deberán realizar tiradas de **Rastrear** y **Correr**. Si le atrapan el otro combatirá hasta la

muerte. Por su indumentaria parece un soldado del ejército navarro. Cuando los jugadores vuelvan a comer se verán rodeados por un grupo de jugadores + 4 soldados.

Llevarán la banda blanca y azul que les distingue como parte del ejército navarro, pero están muy sucios y desarreglados. Uno de ellos, que parece ser el cabecilla, se adelantará y les dirá que están en las tierras del duque Don Luis (a nadie le sonará que haya un duque llamado así en esa zona) y que deberán pagar un peaje por cada uno. Lo malo es la cifra: 200 maravedies por cabeza (nadie lleva tanto). Si le explican que no tienen dinero, pedirá a cambio todos los caballos y las armas que lleven. No creo que los PJs sean tan tontos que les den lo que piden, así que empezará el combate. Los jugadores empezarán a luchar contra los soldados. Cuando ya hayan caído seis soldados o dos jugadores, una tirada de **Otear** revelará que Ramiro acaba de recibir un golpe en la cabeza y ha caído al suelo. Dos soldados se inclinan ante él y le sujetan, intentándole montar en la grupa de uno de los caballos. No podrán hacer nada por evitarlo: cuatro bandidos escapan con llevándose a Ramiro de rehén. Cuando los PJs intenten seguirles, los pocos soldados que quedan vivos se plantarán ante ellos e intentarán retenerles. Cuando quieran perseguir a los captores de Ramiro será demasiado tarde. Tiradas de **Otear** y **Rastrear** acabarán guiando a los jugadores, que encontrarán el camino a seguir. Una tirada de **Otear** permitirá a los jugadores descubrir que los soldados a los que persiguen deben estar peleando con otro grupo.

Partida Simultánea (Grupo 3)

Día 1

Los jugadores deciden tomar, por consejo de García, un atajo que evitará Navarrete y que les situará a cuarenta kilómetros de Viana, un pueblo situado en los lindes entre Navarra y Aragón. Los dos reinos están en guerra desde hace diez años, y los extranjeros no son bien acogidos en Navarra. García tiene pensado salirle al paso a los bandidos en Viana.

Han cabalgado toda la noche, y cuando empieza a amanecer los jugadores están agotados. Hazles pasar tiradas de **Cabargar** para que peten. García elegirá los restos de un monasterio en una colina como refugio momentáneo. Propondrán también que se organicen turnos de guardia. Alrededor del mediodía, el que haga guardia podrá observar que un grupo de personas se está reuniendo en un desfiladero a los pies de la colina. Llevan ropas de ejército navarro, y parecen ser unos personajes. Un grupo de jinetes se acerca para reunirse con los que esperan, que han empezado a recoger leña y preparar fuego como con la intención de instalar aquí su campamento. Si el PJ no despierta a García al momento, este se despertará accidentalmente, y, tras poner en pie a todos los jugadores (que casi no han podido dormir y están machacados), les ordenará descender a escondidas para ver que pretende ese grupo de soldados. En el momento en el que empiecen a observar, el grupo de jinetes que se acercaba llegará al campamento. Parece que acaban de participar en una escaramuza, y llevan a un muchacho de prisionero. Le dejan caer al suelo, donde le patean, y luego van a hablar con el capitán del grupo. Una tirada de **Otear** permitirá descubrir a los jugadores que hay una nube de polvo que se acerca al campamento. Una tirada de **Escuchar** permitirá entender la conversación que mantiene el capitán con el soldado. Le cuenta que acaban de atacar a un grupo de peregrinos que seguían el camino y que se han visto obligados a huir, aunque han tomado antes a ese joven como rehén. El capitán le ordenará que maten al pobre muchacho (que por cierto es Ramiro, capullo). García no va a permitir que un grupo de soldados desertores ajusticien a un pobre joven y se decide a atacar. Empezará el combate y cuando solo queden dos bandidos, estos escapan montados a caballo.

Tirada de **Escuchar** u **Otear**: un grupo de gente se acerca hacia aquí al galope y van armados. No da tiempo a escapar.

Partida Simultánea (Grupo 1 y 3)

Unir las partidas 1 y 3. Los jugadores deberán negociar con los fraternitas la libertad de Ramiro. Es importante que aquí solo cambien información y no peleen todavía. Cuando Ramiro vuelva con su grupo original, los dos grupos se separarán, continuando el grupo 1 hasta Viana por el camino y el grupo 2 hasta el mismo

lugar pero por atajos. Los dos grupos, si pasan una tirada de **Otear** comprobarán que un tercer grupo sigue su mismo camino. Llegarán a Viana al anochecer, con una diferencia de cinco minutos.

Partida Simultánea (Grupo 2)

Día 1

Los jugadores llegan a Navarrete al mediodía, pero les informan que el grupo al que siguen ha abandonado el pueblo hace poco. Continuarán siguiendo el camino en dirección a Viana, un pequeño pueblo situado ya dentro del Reino de Navarra, que en esos momentos mantiene una feroz lucha con el Reino de Aragón, por lo que se ha vuelto muy peligroso viajar por esas tierras.

Andarán a lo largo de toda la tarde, y cuando caiga la noche se encontrarán en los lindes de un bosque que es cruzado por el camino. No les queda otra posibilidad que internarse en el bosque y buscar dentro un sitio donde acampar. En un claro no muy alejado del camino los jugadores observan un claro con los restos de una hoguera. Los caballos, cansados, se niegan a continuar, así que se verán obligados a campar allí. Haz que organicen turnos de guardia y que decidan como estructurar el campamento.

Durante el turno de vigilancia de uno de los PJs, alrededor de la medianoche, aparecerá un hombre que corre por el camino. Va ensangrentado y cubierto de heridas. Se derrumbará justo delante del vigilante. Una tirada de **Primeros Auxilios** evitará que se desangre delante de los jugadores. Si la fallan, el hombre no morirá, pero no podrá ni ponerse en pie. No parará de gritar: "¡Quitádmelos de encima!" o "¡Me persiguen!". Interpreta al tío como si estuviese paranoico. Solo chilla y se retuerce.

En ese momento, una tirada de **Escuchar** permitirá a los PJs escuchar unos gorgojeos y susurros en los lindes del claro. Una tirada de **Otear** revelará que varios pares de ojos brillantes relumbran en la maleza. El moribundo se pondrá en pie en medio del claro y, tras mirar alrededor, soltara un chillido desgarrador y caerá fulminado el suelo (infarto de miocardio, nada mágico). Los PJs, si no lo han notado antes, verán ahora a varios seres mirando desde los lindes del claro. Van cubiertos con ropas raídas y desechas, y parecen tener el tamaño de un hombre. Andarán temerosos hacia el claro, silbando y susurrando en un idioma que nadie podrá entender. Son tantos como personajes + 1.

Mirarán con sorpresa el cadáver en el suelo, y, sin prestar (en principio) atención a los jugadores caerán sobre el cuerpo para devorarlo. Los PJs podrán comprobar que tiene garras y dientes largos y la piel cubierta por líquenes y llagas. Parece que fueron humanos hace mucho tiempo. Si los personajes hacen algo ofensivo, los bichitos atacarán. Si simplemente observan, verán que los bichitos acaban de devorar el cadáver con rapidez y mirarán a su alrededor, dirigiéndose a continuación a los caballos. Los PJs deberán atacar, ya que sin caballos nunca podrían continuar.

Cuando estén a punto de acabar con los bichitos estos empezarán a retroceder huyendo corriendo por el bosque. Pueden perseguirlos, y en ese caso acabarán llegando, tras varias tiradas de **Rastrear** y **Otear** a una caverna situada en una pared de un acantilado. Si entran verán que todo está cubierto de huesos y restos humanos. Si van hasta el fondo encontrarán los restos todavía sin descomponer de un pelotón de soldados navarros hechos pedazos.

Si se quedan a dormir en las cavernas, serán atacados por tres de los bichos mientras duermen. Si continúan, tras cabargar desde el amanecer hasta el mediodía, y tras pasar los restos de un monasterio donde hay restos de que alguien a campado hace pocas horas, llegaran a la base de una colina donde hay restos de una batalla (pedir descripción del grupo 1). Unas tiradas de **Otear** permitirán comprobar que dos grupos de jinetes se dirigen hacia Viana. Alguno de los dos grupos debe ser el que buscan. Continuarán el camino, y al anochecer, cuando casi han alcanzado al grupo que persiguen llegaran a Viana.

Dramatis Personae

Soldados

FUE	18	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada Normal 70% (1D8+1+1D4)
Hacha de Mano 65% (1D8+2+1D4)
Espadón 60% (1D10+2+1D4)
Ballesta 50% (1D10+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) o Cuero Reforzado (Prot. 3), Casco y Escudo.

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 50% y algunas más.

Andrés

FUE	7	Altura	1,65 m
AGI	7	Peso	63 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	11	RR	70%
PER	15	IRR	30%
COM	18		
CUL	18		

Armas: Cuchillo 20% (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: Conocimiento de Plantas, Latín, Teología, Psicología...

Ramiro

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	67 kg
HAB	10	Aspecto	15 (Normal)
RES	10	RR	80%
PER	20	IRR	20%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: Latín 50%, Teología 30%, Discreción 50%, Esquivar 30%.

Asturel

FUE	33	Altura	2,00 m
AGI	37	Peso	130 kg
HAB	5	Aspecto	4 (Repulsivo)
RES	40	RR	0%
PER	35	IRR	100%
COM	2		
CUL	0		

Armas: Mordisco 75% (1D3+3D6)

Pelea 80% (1D3+3D6)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: Buscar 90%, Correr 120%, Discreción 85%.

Poderes Especiales:

- **Resistencia:** nunca se desmaya por pérdida de Puntos de Vida.

Ledicia

FUE	25	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	58 kg
HAB	10	Aspecto	13 (Normal)
RES	30	RR	0%
PER	8	IRR	150%
COM	5		
CUL	25		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento Mágico 80%, Psicología 50% y algunas más.

Hechizos: Todos los que tú quieras.

Fraternitas

FUE	15	Altura	Variable
AGI	13	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	15	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada Normal 70% (1D8+1+1D4)

Hacha de Mano 55% (1D8+1+1D4)

Espadaña 50% (1D10+2+1D4)

Ballesta 50% (1D10+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) o Cuero Reforzado (Prot. 3), Casco y Escudo.

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 50%, Conocimiento Mágico 50%.

Hechizos: Carecen.

L'Ultim Càtar

(Inconcluso)

Por Hermes

Diu la llegenda...

Que en el 1244 la fortaleza de Mont Segur, en el sur de Francia caía en manos de la inquisición. Más de 200 perfectos fueron ejecutados en la hoguera. La gran herejía cátara había sido exterminada, por completo, pero el conde Arnaud du Montnoir, un perfecto cátaro pudo escapar y atravesar los Pirineos refugiándose en la corona cataloaraagonesa.

Dice la historia que el conde cátaro se instaló en el pueblo de Les Creus y allí vivió hasta el fin de sus días, el conde fue enterrado en la cripta de la iglesia del pueblo. Dicen que se llevó consigo el *Liber Albigenis*.

A la ciutat comtal

Corre el año 1346 en la ciudad de Barcelona, estamos a mitad de enero y "*fa un fred que pela*" en la ciudad condal. Ningún PJ posee un oficio en estos momentos y se dedica a encontrar uno por la ciudad, no es necesario que se conozcan entre sí. Lo que sí debe saber cada PJ es que mediante un conocido tienen una cita con un tal Josep Martell, un hombre que les puede encontrar un "*treball*", también saben que lo pueden encontrar esa misma tarde en la plaza del Blat.

La plaza del Blat es el centro comercial de la ciudad, está lleno de puestos y tenderetes de comerciantes¹²⁷. A los jugadores no les costará reconocer a Josep Martell ya que le reconocerán porque tiene una parte de la cara quemada. Martell se encuentra en una esquina de la plaza hablando con algunos hombres, es alto y aunque no está robusto está fibrado, tiene bigote negro y pelo corto. Aparte de la citada quemadura parece ser una persona a la que no se le pueda hacer bromas. Si se dirigen a él, les atenderá seriamente pero con interés. Referente al trabajo les dirá que sabe algo por 2 croats de plata. Una vez pagados los PJs sabrán que esa misma tarde han de dirigirse a la playa, allí en una mesa hay un hombre que necesita gente para un viaje a alguna parte del Mediterraneo. Si algún PJs desgraciado le pregunta por su cara, Martell responderá amenazadoramente que el trabajo de herrero puede ser muy peligroso y no dirá más.

Lo que no saben los PJs y Martell es que la persona con la que se entrevistarán en la playa es un timador. Josep debe ser llevado como si una persona peligrosa pareciera.

Los PJs llegan al barrio de la Ribera, la zona portuaria de la ciudad, si bajan por cualquier calle llegarán a la misma playa. Aquí hay mucho ajeteo de mercaderes, marinos, carga y descarga de mercancías¹²⁸. Junto a la playa hay una tabla de madera encima de dos barriles y detrás sentado en un taburete hay un hombre gordo, bajito, calvo con gafas y un poco de barba canosa, aunque no viste espectacular su ropa no es humilde. En la mesa hay papeles, una pluma con su tintero correspondiente. Se hace llamar Jaume el Sicilià y es un perfecto embustero y charlatán; habla tanto catalán, castellano como italiano. El vil Jaume embaucará con su charlatanería a los PJs diciendo que es el patrón de una coca atracada en el puerto de Sitges (que es el auténtico puerto que usa Barcelona) y que el lunes (hoy estamos a viernes) se embarca hacia Sicilia con un cargamento de materias manufacturadas y en Sicilia se recoge un cargamento de grano para vender en Barcelona. Jaume dirá que necesita a marineros y además el consolat de Mar necesita a soldados, médicos en fin que sean de la profesión que sean los PJs. El consolat necesita miembros y paga muy bien. La declaración de Jaume ha de ser larga y charlatana pero a la vez convincente. Pero siempre hay un pero: los PJs han de pagar 5 croats de plata

ya que hay que pagar una tasa suplementaria al veguer. Una vez pagados han de firmar unos papeles, una simple cruz basta. Si alguien sabe leer y lo desea, parece ser una confirmación de que la persona firmante le ha dado dicha cantidad a Jaume. Si le preguntan les dirá que es para controlar quien paga o no, si por el contrario le preguntan pero no lo han leído les dice que es el contrato y la garantía por la que han conseguido el trabajo. Han de presentarse el lunes al mediodía en el puerto de Sitges, Afortunadamente para ellos nunca llegarán a Sicilia.

Por cierto, los animos en el barrio de la Ribera están muy calentados, debido a una serie de continuos robos en la vecindad, así que si algún PJ decide robar y es descubierto, el barrio puede levantarse en armas y acabar la situación en un linchamiento popular, así que cuidado PJs ladrones.

Entre este episodio y el inicio del siguiente todos los PJs deberían acabar conociéndose y encontrarse todos juntos en la escena del crimen del siguiente episodio.

Asesinato en la noche

Ya hace unas horas que ha oscurecido ya que estamos en enero, deja a los PJs que hagan lo que deseen durante algunas horas, porque en algun momento de la noche se encontrarán andando por una solitaria calle del barrio de la Ribera cuando ante una tirada de **Escuchar** se oirán unos ruidos de una calle cercana a los PJs. Al acercarse, automáticamente oyen un grito y ven surgir de la calle a un hombre bajito sucio y medio deforme que sale corriendo en dirección contraria a donde están los jugadores. Si lo intentan seguir no lo alcanzarán aunque lanzará una exclamación en francés: habrá dicho "Mierda" en ese idioma. Se trata de Gascoigne el tuerto, volverá a aparecer.

En medio de la calle hay un caballo blanco y a su lado en el suelo hay un noble desangrándose de una herida en el vientre. Los PJs se encuentran con un noble que ha sido apuñalado y apenas tiempo de registrar las alforjas del caballo, en las que hay material diverso, unas cartas y poco más. La herida parece grave, si los PJs no tienen conocimientos curativos piensan que se va a morir, el moribundo intenta hablar y recitará una frase aunque lo hará en francés. Si alguien lo entiende habrá dicho: "Benedicidnos señor y rogad por nos". Al decir esto se desploma y el noble ha muerto (al menos eso parece). Si alguien ha entendido la frase y pasa una tirada de **Teología** -50% sabrá que esa frase forma parte de un ritual llamado *Melioramentum* que realizaban los cátaros.

A todo esto se ha ido abriendo ventanas y los vecinos se asoman alarmados, gritan y dan la voz de alarma. Todo el vecindario se ha despertado y está realmente furioso ante la avalancha de robos que hay en el barrio y los PJs van a ser los cabezas de turco. Antes que puedan escapar 1D8+2 vecinos armados van a reducir a los PJs; en los turnos 3 y 5 reciben 1D4 vecinos más. Al 8º turno llegará la guardia de la ciudad (los jurats). La conclusión es fácil los jugadores son arrestados, bueno el máster puede ser generoso y dejar escapar a alguno.

El camino a prisión no será fácil todo el barrio se dedicará a tirar piedras a los PJs, a los que han confundido con ladrones. Cada jugador que falle una tirada de Suerte recibe una pedrada perdiendo 1D4 ptos de daño.

Los jurats conducen a los PJs a los sotanos del Castell¹²⁹, donde están las mazmorras muy frías, húmedas, sucias y llenas de ratas. Los PJs pasarán la noche en la mazmorra helada, una sala cuadrada de piedra con una puerta de madera con una rejilla para ver.

¹²⁷ Véase pág. 43 de *Dracs* para más información.

¹²⁸ Véase pág. 44 de *Dracs* para más información.

¹²⁹ Véase pág. 40 de *Dracs* para más información.

Parece que las cosas no les van muy bien a nuestros jugadores cuando habían conseguido un oficio se han involucrado en un misterioso asesinato y ahora están en una sucia cárcel, en fin que esta situación durará hasta la tarde, momento en el que un jurat abrirá la puerta de la celda y les dice que son libres. Pues resulta que el noble asesinado no murió y le contó a la guardia quien fue el auténtico atacante y por eso liberan a los jugadores, eso sí en toda la noche y el día no han probado bocado. Antes que salgan del Castell dos jurats llevan encadenado a una persona familiar para los PJ: Jaume el Sicilià que está gritando que se ha cometido un gran error, que él es

dueño de una gran red de comercio por el Mediterraneo. Si preguntan por él les dirán que se trata de un timador, que engañaba a la gente enrolándola en un barco inexistente rumbo a Sicilia y habían de pagar 5 monedas de plata para viajar en él: ya llevaba 200 monedas.

Bueno al final se han vuelto a torcer las cosas a los jugadores. Además los jurats no atienden a razones y no piensan devolver ningún dinero, pero a la salida del Castell hay una persona que quiere hablar con ellos.

Murder Party

(Increíble pero verídico módulo de breve título que trata del señor que fue muerto por sus siete pecados capitales, o un *Murder Party* para *Aquelarre*)

Por Miguel Aceytuno

Esta aventura de Aquelarre es muy especial, por varios motivos. En primer lugar, transcurre en una época histórica anterior a la prevista en el manual del juego. En segundo, los PJs (no más de 4 o 5) deben ser obligatoriamente ser de posición social baja (villanos o campesinos) ya que deben actuar como comediantes en la corte del Conde de Barcelona. En tercer lugar, es muy fácil jugar esta aventura "en vivo", durante una fiesta de disfraces de ambiente medieval, por ejemplo, siempre que se cuente con suficientes figurantes que hagan de PNJ.

"Adonai, dame la Soberbia que me recuerde que soy superior.

Dame la Ira, que me ayude en la venganza.

Dame la Avaricia, que me impulse a obtener mis objetivos.

Dame la Gula, que me obligue a buscar en los caminos.

Dame la Lujuria, que haga inmortal a mi estirpe.

Dame la Pereza, que otros trabajen para mi.

Dame la Envidia, tengo derecho a ello.

¡Adonai, dame el pecado y seré un hombre!"

Introducción

Barcelona, invierno del año de Nuestro Señor de 1.04..

Ramón Berenguer, Conde de Barcelona, ha invitado a una visita "de cortesía" a Bernat, Conde de Besalú. El motivo es bien prosaico. Berenguer sueña con ser el primer gobernante de la Cataluña unida, y todos los apoyos políticos que pueda conseguir serán pocos para tal tarea. Por esto trata a cuerpo de rey al bárbaro y semicivilizado señor de las montañas... ¿Y que mejor recibimiento que las delicias de una corte?

Vísperas

Berenguer está ofreciendo una cena a sus "nobles" invitados, amenizada por juglares y bufones (los PJs). Y he dicho amenizada. Los PJ deben salir a la palestra, y divertir mediante actuaciones, trucos de magia o poesías a la concurrencia. Todo vale, vale todo... pero recuerda que Señor aburrido no paga.

Actuar no es tan malo como parece. De hecho, es una buena ocasión para echar una buena ojeada a la mesa principal. En ella se sientan, de derecha a izquierda:

- **Ermengol (futuro Conde de Besalú):** Ermengol es un joven perezoso e indolente, y su inmensa barriga ha causado sensación incluso en la cosmopolita corte barcelonesa. No parece que su padre le tenga en mucha estima, como muestra su antiprotocolaria colocación en la mesa.
- **Adalberto (Abad de Sant Ginés de Besalú):** Grave y digno hombre de iglesia, ya muy anciano (cuarenta años).
- **Beliardis:** Segunda mujer de Bernat, después de que la primera muriera "en un grave accidente". En lo mejor de su madurez (22 años), Beliardis está increíblemente rica, y no pierde ocasión de insinuar sus encantos a todo ser de sangre caliente que pasa por delante suyo... pero con el debido comedimiento.
- **Ramón Berenguer:** Su Alteza Ramón Berenguer, Conde de Barcelona, que Dios guarde.
- **Bernat (Conde de Besalú):** Prototipo de señor-bandolero de las montañas. Debe ser fuerte como un oso... ¡Y el parecido no acaba aquí! Lleva toda la cena comiendo a dos carrillos y

riéndose a carcajada limpia. No puede decirse lo mismo de algún comensal...

- **Almodis:** Su Alteza Almodis, Condesa de Barcelona, que Dios guarde. (Nota para el DJ: A estos dos que les doy tanta coba es por que son vuestros señores. Al primer PJ que se le escape "El tío ese", como le oiga el Senescal Amat, le va ha hacer arrancar las almorranas a latigazos).
- **Iudex (Consejero de Bernat):** Hoy le llamaríamos "Asesor fiscal". Hombre frío y de aspecto austero, no parece divertirse demasiado con el espectáculo (por cierto, conociendo a los PJs, no me extraña).
- **Dapifer (Senescal de Bernat):** Un hombre joven (18 años) para su cargo, tampoco parece estar pasandoselo en grande. Además de los sirvientes y cortesanos varios, tres personas permanecen detrás de la mesa. De derecha a izquierda, son:
 - **Princerna (Copero mayor de Bernat):** Hombre que debió ser inmensamente gordo (así como Ermengol), pero que aparece muy delgado ahora, con bolsas de piel colgando de sus mejillas.
 - **Armiger:** Guerrero de la edad de Bernat, y muy parecido a él. Jefe de la guardia y guardia de corps personal de Bernat, no es el tipo de persona con la que buscarías pelea. Tan fuerte como su señor, posee, sin embargo, una determinada belleza.
 - **Amat Elderic (Senescal de la casa de Berenguer):** Si no fuera un terrible anacronismo histórico, diría que Amat es el perfecto mayordomo inglés de las películas. Pero como no se han inventado ni el cine ni a los mayordomos, diré simplemente que es un hombre de aspecto severo, cuya misión (y máxima preocupación) es cuidar del protocolo. No se por qué, me parece que no está pasando un buen rato. ¿Será por la costumbre de Bernat de tirar los huesos de pollo al suelo, entre eructo y eructo? Por cierto, Amat es el máximo jefe y responsable de los PJs, digo... juglares. Y del resto de los servidores.

El banquete sigue y sigue. Pero parece que vuestros trucos no acaban de convencer a nadie. Los Señores se aburren (excepto Bernat, que se lo pasa pipa, y ya casi está como una cuba). El Senescal Amat luce un precioso color púrpura en sus nobles rasgos. Blai, Juglar Mayor de la corte, y vuestro líder y maestro os hace a un lado con un gesto. La atención se centra sobre él, y baja el volumen de las conversaciones. Todos lo conocen.

"Altezas, nobles señores. Permitid a este pobre pecador (aquí una graciosa reverencia) que os narre la increíble y verídica historia de la muerte de un mal Señor que..."

De repente, se apaga la luz en medio de una terrible humareda. Gritos, confusión. Los lacayos tardan casi medio minuto en llegar con nuevas antorchas. Al encenderse estas... Bernat yace muerto, sobre la mesa, en un charco de su propia sangre, y Blai se encuentra sobre él. Berenguer salta, fuera de sí: "Tú, Blai, tú. Mi maestro, mi amigo. ¡Guardias! Llévaoslo. ¡Lo ahorcaremos mañana al mediodía!"

Completas

Reunidos en vuestra sala común, a la luz de una vela, los juglares comentáis la jugada. Maravilloso. Vuestro (querido) maestro en la más profunda mazmorra. Los invitados en sus habitaciones. Y el Conde de Besalú camino de la capilla.

¿Que hacéis? Obviamente, querido DJ, tienen dos opciones:

- Dejar que ahorquen a Blai: Poco elegante, pero ético y razonable. O.K., saca otro módulo.

- Saltar al rescate: ¡Ole, estos son mis niños

Lo mas razonable es tratar de investigar que ha pasado realmente. Cosas lógicas serían:

- **Tratar de examinar el cadáver del Conde:** El cuerpo será expuesto en la capilla, para celebrar las honras fúnebres al día siguiente. Pero primero debe ser adecentado (recuerda que está lleno de sangre). En estos momentos, varios servidores proceden a limpiar las heridas, bajo la atenta mirada de Dapifer. Dapifer no conoce las costumbres del palacio, y cualquier persona con una excusa más o menos válida (vengo a traer el agua caliente/los paños/el vino) podrá acercarse hasta el cuerpo del Conde sin despertar demasiadas sospechas.

La expresión del Conde es de sorpresa. No de miedo, sino casi de incredulidad. En su enorme cuerpo desnudo pueden contarse hasta siete heridas de cuchillo. Curioso. Una tirada de **Medicina** no demasiado nefasta, o una de Percepción indicará que no son todas iguales. Algunas son solo débiles golpes mal dirigidos, pero otras indican experiencia y habilidad. No parece demasiado difícil pensar que fueron hechas por personas... o espíritus diferentes.

- **Hablar con los asistentes al banquete:** Ni pensarlo. Excepto Dapifer y Amat, enfrascados en preparar las honras fúnebres, el resto está encerrado en sus habitaciones.
- **Hablar con el cortejo de Bernat:** El cortejo (unas 20 personas) ya ha sido informado, y permanece silencioso en una sala común. Aparentemente, querían a su señor. Va ha ser difícil sonsacarles algo, pero un "Oye, siento lo de tu Señor", un trago de vino y algo de **Elocuencia** pueden hacer maravillas.

Cada servidor evitará hablar de su jefe directo. Así pues, los guerreros no hablarán de Armiger, ni los escribanos de Iudex, ni los religiosos de Adalberto. Lógico y excusable. Pero un conversador sagaz, que hable con varios servidores separadamente, y me saque un par de tiros de **Psicología**, puede obtener rumores sobre:

- **Ermengol:** "Ni noble señor, que Dios me perdone, no podía verle. Decía que era vago, vago, vago, ¿comprendéis?, y ese es un gran vicio." "No se que será de nosotros. No es que su mano no sepa coger una espada. ¡Es que no vale ni para sacarse a sí mismo de la cama."
- **Adalberto:** "Es un santo hombre, que duda cabe. Su máxima aspiración era conseguir el Obispado de Gerona, pero mi noble señor siempre se negó a dárselo. Decía que era demasiado codicioso. No lo digo yo." "Vaya uno. Moneda que ve, moneda que no ves. ¡Así se fuera al Obispado, de una vez!"
- **Beliardis:** "Si yo os contara... Dicen que hechizó al señor para que fuera a su lecho... pero creo que no hace falta, ja ja ja, ya me entendéis. La señora andaba siempre persiguiendo al Señor... No es malo. Pero también andaba siempre muy cerca Armiger. Y no solo, creo yo, para proteger al Señor."
- **Iudex:** "Tened cuidado con esa rata. Dicen que trafica con el Diablo, y yo lo creo." "Siempre te miraba por encima del hombro. ¡Como era un mago, Arredro vaya!" "Nadie entraba en su torre" "Iudex estaba amargado. Se sentía muy superior a todo el mundo, y ser un simple servidor de Bernat le podría."
- **Dapifer:** "Mal negocio hizo Bernat. Mató a su padre por un quitame allá esas pajas, y después se arrepintió. Dio al hijo el cargo del padre, queriendo reparar el error, pero yo no lo hubiera hecho. Conozco a ese hombre, y se que no perdona ni olvida. ¡Le pierde la ira!"
- **Princerna:** "JAJAJAJA, el viejo Princerna. Vaya un glotón. Llegó a pesar tanto que no podía montar a caballo. Pero Bernat acabó con eso. Le daba muy poca comida, hasta que adelgazó. ¡Con lo que le gustaba comer a Princerna!"
- **Armiger:** "Cuando el Conde era un... un jefe de las montañas, vamos, Armiger no era su segundo, sino su igual. Y nunca acabó de asumirlo. Lógico."

Maitines

Los servidores se han acostado, y el cadáver del conde ha sido expuesto en la capilla. Por fin, el castillo duerme. Nada de eso, recuerda que esto es un *Murder Party*. Un ojo atento que paseara (hábilmente camuflado) por el ala de los invitados, vería que:

- Beliardis va a la habitación de Armiger.
- Princerna se dirige a la cocina, donde arramblará con todo lo que pille. Si se le dirige la palabra, reconocerá que "A mi buen señor, que dios guarde, no le gustaba que comiera demasiado."
- Muy, muy flojito se oye un cantar que sale de la puerta de Iudex. Ningún tiro de Percepción podrá descifrarlo, pero un tiro de **Conocimiento Mágico** revelará que es una invocación (Iudex agradece a los elementales los "servicios" prestados durante la cena). Si se le sorprende, lanzará un hechizo de **Inmovilización**, y tratará de degollar a los PJs... y denunciar a Berenguer que sus juglares han tratado de atacarle mediante magia (mostrando sus propias pociones como prueba).

Media hora mas tarde, se reúnen todos en el salón, y se dirigen a las habitaciones de Ramón Berenguer. Una hora mas tarde, salen y vuelven a sus habitaciones. Ramón llama a Amat, y despacha con el cinco minutos. A su salida, su único comentario será "Parece que todo va bien, gracias a Dios".

Los nobles han prometido fidelidad y vasallaje a Ramón, le exculpan de lo pasado ("Sin duda, directa intervención del Maligno", dirá Iudex), y se ofrecen a ser sus servidores. Ni una lágrima. Ramón lamenta lo sucedido, y acepta su promesa. La mayor amenaza, una guerra civil, ha sido conjurada.

Laudes

Empieza a amanecer, como si nada hubiera pasado. Agotados por la noche en vela (tiros de Resistencia, detrás de la pantalla, por favor) los PJ queman sus últimos cartuchos:

- Los miembros de la corte de Bernat salen de la capilla, de orar ante el cuerpo. Una tirada de **Psicología** revelará que no hay demasiada pena en sus caras...
- Si antes no lo han hecho, podrán hablar con los servidores de la corte de Besalú. Y si tienen la suficiente cara (y pasan un montón de tiros de **Elocuencia** y **Psicología**) quizás puedan hablar con los mismísimos miembros de la corte. Es difícil, y será necesario que inventen una buena excusa. Ofrecerán la misma información que la que antes dieron los servidores, tratando cada uno de ellos de desviar las sospechas hacia otro. Ni Beliardis ni Iudex ni Ermengol se rebajarán a hablar con la plebe bajo ningún concepto.
- Si los jugadores se ven muy perdidos... recurramos a la ayuda divina. Siempre viene de gusto. Si los PJs consiguen hablar con Blai, este les revelará sus sospechas (no en vano estaba en primer plano en el momento de autos), que serán mas o menos acertadas según sea menester para el desarrollo del módulo.

Prima

Por si aún no lo has adivinado, DJ, ahí va la solución: Bernat fue asesinado por los pecados de su Corte. Bernat mató a su primera mujer por la lujuria de Beliardis, puso en peligro su reino por la pereza de Ermengol, hizo un simple guardia de Armiger, creando su envidia, causo la ira de Dapifer matando a su padre, y no debió emplear a un hombre que se creía mas listo que él de secretario, un hombre tan soberbio como Iudex, Adalberto estaba avaro del Obispado de Gerona, y no se lo dio, e incluso alguien tan patético como Princerna tenía su corazoncito y su vicio: la gula.

Por artes mágicas, Iudex apagó las antorchas, y despistó a los condes y a Amat. Entonces, todos y cada uno de ellos mataron a Bernat. De ahí, su sorpresa.

O.K., supongamos que los PJs lo han pillado. Que saben quienes fueron los siete asesinos. ¿Que vais a hacer? ¿Informar al Conde, que ya ha suscrito un firme tratado de amistad con Ermengol, Beliardis y Armiger? ¿Decir a los servidores que sus jefes son unos felones? ¿Dejar morir a Blai? Mal rollo. Pensad rápido, queda poco tiempo.

Ramón y Almodis, los condes, no son ningunos idiotas. Si un valiente PJ consigue convencerlos (con una historia más o menos coherente), le crearán. Blai era un buen amigo y, a pesar de todo, no le creen culpable. Pero no pueden hacer nada contra los asesinos. Es muy dura la vida en la frontera... y un buen aliado

puede hacer maravillas. Aceptarán, sin embargo, cualquier idea razonable que propongan los PJs. A mí se me ocurre una. Puede "hacerse desaparecer" a Blai, y enviarle a una Corte lejana, haciendo correr el rumor de que "El Diablo vino a completar su obra, y se llevó a los infiernos a su brazo ejecutor". No veo por que no puede colar... nadie estará muy interesado en esclarecer los hechos.

También podrían haber intentado asaltar las mazmorras. Nadie encontrará extraño que bajen a despedirse de su amigo... Pero puede que la salida sea complicada, si el guardia da la voz de alarma. Blai está guardado únicamente por un soldado, a la puerta de su celda. Este conoce a los PJs, pero no los dejará entrar, y mucho menos que se lleven a Blai. Si se ponen muy pelmas, llamará a la guardia... y en menos de veinte segundos aparecerán cinco soldados mas armados.

Si los PJs escapan del castillo... El Conde los hará perseguir y pondrá precio a sus cabezas. Nada personal, pero es su trabajo. Miradlo por el lado bueno, puede ser el comienzo de otra divertida aventura.

Conclusión

Y esto es todo, amigos. "A rey muerto, rey puesto" (recuerda esto el día que te hagan rey). Ah, casi se me olvida. Si los PJs descubren el embrollo al Conde de Barcelona, este quedará muy impresionado por su buen juicio. Digamos que "les deberá un favor". Y un favor real... es un real favor.

Psicosis en Córdoba

Por Brujo 13

En esta partida deberán investigar un asesinato y sobrevivir a su investigación

Partida para 4-6 jugadores. En ella los PJs deben pertenecer a las autoridades de una ciudad. Nosotros situaremos la acción en Córdoba, aunque puede situarse en cualquier ciudad.

Historia

Don Bernardo era un miembro destacado de la Fraternita Vera Lucis. Había entrado joven gracias a su padre y se había entregado por completo a esta organización. Estudió y combatió muchas veces contra el mal. Sin embargo veía a sus fráteres caer en cada combate y esto le indignaba, ya que había batallas en que perdían muchos de sus miembros y esto era malo ya que había mucha magia que erradicar y no se podían permitir estas pérdidas. Así que aprovechando que habían aniquilado a un importante brujo, Bernardo se hizo con varios de sus libros para quemarlos, pero una idea se apoderó de él: ¿por qué no utilizar la magia contra la magia? ¿Por qué no usarla para salvar las vidas de sus fráteres? De modo que no destruyó los libros y empezó a estudiarlos. Tardó años en aprender a usar la magia, siempre en secreto. En los combates más duros utilizaba sencillos hechizos para defenderse y perjudicar a sus enemigos. Cada día dependía más de ella. Sin embargo el hecho de llevar una doble vida, y las noches sin sueño y el pensar que podían atraparlo y ejecutarlo empezaron a trastornarle. Pasaron los años y cuando alcanzó cierta posición en la Fraternitas (aún cuando su comportamiento era cada vez más extraño) insinuó que deberían prestar más atención a la magia y usarla. Por supuesto los miembros de la Fraternitas lo expulsaron de la orden e intentaron asesinarlo. Don Bernardo consiguió evitar el asesinato, pero su mente estaba perturbada y ahora siempre huye de sus enemigos, enemigos que él sabe que pueden acecharle desde cualquier ventana, o seguirle en cualquier camino o degollarle mientras duerme. Todavía no entiende como la Fraternitas ha podido rechazar su idea y expulsarlo..., seguramente la Fraternitas está contaminada, seguramente ha sido un complot. Sin embargo él es puro y va a limpiar el mundo de impíos.

De fiesta

Córdoba, año 1354 de Nuestro Señor.

Los PJs son un grupo de amigos que está divirtiéndose en una "taberna" celebrando que han admitido a algunos de ellos en la guardia de la ciudad. En la taberna podrán divertirse como quieran, cantando, bailando, jugando a dados, o subiendo a las habitaciones de arriba con alguna de las camareras (por un módico precio, claro). Los miembros de la guardia van vestidos como tales para impresionar a las chicas y a sus amigos.

Mientras disfrutan de su juerga o se dan cuenta (ya sea con tiradita de **Degustar** o **Escuchar** los gritos de la gente) que el edificio está ardiendo (la planta superior). Para dar miedo, pon un despertador en la mesa y dales 10 minutos, poniendo alarma, cuando esta suene el edificio se desploma y mueren si no han salido.

La gente huirá entre desorden y gritos, y se supone que ellos como componentes de la guardia subirán a rescatar a la gente. Cuando suban al piso de arriba está todo envuelto en humo y llamas. En las habitaciones hay prostitutas y sus clientes medio asfixiados y se supone que los salvan (o no). Sin embargo, hay una habitación con la puerta cerrada, que con una tiradita de **Forzar Mecanismos** o de Fuerza x 3 se "abre". Cuando entren encontrarán una habitación grande y bastante lujos y en el catre a una pareja: él, gordo y quieto, y ella debajo, gritando y con la cara y el pecho ensangrentado. Cuando se acerquen verán que la sangre es del gordo y ella está medio asfixiada, es una chica muy

joven de unos 14 o 15 años. Al gordo lo han degollado. Con una tiradita de **Memoria**, con un +25% si algún PJ es artesano, les revelará que el gordo (de unos 45 años) es Honrado, maestro del gremio de tejedores.

En ese momento aparecerá un hombre vestido de judío de detrás de unos tapices baratos: "Señores, no me hagan daño, deseo entregarme a la autoridad. Yo soy el responsable de todo esto."

Ibrahim es un tipo bajo, de pelo y tez morena, y ancho de espaldas, de constitución fuerte aunque algo disimulada por sus anchos ropajes (**Otear**).

Los PJ, después de flipar es de suponer que registran rápido la habitación (**Buscar**) encontrarán ropas caras pero pocos objetos de valor, un anillo de oro y un collar de plata. El PJ artesano con una tiradita de Percepción x 3 reconocerá al gordo como el maestro de su gremio...

Tras todo esto (que se supone que ha sido rápido, que no han tenido mucho tiempo para pensar porque la posada arde...), cuando salgan a la calle, encontrarán una multitud reunida para ver que ha pasado. En cuanto intenten salir escoltando al judío, este empezará a gritar a pleno pulmón: "¡Gracias Yahvé por ayudarnos a destruir este antro de perversión! ¡Gracias compañeros (dirigiéndose a los PJs) por destruir el mercado carnal! ¡Que la desgracia caiga sobre todos los pecadores! ¡Sí! ¡Pecadores como vosotros (dirigiéndose a la plebe), hijos del demonio! ¡¡¡¡Que Yahvé os castigue a todos con pobreza y enfermedades y malfome vuestra descendencia hasta el fin de los tiempos!!!!"

Tras estas declaraciones, no hace falta decir que sucede. La gente, algunos por fervor religioso, otros por fervor alcohólico y otros por fervor carnal, se lanza al linchamiento de los PJs y su "amiguito" judío. Si los PJ escapan (**Correr**, **Esquivar** o **Pelea**), perseguidos por la multitud, un joven judío les llamará desde un callejón:

"Seguidme, sé donde esconderos"

Si dudan, se darán cuenta con **Escuchar** han sido rodeados y que tan solo pueden escapar por ahí. El joven judío les llevará a la judería donde se cerrarán las puertas que separan el barrio judío del resto de la ciudad. Una vez dentro la muchedumbre intentará asaltar la judería sin resultados, por lo que se dispersará al cabo de un rato.

En la Judería

El chico les conducirá hasta su casa. Se presentará diciendo que se llama Joel. Ahora que tienen tiempo, podrán observar que Joel es un chico de unos 18 años, sin barba, pelirrojo y de complejión normal. Una vez allí les dejará solos e irá en busca del rabino de la comunidad. Cuando los PJs se encuentran a solas es de suponer que harán algunas preguntas a Ibrahim.

Si preguntan el motivo del asesinato: "Aquel gordo pecador había abusado de jóvenes judías y merecía ser castigado, por lo que fue mandado a ejecutarlo por el consejo judío".

Si preguntan porque no escapó: "El verdugo de Dios no ha de escapar de la justicia del hombre".

Si preguntan quien metió fuego: "Dios".

Si preguntan porque dijo que ellos les había ayudado: "Yo nunca he dicho eso. Sólo Yahvé me ha ayudado".

Nunca preguntan a que se dedica: "Soy prestamista" (con una tiradita de **Psicología** con -20% se darán cuenta de que miente).

Al cabo de un cuarto de hora llegará el rabino. Es este un hombre un hombre mayor y delgado, con pelo cano con bucles en las patillas y una gran nariz. Una vez con el rabino, Ibrahim hará algo más de comedia diciendo: "Señor ya he cumplido vuestras órdenes". El rabino alucina un poco y enseguida se excusará ante los PJs diciendo que él no conoce de nada a ese hombre, que

nunca ha mandado tal cosa y que ninguna joven judía ha sido maltratada. Ibrahim se sentará consternado y llamará traidor al rabino. Este a su vez pedirá a los PJs que se marchen de la judería, y más vale que sea por las buenas, ya que la están poniendo en peligro. Aún y así, les permitirán pasar la noche en casa de Joel.

Por cierto que Ibrahim es Don Bernardo, por si no se había dado cuenta usted antes, y se sabe todas las costumbres de los judíos, lo único que no tiene judío es el pene, ya que no ha sido circuncidado. Sin embargo si los personajes le vigilan atentamente (deben expresarlo) le detectarán ademanes y quizás ven alguna extraña cicatriz (**Otear** -20%) impropias de alguien de su procedencia. Por cierto que su plan es montar cizaña y que la gente se mate y llevarse por delante a todos cuanto pueda, ya que todos están en su contra. Si intentan atacar a este hombre, pues bueno, que tiene un par de sorpresas para ellos. Sin embargo, si intentan torturarlo o interrogarlo se hará el duro, pero en cuanto le apreten un poco las tuercas se inventará otro cuento, esta vez dirá, haciendo ver que tiene mucho miedo y que está muy nervioso:

“Si descubren que os estoy hablando, me matarán. Todo esto lo ha tramado mi oficial, el señor Ramón. Este ambicionaba el cargo del maestre y decía que era un gordo inútil que se preocupaba más por la comida y las barraganas que por el gremio y por eso lo mató. Además, últimamente los judíos nos están haciendo la competencia trayendo productos genoveses y de la Corona de Aragón y nos estaban perjudicando, así que mi señor me ordenó eliminarse al inútil del antiguo maestre e hiciese recaer las culpas sobre los judíos para que el propio populacho asaltase la judería y nos librase de su competencia. A mí me prometió un ascenso en el gremio y una buena recompensa”.

Acto seguido les mostrará un contrato donde se asciende a este hombre en su posición en el gremio firmada por el señor Andrade pero que le falta el sello de cera para que sea legal.

Si los PJ preguntan como prendió fuego : “Contraté un par de matones”. Les dará sus nombres (Alfredo y Hassán) y los lugares que frecuentan. Si los buscan los encontrarán (véase el apartado *Matones*).

Por la mañana

Al día siguiente, comenzará a extenderse una orden de busca y captura de un judío y sus cómplices acusados de incendiar una “posada” con gente dentro (el gran maestre, reconocido por el anillo). Los PJs ignoran todavía esto, así que tienen las siguientes opciones:

- Quedarse en la judería: Si hacen esto no tardarán en visitarles el rabino y unos mozos “invitándoles” a irse. Así que la única forma de quedarse es por la fuerza, y podrían atraer a la guardia y estos los arrestarán.
- Salir de la judería: Hoy es día de mercado en la ciudad y hay mucho bullicio y mucha gente. Cuando estén por la calle, escucharán a un soldado berrear su descripción y su delito que la recompensa para quien los atrape.
- Huir de la ciudad: Por las puertas es prácticamente imposible (si sacan un crítico en **Disfrazarse** pueden). Pero podrían intentar saltando las murallas (si sobreviven claro).

Lo más lógico es que se vayan a entregar al hombre este, ya que ignoran que son buscados, en cuanto se enteren de que son buscados ya pensarán algo y se les pasarán las ganas de ir a entregar a este hombre. Además, en cuanto el heraldo deje de berrear, nuestro amigo Don Bernardo empezará a gritar que viva Yahvé y que el pueblo judío es el más puro y todo esto, así que se organizará un follón de mucho cuidado, que aprovechará Bernardo para escapar.

Opciones:

- Hacerse los locos: Una tiradita de **Discreción**. Entonces se les escarpará Bernardo.
- Si intentan agarrar a Bernardo, deberán hacer una tiradita de Fuerza, y si desean escapar ya no podrán hacerse los locos y deberán tirar **Correr** o **Esquivar**.

Si escapan, es de suponer que empezarán a investigar el caso:

- **Matones**: Estos se encuentran en el peor barrio de Córdoba. Si pregunta por los nombres, con una tiradita de **Elocuencia**, **Mando**, **Sedución** o un par de copas,

conseguirán su objetivo, y los encontrarán. Si no nadie soltará prenda. Pero ojo, si se hacen los duros pillan, y si sueltan mucho dinero les dan el palo.

Cuando les encuentren, lo mismo de arriba: **Elocuencia** -25%, **Sedución** -25%, **Mando** -25% o unas 50 monedas. Estos les dirán que les contrataron un tipo rico, cuya descripción coincide con la de Bernardo y que les pagó bien por hacer aquel trabajito. Si les preguntan cuanto, dirán que 100 monedas y un par de bonitos pañuelos (con el distintivo del gremio de tejedores de Córdoba).

- **Si van a ver al señor Ramón**: Bueno tras esperar un poco, les atenderá Don Ramón (por supuesto antes les habrán invitado a dejar las armas). Don Ramón está escoltado por un par de gorilas. El exoficial, es un tipo delgado y nervudo, bastante feúcho y bien vestido, aunque sin ropas lujosas. Tiene buenos modales y se le nota estresado: “Perdonen que les haya hecho esperar, pero el gremio anda muy desordenado, debida a la muerte de nuestro maestre”. Por supuesto que negará rotundamente cualquier acusación y aguantará el interrogatorio un rato, sin embargo, cuando se vea que los PJ se quedan sin argumentos dará por concluida la reunión y los gorilas les “invitarán” a salir. Con tiraditas de **Psicología** revelarán que no miente al respecto de haber mandado ejecutar al maestre. Pero miente en cuanto que no tuvo ningún problema con él (piensa que Don Honrado era un inútil). Reconocerá que la competencia judía les está haciendo daño.

- **Hablar con la esposa del maestre**: La mujer del maestre, llamada Bonifacia, es una mujer algo gruesa, ya entrada en años (40), y de aspecto mediocre. Les explicará que era un muy buen hombre, que quería mucho a sus dos hijos, etc (si hubiese visto lo mismo que los PJs). Si estos le comentan en que situación le encontraron ella los echará; si no dicen nada, ella les dirá que con sus oficiales del gremio se llevaba bien, a lo mejor alguna disputa pero nada importante. Sin embargo, sí recuerda un incidente grave cuando un noble de la ciudad, el Conde García, exigió al gremio la entrega de unos costosos tapices a cambio de nada, ya que según él ya pagaba lo suficiente al consejo de la ciudad para la guardia de la ciudad y que la protección del gremio casi la pagaba él entera. Además decía que el mantenía a los bandidos alejados de la región favoreciendo el comercio. Honrado se negó y hubo de intervenir el Duque de Alba, consejero del Rey Alfonso XI por estos lares. Eso ocurrió hará cuatro meses. Y desde entonces las relaciones han sido tensas, ya que el gremio se ha negado a venderle ropas y llegaron incluso a un acuerdo con los judíos, por lo que el Don García debe buscar telas a Sevilla o comerciar con el Reino de Granada, algo mal visto. Si consiguen registrar la casa, con un **Buscar** encontrarán una copia del albarán privado (que era una copia de Honrado) del gremio y con una tiradita de comerciar en el que todo parece correcto, pero hay bastantes donaciones al obispo de la ciudad, Monseñor Simplicio.

Después de estas pista, los PJ quizás se animen a interrogar a Don García, o a Monseñor Simplicio, pero deberían ir con mucho cuidado...

Cuando salen a la calle se enteran de que ha ardido la casa del señor Ramón.

Don García

Si van a ver al noble, encontrarán su casa en la mejor zona de Córdoba (que raro). Es una casa de dos pisos grande y con el escudo de armas sobre el umbral de la entrada principal, que se compone de dos grandes puertas. Don García suele estar en su casa por la mañana durmiendo, o al mediodía, aprovechando que cae la fresca a eso de las seis para hacer sus relaciones públicas. Así que tan sólo atenderá a los PJs antes de la hora de la comida, ya que después se echa la siesta. Don García es descendiente de uno de los caballeros que ayudó al rey a conquistar Córdoba, pero poco conserva ya de su padre guerrero, él es el tipo cortésano, de constitución rellenita, pelo cuidadosamente peinado, de color negro y ojos verdes. Va con ropas muy lujosas y tiene su casa bastante bien amueblada y decorada, algo que en la época se echaba en falta.

Bueno, atenderá a los PJs con hastío, casi como cansado. Sin embargo, en cuanto comiencen a preguntarle cosas sobre Honrado, se mostrará contrariado y sólo responderá si los PJs van vestidos como guardias o bien le convencen que son guardias (**Elocuencia** -50%), y como no negará cualquier acusación. Sin embargo reconocerá tuvo problemas con Honrado debido a que una patrulla de soldados escoltó a este hará unos cuatro meses cuando unos bandidos andaban sueltos por la región. Al escoltarlo durante un buen trayecto, el noble exigió que se le podía pagar el servicio con unos hermosos tapices que había visto, a lo que el maestro se negó. Cuando la entrevista esté en un punto muerto, les invitará a marcharse. Con **Psicología** verán que dice la verdad, pero oculta algo. Y es que Don García se la tenía jurada a Honrado y quería asesinarlo cuando se hubiese olvidado el altercado. Mientras intentaba hundir el gremio invirtiendo grandes sumas al comercio judío. Lo primero pueden averiguarlo los PJ si consiguen registrar su habitación (**Buscar**) y encuentran su diario, en el que todo esto está explicado más o menos en clave (**Leer y Escribir**). Lo segundo podrán descubrirlo ya que las ropas de Don García y las del rabino (tirada de **Memoria**).

Monseñor

En la catedral (antigua mezquita) un ayudante del obispo les hará esperar un rato. Finalmente, y dejando las armas previamente, este les atenderá. Monseñor Simplicio es un hombre algo obeso, vestido con ropas de obispo lujosas. Por supuesto deberán besarle el anillo. Si le hablan de Honrado, el obispo les dirá que era un hombre piadoso y bueno con Dios y sus hermanos (**Psicología**: miente como un bellaco). El obispo conocía las tendencias pedófilas de Honrado, gracias a que se confesó una jovencita, de modo que se ha dedicado a hacerle chantaje mientras vivía. Por desgracia su fuente de ingresos ha desaparecido. Por supuesto negará cualquier acusación (y con **Psicología** verán que no miente). La única forma de descubrir esto es registrando y encontrado (**Buscar**) las cartas dirigidas al obispo cuyo remitente es Honrado en la que dice: "...ya que conocéis mi secreto, haré las donaciones pertinentes para lavar mi pecado..." o apretando las tuercas al capellán de la iglesia, un hombre delgado y muy miedoso, que con **Mando** les explicará lo de la jovencita y tal.

¿De vuelta a la judería?

Si vuelven a la judería por el asunto de las ropas (verán que algunas casas han sido incendiadas y destrozadas, esto se debe a que hubo un pequeño asalto a la judería, gracias a Don Bernardo), deberán ir a algún lugar donde vendan telas y pedir por el jefe, si lo presionan un poco y con **Elocuencia** o **Mando** el jefe cantará que su negocio de telas va muy bien gracias a las inversiones que realiza Don García (que por supuesto son ilegales).

Una vez en este punto los PJs han descubierto una telaraña de intereses, chantajes, corrupciones y más, pero siguen sin saber quien mató a Honrado...

Sin embargo, estas pesquisas han puesto en alerta a Ramón, Don García y monseñor Simplicio. Y estos mandarán a sus hombres órdenes de seguir al grupo, a los que hay que sumar a la guardia de la ciudad. Ahora en principio que se lo curren, aunque tienen varias soluciones:

Si presentan todos estos documentos a la autoridad de la ciudad, esta los dejará de buscarlos a cambio de que no cuenten nada a cambio. Pero Don Bernardo ha dejado a un pequeño lutín¹³⁰ para vigilar a los PJs y todo lo que comenten estos lo sabrá el exfraternitas.

Cuando terminen de visitar a los judíos, les llegará el rumor de que han asesinado, o han intentado asesinar al obispo, y que en la mezquita se ha encontrado al Cristo tirado en el suelo y en el altar palabras de los moros (en concreto "Alá es el único Dios y Mahoma su profeta"). Ante lo cual, algunos PJs más vale que haga unas tiraditas de **Discreción**. Por supuesto después hay un linchamiento general a los moriscos de la ciudad (aunque muchos cristianos han sido linchados). Ahora, si los PJs tienen algunas luces, sabrán que la próxima víctima es Don García (ya que ha sido atacado a los judíos cabecilla del gremio, los judíos y el

obispo). Si aún así no se dan cuenta, mientras caminan, un tipo fuerte, les dirá, sin pararse: "en el puente a medianoche", cuando los PJs reaccionen, con una tiradita de **Memoria** se darán cuenta que el tipo que les ha dicho esto es Don Bernardo.

Casa de Don García

Si hacen guardia en la casa de Don García, verán como alguien se acerca a su casa a medianoche: es don Bernardo, al cual distinguirán con **Otear** -20%. Este empezará a trepar por el muro de la casa e intentará eliminar al Conde, de los PJs depende el resto, pueden dar la alarma, intentar abatirlo a pedradas, etc, sea como sea, los grupos que les seguían llegarán ahí y se liarán a trompazos, Don García saldrá y Don Bernardo intentará matarlo. Al cabo de 1D4 turnos llegará la guardia. Por supuesto, si no ayudan a don García, Don Bernardo se lo carga. Sería interesante que Don Bernardo sobreviviese.

El puente

Algo parecido a lo anterior.

Final

Al final, es de suponer que los PJs expliquen todo lo que saben a sus autoridades, y a cambio de no decir nada les exculpen. Si entregan a Don Bernardo, alguien habrá del concejo que lo reconozca y dé las gracias a los PJs por encontrar a tan buscado criminal (mentira lo que pasa es que este es miembro de la Fraternitas).

Dramatis Personae

Don Bernardo

FUE	15	Altura	1,58 m
AGI	13	Peso	60 kg
HAB	16	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	5%
PER	10	IRR	95%
COM	15		
CUL	18		

Armas: Espada 90% (1D8+1+1D4)
Cuchillo 80% (1D6+1D4)

Armaduras: Mágica (Prot. 10).

Competencias: *Alquimia* 75%, *Astrología* 40%, *Cabalgar* 65%.

Hechizos: *Aceleración*, *Parálisis*, *Invulnerabilidad* y un talismán con un demonio menor atado (por si a los PJs se les pone fácil).

Don García

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	67 kg
HAB	13	Aspecto	18 (Atractivo)
RES	13	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	16		
CUL	15		

Armas: Espada 40% (1D8+1)
Cuchillo 80% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Psicología* 60%, *Soborno* 65%.

Hechizos: Carece.

¹³⁰ Véase pág. 156 del manual de juego.

Ramón

FUE	10	Altura	1,70 m
AGI	11	Peso	62 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Feo)
RES	12	RR	73%
PER	16	IRR	37%
COM	18		
CUL	15		

Armas: Bastón 20% (1D4)
Cuchillo 30% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Comerciar* 60%, *Soborno* 65%, *Ocultar* 60%.

Hechizos: Carece.

Rabino

FUE	7	Altura	1,63 m
AGI	8	Peso	60 kg
HAB	18	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	10	RR	90%
PER	16	IRR	10%
COM	20		
CUL	22		

Armas: Bastón 20% (1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Memoria* 99%, *Teología* 99%.

Hechizos: Carece.

Monseñor Simplicio

FUE	10	Altura	1,69 m
AGI	8	Peso	75 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	12	RR	80%
PER	19	IRR	20%
COM	20		
CUL	18		

Armas: Cuchillo 15% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 90%, *Teología* 70%, *Latín* 70%, *Leer y Escribir* 80%.

Hechizos: Carece.

Joel

FUE	14	Altura	1,65 m
AGI	14	Peso	64 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	13	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	13		
CUL	13		

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Pelea (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Artesanía* 50%, *Comerciar* 60%, *Correr* 75%, *Ocultar* 40%.

Hechizos: Carece.

Bonifacia

FUE	12	Altura	1,55 m
AGI	12	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	15	RR	35%
PER	19	IRR	65%
COM	16		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 20% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cocinar* 65%, *Comerciar* 80%, *Coser* 75%.

Hechizos: Carece.

Guardias (6)

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	16	Peso	75 kg
HAB	17	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	20	RR	70%
PER	12	IRR	30%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2) y Casco.

Competencias: *Escudo* 60%, *Cabalgar* 50%, *Esquivar* 50%.

Hechizos: Carece.

Matones (Don García tiene 3 contratados y Monseñor 2)

FUE	16	Altura	1,67 m
AGI	17	Peso	73 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	18	RR	70%
PER	16	IRR	30%
COM	9		
CUL	6		

Armas: Espada Corta 80% (1D6+1+1D4)
Daga 75% (2D3+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Sobornar* 60%, *Tortura* 80%, *Esquivar* 70%.

Hechizos: Carecen.

¿Quién carda la lana?

Por Raúl Tardón y Manuel Jiménez

*“No compres burra en Segovia
ni paños en Fuentepelayo.
No busques novia en Escalona
ni amigos en Cantimpalos.
La burra te saldrá falsa,
los paños malos,
la novia puta
y los amigos, contrarios.”*

(De la casa de los Tardón, desde tiempo inmemorial)

Aventura pensada para cuatro personajes preferiblemente diestros con las armas, con suficiente olfato investigativo como para adentrarse en las intrigas comerciales de la próspera villa castellana de Segovia, donde deberán desentrañar algunos misteriosos sucesos.

Introducción

Los últimos días en Segovia no han estado exentos de emociones fuertes.

Primero, un grajo cantó numerosas veces en la puerta de Honesto de Artajona, alguacil de la ronda de la villa. Esa misma noche fue pasado a cuchillo en un antro de los arrabales. Para hacer justicia, fue prendido un mendigo apodado “Corremontes”, quien se encontraba al lado del cadáver señalando hacia arriba, y pronto la soga dará buena cuenta de su cuello.

Nuño Gómez de Aguilafuente, estudiante pendenciero de Salamanca, ha conseguido acceder al puesto que dejó vacante Honesto de Artajona, y ha prometido al populacho mano dura contra el bandidaje de la zona. No obstante, el día que siguió al nombramiento de Nuño, un grupo de ladrones robó todas o gran parte de las reses de Pedro Sanz, un importante comerciante de lanas, quien ya había caído en desdicha al arder hasta los cimientos el almacén donde guardaba la lana.

Los personajes, pues, llegan a Segovia de camino a cualquier otro sitio, o con la esperanza de encontrar un empleo, aventuras o amoríos, como es habitual en ellos.

Segovia

Los PJs se toparán inevitablemente con un escenario preparado para ahorcar a alguien y con una multitud embravecida que pide a los hombres del alguacil entre gritos e insultos que traigan al reo. Pronto averiguarán que el prisionero es un conocido vagabundo al que se le acusa de haber matado al anterior alguacil en los arrabales cuando se producía una reyerta en uno de los locales de mala reputación. El reo será subido a la horca mientras la gente grita insultándole y le tira piedras y hortalizas. Justo cuando el verdugo está a punto de cumplir la orden del alguacil el reo pide clemencia y jura por lo más sagrado que él no ha cometido el crimen, y que cuando el salió corriendo fue cuando encontró fuera el cuerpo del alguacil acuchillado, después de lo cual maldecirá al nuevo alguacil escupiéndole en la cara y éste, entre un espasmo de asco, volverá a ordenar la ejecución, que finalmente será cumplida por el verdugo. Si algún PJ logra sacar con éxito una tirada de **Psicología**, pensará que las palabras del mendigo son ciertas, que aunque a pesar de que en esas circunstancias cualquiera mentiría, sus palabras realmente parecían sinceras.

Después del ajusticiamiento a pies del acueducto la muchedumbre se retira, y los personajes deberían hacer lo mismo para buscar alojamiento en una de las numerosas posadas de la ciudad. Si preguntan a alguien por alojamiento o por un buen mesón donde llenar los buches se les indicará la más renombrada casa de la villa, “El grajo de bronce”, ubicado igualmente a pies

del acueducto, y afamado por la calidad de sus viandas y el razonable precio que se paga por ellas, además de poseer ocho habitaciones relativamente pulcras y al precio habitual. Si los PJs buscan por la ciudad, al final recalarán en este local por parecer el más decente de todos.

Por último, y si optan por dar una vuelta por la villa, podrán observar que en el cementerio del cerro se están celebrando los oficios por varios cuerpos (son las dos víctimas del incendio del almacén de Pedro Sanz), y que sólo asiste un hombre que viste ropajes de calidad y que no parece pasar demasiada hambre. Huelga comentar que si entablan conversación con algún lugareño, éste no tardará en divulgar los últimos acontecimientos, ya sea de manera objetiva o a su manera.

Una vez se decidan a cenar, un personaje vestido lujosamente y con cara de preocupación les observará con detalle, mirando las armas de los personajes con insistencia y sin preocuparse si llama o no demasiado la atención. Ya sea motu proprio o por iniciativa de los PJs, el personaje explicará su comportamiento, ya que él es Pedro Sanz, y ha pensado que los personajes serían los idóneos para ayudarle en sus problemas. Una tirada de **Memoria** le relacionará con el tipo que asistía al sepelio.

Pedro Sanz es un hombre de negocios muy supersticioso, curtido en el negocio lanar y que tiene bastante claro lo que quiere.

“Se trata de hacer ciertas pesquisas —cuenta Pedro— por la ciudad, por las cuales pagaré bien en caso de que se resuelva el misterio en el que me he visto arrastrado. Hace tres noches el almacén donde guardaba toda la mercancía ardió hasta los cimientos, dejándome en la ruina, con toda la lana comprometida y nada para entregar. En realidad sospecho de mi más duro competidor en el negocio, Fabián Pérez, al que creo capaz de mandar a alguien a quemar el almacén. Además ayer resultó muerto uno de los pastores que cuidaban de mi ganado, el cual fue robado por los bandidos que hace tiempo que merodean por aquí. El caso es que he pedido ayuda al alguacil, mi gran amigo Nuño, y de total confianza, pero me ha dicho que lo más probable es que los bandidos estén ya lejos, y que lo del almacén seguro que se debió a que los vigilantes que custodiaban los corrales encendiesen un fuego que se les fuese de las manos, y que fue tan fatal para ellos como para la lana.”

Si preguntan por las víctimas les dirá que ya están enterradas en el cementerio.

Es de suponer que los personajes acepten hacer las averiguaciones, al precio diario de hombres armados o quizá algo más, pero nunca una barbaridad. Si los personajes no aceptan, los acontecimientos se acelerarán y los planes del nuevo alguacil se verán satisfechos en todos sus puntos.

¿Tienes curiosidad por saber lo que realmente se está cocinando en Segovia? ¿La tienes? Pues continúa tu lectura.

Nuño Gómez de Aguilafuente

El nuevo alguacil es un tipo de inteligencia consumada que está a punto de llevar a cabo su más ambicioso plan. Después de salir de su villa natal ha recalado en Segovia con la intención de llenarse los bolsillos con una treta urdida con maquiavélicas intenciones. Aprovechando que era un escriba de prestigio en la ciudad castellana, se las ha apanado para acceder al puesto de alguacil de la ronda, que a pesar de no ser un puesto de reputación, le va a la perfección para el éxito de sus planes. Ni que decir tiene que él es el responsable directo de la muerte de Honesto de Artajona, anterior ser humano en su mismo puesto.

Días antes, y con la ayuda de sus secuaces, había robado la lana del mayor de los comerciantes de la ciudad y uno de sus mejores amigos (Pedro Sanz, lo has adivinado) y para tapan el

robo había prendido fuego al almacén. Después sus secuaces habían robado las reses a los pastores de Pedro y encima les había encubierto y ayudado en su huida.

Pero la maldad de Nuño no acaba ahí, ya que lo mejor está por llegar: envenenará a Fabián Pérez no sin antes obligarle a firmar un falso testamento dejando toda su fortuna a Pedro, y contratando a un cómico para que se disfrace de Satanás con el fin de impresionar al fetichista de su amigo. Le hará firmar otro documento en blanco, "condenando" así su alma al cambiarla por su fortuna perdida (la herencia que hábilmente Nuño le ha sacado a Fabián) y manipularle para que mate al gobernador de Segovia, Vicente Sanz, que a su vez es hermano de su futuro asesino. "Satanás" le hará ver que esa será la única manera que tiene de liberar su maltrecha alma.

El resultado es que Nuño utilizará el documento firmado por Pedro para falsificar un testamento en su favor (aprovechando su estrecha amistad con él, nadie sospechará jamás la trama del alguacil), quedándose con las fortunas de los ricos mercaderes (al no tener más remedio que ahorcarle por asesinar a su hermano) y por extensión, con el puesto de gobernador que Vicente habrá dejado libre.

Cuando Nuño se vea investigado dará el cante a un amigo suyo perteneciente a la Fraternitas Vera Lucis, que seguirá a los personajes toda la partida, llegando a intervenir con sus hombres si observa actos herejes, como desenterrar cadáveres, recoger el esperma del ahorcado o cualquier cosilla "impía".

Los corrales de Pedro

Es fácil pensar que los PJs se interesen por las ruinas del almacén de lana, aunque realmente en los corrales poco queda ya que mirar, pero hay ciertas pistas que tal vez encaucen a los PJs en la trama.

Entre las cenizas aún humeantes si alguno busca con éxito encontrará restos de paja que no han ardido, y que parecen colocados allí por alguien, ya que el almacén no contenía paja. Además si alguien saca una tiradita de **Otear** observará unas roderas bastante profundas de carromato que se alejan perdiéndose en un camino a unos doscientos metros, y huellas de unos cuatro caballos que han sido casi borradas por las lluvias de la tormenta. Si algún personaje sigue rastros perderá los mismos igualmente, pero sabrá que a uno de los caballos le falta la herradura trasera derecha

Existe otra pista, y es que los cadáveres de los vigilantes presentan sendos cortes en el cuello, que se puede ver por ojos expertos a pesar de lo churruscaditos de los fiambres, pero para eso tendrán que desenterrar los cadáveres, cosa que unos buenos PJs no harían... ¿o sí?.

En los arrabales

Los personajes pueden investigar igualmente por los arrabales, donde se encuentra la taberna que fue escenario de la muerte del antiguo alguacil. Será fácil que por unas rondas pagadas a la persona adecuada descubran que entre la confusión se encontraba el nuevo alguacil, y que todos dudan de que el ajusticiado halla sido el culpable del asesinato.

Esto será la chispa que necesita el alguacil para ir a cuchillo a por los personajes, ya que parece que están metiendo las narices en sus asuntos, y eso no le gusta un pelo. Uno de los informadores de éste se encuentra en la tabernucha, y escapará para contarle a Nuño lo que ha averiguado, pero no antes de provocar una trifulca tabernera en contra de los PJs, a los que culpa de la muerte del antiguo alguacil y de ser los que acusaron y entregaron al nuevo alguacil a José "el Corremontes".

Todo esto lo hará a gritos poco antes de salir del local, y solo una tirada de Suerte podrá hacer que los personajes descubran que ha huido. Si le siguen comprobarán que se mete a "comprar" a punta de navaja en la botica, en la actual calle Real, y al rato sale con una bolsa. La bolsa contiene azufre, y si los PJs la interceptan esa noche la botica será nuevamente asaltada por los hombres del alguacil para conseguir más.

La herrería

Si conocen lo de la herradura quizá quieran visitar al herrero para saber si ha colocado una herradura recientemente a algún

caballo. La respuesta del herrero será que al único caballo que le ha puesto herraduras es el de un tipo al que describe como alto, malcarado moreno y que cojeaba algo de la pierna izquierda.

La noche de Satanás

La noche del numerito, si los PJs deciden visitar a Pedro escucharán alaridos de terror dentro de la casa, y la escena será, cuando menos, pintoresca: hay un terrible olor a azufre en la casa por toda la casa, la chimenea está encendida a pesar de no hacer nada nada de frío (es verano) y Pedro, en un rincón y con un crucifijo entre las manos, grita incongruencias sobre que ha hecho un pacto con el diablo.

Lo que realmente ha ocurrido es que el cómico contratado por el alguacil ha entrado disfrazado de Satanás en su representación de adolescente con alas negras junto con Nuño y el resto de la banda. Para entrar han forzado la puerta mientras Pedro dormía, la banda de Nuño ha liquidado a los sirvientes del comerciante, y han provocado una macabra escena para simular la aparición diabólica, encendiendo la chimenea y echando en ella el azufre. Lo demás ha sido fácil, Pedro se ha venido abajo por los acontecimientos y la visión del "infierno" en tierra, se ha dejado arrastrar y ha firmado el documento en blanco según el cual se le devolvería sus riquezas a cambio de su alma.

Si buscan pistas puede que les parezca raro que el fuego haya sido encendido con aceite tal y como demuestran ciertos restos, que la puerta halla sido forzada y que haya restos de azufre en la chimenea.

Los personajes que consideren obra del diablo todo esto perderán Racionalidad cómo si lo hubiese hecho el mismo demonio (+5 IRR a todo aquel con menos de 80).

Esa misma noche ha sido envenenado Fabián Pérez, cumpliéndose así otra parte del plan de Nuño.

Es muy probable que los pjs estén en desbandada y no reparen en visitar a Pedro esa noche en particular. De ser así, el propio comerciante, al conocer la noticia de que Fabián ha muerto, se derrumbará de tal modo viendo la obra del diablo hacerse voluntad, que recurrirá a los PJs para contarles lo acaecido la noche anterior.

La casa de Fabián Pérez

Los PJs pueden investigar la casa de Fabián Pérez antes o después de éste muera, pero si lo hacen después de que éste muera tendrán que verse las caras con los hombres del alguacil que están vigilando la casa, y que les atacarán una vez estén dentro. Si lo hacen antes de que muera no serán muy bien recibidos si vienen de parte de Pedro, pero serán atendidos igualmente.

Fabián no tiene nada que ver con los robos de ganado, ni tampoco con el incendio, y así se lo hará constar a los PJs de forma muy sincera. Además, los personajes descubrirán que no es partidario del nuevo alguacil, y que las rencillas que mantiene con Pedro son puramente comerciales.

Sin embargo, si se cuelan en la casa una vez Fabián halla muerto, en la cocina de la casa hallarán unas hierbas en un cuenco de caldo. Si los PJs tienen ciertos conocimientos herbolistas descubrirán que es belladona. En una especie de estudio hay tinta y papel, y entre todos los documentos, si buscan un poco, encontrarán una copia del falso testamento que ha redactado Nuño, en el que aparece como testigo Martín Corrinete, y como escriba el propio Nuño. La firma de Fabián es falsa, pero sólo se descubrirá si se saca una tirada de **Falsificar** y se compara con la firma de otros documentos. Martín Corrinete es el esbirro cojo de Nuño, el más peligroso de todos.

Esto podría ser el final de la aventura, por lo que si se ha desvelado ya todo los personajes se verán las caras con el alguacil y el resto de la ronda, y si salen airosos deberán explicarse ante el gobernador y ser muy, pero que muy convincentes.

La casa del alguacil

Quizá los PJs también quieran investigar la casa de Nuño, que está ubicada en el centro de la ciudad. De todos modos, no pasa demasiado tiempo allí pero puede haber puesto vigilancia si los personajes ya han descubierto gran parte de la trama. El cerrojo

de la casa es de buena calidad, y para abrirlo necesitarán pasar la tirada de **Forzar Mecanismos** con un -15%.

Si han descubierto los manuscritos de la casa de Fabián comprobarán que la escritura es la misma que la de los numerosos documentos que hay por toda la casa. Además, hay 100 monedas bajo un tablón hueco, que no será muy difícil de encontrar con una tirada de **Buscar**.

Si la casa está vigilada por los hombres de Nuño, los PJs serán arrestados y llevados ante el gobernador para que los juzgue vivos o muertos si se resisten, eso si no escapan o derrotan a los guardias. En la emboscada participarán en total unos siete u ocho hombres sin contar con Nuño y Martín Corrinete.

El palacete

Vicente Sanz, el gobernador, es un tipejo gordo que tiene como única preocupación sería cobrar los impuestos. Cuando se requiere de ello, imparte justicia a su manera. Cada día por la mañana atiende las quejas de la gente de la villa. Será entonces cuando Pedro intente matarle por el miedo a que Satanás vuelva a aterrorizarle y para salvar así su alma (observe, querido lector, el impulso egoísta y el miedo atroz de nuestro gran amigo Pedro).

Si los PJs no han tomado medidas como atarle a la cama o cortarle los brazos (a Pedro le queda poca razón en la camocha), matará al gobernador, será detenido por la guardia del palacete y entregado al nuevo gobernador interino, que no será otro más que Nuño, si sigue con la gracia de la vida.

Si los PJs han sido detenidos por el alguacil serán juzgados aquí también. El casón es ocupado por ocho soldados de la guardia personal del gobernador: dos en la entrada, otros dos protegiendo la las estancias privadas, y otros dos a sus espaldas mientras imparte justicia o escucha a los campesinos. Los otros dos rondan el patio.

Recompensas

Si logran detener a Pedro ganarán 20 Puntos de Aprendizaje y si además desmoronan los planes de Nuño, otros 25. Si consiguen que se detenga a Nuño y sea juzgado 15 puntos más. Cada personaje que encuentre una buena pista podría ser premiado además con 5 puntos más por pista.

Otra vuelta de tuerca

Los PJs pueden salir de Segovia como héroes o como bandidos a la carrera, pero en cualquier caso en un callejón oscuro encontrarán a un tipo que se corresponde con la descripción que Pedro les dio de Satanás. Éste les hará la siguiente pregunta: "¿Quién carda la lana?". No hará falta que pregunten si el sujeto es el actor o es el mismísimo Satanás, porque caerán desfallecidos y despertarán con la correspondiente pérdida de RR.

Por cierto, si los PJs salen a la carrera serán buscados por la Fraternitas siempre, porque serán acusados de brujería y de apoyar a un Satanista.

Dramatis Personae

Nuño de Aguilafuente

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	70%
PER	10	IRR	30%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5).

Competencias: Leer y Escribir 70%, Discreción 50%, Intrigar 95%, Falsificar 75%, Esquivar 50%.

Historia: Espabilado escriba con un plan bien trazado (ver la sección que habla de él).

Hombres de Nuño

FUE	15	Altura	1,72 m
AGI	12	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	70%
PER	20	IRR	30%
COM	13		
CUL	10		

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)

Maza Pequeña 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2).

Competencias: Esquivar 35%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

Historia: De bandidos a la ronda, poco importa, poco importa. Les gustan las muchachas orondas y las pelirrojas de tetas gordas.

Martín Corrinete

FUE	15	Altura	1,72 m
AGI	12	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	70%
PER	20	IRR	30%
COM	13		
CUL	10		

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4)

Maza Pequeña 55% (1D8+2+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 3)

Competencias: Esquivar 70%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

Historia: Es cojo de la pierna izquierda, diestro con la espada y afilado de lengua. Mano derecha de Nuño

Soldados del Gobernador

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	80%
PER	10	IRR	20%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4)

Espada 40% (1D8+1+1D4)

Ballesta 35% (1D10+1D4)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3) y Casco.

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Historia: A sueldo estoy que no me veo, lucho y muerdo con esmero y deseo.

Pedro Sanz

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	16 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	20		
CUL	15		

Armas: Daga 30% (2D3+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: Comerciar 65%, Buscar 35%, Elocuencia 60%, Discreción 45% y otras.

Historia: Un claro ejemplo de hombre supersticioso de la época e influido por sus amistades.

Gente de la Fraternitas

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	13	Peso	75 kg
HAB	17	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 60% (1D8+1+1D4)
Hacha de Mano 45% (1D8+2+1D4)
Espadón 40% (1D10+2+1D4)
Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: *Cabalgar* 60%, *Conocimiento Mágico* 45%, *Escudo* 40%.

Historia: ¿Qué decir de ellos?

Créditos

¿Quién carda la lana? fue ideada, escrita y dirigida por primera vez por Raúl Tardón en la I Reunión Anual de Viejos Perros Perdigueros (VIPEPER) allá en unos montes de Albacete de los que nisiquiera conocíamos su existencia.

Fue corregida, ordenada y lavada la cara por Manuel Jiménez, la noche del alineamiento de planetas del 5 de mayo de 2000.

Rolando

Por Kissinger

Introducción

1250. Pueblo de Rolando (670 almas).

Monasterio de Rolando (75 monjes).

Febrero.

Preparándose la comunidad para la Cuaresma llega un forastero no deseado: la Peste. Las muertes no tardaron en llegar y los rezos de los monjes no surtieron efecto. El Abad tomó una decisión crucial: abjuró de su fe e hizo un aquelarre en el monasterio. A cambio pidió la salvación de los hombres y mujeres del condado. Satanás le tomó en su seno e hizo lo que le pidió el Abad: hizo que sacrificaran a todos los niños, quedando sólo los hombres y mujeres.

El Abad se sintió engañado e intentó volver a la senda de Dios. Como castigo, Satanás mató a todas las personas del poblado y dejó a 66 monjes con vida, incluido el Abad. Además lanzó una maldición:

“A partir de este momento me pertenecéis. Siempre seréis 66 monjes, ni uno más ni uno menos. Si alguno de vosotros muere, tendréis 66 horas para reemplazarle. Si no lo conseguís, moriréis y vuestras almas irán directas al Infierno, donde sufriréis hasta la eternidad. La semilla de este árbol os traerá el infierno.”

A continuación obligó a los monjes a tragarse una semilla.

Época Actual

1352. El monasterio de Rolando sigue vivo, pero la palabra vivo no sería la adecuada. Los monjes viven con su tormento continuo hasta 6 veces 6 años, es decir, a los 36 años son sacrificados en un aquelarre. Pero como la maldición les obliga a ser 66, antes que muera algún monje capturan a alguna persona para convertirle y le obligan a comer una semilla del árbol maldito. Lo mismo hacen si algún monje muere de otra causa.

Pero hay un efecto secundario que los monjes no tardaron en darse cuenta. La semilla provoca ceguera. Pasados los primeros momentos de pánico, los monjes encontraron una solución. Un hechizo que podría devolverles la vista. Para eso necesitaban una piedra de forma triangular de unos 10 cm de diámetro y luego pequeñas piedras que serían como transmisores. Es decir, con el hechizo que echaban a la piedra triangular, ésta podría dar la facultad de ver a los poseedores de las pequeñas piedras. Por eso, cada uno de los monjes lleva atada la piedra a una cuerda alrededor del cuello. El hechizo hay que renovarlo y para eso se necesita un sacrificio humano de forma continuada. Eso hizo que los monjes secuestran a personas para sus sacrificios. Para no estar necesitados de personas, los secuestrados eran en grupos. Así tenían sangre para sus sacrificios y futuros monjes por si alguno de los actuales moría. Eso ha provocado el terror en la zona; por tal circunstancia se considera que esta zona está maldita y perdida de la mano de Dios.

El Pueblo de Rolando

Ya sea porque están buscando a un mago o se encuentre Rolando por casualidad, los PJs entrarán en el pueblo de Rolando. Descubrirán que está totalmente abandonado y algunas casas están derruidas. Al norte del pueblo está situado el Monasterio encima de una pequeña colina. Hasta que los personajes no se acerquen lo bastante no podrán ver ninguna luz. La única luz proviene del lado oeste del monasterio, de una torre.

Cuando se acerquen, unos monjes entablarán conversación con los PJs y les darán hospitalidad en el monasterio. Al entrar los PJs verán que la oscuridad reina dentro del recinto. Sólo una pequeña luz del último piso de la torre está encendida. A preguntas de los personajes, los monjes responderán que han hecho un voto de no tener ninguna luz natural, sólo la que Dios

ha hecho, y para ellos es el Sol. Los personajes serán alojados en las dependencias de los monjes.

En el caso de que los personajes pidan explicaciones sobre lo acaecido en el pueblo, dirán que hace 50 años una terrible peste asoló la zona y acabó con el pueblo. Los PJs, si quieren, podrán echar un vistazo al monasterio pero los monjes les dirán que no lo hagan, ya que al estar tan oscuro podrían tener un accidente.

El Monasterio

Estos son los lugares más interesantes¹³¹:

- 1. Esta zona comprende tanto la iglesia y el refectorio como las habitaciones de los monjes. Los PJs serán situados en el ala norte, en la cual sólo estarán ellos ya que los monjes viven en el bloque sur. Las habitaciones están totalmente abandonadas, como si hiciera mucho tiempo que nadie vive aquí.
- 2. Aquí viven los monjes y también está el refectorio. Esta zona es más limpia ya que los monjes hacen muchas tareas aquí.
- 3. La iglesia, completamente abandonada. Los monjes no entran aquí. Las puertas de acceso están muy aseguradas. En el caso de que los monjes entren en ellas, tienen un malus de -50% a todas sus acciones. La fuerza de Dios sigue presente a pesar de todo. En el altar hay varios esqueletos junto con varios libros. Uno de esos esqueletos está encima del altar y sostiene en su esquelética mano un libro. Los esqueletos pertenecen a varios monjes que pudieran ayudar a combatir la peste. El libro del altar muestra, además, una salida complementaria a la puerta principal.
- 4. Es una torre circular y está compuesta de cinco pisos:
 - Primer piso: en este piso hay una escalera en el lado derecho y una puerta en el lado izquierdo. La puerta lleva a las mazmorras en las cuales hay 10 celdas, todas ellas llenas. En cada celda hay tres personas. El estado de los prisioneros difiere: para las personas que van a sacrificar, ya sea para sus Aquelarres o para mantener el piedra, su estado es bastante malo. En cambio, los recambios de monjes son bien cuidados. De las 30 personas que hay, 21 son para monjes y 9 para sacrificios. También destacar que al lado de la escalera hay una especie de tubo que sube por la pared. Parece una chimenea aunque no tenga fogón. En cambio en la parte baja tiene una puerta metálica con llave. Si se abre, se verá que dentro hay el comienzo de una planta que sigue subiendo por todos los pisos. En este piso hay de guardia 10 monjes, indistintamente de si hay invitados en el Monasterio.
 - Segundo piso: La escalera sigue subiendo. En el centro de la zona hay una gran mesa y en las paredes hay varios armarios. En todos ellos hay alimentos.
 - Tercer piso: Se ven varias camas y distintos armarios. Aquí es donde duerme el Abad y sus acólitos más queridos.
 - Cuarto piso: En esta habitación hay varias estanterías llenas de libros. Todos ellos de magia negra y sobre los Demonios. Aquí es donde suele estar el Abad.
 - Quinto piso: en el último piso no hay muebles, excepto un pequeño pedestal en el centro de la habitación, que a su vez está en el centro de un dibujo que simboliza un pentagrama. Encima del pedestal hay una piedra de forma triangular que despidе una fuerte luz. Detrás del pedestal hay un

¹³¹ En el archivo de la aventura que poseo no aparece ningún mapa que se corresponda con estas descripciones.

dibujo que representa al macho cabrío. Está tan bien dibujado que parece difícil que no se mueva. Aquí es donde llevan a las personas para sacrificarlas.

En los cuatro primeros pisos todas las ventanas están cerradas de manera contundente. Sólo las del quinto piso permanecen abiertas. También la pequeña chimenea recorre todos los pisos pegada a la pared, cerca de la escalera. En cada piso, en el suelo, una pequeña puerta comunica a esta chimenea mostrando en el interior una planta. La planta llega hasta el quinto piso. Allí es donde se cogen las semillas que hacen tragar a los futuros "monjes". Aquí también hay una puerta. Todas las puertas son bastante pequeñas, de 20 cm de alto y 20 cm de ancho. Sirven para regar el árbol y cuidarlo. Todas tienen cerradura y la llave la tiene el Abad, junto a su piedra.

- 5. Enfermería: sólo se utiliza una parte del edificio. Hay algunas camas limpias y armarios con extraños ungüentos.
- 6. Laboratorio: aquí es donde se hacen experimentos de alquimia. En los armarios hay cientos de ingredientes que se utilizan como componentes mágicos. Esta sala siempre está custodiada por 4 monjes cuando hay "visitas" en el monasterio.
- 7. Huerta.
- 8. Establos. Hay dos docenas de cabras. Dan leche y carne a los monjes. No hay caballos, ya que ningún animal se deja ser montado por ninguno de los monjes.
- 9. Herrería. Aquí es donde se hacen las armas y se reparan, amén de arreglar los objetos de metal estropeados. Hay dos monjes de guardia y cuando hay invitados 10. En él se pueden encontrar distintas armas, escudos, armaduras y varias ballestas.
- 10. Edificio en el cual los monjes rezan a Satanás. Grandes tapices en las paredes representan a distintos demonios. Hay bastantes objetos de forma grotesca, imágenes del infierno, de torturas, de formas demoníacas... El edificio es muy largo y carece casi de mueble. En el centro de la estancia hay un pentagrama gigante y butacas alrededor del dibujo. Las imágenes son o bien tapices o bien dibujos, y están en las paredes. Normalmente hay 5 monjes vigilando el edificio pero en caso de "invitados" se sube a 10 monjes.
- 11. Pozo. A 5 metros hay una pequeña abertura que comunica con un pasadizo el cual llega hasta el pozo del pueblo.

Acontecimientos

- 1:00 — Al llegar los PJs se aumenta la vigilancia. La puerta de madera es atrancada con fuertes maderos y con 10 monjes de vigilancia. No dejarán salir a ningún monje.
- 2:00 — Los monjes se reúnen en la zona de culto a Satanás (edificio 10). Se ponen a rezar durante media hora.
- 2:30 — Después de rezar, 25 monjes, con el Abad a la cabeza, salen en procesión hacia las habitaciones de los personajes. Cantan cánticos en latín (aquel que sepa latín podrá oír una letra que ensalza a Satanás). En estos momentos todos los monjes están en alerta, por si los personajes huyen de la procesión. Tardarán 10 minutos en llegar a las habitaciones de los personajes. Intentarán capturarlos y los llevarán a la zona de las celdas y serán encerrados junto con los otros prisioneros. Los querrán vivos, pero si se resisten en demasía, no les importarán matarlos ya que su sangre fresca será llevada en cuencos sagrados al pentagrama para hacer una misa negra. Todos los monjes llevarán porras; el Abad será el único armado con cuero y espada, pero no lo utilizará en condiciones normales. Usará la magia principalmente. Recordad que los monjes sólo tienen "recambios" para 21 monjes, por eso no se arriesgarán en caso de alta mortandad. Si llegan a estos extremos —es decir, que mueran más de 16 monjes—, los monjes dejarán de intentar capturar vivos a los personajes e irán a la armería para armarse.
- 4:00 — El abad sacrificará un prisionero para la piedra triangular.
- 4:30 — Los monjes iniciarán una misa negra en la zona de culto. Su misión es llamar a Satanás. Para eso necesitan grandes cantidades de sangre, quemar incienso de romero y azufre. A continuación, los monjes empezarán sus cánticos

y oraciones durante 15 minutos. Después, el Abad utilizará palabras mágicas para completar el hechizo. Sólo gastará 1 PC ya que el resto vendrá de los monjes.

- 4:31 — Los personajes empiezan a notar que algo importante se va a desatar. Tiradas de IRR para no salir corriendo.
- 5:00 — Satanás viene a la llamada del Abad. Los personajes son llamados por Satán (IRR-100% para no ir a su llamada). Al entrar en el edificio serán sacrificados.

Isabel y Ferrán

Isabel es la novia de un hombre preso por los monjes y Ferrán es el hermano del mismo hombre. Los monjes atacaron su poblado y se llevaron, entre otros, a Miguel. Los siguieron y llegaron hasta Rolando. Después de esconderse en el poblado, Isabel y Ferrán escalarán el muro del monasterio y entrarán. Eso ocurrirá a las 1:15. Desde aquí empezarán a investigar la zona y a idear un plan para rescatar a Miguel. A eso de las 2:30 ya sabrán donde tienen a los prisioneros y cuales son los edificios principales. Actuarán con mucha cautela y sólo se descubrirán en casos extremos. No conocen la salida del pozo.

Organización del Monasterio

El Abad es el jefe del monasterio y su palabra es la Ley. Luego tiene a 5 monjes que son sus lugartenientes. Todos ellos van con túnicas negras. El resto de los monjes llevan túnicas negras y profesan una gran fe en sus líderes. El Abad y sus lugartenientes son elegidos directamente por Satanás en una ceremonia negra; en ella, además de ser elegidos se les conceden poderes mágicos. Son los únicos que los tienen. El resto son entrenados en distintas tareas (cocina, enfermería, etc) y de forma general en armas (aunque no con mucha maestría).

Posibles Soluciones

- Que no se introduzcan en el monasterio. En este caso habrá que introducirlos de una manera velada. Un ejemplo es que una comitiva de monjes bajen al pueblo para ofrecerles hospitalidad.
- Ya dentro del monasterio y al ver el cariz que toma la aventura, intenten huir mediante tiradas de **Trepar** en el muro. Se podría intentar que las paredes cobraran vida y no se puedan acercar a ellas. O dar un malus de -25% a la tirada. En el caso de que logren salir por el muro, los monjes les perseguirán por toda la zona, ya que recordemos que está deshabitada. Al no tener caballos, los personajes tendrán que huir a pie. Los monjes no descansarán hasta encontrarlos debido a que conocen su secreto.
- Isabel y Ferrán. Estos personajes están porque así da un pequeño giro a la aventura y porque obliga a los personajes a ayudarles.
 - ¿Habrá alguna forma de acabar bien el módulo?
- Que los personajes descubrieran la ceguera de los monjes y la utilidad de la piedra. O que destruyan la piedra triangular, ya que eso provocaría la pérdida de visión de los monjes.
- Una misión secundaria es ayudar a huir a los prisioneros y destruir la biblioteca maldita que los monjes están creando.
 - ¿Tendría que intervenir alguna forma celestial para ayudar a los personajes?
- Si alguien tiene más de 65 en Racionalidad podrá intimidar un poco a los monjes (un malud de -25%).

Nota para el DJ: En el playtesting del módulo descubrí que la aventura se convertía en una pequeña masacre. Si esto empieza así, haz más duro las características de los monjes para que así los jugadores se lo piensen dos veces y utilicen la cabeza en vez de las armas.

Dramatis Personae

Isabel

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	15	Edad	18 años
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D6)
Arco Corto 70% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: Otear 60%, Rastrear 65%, Escuchar 68%, Lanzar 15%, Escondarse 28%, Buscar 35%, Conocimiento de Plantas 50%, Cabalgar 15%, Conocimiento Animal 15%, Tregar 20%.

Ferrán

FUE	15	Altura	1,73 m
AGI	10	Peso	74 kg
HAB	15	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)
Ballesta 35% (1D10+1D4)
Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Casco.

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%.

Monjes

FUE	15	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Porra 45% (1D6+1D4)
Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: Escuchar 30%, Otear 50%, Conocimiento Mágico 85%, Alquimia 35%, Astrología 40%, Leer y Escribir 70%, Latín 80%, Teología 60%.

Abad

Tiene las mismas características que el resto de monjes, excepto en:

RR: 0%
IRR: 200%

Armadura: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias y Armas: Las mismas con un +30%.

Hechizos: Liberación, Curación de Heridas Graves, Despertar a los Muertos, Invulnerabilidad, Invisibilidad. Si durante la aventura necesita más hechizos, sólo tendrá que ir al laboratorio.

Lugartenientes

Tienen las mismas características que lo monjes, excepto en:

RR: 0%
IRR: 150%

Armaduras: Llevan Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias y Armas: Las mismas con un +15%.

Hechizos: Invulnerabilidad y Curación de Heridas Graves.

Romance de Diego León

Por Daniel ben Judas

(Con la colaboración de Quique "Ben-Hur" y Niko Askarbalafaba, de Ashe´s Club ´91)

Aventura para un grupo de tres a cinco PJs, que en un principio no hace falta que se conozcan.

La introducción transcurre en Málaga, en donde los PJs se encuentran por motivos diversos. Si la mayoría de ellos son de clases bajas la escena inicial ocurrirá en la calle o en una taberna. Si por el contrario son nobles, la escena tendrá lugar en una fiesta palaciega.

Introducción: El Romance

Málaga. Tocan completas. Los PJs se encuentran reunidos (aunque no necesariamente juntos) en un lugar de los señalados anteriormente. En ese lugar actúa un trovador que dice llamarse Aristarco de Alora, un hombre de unos treinta años con una poblada barba castaña. Presenta a los espectadores su siguiente pieza: *El Romance de Diego León*, y empieza a cantar acompañándose de su laúd. La letra de la canción (extraída del compacto *Todas las voces de Sefarad* de SAGA) es la siguiente:

*En la ciudad de Toledo,
En la ciudad de Granada,
ahí se criara un mancebo
que Diego León se llama.*

*Era alto de cuerpo,
morenito de su cara,
delgadito de cintura,
mozo criado entre damas.*

*De una tal se enamoró,
de una muy hermosa dama.
Se miran por la verja
también por una ventana.*

*Y el día que no se ven
no les aprovecha nada,
ni les aprovecha el pan
ni el agua de la mañana.*

*Un día que estaban juntos
dijo León a su dama:
"Mañana te he de pedir,
no sé si es cosa acertada"*

*"Aunque mi padre no quiera,
eso negociado estaba".
Lo que la dama responde
al mozo le agradaba.*

*Otro día en la mañana
con Don Pedro se encontrara
De rodillas en el suelo
los buenos días le daba.*

***"Don Pedro daime a tu hija
a tu hija Doña Juana"
"Mi hija no es de casar
que aún es niña y muchacha".***

*Por hacer burla del caso
a su hija lo contara:
"Hija, León te ha pedido,
váyase en hora mala".*

"Ese sobrete no tiene

*de caudal para una capa,
y el que mi yerno ha de ser
ha de menester que traiga*

*de caudal cien mil ducados
y otros tantos de oro y plata
y otros tantos te daré
hija mi ¡ay! de mi alma".*

*"Padre casaime con él
y aunque nunca me deis nada
que los bienes de este mundo
Dios los daba y los quitaba"*

***Ahí conoció don Pedro
que de amores se trataba
Alquiló cuatro valientes,
los mayores de la playa***

***Que se encontraran a León,
que le sacaran el alma.***

*A la subida de un monte
con los cuatro se encontrara
a los tres dejara muertos
y el otro malherido estaba.*

*León que se vió sin armas
a la mar se tira y nada.
Unos dicen que murió
Dios le perdone su alma*

*Otros dicen que le vieron
a la otra parte del agua.*

Nota para el DJ: En realidad, Diego todavía no ha pedido la mano de Juana (ver más adelante).

Finalizada su actuación, algunos espectadores lanzarán monedas en su gorro conmovidos por la historia. Aristarco revelará entonces al público que la narración es cierta y que concretamente ocurrió la mañana del día anterior en Pizarra, un pueblecito a cinco leguas de Málaga. Explicará también que Diego León es su primo y que corren rumores de que tras lanzarse al río Guadalhorce (a todo lo llamaban mar en aquella época), se dejó arrastrar por la corriente y se adentró en el bosque del viejo torreón (tras pronunciar este nombre se oirán murmullos y exclamaciones de sorpresa y temor entre el público), en la otra orilla del río.

Aristarco ofrece 120 maravedíes de plata a todo aquél que le acompañe para rescatar a su primo en vida. Está claro que los "primos" que aceptarán la misión serán los PJs. Los de clases más bajas tendrán como incentivo el dinero, mientras que los de status elevado irán por sed de aventuras o por amistad hacia Aris (amistad que no será respetada, cómo veremos más adelante). Si los PJs piden dinero por adelantado para equiparse, Aristarco accederá de muy mala gana y tras regatear accederá a darles no más del 25% de la cifra estipulada.

La verdad, sólo la verdad y nada más que la verdad

Aunque la historia de Aristarco es en parte cierta (los datos falsos de la canción están marcados en negrita), los fines para los cuales necesita la ayuda de los PJs son otros muy diferentes a los explicados.

Como buen hijo bastardo de un Goliardo, Aristarco practica la magia. Secretamente enamorado de la dama de su primo, empezó a

practicar la magia negra para conseguirla. Sin embargo, las negras artes perturbaron su mente y ennegrecieron su corazón. Consiguió invocar a Agaliareph, poniéndose a su servicio. Este, sin embargo, le exigió que sacrificara a quien más amara, a cambio de lo cual tendría una Sombra¹³² (un elemental de la oscuridad) a su servicio. A estas alturas, Aristarco ya no puede echarse atrás. El fue quien contrató los servicios de cuatro matones para que mataran a Diego simulando un accidente y poder así desembarazarse de su rival. El plan no salió bien y Diego, aunque herido, consiguió esconderse en el bosque. En él viven varios Baharis¹³³. Cuando eran adolescentes, Aris y su primo se adentraron por error en el siniestro bosque, y dos de estos seres se les aparecieron. Debido a su alta RR, Diego no sólo repelió todos sus hechizos sino que les devolvió sus bromas, y consiguió encerrar a uno de ellos en una botella. A partir de entonces los dos primos pasearon muchas veces por el bosque, sin que (por miedo a Diego) se les acercara ningún Bahari. Aris sabe que el bosque es el bastión de su primo, ya que allí nadie irá a buscarle, y que cuando se recupere de sus heridas volverá al pueblo para averiguar quién ordenó su muerte y reclamar venganza. El trovador quiere evitar eso asesinando a su primo en el bosque, huyendo después por un pasadizo subterráneo que descubrió casualmente durante una de sus visitas al bosque y que nunca reveló a su primo. Este pasaje conduce a las montañas y le permitirá evitar a los Baharis dejando a los PJs perdidos entre los árboles y con los acechantes seres tras los talones.

El Viaje

Partirán por la mañana y llegarán al bosque avanzada la tarde. Cruzarán el río por el puente de Campanillas, una aldea en donde pueden almorzar.

Durante el viaje, el trovador explicará a los PJs el transcurso de los hechos para hacer la historia más veraz:

"Hace una semana, volviendo de una actuación en Almería, vine a visitar a mi primo que estaba en Pizarra. Lo encontré algo extraño y él me contó que había pedido la mano de Juana y que don Pedro se la había negado. Me dijo que de todas maneras, Juana estaba de acuerdo con el matrimonio. Para animarle prometí componerle un romance. Cuando anteayer me enteré de lo sucedido supe enseguida de quién había sido obra, ¡y juro por Dios y por mi primo que si este romance no tiene un final feliz don Pedro pagará las consecuencias!"

Este discurso tiene un detalle importante como más tarde veremos.

Si los PJs preguntan sobre el bosque, Aristarco les contará las leyendas que hablan sobre seres invisibles que lo habitan, pero nunca revelará su estancia anterior ni el poder de Diego sobre los Baharis.

Lo que nadie sabe

El bosque es muy siniestro y silencioso. Una densa niebla lo cubre y los sonidos se extinguen como absorbidos por los árboles.

Nota para el DJ: si se desea animar (o desanimar) a los jugadores, puede hacerse aparecer algún que otro Bahari en las ruinas del viejo torreón mientras el grupo busca a Diego. De todos modos soy partidario de reservarlos para el final.

Una vez en su interior y tras casi dos horas de infructuosa búsqueda (habrá anochecido), los PJs oirán gritos de dolor. Al dirigirse hacia ellos (proviene de una pequeña caverna en la base de una colina) Aris reconocerá la voz de su primo.

Lo que nadie sabe es que Diego ha sido torturado por un grupo de Guls¹³⁴ (número a escoger según la calidad de los PJs) que lo están torturando con la intención de que se desangre y así esté bien "curadito" para el ágape de medianoche.

Si el grupo se acerca verá a Diego atado en una pared corriendo sangre y medio inconsciente (le quedan 5 puntos de Resistencia). Aristarco para disimular participará en la lucha aunque no arriesgará su vida. Ni él ni su primo deben morir en la batalla. Una vez vencidos los Guls y enterrados los PJs fallecidos, Aristarco se dirigirá a su primo y le hablará:

El Detalle

"Diego, ¿cómo te encuentras? ¡Diego!"

"Ay... ¿Quién sois?..."

"Soy yo, Aris".

"Ah, querido primo... cuánto tiempo sin verte... con esa barba no te había reconocido..."

"Escucha, hemos venido a sacarte de aquí"

"Gracias a Dios..."

Acto seguido, Diego se desmaya.

Esta es la conversación que entablarán los dos primos. El DJ no la debe leer con demasiada solemnidad ni debe remarcar nada de ella, si no, los jugadores intuirán que algo importante encierra. Si prestan un poco de atención a tus palabras descubrirán que algo no encaja: Aristarco les había dicho anteriormente que hacía una semana había hablado con Diego y ahora éste no le reconoce por su poblada barba. Si el jugador listillo no descubre el detalle, el DJ puede permitir una tirada de **Memoria** para recordar el dato anterior, o de **Psicología**, que permitirá descubrir que Aristarco está nervioso por algo (ya que se ha dado cuenta de la incongruencia producida).

En realidad los primos hace más de tres meses que no se ven ya que Aris tenía un espía infiltrado en el pueblo para evitar levantar sospechas. Sólo después de enterarse del fracaso del asesinato se presentó en Pizarra.

Si los PJs le piden una explicación Aris responderá que el dolor debe hacer desvariar a Diego. Tirada de **Psicología** con un malus de -25% (ya que el trovador es un buen actor).

El Plan se Consuma

Lógicamente los PJs pueden, a partir de entonces, desconfiar de Aristarco. El intentará disimular sus intenciones lo mejor que pueda y les invitará a acampar en un claro (cercano al túnel). Diego estará inconsciente hasta la mañana siguiente. En su turno de guardia, Aristarco intentará asesinar a su primo cuando todos duerman y luego huirá por el pasadizo secreto hacia las montañas. Si los PJs lo vigilan o si por cualquier otra razón su plan no es viable, intentará envenenarlo a la mañana siguiente, antes de partir. Caso de conseguirlo huirá intentando no ser visto.

Si Diego muere y los PJ no descubren por dónde ha huido el trovador aparecerá durante el viaje de regreso una horda de baharis que no les dejará tranquilos.

Si Aristarco huye, pero Diego se salva, entre todos podrán reconstruir la verdadera historia y descubrirán los mezquinos planes del trovador. Naturalmente si viajan con Diego no aparecerán los Baharis.

Después de huir por el pasadizo Aris intentará llegar hasta Pizarra para pedir lo más pronto posible la mano de Juana tras confirmar la muerte de su primo. Está seguro de que don Pedro se la concederá ya que tiene dinero más que suficiente para la dote.

Si Aristarco sabe (o cree) que Diego ha muerto, llevará a Juana a los montes con la excusa de dar un paseo. Una vez allí la conducirá hasta la vieja ermita abandonada donde la sacrificará.

Si el trovador sabe que su primo aún vive raptará a Juana y huirá con ella hacia las montañas para hacer la invocación. Cuando Diego y los PJs lleguen al pueblo, encontrarán a don Pedro desesperado tratando de descubrir con la ayuda de sus vecinos por dónde ha huido Aristarco. Finalmente, una vieja les comunicará que los vio correr hacia las montañas. Entonces se organizará una batida para capturar al raptor y rescatar a la muchacha.

Recompensas

El único dinero que pueden recibir los PJs será de don Pedro en agradecimiento por haber salvado a su hija de las garras de Aris: 200 monedas por cabeza y su amistad.

- Si sobreviven a la trampa del trovador pero mueren Diego y su amada: 10 P.Ap.
- Si salvan sólo a Diego: 20 P.Ap.
- Si salvan sólo a Juana: 20 P.Ap.
- Si salvan a los dos: 45 P.Ap.
- Si salvan a los dos y capturan a Aristarco: 50 P.Ap.
- De -10 a +25 P.Ap. por representación rolera.

¹³² Véase pág. 170 del manual de juego.

¹³³ Véase pág. 135 del manual de juego.

¹³⁴ Véase pág. 150 del manual de juego.

Dramatis Personae

Diego León

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	10	Peso	75 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractivo)
RES	20	RR	90%
PER	10	IRR	10%
COM	15	Edad	21 años
CUL	10		

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D6)
Cuchillo 40% (1D6+1D6)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), regalo de su padre, aunque se encuentra en Pizarra.

Competencias: *Esquivar* 45%, *Seducción* 65%, *Primeros Auxilios* 40%.

Historia: Séptimo hijo de un noble arruinado. Tras la muerte de su padre se fue a vivir a Granada, al servicio de un Wali amigo de la familia. Más adelante se desplazó a Alora donde vivió con su tía y su primo. Actualmente reside en Pizarra.

Aristarco de Alora

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	17 (Normal)
RES	10	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	20	Edad	27 años
CUL	20		

Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Pelea 25% (1D3)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1).

Competencias: *Alquimia* 30%, *Cantar* 35%, *Conocimiento Mágico* 65%, *Elocuencia* 70%, *Esquivar* 30%, *Juegos de Manos* 50%, *Leyendas* 75%, *Música* 85%.

Hechizos: *Invocar Sombras*, *Sumisión*, *Virilidad*, *Memoria*.

Juana

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	10	Peso	55 kg
HAB	15	Aspecto	21 (Hermosa)
RES	12	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	20	Edad	15 años
CUL	18		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: *Comerciar* 30%, *Música* 50%, *Escuchar* 45%.

Don Pedro

FUE	9	Altura	1,72 m
AGI	9	Peso	80 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	13	RR	75%
PER	19	IRR	25%
COM	20		
CUL	15		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: *Comerciar* 85%, *Soborno* 90%, *Elocuencia* 70%.

Guls

FUE	15	Altura	1,40 m
AGI	30	Peso	45 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	20	IRR	110%
COM	5		
CUL	5		

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

Armadura Natural: Carece.

Poderes Especiales:

- *Aullido:* tiene el mismo efecto que un hechizo de *Conmoción* y hace abortar a las mujeres. No hay derecho a tirada de RR.
- *Metamorfosis:* puede metamorfosearse en ser humano, normalmente en mujer, aunque sólo durante el día.
- *Vueltas:* si un Gul da tres vueltas alrededor de un persona o animal y ésta no saca una tirada de RR, quedará paralizada por completo durante 1D10 asaltos.
- *Piedra de Gul:* con una tirada de *Conocimiento Mágico* (con un malus de -25% al que no sea musulmán), el DJ informará que los ojos de estos seres sirven para el hechizo *Visión de Futuro*.

Baharis

FUE	10	Altura	1,50 m
AGI	5	Peso	55 kg
HAB	30	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	40	IRR	130%
COM	15		
CUL	25		

Armadura Natural: Inmune a las armas no mágicas.

Competencias: *Robar* 100%, *Esquivar* 15%, *Conocimiento Mágico* 90%, *Alquimia* 115%.

Hechizos: *Atracción Sexual*, *Discordia*, *Impotencia*, *Sumisión*, *Filtro Amoroso*, *Inmovilización*.

Sangre de Mago Muerto

Por Lindelion Sireo

Nota: La historia que encontraréis a continuación no es un hecho verídico, aunque me hubiera gustado encontrar algún hecho importante o misterioso que hiciera de telón de fondo de esta aventura para Aquelarre. No obstante, la información sobre fauna y flora, así como los pueblos, la existencia de la aljama y la epidemia de Peste Negra, acaecida en el año 1349, son absolutamente ciertas.

La aventura está basada en la primerísima edición, por lo que algunos de los sistemas que he ideado (para las borracheras, contagio, etc.) podrían aparecer ya en la segunda edición, la cual, perdonadme, desconozco.

La Historia

Ocurrió que Don Rodrigo de Almodóvar recibió una visita del presbítero Gregorio, cuyo señor dominaba el emplazamiento de Trassierra. Venía a hacer un trato con el Señor de Almodóvar del Río. Tras varios titubeos, y al ver que Don Rodrigo era receptivo ante las tímidas propuestas de poder del presbítero, Gregorio confesó finalmente a qué había venido realmente.

“Agaliarepth —dijo Gregorio—, es un gran dios. Poderoso y sabio por encima de todos, sabrá recompensarte si le ofreces tus servicios. Me ha pedido que te pregunte si estarías dispuesto a que te prestara su ayuda para dominar todo el señorío de Guadalcazar, dominado por gentes cuya sangre, diluida por el tiempo y por la impureza de sus consortes, no merecen llamarse descendientes de la casa de Almodóvar. Lo único que tendrías que hacer es seguirlo a él, adorarle, y tendrías el poder sobre Guadalcazar.”

Las palabras de Gregorio eran sin duda alentadoras, y convenció a Don Rodrigo, tras consultar éste con Armando, su mano derecha, que era sabio en temas de ocultismo, cegado por las ansias de poder que en él habían despertado, de que le cediera a Azucena, su hija primogénita, de 14 años, para ofrecérsela a Agaliarepth.

Así pues, Gregorio partió de allí con Azucena hacia su casa, en Trassierra. Azucena estaba engañada, pensaba que iba a convertirse en monja por recomendación de su padre, y entre él y las palabras de Gregorio, que si alguna cualidad tenía era la de su prodigiosa labia, accedió sin resistencia. Pero las intenciones de Gregorio eran otras. Su pacto no era con Agaliarepth, sino con Guland. Para llamarlo debía hacer un ritual en el que debía torturar a alguien de clase mucho más alta que él. Ahora sería poderoso, y podría controlar los silfos¹³⁵, y Trassierra sería suya. Pero...

Armando era un antiguo enemigo de Gregorio. Años atrás había sido humillado por este, castigado y desterrado de Trassierra acusado de brujería. El castigo por este delito siempre era la hoguera, pero la falta de pruebas de aquello de lo que Gregorio le acusaba hizo efecto en el obispo de Trassierra, que sólo le ordenó que se fuera, pues éste tenía muy buen concepto de Armando hasta que oyó las acusaciones. Gregorio, aspirante a presbítero al igual que Armando, se buscó un aliado para desacreditar a Armando, un aliado que no era otro que su primo Alvar, el mismo que hará acto de presencia cuando Gregorio haga el ritual, pues sin la presencia de al menos otra persona el ritual no puede surtir efecto. Armando, que se había salvado de la muerte milagrosamente, llegó a la fortaleza de Almodóvar y haciendo gala de su cultura y conocimientos se ganó los favores de Rodrigo, que le dio asilo en su castillo convirtiéndolo en su mano derecha. Sin embargo, el carácter de Armando ya se había agriado bastante para aquel entonces, y estudió obsesivamente las artes del ocultismo, pensando en su venganza.

Y fíjense ustedes que el azar, o el destino, se mostraron favorables con él, y cinco años después Gregorio venía a él sin saberlo. En cuanto Don Rodrigo habló con él para preguntarle por la veracidad de las palabras de Gregorio, él tuvo en mente inmediatamente su dulce venganza. Sabía perfectamente que Gregorio mentía, y que sin duda quería invocar a Guland, pues para invocar a Agaliarepth los únicos que debían estar presentes eran el primogénito y el padre; pero también le constaba el gran poder de convicción que tenía Gregorio, y sabía que si él le daba la razón, Don Rodrigo accedería.

Días después, Armando fingió enterarse de la traición de Gregorio mientras leía sus libros y le contó la verdad. Pero también le dijo que debía traer a su hija para exorcisarla, pues correría peligro de volverse contra ella. En seguida, Don Gregorio comenzó a pensar en alguien que pudiera llevar a cabo la delicada empresa, pues no podía ir él mismo y arriesgarse a levantar sospechas y rumores sobre su intención de pactar con el diablo. Armando le dijo al rey que en cuanto encontrara a algún aventurero se lo confiara, pues él le daría instrucciones precisas de lo que debía hacer.

Así pues, el plan de Armando era el siguiente: mediante un hechizo de *Sumisión*, hizo que Don Rodrigo le dejara sus tierras en el testamento. Pero aún necesitaba que tanto él (por necesidad) como Gregorio (por venganza) murieran, por lo que mandaría a los aventureros que mataran al malvado hechicero que había hechizado a Azucena y le trajeran una muestra de su sangre en un recipiente para saber que estaba muerto (sangre de mago muerto), y que por supuesto rescataran a Azucenas de sus garras, a la que debía exorcisar (doncella virgen de 13 a 15 años). Lo que pretendía era invocar una Sombra¹³⁶ sobre el altar de la capilla del castillo para matar a Don Rodrigo y quedarse con sus tierras. El tercer elemento, el cuchillo de plata, ya lo tenía entre sus manos desde hacía tiempo.

Lugares de la Historia

La Villa de Almodóvar del Río se emplaza a la orilla derecha del Guadalquivir, en la ladera oriental de un elevado cerro. Se trata de un pueblo-fortaleza de 180 habitantes dominado por un impresionante castillo donde vive Don Rodrigo de Almodóvar. Asolada por la peste negra en el año anterior, aún existía un casi apagado foco de infección entre sus habitantes. Dispone de curanderos y otros servicios útiles, pero nada de armeros ni de hechiceros o comerciantes.

Trassierra es un emplazamiento perteneciente al obispado de Toledo, a unos 20 km de Almodóvar del Río. Todo el camino está dominado por un bosque de álamos y alisos, con un sotomonte de lentisco y cornicabra, mientras que los sauces y los fresnos dominan las orillas del río. Los depredadores que pueden encontrarse por el camino son osos, lobos, linceas, ginetas, águilas, buitres y halcones. Las nutrias chapotean en el Guadalquivir, y los corzos, cabras montesas y cigüeñas, sin olvidarnos de las ratas, pululan por los bosques.

Los usos de la flora del lugar son:

- Álamo: su corteza se emplea para fabricar una pasta de papel.
- Aliso: su madera es muy preciada para los fabricantes de instrumentos de madera.
- Cornicabra: es un arbusto que florece en verano, sin propiedades conocidas en la época.
- Fresno: de este árbol se aprovechan sus semillas, que sirven de comida para los cerdos, sus cenizas, útiles para el abono, y su cera, de la que se extrae el maná, un antibiótico.

¹³⁵ Véase pág. 169 del manual de juego.

¹³⁶ Véase pág. 170 del manual de juego.

- **Lentisco:** un arbusto del que se obtienen múltiples usos. Su madera es muy útil para la ebanistería, de sus ramas se extrae la almáciga, que es una resina medicinal (tónico), y de sus frutos se extrae aceite para el alumbrado.
- **Sauce:** su madera se utiliza para hacer cestos, y de él también se obtiene la salicina, una sustancia tónica.

A continuación se describen las sustancias medicinales comentadas anteriormente a efectos del juego. Éstas podrían obtenerlas los PJs de las plantas, o podrían ser curados con ellas en el pueblo por algún curandero que las utilice:

- **Almáciga:** se trata de una sustancia que actúa como tónico. Al tomar un preparado de almáciga, los PJ podrían recuperar 1D10 puntos de vida, aunque no se recuperarán de las enfermedades ni de otras condiciones adversas.
- **Maná:** un antibiótico que puede ser usado para combatir las enfermedades de origen bacteriano. Su ingestión hará que un PJ afectado por una enfermedad de este tipo reduzca un grado de convalecencia.
- **Salicina:** tiene las mismas propiedades que la almáciga, pero la recuperación será de 1D8.

La Posada

No estaría mal que los PJs se encontraran aquí. Este es el lugar donde oirán los rumores sobre la intención de Don Rodrigo de encontrar a alguien que acepte una misión remunerada. Una buena idea sería recompensar a los PJs con nuevos rumores cada vez que beban una nueva jarra de cerveza, pero claro, también existe el riesgo de emborracharse.

En la puerta puede leerse el siguiente cartel: "Hoy lengua de cordero". El coste del plato son 5 mp. También sirven vino por 2 mp la jarra. Si los PJs comen aquí tienen un 15% de contraer una enfermedad. Describe cómo algunas ratas corretean entre los parroquianos y desaparecen por algún agujero en la pared. De contraer la enfermedad, tira 1D10: de 1 a 7 se contrae cólera, de 8 a 10 se contrae la peste.

El primer rumor que oirán será éste:

- "Se dice que Don Rodrigo está buscando gente para ir a Trassierra. ¿Qué se le habrá perdido allí?"

Si siguen bebiendo, con cada jarra habrá una probabilidad del 15% (acumulable hasta que consigan enterarse del rumor, momento en que la probabilidad vuelve a cero) de captar información valiosa. Eso sí, a partir de la tercera jarra hay que ir haciendo tiradas de resistencia (x5 para la 3ª, x4 para la 4ª, x3 para la 5ª, x2 para la 6ª y x1 para las siguientes). Estos son los rumores que irán oyendo:

- 1. "Hace días que no se ve a Azucena, la hija de Don Rodrigo."
- 2. "Ese Armando se pasa el día metido en el castillo con sus libros. A saber lo que estudia."
- 3. "Hace ya cinco años que llegó Armando, y sigue siendo tan misterioso como al principio. Dicen que Don Rodrigo lo tiene en alta estima, pero nadie sabe por qué."
- 4. "Dicen que Armando fue desterrado de Trassierra por el obispo de Toledo."
- 5. "Los allegados de Don Rodrigo dicen que está muy raro últimamente. Su semblante ha cambiado."

El efecto de la embriaguez es un malus de -30% dividido entre el multiplicador a la tirada de Resistencia que no se pasó a las habilidades en armas, así como aquellas cuya base sea Agilidad, Habilidad y Comunicación. Si se falló una tirada de Resistencia x1, hay un 15% de probabilidad de caer en un coma etílico por cada nueva jarra de vino que se tome el PJ. De todas formas, aunque el PJ esté borracho se puede seguir enterando de los rumores, pero deberá hacer una tirada de **Memoria** por el multiplicador de la tirada de Resistencia fallada en el momento en que oyó el rumor después para recordar cada rumor. Si a pesar de estar borracho el PJ sigue bebiendo se seguirán haciendo tiradas de Resistencia y aplicando los malus si las fallan (los malus no serán acumulativos, sino que se irán sustituyendo por los más graves a medida que el estado de borrachera aumente). La duración de la borrachera será de 1D10 horas menos el multiplicador de la tirada fallada, no pudiendo ser nunca menor de una hora.

El Castillo de Don Rodrigo

Cuando los PJs se acerquen al castillo para emprender la misión habrá dos guardias en la puerta con lanzas y escudos. Deben decir que vienen al castillo porque han oído algo sobre la llamada de Don Rodrigo para una misión. Uno de los soldados acompañará a los PJs al interior. Los dejará en el vestíbulo (2) y les dirá que esperen mientras desaparece por las escaleras. Al rato vendrá Armando. Descríbelo como un sujeto de 1'60 de estatura y bastante delgado, vestido con una toga negra con cinturón de esparto. Sus palabras podrían ser, más o menos, las siguientes:

"Así que habéis oído de la llamada de Don Rodrigo. Hum, extranjeros en busca de fortuna, supongo. Bien, entonces os diré que la recompensa es de 5000 monedas (si los Pj no lo cogen, díles que con ese dinero pueden comprarse un castillo; por otra parte, lo de la recompensa es mentira; en realidad son 500 monedas, pero Armando necesita que hagan la misión). ¿Estáis sorprendidos, caballeros? Tal es el amor que Don Rodrigo tiene por su hija Azucena. Hace unos días Azucena viajó a Trassierra con la intención de ingresar en el convento, pero un tal Gregorio la raptó. Uno de los guardias que acompañaban a Azucena consiguió escapar de la emboscada que Gregorio había preparado con unos mercenarios (tres, si preguntan los Pj, aunque poco importa, porque es mentira), los siguió hasta Trassierra y volvió para informarnos. Por la descripción que hizo de Gregorio (como los mercenarios lo llamaban), parece que por sus vestimentas podría ser un adorador del diablo, y mucho me temo que vaya a utilizar a Azucena para sacrificarla en algún ritual. Vuestra misión será rescatarla y matar a Gregorio; así lo quiere mi señor. Si una de las partes de la misión no es cumplida no habrá recompensa. Por eso, para demostrarme que habéis matado a Gregorio, deberéis traerme unas gotas de su sangre en este recipiente (les da un frasco a los PJs). Yo sabré si es su sangre. Deberíais partir cuanto antes."

De todas formas, si algún PJ solicita la hospitalidad del señor del castillo no le será negada, y disfrutarán de una opulenta cena y de los aposentos del señor, para partir al alba hacia Trassierra. En este caso Don Rodrigo se mostrará amable pero muy poco comunicativo, y si le preguntan algo sobre la misión les dirá que Armando será el que deba informales, puesto que es sabio y confía en él. Don Rodrigo vive con su mujer, Amalia, y con sus hijos, Teresa, de 10 años y Alejandro, de 7. Estos tres no saben nada del asunto, creen la versión que Armando les ha contado a los PJs.

El Viaje

Hay 20 km hasta Trassierra. Los PJs deberán atravesar un bosque donde podrían tener encuentros desagradables. Como media deberían tardar unas cinco horas a pie, la mitad a caballo y una hora cabalgando. Por cada hora de viaje se hará una tirada de encuentros. Dependiendo de la hora, hay diferentes probabilidades de tener algún encuentro:

- De 12 de la madrugada a 7 de la mañana: 50%.
- De 7 de la mañana a 1 de la tarde: 15%.
- De 1 a 6 de la tarde: 20%.
- De 6 a 12 de la noche: 30%.

Si se produce un encuentro se tirará en la siguiente tabla:

Tirada	Nº	Criatura
01 - 10	1	Oso
11 - 40	1D10	Lobo
41 - 60	1D3	Cabra montesa
61 - 70	1	Lince
71 - 00	1D6	Bandidos

El oso no atacará si los PJs están completamente inmóviles. Los lobos atacarán si su número supera al de los PJs. La cabra montesa y el lince no atacan si no se les provoca. Los bandidos emboscarán a los PJs.

Por cada encuentro hay un 10% menos de probabilidades de tener otro (si llega a 0 ya no se tendrán más encuentros), y los bandidos sólo aparecerán una vez, si es que aparecen.

Trassierra

Es una pequeña localidad con unos 80 habitantes. Sus lugares más destacados son la iglesia, la posada y el mercado. En éste último cada semana se reúne un grupo de mercaderes que vende sus productos (como no es importante para la aventura no es necesario que los PJs lleguen en un día de mercado). Los habitantes son pastores y campesinos casi en su totalidad. Hay una zapatería, una peletería, un barbero, un curandero y un carpintero.

El mejor lugar para enterarse del paradero de Gregorio es en la posada. Allí el plato del día será tripas de cerdo. Cuesta 5 mp, y hay un 10% de contraer el cólera. La jarra de vino está a 2 mp. Si desean enterarse de algún rumor, se dirá que habían visto a Gregorio con una muchacha, pero nada más. Si preguntan a alguien por Gregorio deberán ser cautos, y explicar por qué lo buscan si no quieren levantar sospechas.

En casa de Gregorio

Si llaman nadie abrirá. Si alguien es ducho a la hora de abrir cerraduras, podrá intentarlo, pero cuidado con ser vistos. Si prefieren irle con el cuento al alcalde, deberán pasar una tirada de **Elocuencia** para convencerlo, ya que Gregorio goza de buena fama. Si lo convencen, dos soldados irán con los PJs y forzarán la cerradura. Sin embargo, no encontrarán a nadie dentro y dirán que hay que esperar a que Gregorio regrese.

La casa consta de un salón-comedor bastante austero, con una mesa redonda de madera y un par de sillas del mismo material, y otras tantas pegadas a las paredes. A la izquierda se abre la cocina y a la derecha está su dormitorio, donde tiene un cofre cerrado que contiene una turquesa (para saberlo habrá que pasar una tirada de **Conocimiento Mineral**) y un viejo libro que tiene un 45% en enseñar el hechizo de tercer nivel *Curación de heridas graves*. No hay nada más de interés en la habitación, sólo algunos viejos tomos sobre temas religiosos. Si a alguien se le ocurre mirar debajo de la cama, encontrará una trampilla. Esta lleva a un sótano, pero está cerrada y habrá que forzarla. El sótano se encuentra en la más absoluta oscuridad, por lo que los PJs deberán hacerse con algún objeto que destierre toda esa oscuridad si no quieren pegarse un batacazo. En el sótano se encuentra Gregorio, que junto con Alvar está torturando a Azucena (es parte del ritual para invocar a Guland), la cual está firmemente amordazada, de forma que apenas se pueden oír sus gemidos. De todas formas no se resiste, ya que Gregorio le ha hecho el hechizo de *Filtro amoroso*, del que sólo se podrá librar en 2D6 semanas (de los que ya se han consumido tres días). Si Gregorio o Alvar pasan una tirada de **Escuchar** fácil (+25%), se darán cuenta de que alguien está forzando la cerradura y se prepararán. Azucena lo defenderá a muerte si tiene la posibilidad.

De vuelta al castillo de Don Rodrigo

Si los PJs matan a Gregorio, podrán llevar a Azucena de vuelta al castillo de su padre, pero esta se resistirá con todas sus fuerzas. Llamarán demasiado la atención en Trassierra, así que deberán pensar la manera de calmarla...

Por otra parte, si por alguna razón no encuentran la trampilla o desisten creyendo que Gregorio no se encuentra en su casa, Guland informará a Gregorio al ser convocado de que los PJs lo buscan para matarlo, y Gregorio les mandará un regalito a los PJs... (en forma de Silfo).

Tal y como fuere, si los PJs regresan al castillo de Don Rodrigo con Azucena (sin olvidarnos del camino de regreso y los posibles encuentros), serán muy bien recibidos por todos (incluido Armando). Si no trajeron la sangre de Gregorio, Armando se mostrará muy enfurecido, cogerá a Azucena y echará a los PJs de allí; pero si la trajeron, Armando insistirá en realizar la cenomoria de exorcización cuanto antes si ha pasado la medianoche, y Don Rodrigo cederá ante sus peticiones. Sin embargo, si los PJs llegan por la mañana, serán invitados a quedarse un día más allí para celebrar la vuelta de Azucena, y Armando hará la ceremonia pasada la media noche. Los PJs serán invitados a la ceremonia, junto con Don Rodrigo y su familia; Armando les dirá que la recompensa la recibirán después de la ceremonia (por lo que no se podrán negar). Se celebrará en una pequeña capilla adosada a los muros del castillo. Allí Azucena

será puesta sobre el altar, y como se resistirá demasiado habrá que atarla (unos criados se encargarán de ello). Se hará una pequeña misa. Armando fingirá bendecir el pan y el vino, y empezará a hacer unos rezos en voz baja vagamente perceptibles mientras coloca unas estatuillas de cera encima del altar (tantas como PJs más los cuatro miembros de la familia de Don Rodrigo que seguirán vivos después de la muerte de Azucena, para permitir a la sombra hacer hechizos de **Muerte**). Una tirada de **Latín** y otra de **Griego** revelará que no se trata de ninguno de esos dos idiomas (por lo que los PJs ya deberían empezar a mosquearse). Luego, en el momento de la comunión, Armando sacará un cuchillo y degollará a Azucena con cuidado, cubriéndole la garganta con su toga para que los demás no le vean el cuchillo (haz una tirada de **Ocultar** por Armando, y si no la pasa, que los PJs hagan una de **Otear**). Los gritos de Azucena empezarán a ahogarse, pero sus padres creerán que se debe a que está siendo exorcizada. Si hasta entonces los PJs no han hecho nada, ya nada podrá evitar que llegue una Sombra. Armando huirá y encerrará a todos en la capilla mientras la Sombra aniquila a todos los que estén dentro (leer la descripción de la Sombra), tras lo cual se desvanecerá (en todo caso, no estará allí más de cinco minutos después de matar a alguien). Si en algún momento un PJ se huele algo raro y para la ceremonia, deberá hacer tiradas enfrentadas de **Elocuencia** con Armando (pero Armando recibirá un bonus de +25%). Si gana Armando, Don Rodrigo pedirá cortesmente a los PJs que abandonen la capilla, para que no desconcentren más a Armando, pero éste pedirá que no se les expulse, que sólo ha sido un malentendido. Si ganan los PJs, Armando será arrestado hasta que se aclare todo mejor (pero si tiene la oportunidad degollará a Azucena rápidamente para invocar a la sombra; en este caso tendrá sólo un 50% de su puntuación en IRR por hacerlo bajo presión y aceleradamente).

Si los PJs salen airosos de esta, cuando el combate termine Armando abrirá la puerta para ver si todo ha terminado. Al ver vivos a los PJs comenzará a huir (un acto reflejo) y dirá a los soldados que los PJs han matado a Don Rodrigo para que los detengan. Acudirán cuatro soldados, y los PJs sólo podrán evitar si sacan una tirada de **Elocuencia** difícil (-25%). Sólo así convencerán a los soldados (salvo que quede vivo algún miembro de la familia de Don Rodrigo que refute las palabras de Armando). Si combaten contra ellos, Armando se quedará allí para ayudar a los soldados con sus hechizos.

Recompensas

Si los PJs libran a Don Rodrigo y su familia de la Sombra, dejándoles claro que Armando tramaba matarlos, doblarán la recompensa, por lo que los PJs recibirán 1000 mp.

Si muere toda la familia de Don Rodrigo, el pariente más cercano será avisado y donará sólo 200 mp a los PJs, tras lo cual les pedirá que se marchen. Si hacen averiguaciones se enterarán de que este pariente tiene una hija de 15 años, y está pretendida por un caballero. Si hubiera algún guerrero noble entre los PJs podría convencer al pariente de Don Rodrigo de que le conceda la mano de su hija (esto también podría ocurrir si sobrevive Teresa o Azucena y los padres y el niño mueren). Entonces el PJ en cuestión será informado de que la hija ya tiene pretendiente, pero se admitirá jugarse su mano en un torneo de justas. El caballero a batir se llama Santiago de Herencia (véase Apéndice).

Los puntos de aprendizaje se distribuyen de la siguiente manera:

- 15 por matar a Gregorio.
- 5 por matar a Alvar.
- 20 por rescatar sana y salva a Azucena.
- 25 si demuestran que Armando es culpable sin que invoque a la sombra ni mate a Azucena.
- 10 por cada miembro de la familia de Don Rodrigo que siga vivo si derrotan a la sombra.
- 5 por cada miembro de la familia de Don Rodrigo que siga vivo si no derrotan a la sombra (p.ej. si fuerzan la puerta para poder escapar).
- 0 si la sombra se desvanece después de haber asesinado a algún miembro de la familia de Don Rodrigo.
- 15 si matan o atrapan a Armando después de que no hayan quedado supervivientes de la familia de Don Rodrigo

Dramatis Personae

Don Rodrigo de Almodóvar

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	70%
PER	10	IRR	30%
COM	15		
CUL	10		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)
Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Cota con Refuerzos (Prot. 6).

Competencias: Escudo 45%, Cabalgar 40%, Esquivar 35%, Lanzar 50%, Mando 75%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Espada normal, lanza corta, escudo.

Doña Amalia (esposa de Don Rodrigo)

FUE	8	Altura	1,55 m
AGI	12	Peso	46 kg
HAB	12	Aspecto	12 (Normal)
RES	14	RR	60%
PER	16	IRR	40%
COM	20		
CUL	18		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: Leer y Escribir 56%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Collar de perlas (valorado en 100 mp).

Azucena de Almodóvar

FUE	6	Altura	1,52 m
AGI	14	Peso	45 kg
HAB	18	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	25%
PER	15	IRR	75%
COM	15		
CUL	17		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Competencias: Otear 25%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Carece.

Teresa de Almodóvar

FUE	5	Altura	1,33 m
AGI	10	Peso	35 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	10	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	15		
CUL	10		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Hechizos: Carece.

Equipo: Carece.

Alejandro de Almodóvar

FUE	5	Altura	1,25 m
AGI	10	Peso	31 kg
HAB	10	Aspecto	17 (Normal)
RES	8	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	12		
CUL	6		

Armas: Carece.

Armaduras: Carece.

Hechizos: Carece.

Equipo: Carece.

Soldados

FUE	20	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza Corta 80% (1D6+1+1D6)

Armaduras: Cota de Mallas (Prot. 5).

Competencias: Escudo 60%, Lanzar 40%, Tortura 35%, Pelea 50%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Lanza, escudo, 1D10 monedas de plata.

Armando

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	18	Peso	55 kg
HAB	12	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	0%
PER	15	IRR	145%
COM	13		
CUL	17		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)

Palo 30% (1D4+1)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 65%, Buscar 25%, Conocimiento Mágico 67%, Correr 22%, Discreción 44%, Elocuencia 34%, Esconderse 30%, Leer y Escribir 85%, Leyendas 48%, Memoria 40%, Ocultar 60%, Teología 35%.

Hechizos: Aumentar Conocimiento, Arma Invencible, Sumisión, Invulnerabilidad, Carisma, Invocación de Sombras, Aquelarre a Gulan, Aquelarre a Agaliarethp, Muerte.

Equipo: espada corta con un talismán de Arma invencible (ignora la protección de la armadura), talismán de Invulnerabilidad (+5 puntos de protección durante 20 asaltos) debajo de la ropa (perderá sus poderes cuando lo encuentren los PJs).

Gregorio

FUE	13	Altura	1,72 m
AGI	12	Peso	75 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	13	RR	0%
PER	14	IRR	175%
COM	20		
CUL	16		

Armas: Cuchillo 35% (1D6)

Armadura: Carece.

Competencias: Alquimia 45%, Astrología 67%, Conocimiento Mágico 60%, Elocuencia 85%, Escuchar 22%, Leer y Escribir 80%, Leyendas 76%, Memoria 55%, Seducción 35%, Tortura 27%

Hechizos: *Atracción Sexual, Arma Irrompible, Virilidad, Filtro Amoroso, Carisma, Aquelarre a Guland, Aquelarre a Agaliarethp, Aquelarre a Masabakes.*

Equipo: cuchillo, 2 ungüentos de *Arma irrompible*, talismán de *Carisma* (lo lleva en una bolsa de piel de cordero).

Alvar

FUE	18	Altura	1,76 m
AGI	16	Peso	79 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	16	RR	55%
PER	15	IRR	45%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D6)
Cuchillo 55% (1D6+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2).

Competencias: *Buscar* 59%, *Correr* 60%, *Discreción* 48%, *Escondarse* 55%, *Escuchar* 34%, *Esquivar* 46%, *Lanzar* 37%, *Ocultar* 65%, *Otear* 25%, *Psicología* 27%, *Robar* 80%, *Tortura* 30%.

Hechizos: Carece.

Equipo: espada, cuchillo, 2D20 monedas de plata.

Silfo (Sachel)

FUE	42	Altura	-
AGI	25	Peso	-
HAB	18	Aspecto	-
RES	42	RR	0%
PER	15	IRR	160%
COM	1		
CUL	15		

Armas: Carece.

Armaduras: Inmune a armas no mágicas.

Competencias: *Otear* 75%.

Hechizos: Todos hasta nivel 5.

Poderes Especiales:

- *Control del Aire:* puede crear y controlar el viento, pudiendo alzar hasta 300 kg. de peso con él.

Equipo: Carece.

Sombra (Dimirag)

FUE	18	Altura	-
AGI	17	Peso	-
HAB	23	Aspecto	-
RES	19	RR	0%
PER	11	IRR	375%
COM	7		
CUL	24		

Armas: Carece.

Armaduras: Sólo le afecta la luz solar (le hace 3D6 puntos de daño por asalto).

Competencias: *Alquimia* 99%, *Conocimiento Mágico* 99%, *Leyendas* 98%.

Hechizos: Todos y no pierde PC. Al tener las figurillas de cera hará sin pensar hechizos de *Muerte*. Afectará a todos aquellos a quienes la Sombra pueda mirar, es decir, los que salgan de la capilla no serán afectados. Primero matará a la familia de Don Rodrigo y luego a los PJs (para darles tiempo a pensar algo). Tardará un asalto en mirar a la víctima y otro en romper la estatuilla. Tira 1D4 para saber qué componentes de la familia de Don Rodrigo mueren, asignándoles los resultados previamente. Haz lo mismo con los PJs. Si las estatuillas quedan fuera del alcance de la Sombra, o si se le hiere, se desvanecerá.

Equipo: Carece.

Bandidos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	18	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	15	RR	60%
PER	20	IRR	40%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Garrote 65% (1D6+1D4)
Estilete 65% (1D3+1+1D4)
Ballesta 34% (1D10+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1) o Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Buscar* 30%, *Correr* 40%, *Discreción* 65%, *Escondarse* 50%, *Escuchar* 70%, *Esquivar* 40%, *Lanzar* 35%, *Otear* 70%, *Rastrear* 45%, *Tortura* 40%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Garrote, estilete, 1D20 monedas de plata cada uno.

Oso

FUE	35	Altura	2,20 m
AGI	5	Peso	250 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	35	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 35% (1D4+1D6)
Garra 45% (5D6)

Armadura Natural: Piel (Prot. 2)

Competencias: *Escondarse* 25%, *Rastrear* 60%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Carece.

Lobo

FUE	12	Altura	1,20 m
AGI	17	Peso	50 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	13	RR	50%
PER	18	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Armaduras: Carece,

Competencias: *Escuchar* 80%, *Rastrear* 75%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Carece.

Cabra Montesa

FUE	16	Altura	1,50 m
AGI	18	Peso	80 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	17	RR	50%
PER	17	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Embestida 55% (1D8+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Otear* 75%, *Saltar* 80%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Carecen.

Lince

FUE	10	Altura	1,00 m
AGI	20	Peso	20 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	10	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 65% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Discreción* 75%, *Escuchar* 65%, *Otear* 90%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Carecen.

Apéndice: El Torneo de Justas

Para batirse en duelo en un torneo de justas el caballero deberá disponer de un arma, un caballo y una armadura de placas con yelmo. Le será proporcionada una lanza pesada, pero puede utilizar la suya si la llevara encima. Si alguna de las competencias necesarias se reducen a 0 o puntos negativos el caballero no tendrá la habilidad suficiente para batirse en el torneo de justas y se aconseja que abandone la idea (a no ser que quiera utilizar su Suerte como medida desesperada).

Una vez armado y con la armadura puesta, el caballero subirá a su corcel con ayuda del escudero, que le dará la lanza. Ganará el que tire a su adversario de su montura. Si el caballero caído aún puede combatir y consigue levantarse solo (tirada de Resistencia), aún podrá luchar con el arma que porte. El otro caballero puede luchar desde su caballo (se aconseja que tire la lanza y coja su arma tipo 2) o si lo prefiere puede desmontarlo y luchar a pie.

La justa se desarrolla por "asaltos". En cada uno de ellos, los dos caballeros cargan contra su contrincante. Para ello deberán pasar una tirada de **Cabalgar** fácil +25% (o mejor dicho, -25% ya que la armadura de placas resta 50 a las competencias de Agilidad). Aquel que saque mejor porcentaje atacará primero. Si sacan un crítico, la puntuación en **Lanza** se multiplica por dos (recordemos que en **Lanza** también se restan 50 puntos). Si consigue impactar, el daño será de 2D6 (+ posibles bonus al daño por Agilidad) x3 (debido a que los dos jinetes irán a gran velocidad el uno hacia el otro). Este impacto no puede efectuarse en las piernas (y no lo recibirá nunca el caballo). Si el caballero que impactó no pasó una tirada de **Cabalgar**, el daño será 3D6 (+ posibles bonus por Agilidad). Aún habiendo recibido un impacto, el caballero puede intentar mantenerse en su montura según el daño recibido:

Daño 0 o negativo	AGI x4
Daño 1-3	AGI x3
Daño 4-6	AGI x2
Daño 7 o más	AGI

Si el caballero recibe un daño igual o mayor a la mitad de su RES, no podrá evitar caer. La caída tiene un daño de 1D3 (por la armadura), y por supuesto también debe ser localizada.

Del mismo modo, si la zona atacada es el brazo que sostiene la lanza (el derecho normalmente), habrá que hacer además otra tirada igual que la anterior para ver si el caballero consigue sostener la lanza sin que se le caiga. Si se le cae puede sacar un arma tipo 2, pero el otro caballero siempre atacará primero mientras conserve su lanza. El daño del arma tipo dos será el normal multiplicado por dos.

Una pifia en el ataque con la lanza siempre ocasionará que el arma se caiga. Si la pifia es muy alta, el DJ también podría hacer tirar al PJ por mantenerse en la montura.

Resumiendo:

- 1. Tirada de **Cabalgar** (la mejor tirada indicará quién ataca primero).
- 2. Tiradas de ataque. Si el primer atacante no impacta en su adversario, el otro podrá realizar también su ataque. Si el primero impacta, el segundo no podrá atacar, sea cual sea el daño causado.
- 3. Tirada de Agilidad si hay impacto. Si el daño es igual a la mitad o más de los puntos de RES del blanco, éste cae automáticamente y debe tirar se 1D3 por el daño de caída. Si aún está en condiciones de luchar, podrá hacerlo desde el suelo.
- 4. Si no hay impacto por parte de ninguno de los contrincantes, se vuelve al paso 1.

Santiago de Herencia

FUE	20	Altura	1,76 m
AGI	15	Peso	81 kg
HAB	18	Aspecto	18 (Normal)
RES	18	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	12		
CUL	7		

Armas: Lanza Pesada 70% (2D6+1D4)

Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo.

Competencias: *Cabalgar* 57%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Lanza pesada, Espada

Nota: Si el PJ vence a Santiago de Herencia, podrá vivir en el castillo de Almodóvar y podrá heredarlo cuando su prometida alcance la mayoría de edad; mientras tanto lo dirigirá un pariente de Don Rogrigo.

Solo por Mil Monedas

Por Pablo D´Amico

Introducción

Madrid 1356.

Existen en esta ciudad numerosos barrios marginales donde la gente normal convive con criaturas irracionales. Es más: se dice que hay quien ha hecho pactos con el diablo. Por las noches nadie sale a la calle. El demonio, o lo que es casi lo mismo, los bandidos y la gente de mal vivir vagabundea por la oscuridad. No hay seguridad puesto que la guerra con Aragon ha acaparado a todas las fuezas del orden. La gente muere de peste y la mayoría abandona sus casas. Son tiempos difíciles y el dinero no sobra, aun así hay quien todavía se divierte; se organizan fiestas en las casas de los niños ricos, pero las cosas no son siempre color de rosa...

Si no vas a dirigir esta aventura no sigas leyendo, porque al jugarla perdería toda la gracia.

Aventura para 3 a 6 jugadores (y no más), en lo posible castellanos y al menos uno debería ser suficientemente adinerado. Los PJs estan en la ciudad por motivos a determinar por el DJ.

La Casa

La casa está situada sobre la calle principal. Ya sea porque la compren ("solo por mil monedas de plata"), o porque la cuiden (por una salida inesperada del dueño), o porque la renten o se la presten a los PJs; se deberán quedar en ella.

Tiene 2 plantas y un altillo. En la planta baja hay un hall que da al comedor y a una habitación, pasando la arcada hay una sala más pequeña que da a la escalera, la cocina y otra habitación. En la planta alta hay un hall que da a dos habitaciones, un salon y el baño (sí, un baño en el primer piso, cosa rarísima para la época y muy lujosa). Hay también una pequeña escalera al altillo que tiene una habitación separada; sobre el salón esta el granero y sobre las habitaciones otra habitación. Hay callejones a cada lado y un aljibe en el patio trasero.

Habitantes

La primera noche hay muchas probabilidades de oír ruidos o de que se desordenen los cacharros de la cocina. Si por la mañana consultan a los vecinos podran notar (**Psicología** +25) que tienen aversión a la casa y hay algo que no dicen (que en la casa hay duendes¹³⁷).

Con un crítico de **Elocuencia** los PJs pueden conseguir la información. Si no se enteran, los sucesos se repetirán, y si se les ocurre hacer una fiesta, se aparecerán, sea como sea, y exigirán que guarden silencio ya que el aparecido "...y mis hermanos queremos dormir". No diga nada más y se marchará misteriosamente como apareció.

Los duendes intentaran solo 3 veces echar a los PJs; si estos no obedecen, 20 duendes atacarán y los intentaran echar por la fuerza.

Desenlaces posibles

Los PJs pueden aniquilar a los duendes y quedarse en la casa.

También pueden llamar al merino de la ciudad (o cruzarse con él por casualidad), quien alegará estar atendiendo a su mujer (gravemente enferma) y les ofrecerá (mediante una buena tirada de **Elocuencia**) a su único soldado.

Pueden también llamar al cura de la ciudad (o los vecinos en último caso también pueden buscarlo), pero este estará muy ocupado atendiendo a los desahuciados y les ofrecerá la compañía de un joven cura, que no será de mucha ayuda.

Recompensas

Ya sea que venzan a los duendes, con o sin ayuda, recibirán una maldición por la cual enfermarán de peste bubónica (convalecencia normal) y solo si son exorcisados o curados por medios mágicos recibirán 40 P.Ap.

Si los echan de la casa, tendrán 20 P.Ap.

Si no habitan la casa, el merino les pedirá que investiguen quedándose una noche en la casa. Si se meten en muchos líos pueden ser juzgados por el mismo merino (de muy mal humor).

Dramatis Personae

Duendes

FUE	5	Altura	0,3/1,2 m
AGI	20	Peso	100 gr
HAB	20	Aspecto	-
RES	13/15	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	30		
CUL	17		

Armas: Garrotes 60% (1D3)

Látigos 50% (1D4)

Armadura Natural: Mágica (Prot. 5).

Competencias: Discreción 80%, Elocuencia 75%, Esquivar 50%.

Hechizos: Arma Invencible, Hablar mediante sueños, Invulnerabilidad, Transmutación de metales.

Soldado

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Joven Cura

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	12	Aspecto	16 (Normal)
RES	12	RR	40%
PER	12	IRR	60%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Daga 30% (2D3)

¹³⁷ Véase pág. 143 del manual de juego.

Armaduras: Carece.

Competencias: *Enseñar* 50%, *Teología* 60%, *Conocimiento Mágico* 55%, *Alquimia* 50%.

Hechizos: *Curación de Enfermedades*, *Visión del Futuro*, *Pacificación de Fieras*, *Invocación de Ánimas*.

Habitantes (Vecinos)

FUE	10	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Palo 45% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Esquivar* 40%, *Leyendas* 30%, *Elocuencia* 30%.

Vidriales

Por Bruno "Termotanque"

Aventura para al menos un personaje de baja nobleza, un alquimista y algunos personajes con buen manejo de armas. En esta aventura no puede haber personajes de alta nobleza.

Introducción

Los personajes están escapando hacia el norte de una ciudad en la que los acusaron injustamente (o no) de brujería.

Se dirigen hacia un pueblo grande (o ciudad pequeña) en la que alguno de los personajes nobles tiene un primo que les proporcionará refugio y hospitalidad. Este primo es Eduardo Cardona.

Desde hace 6 días se encuentran cruzando un bosque, a pie y comiendo las escasas porquerías que pueden cazar o que encuentran.

En el Bosque

Una noche descansando en su viaje ven a lo lejos un grupo de personas (la misma cantidad de personas que de PJ) reunidas junto a un fogón. Si los PJs deciden atacarlos, estas personas resultan ser monjes que sacan de abajo de sus sotanas unas espada o hachas de combate. Si decidan no atacarlos, ellos los ven y atacan a los PJs.

La ciudad del Valle de Vidriales

Se encuentra en un valle muy húmedo, generalmente con viento del norte, una neblina espesa por la tarde y muy espesa al anochecer y en la madrugada. Una notable diferencia entre el sur (más pobre) y el norte (más que lujoso) de la ciudad.

No parecen llamarle la atención a nadie. La gente parece preocupada por sus propios asuntos y por la cosecha, que este año superó las expectativas, por eso hay varios forasteros que vienen a trabajar la tierra por un corto tiempo. Por el valle cruza un río no navegable, los únicos barcos se usan para llegar a los campos que se encuentran del otro lado. Los domingos al medio día, cuando suenan las campanas de la iglesia, las calles quedan vacías a excepción de algunos soldados en busca de herejes, judíos o cualquier otra persona que tuviera la osadía de no ir a misa.

Al llegar a la ciudad

Son recibidos por un grupo de soldados y un noble (todos ellos a caballo) que los felicita por el excelente disfraz pero les dice que necesitarán ropa de monjes para la misión. Les da un pergamino y se marcha antes de que los PJs alcancen a decir algo.

El pergamino dice lo siguiente:

"La misión que les encomiendo es infiltrarse en el monasterio, averiguar sus planes, robar y traerme cualquier objeto mágico que allí encuentren, destruir todo lo que sea posible sin que los descubran, y fundamentalmente si los descubren suicidarse. Cuando regresen tendrán la paga acordada."

El pergamino también tiene una lista de nombres de monjes (tantos nombre como PJs) y nombra a un contacto llamado Mengueche, al que se lo puede ubicar en la taberna "El Vomito De Vino". No hay firma pero se supone es una carta del Señor del lugar porque fue entregada por soldados.

Es obvio que los confundieron con los tipos que mataron.

En la casa del Conde Eduardo Cardona

Al llegar a la casa del primo de alguno de los PJs (tiene que ser un PJ noble), los recibe una hermosa y veterana mujer. Esta dice ser la viuda del conde que murió hace 8 años. Los alberga en su casa dándole gran hospitalidad a los nobles y burgueses, y a los plebeyos.... Ja, ja, ja... a un cuartucho a comer mierda y dormir en el piso (eso cuando no los hacen trabajar de sirvientes).

Durante la cena, la Condesa cuenta de los incidentes que ocurren en el pueblo. Muertes espontaneas, cadáveres descuartizados encontrados en las afueras de la ciudad, Gente que enloquece de un día al otro y mata a todo el que se le cruce, etc.

También recomienda no ir a la zona sur de la ciudad, diciendo que allí hay mucha delincuencia y brujería.

Hablando con la gente del lugar

Los personajes escuchan historias de monstruos que viven en las montañas y matan a todo el que se acerque a ellas. También presencian una ejecución en la hoguera, en la plaza principal (una mujer y a un clérigo acusados de brujería, ambos dos mostraban terribles lesiones).

Con una tirada de **Escuchar** pueden oír lo que parece una negociación en una venta de armas, les llama la atención que no es la primera que escuchan (zona sur).

En el Vomito de Vino

Es una taberna casi en ruinas, con marcas de armas en las paredes y mesas, con olor a vino y vómitos de vino, casi nadie esta sin armas allí. Las prostitutas más feas se ofrecen a todo hombre que entre y lo asustan con su olor y el largo del pelo de sus pechos.

En una mesa con una puta demacrada se encuentra un hombre que mira todo lo que pasa en ese lugar, él es Mengueche. Les brindará toda la ayuda que sea posible.

En María Purísima

Es una taberna donde van los nobles y los clérigos en busca de alcohol y putas. Es un lugar bastante lujoso para ser una taberna.

Los monjes allí presentes parecen desconfiar de cualquiera que no hallan visto antes ahí, a menos que los nuevos allí estén vestidos como monjes de no muy alto rango. Si los PJs están vestidos como monjes obtendrán la confianza de los demás allí presentes rápidamente. En caso contrario será difícil entablar una conversación.

Pueden escuchar una conversación en la que comentan la tardanza de los monjes que están esperando (si no están vestidos como clérigos)

La Condesa entra en confianza

Cuando la Condesa le tiene confianza al primo de su marido muerto, le cuenta cual es la situación política de la ciudad. Hay una gran oposición entre la iglesia y la alta nobleza. Ambos usan la magia a escondidas y se acusan mutuamente de brujería para disminuir el poder de sus rivales. El vulgo tiene una gran lealtad hacia el Señor de esta ciudad, porque desde que esta él se terminaron las sequías y las pestes (eso lo logró por medio de la magia). Pero también es un pueblo muy creyente, lo que le da gran poder a la iglesia.

"Yo pertenezco a un grupo de hechiceros que alguna vez trabajó para el Señor de la ciudad. Ahora nos dedicamos a

aprender más hechizos y obtener más poderes para en un futuro cercano dominar toda la ciudad y ciudades cercanas. En el monasterio hay grandes hechizos ocultos, por eso es nuestro principal objetivo."

Y le ofrece unirse a ellos...

Si aceptan la oferta les dice que vayan a la herrería a buscar unas armas mágicas que los están esperando (ella ya sabía la respuesta porque la consultó con los astros). Las propiedades mágicas de las armas que las elija el Director del Juego según las criaturas contra las que haya que pelear.

La predicción de la Condesa

En algún momento del juego anterior a que los PJs intenten llegar a la bóveda que está debajo del monasterio, la Condesa les dice que consultó el futuro de estos con los astros y que vio varias muertes por asfixia. Les recomienda que tengan cuidado con esto y que traten de protegerse.

El Monasterio

Es el lugar más húmedo visto por los PJs. El olor a humedad es muy fuerte y hay manchas en las paredes. También es un lugar muy sucio. Los monjes se dedican a la oración, a la lectura y copiado, a comer como cerdos, a escaparse para ir a la taberna y quien sabe que otras cosas...

A los costados de la entrada se encuentran las escaleras. En las dos torres delanteras se encuentran las bibliotecas repletas de libros sobre magia, alquimia, cocina, novelas, comunicados eclesiásticos y otro montón de porquerías que no creo que le interesen a los PJs. En el centro del monasterio se encuentra el pozo de agua y el lagar. En el pozo no hay nada, no tiene más de un metro de profundidad y está seco.

Sobre el lado derecho, en la planta baja y primer piso, se encuentran las habitaciones, cuartuchos diminutos que apestan a mugre humana. En el lado izquierdo, planta baja, está el comedor. En el lado izquierdo, primer piso, está la sala de lectura, donde se leen y copian libros. Sobre el fondo se encuentra una abertura en la pared por la cual se tiran los desperdicios del monasterio. En épocas de sequía se llena de vagos hambrientos. A sus lados está la cocina y el almacén de alimentos. En el segundo piso hay de todo un poco... Todas cosas inútiles... Por ejemplo monturas, repuestos para carretas, muebles en desuso, escaleras, sogas, etc.

En las torres traseras están los libros que valen la pena, pero nadie sabe donde está la llave para acceder ahí. El más viejo del monasterio, el que manda, niega tenerla, pero nadie le cree. En el tercer piso solo están las puntas de las torres y un pasaje que comunica las dos torres delanteras. En las puntas de las torres hay ballestas y arcos largos. El primer y segundo subsuelo están llenos de instrumentos de tortura. Tal vez también se escuchen lamentos en el monasterio y no se sepa de donde vienen... Jejejeje... ¿Se imaginan?...

En el segundo subsuelo hay una alfombra rústica que cubre el suelo, debajo de ella se encuentra una puerta a quien sabe donde...

Abajo del Monasterio

Por la puerta del segundo subsuelo se baja a una sala redonda. Esta tiene cuatro metros de altura (se recomienda usar sogas o escaleras). Desde allí una escalera baja a una sala con otras tres escaleras. Luego hay otra sala redonda con una escalera caracol que baja cinco metros, pero está inundada.

Bajando por la escalera caracol se llega a otra sala mucho más grande y también inundada. En el medio tiene una puerta en el suelo que no puede abrirse por la presión del agua. Si se rompe es lo más probable es que el agua se los lleve a todos al piso de abajo. De ser así, se despiertan mojados en el piso y no saben a donde se fue toda el agua.

El piso de abajo tiene unos pasillos que inexplicablemente se conectan (por ejemplo, si se va hacia la derecha se aparece por la izquierda). También tiene otra puerta en el piso. Esa otra puerta va a la bóveda.

Todos estos lugares de abajo del monasterio están llenos de bestias a elección del DJ.

La Bóveda

Hay tres estantes en la bóveda repletos de objetos mágicos. En el piso hay un pentagrama de vidrio que trasluce una luz roja.

Al entrar en la bóveda, los PJs, ven que las cuatro estatuas se unen en una sola de mayor tamaño que les pregunta: ¿A que han venido? El demonio de la bóveda concede un deseo a cada uno (no se concede la inmortalidad) y si son varios (3 o más) los PJs, el demonio pide el sacrificio de uno de ellos para dejar vivir a los demás, el sacrificio lo deben hacer los mismos PJs, sacándole el corazón y dándoselo al demonio mientras aún está latiendo (se recomienda pelear de melé). Después del sacrificio los PJs que sigan vivos aparecen afuera del monasterio. Si no hay sacrificio que salgan como puedan.

Sala de Lectura del Monasterio

Después de buscar algo de información por un buen rato, los PJs, encuentran unas notas en latín que dicen que se realizará un aquelarre invocando a Silcharde en una fecha específica y cercana. Esto requiere el sacrificio voluntario de seis víctimas y no encuentran nada sobre quienes son esas víctimas, que pueden estar encantadas o hechizadas para que se suiciden. Este aquelarre le concederá un gran poder a la Iglesia en esa ciudad, de esa forma dominarán la ciudad y le quitarán poder a los nobles y burgueses.

El aquelarre se realizará en un valle desierto que está junto al Valle de Vidriales. Es un valle muy pequeño y empinado. Allí estarán casi todos los miembros del monasterio y las seis víctimas. Una de esas víctimas resulta ser la Condesa de Cadorna y también puede estar hechizado alguno de los PJs, en ese caso lo usará el Director del juego hasta que muera o lo deshechicen de un buen golpe.

Bibliotecas del Monasterio

En las dos torres delanteras se encontrarán todos los libros que no estén fuera de lo común. Los libros de magia que allí se encuentren no tendrán ningún hechizo de importancia o que funcione. También hay libros de temas varios. En las dos torres traseras se encontrarán libros y manuscritos en lenguajes desconocidos y algunos hechizos interesantes. Los PJs se pueden tomar unos días para aprender algún hechizo.

Consejos

Para entrar en las torres traseras del monasterio se puede forzar la cerradura, entrar por una ventana del tercer piso, romper la puerta, etc. El consejo es hacerlo una noche de lluvia para no ser escuchados.

Si algún PJ no quiere pertenecer al grupo de hechiceros de esa ciudad, que no lo haga y listo... Puede también hacer el trabajo para el Señor de la ciudad que lo recompensará muy bien.

Si pasa algo que no se me ocurrió se puede improvisar algún lugar secreto en la iglesia. Por ejemplo diciendo que según una leyenda del pueblo "Si en un lugar santo se arrodillan cuatro Dioses ante ti...", relacionándolo con las cuatro pequeñas imágenes que están entre los tres vitrales de la iglesia. Y de allí se puede obtener alguna cosa o abrir alguna puerta secreta.

Dar importantes bonus en **Tortura** si se usan instrumentos.

Pensar más detalles de los que ya están en este módulo.

Anexo: Nuevos Hechizos

Estos hechizos se pueden encontrar en las bibliotecas de las dos torres traseras.

Invisibilidad II

Tipo: Poción

Duración: Una hora. Después de esa hora se tira Irracionalidad para continuar otra hora, y se continúa invisible hasta fallar en la tirada. Si se tiene una irracionalidad mayor a 75, se tira solo con el 75%, de lo contrario se podría estar invisible eternamente.

Caducidad: 1D3 días. Solo el Director sabrá el resultado de esta tirada.

Componentes: Tripas humanas, cerebro humano, ojos de una virgen y agua.

Preparación: Se cocinan los ingredientes en agua desde que oscurece hasta que la luna alcanza su máxima altura. Solo se puede hacer en noches con luna (no necesariamente luna llena). Después se bebe (o esta listo) cuando la luna está en su punto máximo. Los elementos humanos deben ser frescos y obtenidos de individuos torturados hasta de morir. Los tres elementos humanos deben ser de individuos distintos. Hay que Tirar **Alquimia** para prepararlo, además de **Astronomía** para conocer la posición exacta de la luna.

Este hechizo hace que casi no se te pueda ver conscientemente. Aunque te estén buscando no te verán, a menos que te les pares adelante y los saludes o algo por el estilo. Para poder ver a quien use este hechizo es necesario que falle una tirada de **Discreción** y que el que lo ve pase una tirada de **Otear** (sin ningún bonus). En caso de verlo solo será por un instante (menos de un asalto).

Resucitar Fiambres

Tipo: Ungüento.

Duración: Efecto permanente, o hasta que lo mates de nuevo.

Caducidad: 1D3 días. Solo el Director sabrá el resultado de esta tirada.

Componentes: Un corazón humano, vino tinto, grasa humana y esperma del fiambre a resucitar (preferentemente extraído antes de morir. Puede haber esperma de varias personas para que sirva para todas ellas).

Descripción: El corazón y la grasa humana deben ser frescos y de individuos torturados hasta morir. Se fríe en la grasa humana el corazón y se le agrega el vino y el semen mientras se cantan canciones paganas. Solo puede realizarse una noche sin luna. Cuando la mezcla se vuelva muy espesa se apagará el fuego y en la total oscuridad se le solicitará a Agaliareph que permita que la vida que se le quitó al pobre infeliz que amasijaron permita que se le devuelva a... Y se nombren a los donantes de esperma.

Este hechizo hace que resucite un cadáver recién muerto y no muy destruido. El cadáver resucitado sanará sus heridas y tendrá todas sus competencias intactas, a menos que al DJ se le cante lo contrario. Para resucitar un fiambre se le debe aplicar el ungüento en la yema de los ojos. Si el resucitado pasa una tirada de Resistencia x 2 cobrará consciencia inmediatamente, de lo contrario continuará desmayado por 1D20 asaltos.

Aventuras 1500-1750

A Pedra Fita

Por Pedro García

*Esta aventura está diseñada para jugarse en principio en el entorno de **Villa y Corte**, aunque pronto descubrirás que no es imprescindible. Así que si deseas convertirla al Aquelarre medieval, no te costará mucho hacerlo. En cuanto a los PJs necesarios, no importa ni origen ni profesión. La aventura además no es muy extensa, así que es más recomendable para añadir a tu campaña por tierras gallegas que para jugarla por sí sola, aunque por sí sola, también dará bastante juego. Una vez esto claro, comencemos, que hace frío y en la posada do Xacome se está sirviendo la cena, y la Amadora ha hecho cocido...*

Nuestros queridos PJs se encuentran de paso cruzando tierras gallegas, más concretamente acabando el camino de Santiago. Por esto se encuentran en esta bella ciudad y ya llevan en ella un par de días. El resto de PJs que no estén aquí por la visita al Apóstol lo estarán de paso, puesto que se dirigen a visitar a un familiar muy mayor que tienen en Villalba. Y si resulta que lo del familiar en Villalba no te sirve, pues tu mismo, quizá se dirijan a este pueblo por motivos comerciales, o de vuelta a casa, o a buscar al asesino de la familia al que por fin han podido localizar en esta villa...

Pero mientras tanto, estamos en Santiago, que no es poco. Me ahorraré entrar en exceso en detalles de la ciudad, puesto que para eso ya existe el suplemento **Fogar de Breogán**, al que te sugiero que te remitas en caso de querer detallarles más a los PJs por donde se mueven...¹³⁸

La posada do Xacome es donde se hospedan los PJs y en ella llevan dos días contando el de hoy. La ruta ha sido larga y tortuosa, los pies andan molidos y una vez cumplido el propósito que los trajo aquí, ya sea la visita al Santo, o la visita al mercado o cualquier cosa por el estilo, los PJs pronto reanudarán el viaje.

Durante el transcurso de tiempo en Santiago, los PJs habrán podido enterarse de algunas noticias que corretean por la ciudad en forma de chismorreos. Con una tirada de Suerte podrán haberse enterado de 1d4 de estos rumores. Obviamente, no habrán sido los únicos, pero sí, por lo menos, habrán sido lo que mas les habrán llamado la atención, en principio por que se refieren a la zona a donde piensan dirigirse.

- “Un séquito inquisitorial ha llegado a Santiago: estaba formado por carruaje y escolta. Se dirigieron hasta la Casa Blanca, o sede Inquisitorial de Santiago de Compostela, situada cerca de la Plaza del Paraíso”.
- “Tengo entendido que lejos de aquí, por las cercanías de Alfoz, los lobos vienen bajado hasta los pueblos, parece que se han vuelto más agresivos, será por este maldito tiempo”.
- “Mire usted, tengo un primo que vive en Cangas y se ha venido a vivir aquí. Dice y jura por su madre, que aquellas tierras son muy raras e misteriosas. Y que los mismos vecinos ya están acostumbrados a estas cosas raras y que las encuentran ahora de lo más normal. Cementerios profanados, algunas muertes extrañas en pueblos vecinos, el aullar de los lobos que suena una noche y otra también”.
- “Sí, sí, en Agro das calladas, en Guitiriz, una pedra fita saca un brillo verdoso por las noches y de su interior salen brujas e xuxonas y si prenden tu alma se la llevan derecha al infierno”.

Esta es toda la información que podrán sacar al respecto. Si se interesan por alguna en concreto, no obtendrán mayor información que la ya dada, salvo por el tema de los inquisidores. Si de algún modo llegaran a averiguar algo más, aunque no creo que sea preguntándole directamente al Padre prior Fray Bernardo de Vegafría, extraerán que al parecer un inquisidor y su escolta, enviados desde Santiago, han aparecido muertos en tierras al norte de aquí. La gente comenta desde que ha sido obra de una

horrible bestia, como no podía ser menos, hasta el ataque de una manada de lobos. Al poco, un nuevo grupo de religiosos con escolta fueron enviados en la misma dirección, y de estos no sabemos nada. Pero ahora, el hecho de que aparezcan por aquí nuevos religiosos no deja de ser, cuanto menos, inquietante.

Puedes si lo deseas, hacer más grande el bolo a tu conveniencia, la imaginación popular puede añadir detalles espectaculares a los datos iniciales. De todos modos, no son más que rumores claro...

Posada do Xacome

El cocido de la Amadora no tiene igual. Desde hace mucho tiempo que los pjs no se meten entre pecho y espalda un manjar parecido. La pequeña Frol, hija del matrimonio dueño de la posada sirve con una agilidad sorprendente el cocido entre los numerosos comensales. Hay un fuerte barullo en la sala, cúmulo del que producen los platos, los vasos, los presentes que piden de vez en cuando a gritos algo más de vino o de pan, y un pequeño grupo de tipos a los que el orujo ha animado fuertemente que entonan, para desgracia de los presentes, algunas canciones unas mesas más para allá.

Con todo este ruido, los PJs estarán a la suya, hablando del resto de viaje que les queda, o de cualquier otra cosas que encuentren menester. Tendrán habitaciones ya preparadas y podrán retirarse cuando lo deseen a descansar puesto que mañana en principio, tienen previsto partir.

Si en cualquier momento de la cena, los PJs piden algo más, Frol no parecerá escucharles, puesto que anda muy liada. Así que es posible que se acaben levantando en busca de lo que sea que necesiten, puede que algo más de vino o repetir del excelente cocido. Cuando esto suceda, y mientras casi a empujones el PJ cruce la sala hasta la barra, donde se puede adivinar a Xacome, dueño de la posada y padre de Frol que está atendiendo a los que esperan aquí de pie apurando unos vinos, el PJ en cuestión recibirá un fuerte empujón que hará que, si no saca una tirada de AGI x2, vaya derechito al suelo cayendo entre los pies de los presentes que le dedicarán alguna maldición por el empujón recibido.

Cuando el PJ mire de donde ha provenido esa sacudida, descubrirá a un sujeto de bigote a lo bravo que mira ceñudo al PJ desde debajo de su sombrero de ala ancha.

—¿Acaso no tenéis ojos? —gruñirá el valentón mirando fijamente al PJ. Después mirará su vaso de ribeiro y dándole la vuelta muy poco a poco demostrando que está vacío, volverá a encararse con el pj mientras le dice—. Me habéis echado a perder el vino... así que en prueba de vuestra generosidad y en pago por la torpeza que habéis demostrado, aceptaré de buen grado que me invitéis a un nuevo vaso...

El PJ se dará cuenta de que en efecto, el vaso esta vacío. Incluso se dará cuenta de que tampoco hay señales de ese vino ni en la ropa del tipo éste, ni en las suyas propias. Por tanto, quizá el vaso ya estuviese vacío de un principio. Una tirada de **Otear** permitirá que el PJ descubra una mirada de complicidad entre el bravucón del vaso en la mano y tres sujetos más que quedan a un lado apoyados en la barra, todos ellos, con una sonrisa ladeada.

—¿Y bien...? —añadirá con un tono de impaciencia el sujeto mientras arquea una ceja y repiquetea con la punta de sus dedos la cazoleta de su espada que tintinea con una agudeza afilada.

Si el PJ tras levantarse se hace el borrego, se disculpa, saca la bolsa y paga una nueva ronda, solo conseguirá que cuando se aleje, el abigotado sujeto se ría a carcajadas acompañado de los tres jaques.

Si el PJ no hace ni caso y se da la vuelta haciendo gesto de irse, el jaque pondrá una enguantada mano sobre el hombro del PJ y gruñirá un “Voto a Cristo que no os consiento que me deis tal desplante”

¹³⁸ Véase pág. 57-64 de *Fogar de Breogán (1ª edición)* o pág. 56-62 de *Fogar de Breogán (2ª edición)*.

Una tirada de **Escuchar** permitirá que el PJ pueda oír el sinuoso silbido que produce el acero al ser desenvainado poco a poco.

Si llegados a este punto el PJ insiste en alejarse, finalmente los tres amigos se interpondrán en su camino y cogiéndolo lo sacarán a rastras hasta el exterior, llevándolo a un callejón donde tras darle una somanta de palos, lo desvalijarán y dejarán tirado sobre el encharcado suelo. Con lo que se irán entre risas.

Eres libre de hacer las tiradas pertinentes por el resto de compañeros del PJ para ver si se dan cuenta de lo que está sucediendo. Aplica los modificadores pertinentes por el bullicio del local.

Los cuatro jaques no volverán a ser vistos.

Finalmente, los pjs podrán retirarse a descansar hasta el día siguiente, y quizá algunos más calentitos que otros...

Bueno... eso será otra historia

Durante esta noche, ha llovido fuertemente. Las calles empedradas están cubiertas de charcos que en algunas partes se convierten en verdaderos barrizales. Bien pronto, las campanas de las numerosas iglesias de Santiago anuncian las nueve de la mañana, cuando los PJs se acaban de despertar, a no ser que te especifiquen lo contrario.

Tras prepararse para el viaje (te recuerdo que en el mercado del peregrino, podrán, si lo desean, comprar, reparar o reponer cualquier objeto de equipo que se haya podido echar a perder en su camino..., claro, que a tres o cuatro veces su valor real, que de algo tiene que comer esta gente...), podrán abandonar la posada y salir por una de las puertas de la ciudad rumbo a Villalba. Ya de buena mañana, Santiago se encuentra abarrotada. Las calles aparecen repletas de negocios y gremios. Patrullas de alguaciles rondan las calles con el repiqueteo metálico de armas y armaduras. Los niños corren por las rúas (así llaman a las calles), los perros ladran, las señoras cuelgan las ropas en balconadas, gentiles y lindos pasean gallardos arriba y abajo con los mostachos en ristre y bribones y pendencieros corren perdiéndose de vista cuando la guardia asoma el hocico.

De este modo abandonarán los muros protectores de la ciudad y seguirán el viejo camino La ruta los llevará montañas a través y cruzarán tras varios días de camino algunos puntos interesantes, pequeños pueblos donde podrán cobijarse del tiempo y reaprovisionarse si fuese necesario. Así cruzarán por ejemplo el pueblo de Corredoiras. Después, cuando continúen camino, cruzarán Vilasantar donde una fuerte tormenta los detendrá por casi un día entero. Al día siguiente, y con una fina llovizna, podrán continuar camino. De este modo llegarán hasta el río mandeo ya de atardecida.

Con las últimas lluvias el río viene bastante crecido, con lo que el puente que lo cruza parecerá no estar en perfectas condiciones. Una tirada de **Artesanía**, o de **Otear** -25%, revelará que la fuerza del agua se ha llevado algunos apuntalamientos y desprendido algunas rocas. No obstante, parece que aguantará. De hecho, esto será así, el puente podrá cruzarse sin problema alguno.

Una vez superado el puente, y con la constante compañía de la lluvia que poco a poco irá cesando, el atardecer dará paso al anochecer y los alcanzará obligándoles a detenerse. Así que tras montar el campamento, y freír los trozos de panceta que pueden haber conseguido en algún puesto del mercadillo de Santiago, por ejemplo, los PJs estarán listos para pasar noche.

¿Cómo llevan el tema de las guardias...? Bien, en cualquier momento de una guardia bien avanzada, uno de tus PJs al azar, cuando se encuentre bien acurrucado cerquita de las brasas, bajo un par de mantas y el arma bien a mano, con una tirada de **Escuchar** podrá percibir un chasquido inconfundible por las cercanías. Si el PJ decide ir a echar un vistazo, no tardará en descubrir una silueta que se le acerca corriendo. Al poco entrará en el radio de luz de la hoguera y el pj descubrirá a una hermosa mujer pelirroja de pelo muy largo. Se acercará suplicante y pedirá ayuda al desdichado.

—¡Ayúdame buen señor!

Tras el sobresalto inicial, el PJ descubrirá que la muchacha, de una increíble belleza, viste con telas de complicados bordados. Denota que debe pertenecer a una posición social elevada. Sus ojos oscuros aparecen lacrimosos e implorantes. Si el PJ viste alguna armadura que **NO** sea metálica, la muchacha se abrazará llorosa al pj y volverá a suplicar ayuda. En caso de que

sea metálica ella se quedará quieta y señalará a algún lugar indeterminado hacia la oscuridad.

—¡Vienen a por mi, buen señor!

Finalmente, y posiblemente con el resto de los presentes despiertos, ella contará entre lágrimas su historia.

—Me llamo Loisa, y he escapado de una muerte segura. Pero no creo que pueda huir de ellos eternamente, por ello, les imploro su ayuda hasta llegar a alguna ciudad donde no puedan encontrarme. Mi padre, un noble con un señorío cercano siempre ha velado por mí, me ha vigilado estrechamente y de siempre tuvo en mente que quería que fuese de mi vida. Por ello, no vio con buenos ojos los sentimientos que empezábamos a demostrarnos entre uno de sus hombres del castillo y yo. Nuestra relación continuó a escondidas hasta que hartos por la presión que ejercía mi padre sobre nosotros, y sobre todo sobre mi amado Tiago, planeamos huir. No se cómo, pero mi padre sabía de nuestros planes, así que nos ha dejado escapar solamente para darnos caza en el camino del bosque. Allí aparecieron sus hombres y nos atacaron. Asaetaron a mi amado, y yo... —se cubrirá la cara con ambas manos sollozando, y al poco se recobrará para concluir—, entre el revuelo que se produjo y la oscuridad pude escapar hasta llegar hasta aquí. Pero los hombres de mi padre seguro que aparecerán en cualquier momento, ayúdenme, se lo imploro —volverá a llorar...

Y así quedará esta muchacha, llorando desconsolada mientras los PJs decidan que hacer. Antes de que empiecen cualquier tanda de preguntas, una tirada de **Escuchar** -25% les permitirá escuchar nuevos ruidos en las cercanías. Si miran descubrirán un grupo de cinco grandes siluetas que se acercarán una al lado de la otra hasta entrar en el radio de luz.

Los PJs descubrirán unos hombretones de dos metros cada uno, incluso uno de ellos de un poco más. Son de aspecto rudo, barbados, de tez morena y visten justillos de cuero cubiertos de capas y telas en las que predomina el color rojo. Los PJs podrán descubrir algunas armas en sus cintos, como gruesos garrotes.

Al llegar al límite de la luz, se detendrán y se quedarán mirando al grupo como evaluando las posibilidades de un ataque abierto. Una tirada de **Otear** -25% hará que los PJs se percaten que estos recién llegados parecen fijarse sobre todo en sus armas y armaduras. Tanto si las llevasen puestas como si no. Que te recuerdo que acabarán de levantarse no hace mucho y muy posiblemente no dormirán con ellas puestas.

La muchacha emitirá un grito ahogado y exclamará

—¡Ahí están, ayúdenme, buenos señores!

Entonces uno de los sujetos hablará con voz grave.

—Entregadnos a la muchacha y no os sucederá nada.

De ellos no sacarán nada más en claro. Han venido por la chica y no desean prolongar el contacto con los PJs más que lo estrictamente necesario.

Pero ¿qué está sucediendo en verdad? Bueno, creo que ya es hora de que sepamos que está sucediendo.

Os Mouros

A no ser que tus PJs sean unos completos estúpidos, o tengan todos ellos el Rasgo de Carácter *Confiado* (nº 30), muy posiblemente andarán con la mosca tras la oreja. No es muy normal encontrarse en plena noche a una mujer como la recién llegada, y mucho menos normal es la historia que cuenta y todavía menos normal es la pinta de los recién llegados.

Y es que estos tipos, y la muchacha también, son unos Mouros¹³⁹ procedentes de su reino subterráneo que han salido al exterior a través de una de los accesos mágicos a este reino. Este acceso se ha llevado a cabo a través de un menhir (que aquí llaman pedras fitas) situado en Agro das Calladas.

Loisa es una Moura que como muchas de ellas, gusta de jugar por la noche a la luz de la luna dejándose ver por los humanos, los cuales normalmente atraídos por su excepcional belleza, cometen la imprudencia de acercarse a ellas, provocando las iras de los celosos Mouros que no rondan muy lejos...

Pues bien, Loisa, la coqueta Moura, ha ido más lejos esta vez, y no contenta con atraer a descerebrados galanes hasta la boca de su cubil, ha decidido, atraída por la luz del campamento, acercarse con el cuento con el que les ha venido a los PJs para

¹³⁹ Véase pág. 31 de *Fogar de Breogán (1ª edición)* o pág. 31-32 de *Fogar de Breogán (2ª edición)*.

provocar los celos de su prometido, otro Mouro, para ver hasta donde es capaz de llegar por ella. Y este, es capaz de llegar a donde sea por ella...

Así que los PJs tienen un no muy amplio abanico de posibilidades, pero vamos a ver que pueden hacer.

Se niegan: Los PJs les dicen algo así como que todavía no ha nacido la madre que para a la persona que les venga a decir lo que tienen que hacer o lo que no, esto acompañado del desenvainar de los aceros. Los Mouros enfurecidos cargarán contra los PJs mientras uno o dos de ellos se quedan atrás usando de algún hechizo que pueda ayudarles. De este modo se llevará a cabo el combate, pero si pierden a uno de ellos, o empiezan a sufrir demasiado el efecto de tabú a metal (explicado al final), se retirarán para regresar más tarde con otra estrategia. Por otro lado, si el combate se llevara a cabo y los PJs se rindieran, los Mouros, que no son ningunos asesinos, los respetarían y dejarían ir. Entonces se aplicaría el resultado siguiente.

Aceptan: De acuerdo, la muchacha continuará con su teatro de llorar y suplicar que no la entreguen, pero cuando finalmente se vea sola ante el grupo de Mouros, dejará de llorar y sonreirá maliciosa abrazándose a uno de estos tipos, le dirá algo en tono juguetón al oído y cogido de su brazo se irán todos por donde han venido. Si fueran seguidos con algo de discreción, finalmente llegarían hasta una pedra fita que brillará con un tono verdoso cuando el grupo de Mouros se acerque, entonces, estos desaparecerán a través de esta luz que desaparecerá poco después. Si los pjs se acercasen a investigar no descubrirían absolutamente nada de nada. Con lo que esta partida terminaría y los PJs podrán seguir libremente camino hasta Villalba, donde llegarían al día siguiente por la tarde.

Si de resultas del combate, los Mouros tuvieran que huir, su siguiente paso será ver que hacen los PJs, y como es todavía pronto y queda bastante noche, tratarían de volver un poco más tarde, cuando de nuevo se hayan puesto a dormir. En este caso, lo harían en forma de serpiente. Quizá podrían reptar hasta el campamento y tras atrapar a alguno de los PJs, arrastrarlo fuera del mismo, reduciendo así el número de PJs para poder intentar después un nuevo ataque frontal. Quizá podrían usar de algún hechizo para que les sea más fácil, lo dejo en tus manos.

Al día siguiente de buena mañana, mientras los pjs recogen las cosas para partir, Loisa, en vista de que su prometido no ha podido rescatarla, empezará a aburrirse del juego, así que sin decir casi ni pío, abandonará el grupo diciendo, si se le pregunta, que tiene que regresar de nuevo a su casa, puesto que le están esperando. Dejando posiblemente a los PJs con cara de tontos. Por tanto, regresará de nuevo a la pedra fita para reunirse con los suyos. Léete el apartado anterior de *Aceptan* por si los PJs deciden seguirla para ver donde se mete.

Si los PJs se ponen violentos con ella, Loisa los mirará con gesto sorprendido e insistirá en que la dejen ir. Si los PJs siguen forzándola a quedarse, ella empezará a chillar pidiendo ayuda, con lo que en pocos asaltos volverán los Mouros, que, ¡oh sorpresa!, estaban todavía por aquí. Y ahora el combate no terminará hasta que acaben unos con otros.

Una vez esto aclarado, los pjs podrán continuar camino hasta Villalba.

Ganancias de IRR

Si los PJs llegan a descubrir a los Mouros desapareciendo ante la pedra fita, podrán intentar una tirada de **Leyendas** -25% si no son de aquí o de **Conocimiento Mágico**. En caso de sacar alguna de estas dos, llegarán a la conclusión que de que bien pudieran haberse encontrado con unos Mouros, con lo que ganarán 1d10 a la IRR si no pasan la tirada. Por otra parte, ver la desaparición de estos a través de la luz verdosa de la pedra fita, supone ganar +5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.

Recompensas

15 Pts de aprendizaje.

+10 Pts de aprendizaje si descubren que se trata de unos Mouros y además descubren la entrada que estos usan.

Dramatis Personae

Jaques

FUE	10/15	Altura	Variable
AGI	10/20	Peso	Variable
HAB	10/20	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	10/15	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Daga de Guardamano 45% (1D4+2+variable)
Espada Ropera 65% (1D8+1+variable)
Pistola de Rueda 30% (1D8+1+variable)
Pelea 55% (1D3+variable)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3)

Competencias: *Cabalgar* 50%, *Esquivar* 45%, *Juego* 70%, *Bravuconear* 85%

Hechizos: Carecen.

Loisa

FUE	25	Altura	1,72
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	15	Aspecto	Hermoso (22)
RES	25	RR	0%
PER	15	IRR	125%
COM	10		
CUL	22		

Armas: Honda 70% (1D4+1D3+1)

Armadura: Carece

Competencias: *Conocimiento Mágico* 60%, *Discreción* 70%, *Escondarse* 65%, *Medicina* 90%.

Hechizos: 1D6, pero ninguno de ellos de Invocación.

Poderes especiales: Convertirse en serpiente, tabú al metal y resistencia a las heridas. Todos ellos explicados más adelante.

Mouros (Incluido Tiago, el prometido de Loisa)

FUE	30	Altura:	2 m.
AGI	10	Peso:	110 kg.
HAB	20	Aspecto:	Mediocre (11)
RES	30	RR:	0%
PER	15	IRR:	125%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Garrote 55 (3D6)

Honda 70% (1D4+1D3+1)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1).

Competencias: *Astrología* 70%, *Esquivar* 40%, *Conocimiento Mágico* 70%, *Mando* 50%, *Discreción* 75%, *Escondarse* 80%, *Leyendas* 60%, *Medicina* 99%.

Hechizos: 1d6, pero ninguno de ellos de Invocación.

Poderes especiales:

- *Convertirse en serpiente:* Tarda en transformarse un asalto, durante el cual está indefenso, pero para poder atacarle es necesario sacar una tirada de RR. No puede permanecer en esta forma más de 12 horas, que se reducen a 1 si está bajo luz solar.
- *Tabú al metal:* Un Mouro no puede tocar metal, salvo el oro. Todos los demás le producen un dolor agudo y paralizante. Es decir, cada vez que sea herido con algún metal, tendrá un 25% de posibilidades de sufrir el equivalente al hechizo de *Conmoción*.
- *Resistencia a las heridas:* No se desmayan por las heridas manteniéndose en pie hasta perder la totalidad de sus puntos negativos.

Serpiente gigante (La otra forma de los Mouros)

FUE	25	Tamaño:	2-4 m.
AGI	10	RR:	0%
HAB	20	IRR:	125%
RES	30		
PER	15		
COM	-		
CUL	-		

Armas: Envolver 60% (2D6 si la víctima no logra liberarse: pág. 65 del manual). Este ataque ignora armadura, salvo de placas.

Armadura Natural: 1 punto por escamas.

Competencias: *Discreción* 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: En esta forma el Mouro no sufre el tabú al metal, pero tampoco goza de su poder de resistencia a las heridas.

Del amor verdugo

Por Brujo 13

Esta partida está pensada puede ser jugada en cualquier época. Que haya un personaje inquisidor (o clérigo). Partida para investigadores. Sería interesante que se diesen muchas pistas falsas que apuntasen hacia algo demoníaco.

Por supuesto, todas las fechas, nombres y nacionalidades pueden ser cambiadas a vuestro placer.

Duración: 2 horas.

Introducción

Castilla, finales de Julio del año de nuestro señor de 1550.

El PJ clérigo en cuestión recibe la misión de investigar unas desapariciones en el pueblo de Yepes, al sur de la Villa de Madrid. En estas desapariciones puede que esté involucrado el maligno, así que deberá esclarecer el caso y tomar las medidas oportunas.

En el camino a Yepes, podéis realizar un encuentro con simpáticas carantoñas¹⁴⁰, la tierna Santa Compañía¹⁴¹ o unos aburridos bandidos por aquello de animar el cotarro.

Yepes es más bien una aldea con medio centenar de habitantes. Tiene una pequeña iglesia, una casa-posada-taberna y una docena de casas.

Una vez lleguen los PJ, sudando y maldiciendo el calor de la meseta castellana, cualquiera les indicará que las personas desaparecidas son:

- María, esposa de un tal Miguel, de unos 27 años.
- Antonio, hijo mayor de Miguel y María, de 8 años.
- Juana, hija menor de Miguel y María de 5 años.
- Maribel, de 17 años, sin casar, hija de un tal Francisco y Carmen.

La Historia

Todo comenzó en la verbena de San Juan. Todo el pueblo estaba de fiestas y se había reunido alrededor de varias hogueras encendidas. En eso que Miguel, algo bebido, se fijó en Maribel, y ésta también en él, y apartándose de la fiesta, ambos dieron rienda suelta a sus deseos carnales y yacieron (¡qué palabra tan bonita!). Miguel, al día siguiente, se sintió arrepentido de haber sido infiel a su esposa María y le hizo saber a Maribel que sentía lo de la noche anterior pero que no había nada entre ellos dos. Sin embargo, Maribel ya se había enamorado y golpeó y chilló a Miguel. Aún y así, buscó la forma de conseguir Miguel para sí, y la única forma era eliminando su familia... Así, que un día, engañó a los hijos de Miguel y los llevó al bosque, sin que nadie se diese cuenta, y los mató a sangre fría, enterrándolos para que nadie los encontrase.

Esa misma noche, todo el pueblo salió a buscarlos por el monte, pero sin resultado. Cuando todo el pueblo se retiró, María quería seguir buscándolos, y Miguel, que sospechó quién había secuestrado a sus hijos confesó todo a María. Esta entró en una crisis histérica y forcejearon, y en una mala caída, María se golpeó la cabeza y murió. Miguel enterró el cuerpo. Al día siguiente, al preguntarle la gente por su esposa, él dijo que había desaparecido, y que él había tenido pesadillas toda la noche.

Al cabo de dos días, quedó con Maribel en el bosque, y esta le abrazó diciendo: "Por fin querido estamos juntos sin nadie que nos separe". Fueron las últimas palabras de Maribel ya que Miguel la estranguló con sus propias manos. Luego la enterró. Por supuesto, todo el pueblo achacó la desaparición al Diablo.

Desde entonces, el pueblo vive atemorizado por la amenaza del Enemigo.

Investigación

Respuestas a las preguntas de los PJ:

- Todo el pueblo les dirá lo mismo: Miguel y María era un matrimonio "feliz".
- Hace 2 semanas, un rayo destruyó el mini-campanario de la iglesia: ¿algo satánico?.
- Se oyen aullidos de lobo en pleno verano ¿Satán en persona? ¿O un verano malo para el lobo?.
- Miguel: Negará cualquier acusación. Insistirá que ha sido obra todo del diablo. Miguel Es un hombre dedicado a la fabricación de carbón vegetal. Si hay problemas se esconderá en el bosque, que por cierto conoce muy bien (y donde tiene cuevas con provisiones, etc). Si el grupo de PJs son unos inútiles en el bosque, si buscan y pagan bien, algún chico del pueblo ayudante de Miguel les acompañará. Si lo capturan no se resistirá y se entregará arrepentido (y es cierto que lo está).
- Padres de Maribel: Les dirán que Maribel era una chica normal y corriente en edad casadera pero que desde San Juan andaba un poco rara, enferma quizás, comía poco y pasaba el día encerrada en casa.
- Andrés el posadero: Es un hombre de mundo instalado en el pueblo hace ya cinco años y bastante misógino, echando la culpa de todo a las mujeres y el único que parece entenderlo todo ya que es el único del pueblo que vio alejarse a Miguel y Maribel en la verbena de San Juan. Sin embargo hablará poco con los PJs y lo hará mediante indirectas.

Dramatis Personae

Miguel

FUE	17	Altura	1,68 m
AGI	13	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	20 (Atractivo)
RES	16	RR	60%
PER	13	IRR	40%
COM	12		
CUL	14		

Armas: Carece.

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Elocuencia* 65%, *Correr* 70%, *Esconderse* 60%.

Andrés, el posadero

FUE	11	Altura	1,67 m
AGI	13	Peso	70 kg
HAB	17	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	90%
PER	20	IRR	10%
COM	13		
CUL	12		

Armas: Carece.

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Cocinar* 60%, *Psicología* 80%, *Seducción* -20%.

¹⁴⁰ Véase pág. 140 del manual de juego.

¹⁴¹ Véase pág. 167 del manual de juego.

Don Lucas y Don Damián

(Misterio en un monasterio abandonado de la mano de Dios)

Por Sharky 21

Historia

Don Lucas y Don Damián eran dos monjes jesuitas que habitaban junto a sus hermanos de orden en el monasterio de San Marcelino oculto en lo alto de unos picos en la sierra de Guadarrama.

Don Lucas era el abad del monasterio, además de pertenecer a una rama de inquisidores solitarios, la Orden del Filo Sagrado, llamada así porque la mayoría de las ejecuciones que practicaban las realizaban con unas pequeñas dagas que habían bendecido previamente a través de una complicada ceremonia.

Una noche, don Lucas se despertó en mitad del sueño debido a unos extraños sonidos que provenían de los sótanos del monasterio y acudió a investigar lo ocurrido.

Tres monjes se enteraron de su bajada a las mazmorras: el traductor de latín, el segundo párroco y el vigía nocturno, pero nadie sabe realmente lo que allí sucedió, excepto, que el abad regresó magullado y enfermo con don Damián, el médico del monasterio.

Al día siguiente, Don Lucas, utilizando sus dones de inquisidor, condenó a Don Damián a muerte, la cual se ejecutaría desde lo alto del torreón sur.

Los demás monjes no opusieron resistencia a dicha sentencia, excepto Jonás, el ayudante de Lucas, el cual tuvo que ser encarcelado después de que hiriera gravemente con un candelabro a varios de los monjes.

A media tarde, cuando el sol ya anunciaba su descanso, Don Lucas, subió con Don Damián a lo alto del torreón, y tras una ceremonia, acuchilló mortalmente a don Damián, arrojándolo después al profundo acantilado. Tras el golpe mortal, don Damián, moribundo, prometió venganza y se aferró a la melena de don Lucas, arrancándole un mechón de su pelo, el cual se llevó con él a su tumba de rocas.

Pasaron las semanas, y el abad comenzó a enfermar de gravedad. Poco a poco fue perdiendo fuerzas y las fiebres se apoderaron de él. Todos pensaban que ya no podía valerse por sí mismo pero una noche, cuando todos dormían, don Damián utilizó las pocas fuerzas que le quedaban para escapar del monasterio por sí mismo e intentar liberarse por su cuenta de la enfermedad que le estaba matando poco a poco.

Ningún monje le ha visto desde entonces y todos le dan por muerto.

La Verdad

Cuando Don Lucas descendió a las catacumbas del monasterio descubrió que los extraños ruidos que había escuchado eran causados por don Damián, que utilizando sus conocimientos de alquimista, estaba intentando realizar un aquelarre para invocar a un demonio para que le proporcionase un sirviente del cual se serviría para aumentar sus conocimientos sobre lo oculto. Tras una lucha, don Lucas consiguió inmovilizar a don Damián y llevarlo consigo hasta la superficie para luego juzgarle por hereje.

En el momento de la ejecución, y mientras don Damián caía moribundo por el precipicio, y desesperado porque iba a morir, aferrado al mechón de pelo de don Lucas, realizó un pacto con Agaliarethp. Le prometió fidelidad eterna si le daba la oportunidad de llevar a cabo su venganza. El demonio le concedió su deseo a cambio de quedarse su alma y así convertirlo en uno de sus traicioneros esclavos condenándolo tras cumplir su venganza a sufrir eternamente en forma de Alibante¹⁴².

Le concedió además el conocimiento de un hechizo de *Muerte* mediante el cual, utilizando el mechón de pelo de don Lucas, podría hacer que poco a poco fuera perdiendo su fuerza física, hasta que la muerte se apoderara de él convirtiéndolo en otro de sus esclavos, o hasta que el mechón de pelo fuera encontrado y quemado.

No contento con lo sucedido, contactó con su criado Jonás, y con la ayuda de este, está preparando un ejército de muertos vivientes¹⁴³ para que arrasen el monasterio y que todos los monjes que no impidieron su ejecución mueran entre los escombros del mismo.

Mientras tanto, don Lucas consiguió contactar con los compañeros de cofradía y estos han conseguido, mediante sus conocimientos médicos y mágicos, evitar la inminente muerte que le espera don Lucas si no consigue librarse de los tormentos nocturnos del alma de Don Damián. La Orden del Filo Sagrado está entrenando a varios guerreros para que vayan al monasterio. Han camuflado su llegada al monasterio con la excusa de que van a ir para visitar a su compañero y realizar una inspección del lugar ya que hace tiempo que no reciben noticias de su compañero de cofradía.

La Situación Inicial

Los personajes, huyendo de las zonas habitadas, llegan a la base de uno de los picos más altos de la sierra de Guadarrama. Durante el viaje creyeron divisar una edificación en lo alto del pico, y han decidido que van a ascenderlo para averiguar de que se trata.

Los personajes terminan la ascensión ya entrada la noche y comprueban que tras atravesar un profundo acantilado mediante un robusto puente de madera, aparece una gran explanada en la que hay situado un monasterio y un poco más alejado, un bosque.

Cuando los personajes llegan al monasterio, son recibidos por Pedro, Matías y Genaro, los cuales se presentan como los monjes que guardan el monasterio por la noche. Muy amablemente les hacen pasar mientras uno de ellos dice que va a llamar al abad. Tras una corta espera, aparece Don Cosme, el cual se presenta como el monje que está encargado de dirigir el monasterio durante la ausencia del abad. Les invita a pasar al interior del edificio principal, y les enseña unas celdas donde pueden pasar la noche, explicándoles, que al día siguiente tiene que contarles algo, pero que es tarde y que es mejor descansar.

La Primera Noche

El grupo es dividido en dos ya que solo hay dos celdas libres para dormir. Cada celda consta de un camastro, una palangana y un arcón vacío. Don Cosme se disculpa y se marcha. Los personajes comprobarán que alguien ha cerrado las puertas por fuera.

A media noche, en una de las celdas, unos golpes despertarán a uno de los aventureros, y una voz le dice desde el otro lado de la puerta:

—Abre la mirilla.

Si el aventurero hace caso de lo que le dice la voz, verá a través de la puertita a una figura encapuchada que le comentará lo siguiente:

—Debéis investigar lo que ocurre en el monasterio. Pero no perdáis el tiempo, porque solo tenéis tres días.

Acto seguido el misterioso personaje se marcha camuflándose entre la oscuridad del pasillo.

¹⁴² Véase pág. 126 del manual de juego.

¹⁴³ Véase pág. 162 del manual de juego.

Día 1

Cuando los personajes despierten se darán cuenta que las puertas de las celdas están abiertas (a cualquiera que pregunten que porque les encerraron, dirá que fueron órdenes de Don Cosme. Si se le pregunta a Don Cosme, este les contará que les encerró porque ha sucedido una terrible tragedia en el monasterio y no se fía de nadie)

Tanto si acuden como si no a la misa de la mañana, Don Cosme se dirigirá a ellos explicándoles la siguiente historia:

“Hace ya tres semanas, en la noche de aquel lunes, Don Lucas, el abad del monasterio descendió a las catacumbas que hay tras la iglesia alertada por unos extraños ruidos. Tras hablar con los guardas descendió solo y tras un largo rato volvió a subir con Don Damián, el curandero, como prisionero. Todo indicaba que había habido una pelea.

Posteriormente encerró a Don Damián en una de las celdas durante tres días. A la mañana del cuarto, lo sacó de la celda y se metió con él en el torreón subiendo hasta el piso superior. Posteriormente sacó su daga y le apuñaló, arrojándole desde lo alto hasta el fondo del acantilado.

Tres días después, una extraña enfermedad se apoderó de él y comenzó a perder sus fuerzas, las fiebres le invadieron y perdió toda capacidad de comunicación y movimiento.

Durante una semana estuvo a los cuidados de Jonás, el joven aprendiz de de Damián, quien no tenía la menor idea de qué enfermedad estaba acabando con la vida de Don Lucas.

Una mañana, Jonás acudió a mi sobresaltado diciendo que el cuerpo de Don Lucas había desaparecido.

Desde entonces he intentado calmar los miedos de los hermanos, pero no creo que pueda continuar durante mucho tiempo.”

El abad interino, pide a los personajes que por favor y por su fe investiguen lo que puedan e intenten descubrir donde puede estar el cuerpo de Don Lucas. Insiste en que se den rapidez en su investigación. Si se le pregunta por qué, dirá que es porque no quiere que el pánico invada a los monjes y terminen por abandonar el monasterio.

Una tirada de **Psicología** (con un malus de -20%), revelará que existe algo que Don Cosme no ha contado en esta historia, aunque en realidad ha sido muy convincente.

Posteriormente Don Cosme pasará gran parte del día, sin descuidar sus tareas como fraile, para enseñar y explicar a los aventureros el monasterio y explicarles las reglas de comportamiento y sus obligaciones como cristianos.

Las Reglas que hay que seguir en el monasterio

- Se deben respetar por lo menos dos de las tres misas que hay a lo largo del día (Mañana, tarde y noche).
- Se deben respetar todos los sitios sagrados.
- La investigación ha de llevarse con extrema cautela para no intrigar más a los otros frailes.
- No se puede deambular de noche por el monasterio.
- Está prohibido entrar al torreón.
- Una vez al día se debe o comer o cenar con todos los frailes.
- Está prohibido entrar a la celda de otro fraile sin el previo consentimiento de este.

Orden de Oficios a lo largo del día

No se si son o no los correctos en un monasterio pero poco me importa, en este monasterio llevan la siguiente vida a lo largo del día.

- 6:00 — Misa Matutina en la iglesia.
- 7:00 — Todos a sus oficios (personajes excluidos).
- 13:00 — Comida en el comedor.
- 14:00 — Todos a sus oficios.
- 17:00 — Misa de la tarde en la iglesia.
- 18:00 — Todos a sus oficios (personajes excluidos).
- 21:00 — Cena.
- 22:00 — Misa de la noche en la iglesia.
- 23:00 — Todos a las celdas.

Lo que sabe cada Monje

El monasterio consta de quince monjes y cada uno sabe lo siguiente:

- **Pedro, Matías y Genaro:** Estos son los tres monjes que estuvieron de guardia la noche de los sucesos, y solo saben que se escuchaban extraños sonidos parecidos a susurros, intercalados de vez en cuando por algún grito seco. Pudieron observar que Don Lucas regresó bastante magullado y sin embargo Don Damián tan solo tenía algún que otro pequeño arañazo.
- **Alberto y Casimiro:** Estos son los monjes que se dedican a realizar tareas en el patio del monasterio, y no saben nada salvo que hace una semana vieron que un halcón merodeaba por el monasterio, lo cual les pareció extraño, ya que no hay halcones en esa zona (esto tampoco se si es verdad o no en la realidad, pero que mas da).
- **Fernando:** Es el herrero del monasterio, y no sabe nada de lo sucedido. Cree que Don Lucas ha partido hacia la ciudad más cercana para hablar con alguno de sus mecenas.
- **Don Cosme:** Don Cosme es el que más sabe de la historia. Sabe que don Lucas sigue vivo, ya que recibió una carta de él a través de un halcón. Sabe que cinco de sus hermanos de la orden del santo filo van a llegar al monasterio dentro de tres días para investigar lo sucedido.
- **Jonás:** Jonás es otro de los que mas sabe de la historia, pero de la parte oscura de la misma. Por orden de Don Damián, está preparando un hechizo para resucitar a todos los cadáveres de los monjes que se encuentran en las catacumbas para que Don Damián pueda cumplir su venganza, además de los que se encuentran en el cementerio del bosque. Jonás explicará siempre la misma historia que don Cosme. Será muy cuidadoso con sus investigaciones y será casi imposible pillarle con las manos en la masa. Sabe toda la historia y actuará de forma normal, incluso ayudará a los personajes en algún momento determinado de la aventura para investigar.
- **Timoteo:** Es el traductor del monasterio, y tiene su lugar de trabajo junto a la celda de Jonás. No sabe nada de la historia, pero podrá comentar que últimamente escucha mucho movimiento de la celda del mismo, (ruidos de muebles, frascos romperse...).
- **Carlos:** Es el cocinero del monasterio y no sabe nada de nada.
- **Saturnino, Adolfo y Jacinto:** Son los encargados de las huertas del monasterio, y saben lo mismo que Alberto y Casimiro. Fueron los encargados de descender hasta el fondo del acantilado para buscar el cadáver de Don Damián, y tras unas horas de búsqueda, no lo encontraron. Solo descubrieron unas manchas de sangre en una roca debajo del torreón, pero ni cadáver ni huellas.
- **Mateo y Genaro:** Son los encargados de utilizar los bienes obtenidos en las huertas y de cuidar las granjas para poder obtener alimento. Saben que una noche un halcón se posó en el monasterio porque escucharon ruidos, también saben que el abad ha desaparecido porque escucharon una conversación, y saben que una tarde Jonás descendió con unos bultos a las catacumbas y que subió sin ellos.

Otras informaciones adicionales que pueden obtener de cualquiera de los monjes

En el torreón es donde dormía Don Lucas, y allí están guardados, se dice, los recuerdos de los monjes más importantes que han pasado por el monasterio. Solo Don Cosme sabe como abrir el mecanismo para entrar en él (lo cual no dirá hasta que se acerque la fecha crítica y vea que los aventureros deben entrar. Hasta entonces, a joderse).

En el bosque hay un cementerio, en el cual habrá aproximadamente 25 tumbas donde se entierran a los monjes de menor posición en la escala social.

En las catacumbas hay otro cementerio de nichos, en donde están enterrados todos los conquistadores que fallecieron en la conquista del monasterio y los monjes más importantes que han pasado por allí. Hay aproximadamente unos 50 cuerpos.

El monasterio fue reconquistado a los moros hace 200 años.

El abad Don Lucas pertenece a una rama de la inquisición llamada la Orden del Filo Sagrado. Ya no ejercen como

inquisidores, pero tienen opción de hacerlo cuando quieran si lo desean.

El cadáver de Don Lucas no apareció en el fondo del acantilado.

Consejos

Es aconsejable que los personajes descubran las cosas que sabe cada monje poco a poco para que se estrujen la cabeza antes de descubrir el rompecabezas.

Noche del día 1 al día 2

En la noche del día 1 al día 2, los personajes dormirán de nuevo en sus celdas, pero esta vez no serán encerrados como la noche pasada. A media noche, recibirán de nuevo la visita del misterioso personaje encapuchado, el cual les preguntará lo siguiente:

—¿Qué es lo que sabéis de Don Damián?

Sin esperar a que le diga nada el aventurero, proseguirá con su monólogo.

—Debéis daros prisa, ya que dentro de dos días ya será demasiado tarde.

Acto seguido desaparece de nuevo por el pasillo. Es imposible seguirle, ya que se desliza por las instalaciones como si él mismo las hubiera construido.

Día 2

Comienza un nuevo día de aventuras y descubrimientos.

La Carta de Don Lucas a Don Cosme

Uno de los secretos que Don Cosme guarda con recelo es la carta que Don Lucas le mandó utilizando un halcón como correo (así irán atando cabos sueltos):

“Querido hermano Cosme:

Siento haber desaparecido del monasterio sin decir nada ni dejar rastro alguno, pero me fue imposible hablar contigo. Mi enfermedad me estaba consumiendo, y los cuidados de Jonás no hacían sino acentuarla cada vez más, como si de mala fe se tratase. Ten cuidado de él.

Gracias al Señor que pude encontrar a tiempo a varios amigos más de la orden, y mediante un meticuloso estudio, han conseguido unos ungüentos, que están devolviéndome las fuerzas y acabando con la enfermedad. Dentro de diez días enviaré al monasterio a cinco de mis hombres para que te ayuden a esclarecer el misterio de mi enfermedad, y la extraña desaparición del cadáver de Don Damián.

Lucas Garcilaso.”

Don Cosme enseñará esta carta a los personajes cuando empiece a confiar en ellos.

Las Catacumbas tras la Iglesia

Tras los bancos de la iglesia hay un pasillo descendiente en una de las paredes laterales. Ese pasillo no está oculto, pero si oscuro, y desciende a las catacumbas subterráneas del monasterio. Dichas catacumbas se encargan de guardar los restos de los conquistadores del monasterio, además de los monjes más importantes que han ido pasando por él a lo largo de la historia.

Leyenda:

- **Entrada:** acceso a las catacumbas desde la iglesia.
- **Números:** Número de nichos que hay en cada lugar de los pasillos
- **Tumba:** Entrada secreta al segundo pasadizo.

Descripción:

Las catacumbas no están iluminadas y se debe llevar algún tipo de luz para poder ir a través de ellas. Son túneles excavados en la roca y con el suelo cubierto de arena. A lo largo de los pasillos, se encuentran los cadáveres de los conquistadores del cementerio y de los monjes más importantes que han pasado por el monasterio. Entre los cadáveres no se puede encontrar ningún objeto de valor.

En la mitad del recorrido, existe una tumba de piedra, en la que hay tallados varios relieves que representan figuras cristianas, en su mayoría santos. Una tirada de **Buscar**, con un malus del 20% revelará que en una de las cruces existe un mecanismo de apertura de la tumba, pero que sin una pieza que parece encajar allí, es imposible hacer nada.

El Cementerio del Bosque Cercano

A una hora y media de camino hacia el este del monasterio, existe un pequeño bosque en una de las explanadas que aparecen entre las montañas. En su interior, y sin buscar demasiado, los personajes pueden encontrar un pequeño cementerio, que consta de unas 25 tumbas (entre las cuales no hay ninguna reciente, la más reciente puede tener 7 años).

En este lugar es donde los monjes entierran a los muertos del cementerio que no pertenecen a las “altas esferas”.

El Fondo del Barranco

Si los aventureros deciden descender el acantilado para inspeccionar el lugar donde Don Lucas arrojó a Don Damián, deberán que realizar unas cuantas tiradas de **Trepar**, ya que es un lugar inaccesible a través de caminos normales (el Director de Juego puede utilizar esta parte de la aventura para que los personajes pierdan alguno de sus puntos de Resistencia, ya que sin duda, muchos de ellos estén echando de menos un poquito de acción. Tampoco nos pasemos, que no hace falta que se maten por el barranco).

Cuando los personajes lleguen al lugar, descubrirán únicamente un resto de sangre en una de las rocas, pero no hay cadáver ni rastros de huellas (venga, otra vez para arriba).

Noche del Día 2 al Día 3

Durante la noche del día 2 al día 3, los aventureros no recibirán la visita del encapuchado.

Día 3

El tercer día será bastante movidito. Esperemos que los aventureros se encuentren tras la pista de algo. Llamará la atención de los aventureros que Jonás ha desaparecido.

EL torreón de Don Lucas

Viendo que se echa encima la hora anunciada por Don Lucas, Don Cosme entregará la llave que abre la puerta del torreón donde dormía Don Lucas, un lugar muy importante para poder enterarnos de algo más de la historia.

Es importante que hasta este día los personajes no puedan entrar en el torreón, para que jueguen contrarreloj, y darle a la aventura algo de movimiento.

El torreón consta de tres plantas: Planta Baja, Piso primero y Planta superior.

La planta baja es una pequeña habitación donde Don Lucas vivía. Consta de una cama de paja, un baño, y una pequeña mesa.

El primer piso, parece haber sido acomodado como lugar de estudio (aquí, cada Director de Juego puede optar o no por dar a los aventureros que utilicen hechizos, alguno de los componentes que buscan). En uno de los cajones, los personajes encontrarán la pieza que abre la tumba de las catacumbas (es una pequeña cruz de madera que encaja sobre el relieve de la cruz tallada en la tumba) y además, sobre la mesa, encontrarán un pequeño libro.

En el piso superior, que ya es el tejado del torreón, hay como una especie de altar desde donde Don Lucas arrojó a don Damián hasta el fondo del acantilado.

El Libro

En el libro se narran en los capítulos iniciales como se conquistó el monasterio a los árabes, los cuales lo estaban utilizando como fortaleza. La batalla fue muy corta, pero muchos soldados murieron durante la misma. Tras conquistar la fortaleza, fue remodelada y transformada en el actual monasterio. Para honrar a los muertos en la batalla, se

construyeron las catacumbas tras la iglesia, y se depositaron allí a los cadáveres, para que siempre estuvieran cerca de un sitio sagrado.

Posteriormente el libro habla de uno de los capitanes del ejército que asaltó el monasterio. Dice que durante el combate, uno de los infieles, le embrujó. Las fiebres se apoderaron de él y comenzó a perder las fuerzas y poco a poco la vida, pero que fue tal su lucha y su fe, que consiguió vencer la maldición y a los pocos días ya estaba de nuevo en combate, con el afán de capturar a aquel árabe que le había maldecido. Lo consiguió y le dió muerte, pero antes el árabe le reveló una profecía: le dijo que la maldición se repetiría con el tiempo, hasta que alguien con la misma fuerza que él inventara la manera de contrarrestarla, pero que esto no ocurriría hasta el día que el mal pisara ese lugar.

Tras la conquista y la construcción del monasterio, el capitán murió de viejo y le enterraron en una gran tumba en las catacumbas y con su tesoro.

La última parte del libro parece haberse escrito recientemente y habla de cómo vencer al mal una vez que haya sido liberado. Primero se necesitan varios minutos de oración (a discreción del DJ). Después se debe derramar sangre del que pide la ayuda de Dios sobre un altar de Juicios. Posteriormente se debe ir a rezar a un lugar sagrado. Acto seguido, se debe clavar el filo de una daga sagrada en el altar de juicios. Por último se debe gritar implorando la ayuda de los ángeles.

La tumba del capitán

Mediante el crucifijo encontrado en el torreón de Don Lucas se puede abrir la losa de piedra que cierra la tumba del capitán. No hay otra manera. En el interior de la misma, se encuentra el cadáver del capitán y su espada y armadura, las cuales son mejores de lo normal a simple vista (la espada es un espadón que hace 1D10+3 de daño, en vez de +2, y la armadura es un peto de cuero con refuerzos, pero que tiene la protección de 4 en vez de 3).

Recopilación de lo que ha ido sucediendo hasta el momento

Don Lucas, alertado por unos ruidos, desciende a las catacumbas y descubre a Don Damián realizando un hechizo, por lo cual lucha contra él, le vence y lo captura encerrándolo en una celda para después juzgarlo, utilizando su poder de inquisidor y arrojarlo torre abajo.

Don Damián, antes de morir jura vengarse y le arranca un mechón de pelo a Don Lucas. Después, en su caída vende su alma al diablo a cambio de venganza.

Posteriormente Don Lucas enferma y cae a cuidados de Jonás, el aprendiz de Don Damián, el cual no es ninguna bella persona como hemos descubierto ya.

Un día Don Lucas, aprovechando sus últimas fuerzas, desaparece del monasterio, y se va a buscar a sus compañeros de cofradía, avisando luego mediante una carta a Don Cosme de que sigue vivo y que va a mandar a cinco de sus hombres para que investiguen lo ocurrido con el cadáver de Don Damián.

Los personajes llegan al monasterio y se les encarga la investigación para que la intenten resolver antes de que lleguen los 5 caballeros, y descubren que algo más va a ocurrir el día de la llegada de los caballeros, según el libro del torreón, y avisados por el misterioso personaje encapuchado durante las noches.

Por otra parte Jonás no deja de levantar sospechas, ya que algo parece que está tramando y además ha desaparecido.

Los personajes saben que en algún momento algo va a ocurrir pero tienen una especie de ritual para acabar con eso.

Don Lucas y Don Damián

El misterioso personaje que se aparece por las noches a los aventureros, es Don Lucas que está viviendo en secreto en el monasterio, y ha descubierto la manera de contrarrestar la llegada del mal al monasterio, cumpliendo así con la antigua profecía del árabe.

Mientras tanto, Don Damián ha encargado a su discípulo Jonás la elaboración de un polvo blanco utilizando unos componentes secretos para que si son vertidos sobre los

cadáveres o sus tumbas, estos se levanten con la única idea de destruir el monasterio.

El Desenlace de la Historia

El tercer día al atardecer, el cielo se vuelve tormentoso, y una oleada de muertos viviente surgirá de las catacumbas del monasterio. En el momento de la batalla, aparecerán a caballo, los cinco caballeros liderados por Don Lucas y perseguidos por los 25 muertos vivientes del cementerio del bosque e intentarán reorganizar a los aventureros para idear un plan dejándolo en manos de éstos últimos.

Posteriormente hará su aparición Jonás acompañado por el alma de su maestro (la cual se representará como una figura incorpórea). El alma de Don Damián irá poseyendo los cuerpos de los monjes para utilizarlos y combatir, para pasar después a la de los caballeros, y luego a la de los aventureros. Para evitar la posesión, el personaje deberá tirar por su RR, y tendrá tres intentos para evitarla.

Si se realiza el ritual descrito en el libro, varios rayos aparecen de entre las nubes, aniquilando a todo muerto viviente que tocan, hasta que no quede ninguno, además, tres luces que parecen la figura de tres ángeles, descienden de las alturas para llevarse el alma de Don Damián y arrebársela así a Agaliarethp.

Los caballeros y el propio Don Lucas darán las gracias a los aventureros y les ofrecerán su amistad de por vida, además de poder visitar el monasterio siempre que quieran, incluso vivir en el.

Si Jonás sigue vivo, será hecho prisionero y enviado en carreta para que lo juzgue un tribunal de inquisidores en Toledo (esto puede dar pie a otra aventura)

Recompensas

Modificadores a la IRR:

- Ver los efectos de la horda de muertos vivientes: +1D6 si se tiene 70 o menos.
- Ver la visión del alma de Don Damián: +1D10 si se tiene 80 o menos.
- Ver a uno de los ángeles: +1D10 si se tiene 65 o menos.
- Ser poseído por el alma de Don Damián: +1D10 si se tiene 80 o menos.

Puntos de Aprendizaje:

- Enterarse de que iba la historia: +15 P.Ap.
- Cumplir con las normas del monasterio: +10 P.Ap.
- Descubrir la manera de abrir el ataúd de las catacumbas: +5 P.Ap.
- Por cada muerto viviente que se elimine: +1 P.Ap.
- Conseguir que juzguen a Jonás y lo encarcelen: +30 P.Ap.
- Realizar correctamente el ritual: +10 P.Ap.
- Por buena interpretación: +20 P.Ap.
- El personaje destaca por sus ideas: +10 P.Ap.
- Terminar con vida la aventura: +10 P.Ap.

Dinero: La recompensa monetaria, es de 50 monedas de oro para cada aventurero por cuenta de Don Lucas. A todos los personajes se les concede el perdón de los pecados que hayan podido haber cometido hasta el momento. Además, tendrán alojamiento permanente en el monasterio.

Dramatis Personae

Don Damián (en forma de Alibante)

Los alibantes, son ánimas de personas asesinadas o muertas en combate que buscan su venganza hostigando a su asesino. No son visibles nada más que por su asesino, pero en este caso Agaliarethp, ha concedido este don a Don Damián, para que pueda cumplir su venganza y destruir el monasterio.

No pueden realizar ningún daño físico y para ello debe poseer los cuerpos, pero pueden atormentar a su asesino apareciéndose durante su vigilia o introduciéndose en sus sueños en forma de pesadilla, impiéndole el sueño en cuyo caso produciendo los efectos de un hechizo de *Maleficio*.

Al ser un alma, un alibante carece de características físicas, salvo su RR e IRR que será la que poseía en vida. Un alibante no

puede poseer cuerpos pero Agaliaretp también le ha concedido este don por los motivos antes explicados.

Es invulnerable a cualquier daño físico y a cualquier hechizo salvo uno de expulsión.

RR: 0%	IRR: 100%
--------	-----------

Muertos Vivientes

FUE	12	Altura	1,70 m aprox.
AGI	7	Peso	40 kg aprox.
HAB	10	Aspecto	-
RES	13	RR	0%
PER	10	IRR	105%
COM	1		
CUL	9		

Armas: Cualquiera humana al 20%.

Armaduras: Carecen.

Guerreros de la Orden del Filo Sagrado

FUE	20	Altura	1,65 m aprox.
AGI	20	Peso	70 kg aprox.
HAB	20	Aspecto	12 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5	Edad	22 años
CUL	5		

Armas: Espadón 90% (1D10+2+1D6)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5).

Competencias: *Buscar* 40%, *Cabalgar* 80%, *Idioma (Castellano)* 25%, *Esquivar* 50%, *Otear* 45%.

Hechizos: Carecen.

Monje del Monasterio

FUE	12	Altura	1,60 m aprox.
AGI	12	Peso	78 kg aprox.
HAB	12	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	14	IRR	50%
COM	15	Edad	28 años
CUL	20		

Armas: Carecen.

Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).

Competencias: *Conocimiento Animal* 25%, *Conocimiento Mágico* 50%, *Elocuencia* 55%, *Escuchar* 30%, *Latín* 60%, *Griego* 20%, *Leer/Escribir* 60%, *Teología* 65%.

Don Cosme (Segundo del monasterio)

FUE	10	Altura	1,55 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	15	Edad	32 años
CUL	20		

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Hábito de monje (Prot. 1)

Competencias: *Conocimiento Animal* 35%, *Conocimiento Mágico* 60%, *Elocuencia* 60%, *Escuchar* 35%, *Latín* 75%, *Griego* 45%, *Leer/Escribir* 75%, *Teología* 85%.

Jonás (médico del monasterio)

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	30%
PER	10	IRR	70%
COM	15	Edad	24 años
CUL	20		

Armas: Palo 20% (1D4+1+1D4)

Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).

Competencias: *Alquimia* 25%, *Conocimiento Mágico* 50%, *Conocimiento Animal* 45%, *Conocimiento de Plantas* 30%, *Castellano* 60%, *Leer/Escribir* 60%, *Medicina* 65%, *Primeros Auxilios* 50%, *Psicología* 50%.

Don Lucas (Abad del monasterio)

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	10	RR	20%
PER	20	IRR	80%
COM	20	Edad	38 años
CUL	20		

Armas: Espada Normal 45% (1D8+1)

Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).

Competencias: *Conocimiento Animal* 35%, *Conocimiento Mágico* 65%, *Elocuencia* 65%, *Escuchar* 35%, *Latín* 80%, *Griego* 60%, *Leer/Escribir* 75%, *Teología* 90%.

Et aureum numerum est...

Por Ricard Ibáñez

Nueva versión para *Villa y Corte* de una aventura escrita originariamente para *Flashing Blades* y publicada en el número 6 de la revista *Troll* (Julio de 1987).

Introducción para el DJ

Esta aventura está prevista para un grupo de 4-5 PJs aguerridos. Es pues más adecuada para mercenarios o soldados sin trabajo, ladrones o gentilhombres que para "pacíficos" inquisidores, cortesanos o notarios de la Villa y Corte.

Los hechos son los siguientes: El erudito don David Benavides, docto aunque enigmático personaje (alquimista, matemático, biólogo e inventor), está en la actualidad estudiando viejos pergaminos para encontrar el llamado "número de oro", o "sucesión áurea" de los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número Pi, es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo clásico, era la clave de la proporción perfecta a nivel arquitectónico y artístico. Hasta aquí, perfecto. Pero una reciente escisión de la Fraternitas Vera Lucis, la Cofradía del Divino Silencio, considera que, además de erradicar la magia y la irracionalidad de la tierra, hay que acotar los campos del saber: el conocimiento sólo puede estar en manos de unos pocos elegidos (evidentemente, ellos). Y ya han empezado a mandarle algunas amenazas. Benavides no está del todo tranquilo.

La cosa se complica cuando su criado Valentín (que cree a pies juntillas que su amo es un brujo) cree descubrir que el fruto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales, para fabricar oro a raíz de cualquier substancia. Presa de excitación, huye de la casa para aliarse con un monipondio del barrio de Germanía, cuyo jefe es un tal Fabrique "el Ansias"¹⁴⁴. Junto a sus nuevos amigos, el criado traidor regresa a la casa con intención de torturar al brujo y arrancarle su secreto. Pero don David ha interpretado mal la desaparición de Valentín. Teme que la Cofradía lo haya asesinado, y decide huir de la Villa. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje a Sara, su hija, que vive con unos parientes en Alcalá. Fabrique y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... Pero "el Ansias" es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar. Mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, vestido a la cazadora y ataviado con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa. Se trata de Sara Benavides, la hija del erudito, disfrazada de muchacho para mejor andar por las no siempre respetuosas calles de la Villa. León, el lugarteniente de Fabrique, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores entrando en la posada de El Ciervo...

Introducción para los PJs

Una noche de invierno, los PJs se encuentran en la Posada de El Ciervo, vaciando algunos pincheles de mosto de Toro, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizá intentando atrapar entre sus brazos a la curtida y rijosa moza de pechos abundantes que sirve las mesas, con el fin de jurarle amor eterno... por lo menos durante media hora. El ambiente es bullicioso, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

Donde aparece un sombrero verde

De pronto la puerta principal se abre, y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los PJs (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo

ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio (que se usa de letrina) antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coje accidentalmente el del PJ, dejando su vistoso sombrero de color verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los PJs no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que casi a continuación de que el desconocido desaparezca por una puerta,, cuatro valentones irrumpirán por la otra, y señalando al PJs que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: "¡Ahí está!", lanzándose sobre él. De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el PJ que no tenga, creyendo que se le ha caído. Los valentones son Leo, Martín, Hansón y Cañuto (ver Tabla de PNJs). En un principio, se lanzarán contra el PJ sin armas, aunque desenvainarán si alguien del grupo lo hace. Si uno de ellos resulta muerto, Leopold es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna arma de fuego... la ronda llegará al grito de "¡Dios guarde al Rey!" al cabo de 1D6+10 turnos de combate.

Nota para el DJ: Si los PJs intentan perseguir a los agresores, será preciso recordarles que es de noche, el invierno ha sido especialmente lluvioso y las calles de la Villa carecen de alumbrado público, alcantarillas y aceras... Si pese a todo los dados se ponen de su parte y cogen prisioneros, confesarán trabajar para un tal Fabrique, que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ese hombre. Si los PJs indagan en busca de más detalles (y usan juiciosamente la competencia de **Tortura**) podrán averiguar, además, que uno de ellos ha oído decir a Fabrique que van tras alguien que puede fabricar oro.

Tras el combate los Pj pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

"Querida hija: No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Alcalá y dirígete a mi casa en Madrid. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos. Quizá te sigan. Estate atenta. desconfía especialmente de éste símbolo si llegas a verlo: el dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: David Benavides."

Si los PJs se asoman al patio buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo insalvable para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida Sara Benavides, que los acechará a la salida de la posada para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. Si es necesario, realizará su petición a punta de pistola. Su reacción posterior dependerá de las acciones de los Pj:

- Los miembros del grupo la convencen de que quieren ayudarla (con una buena tirada de **Elocuencia**, o una mejor interpretación): se une a ellos confiadamente.
- Los PJs fallan la tirada anterior: monta el arma con un omnioso "crec crec crec" y vuelve a exigirles que le den el sombrero.
- Los PJs reaccionan violentamente: pues intenta huir (ya habrá otra ocasión).
- Los PJs se dan cuenta de que alguien les sigue (tirada de **Otear**) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son hombres de la Cofradía.

¹⁴⁴ En lenguaje de germanía, "ansia" significa tortura.

- Los PJs dicen "bueno vale" y le entregan la nota: pues parpadea un poco sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr.

Nota para el DJ: Es necesario evitar a toda costa que algún PJ garrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j*** la aventura.

Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los PJs deciden ayudarla a encontrar a su padre para protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada en el barrio de la Malicia).

Si por el contrario los PJ dejan que Sara huya y no obstante desean seguir con el misterio podrán enterarse por los contactos habituales (amigos en la Ronda, confidentes, cuevachuelistas o simplemente con algo de charla ociosa en los mentideros) que con el nombre de David Benavides se conoce en la Villa a un erudito, antiguo catedrático de Alcalá y ex familiar de la Inquisición. Caudal inagotable de erudición y conocimientos, es docto en Historia, Geografía, Derecho Civil, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que se incluyen la Astrología y la Alquimia. Algunos añaden más, y dicen que hace ya tiempo que se dejó seducir por el Maligno, aprendiendo magia y hechicería. De hecho, es algo más que un rumor el que la Santa Inquisición le siguiera los pasos durante una larga temporada, al parecer sin resultado. Su dirección es relativamente bien conocida (tirada de Suerte por parte del PJ que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los PJ se desentiendan de la chica y del misterio. En ese caso serán sometidos a vigilancia por los garrulosos hombres de Fabrique, que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato para alcanzar sus propósitos.

Donde una casa pequeña contiene un gran misterio

Nota para el DJ: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los PJs la encontrarán en el interior de la casa.

Esta es pequeña, de un solo piso, habitual en este barrio. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien cerrados. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño patio o corraliza, es otro cantar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoide sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, una tirada de **Otear** le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en el portal de enfrente de la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una ropera. Y es que se trata de Pierre, otro de los hombres de Fabrique, que, de sentirse descubierto, tratará de huir. Si el resultado de la tirada de **Otear** ha sido de un crítico podrán descubrir, también, una sombra detrás de una ventana, en un edificio cercano: se trata de uno de los agentes de la Cofradía del Divino Silencio, que también buscan al sabio...

La Casa

Descripción de las habitaciones:

- **Zaguán (el equivalente a nuestro recibidor actual):** La sala está decorada únicamente con un arcón de tapa plana (que funciona también de asiento). Está abierto y su contenido (capas, una holapanda, ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá.
- **Cocina:** El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo.
- **Biblioteca:** Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos: matemáticas, física, biología. Muchos de ellos son manuscritos redactados en latín, griego y hebreo, aunque en un lugar preferente puede encontrarse *El Quijote* de Cervantes. Aunque se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho

menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de Fabrique han supuesto que se trataba de libros de negra hechicería, y no han querido entrar en tratos con el Cornudo; los de la Cofradía no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).

En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro latín. Aquél que pase una tirada de **Teología** o en su defecto una de **Leer/Escribir** con un malus de 25% descubrirá que se trata de una copia de unas Actas Inquisitoriales. Si se busca el año 1570 se encontrará fácilmente el nombre de Hernando Alonso. Aquellos que sepan latín podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho: al parecer se trataba de un sacerdote apóstata, pues practicaba la magia y la hechicería. A pesar de todo temeroso de Dios, que se sepa solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien, ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubriéndose estos hechos dos años después de su muerte, acaecida en 1568. El funcionario que levanta el acta concluye diciendo que la iglesia de El Viso, en la provincia de Toledo, ha sido desconsagrada y cerrada, sin que se hallan podido encontrar por parte alguna los siete cráneos de cera que, según cuentan las gentes, están en algún lugar del sótano de la iglesia, cráneos que encierran a los siete demonios familiares del sacerdote¹⁴⁵...

- **Comedor:** Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un cuadro en el que está pintada Sara Benavides. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la parte no pintada) se encuentran los números:

10.20.11.23.11.7.19.16

10.6.11.10.13.23

XXLDM

es decir:

HERNANDO

ALONSO

MDLXX (1570)

Si los PJs son un pelin garrulos y no acaban de pillar la idea del mensaje el misericordioso DJ se puede sacar de la manga que Sara conoce el código (o, al menos, parte de él) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras corresponden a letras, y que suele escribirlos al revés).

- **Laboratorio:** Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una tirada de **Alquimia** permitirá deducir que Benavides trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles... que siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. Una tirada de Suerte permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse: "el numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21..."

Nota para el DJ: Se trata de un modo de encontrar el llamado número aureo de la proporción perfecta. Esta sucesión numérica (llamada la "sucesión Fibonacci" debido al matemático que la descubrió) permite, sumando a un número su anterior, formar una sucesión, que dividida da el valor aproximado del famoso número.

- **Habitación de Benavides:** Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baul está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a los hermanos Cohen)
Los PJs se pueden encontrar un par de salas más, tan saqueadas como estas, sin mayor interés.

Donde se realiza un viaje

Es de esperar que de la visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el padre de Sara: en la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo. A no ser que los PJs dispongan de medios

¹⁴⁵ Para más información, véase pág. 23 de *Rinascita* o pág. 52 de *Codex Inquisitorius*.

de transporte propios, tendrán que ir en el carruaje de postas que cubre regularmente el trayecto Madrid-Toledo por el camino real. El precio del trayecto en carruaje de postas es de 12 reales. No incluye el alojamiento y comida en la venta¹⁴⁶ ya que con las lluvias invernales y la mala condición de los caminos se tarda casi dos días en llegar hasta la ciudad, por lo que el grupo tendrá que hacer al menos una noche en posada.

La posta cuenta con ocho plazas. Además de los PJ y Sara, viajan en ella dos pasajeros más:

- El Capitán Gil de Ferdinando, de la Coronería de los Guardias del Rey (cuerpo fundado por el Conde Duque de Olivares). Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo, que retaría al mismísimo Diablo a la menor provocación. Viaja a Toledo por motivos familiares.
- El hermano Sebastián de Cayena, un individuo afable que lleva el hábito negro de los benedictinos. De charla agradable, afirmará formar parte (aunque en grado mínimo) de la casa real (de hecho, es confesor de uno de los mayordomos del Aide Aposentador real). Viaja a Toledo (sede del Obispado) para entrevistarse con sus superiores. Dejará entrever en la conversación de que se debe a un asunto de faldas... (y no cesará de soltarle lindezas a Sara siempre que tenga ocasión).

Nota para el DJ: En realidad el supuesto monje es fray Antonio de Somosierra, miembro destacado de la Cofradía del Divino Silencio, profeso de la feroz y radical orden de los dominicos y Calificador de la Inquisición¹⁴⁷. Si algún PJ sospecha de él y pasa una tirada de **Psicología** podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. Solamente entonces el DJ le dejará hacer una segunda tirada, de **Otear**, para que se dé cuenta del curioso anillo que lleva en el dedo índice de la mano izquierda: representa una máscara sin boca...

Si los PJs no han dado esquinazo a los hombres de Fabrique en la Villa (matando o neutralizando al falso mendigo) éstos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del primer día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de fabrique apostados por los alrededores atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a Sara, para torturarla y obligarla a confesar dónde se encuentra su padre (no son hermanitas de la caridad, precisamente). Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Evidentemente, si los PJs disponen de transporte propio o compran o alquilan un carruaje no llevarán consigo PNJs pasajeros, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Al llegar a Toledo, los PJs deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieron en la Villa, pues no hay posta que conduzca hasta El Viso. Los caminos hasta la aldea están aún en peor estado que por los que han ido hasta ahora (invierno no es muy buena época para viajar), de forma que el viaje durará dos días más.

Por su parte, en Toledo el supuesto "hermano Sebastián" se reunirá con otros tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los PJs. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una tirada de **Otear**, detectando así, a lo lejos, al jinete que les ronda los pasos.

Donde todo se explica y todo ¿termina?

Al anochecer del segundo día (cuarto desde su salida de la Villa) el grupo llega a El Viso. Se trata de una aldea pequeña, de gente sencilla pero desconfiada hacia los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda, alguna propinilla a tiempo y alguna tirada de **Elocuencia** o similar, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Benavides no es difícil, con simpatías o sin ellas: es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de los restos de la "Iglesia Maldita", le ha alquilado una habitación.

Maese David Benavides es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un atado de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una pistola de dos cañones que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Cofradía, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la fórmula alquímica para producir oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

Los PJs pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, Antonio de Somosierra y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Benavides. De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Sara, para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Cofradía lucharán hasta la muerte. Solo su jefe, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y si tiene alguna posibilidad el DJ haría bien en conservarlo para el futuro, los enemigos con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña).

Si "pintan bastos" para los PJs, Benavides se sacará un as de la manga, tirando al fuego una amarillenta calavera de cera: provocará una densa humareda, de la que saldrá una Sombra¹⁴⁸ que atacará a sus enemigos. Se trata de uno de los demonios del sacerdote apóstata. Sin embargo, hacer tratos con los diablos cuesta un precio: la Sombra atacará y eliminará a los enemigos del erudito... pero cada herida que les inflija la sufrirá igualmente Benavides (en términos de juego, perderá tantos puntos de Resistencia como provoque la Sombra a los de la Cofradía).

Conclusión

Caso de que todo salga bien, y los PJs consigan rechazar a la Cofradía y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su hija hacia el sur, hacia Sevilla, para embarcar allí rumbo a Italia, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos que lo protegerán. Si el DJ quiere alargar la aventura, los PJs pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Recompensas

Cada PJ recibirá 45 P.Ap. por jugar esta aventura hasta el final. Se pueden conceder a nivel individual hasta 25 P.Ap. más por buena interpretación o por una actuación destacada.

Dramatis Personae

Sara Benavides

FUE	10	Altura	1,65 m
AGI	20	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	20 (Atractiva)
RES	12	RR	45%
PER	20	IRR	55%
COM	10		
CUL	10		

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

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: *Disfrazarse* 50%, *Elocuencia* 50%, *Cabalgar* 85%, *Etiqueta* 65%, *Discreción* 75%, *Latín* 60%, *Sedución* 80%.

¹⁴⁶ Véase pág. 208 del manual de juego.

¹⁴⁷ Véase pág. 21 de *Rinascita* o pág. 15-16 de *Codex Inquisitorius*.

¹⁴⁸ Véase pág. 170 del manual de juego.

David Benavides

FUE	5	Altura	1,55 m
AGI	10	Peso	45 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	10	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Pistola 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Alquimia* 85%, *Astrología* 90%, *Conocimiento Animal* 80%, *Conocimiento Mineral* 95%, *Conocimiento Vegetal* 99%, *Psicología* 75%, *Latín* 95%, *Griego* 75%, *Teología* 80%.

Hechizos: ?

Fabrique el Ansias

FUE	12	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	90 kg
HAB	15	Aspecto	8 (Feo)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Ropera 80% (1D8+1+1D4)

Pistola 45% (1D8+1+1D4)

Pelea 50% (1D3)

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: *Mando* 60%, *Soborno* 45%, *Cabalgar* 60%, *Discreción* 50%, *Esquivar* 70%, *Torturar* 80%.

Leo (Iugarteniente de Fabrique)

FUE	20	Altura	1,95 m
AGI	10	Peso	110 kg
HAB	10	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	18	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	15		
CUL	5		

Armas: Afarolada 70% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Cabalgar* 40%, *Discreción* 45%, *Mando* 35%, *Forzar Mecanismos* 40%.

Martín

AGI	10
RES	15

Armas: Cutlas 55% (2D4+1+1D4)

Armaduras: Carece.

Ansón

AGI	12
RES	16

Armas: Garrote (1D6+1D6)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Cañuto

AGI	10
RES	20

Armas: Ropera 50% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Alonso

AGI	20
RES	10

Armas: Ropera 50% (1D8+1)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Otto

AGI	12
RES	18

Armas: Garrote (1D6+1D4)

Armaduras: Carece.

Francisco

AGI	15
RES	15

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D4)

Armaduras: Carece.

Pierre

AGI	14
RES	16

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

Arcabuz 40% (2D6+1D4)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Valentín (ex-criado de Benavides)

AGI	10
RES	10

Armas: Daga 40% (2D3)

Armaduras: Carece.

Capitán Gil de Ferdinando

FUE	12	Altura	1,85 m
AGI	15	Peso	75 kg
HAB	15	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	70%
PER	10	IRR	30%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Ropera 90% (1D8+1+1D4)

Daga de Guardamano 75% (1D4+2+1D4)

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Fray Antonio de Somosierra (Sebastián de Cayena)

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	90%
PER	20	IRR	10%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Ropera 85% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 50% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: *Mando* 80%, *Etiqueta* 75%, *Cabalgar* 60%, *Disfrazarse* 75%, *Elocuencia* 90%, *Discreción* 70%, *Latín* 80%, *Teología* 79%.

Pedro Medina

AGI	15
RES	18

Armas: Ropera 70% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3)

Luis Sotolargo

AGI	13
RES	20

Armas: Ropera 75% (1D8+1)

Pistola 80% (1D8+1)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3)

Francisco Fernández

AGI	10
RES	16

Armas: Montante (Espadón) 70% (1D10+2+1D6)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3)

Nota final: Si los secuaces de fray Antonio, a juicio del DJ, son demasiado poca cosa para el grupo, nada impide crearles algún que otro "hermano clónico" de Luis Sotolargo más.

Intrigas en la Villa y Corte

Por Xavier Alarcón (*La Conjura*), Miguel Aceytuno (*Cantando las Cuarenta*) y Ricard Ibáñez (compaginación y arreglos finales)

¿Por qué en las aventuras de nuestros PJs todas las pistas que se van encontrando tienen forzosamente que estar relacionadas con la trama central? ¿Por qué no una aventura en la que se entremezclen dos o más intrigas diferentes? Esta es la propuesta que te ofrecen los autores de esta aventura, ideal para ser jugada por un grupo algo numeroso (y quizá con un ayudante del DJ) para que los PJs puedan dividirse sin problemas. Para aquellos que no quieran complicarse la vida, las dos tramas de la aventura (La Conjura y Cantando las Cuarenta) pueden jugarse perfectamente por separado. Por cierto... cualquier parecido con ciertas líneas argumentales de la aventura y el juego de rol por correo Villa y Corte... no es pura coincidencia.

Introducción para el DJ (*La Conjura*)

Villa y Corte, Octubre de 1621.

¡El Consejero de Estado Gaspar de Guzmán y Pimentel, Conde de Olivares (que aún no Conde-Duque) tiene sobrados motivos para estar furioso! Han llegado hasta sus oídos rumores que afirman que el Rey se está planteando muy seriamente solicitar sus servicios como embajador en algún país remoto, quizá Lituania. Según parece, ha sido el conocido e influyente Juan de Tassis, Conde de Villamediana y Correo Mayor del Reino, el que ha recomendado a Su Majestad que enviara como embajador a un hombre resolutivo, con capacidad de decisión y gran astucia. Cierta es que la descripción del de Tassis sobre Olivares es bastante acertada, pero conocidas son por todos las diferencias entre ambos nobles de la Villa. Diferencias que no han pasado desapercibidas por el populacho, siempre pendiente de sus mayores, y que son la comidilla de reuniones y mentideros. Evidentemente, se tiene por cosa cierta que todo ello no es más que una trama urdida por el Conde de Villamediana contra don Gaspar, con la intención de alejarle de Su Majestad y así tener control absoluto sobre el joven Rey.

Por cierto, la realidad es mucho más que lo aparente. Implicada en toda la intriga está la Vizcondesa de Villarreal, doña Alba de Alcázar, curada ya de su mal de amores¹⁴⁹. Dama de la Corte y Camarera de la Reina, ha solicitado a su actual amante, que no es otro que el mismísimo Juan de Tassis, que haga cuanto esté en su mano para alejar de la Corte a Don Gaspar, pues en conversación privada con la Reina doña Isabel ha sabido que ésta no desea más soportar la presencia del de Olivares en la Corte... (su disgusto es debido a cierto reciente altercado que han tenido el Consejero de Estado y Su Majestad la Reina, altercado del que se puede tener conocimiento en el Mentidero de las Losas de Palacio). No obstante, la Reina no ha formulado orden alguna, limitándose a expresar su descontento, por lo que negará cualquier participación en esta intriga cortesana caso de que amenace con salpicarla. Por su parte, y como quiera que las cosas del Amor son un tanto irracionales, el Conde de Villamediana procurará en lo posible ocultar la responsabilidad de su amante en los hechos que se desencadenarán a continuación.

El Conde de Olivares ni sabe ni le importan todos estos entresijos, preocupado como está en devolverle la estocada a su eterno enemigo el de Villamediana. Piensa, y con razón, que si hace perder prestigio al Correo Mayor el Rey no se atreverá a prescindir de sus servicios como Consejero, y lo retendrá a su lado a pesar de las intrigas del de Tassis. Para ello cuenta con poderosos aliados: Don Gaspar Bonifaz, Caballero de la Orden de Calatrava (oficiosamente, espía Mayor del Reino) y Don Luís de

Vergel y Sotomayor, Alguacil Mayor de la Villa. Ambos odian a Tassis, pero por motivos bien diferentes: el primero por envidia, porque ve que el joven conde prospera en favor real e influencia, amenazando con llegar a unos niveles que él nunca soñó jamás. El segundo por venganza, ya que el de Villamediana, buen poeta y mejor satírico, ha manchado para siempre su honor esparciendo por toda la Villa el siguiente libelo:

*" ¡Qué galán que entró Vergel
con cintillo de diamantes!
Diamantes que fueron antes
de amantes de su mujer."*

(Cosa por otra parte rigurosamente cierta: La señora del de Vergel es una adúltera entusiástica y vocacional, que cuenta entre sus amantes con elementos lo bastante destacados de la corte como para que su marido deba hacer ojos ciegos y oídos sordos, para burla y escarnio de propios y extraños).

Sea como fuere, con tan buenos aliados (el poder público y el poder en la sombra), el conde de Olivares puede empezar a mover los hilos de su venganza. Su plan es muy sencillo. Usará sus contactos entre los cuevachuelistas de Palacio para conseguir los mensajes sobre los objetivos y misiones de los correos. Esa información será entregada a don Gaspar de Bonifaz, el cual mandará a algunos de sus hombres (reforzados con gente mercenaria, si es preciso) para interceptar a los correos y hacerles fracasar en sus misiones. Los Alguaciles de la Villa mantendrán una actitud pasiva ante los hechos. El colapso del servicio de Correos Reales supondrá la parálisis de todo el aparato burocrático de la Corte... y perder momentáneamente sus ojos y sus oídos en el Imperio, por lo que Su Majestad, debidamente aconsejada, puede incluso que se decida a solicitar la dimisión (o destituir directamente) al Correo Mayor...

Introducción para los PJs (*Cantando las Cuarenta*)

Si no hubiera sido por su mala suerte, el Sargento no hubiera tenido suerte en absoluto, piensan los PJs dejando caer un puñado de tierra sobre la caja. ¡Qué triste que un veterano de los Tercios, con cien batallas a sus espaldas, haya tenido que morir de esta forma! Asesinado por unos ladronzuelos, por unas miserables monedas, en un asqueroso y oscuro callejón de los barrios de Germanías.

La tarde anterior, cuando alguno de los PJs estaba pasando el rato en el Mentidero de San Felipe, escuchó el rumor de la misteriosa serie de accidentes, descalabros e incluso asesinatos que de un tiempo a esta parte se están dando en la Villa... ¡Y en la mayoría de los casos, las víctimas son ex-soldados, veteranos de cierto renombre, cómo la última víctima, un viejo sargento de los tercios de Flandes, un tal Iñigo Arragastegui!... Arragastegui... El Sargento...

Los PJs (o al menos varios de ellos) han sido en el pasado compañeros de armas del difunto, y aunque últimamente habían perdido el contacto con el viejo soldado, han querido acudir al cementerio donde le van a dar entierro de pobre. Siempre hace frío en los cementerios. Aparte de dos vecinos y del grupo, nadie más ha acompañado al viejo compañero de los PJs. Una breve oración, un poco de tierra. Lluve. Mierda.

Algunas (que no todas) de las respuestas (*La Conjura y Cantando las Cuarenta*)

Nota para el DJ: No, no es cierto que cuatro ladronzuelos jugaran la última partida con el viejo sargento. Puede que su nariz fuera quizás demasiado roja (debido a los tintos de Toledo a los que era tan aficionado) y puede que su cotona estuviera

¹⁴⁹ Véase la aventura *Un cadáver a medianoche*, en la pág. 103-107 de *Villa y Corte*.

(aparte de un poco sucia) demasiado rellena a la altura de la barriga. Pero un ladronzuelo callejero no elige a un ex-soldado, posiblemente armado, ciertamente aguerrido y a buen seguro de bolsa escasa... en especial si puede conseguir una víctima mejor. Sí, el buen sargento ha sido asesinado... Porque sabía demasiado: en la casa de juegos Flux no es oro todo lo que reluce... también brilla el acero. De cara a los clientes, se trafica con ocio, pero en la trastienda se vende muerte. Una secta demoníaca, llamada La Cofradía Infernal, que adora entre otros a los Demonios Frimost y Guland, necesita sangre viva para adular a sus Amos, y el dueño de la casa de juegos es un buen comerciante: detecta demanda y cubre la oferta. La epidemia de desapariciones de niños que azota la Villa, que en ocasiones no respeta ni al barrio Libre, quizá tenga algo que ver con esto. Respecto a las otras muertes y descalabros de veteranos soldados... en su mayoría se tratan de Correos secretos, y de hombres que trabajaban para Juan de Tassis (que gusta de reclutar a los suyos entre los más valientes soldados). La Conjura del de Olivares empieza a dar sus frutos.

Don Cojuelo, Don Cleofás... y alguien más (Cantando las Cuarenta)

Los otros dos asistentes al entierro parecen sentir realmente la muerte del viejo. Nada de extrañar, también los PJs le tenían aprecio. Se presentan como Don Cleofás y Cojuelo. Si los PJs actúan (por una vez) con normalidad, con el respecto y el tacto que se merece un amigo de cuerpo presente, lograrán su hospitalidad, su colaboración y quizá hasta su amistad. Por lo demás, son dos tipos absolutamente normales.

Don Cleofás es un escribiente grueso y tranquilo, que suda constantemente incluso en el frío invierno de Madrid. Como cuevachuelista (funcionario de la administración imperial), vive en la casa de Cojuelo, que por Regalía de Aposento ha de cederle habitación sin cobrarle nada. Todo hay que decirlo, Cleofás es un tipo tímido, de esos a los que no les gusta ni destacar ni molestar, por lo que adopta siempre un aire humilde y amable, a veces casi obsequioso.

Cojuelo es harina de otro costal. ¿Que por qué me llaman Cojuelo? Prefiero no hablar de eso, ¿sabes? Lo cierto es que le faltan los tendones de la pierna derecha, probablemente desjarretados de una mala cuchillada. A pesar de eso, no es tipo que dé pie a que le busquen las cosquillas. Más ancho que alto, parece muy capaz de cuidar de sí mismo. Es el dueño de la casa donde vivían el Sargento y Don Cleofás, pues redondea sus rentas con el alquiler de varias habitaciones de su caserón a forasteros de paso. Lo de la Regalía le fastidia bastante (como a todo Madrid)... pero lo cierto es que le ha cogido cierto cariño a Cleofás. Y cómo dice resignadamente, mejor buena persona educada conocida que impresentable por conocer, ¿no?

Por su parte, el Sargento y Cojuelo, fundidos del mismo molde, se entendían perfectamente. Y Cleofás era como el hermano pequeño de la pareja, siempre educado y siempre amable. Tanto casero como inquilino sienten realmente la muerte de su compañero de alojamiento, y si llegan a sospechar que el Sargento pudo ser asesinado ayudarán a los PJs en la medida de sus posibilidades... eso sí, sin llegar a poner su vida verdaderamente en peligro (que no están los tiempos para jugarse el pellejo por cosas tontas).

Se despiden del duelo. La vida sigue. Si alguno de los PJs pasa una tirada de **Otear** levantará la vista del suelo, para ver una Tapada que se aleja, entre los cipreses del cementerio. Quiere andar con paso recogido, pero no hace falta mucho mundo para reconocer el bamboleo de las andorras. Caso de pasar la tirada de **Otear** por la mitad o menos, el PJs hasta podrá vislumbrar un mechón de pelo rubio que escapa de su tocado negro. Quizá los del grupo piensen que incluso ellas vienen a llorar a sus muertos...

Pero si a alguno se le ocurre comentar lo de la mujer a Don Cleofás o Don Cojuelo, éste último les dirá que debe tratarse de la Tomasa, una antigua dama de medio manto, ya lejos de sus mejores años, que se gana la vida animando a jugar a los blancos que tienen la mala idea de entrar en el Madracho Flux. Garito que, mira que casualidad, también visitaba el bueno del Sargento. Que el mundo es un pañuelo, Don Cleofás. Ya lo puede usted decir, Don Cojuelo. Ya lo puede usted decir.

Aquellos que se meten dónde no son llamados... (La Conjura)

Si el grupo decide investigar sobre los otros "accidentes", agresiones y asesinatos, deberán recorrer mentideros (el de las Losas de Palacio y el de San Felipe son los más adecuados), cuarteles y bodegas frecuentadas por la soldadesca, con la sonrisa en los labios, la oreja atenta y la bolsa bien dispuesta. En otras palabras, efectuando tiradas de **Elocuencia**, **Escuchar** o incluso **Soborno**. Así podrán averiguar que han sido cuatro hasta ahora, los veteranos descalabrados en menos de una semana:

- Ricardo Guerrero y del Oso, apaleado en la calle, se dice que por los criados de un caballero cuya dama el ex-soldado rondaba.
- Benito Bastos de Viveiro, desaparecido hace unos días tras haber sido visto tomando unas copas en la taberna de Lepre. Hay quien dice que el cadáver que ha aparecido flotando en el Manzanares, con la cara desfigurada a golpes, es el suyo...
- José Montaña García, gravemente herido en un duelo por un desconocido que lo provocó sin razón.
- Iñaki Arragastegui (el sargento), asesinado por unos ladrones que le robaron la bolsa...

Los PJs pueden averiguar algo más: tanto Benito Bastos como José Montaña eran Correos Reales... y se rumorea que los otros dos también estaban relacionados, más o menos, con el cuerpo dirigido por el Conde de Villamediana...

Nota al DJ: Falso. Ricardo Guerrero ha sido apaleado, efectivamente, por los criados de Diego Alonso de Galeote, ya que estaba importunando en demasía a su amada Ingrid von Gamper, una suiza de bastante buen ver... Respecto al sargento, tampoco tiene nada que ver con la conjura del de Olivares, como pronto se verá.

Ricardo Guerrero se encuentra guardando cama y lamentando su mala fortuna en su casa del barrio de la Malicia, atendido por su fiel criado Fermín. Baldado de cuerpo y de orgullo, no está precisamente de humor para asistir a interrogatorios acerca de sus descalabros amorosos, así que es bastante posible que envíe a los PJs simplemente al cuerno. Respecto a José Montaña se encuentra en el cuartel de los Dragones de Pavia, del que es Alférez, rodeado de un regimiento (literal) de italianos desconfiados y con muy malas pulgas (y es que todo el mundo sabe que los de Pavia se consideran mutuamente una gran familia...). Por último, los alguaciles no darán ninguna información acerca de Benito Bastos, y el cadáver encontrado en el Manzanares ha sido enterrado en fosa de pobre en el cementerio de los excomulgados (si los PJs se empeñan en desenterrarlo una tirada de **Medicina** o de **Primeros Auxilios** puede determinar que fue estrangulado con un cordón bastante fino, suponiendo que la Ronda les dé tiempo de realizar tanta pesquisa).

Investigar tanto a José Montaña como a Benito Bastos hará que dos personajes se interesen por los PJs: uno es un mercenario y asesino a sueldo, y se llama Pablo Arias Dávila. El otro es un capitán de los Correos, y se llama Don Diego Guzmán Reales de Ulloa...

Los últimos días de un soldado viejo (Cantando las Cuarenta)

Si los PJs se han comportado con la corrección que las circunstancias exigen, Cleofás y Cojuelo no tendrán inconveniente en hablarles sobre los últimos meses del sargento. Gracias a unos ahorrillos conseguidos en sus tiempos del Tercio, alguna chapucilla espantando galanes por cuenta de maridos poco aguerridos y unas costumbres sencillas, se las arreglaba bastante bien. Sus únicos vicios conocidos eran dos, a saber: el vino (en particular, los tintos de Toledo) y las cartas (concretamente, el Siete y Llevar, antepasado directo de nuestro "siete y medio" actual).

Lo que don Cleofás y don Cojuelo ignoran es que el Sargento tenía un tercer vicio: las mujeres (en particular, la Tomasa... ¡que el mundo, pues eso, es un pañuelo!).

El buen soldado satisfacía sus vicios básicamente en la muy conocida casa de juegos Flux. Aparte de en esta institución (de rancio abolengo en el barrio de Germanía), en su sencilla morada del barrio del Aposento, y en el camino que las unía (recto de ida y serpenteante de vuelta) era inútil buscarlo en otros lugares de

la ciudad. ¡Que ya había viajado bastante de joven, como él decía!

La habitación del sargento (caso que los PJs quieran verla) es austera, limpia y ordenada... como corresponde al alojamiento de un hombre de armas con más honor que monedas en la bolsa. Una silla, un camastro, un arcón... es poco lo que necesita un soldado para vivir. Un registro (tirada de **Buscar** o de **Otear/2**) descubrirá, en el fondo del arcón, un cartucho de cobre, que contiene la hoja de servicios del sargento, y un legajo escrito de su puño y letra. Es una lista de nombres... Ni Don Cojuelo ni Don Cleofás podrán reconocer a ninguno de ellos, pero se ofrecerán a preguntar por el barrio, si los PJs lo desean.

La única arma presente en la habitación es una vieja carabina de caza, colgada de la pared. Quizá ello haga pensar a alguno de los PJs, y pregunte dónde están las otras armas del viejo soldado. En efecto, Cojuelo confirmará que el Sargento poseía dos pistolas de rueda, una Mata amigos y una Daga de Guardamano... Llevaba encima todo ese "arsenal" el día que lo eliminaron (ante lo cual, quizá a los PJs empiece a subírsele la mosca tras la oreja... ¿Para qué ir completamente armado a tomar unos vinos?).

Si los PJs se interesan por cómo y donde se encontró el cadáver, don Cleofás les dirá tímidamente que él fue el que se tropezó con él. El cuevachuelista volvía tarde a casa, retenido en las Dependencias de la Administración por unos despachos urgentes. Era poco después del atardecer, demasiado tarde para que las buenas gentes anden por la calle, pero demasiado pronto para que las gentes de mal vivir salgan de sus madrigueras. Por ello la calle estaba desierta... a excepción del cuerpo inerte del pobre Sargento: "Iba de vuelta a casa, señores, y encontré al pobre hombre tirado en el suelo, en un charco de sangre. Aún respiraba, pero había perdido el habla. ¡Qué horror!"

El tímido escribiente seguirá divagando sobre el horror de la sangre, etc, etc (no parece demasiado acostumbrado a estos negocios). Si se le insiste y se le anima a continuar (quizá tirada de **Elocuencia**), revelará un dato más: "No sé si es muy importante, y no quisiera levantar falso testimonio ante vuestras mercedes. Pero justo en la calle de antes crucé con cuatro hombres. No me pude fijar en más, que iban embozados. Sólo en la empuñadura de la espada de uno de ellos, que rozaba con la mano. Y que llevaba grabado un sol, o un círculo de oro."

Don Cleofás corrió a buscar la ayuda de un médico, vecino del barrio. Si los PJs lo desean, pueden también hablar con él: el Licenciado don Leandro Vidrieras es un fornido y grave anciano de barba blanca, corta y bien cuidada. No tendrá ningún problema en contestar a las preguntas del grupo, en especial si van acompañados de Don Cojuelo o Don Cleofás: a pesar de que vivía muy cerca de dónde se encontró el cuerpo, el Sargento estaba lejos de toda ayuda humana cuando llegó. Por cierto, desde la casa del físico no se oyeron ni los gritos ni el ruido de armas propios de una pelea callejera.

Una tirada de **Psicología** revelará que el galeno duda, no sabe si decir algo. Si los PJs consiguen convencerle de su buena fe (interpretación, tirada de **Elocuencia**) o le comentan sus sospechas acerca de la extraña muerte de su amigo, le animarán a que les haga partícipes de sus propias conclusiones: "...Y perdonarán vuestras mercedes que me confiese ante ustedes, que un peso en el alma y las canas son juntos malos compañeros de viaje. Algo, algo me ronda en las mientes. He sido médico en esta Villa y Corte durante cuarenta años, y he visto, ¡Señor, he visto!... Pero en este crimen había algo con lo que no había topado hasta ahora. Las heridas. En el combate por una bolsa hay muchas heridas leves, pocas graves y solo una mortal. Y el amigo de vuestras mercedes, Dios me perdona, tenía solo una herida. Por la espalda. Una cuchillada traperera... y mortal."

Esto debería bastar para despertar razonables sospechas en cualquier despierto PJs que tenga razonable conocimiento de los bajos fondos: ningún ladrón de bolsas actúa así. Solo matan cuando es absolutamente necesario. Los que liquidaron al Sargento no eran salteadores. Eran asesinos.

Si los PJs preguntan en el cuartel de los Alguaciles se encontrarán con escasa colaboración (ninguna, de hecho, si han estado haciendo preguntas sobre correos muertos, desaparecidos o descalabrados): el informe de la Ronda es el de crimen producido por robo... ¡Y se acabó!

El Cebo (*La Conjura*)

Al poco, dos nuevos rumores recorren mentideros, bodegas y berreaderos de la Villa: dos jóvenes Correos, que tenían que partir rumbo a Cadiz con despachos urgentes relativos al traslado de los cargamentos de la Flota de la Plata, que está a punto de llegar... han sido encontrados en las afueras de Toledo, degollados y sin los citados despachos. Ante ello, parece ser que un grupo secreto de Correos está investigando los atentados que están sufriendo los suyos... ¡y la descripción de este grupo coincide con la de los PJs que más se destacaron preguntando por ahí!

Paralelamente, aquellos PJs que saquen un crítico en **Otear** podrán darse cuenta que son seguidos. Por profesionales muy, pero que muy discretos. Se tratan de los mejores hombres del de Villamediana: Don Andrés de Villaplana, Don José Manuel Ybarra y el ya citado Don Diego Guzmán. Todo ello no es más que una vuelta de tuerca más al juego de intrigas palaciegas en el que los PJs se han metido sin estar invitados: Ha sido el propio Diego Guzmán el que ha hecho correr este nuevo rumor, para que los enemigos de los Correos se fijen en los PJs y los tomen como blanco de futuros ataques. Así logrará dos cosas: primero distraer su atención de objetivos más importantes... y segundo quizá tenderles una celada, coger prisioneros y puede que averiguar su identidad. El plan pronto empezará a dar sus frutos. Cuando alguno de los PJs se separe del grupo por cualquier motivo, será atacado por tres hombres. Dos son simples valentones, cortagargantas del montón. El tercero es un peligroso asesino a sueldo, llamado Pedro Arias Dávila, que puede darle al PJ un serio disgusto. Por suerte, los planes del mercenario son capturarle vivo, para poder interrogarlo a placer en algún lugar discreto. Eso, y la providencial llegada de tres misteriosos gentilhombres (los Correos) salvarán la vida del PJ. Pedro Arias desaparecerá de la manera más espectacular posible (saltando por los tejados, arrojándose al cauce del Manzanares, saltando a bordo de un carruaje que cruce la calle a todo galope)... para frustración de los salvadores del PJ, que también se esfumarán sin dar explicaciones. Caso de que alguno de los valentones sea capturado vivo... no sabe nada. Simplemente fue contratado por ese misterioso caballero para lo que tenía que ser "un trabajo fácil". ¿Dónde? En el Mesón de la Torrecilla Vieja... una mugrienta taberna bastante frecuentada por "lo mejor" del hampa madrileña...

La Casa de Juegos "Flux" (*Cantando las Cuarenta*)

Puede que, antes o después de entrar en la Casa de Juegos, los PJs decidan hacer algunas discretas averiguaciones en el barrio. Correcto. Si despliegan un mínimo de simpatía con las vecinas y unas pocas monedas con los mendigos, pueden enterarse de los siguientes chismorreos:

- La casa de juegos cierra oficialmente a eso de las once de la noche. Sin embargo, mantienen un fuego encendido toda la noche.
- ¡La Santa Compañía! ¡La Santa Compañía vaga por la corte, por nuestros pecados! ¡La Santa Compañía!... Dice una viejecita gallega (se refiere a los miembros de la Cofradía Infernal que, embozados, se acercan a casa de juegos entre las sombras de ciertas noches).
- La Casa está embrujada. Se oyen gemidos, y lamentos lejanos en las noches oscuras. Cierto. Los gritos de las víctimas, aún ahogados por las espesas paredes.
- No sé por que la gente considera tan mala persona al caballero ese, de la espada con el oro marcado. Si, ese Luís Vélez, el responsable del garito. Pues yo alguna vez lo he visto con niños... ¿No dice nuestro Señor que esto acerca al reino de los cielos?

Si los PJs deciden visitar el madracho de juegos por la mañana... es que son unos tontos. El garito duerme a esas horas. Flux es un caserón destartado, situado en el centro del barrio de Germanías, rodeado de laberínticas callejas. Aquí, la animación no comienza hasta bien entrada la tarde. Coches, pordioseros, soldados, escribientes... el todo Madrid, el pobre y el rico, el noble y el villano se igualan ante la mesa de juego. Nadie va armado, ni los empleados del establecimiento. Las armas se guardan fuera de la sala, junto con la honradez y vergüenza. Si alguien del grupo dedica un poco de tiempo a pasear por entre las mesas y jugar unas monedas tendrá derecho

a una tirada de **Otear** con un bonus del 25%: hay cinco personas en el local que han sido las primeras en entrar... y que ni juegan ni beben. Tres de ellos tienen su oficio escrito en la piel de la cara: chirlos, viejas cuchilladas, algún que otro sinuoso "Dios os guarde..." Esos brutos no pueden ser otra cosa que los matones encargados de mantener el orden en el establecimiento.

Las otras dos personas son un poco más curiosas. Uno es un gentilhomme de unos cuarenta años, no tan voluminoso como sus compañeros pero de aspecto nervudo. Los PJs pueden deducir con facilidad que es el jefe del monipondio: su nombre es Luís Vélez, y su actividad se limita (aparentemente) a cruzar un par de palabras (a veces, una simple mirada de advertencia) con los Negros de las mesas, dar alguna que otra orden o indicación a los gigantones... y, de vez en cuando, pasar por una pequeña puertecilla del fondo a otra sala, quizá su despacho o similar, donde permanece un rato, antes de volver a salir.

La quinta persona es una Enganchadora, Apuntadora y Contadora. Incluso en la sala medio oscura le es imposible hacerse pasar por una pollita, a pesar de las toneladas de afeites que la sepultan. Pero a base de simpatía y algún arrumaco de vez en cuando va haciendo soltar los cordones de las bolsas. No es otra que Doña Tomasa, la tapada que acudió desde segunda fila al entierro del camarada de los PJs. Ya no está para su oficio de cortesana, y sobrevive como puede, dando algo de animación a los clientes del garito. Si los PJs se fijaron en ella en el cementerio podrán reconocerla; en caso contrario deberán pasar una tirada de **Menoria** para ver algo familiar en su porte, pelo y andares... Todos en el garito la conocen, y la mujer no tendrá inconveniente en atender a cualquiera de los PJs. Toda sonrisas, ya que al fin y al cabo es su trabajo. Pero si le preguntan por el Sargento, su cara se mudará. Una tirada de **Psicología** (o, simplemente, pensar un poco) hará ver a los PJs que no es normal que una putita se preocupe tanto por un cliente muerto. Si la presionan, se cerrará en banda y procurará escabullirse. Si se ponen especialmente pesados... acudirán Vélez y sus chicos a poner paz... si es necesario sacando a patadas a esos pesados del local.

Claro que puede que los PJs se comporten como caballeros (para variar). Tomasa, en principio, desconfiará de ellos, pero si consiguen convencerla que solo desean saber quién mató a su amigo, (**Elocuencia** o una buena interpretación) no tendrá empacho en confesar que ella también lo apreciaba. Mirando nerviosamente a su alrededor, les dirá que ese no es buen sitio para hablar. Cuando cierre el local, ya de anochecida, ella irá a casa de don Cleofás. Allí podrán hablar con tranquilidad...

Si los PJs desean interrogar a alguno de los clientes habituales del garito, deberán pasar una tirada de Suerte fácil (+25%) por cada jugador al que deseen interrogar. Caso de que la fallen (o que se les ocurra interrogar a algún negro), su curiosidad malsana llegará a oídos de Vélez. Una tirada de **Psicología** hará que, al cruzar la mirada con él, el PJ se dé cuenta de ello.

Todo el mundo conocía al Sargento... pero nadie se había fijado en demasía en él hasta el momento de su muerte. Hombre discreto y tranquilo, no se metía con nadie, se deslizaba como una sombra de mesa en mesa, sin buscar más aparente sociedad que la de los naipes y los dados. Eso sí, su última tarde fue espectacular. Justo antes de que abandonara el garito por última vez, el Sargento se plantó en medio de la sala, completamente armado. Nadie supo de dónde había salido, pero estaba mortalmente pálido. Fue su voz, recitando un poema, lo que hizo que sus compañeros de juego dejaran de considerarlo invisible:

*"Tres dentro del fuego
que no da calor.
Seis son los aceros
que no provocan dolor.
Nueve por el vino
que no embriaga al corazón.
¡Señala, libro sin palabras
quién mata a tu señor!"*

Los jugadores sólo recordarán fragmentos del poema (que fue considerado la feliz ocurrencia de un borracho). Los PJs tendrán que interrogar a un mínimo de tres personas para conseguir una versión razonablemente completa... con el consiguiente peligro de que sean descubiertos. En tal caso, bueno, a Vélez no le gustan los tipos que meten las narices en sus negocios (¡o si no, que se lo digan al Sargento!). Hará correr la voz entre los barateros que infestan la sala que los PJs han jugado de

estocada, y que llevan una pequeña fortuna en su bolsa. Además, les advertirá que son peligrosos... Quizás fuera mejor recoger sus bolsas del suelo, tras degollar sus cuellos...

Los Barateros no perderán el tiempo, y montarán una emboscada a los PJs a un par de calles de distancia de la casa de juego. Su táctica es tan sencilla como efectiva: la mitad aparecerán corriendo por delante, la mitad por detrás. Pero aunque doblan el número de PJs, no son demasiado bravos. Ante una resistencia decidida, cuando la mitad hayan muerto o se vean heridos, huirán despavoridos.

El Rey de Oros (*Cantando las Cuarenta*)

Sólo para el DJ: La respuesta al acertijo es sencilla... para todo aquél que se moleste en pensar en ello y caiga en la cuenta que a la baraja de cartas se la llama popularmente Libro de las Cuarenta hojas: tres de Bastos dentro del fuego..., seis de espadas (los aceros...), nueve de copas (por el vino) y doce... de Oros. Rey de Oros. Es el apodo por el que se conoce en los ambientes de Germanía a Luís Vélez, al parecer debido a la habilidad con las cartas que demostró en sus años mozos. Está orgulloso de su mote, y por ello lleva en la cazoleta de su ropera (que los PJs no habrán podido ver porque no se llevaban armas dentro del garito) un ducado de oro, al que siempre da brillo... El "sol de oro" que viera el bueno de Don Cleofás.

El viejo Sargento había encontrado una nueva causa por la que luchar. Unas extrañas desapariciones de niños, demasiado numerosas para ser obra de la casualidad o del accidente. Pistas, rumores e indicios apuntaban hacia el garito de Flux. Una noche, el Sargento pudo deslizarse más allá de la sala. Llegó hasta la sala de los ritos demoníacos. Oyó los gemidos y lamentos de los niños que, encerrados en diminutas mazmorras, esperaban su sacrificio en el próximo aquelarre. Y se estremeció, pues al fin había entendido. De repente, se sintió observado. Y girándose, vio como Luis Vélez y sus hombres se acercaban a él. Salió corriendo y alcanzó la puerta que daba al garito. Sabía que en público no se atreverían a hacerle nada. Pero también que no podía pedir ayuda a la chusma de jugadores, tanto blancos como negros, que le rodeaban. Y que en la calle podía encontrarse la muerte. Sin embargo, quiso delatar de algún modo a el que podía ser su asesino. No podía denunciarlo abiertamente. Los parroquianos hubieran callado como tumbas. Pero sí que podía soltar una chanza, lo bastante compleja para que no la entendieran, lo bastante pegadiza como para que la recordaran. Luego ganó la calle, intentando llegar hasta su casa, avisar a Cojuelo y Cleofás. Sus enemigos no le dejaron, evidentemente. Con todo, su último pensamiento fue de orgullo: ¡Cuatro contra un viejo! ¡Y ocultos entre las sombras, atacando por la espalda! Ellos tenían más miedo que él...

En la boca del lobo... (*La Conjura*)

Puede que varios o todos los PJs quieran visitar el Mesón de la Torrecilla Vieja, en busca del misterioso espadachín que lanzó gente pagada contra uno de ellos. Si hacen algunas averiguaciones previas (o si conocen por *background* los "barrios calientes" de Madrid) sabrán que el Mesón es propiedad de un antiguo ladrón, Mateo de Pablos, que ya arregló cuentas con la ley. Con todo, su establecimiento suele ser el lugar de cita habitual de lo más florido del hama madrileña. Un buen lugar para contratar asesinos, ladrones o simples valentones, para comprar o vender objetos robados o simplemente para llegar a acuerdos sobre negocios poco o nada lícitos. ¡Pocos son los Alguaciles de la Ronda con suficientes redaños para asomar la nariz por ahí! Cualquiera PJ que entre en el local y no sea Bandolero, Soldado, Mercenario o Ladrón, y no pase una tirada de **Disfrazarse** provocará que se haga de inmediato el silencio, despertando el recelo de los siempre desconfiados hampones. Las chanzas y provocaciones de los matones presentes no tardarán mucho en llegar, y los PJs deberán demostrar que son tipos duros si no quieren ser apaleados, robados (y quizá algo peor) por los gentiles parroquianos del Mesón.

Una vez más, los PJs deberán hacer gala de sus habilidades para hacer hablar a las gentes, desde soltar la lengua a los ociosos (**Elocuencia**) hasta pagar unas monedas por la información (**Soborno**), enredar a alguna de las Tusonas que por ahí se pasean (**Sedución**) o, incluso, arrastrar a alguno afuera

del local, para "dialogar" con tranquilidad (*Tortura*). Podrán averiguar así que el individuo por el que preguntan podría ser Pedro Arias Dávila, un asesino y mercenario sin escrúpulos, que últimamente está contratando bastantes valentones. Parece ser que está bien respaldado, pues aseguran que en estos "trabajos" no hay el menor problema en lo que respecta a la autoridad...

Desgraciadamente, los PJs no podrán descubrir su paradero, por mucho que lo busquen. Eso sí, si no son discretos es bastante posible que el tal Arias Dávila se entere que un grupo de tipos duros ha estado preguntando por él...

Precipitando los acontecimientos (*Cantando las Cuarenta y La Conjura*)

Los PJs tienen una cita con Tomasa en casa de don Cleofás... pero la vieja cortesana no aparece. Los PJs no tienen por qué saber que ha sido retenida por los hombres de Vélez, que se han dado cuenta de que hablaba demasiado con los PJs. Por otra parte, Cleofás y Cojuelo quizá sepan qué es lo que les tenía que decir la vieja andorra: la lista de nombres que encontraron en la habitación del sargento corresponde a ¡niños! Niños perdidos durante los últimos diez meses en la Villa. Si la investigación de los PJs ha ido por los cauces correctos y suman dos y dos, relacionarán los rumores acerca de la casa Flux con esta información... y se darán cuenta de qué investigaba el sargento, y por qué lo mataron. Lo que el grupo no puede saber todavía es por qué quiere Vélez a los críos... pero quizá puedan averiguarlo haciendo una segunda visita, ya de anocheada, a la casa de juegos. Además, habrá que averiguar qué le ha pasado a Tomasa.

Claro que, a lo mejor el Diabolo tiene otros planes. Porque justo en el momento en el que los PJ se dispongan a salir, la puerta de la casa será aporreada por un puño de hierro, mientras alguien grita: "¡Abrid en nombre del Rey!" Cuando los PJs abran la puerta se encontrarán con media docena de Corchetes y un Alguacil de la Ronda, que ordenarán al grupo que se rinda sin ofrecer resistencia, y que los acompañe hasta la Casa y Cárcel, ya que pesa una acusación sobre ellos. Si los PJs preguntan que qué tipo de acusación, se les contestará que ya se lo dirá el juez. La Ronda es auténtica: se trata de otra maniobra de Pedro Arias, que ha averiguado el domicilio de los PJs y, gracias a la complicidad del Alguacil Mayor Luís de Vergel, ha conseguido la colaboración de las Justicias. Su plan es sencillo: a medio camino de la Cárcel él y sus hombres interceptarán al grupo, Dávila mostrará un papel firmado por el Alguacil Mayor según el cual tiene derecho a hacerse cargo de los prisioneros y se llevará al grupo a un lugar discreto, donde torturarlos y asesinarlos con tranquilidad. Evidentemente, las cosas no tienen por qué salirle bien: en primer lugar, todo PJ de origen hidalgo o superior tiene derecho a llevar su arma, esté detenido o no... Tampoco es tan fácil que los PJs se avengan a acompañar a la Ronda por las buenas, en especial si han averiguado que Dávila y los suyos no tienen problemas con la Ronda... Acompañar a la Ronda (aunque sea armados, hasta que se resuelva el asunto) y ante la llegada de Dávila y los suyos convencer a los Corchetes y su Alguacil (tirada de *Elocuencia*, *Mando* o una buena interpretación) de lo irregular del asunto puede ser una buena manera de conseguir aliados suplementarios. Por último, no hay que olvidar a Diego Guzmán y sus dos compañeros, que atacarán a Dávila y sus sicarios, rescatando a los PJs. Esta vez, Pedro Arias Dávila será capturado con vida, delatando el nombre de quien le paga: Don Gaspar de Bonifaz, que a su vez cuenta con la complicidad y apoyo de Luís de Vergel... Diego Guzmán pedirá excusas a los PJs, pero se negará a darles explicaciones: les prometerá por su honor, eso sí, que se lo contará todo cuando ate un par de cabos que están sueltos. También les dirá que han hecho un gran servicio a la Corona, por el que serán recompensados...

¡Salvad a los niños! (*Cantando las Cuarenta*)

Cercana al medianoche, grupos de sombras se mueven en la oscuridad de las calles, rumbo al ahora silencioso caserón de la casa Flux: son la Cofradía Infernal, que van a celebrar su fiesta. En el sótano, Juan y Pedro han terminado de atar a un poste a media docena de llorosos críos, mientras Vélez y Alonso se disponen a recibir a los invitados en la sala principal. Si los PJs se han emboscado en las cercanías de Flux, verán como grupos de dos a tres personas se acercan a la puerta, llaman

cuidadosamente y esperan unos segundos. Entonces, se abre un pequeño ventanuco y se produce un intercambio de palabras. Después, se abre la puerta y, como verdaderas Sombras (es decir, criaturas infernales), los embozados son tragados por el caserón. Hace falta situarse MUY cerca de la puerta (*Esconderse* o *Discreción*) para poder escuchar la contraseña: Thamur. Si alguno de los PJs pasa una tirada de *Conocimiento Mágico* o de *Leyendas* reconocerá dicha palabra cómo uno de los nombres de Frimost, el demonio de la destrucción. Sabrá entonces qué tipo de fiesta se prepara en las entrañas del caserón... y para qué quiere Vélez a los niños. ¡Pues en los aquelarres a Frimost han de ser quemadas vivas seis víctimas!

Los PJs han de hacer algo... y hacerlo rápido, si quieren impedir el asesinato de los niños y quizá la aparición de un Demonio Mayor en plena Villa y Corte: quizá emboscar a un par de los embozados y "pedirles las capas amablemente" para entrar en el caserón... o quizá llamar a la Ronda. Pero los Alguaciles no acudirán. No es ilegal celebrar reuniones nocturnas en la Villa... y en cuanto a lo de las capas, bueno, pues hace bastante frío en Madrid. De hecho, la Ronda sabe que pasa algo. No son tontos. Pero saben también que bajo las capas se esconden algunos de los mas nobles apellidos de la Corte... y no quieren problemas. Sospechan que quieren "jugar" lejos de la plebe, con los alicientes de la nocturnidad y el disfraz, y como no hacen daño a nadie... (y, sobre todo, no quieren que se lo hagan a ellos), les dejan en paz (si a eso añadimos que quizá los PJs, a estas alturas, no sean personas gratas para la Ronda, quizá los PJs tendrían que desechar esta opción).

Pero como ya se ha dicho, los PJs tendrán que hacer algo, y pronto... ¡Porque Tomasa está en este momento prendiendo fuego al edificio!

El Señor del Fuego (*Cantando las Cuarenta*)

La vieja cortesana oculta siempre un fino estilite entre sus ropas. Con él ha conseguido cortar las ligaduras con las que la han atado los sicarios de Vélez. No obstante, sabe que no logrará alcanzar la salida, y que aunque lo hiciera el dueño del Madracho no la dejaría seguir con vida mucho tiempo. Pero ahora sabe por qué murió el Sargento, y está dispuesta a dar a esos adoradores del Señor del Fuego un poco de su propia medicina. Oculta en un rincón, Tomasa espera a que a medianoche se inicie el aquelarre para prender fuego a la casa. Espera que la confusión que se desatará le permita salvar a los seis niños, que lloran atados al poste. No le importa perder la vida.

Po desgracia, los adoradores, reunidos en el sótano, drogados por los bebedizos y extasiados pos la ceremonia, no se empiezan a dar cuenta de que el humo es más espeso de lo que debiera hasta pasada media hora larga de la ceremonia. Para entonces ya es demasiado tarde: al poco se derrumba el techo de paja sobre el primer piso, y Flux se convierte en una trampa de fuego, cuya única salida posible es un corredor en llamas. En la confusión, Tomasa consigue llegar hasta los niños y soltarlos... pero la puerta está bloqueada por Vélez y sus muchachos.

Afuera, los vecinos comienzan a formar un cordón con cubos de agua para evitar que el fuego se extienda entre las callejas, pero evidentemente nadie se atreve a entrar dentro.

Los PJs pueden estar fuera del edificio cuando estalle el incendio... o dentro, junto con una veintena de adoradores de Frimost enloquecidos por el fuego. Si (cómo es tradición) están en cualquier otra parte, más despistados que un hippie en la OTAN, don Cleofás acudirá, sudoroso, a darles novedades del incendio. Eso sí, cuando lleguen a la casa esta será ya una enorme pira ardiente, y harán falta muchos redaños para meterse dentro.

La casa es un infierno llameante. Unos tipos sudorosos, envueltos en capas, corren desesperados e histéricos, sin atreverse a salir. Los gritos parecen venir del sótano. La entrada a los sótanos está en la sala de juegos, tras la misteriosa puerta que el Rey de Oros cruzaba de vez en cuando. Es estrecha, y está semibloqueada por una viga ardiendo (Agilidad x 3 para cruzarla sin quemarse).

En el sótano, unas celdas minúsculas, de madera, donde se encerraba a los niños, drogados y amordazados, en espera de los aquelarres. Al fondo, un altar impío, claramente demoníaco. Tras él, una mujer protege, estilite en mano, a un puñado de niños contra cuatro espadachines. Evidentemente se trata de Tomasa, el rey de oros y sus matones. Al llegar los PJs, Vélez girará su

cara, mirando de hito en hito a los PJs. No hacen falta tiradas de **Psicología** para darse cuenta de que nada le importa ya: mejor una hoguera en su propia madriguera que no la de la Inquisición... en especial si puede llevarse a sus enemigos con él al Infierno. Así que cargará contra el grupo, ayudado por los suyos, que le seguirán ciegamente hasta el final. El calor sube, y la casa se está convirtiendo en un horno. El humo atezca las gargantas, haciendo cada vez más difícil respirar. Los PJs no solamente tienen que ganar el combate... sino ganarlo rápido: dentro de una decena de asaltos (2 minutos), el ambiente empezará a ser irrespirable, y tanto PJs como PNJs deberán empezar a tirar Resistencia x 3 por asalto, perdiendo 2 puntos si no pasan la tirada...

Desenlaces y Recompensas (Cantando las Cuarenta y La Conjura)

Lo maten los PJs o no, Luís Vélez no saldrá de la casa en llamas. Quizá, si el grupo no tiene la seguridad de que haya muerto, sea divertido encontrárselo más adelante, un siniestro y misterioso espadachín embozado, con el rostro desfigurado por horribles quemaduras y una cuenta pendiente con los PJs...

Cumpliendo su palabra, a los pocos días Don Diego de Guzmán de los Reales de Ulloa se presentará ante los PJs, con un par de botellas de Valdeiglesias, una bolsa bien repleta (por las molestias) y algunas explicaciones: hablará de la Conjura de Gaspar de Bonifaz y Luís de Vergel, y de la posible complicidad del Conde de Olivares contra el de Villamediana... Por cierto, aún hay que enviar esos despachos a Cádiz. En ellos se avisa a las comitivas de transporte del tesoro de las Indias de variar la ruta habitual y de doblar la escolta, pues se teme que el convoy sea atacado por un audaz y peligroso bandido llamado Scarletti. Quizá a los PJs les gustaría hacerse cargo de esa misión... teniendo en cuenta que es posible que el de Olivares intente aún algún golpe de mano para desprestigiar a los Correos...

Sea como fuere, los PJs ganarán 45 P. Ap si resuelven sin excesiva ayuda el misterio policíaco de *Cantando las Cuarenta*, y 30 si sobreviven a las intrigas de *La Conjura*. Como siempre, una buena interpretación o mejores ideas se premiarán con hasta 15 P.Ap. más. Y por hoy, ya está bien. Quizá otro día contemos la historia de Tomasa, Don Cleofás, dos de los niños y el tesoro de Cojuelo. Nos vemos.

...Si las cosas parecen demasiado sencillas, no lo son

Esta aventura ha sido redactada de tal modo que las dos tramas de acción que hay en ella puedan ser jugadas de manera independiente, si el DJ no quiere complicarse la vida. Si por el contrario eres de esos que hacen de la máxima más difícil todavía su divisa de guerra, nada te impide mezclar aún más ambas historias. Algunas indicaciones:

- Don Cleofás: desde su trabajo como cuevachuelista de la Corte puede oír rumores acerca de los ataques a los Correos, ayudar a descubrir parte de la conjura e incluso identificar al traidor que pasa información secreta a Olivares y los suyos.
- Cuando Pablo Arias Dávila empieza a interesarse por los PJs, puede que oiga hablar de su interés por la Casa Flux. Quizá le interese colaborar con Luís Vélez en la eliminación del grupo...
- Por otra parte, Diego Guzmán es un nombre de honor, y admitirá que se ha portado un tanto deshonestamente con los PJs, utilizándolos como cebos. Vamos "que les debe una" ¿Quizá los Correos ayudarán al grupo a la hora de entrar a saco en el Madracho de Juego?

Dramatis Personae

Luís Vélez, el Rey de Oros

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	13	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	12	RR	25%
PER	14	IRR	75%
COM	16		
CUL	12		

Armas: Ropera 80% (1D8+1+1D4)
Daga de Guardamano 40% (1D4+2+1D4)
Pistola de Silla 40% (1D10+1D4)

Armaduras: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: *Elocuencia* 60%, *Disfrazarse* 40%, *Falsificar* 90%, *Juego (Cartas y Dados)* 95%, *Conocimiento Mágico* 100%, *Mando* 45%, *Psicología* 60%.

Pedro, Juan y Alonso

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	10	Peso	90 kg
HAB	12	Aspecto	7 (Feos)
RES	20	RR	10%
PER	8	IRR	90%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 90% (1D6+1D6)
Cuchillo 60% (1D6)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Juego* 90%, *Pelea* 70%, *Robar* 20% (es que se les ve), *Tortura* 50%.

Nota: Si el DJ considera que son demasiado débiles para enfrentarse al grupo, puede reforzarlos con un par de barateros.

Barateros

FUE	14	Altura	1,70 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	12	Aspecto	12 (Normalitos)
RES	14	RR	40%
PER	10	IRR	60%
COM	7		
CUL	8		

Armas: Ropera 40% (1D8+1)
Daga 40% (2D3)

Armaduras: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Correr* 60%, *Esquivar* 45%, *Esconderse* 60%, *Pelea* 30%.

Cofradía Infernal

FUE	6	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	75 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normales)
RES	10	RR	5%
PER	13	IRR	95%
COM	7		
CUL	12		

Armas: Espadín con diamantes engarzados y similar 25% (1D6-1)

Armaduras: Ropa Acolchada de Seda y Terciopelo (Prot. 2)

Competencias: *Conocimiento Mágico* 40%, *Elocuencia* 80%, *Etiqueta* 90%, *Soborno* 75%, *Pelea* 10%.

Nota: En el incendio sus competencias pasan a ser las siguientes: *Chillar* 90%, *Desesperarse y correr dándose de cabezas* 90%.

Tomasa

FUE	7	Altura	1,70 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	12	Aspecto	16 (Normal)
RES	10	RR	70%
PER	17	IRR	30%
COM	18		
CUL	10		

Armas: Estilete 25%/90% (1D3/Mortal)
Pelea 95% (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cantar* 20% (desafina un poquito), *Maquillaje (Disfrazarse)* 90%, *Psicología* 50%, *Seducción* 70% (de jovencita tenía 90%, pero pasan los años).

Nota: La vieja cortesana no es lo que era... pero quien tuvo, retuvo, y suple lo que le ha quitado la edad con lo que le da la experiencia. Abrigaba la esperanza de casar (cazar) al buen sargento, el único hombre honrado de su entorno, y el astuto viejo se dejaba querer para sacarle información y favores. En una lucha "limpia" Tomasa va de 25% con su estilete. Pero cuando realmente desea hacer daño a alguien, le abraza y lleva su mano a la ingle... para rebanar la arteria femoral de un solo golpe. Esta herida es mortal de necesidad en 10 turnos, a no ser que alguien saque un crítico en **Medicina** o **Primeros Auxilios**. Una tirada exitosa solo atrasa en dos turnos el desangrado de la víctima.

Correos del Rey

FUE	15	Altura	1,78 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	17 (Normal)
RES	18	RR	80%
PER	20	IRR	20%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Ropera Mata Amigos 90% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 75% (1D10+1D6)
Pelea 75% (1D3+1D4)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3).

Competencias: *Cabalar* 80%, *Otear* 65%, *Etiqueta* 50%, *Escondarse* 75%, *Psicología* 75%.

Nota: Don Diego Guzmán, Don Andrés de Villaplana y Don Jose Manuel Ybarra... La élite del cuerpo de Correos. El DJ deberá usarlos con prudencia, y evitar caer en la tentación de usar a este "super trío" para solucionarles todos los problemas a los PJs. Al fin y al cabo, estos chicos van a la suya.

Pablo Arias Dávila

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	16	RR	70%
PER	17	IRR	30%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Ropera 85% (1D8+1+1D6)
Daga de Guardamano 75% (1D6+2+1D6)
Pistola 65% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 3).

Competencias: *Discreción* 95%, *Esquivar* 60%, *Tortura* 75%.

Valentones a sueldo

FUE	14	Altura	1,75 m
AGI	12	Peso	80 kg
HAB	12	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Ropera 60% (1D8+1)
Pelea 35% (1D3)
Trabuco 45% (2D4+2)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2).

Competencias: *Discreción* 45%, *Escondarse* 55%, *Tortura* 50%.

Ir por Lana...

Por Melo

La Situación

Países Bajos Españoles entre 1600 y 1630 (adaptable hasta el XVIII).

Dependiendo del momento en el que se desee jugar, sería conveniente poder explicar a los PJs quién gobierna España y en que estado están todas sus posesiones, como está Francia e Inglaterra políticamente hablando y que guerras hay a la vista. No las detallo aquí porque tendríamos un tratado de Historia en vez de una partida.

El Comienzo

Los PJs se encuentran en alguna ciudad de las provincias de Flandes (Flandes, Brabante, Zelanda, Luxemburgo, Limburgo...). El motivo que les llevó allí puede ser cualquiera razonable: algún negocio que al terminar los dejó tirados en Flandes, como, por ejemplo, el transporte de mercancías a través del Camino Español que también hacía las vees de ruta comercial por Centroeuropa).

Tras semanas (varias, las que hagan falta) moviéndose por la provincia en busca de algo de interés han terminado por agotar los escasos recursos pecuniarios que poseían. Por suerte, en esta ciudad en la que están han conseguido contactar con un mercader que parece buscar a un pequeño grupo de aguerridos aventureros para que realicen un "pequeño" encargo, haciendo saber a todo los que lo quieran que se encuentra en una posada determinada (el propio mercader podría ser incluso un PJ, al que los personajes pueden conocer de antemano).

Si acuden allí, los PJs conocerán el encargo: viajar a España y traer de contrabando una pareja (macho y hembra) de ovejas merinas... ¡Sí, ovejas! Por ello se les pagarán los gastos del viaje y una suculenta suma (aunque sin excesos). Se trata, simplemente, de traer las ovejas. Naca rocambolesco que exija grandes sumas de dinero por parte de os PJs (je, je...).

La Aventura

Llegar a España debería ser relativamente fácil (por ejemplo, a través de un puerto portugués), y desde allí deberán viajar a Madrid, donde les espera el contacto, sufriendo simplemente las pésimas carreteras españolas..., en principio. Durante el camino a Madrid tendrán varios encuentros:

- Tendrán altercados con uno o varios nobles (menores, que tampoco hay que exagerar), al que la forma de respirar de nuestros aventureros le parece un insulto. Recordemos el "espíritu novelesco" que sufre España y los españoles en estos años. Vamos, que todos somos "gentilhombres".
- Podrán asistir a un auto de fe: recomiendo leer un artículo sobre ello en la revista *Aventuras de la Historia* o el libro *Limpieza de Sangre* de Arturo Pérez-Reverte.
- Podrán asistir a una corrida de toros con el rey presente (naturalmente, cuando estén en Madrid), a las que son tan aficionados los Habsburgo. Para esta parte recomiendo leer *Limpieza de Sangre* de Arturo Pérez-Reverte.

A buscar ovejas

Lo interesante de esta parte es que consigan la pareja de ovejas, no que logren llevarlas a Flandes. Además, siempre es posible que a los personajes les den gato por liebre: ¿alguien se ha informado del tema de las merinas?

Una vez consigan las ovejas, deben organizarse para llevarlas a Flandes (o a Inglaterra, si se han puesto en contacto con quién les contrató). Aquí comienza lo bueno.

Y es que puede que la guardia y, sobre todo, la Mesta, reciban un chivatazo y les sigan los pasos de cerca por toda la península (y parte del extranjero, si pueden). Puede ser interesante que uno de los PJs trabajara para la Mesta y aunque no les interesa que las ovejas lleguen a su destino, también es prioritario destapar la red de contrabando de merinas.

Nota al DJ: yo recomendaría que el "infiltrado" fuese amigo del resto de PJ, por aquello de que no les traicione a las primeras de cambios. También sería de interés para el DJ que se informe bien sobre la Mesta, importantísima organización ganadera española que tenía el monopolio de la producción en la península y que, como tal, tenía importantísimos contactos políticos.

¿Cuáles son las posibles rutas de huida de los PJs?:

- Por tierra: cruzar España, los Pirineos y Francia hasta Holanda y desde allí hasta Inglaterra. Lo malo es que podrían ser confundidos con espías españoles (si uno lo es podría incluso ser reconocido).
- Por mar: tienen dos caminos. La obvia, por Portugal (el Cantábrico no debería ser posible, a no ser que los PJs tengan algún contacto), que es por donde vinieron, rumbo a Flandes. El problema es la que todos esperarían que tomarían. La otra, la no obvia, es a través del levante español zarpando rumbo a Italia y desde allí tomando el Camino Español hasta Flandes y luego Inglaterra.

El Final

Al final, las ovejas terminarán asadas irremediadamente y los PJs se quedarán con un palmo de narices...

Algunos datos a tener en cuenta

- **Datos Históricos:** posibles revueltas en Francia, Flandes o la propia España (depende del periodo jugado), soldados hambrientos que les confiscan las ovejas y se las comen en sus narices, se meten en una escaramuza de esas que abundaron en Europa, las ovejas terminan esparcidas por esas tierras de Dios...
- **Costas Irlandesas:** hay que tener en cuenta los piratas turcos, ya que al principio del periodo de la aventura tenían factorías estables en las costas de Irlanda. También pueden ser piratas irlandes o ingleses.

La Carta

Por Diego H. Sosa

Historia para ser jugada en Aquelarre Rinscita. Para poder dirigir esta historia es necesario contar con el libro básico de Aquelarre y su suplemento Rinscita. Se recomienda que el DJ sea alguien que ya haya dirigido Aquelarre previamente.

Introducción para el DJ

Exactamente el 17 de junio de 1545 en la ciudad de Calatrava, cerca de Santiago de Compostela, se había cometido un terrible asesinato. Por supuesto, esto no era nada nuevo, salvo por el hecho de que la víctima era Fernando del Valle, hijo primogénito de Francisco del Valle quién, en ese entonces, pertenecía a la Orden Militar de Calatrava (actualmente es el presidente).

Según las leyes del lugar cuando un miembro de la corte llega a la edad de 65 años debe abandonar su puesto para cederlo a su hijo mayor, siempre y cuando éste tenga la edad suficiente como para ocupar el cargo y hacerse responsable de las tareas que este demanda. Lamentablemente, y como Fernando era su único hijo, Don Francisco tuvo que seguir adelante con sus deberes dejando de lado tan tremenda pena.

Lo que nadie sabía era que, en complicidad con Facundo Alameda (otro miembro de la corte), Francisco había ordenado matar a su hijo para así no tener que abandonar su cargo y acceder a la presidencia diez años más tarde (cargo que sabía tenía asegurado). Para planear la muerte de su hijo, Francisco había contactado con su colega Facundo Alameda, enviando una carta en la que le explicaba sus intenciones y le pedía ayuda ya que, según se comentaba, tenía cierta experiencia en el asunto. Este muchacho, que no era nada lento ni zozco, accedió a realizar el trabajo a cambio de algún que otro futuro favor (ya que preveía el inminente ascenso de Francisco). Así que sin más espera escribió su respectiva respuesta y el plan se puso en marcha.

Ya todos sabemos como concluye esta parte.

Luego de terminado el trabajo Francisco del Valle envió una última carta a Facundo agradeciendo su ayuda y en la que le detallaba la manera en la que lo habría de recompensar una vez asumido su cargo como presidente de la Orden Militar de Calatrava. Aquí comienza el problema.

Casualmente, el mensajero de Francisco cumplía años ese mismo día, 32 para ser exactos y como ya era costumbre decidió festejarlos en la taberna de Don Augusto con varios de sus amigos. Ya pasada la noche este buen señor se encontraba totalmente ebrio cuando recordó por fin la tarea que le habían encomendado, así que casi al borde de la desesperación corrió hasta, donde él creía, se encontraba la casa del señor Facundo Alameda y entregó el mensaje. Debido a la tremenda borrachera en la que se encontraba la carta fue entregada en otro sitio: en la casa de Don Eduardo Mendoza y Bobadilla, un miembro intachable de la orden (¡oh, casualidad!) quien al leerla y enterarse de lo ocurrido se puso en contacto inmediatamente con Francisco del Valle y Facundo Alameda, citándolos personalmente en su casa para una reunión privada.

Don Eduardo Mendoza y Bobadilla ya tenía 64 años de edad y según la ley debía de ceder su puesto a su hijo mayor al cumplir los 65, pero lamentablemente y para desgracia de Facundo y Francisco su hijo no era muy inteligente que digamos y a pesar de que tenía la edad adecuada era tan inmaduro e inútil que, a los ojos de su padre, no hubiera podido hacerse cargo del puesto jamás. Teniendo en cuenta esto, Don Eduardo propuso a sus dos nuevos "amigos" lo siguiente: cuidar de su hijo y guiarlo en sus labores mientras él no esté y a cambio la carta que tenía en su poder nunca sería revelada. Así fue entonces como los tres miembros de la Orden pactaron esa noche velar por el futuro de Diego Mendoza y Bobadilla hasta que este tenga la suficiente

madurez como para valerse por sí mismo dentro de tan terrible sitio: la Orden Militar de Calatrava.

Durante años todo marchó de maravilla, Don Eduardo se retiró a una hermosa hacienda en Valencia y Diego abusó de los cuidados de Francisco y de Facundo durante mucho tiempo más. Lamentablemente todo lo bueno llega a su fin.

El 14 de mayo de 1559 el padre de Diego, Don Eduardo, falleció de un ataque cardíaco en su hacienda, en donde fue encontrado. ¡Oh! Tremendo inconveniente.

Un día después de enterarse, Diego recibió la visita del criado de confianza de su padre, quien además del más profundo pésame, le entregó una carta sellada y una extensa nota del difunto en la que se le explicaba de manera sencilla (para que Diego pudiera entenderlo) todo lo que años atrás había ocurrido. En los cuatro días siguientes al pobre de Diego quisieron asesinarlo dos veces, y una tercera el día de su cumpleaños. Obviamente alarmado nuestro valiente amigo decidió huir y esconderse en una bonita casa en las afueras de Játiva y sin importarle lo que dejaba atrás reflexionó durante varios meses. Solo y dubitativo, no sabiendo si había hecho lo correcto Diego se cansó de esperar y por fin tomó una decisión.

Aquí comienza la historia...

Introducción para los PJs

Reino de Valencia.

Ciudad de Játiva, 22 de marzo de 1560.

La Casa del Viajero es la posada y taberna para gente de clase media/baja mejor visitada de la ciudad. Cualquiera sea la forma en la que los personajes hallan llegado, a la media noche tendrán un encuentro "casual" con un misterioso hombre que les hará, por cierto, una jugosa propuesta:

—Mi nombre es Ramón de la Barca —les dice (mentira, en realidad se llama Arturo del Solar)—, y en este momento requiero de los servicios de gente discreta, dispuesta a luchar en el extraño caso de que sea necesario, y por sobre todas las cosas que sean leales a su empleador.

Luego de una breve pausa y viendo la reacción de los PJs continúa diciendo:

—Básicamente el trabajo consiste en servir de escolta y custodiar a cierta persona que llevará consigo un manuscrito para entregarlo en Santiago de Compostela. Es algo sencillo y por lo cual recibirán, si es que deciden aceptar, unos 100 reales de plata cada uno (pueden llegar a regatear hasta 200 máximo).

Si es que aceptan se les dará más detalles acerca del viaje y del manuscrito mañana por la mañana en la hacienda del señor Juan de Domingo que queda en las afueras de la ciudad (en realidad la hacienda es la que ocupa Diego Mendoza y Bobadilla).

Consejo para el DJ: Toda esta situación depende de la buena dirección del DJ. Es mi recomendación que se maneje con mucho cuidado todo lo que tenga que ver con miradas extrañas; mentiras, situaciones que aparentan cosas que no son, etc. Lo que anteriormente escribí es solo un pie para que el DJ se haga una idea, pero es trabajo de ustedes pulir la escena al máximo.

La hacienda

Cuando los personajes llegan se encuentran con un hermoso lugar, obviamente ocupado por gente de dinero, adornado con rosas y flores silvestres en las murallas y puertas de roble cuidadosamente trabajadas. Cerca, a unos 20 metros, pueden ver lo que parece ser un establo y un criado bastante robusto cepillando a uno de los caballos (en realidad uno de los guardias de Diego).

Quince minutos después de tocar a la puerta les abre un hombre de corta edad y muy bien vestido quien de muy mala

gana les hace entrar y los invita a sentarse en alguno de los enormes sillones forrados en piel que hay en la sala. Abriendo un armario saca de él una botella de vino y sirviendo cuatro copas (tantas como PJs haya) los mira y comienza diciendo:

—Muy buenos días señores, espero sinceramente no haberlos importunado al hacerlos venir tan temprano, por favor bebamos juntos mientras les detallo el problema.

Luego de una corta espera, en la que Diego espera ver la reacción de los personajes (cosa que no hace por que realmente es un idiota), se sienta y les hace una breve narración de su historia (con tantos detalles como el DJ considere necesarios) que concluye diciendo:

—...Y así, luego del tercer intento de asesinato y en el que lamentablemente murió el señor Iñigo, el mas fiel siervo de mi padre, decidí marcharme de Santiago y venir a refugiarme aquí, pero ojo, no a esconderme sino a meditar sobre lo sucedido. Lo que ustedes tienen que hacer es escoltarme de vuelta hasta esa ciudad y cuidar de mi y del manuscrito hasta que pueda entregarlo al mejor amigo de mi padre, el monseñor Ignacio Román. Este hombre es, a mi entender, el mas devoto de todos los cristianos, y yo sé que si le cuento mi problema él me ayudará usando sus fuertes influencias en la corte contra Francisco del Valle y Facundo Alameda. Deben saber, sin embargo, que solo en él puedo confiar y si de algún modo me llegara a pasar algo ustedes tendrán que entregar el manuscrito por mi y solo al monseñor, a nadie mas. Si así lo desean, pueden comer aquí ahora, pero lamentablemente mas tarde yo tengo que atender de mis asuntos y de seguro ustedes también, así que tendrán que marcharse. Partiremos mañana al amanecer, yo proporcionaré el transporte y pagaré por todo el viaje, se les dará la mitad de lo acordado y la otra mitad al regresar, ¿alguna pregunta?

El viaje

A la mañana siguiente se encuentran con que Diego los está esperando junto a Arturo (el hombre que los contrató en la posada), dos guardias y cuatro caballos extras (tantos como la cantidad de PJs). Todos los caballos, que se encuentran muy bien cuidados por cierto, tienen alforjas con comida seca y ahumada para el viaje, una cuerda de 10 m y una pequeña bolsa de cuero con la mitad de la paga de cada uno.

Sin mas discursos ni preparativos, en cuanto los PJs se hayan montado, Arturo saldrá primero dando la orden a los dos guardias de que permanezcan atrás y haciendo entender a los PJs que se queden siempre junto a Diego. Algo muy importante a destacar es que durante todo el viaje el grupo recibirá repetidos ataques de gente armada (mercenarios contratados por Francisco del Valle) que, de más esta decir, tienen como misión impedir que el señor Diego Mendoza y Babadilla llegue a destino.

Nota: Arturo, el mas ferviente servidor de Don Diego, está siendo chantageado por Facundo Alameda para que constantemente ayude a los mercenarios de la Orden; o bien para que robe la carta en cuanto tenga la oportunidad. Este señor hará hasta lo imposible para cumplir con su misión ya que de no hacerlo su hija, que en este momento se encuentra en manos de Facundo, será asesinada luego de ser "entregada" a los soldados. En algún momento del viaje (preferentemente cuando el grupo este descansando en alguna posada), Arturo matará a Diego sin que los PJs siquiera se den cuenta. Luego se hará un par de cortadas en el pecho con su espada para simular que a el también lo atacaron y argumentará que cuatro bandidos entraron por la ventana matando a su señor sin que él nada pudiera hacer y que luego huyeron por el mismo lugar.

Desgraciadamente para Arturo el manuscrito no se encontraba en la habitación ya que Diego (seguramente en el único momento en que una chispa de inteligencia pasó por su cabeza) se lo entregó a uno de los PJs (sin que los demás se dieran cuenta) e hizo lo mismo con el resto pero con cartas falsas (por supuesto sin que ellos lo sepan). Así que ahora a Arturo no le quedará mas remedio (si es que los PJs no lo descubrieron) que seguir camino y volver a intentar siempre que tenga oportunidad.

Consejo para el DJ: Manejen con mucho cuidado los ataques de los mercenarios y la reacción de Arturo ante ellos, usen todo lo que este a su alcance para que los PJs confíen en él en un 100%. Demás está decir que luego de matar a Don Diego, Arturo hará todo lo posible para seguir engañando a los PJs hasta dar con el que tiene la verdadera carta.

Santiago de Compostela

Al llegar a Santiago (si es que llegan) los personajes notan que alrededor del edificio principal de la Capilla de San Alberto de Ramos hay una importante aglomeración de gente. Muchos de ellos son mujeres que se encuentran desconsoladamente llorando y rezando al mismo tiempo. Entre todo el gentío, los personajes pueden ver que se encuentra la guardia del lugar y entre ellos ven un cuerpo tirado.

Efectivamente, (si los PJs se acercan a averiguar) descubren que la persona que yace en el piso es el monseñor Ignacio Román, quien aparentemente fue muerto en un "accidente" cuando un ladrón que pretendía escapar de su perseguidor en un carruaje robado le paso literalmente por encima. Se comenta que con esta terrible tragedia el nuevo monseñor será Don Francisco de Hurtadilla y se hará cargo gustosamente de todos los asuntos pendientes de su predecesor.

Nota: En cuanto al accidente de Román, la historia que se cuenta es cierta. Ahí no hubo ninguna conspiración ni asesinato premeditado, simplemente fue una desgracia ocasionada por el destino.

Consejo para el DJ: Traten de manejar la situación de manera tal que los PJs crean que el monseñor Ignacio Omán lo asesinaron y que su sucesor es tan basura o tal vez mas que el mismo Francisco del Valle. En otras palabras: ¡Jueguen con sus mentes!

Don Francisco de Hurtadilla

La única persona en la que el monseñor Román realmente confiaba dentro del círculo en el que se movía era el obispo de Hurtadilla, una persona de una honestidad intachable; todo lo que los personajes puedan llegar a averiguar de él no será mas que elogios, bendiciones y deseos de buena salud y prosperidad. Realmente es un excelente ser humano y, por cierto, esta enterado del asunto que compete a los PJs ya que su amigo y colega Román le habla pedido consejo en repetidas ocasiones.

El final

Si los personajes entregan el manuscrito al nuevo monseñor, este los ocultará dándoles asilo hasta que se resuelva el asunto y entregara el mismo a selectas personas de la corte para que enjuicien a los señores Francisco del Valle y Facundo Alameda (que por cierto ya tienen bastantes enemigos de la Gran Corte de Compostela). En definitiva los dos serán ejecutados luego de tres días de juicio.

Si los PJs desconfían de Don Ignacio de Hurtadilla y deciden conservar la carta serán perseguidos constantemente por más mercenarios contratados hasta que terminen muertos o hasta que los soldados de la Orden los arresten y luego ejecuten por el asesinato de varios de sus miembros (por los mercenarios).

Si los PJs llevan el manuscrito ante la corte personalmente tendrán que ir a juicio contra los mas altos miembros de la Orden Militar de Calatrava; juicio que obviamente perderán y por ende serán ejecutados.

Consejo para el DJ: Estas son solo algunas de las posibilidades, no es necesario decir el DJ debe estar preparado para cualquier cosa que se les ocurra a los PJs.

Dramatis Personae

Francisco del Valle

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición social: Alta Nobleza (Barón).

Situación familiar: Familia asesinada.

Profesión paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Castellano.

FUE	5	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	85 kg
HAB	10	Aspecto	12 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 40% (1D8+1)
Cuchillo 35% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 40%, *Comerciar* 60%, *Elocuencia* 85%, *Falsificar* 60%, *Idioma (Latín)* 80%, *Idioma (Francés)* 90%, *Mando* 50%, *Memoria* 30%, *Psicología* 85%, *Soborno* 95%, *Tortura* 80%, *Táctica Militar* 50%.

Facundo Alameda

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición Social: Baja Nobleza (Caballero).

Situación Familiar: Familia asesinada.

Profesión Paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Gallego.

FUE	10	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	70 kg
HAB	5	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 60% (1D8+1-1D4)
Espada Corta 30% (1D6+1-1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Buscar* 50%, *Comerciar* 45%, *Idioma (Francés)* 90%, *Idioma (Inglés)* 75%, *Idioma (Italiano)* 85%, *Soborno* 90%, *Tortura* 99%.

Don Diego Mendoza y Bobadilla

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición social: Baja Nobleza (Hidalgo).

Situación familiar: Familia asesinada.

Profesión paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Gallego.

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	15 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Pistola 50% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 45% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 45% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 60%, *Elocuencia* 45%, *Etiqueta* 70%, *Medicina* 35%, *Táctica Militar* 40%, *Primeros Auxilios* 45%, *Idioma (Francés)* 50%, *Idioma (Latín)* 40%.

Arturo del Solar

Profesión: Guerrero.

Posición social: Villano.

Situación familiar: Esposa y una hija.

Profesión paterna: Soldado.

Nacionalidad: Español (Aragón).

Grupo étnico: Catalán.

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	80 kg
HAB	20	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pistola 75% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 80% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 80% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Lanzar* 70%, *Buscar* 50%, *Cabalar* 50%, *Primeros Auxilios* 50%, *Trepar* 70%, *Artillería* 40%, *Táctica Militar* 70%, *Mando* 70%, *Elocuencia* 70%.

Mercenarios

FUE	20	Altura	1,75 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5	Edad	20-30 años
CUL	5		

Armas: Pistola 75% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 80% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 85% (1D6+1D6)
Pelea 75% (1D3+1D6)
Ballesta 75% (1D10+1D6)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Cabalar* 75%, *Buscar* 60%, *Rastrear* 80%, *Trepar* 75%, *Esconderse* 60%, *Esquivar* 50%.

Guardias Personales de Don Diego

FUE	15	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 80% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Carrecen.

Competencias: *Buscar* 60%, *Otear* 65%, *Cabalar* 50%, *Escuchar* 75%.

Anexo: Algunos consejos mas para el DJ

A pesar de que esta es una historia terminada y ya probada tengan en cuenta, señores, que pueden cambiar todos los nombres, fechas o cualquier cosa que les parezca que tiene que ser cambiada; no deben seguir al pie de la letra nada de lo que hay acá. Deben tener presente siempre que la improvisación es un factor fundamental dentro de una sesión o como mejor lo dice Ricard Ibañez en el manual básico de *Aquelarre*: "¡...no cortes una acción interesantísima para buscar alguna regla que no recuerdas, o que no existe en el manual Si es necesario, improvisa. Ningún manual es tan completo como para solucionar todas las ideas que proponga un jugador!"

Y esto mis queridos amigos es algo que, como todos sabemos, es tremendamente cierto.

La Cruz de Santiago

(Inconcluso)

Por Mickey

Introducción

Estas aventuras esta pensada para ser jugada en el Siglo de Oro en España básicamente, pero también se paseará por Francia e Italia, teniendo como fin superior a través de distintos módulos la salvación del Mundo y evitar la llegada del Anticristo a la tierra.

Los PJs como les suele suceder en la mayoría de las aventuras se verán involucrados en una serie de problemas sin saber como le han llegado.

Como otra particularidad, no se permitirá que los jugadores tengan relación alguna con la magia. Por el desarrollo de la aventura podréis comprobarlo.

Notas previas que el DJ debe de conocer: Como comprobarás mas adelante este modulo esta pensado para poder salvar a la Humanidad de la amenaza de un grupo de importantes inquisidores que no tiene mucho aprecio a la fe que en teoría representa. Aun así en el comienzo de cada modulo sé té ira poniendo al corriente de los hechos que están aconteciendo en esos momentos aunque no tenga influencia directa en esa aventura.

Espero que la disfrutéis.

1. Confesión a un hombre santo

Estamos en la España de 1664 en Madrid (meter datos de ambiente histórico).

Introducción

Bien el grupo de jugadores por un motivo o por otro será llamado a para realizar un favor a un franciscano de la Villa, el Padre Julián Mendoza. Este les tendrá que proponer un trabajo difícil y arduo: rescatar a un cura que ha sido capturado por el santo oficio bajo la acusación de negar la presencia de Dios en la Santa forma. Según les explicará el Padre Julián Mendoza estas acusaciones son falsas, y esto se debe solo a la enemistad de los dos grupos de religiosos. Se les gratificará con 40 sueldos a modo de soldada, para los posibles gastos que se les puedan presentar y para su propia causa.

El padre Ernesto Sanz fue apresado la noche anterior de la reunión y partirá mañana hasta Toledo para ser sometido a interrogatorios del santo Oficio, el Inquisidor que lleva el caso es Fray Emilio Bocanegra uno de los más importantes dentro de la orden de los dominicos.

Por desgracia los jugadores deberán de aceptar la misión para que esto pueda echar a andar de una vez aunque parezca una parte simple de trama y que solo va a ser un intercambio de estocadas, piensa que es una mera introducción a la trama más general.

El Rescate

El carro estará tirado por cuatro mulas con un cochero armado con un mosquetón (la mecha no va preparada para que arda). Tres jinetes armados con toledanas y vizcainas (Daga española de la época). El carro saldrá de Madrid con las primeras luces del alba, 7 de la mañana, y llegará a la posada a las 12 del medio día. Desde ahí hasta Toledo les quedarán otras 4 horas. Por lo tanto poco rato es el que tienen para poder hacer lo que les sea necesario. Por la información que el Padre Julián les podrá dar harán una parada por el camino en la posada del *Holandés Muerto*. En la posada de primeras no recibirán ningún tipo de ayuda por parte de nadie ni los inquisidores ni los jugadores que si bien todo el mundo presume de hidalgo nadie en verdad lo es. En ningún momento los familiares de la inquisición intentaran daño alguno contra el cura pues si bien saben que pagarían esta muerte con la suya propia.

Conclusión

El padre Ernesto Sanz les pedirá que le escolten a Sevilla donde se esconderá en un convento de Franciscanos el cual le facilitara la salida de España. Y hay recibirán el pago por sus servicios el grupo de PJs.

Una Sorpresa

Al llegar a Sevilla al Convento de los de los Franciscanos se encontrarán con una desagradable sorpresa. El Padre Julián Mendoza ha sido apresado por el Santo oficio y a confesado ser el responsable de la huida del padre Ernesto Sanz y ha dado el nombre de todos los implicados en el rescate. En el plazo de tres días se dará quema en la Plaza Mayor de la Villa de Madrid al Padre Julián Mendoza y a varias estatuas de cera que representaran al grupo y a al padre Ernesto Sanz después del hecho y teniendo en cuenta los hechos acontecidos y que no es el único que esta bajo estos cargos es imposible pensar en un rescate excepto si cuentan con un ejercito.

La Serpiente Negra

Por Ignacio Melo

Tal vez solo en las cansadas pupilas de los viejos hechiceros y en los corazones llenos de presagios de los otrora empenachados jefes de la tribu, estaba aún grabada la visión de aquella serpiente negra como noche de invierno que se descolgó siniestra y veloz por las escarpadas estribaciones. Fue la llegada de las espadas, cascos y alabardas al apacible valle lo que apagó para siempre la risa de los niños y doblegó la aletargada templanza de los guerreros. Fue el día en que el tudesco Ambrosio Alfinger, en su inútil búsqueda del oro para los banqueros alemanes y con la mente afiebrada por la desesperanza, sembró el llanto y la muerte entre la tribu.

Introducción

Corren los últimos meses de 1.532. En Europa Carlos V, cabeza de la casa de los Habsburgo, rey de España y emperador electo, la espada de la cristiandad que defiende a Europa del ataque del turco, intenta llevar las riendas del poder con mano dura mientras sus fieles súbditos amplían aún más sus dominios en busca de gloria y fortuna. Aquí en América, Pizarro, siguiendo las mismas estrategias que su homónimo Cortés, se acaba de hacer con el control del imperio Inca. Mientras, en Santa Ana de Coro, no más que un pequeño grupo de chozas mal agrupadas en torno a un camino embarrado, llueve.

Los PJs acaban de llegar en el barco que, una vez al año trae los pertrechos y suministros a la plaza. Sea cual fuere la decisión que se tome para introducir a los PJs (véase *Notas del Autor* en los anexos) estarán haciendo lo único que se puede hacer en un día lluvioso como este: tomarse unos tragos del vino recién llegado desde Santo Domingo y rezar (o maldecir) para que se termine de una vez la maldita tormenta.

Tras arreglar los asuntos más urgentes que traía cada cual (esto incluye saludar a parientes y amigos si los hay, presentarse ante el sargento si son tropa de remplazo, etc), lo natural es que como recién llegados que son intenten ponerse en sintonía con los últimos hechos importantes que han sucedido en este año en la comarca. Para ello, y a falta de una posada, los PJs no encuentran nada mejor que la cabaña del economato del pueblo en la que, a unos precios prohibitivos, pueden degustar los pequeños manjares disponibles: algo de vino, queso y, con suerte, conversación. Será aquí donde empiecen a tener las primeras noticias de lo que sucede...

A todas luces algo pasa. La verdad es que el pueblo parece muerto en todos los sentidos, y los lugareños, incluso después de que pare la lluvia, están encerrados a cal y canto en sus casas siendo pocos son los que se aventuran a salir a la calle.

Pedro Fuentes, un sevillano de cara avinagrada pero muy ávido de noticias del mundo y con bastante "buen salero", que gestiona el economato para la Compañía Wesler, no va a perder la ocasión para tupir a los PJs a tantas preguntas como pueda a la primera ocasión y tras no menos de tres cuartos de hora sin dejarlos preguntar nada, se sentirá satisfecho por hoy y los dejará tomar las riendas de la conversación.

Cuando los PJs pregunten que es lo que pasa, nuestro amigo sevillano, tras echar una mirada esquivada a dos soldados "viejos" (experimentados) que se están tomando un vaso de vino demasiado cerca para poder mantener una conversación en privado, hará mención a un cuento de viejas que recorre la comarca, el "Hojasquín del Monte", un espíritu maléfico de la selva al que algunos vecinos dicen haber visto rondar por el pueblo. A todo esto, nuestro amigo Pedro no dejará de hacer algún signo para espantar los malos espíritus... por si acaso.

En caso de que algún PJ quiera hablar con Pedro Fuentes sin la presencia de los soldados (suponiendo que él no sea soldado de remplazo, claro, porque en ese caso no hablará con él a solas), le dirá muy por encima que la gente está molesta con "el alemán"

porque ha expulsado a Pedro de Ampies, un vecino muy apreciado en la ciudad, pero poco más (al fin y al cabo trabaja bajo las órdenes de Alfinger directamente, y ya lo dice el dicho: "no muerdas la mano que te da de comer").

La verdad sobre...

- **El Boraró (Hojasquín del Monte):** La verdad sobre el porqué de que se escuchen rumores sobre el Boraró radica en que han estado desapareciendo algunos vecinos (indios, eso sí) del pueblo sin dejar rastro, y la gente, un poco alterada, empieza a ver fantasmas por todos lados (¿o no?). Los pocos niños que hay no salen a jugar y no son muchos los que se atreven a ir más allá de la iglesia..., aunque nadie esté dispuesto a admitir que le da miedo el Boraró. Lo que en verdad ocurre es que se está gestando un levantamiento contra los españoles, o más concretamente contra Alfinger y sus secuaces más cercanos, y algunos están huyendo al campamento de los rebeldes sin dar explicación o aviso a sus vecinos.
- **Los Rebeldes:** A raíz de los usos y abusos del alemán, algunos españoles y la mayoría de los indios caquetíos, han decidido rebelarse contra la opresión de los hombres de la Casa Wesler sobre todo a raíz de la expulsión, por apoyar las reivindicaciones de los indios, de Pedro de Ampies, situación que ha agravado el descontento, ya de por sí general, tras la misteriosa desaparición del cacique Manaure meses atrás y la huida o exilio de la Princesa Zulia y otros dirigentes indios.

Los rumores

Poco a poco, los PJs se irán dando cuenta del malestar de la población. Y muchos serán los rumores que les llegarán.

- Si son residentes "viejos" del pueblo, puede que un paisano les llegue con el rumor de que algunos miembros de la nobleza india han huido al interior de la selva a raíz de la desaparición del cacique Manaure, de la que culpan a Alfinger, al que no reconocen ya como Gobernador.
- En el caso de ser soldados de la guarnición oirán entre sus compañeros como se prepara una nueva campaña para saquear un templo en lo más profundo de la selva que dicen está "cargado de oro", y cuya localización ha llegado ya a oídos del gobernador. Conocida es por todos su fiebre por el dorado metal y con seguridad no escatimará en recursos y vidas para hacerse con el tesoro indígena.
- Si son mercaderes oirán a alguna comadre decir que el pueblo está maldito y que Alfinger es el propio demonio, y que es él quien ha despertado el hambre del Boraró.
- En cambio, otro rumor sobre quién es el culpable de las desgracias de los últimos meses apunta a Zulia, reconocida hechicera de los caquetíos que se ha escondido en lo más profundo de la selva desde donde convoca a los malos espíritus para que atormenten a la ciudad y a sus vecinos.
- Según se dice, Alfinger tiene escondido en alguna parte un tesoro de incalculable valor pendiente de poder mandárselo a sus amos alemanes; y tal es el miedo que le tiene que nunca se separa mucho de él, llevándose incluso en sus viajes y expediciones al interior.

La puesta en escena

El mismo día de la llegada de los PJs se corre la noticia de que el Papa ha elevado a la villa a Ciudad Episcopal, otorgándole el honor de ser la primera diócesis de Venezuela. Para celebrarlo

el párroco de la villa acuerda, junto con el gobernador, celebrar una procesión por las calles del pueblo para dar gracias a Dios por la noticia. Será pues el momento ideal para que rumores de toda índole corran de boca en boca y lleguen a los PJs.

La Llegada del Demonio (I)

En medio de la misa por la celebración, un indio entra arrastrándose hasta el altar. Bañado en la sangre de sus heridas; el pobre moribundo no alcanza más que a gritar unas pocas palabras antes de exhalar su último aliento: "El Mandingas... el Mandingas ha despertado en la selva y ha venido para llevarnos al infierno..." y sin más morirá.

Pronto se desata el pánico. Algunos, temiendo lo peor rezan enfervorecidamente, los más corren de un lado a otro, mientras otros no saben que hacer y están como petrificados; sólo uno o dos de los parroquianos mantiene la suficiente calma para intentar socorrer al moribundo. Entre todo este caos, se empiezan a alzar algunas voces pidiendo calma, mientras otras dicen reconocer en el muerto a uno de los exploradores de la expedición que iba a Maracaibo como relevo. Cuando la gente alcanza a calmarse los más empezarán a pedir que se forme una cuadrilla que marche a la caza del monstruo Boraró y de la bruja Zulia quien, sin duda, es la instigadora de estas desgracias.

Llegado el momento, el gobernador Alfinger terminará por decidirse a enviar el barco mercante a Maracaibo con unos cuantos hombres por ser el medio de transporte más rápido. Aquí, los PJs podrán ir como mercaderes o como parte de la tropa.

Si deciden quedarse, verán como, antes o después, los parroquianos exigirán una batida para buscar a los desaparecidos y espantar, de paso, al demonio que acecha a la villa. Alfinger, menospreciando una vez más a los lugareños no hará caso por lo que serán los propios vecinos los que busquen a alguien dispuesto a resolver el problema. Ofrecerán entre 40 y 50 pesos en oro, esmeraldas y perlas y otros 50 en comida y vino, por cabeza, claro.

Los Insurrectos

Si los PJs están indecisos si partir o no para Maracaibo una nueva posibilidad de negocio les puede resolver las dudas. El propio Alfinger los hará llamar y les propondrá una misión: internarse en la selva para localizar el campamento donde Zulia se esconde con sus allegados y, en caso de ser posible, secuestrar y traerle la princesa a la villa; para ello irían como parte de la tropa que va a ir a investigar el fin del remplazo que iba a Maracaibo. A cambio de tal servicio, les dará el equivalente a 2.500 pesos en oro y joyas (e incluso puede que les deje ver el pequeño tesoro para abrir más expectación!).

En caso de que entre el grupo de PJs exista algún alemán u holandés, se dirigirá a éste, ignorando al resto, sobreentendiendo que es el "jefe"; si no lo hay se dirigirá al español que parezca de más alto rango. Lo que nunca hará es rebajarse a hablarle a un indígena...

Nota para el DJ: esta parte no debería poder jugarse si los PJs son naturales de la villa, pues el tudesco nunca se fiará de nadie que sea oriundo de la región.

El Templo de la Selva

Ya sea a la llegada a Maracaibo o en la propia ciudad de Coro, uno de los parroquianos, un soldado demasiado viejo para cumplir servicio hace años, un tal Santiago Acirón, intentará proponer un negocio a los PJs: a cambio de que convengan al capitán del navío de que los saque del país (que recordemos trabaja para los Wesler) está dispuesto a compartir las riquezas que guarda la tumba cercana de un cacique indio. El premio: suficiente oro para que todos se retiren y disfruten de una vida más "blanda" .

Nota para el DJ: un momento ideal para hacer llegar a los oídos de los PJs la proposición de Santiago Acirón puede ser tras una ronda de vinos en la que se saque a la palestra el rumor sobre el Tesoro de Alfinger en el economato de Coro o en el de Maracaibo.

Decisiones

Llegado este punto los jugadores deberán decidir que oferta les resulta más atractiva...

La Llegada del Demonio (II)

Si se han decidido a jugar esta parte, deberán establecer algún tipo de guardias por las noches con el fin de proteger el perímetro del pueblo del ataque del Hojasquín del Monte; por tanto lo primero será organizarse entre ellos pues nadie más les ayudará en su empresa.

- **Primera Noche (una nueva desaparición):** Durante la noche los PJs no tendrán ningún tipo de problemas (si exceptuamos un viento cortante y algún que otro mosquito) pero a la mañana siguiente se ha producido lo que todos esperaban, una nueva desaparición. Esta vez, y contra todo pronóstico ha sido un español, el joven sirviente de Pedro de Ampíes que quedó en la villa tras el la marcha forzada de su amo. Más tarde se descubrirá que también ha desaparecido una de las canoas de los pescadores del pueblo. Como es lógico, la tensión acumulada se desata y los vecinos del pueblo terminarán por ir con sus quejas al gobernador, quien no hace, como ya es costumbre, ningún intento por prestarles la más mínima atención.

- **Segunda Noche (conversaciones con un fantasma):** Los más han decidido pasar las noches en sagrado (en la iglesia) junto con el padre Alonso a la espera de que Dios los proteja del Demonio y sus sirvientes. A eso de la una de la madrugada (¡la hora bruja!) alguno de los PJs debería ser capaz de oír retazos de una conversación. Al acercarse, y en un primer momento, no podrá ver quienes están hablando pero una de las voces es conocida: Ambrosio Alfinger; la otra voz parece ser la de algún indio... Claramente discuten. Parece ser que el indio le recrimina no se sabe bien que traiciones al tudesco y su comportamiento poco noble (¡por no decir nada!). Mientras, Alfinger no hace más que recriminarle al otro que el ofendido y traicionado es él... Poco a poco, los dos hombres se irán moviendo de forma que van entrando en el campo de visión del que los ha descubierto, y así podrá ver al gobernador hablar con un anciano dio, el desaparecido Manaure. A medida que la conversación avanza el PJ se irá fijando más y más en los dos hombres, y en especial en Manaure (ya sea porque no lo conoce o porque es sabido, si es del pueblo, que entre los dos no ha habido nunca una gran amistad) porque al viejo indio nunca se le ve bien entre el follaje. En eso que la luna reaparece entre las nubes para alumbrar la cara de Alfinger y dar a conocer que el ¡indio es un fantasma!

En este momento, quien los vea tendrá que hacer acopio de toda su fuerza de voluntad para no llamar la atención o hacer ruido. En cualquier caso, al menor ruido el fantasma de Manaure desaparecerá y el tudesco se retirará más o menos rápido a su residencia. Por descontado nadie dará crédito a las habladurías del PJ (por lo menos en público) pero ello no mejorará precisamente la imagen que se tenía del alemán y favorecerá los rumores de todo tipo.

Nota para el DJ: si el PJ se diera a conocer adelantándose hasta el gobernador, éste podría considerar que el jugador va a revelar su secreto y podría mandar que lo capturasen a él y a sus compañeros con el fin de ahorcarlos. Llegado el caso algún parroquiano afín a los rebeldes podría ayudarlos a escapar a la selva para que se unieran a los insurrectos pero salir de Venezuela con vida podría convertirse en otra aventura.

Si el Pj tiene el valor para perseguir entre el follaje al fantasma de Manaure, terminará por encontrar, a los pies de un gran árbol, la tumba del cacique indio. Si se le ocurre hacer público el hallazgo pasarán dos cosas: por un lado, los ánimos, ya de por sí caldeados, subirán más aún si cabe, pues una exhumación del cadáver dejará ver a las claras que el indio murió de forma violenta, llegando a provocar un conato de revuelta que puede desembocar en una carnicería cuando el tudesco saque sus cuatrocientos hombres a enfriar los ánimos; por descontado, Alfinger no les tendrá especial simpatía al PJ en cuestión y a sus amigos, y temeroso de que puedan saber o decir algo puede

ocurrírsele organizar un “pequeño” encuentro entre los aventureros y varios de sus más allegados.

- **Tercera Noche (el secreto del Boraró):** Montando la guardia alguno de los PJs le parecerá ver como unas sombras se mueven desde el pueblo a la selva próxima. Otro de los afines a Zulia se marcha del pueblo. Si lo siguen descubrirán no sólo el secreto de las desapariciones sino la localización del campamento de la princesa.

El Tesoro de la Selva (II)

Si deciden hacer oídos a lo que dice Santiago Acirón, deberán organizar una expedición que los lleve a través de la selva hasta unas colinas cercanas (unos tres días de viaje la ida y otros tantos la vuelta) pero primero tendrán que convencer al capitán del navío de que los lleve de vuelta a las Antillas porque en Venezuela corren el riesgo que Alfinger les reclame los tesoros que puedan conseguir.

Los PJs deberían ser capaces de llegar, junto con su peculiar guía, hasta la gruta que hace las veces de cementerio indio. Aquí, y tras montar el campamento recibirán una andanada de tiros provenientes de la selva, de la que resultará herido (o muerto) el pobre viejo. El ataque por sorpresa los obligará a entrar en la cueva y atrincherarse dentro.

En algún momento llegarán a ver claramente a sus enemigos: parecen esclavos negros fugados de alguna plantación. Fue la falta de destreza con los mosquetes lo que los ha salvado de morir todos en la encerrona, lo que no impide que con su superioridad numérica sea un problema serio para los jugadores (hay 12+PJs hombres: 5 con mosquete, 5 con espadas y el resto con dagas, cuchillos, piedras o palos).

La cueva sin otra salida que la entrada principal, efectivamente contiene los restos de varios indios momificados. Entre las pertenencias de todos los muertos hay el equivalente a 300 pesos para cada uno entre abalorios de oro y piedras semipreciosas.

Los Insurrectos (II)

Una vez que se han decidido por aceptar el “negocio” del gobernador, el primer problema está en cómo localizar a la princesa Zulia en plena selva. Para ello les dará a los PJs una lista de vecinos de los que tiene dudas de su “fidelidad” para con él, básicamente todos los que tienen un poco de peso en la comunidad y que aún no maneja (por estar no falta ni el cura del pueblo!); de todos modos, no debería superar la docena... Con la lista en las manos será cuestión de establecer algún método para tener a todos vigilados.

Nota para el DJ: el tudesco no sabe que Pedro de Ampíes y el cacique Cínera, padre de Zulia, están reuniendo a los descontentos, si no ya hubiera movilizado a los soldados para darles caza ahora que todavía son débiles. Para él, Zulia, su padre y algún criado, se esconden cerca de las tierras de su tribu... al fin y al cabo no son más que un puñado de indígenas sin evangelizar.

Antes o después deberían sacar a la luz algunos trapos sucios: un vecino que trapichea de estraperlo con el capitán, un grupo de indios supuestamente cristianizados que siguen con sus ritos paganos o como el padre Alfonso pone demasiado énfasis en “evangelizar” a una bella indígena. Al final, lograrán encontrar algún vecino (¡que no está en la lista, claro!) marchándose a escondidas del pueblo rumbo al escondite de Zulia y afines. Llegados a este punto tendrán que decidir si capturan al pobre esdichado o deciden seguirlo.

Si el método elegido es el “idioma internacional de la mano” (¡hablan los golpes!), lo lógico es que, al menos durante un tiempo más o menos largo, se aseguren de que lleva el rumbo adecuado y no se está dedicando a recolectar fruta o algo así; una vez seguros, sólo hay que hacerlo hablar (si el DJ es muy retorcido el indio no hablará español, lo que complicará un poco más la situación).

Si deciden seguirlo todo el rato habrá que ser sumamente cuidadoso y a la más mínima nuestro involuntario guía dará la vuelta y regresará al pueblo (¡esas tiradas de sigilo!). Otra cosa que habrá que tener en cuenta es que el pequeño viaje durará dos o tres días por la selva, siempre hacia el interior, lo que

supone tener alimentos y agua suficientes para seguirlo pues por el camino no hay arroyos cercanos ni mucha comida a mano.

De una forma u otra terminan por llegar a los cerros donde se esconden Zulia y los demás. Los PJs deberían ser capaces de entrever en algún claro las columnas de humo del campamento (que casi es un poblado) o simplemente de oler los preparativos de la comida. Tras una furtiva ojeada se darán cuenta que aquí hay más hombres, mujeres y niños de los que esperaban y que entrar “a saco” a por Zulia no es viable; el otro problema añadido es cómo reconocerla, aunque éste tiene fácil resolución: la belleza de Zulia es casi legendaria, por no decir que su estatus como princesa de su tribu le permite llevar joyas de oro y piedras semipreciosas que no están al alcance del resto de mujeres. Por tanto, deberán ingeniárselas para capturarla: un buen momento (si los PJs no tienen un día imaginativo) puede ser cuando ésta se decida a dar un baño en un estanque cercano. Que nadie se confíe, que esté sola no significa que esté indefensa, y se defenderá con uñas y dientes.

Una vez con ella en su poder (esperemos que de una pieza, si no el tudesco no dudará ni un segundo en pasarlos a cuchillo a todos) toca correr. Para poner algo más de carne en el asador puede ser interesante que una (o varias) compañeras se estén bañando con ella, con lo que la alarma saltará antes. Así, y desde el momento en el que se hacen con Zulia, los pocos guerreros del campamento (una docena o así) se dedicarán a hostigar al grupo (incluso intentando llegar a rescatarla) no dejando de insistir hasta que a alguno de los PJs se le ocurra amenazar con hacer daño a su princesa. Desde este momento se dedicarán a hacer las veces de “escolta” del grupo de PJs hasta que lleguen al pueblo.

La Llegada del Demonio (III)

Siguiendo al huidizo guía avanzarán por entre la selva y así, de noche y en un terreno que no conocen bien, terminarán por perderse (al fin y al cabo visto un árbol vistos todos). Se tratará pues de dar palos de ciego durante un tiempo, tiempo en el que creerán ver de vez en cuando al indio fugado (la imaginación que juega muy malas pasadas). A medida que siguen las sombras de ese “algo”, cosas de la suerte que se encontrarán de lleno con lo que parece ser un sendero (de hecho, unas buenas tiradas permitirán a los PJs darse cuenta de que no sólo es un sendero, aunque poco concurrido, sino que por él han pasado no hace tanto animales herrados). Siguiendo la senda encontrada llegará el momento en el que, y tras subir una pequeña colina y empezar a bajarla por el otro lado, les parezca ver un pequeño claro y lo que parecen algunas personas, españoles a más señas. Así, cuando el hambre ya empezaba a ser un problema parece que el destino ha querido jugar a su favor... nada más lejos de la realidad.

Lo primero que los saca de su error será el olor que desprenden los cuerpos en proceso de descomposición. Efectivamente son españoles, los relevos para el puesto de Maracaibo para más señas; todos muertos, los más con la garganta cortada y el resto muerto a lanzazos. La situación, la misma que en el caso de “El Tesoro de la Selva”, un grupo de negros pobremente armados pero resueltos a no volver a ser hechos esclavos que ven en cada blanco un peligro para su libertad. Los culpables de la matanza han sido ellos.

El sendero en cuestión lleva hacia Santa Ana de Coro por un lado y al asentamiento de Maracaibo por el otro, como es lógico. Una vez decididos a volver al pueblo de donde partieron, será cuando lo vean. Sobre un promontorio cercano, recortada su figura contra el cielo, se ve claramente un enorme negro (el negro está fuera de la distancia de tiro pero lo suficientemente cerca como para verlos en medio del claro). Será a partir de este momento cuando empiece la “cacería” de los PJs. Así, y poco a poco deberían ser empujados selva adentro por los negros (que mantendrán siempre la estrategia de emboscarse).

Dos o tres días después de que comience la serie de emboscadas, la cosa se calmará. Los PJs podrán entender que los acosadores, ya sea por las bajas, la falta de munición o lo imposible que resulta la “cacería”, han decidido retirarse. El motivo real es que se han metido en el territorio de los insurgentes. Será aquí cuando uno de los indios de la princesa Zulia se les de a conocer: si son capaces de mantener la calma y lo tratan con respeto (el que merece cualquier persona que conoce el terreno en el que uno está perdido) les pedirá que acampen donde están asegurándoles que nada les pasará y que

allí les atenderán unos “amigos”, al poco traerá comida, agua y alguien que les ayude con sus heridas; si son hostiles con él (lo matan, lo hieren...), los indios no sólo no les prestarán ayuda sino que terminarán por preferir a los negros que enfrentarse a la ira de los indígenas.

Si aceptan la ayuda de los indígenas (sin atraer su furia), al rato llegará a la zona de acampada una muchacha indígena de gran belleza, que se presentará simplemente como Zulia, que se encargará de sus heridas. Si le dan pié, será ella quien, alentada por el deseo de tener noticias de Coro, los atiende en los días que dure su convalecencia. Si por el contrario deciden hacerla prisionera (alentados por el oro de los vecinos de la villa, por el del tudesco Alfinger o por ambos) la situación será la misma que en “Los Insurrectos”; si por casualidad la matan y huyen los indios no dudarán en perseguirlos hasta darles muerte y en el caso de que alguno llegara al pueblo, sólo momentos después de que den la noticia y entre los júbilos de algunos, Ambrosio Alfinger lo hará detener para, seguidamente, colgarlo.

Suponiendo que los PJs no sea tan desagradecidos o la fiebre por el oro tan intensa en ellos que los lleve a cometer una locura, primero Zulia y más tarde Pedro de Ampíes (que no ha venido antes por estar formando parte de una partida de caza que ha durado varios días), quienes les expliquen la situación en la que se vive en la región, pidiéndoles que se unan a ellos o, por lo menos, no apoyen al gobernador y se marchen por donde han venido. Cuando estén en condiciones de viajar, el mismo indígena que los encontró los guiará de regreso a Santa Ana de Coro.

Los Insurrectos (III)

En cuanto entren en el pueblo con Zulia de la mano, el rumor correrá como la pólvora, y los vecinos correrán para ver llegar a la princesa. Con gritos de “bruja”, “hija del demonio” y muchas otras cosas aún peores (y alguna fruta madura o incluso piedras de buen tamaño) la recibirán, pidiendo al alguacil que la encierre. Si bien ven algunas caras demuestran que no todos están conformes con el trato que le dispensan sus convecinos. Poco a poco los ambientes se irán caldeando, y con gritos de “a la hoguera, a la hoguera”, el alguacil y alguno de sus hombres tendrán que despejar el sitio. Alfinger, llegará varias horas más tarde desde una hacienda cercana. Al galope por medio del pueblo y con su caballo a punto de reventar, arrollará a quien se le ponga por delante e irá directo a ver a la princesa. Horas después, se marchará de pésimo humor a su residencia, no sin antes hablar con el alguacil y con el párroco para que organicen la quema de la muchacha por bruja lo antes posible (la princesa Zulia lo ha vuelto a rechazar y ha tenido la osadía de decirle a la cara que se ha casado, provocando la furia del tudesco).

Será en estas condiciones cuando los PJs le reclamen su recompensa. El tudesco, en un alarde de gratitud, les dará los 1.500 pesos “prometidos” (haciendo honor a la fama de tener un deseo insaciable por las riquezas ha decidido que el encargo no vale lo que en un principio prometió) y les invitará, junto con la ayuda de alguno de sus soldados, a abandonar su residencia.

Así, en pleno acaloramiento, los PJs recibirán la visita de alguno de los vecinos ilustres de la villa (el párroco, por ejemplo) que viene a recriminarles la captura de la india (que le va a suponer la muerte) y les exigirá que “pongan arreglo al asunto lo más pronto posible” (antes de que la quemem, por ejemplo), momento que, tras el acaloramiento inicial, aprovechará para explicarles la situación a los PJs: los atropellos del gobernador y la esperanza que supone Zulia para los habitantes de la región.

Ya sea por remordimiento o por vengarse del tudesco, deberían organizar la fuga y puesta a salvo de la princesa. En el caso de que los PJs no decidan ayudar a Zulia a escapar “alguien” lo hará, incrementando de una u otra forma su leyenda.

El tesoro de la Selva (III)

La huida no será fácil. Los negros, a sabiendas de que no manejan bien las armas, prefieren “cazar” a los PJs cuando salgan (al fin y al cabo ellos no tienen problemas y pueden esperar), y preferiblemente uno a uno, por lo que no harán ataques directos contra la cueva. Después de unos días de tiros ocasionales y tam-tam por las noches los PJs deberían estar de los nervios y desesperados por salir; si no lo están, el agua y las

provisiones empezarán a menguar más rápido de lo que les gustaría. Al final tendrán que hacer una salida.

El trayecto de vuelta será un verdadero infierno de tiros y negros que no parará hasta que el último de los PJs esté muerto o hasta que estén a no menos de medio día de su destino (ya que los negros, temerosos de dar la alarma, huirán por donde han venido y se adentrarán en la selva).

Dramatis Personae

Ambrosio Alfinger

Gobernador de “la pequeña Venecia”, el tudesco tiene el porte de un noble y justo caballero teutónico propio de una novela de caballería. Nada más lejos de la realidad. Dominado por el irrefrenable deseo de poseer riquezas, desprecia por igual a indios y a españoles, y no duda en demostrarlo, confiando sólo en un pequeño grupo de paisanos suyos a los que ha puesto al frente de casi todos los cargos de importancia.

Pedro de Ampíes

Noble caballero español que, al igual que su padre ha encomendado su vida a extender los dominios de su rey y a llevar la luz de Cristo Salvador al Nuevo Mundo. Serán los abusos continuados del agente de los Wesler lo que le impulsarán a incitar la revuelta contra Alfinger, más si cabe después de la desaparición de su amigo Manaure en extrañas circunstancias. Su defensa en pro de los indios le ha desterrado al interior donde dirige, junto con la princesa Zulia la semilla de la insurrección.

El cacique Manaure

Su sabiduría, tolerancia y nobleza lo convirtieron en el jefe político y religioso de los indios de la región. Su negativa a desposar a Zulia, hija del cacique Cinera con Alfinger le granjeó la enemistad de éste, y terminó por costarle la vida pues, en un arrebato de furia el alemán lo asesinó y escondió su cadáver en la selva.

El Hojasquín del Monte

El Hojasquín o Boraró, como lo conocen los indígenas es un ser maléfico que vive en las zonas boscosas, al que se le supone antropófago y licencioso, y de aspecto terrible. Según la leyenda, suele secuestrar niños y doncellas para celebrar sus sangrientos festines en lo profundo de la selva.

La Princesa Zulia

Tan grande en belleza como en carisma, diplomacia y bravura, es considerada por muchos la más bella joya de los indios, que deslumbro y aterró por igual a los españoles. Pretendida por Alfinger, Zulia ve desde un principio entre los agasajos del tudesco, para rechazarlo sin miramientos. Éste, en un ataque de ciega furia y dominado por la lujuria manda destruir su pueblo natal. Los supervivientes, al mando del padre de Zulia, el cacique Cinera terminan por adentrarse en la selva para gestar la semilla del levantamiento contra los Wesler. A la muerte de su padre se va a valer de sus dotes físicas e intelectuales para continuar tal empresa, y armar el ejército que la acompaña hasta el final.

El cacique Cinera

Padre de la princesa Zulia, se ha levantado en armas contra los españoles como resultado de los abusos llevados a cabo por Ambrosio Alfinger y sus tropas, desde su llegada a Venezuela. Tras su muerte es su hija, la princesa Zulia, quien encabeza la revuelta.

El cacique Guaimaral

Señor de las regiones cocuteñas colombianas, se unió en matrimonio a la Princesa Zulía y la siguió en su lucha contra los españoles.

El Mandingas

El Mandingas es uno de los nombres por los que se reconoce la figura del Demonio, y hablar del Demonio es hablar del Mal. De piel negra, grande y muy musculoso, el vocablo aparece ya, como es lógico, en los primeros años de la época de la introducción y tráfico de esclavos negros en América.

Santiago Acirón

Castellano de nacimiento y soldado de vocación, cargado de tantos años como de cicatrices, se enroló sin pensarlo dos veces en un barco que venía a las Américas huyendo de su cuarta mujer a la que, por no matarla, decidió dejar en España a donde espera no tener que volver.

Los Negros

Esclavos capturados en las costas africanas, el barco en el que venían zozobró a causa de una tormenta hace algunos meses y desde entonces están viviendo en esta parte de la selva. Fueron ellos quienes, por miedo a que los capturaran, mataron por la noche a los soldados de remplazo que iban a Maracaibo, haciéndose con sus armas. Por esta misma razón han decidido matar a los PJs para que no los descubran y los españoles terminen por mandar más soldados para su captura.

Anexos

Ambrosio Alfinger

Aventurero alemán que como representante y agente comercial de la Casa Wesler alemana, es nombrado adelantado de Venezuela como resultado de la cesión por parte de Carlos V de la conquista y explotación comercial, en 1.527, del país en concepto de cancelación de las deudas contraídas. Tras hacer escala en Santo Domingo, llegó a costas venezolanas al mando de tres barcos, 400 infantes y 80 caballos, en su mayoría milicia española, el 24 de Febrero de 1.529, siendo acogido y reconocido tanto por los españoles como por los indios de la región como Gobernador. Sin embargo, no hubo la misma respuesta por su parte y al poco se dio inicio una encarnizada persecución de los notables de la comunidad. El historiador Oscar Beaujon nos retrata estos dolorosos momentos:

"Todo es desgracia por los campos y llanuras, solamente rigen las leyes de la crueldad y de los mandatos Arbitrarios de la avaricia. Una brutal cacería de hombres agota a la comarca. El cansancio del cuerpo es un gran delito que se castigaba con el cortar la cabezas que el alemán impuso como sistema de Justicia".

Tras su llegada a tierras americanas, tiempo le dio para establecer el primer asentamiento de lo que posteriormente será Maracaibo y alcanzar la cordillera de los Andes mientras se dedicaba a devastar el territorio. Murió en 1.533 en el valle de Chinácota, no se sabe si a manos de los indios o de sus propios soldados.

Según la leyenda, acompañado por un numeroso número de naturales y portando un inmenso tesoro producto de sus rapiñas, se adentró partiendo de Santa Ana de Coro por los territorios de la cuenca del río Orinoco con destino al Oeste (hacia la actual Colombia). Menguada su tropa por los constantes ataques indios, y desconfiando hasta de su propia sombra, se decidió por cavar una profunda fosa a la cual, después de haber introducido una enorme cantidad de oro y joyas, fueron a parar los cuerpos de los porteadores y las mulas. Una vez consumado el sangriento episodio, Alfinger prosiguió su marcha hasta Chinácota, donde pagó sus crímenes con la vida que le quitaron los indios en un feliz momento de rabia.

La familia Wesler

Los Wesler fueron unos afamados banqueros y comerciantes de la ciudad alemana de Augsburgo a la cual el emperador Carlos V cedió el 27 de Marzo de 1.528, como resultado de las operaciones de crédito a su favor, a Bartolomé Wesler, en concepto de garantía y compensación, la conquista y explotación comercial del territorio comprendido entre Maracapana y Cabo de La Vela, en Venezuela, con la facultad de reducir a la esclavitud a los indios que no quisiesen ser vasallos de la expresada compañía; explotación comercial que perderán en 1.555 como resultado de las quejas de los naturales por las malas gestiones de los alemanes.

Pronto los Wesler van a descubrir que el verdadero negocio de las Indias no consistía en sacar productos de allí sino en importarlos. Y así, se dieron cuenta por el lucrativo negocio de llevar población negra a América, puesto que los indios en general no eran aptos para el trabajo, concertando los permisos pertinentes ya desde 1.528 con el emperador para introducir cuatro mil negros en cuatro años, mediante el pago de veinte mil ducados.

En sucesivos viajes, los Wesler recibieron de América indigo, perlas, maderas, tabaco y trozos del árbol guayaco, al cual se atribuía la maravillosa virtud de curar la sífilis.

Santa Ana de Coro

Fundada por Juan de Ampies en 1.527 sobre una ranchería construida por los indios que se hizo famosa en sus inicios porque de ella salían las primeras expediciones a la caza y captura de el Dorado. Las especiales características de la región y de sus gentes, de talante noble y amigable, fueron las que impulsan a Ampies a dirigir al Rey a fines de 1.525 o comienzos de 1.526 una carta donde solicita extender la conquista hasta la Punta de Coquivacoa de cuya pacificación él se encargaría. Esta petición fue acordada mediante la Real Cédula del 17 de Noviembre de 1.526 donde se le concede el poder sobre las islas de Curazao, Aruba, Bonaire y sobre los dominios de Manaure, con la condición de no llevar armas, hacerse acompañar de dos religiosos, dar buen trato a los indios y no robarles sus pertenencias.

En cumplimiento de lo redactado en esta Real Cédula, Juan de Ampies padre envió a su hijo, del mismo nombre, a Venezuela, siendo éste quien procede a la fundación de Santa Ana de Coro el 26 de Julio de 1.527. Población que, gracias a la armonía entre españoles e indígenas, rápidamente toma cuerpo y el Papa Clemente VII, la eleva a ciudad Episcopal al fundar la primera Diócesis de Venezuela el 21 de Julio de 1.531, convirtiéndose así en la raíz de Venezuela, pues desde aquí van a salir las expediciones fundadoras de nuevos pueblos y futuras villas.

El 27 de Marzo de 1.528 llega a la región Alfonso Alfinger, en calidad de representante comercial de los Wesler y Gobernador de Venezuela, rompiendo la paz de la que había disfrutado la ciudad de Coro y alrededores hasta la fecha.

Localizada en la península de Goajira, se trata de un pequeño asentamiento con una población que está entre los mil y mil quinientos habitantes, entre europeos, indios y negros. La "ciudad" no es más que un conjunto de chozas en torno a una calle principal, la Calle Real, que desemboca en la plaza de la iglesia, sea dicho de paso, la única edificación más o menos decente. Un poco separado, protegiendo la playa, se encuentra un pequeño fortín, los cuarteles de la tropa y la residencia del Gobernador.

Caquetíos y Jirajas

Los indios Caquetíos residían a la llegada de los españoles en la zona que rodea el Lago de Maracaibo, desde la península de Goajira hasta la cordillera de Mérida, con presencia en toda la franja costera incluido la península de Paraguana, donde se localiza Santa Ana de Coro, y que compartían con los Jirajas. Mar adentro, se les podía encontrar también en las islas de Curazao, Aruba y Bonaire.

Cuando llegaron los españoles regía los destinos de estos pueblos el cacique Manaure, sobre el que recaían el poder religioso y el poder temporal, al que los demás caciques le respetaban, admiraban y obedecían en sus condición de "Díao", siguiendo una estructura similar a una confederación de tribus.

Ya Juan de Castellanos en su *Elegía de varones ilustres* al referirse a Manaure, aseveró: "Jamás palabra dio que la que la quebrase, ni cosa prometió que no cumpliera".

La aceptación del cristianismo por parte de los indígenas de la región fue relativamente fácil y sin traumas, pues entre ellos estaba establecido: "No matar a otro de la misma casta, no negar los bienes que se le pidan, no tomar cosas ajenas, no desear las mujeres de los demás, tener paz, amistad con otros, dar de comer a los visitantes".

Luis R. Oramas considera que: "Todos los Cronistas aparecen acordes en la opinión de que en muy poco se podía determinar una diferencia entre el concepto caquetío de la justicia y el concepto cristiano, en materia de modales, de orden, de culto, de la paz entre pueblos y pundonor en el cumplimiento de la palabra empeñada".

Carlos V cede a los Wesler el territorio comprendido entre Maracapana y Cabo de La Vela, y que supuso la llegada de Ambrosio Alfínger en 1.529 como primer Gobernador, el cual fue acogido y reconocido tanto por Ampíes como por Manaure como tal. Pero sin motivo aparente el alemán va a dar inicio a una encarnizada persecución en la que Ampíes es expulsado y Manaure misteriosamente desaparece para siempre.

Hacaritamas

Los Hararitas conformaban una raza dispersa en muchas tribus asentadas en un territorio de grandes proporciones, pero de difícil topografía. El valle por donde corría el río de los Carates era tal vez el único remanso. Vivían de la agricultura, la caza y la pesca. De sus ritos y costumbres así como de su lengua poco nos ha quedado, pues los españoles, más preocupados en cristianizarlos y someterlos a su servidumbre, no le dieron importancia en sus crónicas. Tenían su territorio repartido entre los caciques de Teurama, Borotare, Curíama, Aspacica, Urama, Buterama y Acorare. Asimismo, después del trato noble que les prodigó el tudesco Alfínger en su búsqueda de oro, doblegaron su contenido orgullo ante los golpes de látigo y su rebeldía desapareció ante el poder de "los cuatro pezuñas".

La Princesa Zulia

Tan rica en formas como en humanismo, diplomacia y bravura representa la ineludible belleza y riqueza que deslumbró a los españoles, y el ímpetu y coraje que con la misma intensidad los aterró. A la llegada de los soldados europeos comandados por Alfínger, el sosiego dejó de ser el estado social natural. El cacique Cínera, padre de Zulia, organizó todo un ejército tribal para enfrentar a quienes amenazaban la paz aborigen. Zulia, criada en medio de tales circunstancias, se valió de sus dotes físicas e intelectuales para continuar tal empresa y armó un ejército que la acompañó hasta el final. En una de tantas expediciones bélicas, conoció al cacique Guaimaral, señor de las regiones cocuteñas colombianas, y a su lado luchó contra los europeos. La muerte de Zulia, al igual que una heroína griega, se produjo en batalla rodeada por sus tropas. Enterado su esposo, Guaimaral el dolor fue suficiente para que enloqueciera y terminara por perderse en la selva.

Notas del Autor

Los PJs pueden introducirse en la aventura desde varios caminos, a saber:

- Como refuerzo a las tropas estacionadas en Coro para la defensa de la plaza y conquista de la región, al mando de Ambrosio Alfínger.
- Como comerciantes que, desde la ciudad de Santo Domingo, en la Española, llevan vituallas a la plaza.
- Como miembros de hecho y de derecho de la colonia de Santa Ana de Coro.

De cualquier forma podrán jugar las tres partes de la aventura, ya sea de forma separada o como parte de una campaña, pero la opción escogida debe de limitar las relaciones e interacciones con los PNJs y nativos en general.

Lo peculiar de la situación permite la existencia de personajes españoles, alemanes y, como caso aislado, algún holandés (e indios, por descontado), ya que Alfínger, aunque trajo tropa mayoritariamente española tiene un pequeño séquito de "fieles" de las provincias norte-europeas, en los que tiene depositado su confianza. Eso sí, lo que no habrá en ningún caso serán mujeres blancas, como mucho algunas mulatas venidas de las Antillas.

Odio en las Altas Esferas

Por Brujo 13

Esta partida está pensada para ser jugada con el Villa y Corte, pero nada impide que la modifiquéis para jugarla en la Edad Media.

Requisitos: Que haya un personaje noble (o que lo sea un PNJ). Que los chicos sean un poco diestros con las armas y un poco investigadores.

Duración: 3 horas.

Por supuesto, todas las fechas, nombres y nacionalidades pueden ser cambiadas a vuestro placer.

Historia

Madrid, año de nuestro señor 1603.

Todo comienza cuando el personaje noble recibe una carta de un pariente suyo alemán. En ella informa de su inminente llegada a Madrid por unos asuntos de los que informará a su llegada. Tras esto, es de suponer que el personaje noble preparará la recepción para su primo.

Tras una semana y media de la llegada de la carta, un chaval llamará a la puerta informando que un tal Sickingen está esperando en la Puerta del Sol. Una vez el noble haya ido a buscar a su primo y lleguen a la casa de este, el alemán le explicará el asunto de su venida a España. Como es sabido, lo que es Alemania está dividida, y son muchos los que aspiran a unificarla y convertirse en emperadores alemanes. La casa con más posibilidades es la de los Augsburgos. Sin embargo, una tal príncipe Friederick intentó eliminar al heredero de los Augsburgos, pero falló gracias a la eficiente guardia de los Augsburgos. El problema reside en que Sickingen, en una fiesta de nobleza, estuvo en el lugar equivocado en el momento equivocado y se enteró de quien había intentado eliminar al heredero. Como buen noble, informó de ello a los Augsburgos, con lo cual se tomaron "medidas correctivas" contra Friederick, algo de bloqueo comercial y un par de saqueos. Pero para desgracia de Sickingen, Friederick ya sabe quien lo delató y ahora busca venganza, y la venganza de un príncipe es muy peligrosa.

Una vez explicado esto, Sickingen comentará que cree que le han seguido. Tras esto, los personajes deberán tomar medidas preventivas, como por ejemplo, tener las armas cerca, sobornar a los guardias de las puertas, etc... El resto del día transcurrirá tranquilo. Sin embargo, por la noche (arréglatelas como sea, pero que la noche les coja en la calle, no hace falta que sea ese mismo día), les atacarán ocho hombres muy diestros con la espada y con pistolas, por lo que se atiende que van a saco.

Su táctica será la siguiente: mientras los PJs vayan caminando o en carruaje por la calle de noche, cuatro se situarán delante y cuatro detrás en un trecho de la calle que no haya calles a los lados. Tras esto cada uno descargará una pistola contra cada personaje (alguno recibirá más de un balazo, je je). Luego las guardarán y se lanzarán al ataque con sus espadas roperas. Tras el combate pueden suceder dos cosas (por cierto, la guardia tardará 10 asaltos en llegar al lugar ya que las armas de fuego se escuchan en todo Madrid por la noche):

- Los PJs vencen: Teóricamente les interesará averiguar de dónde vienen estos matones. Sólo responderán si los PJs pasan una tirada de **Tortura**, y obtendrán la siguiente información:
- Los chicos son alemanes (cosa que posiblemente habrán podido averiguar tras algún insulto dirigido a ellos en alemán)
- Los envía un tal Henrik.
- Su centro de operaciones en Madrid era una casa humilde en un barrio cerca de las murallas (con zulo incluido para Sickingen).
- Su objetivo era raptar a Sickingen.

- Tienen fuera de Madrid un palacete a su disposición para esconder a Sickingen y esperar órdenes de Friederick. No sabe como se llama la ciudad más cercana.
 - Los personajes pierden:
 - Raptan a Sickingen.
- Ahora viene el turno de investigar, ya que no saben dónde está el palacete.

Investigaciones

- Pregunten a quien pregunten nadie sabe nada (los alemanes son muy profesionales...).
- La clave está en la casita humilde. Esta es propiedad de un tal Marqués de Villaverde. Cuya residencia está en Guadalajara, pero que murió años atrás. Si siguen investigando verán que la casa fue comprada por un francés, Jean Pierre d'Avignon. Cuando vayan allá a investigar, verán que es un palacete rodeado de una tapia de 2 m de altura y patrullada por unos guardias con malas pulgas.

El Palacete

El palacete está a un día de camino de Guadalajara. Cerca del palacete hay un pueblecito que ha crecido a los largo del camino real que une Madrid con Zaragoza. Sólo hay un camino para acceder al palacete. Si no, se debe ir campo a través. Durante el día tres soldados descansan (pero preparados por si atacan y otros dos están en la entrada). Por la noche, dos patrullan por el recinto interior y tres encima de la tapia con teas encendidas. La puerta la cierran, por supuesto. Los demás siempre llevan las armas a mano.

La casa está protegida por cinco guardias armados con mosquetes y espada y con media coraza de protección. Además estarán los alemanes que escapan del enfrentamiento y el par de nobles espadachines que hay dentro.

Final

Una vez hayan pasado a cuchillo a todos, Sickingen podrá descansar durante unos meses de la amenaza del príncipe. Pero un príncipe no olvida así como así...

El plan

Por si alguien se ha quedado con dudas, este es el plan del enemigo:

1. Raptar a Sickingen por la noche, si hace falta, asaltando la casa del noble.
2. Esconderlo durante la noche en el zulo de la casa humilde.
3. Por la mañana (a eso de las 12) dormir con drogas (opio) o a hostias a Sickingen y esconderse en un carruaje lujoso conducido por un español (para no llamar la atención de los guardias).
4. No pararán hasta el palacete usando caballos de refresco.
5. En el palacete encerrarán a Sickingen en una habitación (nada de mazmorras) y esperarán a recibir órdenes (2 semanas).
6. Lo llevarán hasta Alemania (es de suponer que los PJs llegarán antes).
7. En el palacete están Henrik (magnífico espadachín y un poco psicópata, matará a quien sea) y Monsieur le Picard, hombre de confianza de Jean Pierre d'Avignon (buen

espadachín pero no psicópata). Sería bueno que fuese enemigo mortal de algún PJ.

Dramatis Personae

Henrik

FUE	13	Altura	1,82 m
AGI	16	Peso	85 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	16	RR	40%
PER	11	IRR	60%
COM	10		
CUL	14		

Armas: Espada Ropera 90% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 65% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 75%, *Tortura* 40%, *Cabalgar* 65%, *Etiqueta* 60%.

Le Picard

FUE	11	Altura	1,67 m
AGI	16	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	40%
PER	13	IRR	60%
COM	13		
CUL	12		

Armas: Espadín 90% (1D6+1+1D6)
Pistola de Silla 80% (1D10+1D6)
Guardamano (Main Gauche) 70% (1D6+2+1D4)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 60%, *Sedución* 40%, *Cabalgar* 55%, *Etiqueta* 80%.

Alemanes (8)

FUE	18	Altura	1,82 m
AGI	17	Peso	85 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	40%
PER	13	IRR	60%
COM	7		
CUL	5		

Armas: Espada Ropera 75% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 50% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 60%, *Tortura* 60%, *Cabalgar* 70%.

Guardias españoles (5)

FUE	20	Altura	1,62 m
AGI	14	Peso	65 kg
HAB	17	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	20%
PER	17	IRR	80%
COM	7		
CUL	5		

Armas: Mosquete 60% (2D6+1+1D6)
Alabarda 65% (1D10+1+1D6)
Espada Afarolada 70% (1D10+1D6)
Pistola de Silla 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Coraza (Prot. 8 en pecho y 3 en brazos y piernas) y Casco (Prot. 5 en cabeza).

Competencias: *Esquivar* 50%, *Tortura* 40%, *Cabalgar* 50%, *Juego* 60%.

Y Algunas Leyendas...

Leyendas y Aventuras

(Extraído de *Aquelarre 1ª edición*)

Por Ricard Ibáñez

Esta sección pretende ser una fuente de inspiración para los Directores de Juego, a la hora de crear sus propias partidas. Consta de una serie de ideas de aventuras, estructuradas en dos partes: en primer lugar la leyenda fuente de inspiración y en segundo lugar las variaciones y aventuras que sobre ella pueden hacerse.

Las Tres Princesas

En tiempos antiguos reinaba en Granada un príncipe árabe llamado Mohamed el Haygari, que tenía tres hijas preciosas, llamadas Zayda, Zorayda y Zorahayda, las cuales mantenía recluidas en el castillo de Salobreña, ya que al nacer los astrólogos le habían pronosticado que necesitaría mantener toda la vigilancia posible sobre ellas si no quería perderlas cuando se hicieran mujeres.

Y así sucedió, en efecto. Las tres doncellas se enamoraron de tres apuestos caballeros cristianos que habían sido hechos prisioneros por Mohamed, y por mediación de su ama organizaron la huida hacia territorio cristiano. Sin embargo, en el último momento la más joven, Zorahayda, se hechó hacia atrás, negándose a acompañar a sus hermanas. Dicen que murió joven, corroida por la tristeza por no haber tenido suficiente valor para reunirse con su amado. Igualmente cuentan que su espíritu vagó largo tiempo por la torre en la que había sido encerrada, buscando un alma cristiana con la cual romper el encantamiento. Y que finalmente la encontró en la figura de una joven, enferma como ella del mal de amores, la cual le dió el descanso eterno bautizándola con agua de la fuente, según los ritos cristianos. A cambio, el espíritu de Zorahayda le dió un laúd de plata, con cuyos sonos podía cautivar a quien lo escuchara. Y gracias a ese laúd consiguió la doncella, llamada Jacinta, reunirse con su enamorado...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs han sido hechos prisioneros por un Walí fronterizo. Su única vía de escape parece ser el enamorar a las hijas del Walí, para juntos organizar la fuga. Cuentan para ello con la complicidad del ama de las muchachas, una anciana esclava cristiana que añora su tierra.
- Los PJs oyen leyendas entorno a una vieja torre abandonada, la cual guarda todavía los tesoros de los musulmanes que en ella habitaron. Por desgracia, se encuentra asimismo el espectro de una doncella árabe, hija del señor del lugar. El fantasma quiere ser bautizado, para poder así descansar en paz, e intenta llamar la atención de los PJs con golpes, susurros, apariciones espectrales, etc... Si los PJs no le hacen caso (por miedo o por prudencia) puede llegar a ser peligrosa. Evidentemente, no dejará que salgan de la torre así como así.
- Los PJs conocen a una linda muchacha, la cual les pide ayuda para encontrar a su enamorado, del cual le han separado sus padres. Los PJs normalmente no realizan este tipo de trabajos, pero la muchacha tiene un laúd de plata, que cada vez que suena parece transportar a quien lo oye al séptimo cielo. ¿Quién se negaría, pues, ante un argumento así?
- Los PJs deben hacer frente a la amenaza de un sanguinario bandido, que está saqueando la región a la cabeza de una horda de fanáticos. Al parecer, consigue la sumisión total de sus hombres gracias a un laúd de plata que siempre lleva consigo, y que robó hace tiempo nadie sabe de dónde. Uno de los objetivos de los PJs puede ser, más que el enfrentamiento directo, el intentar robarle dicho laúd.

El Puente de San Martín

En el puente de San Martín, en la ciudad de Toledo, hay sobre la clave central del arco un nicho con una pequeña figura de piedra que representa a una mujer; según cuenta la tradición, no es otra que la esposa del constructor del puente. El puente había sido cortado en 1360, durante la guerra civil que se desarrolló en Castilla entre los partidarios de Pedro el Cruel y Enrique de Trastámara. Treinta años más tarde, en 1390, el arzobispo de Toledo don Pedro Tenorio mandó que fuera reparado, contratando para ello a uno de los mejores constructores del reino. Las obras se desarrollaron sin contratiempos, pero cuando el constructor estaba a punto de ordenar que quitaran el andamiaje de madera que sostenía el arco central del puente, se dió cuenta de que había cometido un gravísimo error: no había realizado bien sus cálculos, y el puente se vendría irremediabilmente abajo, poco después de que se quitara la cimbra de madera que lo sostenía. No sabía qué hacer: si no decía nada sería culpable de la muerte de los que se encontrarán sobre el puente cuando éste se hundiera, si hablaba ahora sería un desprestigio para él, y el fin de su brillante carrera como constructor. Muy preocupado, consultó con su mujer, la cual tuvo una idea.

Una noche tormentosa salió de casa, procurando no ser vista, y se dirigió con una antorcha encendida al puente en construcción. Una vez allí prendió fuego al andamiaje, lo cual hizo que todo el puente se viniera abajo. Todos creyeron que había sido culpa de un rayo, y el arzobispo encargó de nuevo al constructor la reparación del puente. Esta vez el constructor realizó su trabajo correctamente, y agradecido a su mujer, mandó que colocaran una pequeña estatua con su figura en un nicho en el puente.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son contratados por una misteriosa mujer para que hagan caer el puente en construcción. Su mayor problema será burlar la vigilancia de la milicia de la ciudad.
- El arzobispo Pedro Tenorio encarga a los PJs investigar las causas por las cuales se ha derrumbado el puente: teme que pueda ser un sabotaje de judíos o moriscos, o lo que es peor, cosa del diablo...
- Un constructor (PJ o PNJ) descubre un fallo en la estructura del puente. El grupo debe intentar hacerse oír por las autoridades locales antes de que sea demasiado tarde.
- Los PJs han sido contratados por el arzobispo de la ciudad para vigilar el puente, ya que teme que sea saboteado por los enemigos de la ciudad. La mujer del constructor contrata a un grupo de matones para realizar el trabajo, y soborna al jefe de la patrulla nocturna. Los PJs están, pues, solos frente al enemigo.

El Dragón de Sant Llorenç

En las cercanías de la montaña de Sant Llorenç del Munt, cerca de Terrassa, se encuentra la llamada "cova del Drac". En ella vivió durante años un fiero Dragón, que los musulmanes habían traído desde África. Y es que los Dragones nacen de un huevo no mayor que el de una serpiente, y en nada se diferencian de las serpientes durante sus primeros cien años de vida, excepto que no paran de crecer durante todo ese período de tiempo. Al cabo de estos cien años entran en una especie de letargo, durante el cual se convierten en dragones, viviendo con esta forma un tiempo ilimitado, hasta que, agobiados por el peso de su enorme masa, se retiran al mar, transformándose en serpientes marinas.

El dragón de Sant Llorenç era joven, y no demasiado grande. Los árabes lo usaban para fines defensivos: había sido adiestrado para defender una larga cadena de hierro, que unía esa montaña con el río Llobregat. Todo aquél que la traspasara era atacado en el acto por el dragón. Asimismo, la bestia efectuaba salidas periódicas, durante las cuales asolaba la comarca y toda la Catalunya cristiana. Se enfrentó a ejércitos enteros, y a todos venció con gran matanza, sin sufrir él daño alguno. Y es que el dragón poseía un sortilegio, que lo hacía inmune a cualquier arma.

Finalmente fué el propio Guifré el Pilós, conde de Barcelona, el que decidió enfrentarse contra la bestia, usando como cebo un prisionero árabe, como en la caza se usa un carnero. El dragón apareció, y al instante acabó con el infeliz musulmán, mientras Guifré rompía contra su costado su lanza y su espada. Viendo que ninguna de sus armas le hacía mella solicitó el auxilio divino, y arrancando con sus manos un roble (otros dicen que un pino) lo usó como si fuera una maza contra la cabeza de la criatura, rompiéndosela en el acto, y matando así al animal. Con su muerte se derrumbó su guarida, quedando sepultados los numerosos tesoros que en ella se escondían. Hay quien dice, sin embargo, que el aliento de la bestia aún perdura en aquellos parajes, y es posible oírlo rugir, si se escucha con atención, en el lugar donde se encontraba su guarida. Hay quien dice que Guifré no mató al dragón, sino que se limitó a enterrarlo vivo en su propia madriguera. Y que el dragón aún aguarda, esperando el día en que pueda liberarse para llevar a cabo su venganza...

Ideas de Aventuras:

- Al parecer, el dragón ha vuelto a Sant Llorenç: varios viajeros han desaparecido inexplicablemente, y se ve salir un humo pestilente de la cova del Drac. Los PJs son contratados para que intenten averiguar qué pasa. Descubrirán que se trata de un grupo de ingeniosos bandidos, que quiere aprovechar la leyenda del dragón para hacerse los amos de la comarca...
- Los PJs encuentran una grieta en la roca, cerca de la Cova del Drac, grieta que se ensancha rápidamente. Es, en efecto, un medio de acceso al interior de la guarida de la bestia y a sus múltiples tesoros... por desgracia la bestia tenía algunos retoños, los cuales aún viven en la oscuridad, hambrientos y al acecho...
- Un estafalario individuo pretende vender a los PJs unos extraños huevos de serpiente, afirmando que son "huevos de Dragón". En realidad es un estafador, y no son más que huevos de gallina pintados. Sin embargo, lo que no sabe es que una serpiente se ha deslizado por la noche hasta el cesto de los huevos, incubándolos. Lo que está a punto de nacer de esos huevos no son otra cosa que Basiliscos.

La Pastora y el Clérigo Curioso

En el pueblo de Orozco vivía una niña, huérfana de padre y madre, que se ganaba la vida pastoreando el ganado. Solía fabricar silbatos y flautas, y arrancaba de ellos hermosas melodías, o imitaba el canto de los pájaros.

Cierta día la escuchó Mari, la dama de Amboto, cuando iba de camino hacia las cuevas de Supelaur. Y tanto le agradaron los sonidos de la flauta, que se presentó ante ella, prometiéndole que le concedería un deseo por haberla divertido. Ella le pidió que su silbato tuviera la facultad de hacer bailar a todo aquél que lo escuchara. Y así fué.

Sucedió, sin embargo, que a los pocos días acertó pasar por las cercanías del lugar el cura del pueblo, al cual le gustaba espiar a los campesinos para ver si los sorprendía en pecado. Y estando escondido tras unas zarzas oyó el silbato mágico, y sin poderlo evitar empezó a bailar, rasgándose las ropas y la carne con las zarzas. Bailó hasta más allá de sus fuerzas, y sólo se detuvo cuando el silbato dejó de tocar. Entonces bajó como pudo al pueblo, y acusó a la niña de brujería, mandándola apresar, realizándole un juicio sumario y condenándola a morir en la hoguera.

La niña suplicó entonces que se le desataran las manos, ya que las tenía doloridas, cosa que sus captores accedieron. Una vez con las manos libres sacó el silbato, que tenía escondido, y empezó a soplar por él con todas sus fuerzas. Todos los presentes empezaron en el acto a bailar sin parar, y la niña aprovechó la ocasión para huir, reuniéndose con la Dama de Amboto en su palacio subterráneo.

Otra versión de la leyenda dice que la niña no huyó del pueblo, sino que se quedó en él, y que los del lugar la obedecieron, no se sabe si seducidos por su música maravillosa o por temor a que les hiciera bailar hasta la muerte... destino que, al parecer, fue el que sufrió el clérigo curioso.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs llegan a un pueblo dominado por una niña. Al parecer, el sonido de su silbato tiene hipnotizados a sus habitantes.
- Una pastora, amiga de los PJs es acusada de brujería por el clérigo del pueblo. Les pide a los PJs que le consigan su silbato mágico, que le confiscó el cura del lugar. Con él afirma que podrá fugarse.
- La niña pastora ha perdido su silbato mágico, el cual ha sido encontrado por un loco, que, ignorante de lo que hace, lo hace sonar continuamente, sembrando el caos allá por donde pasa. Los PJs deberán intentar detenerlo y recuperar el silbato.
- Los PJs llegan al pueblo de Orozco, cuyos habitantes se encuentran presa del terror. Por instancias del clérigo del lugar quemaron a una adoradora de la Dama de Amboto, y ahora ésta quiere vengarse, arrasando el pueblo con la ayuda de un ejército de Lamias y buitres gigantes.

La Casa del Duende

En una calle de Madrid se alzaba una casa que llamaban "del Duende". Su historia es como sigue:

La casa fue comprada muy barata por un grupo de estudiantes adinerados, que se reunían en ella para jugar a las cartas y los dados, y también para hacer en ella ruidosas fiestas. Cierta noche, en pleno alboroto, se les apareció de repente un personaje de muy corta estatura, que les exigió que guardaran silencio, ante lo cual se esfumó con el mismo misterio con el que había llegado. Los estudiantes, envalentonados por el vino, no hicieron ningún caso, sino que siguieron con la juerga. Algunos de los más prudentes, sin embargo, atrancaron puertas y ventanas, pensando que el intruso se habría colado por allí. Volvió aparecéseles otro personaje de corta estatura, con el rostro congestionado por la furia y horrible de ver, que les amenazó para que dejaran de armar escándalo "ya que él y sus hermanos querían dormir".

Los estudiantes se colocaron todos en uno de los salones grandes, bien pertrechados de vino y cartas, y colocaron diversos muebles tras la puerta de la sala para que no entrara nadie. Sin embargo, por tercera vez hizo su aparición un hombrecillo, el cual les advirtió por última vez, esfumándose en el aire cuando se lanzaban contra él todos los estudiantes.

Pese a la inseguridad de algunos, el grupo decidió quedarse, en parte por las baladronadas de varios de ellos, y en parte por la bebida. Continuaron, pues, con más ruido que antes, pero no por mucho tiempo: de repente se apagaron todas las luces de la sala, y aparecieron una veintena de hombrecillos armados con garrotes y látigos, que expulsaron a los estudiantes de la casa. Estos nunca volvieron.

Ideas de Aventuras:

- La marquesa de Dueñas contrata a los PJs para que investiguen la casa, y averiguen si las leyendas sobre los duendes son ciertas o falsas.
- Uno de los PJs compra una casa muy barata, e invita al resto del grupo a vivir con él una temporada... sin saber que está ocupada por los duendes.
- Los PJs deben enfrentarse a un enemigo, que vive solo en una casa solitaria. Lo que la gente no sabe es que la casa está encantada por los duendes, y que estos son adictos a su persona.
- A instancias del Merino de la ciudad, los PJs deben investigar una casa deshabitada, supuestamente ocupada por duendes. Se oyen ruidos raros por la noche, se ven figuras extrañas por las ventanas y se ve a veces salir humo por las chimeneas. Sin embargo, todas las veces en que la milicia de la ciudad (muchas veces con un cura a la cabeza) ha entrado en el edificio, lo ha encontrado totalmente abandonado, y sin ninguna señal de vida. En realidad se trata de una banda de ladrones, que se ha instalado en el sótano de la casa, aprovechando la superstición popular.

El Tesoro y el Avaro

En la costa Murciana se alzaba una torre de origen romano llamada "la torre ciega". Según se decía, en sus cercanías había escondido un príncipe árabe sus tesoros, tras lo cual hizo matar a los esclavos que le habían ayudado. El mismo príncipe, sin embargo, fué asesinado por sus enemigos, sin que revelara jamás el lugar dónde se encontraban.

Residía en las cercanías del lugar un hombre muy rico llamado Antón, que vivía solo con su hija, una hermosa muchacha llamada Inés. Esta estaba enamorada de un campesino bastante acomodado llamado Juan, pero su padre no daba el consentimiento para la boda, ya que quería retener a su hija para que lo cuidara en su vejez.

Antón conocía la leyenda sobre el "tesoro del moro" y tenía la costumbre, un día sí y otro también, de salir por la noche con un candil y una azada, excavando por las cercanías de la torre.

Una noche especialmente oscura, sin embargo, Antón empezó a oír extraños susurros y ruidillos, crujidos y lamentos. Al principio pensó que serían debidos a su imaginación y al viento, pero pronto se desengañó de ello, en especial cuando una figura, toda envuelta en un sudario blanco, le salió al paso, diciéndole con voz cavernosa que iba a ser tres veces maldito por haber intentado arrebatarle el tesoro a los muertos. El viejo se puso de rodillas, suplicando clemencia, ante lo cual el espectro le dijo que solamente conseguiría anular la maldición si pagaba nueve misas a la Virgen del Rosell, mantenía durante el resto de su vida una luz encendida en su casa y, como sacrificio, hacía casar a su hija con el primer mozo que llamase a su puerta al amanecer del día siguiente.

El asustado Antón accedió a todo, y se apresuró a hacer casar su hija con un cierto campesino llamado Juan, que acertó a pasar por allí "por casualidad".

La feliz pareja, por cierto, siempre guardó con gran cariño la sábana que Juan se puso, aquella noche, para espantar a su futuro suegro.

Ideas de Aventuras:

- Un mercachifle callejero vende a los PJs "el auténtico plano del tesoro del moro". Evidentemente es falso, pero lo divertido del caso es que los PJs se toparán con la puesta en escena de Juan, que a su vez quiere espantar a Antón. Esta aventura está especialmente recomendada para PJs supersticiosos y miedicas.
- Juan pide ayuda a los PJs para asustar a su futuro suegro. Estos organizan un tinglado más o menos de ultratumba. El problema está en que, efectivamente, HAY UN FANTASMA hechizando el lugar...
- Antón contrata a los PJs para que exorcicen al fantasma y rescaten el tesoro. No hay fantasma (ya que era Juan) pero sí tesoro: La torre es el escondrijo de una nutrida partida de bandidos, los cuales se tomarán muy a mal que les sisen el tesoro...
- Mismo planteamiento que en el caso anterior, excepto que en lugar de fantasmas, bandidos o tesoro lo único que hay es un viejo anacoreta excéntrico, que se ha retirado del contacto humano para mejor estar con Dios, y que se inventará mil argucias para asustar a los intrusos y que lo dejen tranquilo.

La Langosta de Oro

Cuenta un literato musulmán llamado Al-Udrí como, en el siglo IX, los árabes de Tudmir (Murcia) veneraban la imagen de una pequeña Langosta de oro, que se encontraba en un templo cerca de donde hoy se alza la ciudad de Lorca. Al parecer, había sido traída desde Africa por un peregrino bereber, y tenía la facultad de preservar las cosechas de la comarca de toda calamidad. Un mal día, sin embargo, en medio de una de las numerosas reyertas tribales que se sucedían en la zona, la langosta desapareció, no se sabe si destruida o robada.

A partir de entonces se sucedieron periódicas plagas de langostas, que destruían sistemáticamente los campos.

Esta situación continuó hasta que un sacerdote cristiano realizó sobre los campos un ritual de exorcismo, rompiendo la maldición que pesaba sobre los campos de Lorca.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son contratados para robar un poderoso talismán de un templo musulmán: una langosta de oro.
- Uno de los PJ encuentra una langosta de oro, de aspecto muy valioso, de la manera más casual y estúpida posible: el pequeño problema es que cada vez que algún musulmán la ve, su rostro se contrae de furia, y al grito de "blasfemos, sacrílegos" ataca al grupo... La langosta, además, tiene la facultad de deslizarse fuera de dónde los PJs la lleven escondida en las ocasiones más inoportunas. La figura, además, es totalmente indestructible.

El Estanque de la Princesa

Un poderoso caudillo árabe tenía una hija de radiante belleza, llamada Zelina, de la cual estaban enamorados un gallardo capitán del ejército musulmán y un oscuro y solitario alquimista, de quien la gente sospechaba que ejercía la magia negra. Ella correspondía al amor del primero tanto como le repugnaba la presencia del segundo.

Una mañana, mientras se bañaba junto con sus doncellas en un estanque que se encontraba en el jardín del palacio de su padre, sintió como una fuerza la arrastraba hacia el fondo, y nunca se la volvió a ver en el mundo de los vivos. En vano su padre hizo registrar el fondo del estanque: su hija había desaparecido. Fueron interrogados todos los esclavos y criados del palacio. Por fin, un eunuco, lleno de miedo, confesó haber visto al alquimista rondando por el jardín poco antes de la desaparición de la princesa. Al oír esto el capitán montó en su caballo y salió a su encuentro. El alquimista lo atacó nada más verlo llegar, pero el amor y la desesperación protegieron al capitán, el cual lo hirió mortalmente. Antes de morir, el alquimista confesó haber invocado a una Ondina (espíritu del agua) la cual arrastró el cuerpo de Zelina hasta el fondo del estanque. Entonces el alquimista realizó un complicado hechizo, de resultados del cual la princesa quedó dormida bajo tierra, sin volver a la vida hasta que, pasados cien años, alguien comiese una granada al lado del estanque, lanzando al aire los granos uno a uno y recogidos con los labios, sin desperdiciar ninguno.

Esto dijo el alquimista, y riéndose murió.

...Y desde entonces la princesa sigue encantada en el fondo del estanque, en espera de que alguien la rescate.

Ideas de Aventuras:

- Uno de los PJs, por pura casualidad, rompe el maleficio y libera a la princesa. Ella es muy hermosa, y está absolutamente enamorada de él. El problema es que es una romántica cursi con más de cien años de retraso respecto al mundo de los PJs.
- Un noble árabe (romántico incurable) ha oído hablar de la leyenda y pretende rescatar a la princesa de su letargo. El problema es que el alquimista hechizó también el jardín que rodea el estanque, convirtiéndolo en una intrincada selva llena de bestias feroces, para lo cual necesita la ayuda de los PJs... Un final divertido de esta aventura podría ser el que la princesa se hubiera mantenido viva... pero no joven. Ahora tiene unos 120 años... ¡y una salud perfecta!

La Piedra de la Encantada

En tiempos de los visigodos, una doncella de rica alcurnia llamada Ordalina rompió su compromiso nupcial con el noble Sigiberto para fugarse con Hilderico, rival del primero. La unión de la pareja no duró mucho: Ordalina murió repentinamente (algunos dicen que debido a una maldición de Sigiberto), siendo condenada su ánima a vagar eternamente en pena por haber roto su palabra. Sólo en las noches de San Juan se le permitía tomar forma humana, para que lavara sus largos y sedosos cabellos en el arroyo de Benamor, cerca de la villa de Moratalla.

Años después, la caprichosa Castellana Fajardo, queriéndose reír de Pedro López de Villora (que estaba locamente enamorado de ella) le exigió que como prueba de amor le trajera el collar de perlas que la encantada de Benamor lucía siempre en su cuello. Sin dudarle, el enamorado se apresuró a complacer a su amada, y la noche de San Juan se encontraba al acecho ante el citado arroyo.

A las doce en punto de la noche una gigantesca roca al lado del arroyo se abrió, como la boca de un gigante cuando bosteza, y

de ella emergió una delicada criatura envuelta en una túnica blanca. Pedro le salió al paso y le explicó sus intenciones, ante lo cual la aparición le explicó que lamentaba no poder complacerle entregándole el collar: en las profundidades de la tierra se encontraba un gigantesco guerrero negro, el cual la custodiaba, y que esa noche le había impedido que cogiera el collar. Como el enamorado insistiera en que debía conseguir el collar fuera como fuese, la aparición acabó proponiéndole que bajara con ella a su mansión, y que intentara arrebatarle al negro su botín. Pedro accedió a ello, y tomándo la mano del espectro se internó con ella al interior de la roca.

Por la mañana unos pastores encontraron el cuerpo sin vida de Pedro López de Villora cerca de la Piedra de la Encantada. Al enterarse de la noticia, la caprichosa Castellana Fajardo enloqueció.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs se topan la noche de San Juan con una bellísima mujer, la cual se esconde en el interior de una cueva. Si los PJs la siguen entrarán en un lujoso palacio subterráneo, con cientos de salas tapizadas en terciopelo y de suelos cubiertos de espesas alfombras. Sin embargo, deberán enfrentarse al demonio guardián de la doncella, y no deberán estar dentro del palacio más de unas horas: ya que con el primer canto del gallo la piedra se cerrará de nuevo, no volviéndose a abrir hasta un año después.
- Los PJs intentan devolverle la vida a Pedro López. Para ello habrán de penetrar en los dominios de la encantada, vencer al guerrero negro que está con ella y obligarle a que les devuelva el alma del enamorado, que el guerrero demoníaco conserva en una pequeña botella de plomo.
- Se dice que en el palacio subterráneo de la Encantada hay multitud de tesoros y riquezas... y los PJs intentan discurrir la manera de quedárselas para sí. Así que acuerdan entrar dentro la Noche de San Juan, cuando el ánima de Ordalina sale a lavarse el cabello. Su plan es llevarse lo que puedan y salir lo más rápidamente posible. Por desgracia para ellos, no han contado con el guardián (o guardianes) de la princesa encantada.

Los Ritos Secretos

Era famoso en Toledo un musulmán llamado David Leví, de profesión joyero, al cual nadie recordaba no haberle visto nunca sonreír. Ni las burlas, ni las injurias, ni los gritos podían alterar nunca su sonrisa, entre despreciativa y servil. David, sin embargo, era rencoroso y vengativo, y se cobraba una a una las puyas que recibía de los cristianos. Junto con otros compañeros de religión llevaban a cabo extrañas ceremonias secretas, en las ruinas de una iglesia cristiana desconsagrada. De ellas pocos o nadie tenían noticia... y los pocos enterrados preferían no saber.

Una de ellas era Sara, la hija de David. Era muy hermosa, y se había enamorado locamente de un apuesto hidalgo cristiano, el cual afirmó que hablaría con Daniel, para solicitar su mano.

Daniel le explicó que tendría que exponer su petición ante el consejo de ancianos de la judería, y le rogó que fuera, por la noche, a cierto lugar solitario... Temerosa de que algo le sucediera a su amado, Sara le suplicó que no fuera, y ella fué en su lugar. Horrorizada, descubrió que su padre y otros compañeros de raza se dedicaban a crucificar cristianos (en su mayor parte, niños) en ese lugar, y les hechó en cara su bárbaro comportamiento, abjurando en el acto de su religión... Según cuenta Bécquer, sufrió el martirio que le estaba reservado a su amado. Otra versión de la leyenda, sin embargo, cuenta que éste consiguió salvarla en el último momento, presentándose en el lugar a la cabeza de un grupo de hombres armados...

Ideas de Aventuras:

- El hidalgo enamorado solicita la ayuda de los PJs para rescatar a Sara, ya que sospecha que puede estar en un peligro mortal.
- Los PJs investigan una serie de extrañas desapariciones de cristianos en Toledo. El descubrimiento de uno de los cadáveres de sus víctimas les pondrá bajo la pista de la secta judía.
- Los PJs han caído prisioneros de la secta, y van a ser crucificados esa misma noche. Tienen que organizar

rápidamente un plan de fuga, o encontrar una manera para pedir auxilio, o morirán en medio de horribles sufrimientos.

- Los PJs deben defender a un amigo judío de las iras de la multitud, que ha asaltado la judería al enterarse de las actividades de la secta, y anda asesinando a todos los judíos que encuentra.

La Serpiente de Orduña

Según se dice había en los montes de Orduña una gran serpiente mágica, que sacaba fuego por su boca y lanzaba veneno por los ojos. Solía devorar a los seres humanos y animales que encontraba, y era muy temida. Según se decía, en una ocasión había llegado a prender fuego a la ciudad. Hay dos versiones sobre el final de esta leyenda: unos dicen que la Virgen envió un ángel que mató a la serpiente. Otros, sin embargo, aseguran que fué un niño, el que viéndose cercado por la serpiente le cortó la cabeza con un hacha, más por casualidad que por otra cosa.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs, evidentemente, se topan con la serpiente mágica. Las armas no le hacen el menor daño. Sólo es vulnerable una pequeña parte de su cuello, justo detrás de sus mandíbulas.
- La serpiente bloquea el camino de los PJs. Se encuentran encerrados en un valle inhóspito, y deben pasar por donde ella acecha o morir de inanición y frío. Su única oportunidad es intentar pasar cuando duerma. No lo hará, sin embargo, hasta que no coma copiosamente...
- Los PJs son perseguidos por una gigantesca serpiente, reencarnación demoníaca de un viejo enemigo... Y éste ha jurado desde el Infierno no dar cuartel.
- El caso inverso: los PJs intentan proteger a una gigantesca serpiente, que es en realidad un amigo hechizado por una Meiga. Deben intentar llevarlo vivo hasta un lugar donde pueda ser librado del hechizo. Por desgracia la comarca está soliviantada por culpa de la serpiente de orduña... y no atiende a razones.

La Dama del Torreón

Cierta dama de alta posición fue seducida por el Diablo, el cual le dió, para su placer, multitud de Incubos que la gozaran por las noches.

A su muerte, sin embargo, Dios condenó a su espíritu a vagar por los salones de su castillo durante las noches de tormenta, totalmente desnuda, bailando sin cesar una danza descompuesta y horrible, mientras gritaba, entremezclando lamentos, blasfemias y carcajadas. A veces se la veía bailar por los tejados, y entonces los rayos caían sobre ella, llenando el espectro con una centelleante luz azulada. A su aparición siempre iba acompañada la tormenta, el rayo y la niebla, y se decía que su visión era signo de mal agüero.

La aparición sólo se producía de noche, ante lo cual los vecinos de la localidad acordaron no salir jamás de noche, encerrándose en sus casas al caer la puesta de sol.

Por fin, el espectro de la mujer encontró la paz, cuando un descendiente suyo (por parte de su marido) le perdonó públicamente su traición, mientras que un eclesiástico la bendecía. Entonces el espectro de la adúltera se fué de la casa, bajo la forma de una paloma blanca, no volviendo a ser vista nunca más.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs están invitados en una gran mansión señorial, para celebrar los próximos esponsales entre la hija del señor del lugar y un afamado caballero. El fantasma empieza a aparecer por la noche, aterrorizando a los ocupantes de la casa. Quiere avisar a sus descendientes que el futuro novio es un impostor, y que ha hecho un pacto con el diablo.
- Los PJs deciden entrar en la mansión, ya que han oído hablar de la existencia de un tesoro oculto tras sus muros. Por desgracia, sólo se encontrarán con el espectro de la muerta.
- Un amigo de los PJs decide volver a la vieja mansión familiar, sin hacer caso de las leyendas de sus mayores. Los PJs deciden acompañarlo. Las apariciones de la muerta se van sucediendo. Sin embargo, es una farsa: se trata simplemente de una muchacha medio loca, que vive con su anciano padre en los sótanos de la mansión desde hace años, y que intenta

ahuyentar al heredero y a sus amigos. Su perfecto conocimiento de la casa (plagada de pasadizos secretos) le permite aparecer y desaparecer "como por arte de magia".

- Uno de los PJs empieza a tener visiones, en sueños, sobre esa mujer, visiones que lo obligan a ir a la arruinada mansión. Los sueños le son enviados por la Virgen, que considera que el ánimo de la muchacha ya ha sufrido bastante, y quiere que el PJ, (descendiente lejano de ella) le proporcione el descanso eterno otorgándole el perdón.

El Ladrón y la Virgen de Begoña

Un ladrón planeó robar la iglesia de la Virgen de la Begoña, excitada su codicia por las joyas que lucía la Virgen, y por la corona de oro del Niño Jesús que tenía la imagen en sus brazos.

Entrar en el interior del templo no tuvo demasiados inconvenientes. El ladrón se dirigió al presbiterio, y subido encima del altar despojó a la imagen de las joyas que llevaba puestas. Sin embargo, al ir a coger la corona del niño la imagen tomó vida, deteniendo con su mano el brazo del ladrón. Este, asustado, cayó al suelo, quedando inconsciente un rato. Al volver en sí pensó que todo debía haber sido una alucinación, pese a lo cual se abstuvo de volver a intentar coger la corona de oro. Recogió las joyas de la Virgen y salió del templo.

Huía por la barriada de Trauco, al oeste del templo, pero se encontró el camino cerrado por una enorme barrera de arbustos espinosos altísimos, que le desgarraron las carnes cuando intentó atravesarlos.

Viendo esto se dirigió hacia Bilbao, pensando que lo mejor sería ocultarse entre la multitud. Al pasar por Mallona se encontró con una ermita con la imagen del Cristo crucificado, y el ladrón vió como el Cristo giraba la cabeza y le miraba fijamente. Aterrorizado, huyó de nuevo, topándose de repente con un rebaño de gigantescos carneros, que arremetieron furiosamente contra él, haciéndole volver sobre sus pasos.

Desesperado, resolvió dirigirse hacia Meazábal, para bajar desde esa montaña al valle de Zamudio y huir a Francia, pero se encontró el camino bloqueado por un grupo de fierísimos toros que le obligaron a retroceder de nuevo. No tuvo más remedio que refugiarse en la barriada de Ocharcoaga, al oriente del Santuario de Begoña. Intentó dirigirse desde allí al vado de Echevarri, pero en el bosque de Palatuzagisti

Le salió al paso un horrendo gigante, que se lanzó contra él blandiendo una espada de fuego. Totalmente aterrorizado, el ladrón se internó en lo más profundo del bosque, totalmente agotado e incapaz de dar un paso. Desde allí vió como salía el sol, y sollozó comprendiendo que había estado corriendo toda la noche sólo para encontrarse, desfallecido, a pocos metros del santuario. Mientras pensaba esto, las campanas del templo empezaron a tocar a rebato, sin que nadie tirase de sus cuerdas. Los vecinos de Trauco y Ocharcoaga llegaron en tropel, y viendo que habían robado las riquezas del Santuario salieron en busca del ladrón, al cual encontraron allí donde había caído. Este confesó su delito, narrando todo lo que le había sucedido, y pidiendo clemencia. No la obtuvo, y fué ejecutado por la multitud en ese mismo lugar.

Ideas de Aventuras:

- ¿Los PJs intentan robar un lugar sagrado? (No necesariamente cristiano). Bueno, si se atreven...
- Los PJs intentan obtener clemencia para con el ladrón.
- Los PJs encuentran unas joyas, tiradas en medio del camino. Pertenecen a la Virgen, y ésta intenta señalarles "amablemente" el camino hacia su templo, para que se las restituyan (los Pj, por supuesto, no saben nada).

Estas trece leyendas, con sus diversas alternativas para adaptarlas a Aquelarre, son simplemente indicativas. Cualquier Director de Juego, sin demasiadas dificultades, encontrará multitud de leyendas sobre las cuales inspirarse.

Leyendas del Infierno

(Extraído de *Rerum Demoní*)

Por Ricard Ibáñez

*Taci, maladetto lupo:
consuma dentro te con la tua rabbia.
Non e sanza cagion l'andare al cupo:
vuolsi nell'alto, lá dove Michele
fe' la vendetta del superbo strupo.*
— Liber Inferni, Canto VII

Presentamos aquí una serie de ideas de aventuras para Aquelarre, cada una de ellas con diferentes opciones, tal y como se hizo en la segunda edición del juego. A partir de ellas, cualquier DJ imaginativo podrá crear su propia aventura, o inspirarse en ellas para improvisar una rápida sesión de juego.

Alas Negras

Un rico burgués amigo de los PJ (o el padre de uno de ellos si se quiere dar a la historia un poco más de morbo) tiene una hija, joven y algo pasmadita, que lleva enferma unos cuantos meses. Por fin se descubre que el motivo de su enfermedad es un rotundo y fenomenal embarazo. Tras pedirle las oportunas explicaciones la muchacha confesará que una noche del verano pasado dejó la ventana de su alcoba abierta, debido al calor, y por ella se coló un hombre desnudo, de rostro bellísimo, que casi sin darle tiempo a decir nada se introdujo en su cama y ... (censurado). Ella estaba tan azorada que se olvidó incluso de gritar. A la mañana siguiente él había desaparecido, y ella pensó que todo había sido un sueño (no demasiado desagradable, por cierto) ya que recordaba perfectamente que su amante ¡tenía alas negras!

Una oportuna tiradita de **Leyendas** (con los bonus adecuados por parte del perverso DJ para que al menos uno la pase) permitirá al grupo recordar que la descripción de la muchacha corresponde al mismísimo Lucifer, Rey de los Infiernos.

Ideas de Aventuras:

- Se trata realmente de Lucifer, ante lo cual a la pobre muchacha le puede nacer cualquier cosa, y en cualquier momento (desde una garrapata mutante hasta una ameba del tamaño de un elefante, pasando por un niño normal con cara de zorro). Es difícil que el padre acuda en persona a ver a su retoño (tiene otras cosas que hacer) pero la presencia del "niño" atraerá inconscientemente la presencia de todo tipo de criaturas infernales, de aspecto bastante repugnante.
- La cosa es grave, pero no es tanto: el padre no es otro que un Aoun con un hechizo de *Metamorfosis*, para poder pasar por blanco (y ya puesto, guapo). El problema es que el flamante padre SI vendrá a recoger al bebé, para convertirlo en Aoun, si es chico, o para sacrificarlo a Agaliaretp, si es chica. Si en el interín debe destruir a la madre, a su familia, a la casa y al barrio... bueno, puede ser hasta divertido para él.
- El papá de la criatura no es otro que un goliardo con ganas de marcha, que ya llevaba tiempo "enamorado" de la chica, y ha organizado todo este teatro para beneficiársela. Los PJs podrán enterarse de la historia si se pasean por un par de tabernas, ya que el muchacho tiene tendencia a hablar más de la cuenta cuando está borracho. Eso sí, si quieren llevarlo ante el altar tendrá que ser a punta de espada (o en camilla) ya que se aferrará a cualquier oportunidad para seguir conservando la soltería.
- La chica miente descaradamente, para proteger a su noviete, un mocetón de establo que todos desprecian por tener escaso cerebro aunque (eso sí) abundante músculo. Ellos se han enamorado, aunque su amor es imposible porque nadie aprobaría su unión y todo eso (opción especial para románticos y amantes de novelita rosa).

El Heredero

Los PJs están al servicio de un señor feudal, ya entrado en años, que se ha casado recientemente con una muchacha muy hermosa, con la idea de tener un heredero al cual poder legar su riquísimo feudo. Tiene suerte, ya que al cabo de dos años de unión Dios bendice a la pareja con un hermoso niño, un varón robusto que es el orgullo de su padre. Al cabo de unos meses, sin embargo, se produce la tragedia: el bebé desaparece de su cuna, al parecer por causas inexplicables. Una anciana criada empieza a murmurar leyendas sobre Lilith, la diablesa que rapta niños de sus cunas para devorarlos...

Ideas de Aventuras:

- El niño ha sido raptado por su padre, siguiendo el consejo de un viejo servidor suyo, que practica la Magia Negra, y que le ha aconsejado que sacrifique a su hijo a Agaliaretp, para pedir de dicho diablo la vida y juventud eternas.
- El niño ha sido raptado por una de las criadas, antigua amante del señor feudal, del cual tuvo un hijo que, sin que su padre lo sepa, es hoy uno de los soldados del castillo. Su madre piensa que, si el señor feudal muere sin descendencia, su hijo puede llegar a reclamar el feudo.
- El niño ha sido raptado por la anciana criada que murmura leyendas... Es en realidad una bruja y planea sacrificar al niño en el próximo Aquelarre a Guland.
- El niño ha sido raptado por las Lamias, las cuales se han escondido en un bosque cercano y planean devorarlo a medianoche. Los PJs deberían organizar la cacería.
- El niño ha sido raptado y devorado, en efecto, por Lilith, ya que su madre se olvidó de hacerle la señal de la cruz cuando lo dejó solo, apenas un momento, en la alcoba. La mujer se suicidará, y su esposo enloquecerá de dolor. Malos tiempos para los habitantes del feudo (entre los que se incluyen los PJs).
- El niño no es en realidad hijo del matrimonio: el bebé que la esposa del señor feudal llevaba en su vientre se malogró poco antes del parto. Mujer ambiciosa, la esposa sabía que su marido no viviría mucho, y que ella podría disfrutar de todas sus propiedades como madre del niño, hasta que este se hiciera hombre. En vista de esto convenció a una criada de pocas luces, que acababa de dar a luz el hijo que le hicieron algunos soldados, para que le diera el niño, haciéndolo pasar como suyo, y simulando (con la ayuda de su vieja nodriza) un parto repentino, complicado y a puerta cerrada. La auténtica madre se ha acabado arrepintiendo del trato, e intenta huir del castillo llevándose a su hijo.

La Pintura de Gaspar

Los PJs son amigos de Gaspar, un famoso pintor, conocido por su perfección en la ejecución de sus trabajos y su terrible misoginia. Se le ha encargado pintar un retablo, y ya lo tiene casi terminado. Es una obra bellísima. Sólo le falta la parte central, en la cual tiene que ir una representación de la Virgen. Gaspar se queja de no encontrar un modelo que le inspire el rostro de la virgen. Explicará a los PJs que necesitaría encontrar un rostro que despertara simultáneamente adoración, amor, dulzura, amor maternal, y al mismo tiempo respeto.

Una noche, en la cual está paseando por las calles solitarias, Gaspar ve (o cree ver) ese rostro que busca, en una muchacha que embozada de negro cruza rápidamente la calle. Gaspar intenta seguirla pero finalmente le pierde el rastro. Frenético, vuelve a su obra, dejando el retablo casi terminado: sólo falta la cara de la

Virgen. Para hacerla, confesará Gaspar a los PJs, debe ver el rostro de esa mujer, siquiera un instante más. Volver a ver a esa mujer se convierte en la obsesión del artista, hasta el punto de volverlo medio loco, y hacerle caer enfermo. Sus amigos (los PJs) empiezan a preocuparse por él, y deciden ayudarlo en su búsqueda.

Ideas de Aventuras:

- La muchacha no es otra que la vieja Lilith, la cual intenta acabar con la vida del pintor para que no termine su obra.
- La chiquilla era novicia de un convento cercano a donde la vió el pintor. Había sido encerrada en el convento por su padre, para que terminara con un estúpido (para él) romance que mantenía con un joven hidalgo arruinado. El muchacho consiguió encontrar a su amada, y ayudarlo a preparar la fuga. Gaspar la vió cuando huía, mientras su amado despistaba a los perseguidores en otra dirección.
- La muchacha no es otra que una joven prostituta, la cual volvía a su casa tras una noche de "trabajo".
- ¿Quién dijo que Gaspar fuera un santo?. La muchacha es un Alibante, ya que en el pasado el pintor se portó muy mal con cierta muchacha, provocando de manera indirecta su muerte. El espíritu de la chica quiere vengarse.
- La chica no es otra que la Muerte, que debe llevarse a Gaspar. Los PJs lo encontrarán difunto en su taller de pintor, ante el retablo inconcluso, teniendo entre sus manos una capa negra, tal y como él había descrito que la llevaba la chica de sus sueños. Gaspar está sonriendo, y su rostro refleja paz.

La Muerte de Severo de Osuna

Severo de Osuna es un gentilhombre de la corte, muy bien relacionado, con el cual tienen (o han tenido) tratos los PJs. Como todo hombre influyente, tiene numerosos enemigos, y su vida ha sufrido ya un par de atentados. Sin embargo, cuando realmente llega la hora de su muerte esta lo hace teñida de un tinte de superstición y misterio: y es que los criados encuentran a Severo de Osuna en el jardín de su residencia, quemado y ennegrecido como por el fuego, y juran y perjuran que nada oyeron por la noche, y que su amo se encontraba solo, y que no recibió ninguna visita...

Los PJs deben encargarse de esclarecer los hechos, ya sea por amistad hacia el difunto o por encargo de alguien más influyente todavía (¿quizá de sangre real?).

Ideas de Aventuras:

- Severo ha muerto alcanzado por un rayo. La noche anterior descargó una fuerte tormenta, con gran aparato eléctrico.
- Severo ha sido capturado por un enemigo político, el cual lo ha torturado quemándolo lentamente. Los criados están comprados, y mienten debido al oro y al miedo.
- Severo ha muerto por culpa de una manifestación de Frimost, provocada a lo largo de los años por su carácter déspota y tiránico.
- Idem que el anterior, pero la manifestación de Frimost es debida a viejos odios y rencores que todavía perviven en las piedras de la residencia, recién comprada por Severo.

Aprendiz de Mago

Uno de los PJs, ansioso por aprender magia, oye hablar de un viejo mago de origen vasco, llamado Koldo de Iturriotz, el cual murió abrasado en un espantoso incendio, en una posada cercana al pueblecito de Lecumberrí. Este mago, al parecer, tenía su refugio en Etxarri-Aranaz, un paraje mágico y escabroso, donde abundan criaturas extrañas, no muy amigas del hombre...

Sin embargo, si consiguiera llegar allí, los secretos y el poder de Koldo serían suyos...

Ideas de Aventuras:

Como ya sabrán los que hayan jugado o leído el módulo *La posada de Alvar el Honesto*, la historia tiene muchas más vueltas:

- Koldo fue asesinado por la Fraternitas Vera Lucis, la cual mantiene la zona bajo una cierta vigilancia, en previsión de que alguien tenga la idea que acaba de tener el PJ...
- Absalón ben Eleazar, mago poderoso rival de Koldo, ha tenido la misma idea que éste, ha tenido la misma idea que el PJ... y no se destaca por tener demasiados escrúpulos...

- Cuando los PJs consiguen llegar a la fortaleza mágica de Etxarri, se encuentran al mismísimo Koldo, convertido en Anima... y ansioso por encontrar un nuevo cuerpo.
- Los PJs se encuentran al aprendiz de Koldo, ahora convertido en un mago razonable, el cual accede a enseñarles algo de magia a cambio de un par de favores.

La Esclavitud del Infierno

Un PJ realiza un Aquelarre para ponerse al servicio de un demonio mayor. Este le encarga una o varias tareas, para que demuestre su fidelidad, antes de premiarle con un demonio elemental para su servicio personal:

Ideas de Aventuras:

- **Frimost:**
 - El PJ debe torturar y asesinar al ser que más quiera.
 - Debe asesinar a un hombre (o mujer) santos.
 - Debe provocar una rencilla sangrienta que ocasione como mínimo 15 muertes.
 - Ha de ser odiado y temido por un mínimo de 100 personas.
 - Ha de asesinar a una persona designada por Frimost solamente mediante el terror.
- **Guland:**
 - Debe provocar la muerte, por envenenamiento o enfermedad, de al menos 50 personas de manera simultánea.
 - Ha de provocar la ruina moral y física de un ser humano que confie ciegamente en él.
 - Ha de buscar (en un plazo de tiempo corto) a un Agote que le contagie la lepra¹⁵⁰.
 - Debe renunciar voluntariamente a cualquier tipo de hechizo de curación, los cuales no tendrán ningún efecto sobre él.
 - Como prueba de adoración, debe consagrar su Suerte a Guland, ante lo cual pierde TODOS los puntos de manera permanente.
- **Masabakes:**
 - El PJ debe seducir a una persona determinada, a designar por Masabakes. Dicha persona será necesariamente de moral casta y pura, pudiendo incluso ser del mismo sexo que el PJ.
 - Ha de prostituir a alguien consagrado a Dios.
 - Debe tomar como voto y muestra de adoración el hacer el amor solamente con animales.
 - Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con niños (Máximo 10 años).
 - Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con ancianos (Mínimo 55 años).
- **Silcharde:**
 - El PJ, en un tiempo determinado, debe conseguir ser el líder de un grupo numeroso de personas, no menos de 300.
 - Ha de hacerse servidor de una persona de nivel social superior, y conseguir invertir los papeles hasta que su antiguo amo sea su esclavo.
 - Debe someter bajo su voluntad y capricho absolutos a una persona a determinar por Silcharde.
 - Debe provocar la muerte simultánea de no menos de 50 personas, las cuales deben morir ahogadas.
 - Debe engañar a una persona determinada por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano.
- **Surgat:**
 - El PJ, como muestra de adoración, deberá llevar permanentemente un collar de perro de oro alrededor del cuello.
 - Ha de consagrar periódicamente importantes cantidades de riquezas a Surgat (el cual las recoge por medio de sus demonios gnomos).
 - Ha de robar un tesoro sagrado, a determinar por el mismo Surgat.

¹⁵⁰ Véase pág. 53 del manual de juego para más información.

- Debe permitir voluntariamente que una parte de su cuerpo, a elegir por el propio Surgat, se transforme en oro (convirtiéndose, por lo tanto, en inútil).
- Ha de hacer permanente ostentación de riqueza, sea cuales sean las circunstancias y el ambiente en el que se encuentre.
- **Agaliareth:** El PJ sufre uno o varios de los siguientes estigmas:
 - 1. Perder la sombra.
 - 2. La huella de sus pasos provoca quemaduras en la madera.
 - 3. Su sudor es sangre.
 - 4. Sus manos son deformes y grotescas, muy parecidas a las garras de un animal o bestia salvaje.
 - 5. Su lengua es bifida.
 - 6. Envejece 2D10+5 años tras ponerse al servicio de Agaliareth.
 ...Caso de que invocara a algún Príncipe Demonio, o al mismísimo Lucifer, las tareas deberían ser aún más retorcidas...

La Cacería

Los PJs investigan la desaparición de un señor feudal navarro que vivió obsesionado por cazar a un extraño lobo que al parecer se le aparecía solamente a él. Muchas veces desaparecía días enteros, tras los cuales regresaba al castillo agotado, afirmando haber perseguido, en una cabalgada infernal, al misterioso animal, tanto o más inteligente que un hombre, y aproximadamente de su mismo tamaño. Se vió por última vez al señor feudal cerca de las laderas del monte Aralar. Una vieja leyenda afirma que, desde su cumbre, es posible acceder al Infierno...

Ideas de Aventuras:

- El lobo no es otro que Aralar, el lobo rojo, que quiere castigar al señor feudal por intentar fomentar el cristianismo entre los campesinos de su feudo.
- El animal es el Gaeko, que intenta destruir al noble para esparcir el terror y el caos en sus tierras. El noble, que sabe de magia, se enfrenta contra él noche a noche. esta vez, sin embargo, está a punto de perder...
- El animal es el Lobo de Santiago, que intenta vengar así las víctimas que ha relizado el señor feudal en su juventud, ya que el origen de su poderío y fortuna radica en haber saqueado a indefensos (pero ricos) peregrinos que realizaban el Camino de Santiago.
- El animal no es un lobo, sino un perro enorme, muy inteligente, cuyo antiguo amo era el hermano del señor feudal. Este lo asesinó para quedarse con sus tierras. Ver al perro le hace recordar su crimen, y enloquece de remordimientos. Por eso quiere matarlo como sea.
- Variante del anterior: el alma del hermano se ha apoderado del cuerpo del perro, e intenta vengarse de su asesino haciéndole la vida imposible.
- El lobo gigante no existe. El señor feudal y los suyos usan esa excusa para justificar sus esporádicas ausencias. En realidad el señor feudal forma parte de un grupo de rebeldes que conspiran contra la corona de Navarra.

El Familiar de la Bruja

Los PJs llegan a un pueblo castellano, en el cual reina el histerismo y el terror. Al parecer últimamente han tenido una serie de malas cosechas, y un peregrino errante se ha anunciado enviado de Dios, que afirma que la culpable es una vieja bruja, que vive solitaria en lo alto de una montaña cercana al pueblo. La gente está a punto de salir para quemarla.

Ideas de Aventuras:

- La mujer es familiar (o al menos amiga) de uno de los PJs...
- Los del pueblo piden ayuda a los PJs. Negarse es ser considerados amigos de la bruja... y por supuesto quemados.

- La anciana no es una bruja, pero es vieja, excéntrica, sabe de plantas y acostumbra a hablar sola. Suficiente para ser quemada por una chusma asustada e ignorante.
- Idem que lo anterior, pero con el agravante que tiene como mascota un monito que le regaló un agradecido viajero árabe al cual curó. Por supuesto, nadie del pueblo ha visto nunca un animal así, y todos están seguros que es un demonio familiar...
- La vieja es realmente bruja, mala, y todo lo demás (y es VERDADERAMENTE poderosa).
- La anciana es inocente. Las malas cosechas son eso, malas cosechas. El peregrino es en realidad un inteligente bandido, que pretende alejar del pueblo a la mayor parte de la población (o al menos a los hombres jóvenes) para saquearlo junto con su banda, que está escondida en los alrededores.

El Feudo

En pago a sus muchos servicios, un PJ (o a un amigo de uno de ellos) recibe de un poderoso señor feudal un pequeño feudo, consistente en un pequeño castillo (poca cosa más que una torre fortificada), un bosque bastante frondoso, algunas tierras cultivadas y una pequeña aldea. Por desgracia, el afortunado propietario del feudo no tarda en enterarse de que la principal fuente de su nueva riqueza, el bosque, está maldito: suceden cosas raras dentro de él, y en los alrededores, y todos los anteriores señores murieron en circunstancias MUY extrañas...

Ideas de Aventuras:

- El bosque está encantado por un grupo de Meliades, las cuales habitan en doce gruesos árboles en un claro del bosque. Derrribando esos árboles se destruiría la maldición. Caso de no hacerse las Meliades usarán su magia para terminar con la vida del señor feudal, por miedo a que se decida a tomar la iniciativa contra ellas.
- El bosquecillo ha sido elegido por Barbatos como lugar temporal de residencia. Meterse con él sería poca cosa más que un suicidio...
- Se trata simplemente de un truco de los campesinos de la aldea, que se aprovechan de la superstición de la época para ahuyentar a los diversos señores de sus tierras. Piensan (con bastante razón) que la vida ya es lo bastante dura como para tener, además, que mantener a un señor feudal.
- El bosque es la residencia de una nutrida banda de bandidos, que se disfrazan de monstruos y fantasmas para cometer impunemente sus tropelías.
- Variante de lo anterior: los actos de los bandidos han sido considerados una blasfemia por parte del Infierno, ante lo cual les han enviado un par de "bichitos" para hacerles la vida un poco más divertida...

El Mago

Los PJs conocen a un estrafalario personaje, el cual afirma ser un mago de gran poder, capaz de ofrecerles la vida eterna si le ayudan a realizar una importante tarea...

Ideas de Aventuras:

- Se trata realmente de lo que dice ser. El problema es que está bajo los efectos de una terrible maldición, que lo está matando día a día.
- No es otro que el viejo Asaselo, y con sus locuras lo más probable es que conduzca al grupo de desastre en desastre.
- Se trata de Ahasvero, el judío errante, que intenta "premiar" a alguno de los PJs con la vida eterna, traspasándole su pesada carga...
- No es otra cosa que un pobre loco. El problema es que, cuando los PJs se den cuenta de ello, ya habrán atraído la atención de la Fraternitas Vera Lucis.

Leyendas Populares

(Extraído de *Rinascita*)

Por Ricard Ibáñez

*Per quarante ans l'Iris n'aparoistra,
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 y *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 Etxabbarri, 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 sacrílego, 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 al pobre caballero, de la sorpresa, se ahogó de verdad, muriendo sin absolución ni confesión, y yendo por lo tanto al Infierno.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs, 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 PJs 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 construcciones 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 PJs que lo acompañan.
- Los PJs 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 PJs 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 astutamente no dijo nada.

Sin embargo, pocas noches después empezó a tener pesadillas atroces, en las cuales 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

Ideas de Aventuras:

- 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 PJs 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 PJs 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 aquél 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 PJs 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 PJs 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 PJs entrar a robar en la mansión de su viejo amo, ya que éste esconde en su interior enormes riquezas. Para su desgracia, los PJs eligen para hacerlo la noche en la cual 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 Gaeko, 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.

Ideas de Aventuras:

- 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 a 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 PJs, viejos amigos suyos a los cuales 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 que sea demasiado tarde.
- El novio solicita la ayuda de los PJs 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 PJs para que los protejan. En realidad los que van a asaltar la casa van a ser una legión de criaturas infernales, ya que el Gaeko vendrá a medianoche a llevarse el alma del novio. Este sólo se salvará si los PJs 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 cual 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 Gaeko, 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 Gaeko 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 Gaeko dejó que el joven subiera a su lomo y cortara la rama, tras lo cual le dijo: "No hagas más apuestas como esta, 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 Gaeko éste se llevó su alma durante la noche.

Ideas de Aventuras:

- Un grupo de ingeniosos bandidos usa una luz para atraer por la noche a los viajeros curiosos y desvalijarlos.
- Un amigo de los PJs enferma repentinamente. Su familia ve un enorme perrazo negro que ronda la casa. Los PJs deberán devolver la rama al árbol sagrado de donde ha sido cogida, ya que si no lo hacen así el muchacho morirá.
- Los PJs se encuentran con el Gaeko, el cual les propone que hagan para él cierto trabajo. Lo que los PJs no saben es que entrar en tratos con el Gaeko equivale a entregarle el alma...
- Un alquimista contrata a los PJs para que desentierren la tumba del estudiante y le traigan la rama que arrancó al árbol que vigilaba el Gaeko, ya que quiere estudiarla, pues supone que tendrá cualidades mágicas. Lo que nadie sabe es que todo aquél que se apodera de la rama recibirá la maldición del Gaeko, 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 su 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. Este, sobrecoigido por lo tético de la escena, terminó preguntando a uno de los asistentes quien 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 delante, 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 y cómo el lo viera en el interior del convento.

Ideas de Aventuras:

- 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 PJs tienen que investigar los sucesos que rodean la muerte del caballero Lisardo, muerto sin causa aparente en medio del bosque de una noche de Todos los Santos.
- Los PJs contemplan su propio funeral. Tienen que evitar que la profecía se cumpla.
- Los PJs 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 Segnano, hombre viudo, ya entrado en años, que se casó con una mozoela, María de nombre, bonita como el sol y casquivana como el viento, con la cual 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. Este 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.

Ideas de Aventuras:

- Uno de los PJs 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 PJs han encontrado trabajo temporal como alguaciles en la ciudad de Sevilla. Se les encarga vigilar la ejecución de una tal María, esposa de Cosme Segnano, 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 PJs, y éstos deciden organizar su rescate de las garras de la Inquisición.
- Los PJs, 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 Almar 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 tiempo 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.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs 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 PJs). 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 PJs 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 PJs reciben 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 Evora 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 cual 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 cual 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.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs 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 PJs (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 PJs 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 PJs 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 de 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 Indias. De todos modos la Sociedad 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 cual 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.

Ideas de Aventuras:

- Por encargo del Merino de la ciudad de Córdoba, los PJs 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 PJs (¿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 PJs, 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 PJs 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 arrebatarle 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 vendar 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 el 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.

Ideas de Aventuras:

- 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 cual 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 PJs 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 PJs, 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 PJs los motivos por los cuales el fantasma le tiene tanta inquina.
- Los PJs 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 cual 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 Alláh 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.

Ideas de Aventuras:

- Al poco de anochecer, los PJs 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 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 PJs seguirán vivos por entonces.
- Los PJs son sorprendidos en medio del campo por una repentina tormenta, que los hace guarecerse en una gruta cercana. De explorarla 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 recuerdito de nada, sufrirán la persecución de las hordas fantasmales de Boabdil.

- Diego León es un viejo conocido de los PJs, ladrón, pícaro, embustero y bocazas. Los PJs deberían intentar sacarlo del nuevo lío en el que se ha metido antes de que se lo cepillen.
- Los PJs, al servicio del Gobernador de la ciudad, deben vigilar el calabozo de Diego León. Parece un trabajo fácil, ya que al parecer no es otra cosa que un loco inofensivo. Lo que los PJs 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 viana 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.

Ideas de Aventuras:

- 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 PJs, los cuales, vaya usted a saber por qué, le han cogido cariño.
- Uno de los PJs 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 al 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 PJs investigan una serie de extrañas muertes, ocurridas en la ciudad de Granada, entre miembros del Tribunal de la Inquisición. Estos 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 PJs. 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 si que en el instante en que se encuentre a más de un km. de la ciudad de Granada se transformará para siempre en tierra.

Leyendas populares de Catalunya

(Extraído de *Dracs*)

Por Ricard Ibáñez

*Parlar del cel les oireu,
i de la terra;
ara de pau, adés de guerra.
i de l'infern,
i de l'estiu, i de l'hivern.
I, sens afany,
vos contaran tot quant en l'any
han començat,
teixit, i ordit, i acabat.*
— Jaume Gasull

El Comte Arnau de Mataplana

Según la leyenda, este conde vivió entorno al año Mil en la región del Montgrony. Era un señor feudal cruel, que castigaba injustamente a sus vasallos obligándoles a hacer trabajos durísimos, como por ejemplo tallar en la roca viva del acantilado una serie de escalones que unieran Montgrony con el Pla de Sant Pere. No respetaba ni la ley de Dios ni la de los hombres, y gustaba de organizar escandalosas bacanales en el vecino castillo de Blancafort, en las cuales participaban las monjas del pequeño convento de Monegals, que estaba comunicado con el castillo por un túnel secreto. Su amante principal era una tal Sor Ingilberga, abadesa del convento de San Juan del Ter (hoy San Juan de las Abadesas). Arnau había seducido a la abadesa, consumando el acto sexual en el interior del recinto sagrado. Este sacrilegio provocó la maldición divina contra el conde, el cual murió repentinamente poco después. El hermanastro de la abadesa, Bernat Tallaferró de Besalú, denunció al Papa Benedicto VIII la depravación de las monjas, ante lo cual las autoridades eclesiásticas ordenaron la clausura del monasterio de San Juan y la dispersión de las "malas monjas" tanto de San Juan como de Monegals.

Se ignora qué fue de la abadesa Ingilberga, pero se dice que el espectro del Comte Arnau todavía vaga por los caminos las noches de luna llena, maldito de Dios por las penurias que causó a sus súbditos y por sus amores prohibidos con la abadesa.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs se topan con el espectro del Conde Arnau, el cual les pide que socorran a su amada Ingilberga, prisionera del malvado Bernat Tallaferró. Es probable que los PJs acepten, ya que un espectro con el sufrimiento y la locura del infierno pintados en el rostro, montado en un corcel negro con ascuas en los ojos y rodeado de llamas y vapores de azufre puede ser muy convincente...
- Los PJs se encuentran atrapados en el castillo de Blancafort. Si recuerdan la leyenda del conde Arnau, sabrán que existe un pasadizo secreto que comunica el castillo con el monasterio de Monegals. Si lo encuentran, podría ser una buena vía de escape...
- Un pícaro e ingenioso bandido se vale de la leyenda de Arnau para aterrorizar la comarca, ya que acecha a los viajeros solitarios convenientemente maquillado con hollín y polvos blancos, y montado en un caballo negro de cuyos arcos cuelgan pedazos de cuerda impregnados de azufre, que enciende para que provoquen una humareda infernal. La puesta en escena suele salirle bien, ya que los viajeros se quedan petrificados por el terror el tiempo suficiente para que el bandido les rebane la garganta. Los PJs van tras su pista. Lo que no saben es que el auténtico Conde Arnau está harto de que un vulgar matarife le suplante, y planea buscarlo para hacerle dar un paseito por el Infierno...
- Los PJs oyen hablar de que en las ruinas del castillo de Mataplana se encuentra un fabuloso tesoro, el cual al parecer

fue escondido antes de morir por el conde Arnau. Sin embargo, antes de hacerse con él deberán exorcizar al pobre conde, ya que su espectro aún vaga por la zona, ahuyentando a los intrusos.

Leyenda de la Ermita de Sant Mus

Según la tradición popular la ermita de Sant Mus, cercana a la localidad de Rubí, escondía un gran tesoro, traído como exvoto por un príncipe moro convertido al cristianismo. Este rumor llegó hasta los oídos de una banda de cuatro bandidos, los cuales hacía ya un tiempo que aterrorizaban la comarca. Los bandidos se presentaron un día en la ermita, y tras asesinar al anciano ermitaño que les salió al paso, empezaron a registrar a fondo la ermita: destruyeron la imagen del santo, agujerearon las paredes, hicieron pedazos los escasos muebles, pero tras horas de búsqueda seguían sin encontrar ni rastro del tesoro. Cuando, desesperados, decidieron partir, descubrieron aterrorizados que la puerta y las ventanas de la ermita habían desaparecido milagrosamente, por lo cual estaban encerrados en su interior. Intentaron practicar un agujero en una de las paredes, pero por mucho que golpeaban no conseguían agujerearla, como si fuera aumentando progresivamente de grosor. Además, de repente la campana de la ermita empezó a repicar furiosamente, atrayendo a los vecinos de Rubí. Cuando éstos llegaron la puerta reapareció repentinamente, y por ella salieron los bandidos, los cuales suplicaron clemencia asegurando que se habían arrepentido de su vida anterior, y que si se les perdonaba la vida estaban dispuestos a convertirse en ermitaños y vivir hasta el resto de sus días en la ermita, consagrando su vida a su cuidado y a la oración. Según parece, el Batlle de Rubí les perdonó, autorizándoles a convertirse en ermitaños.

Ideas de Aventuras:

- La conversión de los bandidos no ha sido sincera, ya que han simulado arrepentirse para salvar su vida y para seguir buscando el tesoro. Si los PJs aciertan pasar por la ermita pueden pasarlo muy mal... Por otra parte, en ese caso es bastante posible que las fuerzas divinas no se estén con los brazos cruzados.
- La conversión de los bandidos ha sido sincera, pero aparte de ponerse los hábitos no han olvidado sus viejas costumbres: los cuatro monjes mantienen todo su arsenal en perfecto estado para luchar contra cualquier injusticia que tenga lugar en la comarca. Según la actitud de los PJs pueden ser unos valiosos aliados o unos enemigos peligrosos...
- Los PJs oyen un rumor de un gran tesoro, escondido en algún lugar de una pequeña ermita consagrada a Sant Mus. Sólo vive en ella un viejo ermitaño, así que entrar a saco dentro de la ermita y apoderarse del tesoro no debería ser muy difícil...
- Un señor feudal contrata a los PJs para que le traigan vivo a un remença, el cual ha huido de sus dominios tras intentar robarle. El remença se ha refugiado en una ermita, y por ser territorio sagrado los hombres del noble no pueden tocarlo. Paga lo bastante bien como para que los PJs se arriesguen a cometer sacrilegio. Aparte de enfrentarse a las fuerzas celestiales (caso de que hagan acto de presencia) el único peligro con el que deberá enfrentarse el grupo son los cuatro ermitaños que allí viven, seguramente campesinos debiluchos que ignoran hasta de qué extremo hay que coger una espada.

Leyenda del castillo de Empuries

Hace ya muchos años uno de los condes de Empuries tuvo que ir a la guerra contra los infieles del sur, dejando su castillo y sus posesiones en manos de Blai, su hombre de confianza, el cual debía velar ante todo por la seguridad de Marianna, la bellísima mujer del conde. Sin embargo, poco después de la partida del conde el Diabolo provocó en la joven pareja una pasión tal, que pronto se convirtieron en amantes. Al cabo de un año llegó un mensajero diciendo que el conde estaba prisionero de los infieles, los cuales reclamaban a cambio de su libertad un sustancioso rescate. Blai se apresuró a asesinar en secreto al mensajero, con la seguridad de que así el conde moriría en cautiverio. Pasaron los años, y la pareja vivía ya públicamente como marido y mujer, para escándalo y vergüenza de sus vasallos y vecinos, cuando una noche un viejo soldado pidió hospitalidad en el castillo, afirmando ser un viejo compañero de armas del conde, y traer noticias sobre la muerte de éste. Blai y Marianna acogieron al anciano y lo sentaron a su mesa, ansiosos por oír los pormenores de la muerte del conde. El anciano, no obstante, se embarcó en un largo relato sobre la valentía del marido de Marianna, y sobre su captura y los infortunios que pasó entre los infieles, viviendo solamente con la esperanza de que su amadísima esposa y su fiel amigo no lo abandonarían en este lance. Exasperado, Blai gritó finalmente que se dejara de rodeos y dijera cuándo había muerto el conde, ante lo cual el desconocido respondió: Esta misma noche. Y Marianna lanzó un grito desgarrador, pues había reconocido bajo la máscara de arrugas y sufrimiento del anciano los ojos, coléricos y ardientes como brasas, de su marido, y se había dado cuenta que lo que tenía ante sí no era un hombre sino un espectro ansioso de venganza...

Nadie sabe qué sucedió aquella noche en el castillo de Empuries, pero cuando los criados lograron derribar las gruesas puertas, atrancadas desde dentro, encontraron el cadáver de Blai horriblemente mutilado, y el de su señora Marianna muerta, muertita de puro terror...

Ideas de Aventuras:

- El señor de Empuries solicita los servicios de los PJs para que le ayuden a librarse de la presencia de los espectros que tienen hechizado su castillo señorial: no son otros que el viejo Conde, Blai y Marianna, que reproducen una y otra vez su drama, y que no abandonarán el castillo hasta que los cuerpos de Blai y Marianna, que están enterrados juntos en la cripta del castillo, sean separados y colocados en tumbas diferentes. Así, tanto la pecadora pareja como el vengativo Conde descansarán por fin en paz. En esta ocasión los hechizos de *Exorcismo* o *Recinto Mágico* serán de muy poca o ninguna utilidad: posesiones temporales, visiones de ultratumba, gritos desgarradores y manchas de sangre en las paredes estarán a la orden del día hasta que los PJs resuelvan el misterio.
- Los PJs consiguen escapar de los calabozos musulmanes en compañía de un anciano cautivo, el cual les invita a que le acompañen hasta el castillo de Empuries, donde a buen seguro recibirán una cálida acogida...
- Los PJs deben llevar un mensaje de petición de rescate de un noble catalán, prisionero de los musulmanes. No debe ser muy difícil, ya que en el castillo de dicho noble se encuentran su amada mujer y su mejor amigo.
- Los PJs han sido invitados a pasar unos días al castillo de un señor feudal, amigo personal del grupo, el cual está ultimando los preparativos de su boda con una hermosa joven. La estancia del grupo se ve importunada por la presencia de un espectro, el cual no es otro que el viejo Conde, que intenta avisar al señor feudal (descendiente suyo) que su novia tiene un amante, y que planean deshacerse de él una vez realizada la ceremonia.

El pescador y las brujas

Había en la localidad costera de Cadaqués un pescador llamado Llorenç Mitja Lluna, el cual descubrió que alguien cogía su pequeña embarcación por las noches, ya que al amanecer se la encontraba atracada en un lugar diferente al que él la había dejado a la víspera. Pensando que se trataba de algún vecino sin escrúpulos que salía a pescar con ella de noche, resolvió quedarse una noche en vela escondido dentro de ella, para así atrapar al ladrón. Dicho y hecho, una noche sin luna se escondió en el fondo de su

barquichuela, y se dispuso a esperar. Al filo de la medianoche escuchó unas voces femeninas, y descubrió horrorizado que la ladrona no era otra que la vieja Savanna, la más poderosa bruja de la comarca, la cual embarcó ágilmente en compañía de varias brujas jóvenes. Mitja Lluna permaneció en el fondo del bote, sin osar asomar la cabeza, sabedor de que si las brujas lo descubrían lo convertirían en sapo o algo peor. Así escondido sintió como se ponían en marcha, y se dio cuenta que pronto el bote alcanzaba unas velocidades realmente increíbles. Al cabo de unas horas de viaje, el barco atracó en una playa, y las brujas saltaron rápidamente a tierra, internándose en la espesura. Mitja Lluna saltó también a tierra, encontrándose en una tierra extraña, que no conocía en absoluto. Cogió algunos de los frutos que pendían de los árboles de esa extraña selva y volvió al bote, a dónde regresaron poco antes del amanecer las brujas, las cuales volvieron con él a tierra. Ya en Cadaqués, Mitja Lluna contó su historia a los vecinos de la localidad, los cuales no tuvieron más remedio que creerle cuando les enseñó los misteriosos frutos que había traído consigo. Mucho tiempo después, uno de los descendientes de Mitja Lluna reconoció en las nuevas frutas procedentes del Nuevo Mundo los frutos que su antepasado había traído de su viaje con las brujas.

Nota del Autor: Esta misma leyenda se cuenta en Mataró con muy pocas variantes.

Ideas de Aventuras:

- Un pescador solicita a los PJs que investiguen quien diablos roba su embarcación todas las noches para restituirla al amanecer...
- Un poderoso señor feudal contrata a los PJs para que le consigan grandes cantidades de una exótica fruta, que solamente ha podido probar una vez... la pista de dicha fruta conduce a los PJs hasta Llorenç Mitja Lluna.
- La bruja Savanna solicita la ayuda de los PJs para que la ayuden en un peligroso periplo que debe realizar, más allá del mar, en una ciudad situada en medio de un lago habitada por caníbales antropófagos...
- Una pandilla de picaros se aprovecha de la leyenda de Savanna para escamotear las embarcaciones que se encuentran atracadas en el puerto y pescar con ellas por la noche, a la luz de los faroles. De tanto en tanto, alguna desaparece, ya que la venden en otra localidad. Y eso es justamente lo que han hecho con la embarcación de un viejo amigo de los PJs...

Leyenda del castillo de Carmany

Cuentan las gentes del Empordà que entre las ruinas del castillo de Carmany, situado cerca de la localidad de Palamós, se esconde una losa con una gran argolla incrustada. Aquél que tenga suficiente fuerza o maña para levantar dicha losa descubrirá un pasadizo subterráneo, el cual se adentra en las entrañas de la tierra, convirtiéndose rápidamente en un laberinto. Se sabe que el laberinto está vigilado, pero las gentes ignoran exactamente por quién: hay quien habla de una gigantesca serpiente-dragón, otros prefieren pensar que se trata del espectro de una reina mora, que mantiene hechizado el lugar. Por último, no falta quien crea a pies juntillas que los subterráneos son residencia de maléficas brujas. Las tradiciones coinciden, sin embargo, en que oculto en los subterráneos se encuentra un fabuloso tesoro, que aunque bajo tierra parece estar compuesto exclusivamente de habas y trigo, una vez bajo la luz del sol se transforma en oro y piedras preciosas...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs oyen hablar de la leyenda del castillo de Carmany, y deciden ir en busca de sus tesoros. Encuentran en las cercanías de las ruinas del castillo la entrada de una gruta, pero en lugar de ser una cueva del tesoro es refugio de sanguinarios bandidos...
- Un amigo de los PJs cree vislumbrar, cerca de las ruinas del castillo, el rostro de una mujer bellísima. Obsesionado por esta visión perderá el sueño y el apetito, hasta que no pudiendo resistirlo más se interne en los subterráneos de Carmany, en busca de ese rostro amado. Es más que probable que los PJs le acompañen, sea para intentar quitarle la tontería, sea para echarle una mano si, como sospecha, la visión angelical es una prisionera de las brujas, y no es (como temen los PJs) un espíritu diabólico que busca su perdición.

- La comarca de Carmany está aterrorizada: un grupo de bandidos enmascarados saquea la comarca, no en busca de riquezas, sino a la caza de las doncellas de la región. Los PJs son contratados por el señor feudal de la zona para que eliminen a los bandidos. Sucede que éstos se encuentran liderados por un viejo alquimista, el cual ofrece víctimas humanas al dragón para entretenerlo mientras él y sus sicarios buscan el tesoro... Tesoro que ya ha pasado por alto una y otra vez, pues ignora que bajo tierra tiene la apariencia de habas y trigo.
- Uno de los PJs le sigue la pista a una bruja, culpable directa de la muerte de sus padres. La pista conduce a los subterráneos de Carmany...

La bruja enamorada

Cuentan que en el siglo XII, en una cueva del condado de Empuries, vivía una joven bruja llamada Marcia, la cual logró seducir a un Príncipe de los Infernos, el cual a cambio de gozar de su cuerpo la dotó con extraordinarios poderes. Marcia, sin embargo, se enamoró locamente de Josep Arnau, hijo menor del Barón de Figueres. Con sus artes malignas logró seducirlo, haciéndole abjurar de la fe cristiana y uniéndose con él en un Aquelarre presidido por el mismo Diablo. La pareja vivió varios años entregada a su placer, adorando al Maligno y realizando mil y una fechorías, hasta que finalmente los hombres del conde de Empuries dieron caza a la pareja, capturándolos y quemándolos en la hoguera. Marcia intentó, como último recurso, invocar a su diabólico protector, pero éste no acudió a su llamada, sabiendo que si la bruja y su amante morían de este modo, sus almas quedarían prisioneras en el Infierno para siempre, cosa que así sucedió. Hay quien dice, sin embargo, que los lamentos de los dos enamorados aún pueden oírse, en la noche de difuntos, en las montañas y bosques de la comarca del Alt Empordà.

Ideas de Aventuras:

- El barón de Figueres encarga a los PJs que intenten rescatar a su hijo, el cual ha sido secuestrado (mediante la más negra de las brujerías) por una repugnante bruja llamada Marcia, la cual lo retiene junto a sí gracias a sus hechizos. Lo que los PJs no saben es que la tal Marcia es una jovencita despampanante (Aspecto 25), que ha hechizado al hijo del barón con la más sencilla de las magias: el sexo. Y que el jovencito, de momento, no está en absoluto de acuerdo con volver a casa de sus padres...
- El barón de Figueres solicita la ayuda de los PJs, para que ayuden a su único hijo, que ha sido acusado de practicar la brujería junto a su amante, una joven bruja llamada Marcia. En realidad la pareja de amantes es inocente, pues todo es un hábil montaje urdido por Ferran, sobrino del barón, que planea eliminar a su primo para así heredar la baronía a la muerte del anciano señor de Figueres.
- Uno de los PJs se topa por casualidad con una linda muchachita llamada Marcia, la cual lo mira con ojos MUY tiernos... Es posible, sin embargo, que al PJ se le enfríen los ardores cuando descubra que la muchachita es una de las principales brujas de la comarca, y que una vez se ha cansado de sus amantes suele hacer que los Dips y otras alimañas den buena cuenta de ellos...

La maldición del Abat Biure

En la noche de Navidad del año 1350 se cometió un sangriento asesinato en la abadía benedictina de Sant Cugat del Vallés. El abat de dicho monasterio, Arnau Ramon de Biure, fue literalmente cosido a puñaladas ante el altar mientras celebraba la misa. El asesino, que fue apresado en el acto, no era otro que Berenguer de Saltells, joven soldado al cual el Abat le había escamoteado la herencia de su padre Martí de Saltells. Este había muerto repentinamente, dejando a su hijo ausente como único heredero de todas sus propiedades. El Abat declaró que si no se recibían noticias del heredero en tres días se le consideraría difunto, y según las leyes catalanas, la herencia pasaría al señor feudal del muerto, en este caso el mismo Abat. Berenguer no pudo llegar a tiempo, y se vio así sin patrimonio y sin fortuna, por lo cual montó en cólera y cometió tan sangrienta venganza. Como castigo a su sacrilego crimen el Conde-Rey lo mandó ajusticiar en Perpinyà unos meses más tarde.

Según cuenta la leyenda, antes de morir el Abat Biure pronunció una maldición contra su asesino y contra aquellos que lo ayudaron a infiltrarse en el monasterio: los campesinos libres de las masías del Soler (en Mura), el Daví, el Borrell, el Burg y el Carner (en Sant Llorenç Savall). La maldición consistía en que todos los colaboradores de Berenguer perderían sus propiedades y su libertad en menos de una generación, y que sus viejas tierras quedarían malditas, cambiando muy a menudo de dueño.

Nota del Autor: En la actualidad, los masos del Borrell, Burg y Carner se encuentran deshabitados y en ruinas, posiblemente por motivos económicos más que por la maldición de un abat medieval. El Borrell y el Daví aún siguen en pie y habitados, aunque al parecer han cambiado con frecuencia de propietarios a lo largo de los años. En el Daví, a mediados del siglo pasado, se cometió un sangriento parricidio que la gente relacionó inmediatamente con la leyenda de la Maldición del Abat.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son amigos de Berenguer de Saltells, el cual les pide ayuda para llevar a cabo su venganza contra el pérfido Abad.
- El Abad Biure contrata a los PJs para que le protejan, pues tras sus últimas "honradas adquisiciones" (es decir, las posesiones de los Saltells) teme por su vida...
- La Corona encarga a los PJs investigar el asesinato del Abad Biure, para determinar los móviles de Berenguer y detener a sus cómplices si los hubiera...
- Uno de los miembros del grupo consigue, muy barata, una casa rural cercana al pueblo de Sant Llorenç Savall. Se llama Mas Daví.

Leyenda de Castellot de Sopeira

En la comarca de Ribagorça aún se cuenta la siguiente leyenda: Hacia el año Mil, vivía en el castillo de Sopeira un barón muy guerrero, azote de los musulmanes del sur. Un mago árabe, para vengarse de aquél que tanto daño había hecho a su pueblo, hechizó a la hija del barón, la cual cayó en el acto gravemente enferma, convirtiéndose a los seis días en una gigantesca serpiente, la cual devoró en un santiamén a todos los habitantes del castillo que no lograron escapar. Tomando dicho castillo como madriguera, pronto se convirtió en el azote de la región.

El barón, que había logrado escapar en el último momento de su propia hija gracias a la ayuda del prometido de ésta, prometió una olla llena de oro al guerrero que eliminase al monstruo. Muchos lo intentaron, y todos murieron, pues la serpiente era invulnerable a la magia y al acero, hasta que al cabo de muchos años su antiguo prometido, que se había convertido en un anciano y sabio monje, se enfrentó a ella y la venció, provocando mágicamente un terremoto que destruyó el castillo y los sepultó a ambos, creándose el actual acantilado de Sopeira. Así, el alma de la muchacha se vio libre del hechizo, con lo cual pudo ascender a los cielos en compañía de su eterno enamorado.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs solicitan la hospitalidad del barón de Sopeira por una noche, cosa que el señor feudal les concede gustoso, abriéndoles las puertas de su castillo pese a lo preocupado que está por la salud de su hija, enferma hace ya seis días... Lo que los PJs no saben es que esa misma noche la muchacha se transformará en un monstruo invulnerable, y que el acogedor castillo se convertirá en una trampa mortal...
- La comarca de Ribagorça está aterrorizada, pues hay una nueva serpiente gigante en Sopeira, la cual ha sido invocada mágicamente por un servidor de Satanás. Los PJs deberán destruirla, para lo cual contarán con la ayuda de los espíritus de los dos enamorados, que explicarán a los PJs cómo destruir al monstruoso ser.
- Un anciano monje pide a los PJs que le acompañen al viejo castillo de Sopeira, donde debe enfrentarse al diablo transmutado en una gigantesca serpiente...
- El barón de Sopeira solicita la ayuda de un grupo de valientes (los PJs) para que destruyan a la serpiente que se ha apoderado de su castillo y que retiene prisionera a su hija. Lo que el pobre barón no dice porque no sabe es que la serpiente es su propia hija hechizada.

El Ajedrez Mágico

Cuenta la leyenda que cuando hacia el año Mil el caballero Arnau Mir de Tost de Muntán conquistó a los musulmanes el castillo de Ager, encontró entre los más valiosos tesoros un ajedrez tallado en cristal de cuarzo, cuyas piezas estaban tan primorosamente trabajadas que cada una de ellas era una obra de arte. El ajedrez pasó a engrosar la lista de tesoros de la casa Condal de Urgell, con la cual estaba emparentado Arnau Mir, y posteriormente (siglo XIII) pasó a engrosar el inventario de bienes de los Comtes-Reis de la Casa de Barcelona. Según parece fue Pere el Ceremoniós (aficionado a la astrología y posiblemente a la magia) el que descubrió que las piezas del ajedrez eran en realidad poderosos amuletos mágicos, los cuales otorgaban diferentes poderes a su portador:

- El Rey otorgaba el poder material. Aquél que poseyera los dos reyes nunca sería desobedecido ni traicionado por ningún portador del resto de las piezas.
- La Reina otorgaba el poder diplomático. Quien la llevara consigo sería especialmente convincente y elocuente.
- La Torre garantizaba a su portador una muy buena salud y una rápida curación en caso de ser herido.
- El Caballo aseguraba la rapidez de su portador en cualquier viaje que llevara a cabo.
- El Alfil otorgaba un gran poder de seducción hacia miembros de sexo opuesto al de su portador.
- Los Peones garantizaban que aquél que los llevara obedecería, ciega e inconscientemente, las órdenes y deseos del portador de la figura del Rey.

Según parece Pere el Ceremoniós hizo uso y abuso de los poderes del ajedrez, repartiendo las piezas entre sus agentes más audaces, y logrando así sus grandes triunfos en el campo de la intriga y la diplomacia. Tuvo la precaución, no obstante, de guardar para sí las piezas del rey blanco y el negro, para evitar posibles traiciones. Tal uso hizo que, inevitablemente, las piezas se fueran perdiendo una a una, borrándose la pista de las últimas tras la muerte de Martín el Humano (1410).

Ideas de Aventuras:

- Un grupo de personas de confianza (los PJs) son contactados por el Vizconde de Cabrera, mano derecha del rey Pere, para que presten un gran servicio a la Corona: los dos reyes del ajedrez mágico han sido robados, y hay que recuperarlos lo antes posible, antes que el ladrón los use en perjuicio del Reino.
- Uno de los PJs encuentra por casualidad un peón de ajedrez tallado en cristal de cuarzo, y decide quedárselo de recuerdo. Ignora que es una de las piezas del ajedrez mágico, por lo cual va a emprender inconscientemente (y arrastrando al resto del grupo consigo) una arriesgada misión de espionaje en territorio enemigo...
- Los PJs forman parte del séquito de un importante cortesano castellano, el cual tiene que negociar en terreno neutral un tratado de paz y amistad con su homólogo catalán. Temiendo que los catalanes usen una de las dos reinas del ajedrez para lograr condiciones más ventajosas, el cortesano encarga a los PJs la tarea de asaltar las habitaciones del séquito catalán para robar dicha pieza.
- Uno de los PJs, conocedor de las propiedades del ajedrez, tiene ocasión de adquirir a bajo precio una de las piezas, de manos de un buhonero que ignora su poder mágico. Por desgracia hay toda una serie de personajes a los que les encantaría apoderarse de la pieza: Brujas, Alquimistas, Adoradores del Diablo, Fráteres de la Vera Lucis, nobles ambiciosos... y por supuesto los agentes del Comte-Rei.

La Flor d'Aigua

Esta flor nace en la víspera de San Juan en los manantiales de las montañas medianamente altas, y en las fuentes que rodean la localidad de Berga. Sus pétalos son cristalinos y su naturaleza acuosa, por lo que se rompe con gran facilidad, siendo casi imposible cogerla. Sin embargo, aquél que la consiga gozará durante toda su vida de salud, riqueza, larga juventud y amor verdadero.

Ideas de Aventuras:

- Un rico mercader promete a los PJs una cuantiosa recompensa si le traen un ejemplar de Flor d'Aigua. Los PJs deberán salir a buscarla en la víspera de San Juan, justo la noche en la que un buen montón de engendros diabólicos y animas en pena salen del Infierno para pasearse por el mundo de los vivos...
- Se rumorea que el joven Señor Feudal de Olot puede poseer una de las míticas Flores d'Aigua, ya que de un tiempo a esta parte todo le sale bien... demasiado bien. Un grupo de hombres decididos (los PJs) podrían robar esa flor...
- Los PJs oyen hablar de la leyenda y parten en busca de esa flor. En su búsqueda tendrán ocasión de elegir entre el bien y el mal (defender a una anciana de unos bandidos, socorrer a una familia de campesinos hambrienta, curar a un peregrino enfermo, enfrentarse a un señor feudal injusto). A los que demuestren ser generosos y valientes se les premiará con la obtención de una Flor d'Aigua.
- Una persona muy querida de los PJs (por ejemplo, el padre de uno de ellos) se encuentra gravemente enfermo, y solamente el poder benefactor de una Flor d'Aigua podría salvarlo. La curandera del lugar sabe dónde se encuentra una: en un manantial situado en la montaña más alta, residencia de un numeroso grupo de Simiots...

El Pont del Diable

En la localidad de Martorell vivía una viejecita que tenía la costumbre de ir cada mañana a recoger agua a la fuente de L'Eudó, para lo cual debía vadear penosamente el río Llobregat. En cierta ocasión se encontró con un descarado jovencuelo, que burla burlando le propuso, como si fuera una broma, que era capaz de crear al instante un puente para facilitar el paso del río, siempre que ha cambio la anciana le prometiera el alma del primero que pisase el nuevo puente. La anciana aceptó riendo, pero sospechando que el joven no era otro que el Diablo, se presentó a la mañana siguiente a orillas del Llobregat llevando oculto bajo sus vestidos un gato. Cuando ante sus pies apareció de la nada el flamante puente la anciana arrojó ante sí al gato, que fue así el primero en pisar la construcción, burlando así al diablo...

Nota del Autor: El llamado Pont del Diable fue en realidad construido por los romanos durante el siglo II de nuestra era, y formaba parte de la Vía Augusta, la cual llegaba hasta la ciudad de Tarraco (Tarragona). Ha sido destruido y reparado en diversas etapas de la historia catalana. Desde el año 1962 se encuentra totalmente restaurado.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs intentan ayudar a una anciana curandera, de la que se dice que ha hecho un pacto con el Diablo, el cual ha hecho aparecer para ella un puente, y a la que amenazan quemar por bruja.
- Un grupo de fanáticos pretende destruir el puente romano, instigados por el excesivo celo de un ardiente predicador, el cual afirma que es obra del Diablo, y que todos los que lo cruzan pierden su alma. Los PJs, representantes de la autoridad real, deben defenderlo hasta que lleguen los soldados del Rey.
- El grupo está a punto de vadear el cauce del Llobregat cuando les cae encima un gato. Casi inmediatamente, aparece bajo sus pies un flamante puente de piedra... y un tipo con cuernos muy raro les dice no se qué de que tienen que ir con él al Infierno...
- Un bandido, escudándose en la leyenda, se dedica a desplumar a todos los crédulos incautos que pasan por el puente, ya que disfrazado de manera estrafalaria se presenta ante ellos, afirmando ser el Diablo, y amenazando con llevarles al Infierno si no le entregan como tributo todo lo que lleven encima de valor. Como siempre hay gente incrédula (por ejemplo, los PJs), tiene un grupo de amiguetes apostados cerca, con arcos y suficientes flechas como para sacarlo de cualquier apuro y agujerear la piel a los aguafiestas.

Las brujas de Angolasters y el campesino lujurioso

En los valles de Andorra aún se cuenta que en las noches de lunas llenas las brujas tenían la costumbre de celebrar sus Aquelarres a orillas del lago de Angolasters, bailando y bañándose desnudas, y dándose golpecitos en el trasero unas a otras. Al oír esto un campesino del cercano valle de Valira decidió no perderse el espectáculo, y una de dichas noches subió hasta el lago, con la idea de contemplar a su placer a las brujas oculto tras unas matas. Para su desgracia, fue rápidamente descubierto, pero las mujeres, en lugar de castigarlo, lo desnudaron entre todas y le ofrecieron participar en la fiesta. Encantado, el campesino se apresuró a aceptar, pero para su desgracia la primera vez que intentó darle un cachete en el trasero a la bruja más apetecible quedó convertido en gato negro, quedando encantado de tal guisa para el resto de su vida.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs tienen un amigo al que le van MUCHO las mujeres. Un mal día desaparece, tras mascullear algo así como "...bailan desnudas, bailan desnudas..." Al poco de la desaparición de su amigo, un gato negro empieza a seguir a los PJs, maullando desconsoladamente...
- El grupo oye la noticia de que en determinado lago hay unas chavalas de bastante buen ver que les da por bailar desnudas... No es raro de que piensen de que les agradaría la presencia de un grupillo de viriles cachondos...
- Los PJs montan campamento cerca de un lago y se retiran a descansar. Su sueño será perturbado, sin embargo, ya que un grupo de jóvenes brujas debe realizar su Aquelarre semanal muy cerca de dónde han acampado los PJs, y no quieren espectadores no invitados, ante lo cual harán lo imposible para que el grupo aueque el ala.
- Los PJs sorprenden a un grupo de muchachas desnudas bañándose y jugando a la luz de la luna. Sin embargo, no son brujas, sino la hija del señor feudal de la zona y sus criadas, que se han escapado del castillo para darse un bañito. Si a su hijita del alma le pasa algo, su papá se lo tomará MUY MAL...

Leyenda del Abat Benet

En Sopeira se dice que hacía el año Mil, y siendo Abat del monasterio de Alaó (Ribagorça) el piadoso Benet Larràs, visitó aquellos lugares el Conde de Pallars. El Señor Feudal se fijó que el

camino que conducía a Sopeira, conocido como el Pas de Escalles, era casi intransitable y muy peligroso, por lo cual entregó una cantidad bastante elevada de oro al Abat, con objeto de que llevara a cabo las obras necesarias para acondicionar el camino. Al poco de partir el monarca, sin embargo, se declaró en la zona una terrible peste, y el Abat decidió gastar el dinero en auxiliar a la enferma población que en seguir las órdenes de su Señor. Este, al descubrir que había sido desobedecido, ordenó detener al clérigo y acusándolo de haberse apropiado del dinero lo hizo ajusticiar, colgándolo de una horca en su castillo. Antes de ser ajusticiado, el buen Abat pidió al Conde que transcurridos treinta años se desenterrara su cadáver, y que pincharan su brazo derecho: si salía del mismo una gota de sangre solicitaba que se permitiera que su cuerpo fuera enterrado en su monasterio, junto a los suyos.

Pasados treinta años nadie recordaba ya al pobre Abat, pero sucedió que unos campesinos se encontraron un día con que de la tierra salía un brazo con un pergamino en el puño. En el pergamino se encontraba la historia del Abat Benet. Se desenterró su cuerpo, el cual estaba tan fresco como si acabara de morir, y se realizó la prueba: al punto brotó de la herida un gran chorro de sangre. Entendiendo que era una señal divina, se autorizó a los monjes del monasterio a que enterraran al buen Abat Benet dentro de los muros del monasterio.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs deciden rescatar al buen Abat Benet, prisionero de un señor feudal intransigente, el cual piensa ajusticiarlo en breve.
- Los PJs reciben el encargo de su Señor Feudal de desenterrar el cadáver del Abat, pues han transcurrido ya treinta años. El problema está en que antes de morir el Abat hizo un trato con el Diablo, y los PJs se van a encontrar ahora con un cadáver animado por las artes diabólicas, sediento de venganza y de rebosante de odio hacia todo lo que esté vivo...
- Uno de los PJs, enfermo de peste, salva su vida gracias a los cuidados del Abat y sus monjes. Una vez sano, deberá defender al Abat de los hombres del conde, pues éste ha dado orden de prenderle...
- Los PJs descubren el brazo incorrupto del Abat, y recordando la leyenda realizan la prueba. Ahora deberán reivindicar la imagen del buen Abat, pues el anciano Señor feudal no está dispuesto a dar su brazo a torcer ni ante un milagro de tales características...

Leyendas Santas

Por Ricard Ibáñez

*La afrenta ha quebrantado mi corazón
y estoy acongojado;
esperé quien se compadeciese de mí
y no lo hubo,
por comida y en mi sed
me dieron vinagre.
— Enchiridion, Salmo LXIX*

El monje volador

La historia es del siglo XVII, pero para el caso ya nos vale. Parece ser que por aquella época vivía en Copertino (Italia) un monje llamado José, hombre de escasas luces, al que incluso sus amigos tildaban de inocente, y hasta de idiota. Le apodaban "boquiabierto" porque al parecer tenía la mandíbula caída. Sea como fuere, en cierta ocasión, mientras oía misa en el convento... ¡se puso a volar! (o, más concretamente, a "levitar"). Según los textos que documentaron el fenómeno, entró en éxtasis, elevándose del banco hasta situarse encima del altar mayor, a unos 20 m. de distancia. El Papa lo requirió ante Su Presencia, y ante Su Santidad volvió a obrarse el prodigio. A partir de entonces lo repitió varias veces. En la santa población de Asís voló por encima de la multitud que lo aclamaba llegando hasta el altar y abrazando la imagen de la Virgen. Sus arrebatos de éxtasis no siempre eran controlados: en una ocasión voló hasta la copa de un árbol simplemente cuando un amigo le comentó el día tan bonito que hacía. Algunas veces hizo volar a otras personas, como es el caso de un noble, loco de atar, al que curó agarrándolo por los cabellos y alzando el vuelo juntos. Sus "vuelos" eran siempre de corta duración: no se sabe que llegaran nunca a superar los 15 min., y en ocasiones eran de escasos instantes, los suficientes para desplazarse a éste o aquél lugar. A su muerte, y pese al testimonio escrito de cientos de testigos (entre los que se cuentan un Papa, dos reyes, el duque de Brunswick y el filósofo Leibnitz) la Iglesia se resistió a canonizarlo... cosa que sigue sin hacer hoy en día...

Ideas de Aventuras:

- Una alta autoridad eclesiástica contrata a los PJs para que viajen hasta una aldea perdida entre las montañas, cerca de la cual se encuentra una cueva donde vive un santo ermitaño que se dice puede entrar en éxtasis y volar... La misión del grupo es llevarlo ante dicha autoridad, para que se determine si es realmente un santo, un farsante o, lo que es peor, un hereje o un adorador de Satán. El viaje transcurre sin incidentes, y los PJs no tendrán problemas en llegar hasta el ermitaño en cuestión, una buena persona, algo fanatiquillo, y totalmente ajeno a este mundo, perdido siempre en sus éxtasis y sus misticismos... Llevárselo, pues, sería cosa hecha... si no fuese por que los montañeses de los alrededores no están en absoluto de acuerdo en que un grupo de lechuguinos de ciudad se lleven a "su" santo... y pueden ponerse francamente desagradables...
- Un viaje con un tipo que cada dos por tres (las más de las veces involuntariamente) se eleva por los aires... Un viaje más o menos prolongado, además, pues puede que hasta el Papa de Roma tenga curiosidad por verlo... Y un grupo de PJs encargados de que no sufra daño... Seguro que a cualquier DJ, por escasa imaginación que tenga, se le empezarán en el acto a ocurrir ideas sobre lo que puede llegar a suceder en tan accidentado viaje...
- Por ésa u otra circunstancia, los PJs llegan a hacerse amigos del "monje volador"... el cual empieza a sufrir atentados contra su persona. Y es que a veces, la avaricia crea extraños compañeros de cama... Dos personajes se han unido para labrar su perdición: un adepto a Frimost que quiere agradecer a

su amo¹⁵¹ y un alto dignatario de la Iglesia, que piensa en la fortuna que se podría conseguir si muriese el "santo", se descuartzase su cuerpo y se vendiese a cachitos, bajo la forma de reliquias... (y no es broma, eso fue prácticamente lo que hicieron con Santa Teresa). ¿Podrán los PJS proteger a su santificado (pero vulnerable) amigo... enfrentándose con éxito a esta peligrosa alianza de magia goética y burocracia eclesiástica?

- ¿Y si finalmente el "santo" es un farsante? ¿Y si todo es un truco realizado con poleas, cuerdas, penumbra y un par de cómplices? O si, lo que es peor, se trata de un brujo que utiliza el hechizo goético de *Vuelo*... ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Se trata de explotar la credulidad de las gentes, viviendo a su costa? ¿Escarnio de la santidad? ¿Quizá llegar hasta algún poderoso dignatario de la Iglesia para eliminarlo con su hechicería? ¿O algo aún más retorcido?

Santa Isabel de Portugal

Era hija de Pere III de Aragón, nieta de Jaume I "el Conqueridor" (o Conquistador) y sobrina de Santa Isabel de Hungría. Muchacha de gran belleza, Dionís, el rey de Portugal, la deseó nada más verla, y no descansó hasta hacerla su esposa. Pero como sucede muchas veces, los seres humanos desprecian lo que tienen, así que pronto el caprichoso rey se cansó de ella y se dedicó a serle infiel con otras mujeres. Isabel nunca le recriminó sus infidelidades, antes al contrario, ayudaba en secreto a las ex-amantes desdichadas del rey, preocupándose incluso por la educación de los hijos bastardos de Dionís, el cual, celoso como todos los maridos infieles, llegó al extremo de mantenerla encerrada en un ala del palacio real.

Pese a su reclusión la joven reina no quiso renunciar a sus obras de caridad hacia los más necesitados, y para ello recurrió a un fiel sirviente, que burlaba la reclusión de la reina trayéndole noticias del exterior, y saliendo con algún dinero, alguna joya o alguna recomendación escrita con la que socorrer a los necesitados. Sin embargo, llegaron hasta oídos del rey las idas y venidas del sirviente, y juzgándolo un amante audaz o cuanto menos un recadero de mensajes de amor, ordenó en el acto que lo capturasen y lo arrojasen a un horno encendido. Sin embargo, por "intercesión divina" hubo una confusión en un cruce... y se arrojó a otra persona en su lugar. El rey le echó en cara a la reina su infidelidad, ésta lo explicó todo y llamó por testigo al sirviente, que se presentó ante mayor sorpresa del rey. Este suceso, se dice que hizo mella en el rey Dionís, que a partir de entonces fue un amante esposo y marido ejemplar. Cuando murió Dionís, la reina Isabel se retiró a un convento de clarisas, donde moriría el 4 de Julio de 1336...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs caminan tranquilamente por las calles de Lisboa, de noche, cuando de repente chocan con un tipo que, a todo correr, se disculpa y prosigue la carrera... Nada más desaparecer por una esquina un grupo de embozados, espada en mano, se lanza contra los PJs al grito de "¡Deben ser ellos! ¡Al horno, al horno!"
- Los PJs reciben el encargo, por parte de un alto mandatario de la corte portuguesa, de interceptar a un tipo en concreto y arrojarlo a un horno encendido... Cumplen la misión sin contratiempos, pero en el último segundo descubren que han arrojado al pozo, de manera inexplicable... ¡al dignatario que les encargó el trabajo! Ahora el grupo tiene un problema, a no ser que sepa dar muchas explicaciones...

¹⁵¹ Véase pág. 50 de *Rerum Demoni* para más información.

- Los PJs reciben el encargo, por parte del rey Dionís I "el Labrador" de Portugal, de vigilar el ala del palacio donde habita su esposa la reina... y asegurarse de que nadie entra ni sale del recinto. Los PJs pronto sudarán tinta, pues no saben que la reina es una santa, y que como tal hace milagros, por lo que es más fácil recoger agua con un colador que evitar que haga lo que le venga en gana...
- ¿Y si la historia es falsa y el tipo en cuestión es realmente el amante de la reina? Bajo esta perspectiva se puede adaptar cualquiera de las opciones anteriores. Por cierto, y ya para rizar el rizo: ¿Y si el tipo sabe suficiente magia como para poner el problema a los PJs? ¿O si tiene cómplices o amigos dentro del palacio?

La leyenda del Santuario de Valvanera

El santuario de Valvanera está situado en el camino entre Burgos y Nájera. En él se venera una imagen de la Virgen con el Niño en el regazo, según la tradición encontrada por San Nuño, el santo ladrón. Cuenta la leyenda que en una ocasión una mujer cometió el terrible pecado de venir con su amante a la iglesia, por la noche, y realizar el acto sexual ante la misma imagen sagrada. La talla del Niño giró la cabeza, asqueada, y así está en la actualidad... Desde entonces pesa una maldición sobre las mujeres que visiten el Santuario: No pueden pasar más de nueve noches en el mismo, pues a la décima noche... morirán. Tiempo después acertó a pasar por el santuario la reina Isabel la Católica, que al oír la leyenda quiso comprobar su veracidad: ordenó que una de sus doncellas fuera encerrada en una de las estancias del Santuario... y en efecto, la encontraron muerta al cumplirse la décima noche de su permanencia allí...

Ideas de Aventuras:

- Un pariente de la doncella pide ayuda a los PJs: Tienen que hacer algo para sacar a su hermana de allí, antes que se cumpla el fatídico plazo y muera...
- Variante de la anterior: Se pide la ayuda de los PJs, si... pero no hay maldición ni prodigio que valgan. Todo ello es fruto de la superstición popular, y la intrigante reina católica quiere aprovecharse de la circunstancia para asesinar discretamente a esta doncella, amante secreta de Fernando el Católico... La celosa reina, por otro lado, se sentirá muy disgustada si no aparece su cadáver a la décima noche...
- Los PJs son encargados por la reina de custodiar la estancia donde se encuentra la infortunada doncella, para impedir que escape y ver si se realiza el particular "experimento" de Isabel. Un pariente de la doncella (su amante, quizá su hermano o su padre) han reclutado una banda de una docena de matones para liberar a la muchacha... pasando por encima de quien sea. Por su parte, uno de los monjes del Santuario, no demasiado bien de la cabeza, está convencido de que si la doncella no muere el santuario caerá en el más absoluto de los descréditos... y está dispuesto a usar los venenos que guarda el hermano boticario para que, a la décima noche, la doncella (y quien se cruce en su camino) se reúnan con el creador...
- Y finalmente: ¿Puede ser que alguno de esos PJs femeninos que se disfrazan de chico para no tener demasiados problemas se vea retenido por pura casualidad en Valvanera? ¿Qué sucederá al llegar la décima noche?

La leyenda de la casa de los decapitados

Ivo de la Cortina, un oscuro cronista, pintor y viajero romántico, habla en uno de sus escritos sobre esta leyenda: En tiempos de Alfonso X el Sabio un noble segundón, que vivía no en un castillo rural sino en un palacete en las afueras de la ciudad, vislumbró en una ocasión a una de las novicias, una muchacha tan hermosa como los mismos ángeles... El noble enloqueció por el terrible pecado de la lujuria, cometiendo el execrable acto de entrar espada en mano en un convento de clausura para raptarla, encerrándola en su mansión. Las monjas y la familia de la muchacha protestaron ante el delegado del rey, que envió soldados a cercar el palacio, llevarse preso al lujurioso noble y rescatar a la novicia. El señor del palacio les hizo frente, organizando a sus sirvientes y hombres de confianza como si de soldados de un castillo asediado se tratase. Sin embargo, y

viendo que finalmente los hombres del rey entrarían en la mansión, se precipitó hacia la estancia de la novicia, degollándola con su propio puñal y arrojando a continuación su cabeza por una ventana, sobre los que lo cercaban. Nada más hacer eso un rayo fulminó al sacrílego homicida, sin duda enviado por Dios en castigo a sus pecados.

El rey, por su parte, ordenó que los familiares y la servidumbre del bárbaro noble fueran desterrados para siempre del reino, y que a las dos estatuas de caballeros que estaba situadas en el pórtico se las descabezase, para vergüenza eterna de ese linaje y para que el pueblo no olvidase la leyenda...

(Por cierto, en Murcia hubo, hasta el siglo pasado, un caserón medieval llamado "de los Descabezados". Dicha mansión estaba situada en la calle "de las Siervas de Jesús", y fue demolida (se caía de puro vieja) en 1832... ¿Puede ser que fuera la mansión de la leyenda?)

Ideas de Aventuras:

- Un noble de ciudad está contratando hombres más o menos duchos en el manejo de las armas... Paga muy bien. Lo que no dice es que ha raptado del convento a una monja, y que sabe que los familiares de la doncella, y quizá los hombres del Rey, no tardarán en aparecer para arrebársela...
- Los PJs tropiezan en su camino con un caballero errante, ya viejo, que parece estar enloquecido por la culpa y los recuerdos del pasado. Se trata del bárbaro señor de la leyenda, que logró escapar de los hombres del rey para vivir una vida miserable, torturado por la desesperación... Además, quizá alguno de los simpáticos bichitos del Bestiario Celestial se decidan, de tanto en tanto, con incordiarle un poquillo, más que nada para que no tenga una vida demasiado fácil...
- La auténtica culpable de todo ello es una hermosa bruja, antigua amante del noble, que ha lanzado contra él los hechizos de *Atracción Sexual* y de *Locura* por despecho al verse rechazada en su amor. ¿Podrán los PJs averiguar lo que sucedió realmente y, si no salvar al noble, quizá sí vengar su muerte?
- Los PJs compran muy barata una mansión solariega en las afueras de la ciudad... Por desgracia es difícil encontrar servidumbre, pues tiene fama de maldita... De hecho, de tanto en tanto aparece por ahí el fantasma de la muchacha, vestida con sus hábitos de novicia hechos harapos y sosteniendo entre sus manos su cabeza cortada... No alcanzará la paz hasta que se dé cristiana sepultura a su cuerpo, dejado por su asesino en la habitación secreta donde la tenía escondida...

Saturnino, el monje apóstata

Era costumbre que aquellos que quisieran renunciar al mundo fueran a los Montes de León, a hacer vida de anacoretas en los valles y en las cuevas situadas entre el monte Teleno y el monte Aquiana. El primero de ellos fue san Fructuoso, al que pronto siguieron San Genadio, Baldario, San Valerio... y un tal Saturnino, que según relato del propio San Valerio era un eremita venido de lejanas tierras, que realizó numerosos prodigios de santidad: las puertas se abrían solas a su paso, hacía andar a los paralíticos y devolvió la salud a muchos enfermos solamente con imponerles las manos. También propició (o construyó él mismo) buen número de oratorios y ermitas por los alrededores. Sin embargo, su gran pecado era la soberbia... y ella le perdió. Pues se emparedó él solo en una cueva, para enfrentarse sin ayuda de nadie a las tentaciones del Maligno. El Demonio le dio el gusto, y lo estuvo atormentando día y noche hasta que venció al pobre monje, que se hizo apóstata y huyó con todos los libros y objetos sagrados que pudo hurtar de sus compañeros...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs se cruzan en el camino de un supuesto hombre santo, hacedor de milagros, que dice llamarse Saturnino... "San" Saturnino, empiezan a llamarle sus cada vez más fanatizados seguidores. El problema es que el supuesto santo se ha pasado de bando, y sus acciones, en apariencia buenas y puras, se van tiñendo cada vez más de oscuro...
- Los santos eremitas de los montes de León solicitan la ayuda de los PJs (contratarlos sería imposible, pues carecen de dinero... digamos que alguien del grupo "les debe un favor").

Han de recuperar como sea los libros sagrados que el monje apóstata se llevó consigo. Pues uno de ellos es nada menos que el místico "Libro de Ratziel", que contiene toda la sabiduría del universo... y que en malas manos puede causar mucho, mucho daño...

- Los PJs se hacen amigos de un pícaro, goliardo y sinvergüenza, que responde al curioso nombre de Saturnino. Entre bromas y veras contará a quien le escuche que antaño fue un ermitaño, santurrón como pocos, que hizo tantas buenas obras que hasta el viejo diablo tuvo bien concederle cinco minutos para charlar con él y explicarle las verdades de la vida... El problema está en que lo que dice no son mentiras de borracho, sino la verdad. Y va a tener problemas... Primero porque una vez que le ha incado el diente a una víctima, el Diablo no le gusta que se le escape. Segundo porque a las fuerzas celestiales no les gusta que sus santos cambien de bando... Así que el pobre tipo (y los que estén con él) van a empezar a tener serios problemas...
- Una noche de tormenta, los PJs encuentran refugio en una ermita, donde vive un extraño monje, de carnes flacas y ojos ardientes... Tiene fama en la región de persona muy piadosa, hasta de santo. Pero algunas oportunas tiradas de teología puede que permitan descubrir que la capilla ha sido mancillada, que el monje ha cambiado su fe a Dios por la del Diablo y que planea usar a sus "invitados" (es decir, a los PJs) como sacrificio humano en un Aquelarre que piensa organizar esta misma noche...

La tumba de Mura

En el pequeño pueblo de Mura, en Cataluña, hace unos quince años se realizaron unas obras de restauración de la iglesia románica de San Martí. Parte de las obras consistían en volver a abrir el antiguo portal de acceso al templo, tapiado siglos antes. Cual no sería la sorpresa de los operarios cuando, al empezar a derribar las paredes, se encontraron con una ornacina hueca, en cuyo interior había un cofre, de los usados para realizar inhumaciones secundarias (Nota del autor: Es decir, se retiran los restos de la tumba original al cabo de los años y se dejan en el cofre de madera o piedra; pueden verse muchas de estas inhumaciones en nuestras iglesias). Dentro del cofre, en efecto, habían algunos huesos... pero lo extraño es que la calavera estaba agujereada, y de ella sobresalía un rollo de pergamino, escrito con caligrafía pre-cortesana (para los no entendidos en Paleografía medieval, escritura propia de las Cancillerías reales en los siglos XIV y XV). Por desgracia, el manazo que alargó la mano para coger el pergamino no tuvo cuidado... y el escrito, literalmente, se le deshizo en las manos. Los pocos fragmentos que lograron salvarse no nos dicen gran cosa. La tumba de Mura sigue siendo un misterio, y posiblemente lo será ya para siempre...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs encuentran la tumba... y claro está, el pergamino no se deshace cuando lo cogen. Una introducción diferente para cualquier aventura, o quizá una manera más o menos macabra de presentar una pista (idea que el autor ya ha seguido, como se puede ver leyendo las aventuras que acompañan este suplemento).
- Los huesos pertenecen a un poderoso mago goético, y el pergamino ata su alma en el Infierno. Pues si se retira o se destruye, puede volver como un alma, en busca de un cuerpo al que poseer para continuar su cruel senda... Cuerpo que, preferentemente, será el del incauto que sacó el pergamino del cráneo... Para repasar las reglas de ánimas y posesiones, consultar la pág. 90 del manual. (Hará falta)
- Caso contrario: El pergamino impide que el alma del tipo en cuestión se precipite en el más profundo de los Abismos Infernales (donde el bueno de Tartaruchus le tiene preparada más de una "sorpresa"). Mientras tanto, el alma no posee un cuerpo... sino una casa entera. Esta idea puede dar pie a una sesión de juego un tanto diferente, en el más puro estilo de "Casa Encantada" tipo Amity Ville o similar.

La prisión del Diablo

Para ser sinceros, lo que sigue no es ninguna leyenda medieval, sino un episodio de la clásica serie americana de los años 60 "Twilight Zone". Un hombre, perdido por culpa de una extraña tormenta, llega a un paraje totalmente desconocido, donde se alza un monasterio de arquitectura extraña. Pide hospitalidad y es acogido por los monjes, que se comportan de manera un tanto rara... Curioseando un poco, y llega hasta una puerta trabada por una tosca vara de madera. Tras ella, distingue los quejidos de un hombre que suplica que lo liberen... Un monje que llega entonces lo aparta de ahí de malos modos, y cuando pide explicaciones le explica que se trata nada más y nada menos que del Diablo, que ellos, santos varones de la Iglesia, han conseguido encerrar gracias al poder mágico de la Vara de Salomón, que a su vez no es otra que la sagrada vara de Moisés. El hombre desconfía de tan fantástica historia, vuelve de noche y libera al confinado... que resulta ser el Diablo, de verdad. (Y que provoca, según el episodio, la segunda guerra mundial, pero eso es otra historia)...

Ideas de Aventuras:

- No tiene que ser el viejo Lucifer en persona el que esté encerrado mágicamente en el monasterio... Puede ser cualquiera de los Demonios Menores descritos en *Rerum Demoni* (aunque recomiendo elegir entre Andrialfo, Anazareth, Beherito o Lillith). Evidentemente, cada uno de los demonios en concreto usará sus propios recursos para intentar seducir o engañar a su interlocutor... Convendría precisar que en su encierro los demonios pueden cambiar de apariencia a voluntad, pero carecen de cualquier otro poder mágico...
- Supongamos que el prisionero es realmente un hombre (o una mujer, podemos ser un poquillo machistas) y los monjes son en realidad miembros de un culto satanista que planea usar al prisionero/a (y ya de paso, a los PJs) como materia prima para su próximo Aquelarre...
- ¡No nos olvidemos de la Vara! Si es realmente la mítica vara de Salomón, con ella se pueden sojuzgar los Demonios y hacerlos trabajar para uno mismo... Además, si es la aún más mítica Vara de Moisés... bueno, no hay que repasar el Génesis para ver las virguerías que pueden hacerse con ella (basta con ver en video los "Diez Mandamientos" del CharlonJeston).
- Una aventura para PJs que tengan lo que han de tener: El Demonio en cuestión se ha escapado, y su cómplice humano ha escondido la vara. Hay que encontrarla, luego invocar (o atraer) al demonio en cuestión... y volverlo a encerrar. Así, en frío, no parece muy difícil...

La profecía del Mártir

Según cuentan las crónicas a principios del año 850 vivía en un convento cercano a Córdoba un monje culto y piadoso llamado Perfecto. Pese a las diferencias de credo, tenía amigos musulmanes, con los que discutía a menudo sobre temas filosóficos e intelectuales. Un mal día, sin embargo, la conversación derivó hacia el peligroso campo de la Teología... En la intimidad de su hogar, el monje cuestionó con sus amigos musulmanes la santidad del profeta Mahoma, afirmando que era uno de los "falsos profetas" que había anunciado Cristo. Los musulmanes se sintieron ofendidos por las palabras del monje, y se fueron de su casa. Unos días más tarde dos de ellos, paseando por el zoco de la ciudad, vieron venir al monje, y no se les ocurrió otra cosa que comentar el suceso en voz alta, entre ellos. En su indignación olvidaron que estaban en un lugar público, y pronto corrió la voz de que el monje cristiano había insultado al profeta. Perfecto estuvo a punto de ser linchado por la multitud, salvándole los soldados del Cadí, que lo llevaron ante su presencia. El monje niega haber blasfemado, y cómo los acusadores no aparecen, el cadí decide encerrar al cristiano unos días (mas que nada para que las cosas se calmen).

En prisión, Perfecto recapacita y piensa que debería haber hecho procesión de fe cristiana, y convertirse en un mártir si esa es la voluntad divina. Por ello decide decir la verdad si es interrogado de nuevo. El cadí, por su parte, no piensa hacerlo, pues el monje está bien visto entre la comunidad mozárabe, y su ejecución solamente traería problemas. Por desgracia, el asunto llega a oídos de un eunuco llamado Nasir, un renegado del cristianismo que odia a sus antiguos hermanos de fe... y que es muy influyente en la

Corte. Nasir intriga para lograr un nuevo interrogatorio, Perfecto proclama la divinidad de Cristo y la falsedad de Mahoma... y es ejecutado. Pero al salir de prisión rumbo al lugar de la ejecución profetiza que su enemigo, el eunuco Nasir, morirá en menos de un año... Y la profecía se cumple: Nasir murió diez meses más tarde, en un acceso de rabia y diarrea, envenenado al catar una bebida destinada al Emir...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son responsables de la seguridad de una embajada de paz que el Reino de Castilla ha enviado a Granada. El problema está en que entre los miembros del séquito figura un clérigo bastante bocazas, demasiado amigo de hablar de diferencias teológicas cuando no debe...
- Los PJs son requeridos para intentar sacar de la cárcel granadina a un monje cristiano, antes de que sea ejecutado por blasfemo por las autoridades musulmanas. Tarea difícil, ya que el monje en cuestión, fanático como pocos, no quiere ser salvado, ya que aspira a convertirse en un mártir de su fe...
- Tras la muerte del monje, determinados elementos de la comunidad mozárabe intentan por todos los medios que la profecía se cumpla, ya que así será una prueba de que el dios de los cristianos es el verdadero. Y para ello no tendrán escrúpulos en contratar a un grupo de mercenarios (los PJs) para que se infiltren en palacio e intenten envenenar la bebida que ha de catar el eunuco Nasir...
- El grupo es requerido por el Emir de Granada para investigar un intento de envenenamiento que ha sufrido recientemente, y en el que ha muerto accidentalmente su catador... ¿El atentado era contra él... o contra su criado?

Arpeko-Saindia

En tierras vascas, junto al río Baztán y las paredes rocosas del monte Saindia, se encuentra la cueva de Arpeko Saindu, fácilmente localizable por la cruz de hierro que hace ya tiempo que las autoridades eclesíásticas mandaron colocar en la entrada. En vascuence, el nombre significa La Santa de la Cueva, pues en el húmedo interior de la gruta las gentes del lugar veneran una columna natural, de más de un metro de alto y unos 20 cm. de ancho... Se trata de la santa, petrificada allí, descubierta en tiempos remotos por los pastores de la zona. Los que le rezan le

dejan cabos de vela encendidos, y frotan sus cuerpos enfermos contra la columna, siempre empapada del agua que se filtra del techo... Dicen que cura sobre todo enfermedades de la piel y de los ojos, y que han llegado incluso a sanar los leprosos...

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son delegados por las autoridades eclesíásticas (léase Inquisición si se juega con la ambientación de *Rinascita* o de *Villa y Corte*) para que investiguen éste supuesto asunto milagrero, y hagan un informe sobre la conveniencia o no de considerarlo herético...
- Alguno de los PJs enferma de lepra (quizá debido a un enfrentamiento con Agotes) ¿Podrá salvarle la milagrosa Santa de la Cueva?
- El aparentemente culto cristiano esconde en realidad un culto mucho más antiguo, pues no se adora a ninguna santa sino a Mari, la dama de Amboto.

El muerto que camina

Un miembro del grupo, o un amigo muy cercano a los Pj, sufre un terrible accidente, lo que en circunstancias normales sería un accidente mortal... Sin embargo, se levanta y anda de nuevo, comportándose como si nada hubiese sucedido... Su comportamiento será a partir de entonces bastante diferente de lo habitual en él, embarcando al grupo en una desquiciada aventura...

Ideas de Aventuras:

- Evidentemente, ha muerto, y su cuerpo ha sido ocupado por un miembro de la Jauría de Dios que está haciendo méritos para no volver al Infierno, y al que no le importará en absoluto hacer masacrar a todo el grupo con tal de cumplir su sagrada misión...
- Evidentemente, su cuerpo ha sido poseído por un ánima maléfica, que solamente busca la perdición del grupo haciendo el mayor mal posible, para mayor gloria de su amo Satanás.