

ROLGGRATIS

V O L U M E N 1



Escrito por

Patricia de Blas y Álvaro Corcín

David García

Ismael Díaz Sacaluga

Antonio L. Ocaña

Mario Fernández

Ricardo Dorda

Diego López «Darokin»

Rodrigo Fernández

Ilustraciones interiores

Luis Royo y Rómulo Royo

Patricia de Blas y Álvaro Corcín

Jaime García Mendoza

Portada

Javier Charro

Diseño y maquetación

Sergio M. Vergara

Corrección

Ana Navalón

Concepto y coordinación

Marién Sánchez y Pedro J. Ramos

Introducción

Este suplemento que tienes entre tus manos pretende ser un tributo, un homenaje al primer juego de rol español que cumple ya sus 25 años. Con motivo de este cumpleaños y de las iniciativas de regalar rol, desde **Nosolorol Ediciones** hemos querido hacer este suplemento de ocho aventuras completas ambientadas en el mundo de **Aquelarre**.

Autores y colaboradores de la editorial se han unido para rendir homenaje a **Aquelarre**, haciendo partidas de los juegos que conocen profundamente y ambientando esos universos en la época medieval-letal que es el mundo de **Aquelarre**. **Pequeños Detectives de Monstruos**, **La Torre de Rudesindus**, **Dreamraiders**, **Plenilunio**, **Fragmentos**, **Cultos Innombrables**, **Hitos: Guía genérica** y el propio **Aquelarre**, son los juegos que se trasladan a la España medieval de mano de sus autores o de aquellos que conocen profundamente el juego.

Además, desde los más pequeños hasta los jugadores más adultos pueden disfrutar de las páginas de este suplemento. Pensado para que todos puedan disfrutar de sus aventuras y conozcan este gran juego que es **Aquelarre**, el suplemento quiere involucrar a todo tipo de jugadores con juegos más infantiles, juveniles y adultos. Para facilitarlos, las aventuras están ordenadas en el suplemento desde los jugadores más jóvenes hasta los veteranos.

Pasen y disfruten de estas ocho demoníacas aventuras, un tributo sin igual al alcance de todos.

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2015

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

ROLGRATIS

V O L U M E N 1

LOS BUSCADUENDES (PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS)	2
EXORCIZAR AL MAGO (LA TORRE DE RUDESINDUS)	8
SIN TIEMPO PARA SOÑAR (DREAMRAIDERS)	10
LOS FANTASMAS DE LA ALHAMBRA (PLENILUNIO)	14
LA PUERTA DEL INFIERNO (FRAGMENTOS).....	18
UNA NOCHE EN EL HOTEL ÁLVAREZ-HONESTO (CULTOS INNOMBRABLES)	20
RÍOS DE ORO (HITOS: GUÍA GENÉRICA)	24
CUM TACET NOX ATRA (AQUELARRE).....	28



Los

Búsqueda de duendes

por Patricia de Blas
y Álvaro Corcín

Es sabido que durante la Edad Media, muchas brujas y magos utilizaban pequeños duendecillos para que les ayudasen en sus tareas diarias a cambio de algo especial mediante un acuerdo de servidumbre. Sin embargo, estos duendes también les causaban problemas y dolores de cabeza con sus travesuras y bromas, algunas veces se escapaban o incumplían sus acuerdos.

Por eso, aparecieron los Buscaduendes, expertos en encontrar todo tipo de duendes en sus guaridas, para devolverlos a

su tareas. Acostumbrados al trato con estos seres, los Buscaduendes entablaron amistad con toda clase de criaturas mágicas que les rondaban y les acompañaban durante sus aventuras, como los gamusinos y los lutines.

*Los Buscaduendes no son sino el homenaje que la Agencia de Detectives de Monstruos quiere brindar a Aquelarre por su aniversario. Para jugar a ser un Buscaduendes debes conocer primero **Pequeños Detectives de Monstruos**, pues aunque cambiemos la actualidad por la Edad Media y los monstruos por duendes, no deja de ser el mismo juego.*

Los Buscaduendes se dedican a atrapar duendes y criaturas mágicas que están relacionadas con los magos y las brujas. Lejos de hacerles daño, lo que hacen es atraparlos para dárselos a los magos y las brujas a cambio de recibir ayuda mágica.

Tienen unas reglas para tratar con las criaturas mágicas que no se pueden saltar de ningún modo:

Reglas

- No hacer daño bajo ningún concepto a los seres mágicos (si no es estrictamente necesario).
- Si un duende ha cumplido su trato con un mago o bruja, se le dejará en libertad.
- Si se le hace una promesa a un duende, se deberá cumplir cueste lo que cueste.
- El trabajo de un Buscaduendes es secreto.

Cosas misteriosas que les pueden pasar a los magos y a las brujas

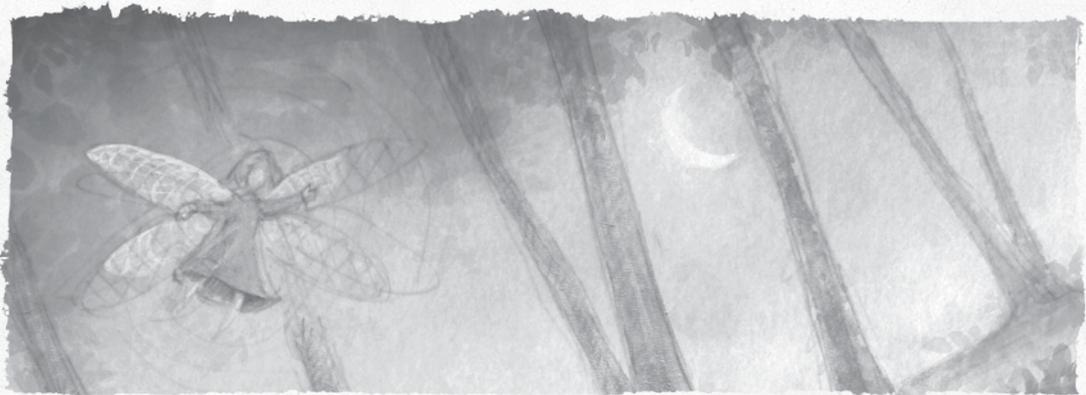
Los magos y las brujas son un poco despistados y, como tienen muchas cosas en la cabeza, necesitan la ayuda de los duendes para que les recuerden sus deberes y les ayuden en sus tareas mágicas. Aun así, necesitan la ayuda de los Buscaduendes porque sospechan que los duendes han tenido la culpa de cosas como estas:

- Han expulsado a un brujo del Curso de Cocina Creativa.
- La Poción del Amor tuvo efectos no deseados.
- La ropa de un mago no ha sido planchada.
- Se han agotado las velas negras y en su lugar han traído velas perfumadas con purpurina.
- La Poción de Invisibilidad no duró demasiado, dejando al mago desnudo sin darse cuenta.

Los objetos encantados

Los Buscaduendes reciben objetos mágicos a cambio de sus servicios y los suelen usar en su trabajo. Cada Buscaduendes solo podrá llevar encima uno de los siguientes objetos (puedes compartirlos con tus compañeros).

- **Varita mágica:** Permite paralizar a los duendes.
- **Frasco encantado:** Se utiliza para atrapar a los duendes.
- **Gorro de concentración:** Para encontrar cosas ocultas.
- **Escoba voladora:** Para volar como las brujas.
- **Otros objetos:** Los magos tienen un sinfín de objetos.



Los lugares

Los duendes suelen vivir en sitios mágicos como bosques, cuevas, ciénagas, torres, casas abandonadas, cementerios o incluso otros mundos mágicos a los que se accede a través de puertas encantadas.

En su guarida, los duendes suelen esconder grandes tesoros en los sitios más insospechados. Son expertos en esconder pruebas, ya que están acostumbrados a tener que pasar desapercibidos. Por eso, deberás estar atento para mirar en cualquier rinconcito.

Pueden vivir en cualquier sitio, por pequeño o frío que parezca. Son capaces de hacer casitas acogedoras gracias a su magia y sus encantamientos.

Los duendes

Los duendes tienen una magia protectora que impide que la gente normal se acerque a ellos y habrá que superarla para poder atraparlos. Los gamusinos y los lutines no tienen este valor de magia porque los Buscaduendes nunca atrapan este tipo de duendes, pero si lo tuvieran, sería un valor realmente alto.

Gamusinos y lutines

Los gamusinos son pequeños duendes que te ayudan con pistas. Pero los lutines son travessos y bromistas, por lo que pueden engañarte durante las investigaciones. Suelen estar cerca de los Buscaduendes porque saben que después de cada pista les daremos un poco de pan, incluso a los lutines.



Diaño Burleiro (8 de magia)

Se trata de un duendecillo que tiene cuernos y piernas de cabra. Le gusta correr dando brincos, cambiar las cosas de sitio y hacer bromas pesadas a la gente. Suele transformarse en animales para engañar a los humanos, pero no puede engañar a los animales.

Duende (9 de magia)

Seres diminutos de apariencia humana, normalmente vestidos con ropas lujosas de colores vivos y suelen llevar espadas diminutas o joyas. Normalmente viven en el interior de las casas de los hombres y, si les gustan los residentes de la casa en la que moran, los protegerán y ayudarán. Pero si no les gustan, les harán la vida imposible.

Hada (10 de magia)

Ser benéfico del bosque que vive en el corazón de algunas plantas o en el interior de los árboles. Son seres juguetones, despreocupados e infantiles y dan suerte y riqueza a los que las tratan bien. Aunque aquellos que desvelan el secreto, lo perderán para siempre y serán castigados. Las hadas tienen miedo a la noche, ya que saben bien que en la oscuridad moran criaturas terribles.



Maridillo pillado desprevenido descuidando sus obligaciones.

Mamurak (9 de magia)

Tienen el aspecto de hombrecillos minúsculos vestidos con calzones y gorros rojos. Se les puede ver saltando y correteando entre las hojas de los helechos. Para capturarlos hay que encontrar una flor de helecho, pues suelen hacer allí su morada. Son capaces de llevar a cabo cualquier tarea por grande o extraña que sea.

Maridillos (7 de magia)

Es una criatura con aspecto de sapo vestido de terciopelo de diferentes colores que puede hablar y ayuda en todo lo que puede a su amo. El maridillo tiene también el poder de empequeñecer a la gente. Se encarga de recordar a los magos y a las brujas sus tareas, además de echarles una mano.





Las pociones de la bruja Len Teja

Len Teja, una joven bruja (de solo 300 años), está en serios problemas. Dentro de poco tiene un examen importante para sacarse el título de Bruja, pero le han robado las pociones que tenía preparadas para la prueba ¡y no le da tiempo a hacer unas nuevas!

Nos ha pedido que encontremos las cuatro pociones. Sospecha que los duendes las han repartido por los alrededores de su casa y necesita que la ayuden a buscarlas. Cada poción tiene un efecto diferente, una es la Poción del Arcoíris, otra es la Poción del Olor a Rayos, la tercera es la Poción del Amor y la última es la Poción de la Risa.

La casa de la bruja es pequeña y acogedora, aunque un poco vieja (la heredó de su tía bruja Piruja Teja). Tiene el techo de paja, musgo y hierba. La puerta y las ventanas son redondas. A través de las ventanas se ve una luz cálida, aunque de vez en cuando todo se ilumina de un color verde verdoso. Tiene una única habitación en la que cocina, duerme y guarda todos sus cachibaches. En el centro hay un hogar con un caldero siempre caliente y lleno de un líquido misterioso y algo desagradable.

Junto a la casa hay un huerto, y más allá se extiende un gran bosque de robles viejos en el que hay un pozo, una cueva muy profunda que huele muy mal, un río con un puente terriblemente viejo e incluso un bosque de piedras muy altas donde es muy fácil perderse.

Instrucciones para jugar

Lo primero que tenéis que hacer es ir a las proximidades de la casa para buscar las cuatro pociones por la zona. Tendréis que trabajar en equipo, porque nunca se sabe lo que hay cerca de la casa de una bruja. Si además de encontrar las cuatro pociones, conseguís atrapar a los duendes, la bruja os lo agradecerá con un montón de dulces y su amistad para siempre.

Para jugar se necesitan tres dados de seis caras. Para hacer cualquier cosa, los jugadores tendrán que tirar los tres dados y quedarse con el valor intermedio de la tirada. Para lograr el objetivo, hay que sacar 4, 5 o 6 con el dado que te quedas. En caso de tener algún objeto mágico que te ayude en esa tarea, te quedarás con el valor más alto. Por ejemplo, puedes usar el Gorro de Concentración para buscar pistas de dónde pueden haber dejado los duendes las pociones y, en ese caso, tendrás que coger el dado con el número más alto.

Para atrapar a un duende hay que superar su magia entre todos los que estéis cerca de él con una tirada conjunta, quedándoos cada uno con el valor del medio y sumando los resultados. Una vez superada su magia, podrás acercarte a él y atraparlo en el Frasco Encantado. Quien sea el portador de este objeto, deberá hacer una tirada y sacar con el dado más alto 4, 5 o 6.

En caso de atrapar al duende (o duendes), deberéis volver a la casa de la bruja y devolverle las pociones. Si por el contrario el duende escapa, tendréis que perseguirlo para intentarlo de nuevo.



Exorcizar al mago

por David García Martín

Bor las fauces de Belcebú y todos sus demoniacos sobrinos (que son muchos, por cierto), ¿qué narices estás mirando? ¿Tienes envidia del físico de Goblop? Oh... así que te estás preguntando que dónde esta mi campana... ya... sí... bueno es que esta aquí Arzhag. Sí, ya sabes, ese lutín enorme y... ¿en serio que no tienes ni idea de quién es? ¡Deberías estar más pendiente! Arzhag es el tipo más desagradable, engraido y marimandón que conocerás jamás. Si les preguntas a los demás lutines, te dirán que se trata del tipo más molón, valiente y atractivo con el que te habrás cruzado nunca, el lutín entre lutines..., pero eso no son más que bobadas. El caso es que Arzhag es el número uno, el líder de los lutines de primera, un grupo que se encarga de los trabajos más arriesgados y peligrosos que les encomienda Rudesindus. Por ello no suelen estar en la torre, suelen viajar por el mundo y solo vienen por aquí si algo realmente malo ha ocurrido. ¿Qué es lo que ha pasado? Bueno, ahí lo tienes, creo que no tardarás en descubrirlo. Yo prefiero largarme... odio a este tipo.

¡Eh, tú! Si tú, el lutín con pinta de hadita con problemas matrimoniales. ¿Qué demonios haces ahí parado? Ven aquí. ¿Que por qué llevo yo ahora la campana de Goblop? JAJAJAJA. No me hagas reír, cagarruta de ninfa. ¡MI NOMBRE ES ARZHAG EL GRANDE, ARZHAG EL PRIMERO ENTRE LOS LUTINES DE PRIMERA! Y esta campana es mía. Yo soy el auténtico portador de la campana, solo que en mi ausencia se la presto a ese inútil cabezahueca de Goblop. Pero no he venido hasta aquí para hablar de mí. Si quieres saber cosas de Arzhag habla con cualquier lutina de la torre... JAJAJAJAJAJA.

Ahora vayamos a lo importante. Vas a ayudarme. ¿Por qué? PORQUE AHORA MISMO SOY YO EL

QUE MANDA AQUÍ, ¿ENTENDIDO? Escúchame bien, necio, por que todos nosotros corremos un grave peligro. He viajado a lugares que solo llegan a imaginar. He caminado por las ardientes arenas del reino de Tal-Aham, he surcado las bravas aguas del Océano de las Sirenas, he atravesado las letales junglas de Mucambu y he comido caracoles en salsa con el emperador de los Siete Reinos. Y sin embargo, no he conocido males iguales que los que descubrí en las lejanas y malditas tierras de Sispania. ¿No las conoces? Debes saber entonces que fue en aquellas tierras donde un mago invocó por primera vez a un lutín, aunque siempre en secreto, pues allí los practicantes de magia son perseguidos y llevados a la hoguera. ¡¡PEERO NO ME ENTRE-TENDRÉ CON NIMIEDADES!! Hay algo mucho más importante de lo que debemos preocuparnos, pues mucho me temo que hemos traído con nosotros a algunos de esos males que allí habitan.

¿Que debería avisar a Rudesindus? No entiendes nada, inepto. Rudesindus ya no está entre nosotros... al menos no por el momento ¿Que quién es entonces el que lleva dos días metido en el laboratorio? Sí. Es nuestro respetado mago. Pero ha sido poseído por un mal superior, una criatura malvada que en las tierras de Sispania llaman Baldú. Empecé a sospechar cuando Rudesindus se pasó dos días enteros tan solo diciendo la palabra Baldú... Es una suerte que el mago cuente con una avispada mente como la mía. El Baldú odia la magia y a todos aquellos que la practican. Para el Baldú solo tiene importancia la alquimia y ha encontrado un auténtico tesoro en el laboratorio de la torre para realizar sus experimentos.

El Baldú. Es una criatura del Dominio de la alquimia. Es insustancial y terco, pero muy traicionero. Es experto en poseer magos, realizar experimentos de alquimia y decir «Baldú». Es grande.

Ha llegado el momento de que demuestres lo que vales. ¿Estás preparado para colaborar con un lutín de primera? Bah... sé que no..., pero no me queda más remedio. ¿Que dónde están el resto de mis lutines? Eso es lo peor de todo.

En nuestro último viaje por Sispania nos cruzamos con un mercader que se hacía llamar el Fenicio. Al parecer el tipo conocía a Lordemius y nos dio un encargo para él. Un buen pedido que haría que Ru-

desindus consiguiera un buen puñado de monedas de oro. Aceptamos y trajimos el cargamento. Pero uno de los inútiles lutines de esta torre abrió una de las cajas antes de que nos reuniéramos con Lordemius. En esa caja había un puñado de molestos Etxajaun, criaturas domésticas que no soportan el desorden y traen la mala suerte allí donde este reina y no le dejan algo de comer por las noches, que es cuando sale. Como descubra quién fue el desgraciado... ¡LE METERÉ SU MALDITA NARIZ EN EL TRASERO DE UN GNOMO!

El caso es que los Etxajaun son expertos en bromas pesadas y han atrapado a mis lutines en las mazmorras de la torre, junto a Sir Angelo. Después han escondido la llave y han encantado la cerradura para que no pueda afectarla magia alguna.

Los Etxajaun. *Criaturas del Dominio de las bromas. Son sigilosos y ordenados pero traviosos y comilones. Son expertos en hacer bromas, esconderse y traer mala suerte. Son pequeños.*

¿Cuál es entonces tu misión? ¿Acaso hay que explicártelo todo? Menudo inepto. Escúchame bien, atontado lutín, por que solo te lo explicaré una vez.

No hay más que una manera de parar al Baldú y hacer que salga del interior de Rudesindus... CON UN EXORCISMOOOOO. ¿Que por qué grito? Bueno... solo intentaba dar dramatismo a la escena..., pero no tengo por qué dar explicaciones a un lutín de segunda. Atiende.

En primer lugar deberás dar con el ritual de exorcismo. En la torre solo hay un tomo donde puedas hallarlo: el tomo de encantamientos de Trismegisto. Pero no pienses que te será fácil encontrarlo. Suele estar en la sala de objetos mágicos, pero ahora los Etsajaun lo han escondido. Deberías cazar uno y darle algo de comer... seguro que así habla. Claro que, llegar a atraparlo... bueno eso es agua de otro costal. JAJAJAJAJA.

Una vez que sepas dónde encontrarlo, ve a por él, pero cuidado, el Tomo de Trismegisto no es un libro cualquiera. El libro está en blanco y tan solo te mostrará aquel encantamiento que necesites si logras convencerle. Te daré una pista: le encanta que las doncellas hermosas acaricien su lomo.

El Tomo de Encantamientos de Trismegisto. *Es muy resistente, pero pesado y siente debilidad por las muchachas bonitas. Es experto en pillar dedos entre sus páginas (o narices, u orejas o cualquier otra cosa que pille de por medio), irse por las ramas y moverse a saltitos. Es pequeño.*

Cuando tengas el exorcismo, llega la segunda parte: los ingredientes. La mayoría son sencillos de conseguir, pero solo uno te dará quebraderos de cabeza: un mechón de pelo de Seir. ¿Qué es eso? Aggggg. ¡¡ERES UN LUTÍN DESESPERANTE!! Los Seir son demonios

cubiertos totalmente de pelo que en los rincones oscuros del infierno se conocen como «Los Peludos». Tienen cabeza y patas de cabra (y apestan a granja). Cuando lo invoques ten cuidado, pues le pierden las mujeres y hará todo lo posible por ir a ligotear con la Princesa Cautiva... ¡RUDESINDUS NO TOLERARÍA ESO!

Seir (los Peludos). *Son extrovertidos con las mujeres y ligones, pero adictos a las doncellas y apestan a granja. Son expertos en balar, dar coces y rastrear mujeres. Son grandes.*

Cuando tengas los pelos es hora de hacer el ritual. Pero cuidado, el Peludo hará todo lo posible por recuperar lo que le has quitado. ¿Asustado con tantas tareas? ¡¡MUAJAJAJAJA!! No te preocupes, inepto lutín. ¡¡ARZHAG ES UN TIPO GENIAL!! ¡¡ARZHAG HACE TU VIDA MÁS SENCILLA!! Para cuando tengas el mechón del Peludo, yo ya habré liberado a mis muchachos y nos reuniremos contigo para darle una buena tunda y devolverle al infierno. ¿A quién? ¡¡A ÉL Y AL BALDÚ, CABEZAHUECA!!

Y una última cosa que has de saber antes de ponerte manos a la obra: ¿recuerdas que te conté que en Sispania los magos eran perseguidos y quemados? Pues mucho me temo que nos han seguido. Por su puesto, no ha sido culpa nuestra. ¡¡EL TRABAJO DE ARZHAG ES IMPECABLE!! Pero algo les ha hecho encontrar nuestro rastro. Antes o después llegarán a la torre dos monjes.

Uno, el más gordo, se hace llamar el Padre Pedro. ¿Que de quién es padre? ¡¡DE NADIE, LUTÍN INCULTO!! Pero el Padre Pedro no es el que me preocupa, si no el viejo que le acompaña. Un tipo encorvado de expresión torva y siempre de malhumor. Tomás de Odinquemada, el mayor cazamagos del Sispania. Si se acercan a la torre, tendremos que lograr que crean que Rudesindus es un tipo normal y que en este lugar no hay nada mágico... Lo sé... es difícil... ¡¡POR SUERTE ARZHAG ESTÁ CONTIGO!!

Padre Pedro. *Es muy amigable, pero incrédulo y gordo. Es experto en comer sobados, mantener el huerto y escuchar los problemas de los demás. Es grande (más de perfil que de frente).*

Tomás de Odinquemada. *Monje del Dominio del Exorcismo. Es astuto y avisado, pero viejo y cascarrabias. Es experto en hechar broncas, quemar herejes y delatar a magos y brujas. Es grande.*

Ahora mueve tu trasero. ¡¡RÁPIDO!! Y si lo haces bien..., quién sabe..., quizás te proponga ante Rudesindus para formar parte de mis lutines de primera. Y no lo olvides:

¡¡ARZHAG GUARDA TU DEBILUCHO TRASERO!

Sin tiempo para soñar

por Ismael Díaz Sacaluga

Desde tiempos inmemoriales el hombre ha buscado el Espejo de lo Imposible: una reliquia que permite ver el futuro. Trece años atrás, la corporación SENOKRAD lo encontró enterrado bajo la ciudad de Jerusalén, pero un atentado destruyó la superficie del espejo. Pese a que la mayoría de sus fragmentos fueron recuperados, otros muchos acabaron desperdigados por el pasado, convertidos en objeto de contrabando y codiciados por aquellos que ansían reunirlos y poder así saber lo que el futuro les aguarda.

Entre tanto, la corporación SENOKRAD trasladó en secreto lo que quedó del espejo a unas instalaciones de alta seguridad en la isla de Shimota, en el Mar de Japón. Allí, un grupo de científicos descubrieron que, al quebrarse, el espejo se convirtió en una grieta temporal e individuos procedentes de épocas pasadas empezaron a surgir de la brecha.

Todos procedían de épocas pasadas. Todos confusos, sin saber cómo demonios habían llegado allí. La identificación de algunos de estos viajeros permitió descubrir que todos habían sido dados por desaparecidos en naufragios o circunstancias similares.

Recluidos en las instalaciones de la isla de Shimota, estos involuntarios náufragos temporales pronto recibieron el nombre de TimeRaiders, pues eran los únicos capaces de viajar a través de la grieta temporal del espejo. Con el debido entrenamiento, algunos de estos individuos son ahora agentes especiales. ¿Su misión? Viajar al pasado y arreglar desajustes cronológicos que parecen provocar los fragmentos del espejo que acabaron diseminados a lo largo de la historia.

La corporación SENOKRAD dice cooperar con al menos media docena de naciones y mantienen que reuniendo todos los fragmentos del espejo podrán sellar de forma definitiva la grieta, asegurando así la estabilidad de la corriente temporal.

Se puede decir que los TimeRaiders velan por la seguridad de nuestra realidad.

Pero no son la única organización secreta que lleva a cabo dicha labor.

Antecedentes - Lo que ha pasado

La trama de esta aventura se basa en una sencilla pregunta: ¿qué pasaría si un miembro de los TimeRaiders sufriera de Complejo de Mesías?

David Sánchez es un TimeRaider. Nacido en 1948, pasó su infancia en un pequeño pueblo de Álava, próximo al monasterio de Quejana. Con tan solo nueve años, durante una noche de tormenta, se perdió en los bosques. Algo terrible tuvo que sucederle entonces pues, huyendo de alguien, el joven David tropezó cayendo a un pozo. La fortuna quiso que las aguas de dicho pozo, en aquel preciso instante, conectaran con el Espejo de lo Imposible, en las instalaciones de los TimeRaiders, en la isla de Shimota. Los médicos examinaron al aterrorizado chico, el cual tenía muestras de haber sufrido alguna clase de agresión sexual. El pequeño David, confuso y traumatizado por la experiencia, aseguraba que lo atacó una criatura demoníaca. Habiendo sido uno de los primeros TimeRaiders, David se ha criado en las instalaciones de Shimota, convirtiéndose en todo un experto en el estudio de la historia, concretamente en el periodo medieval. Como experto en la Santa Inquisición, fue elegido para llevar a cabo un operativo muy especial.

En mayo de 2013, agentes de la corporación SENOKRAD encuentran indicios sobre la existencia de un libro que es imposible que exista: *Las Memorias de San Anselmo*. Dicho libro es la transcripción del hebreo al latín de un texto manuscrito que, en el futuro, permitiría a la corporación SENOKRAD dar con el paradero del Espejo de lo Imposible. Para asegurarse de que dicha copia jamás vea la luz (y que, por lo tanto, la iglesia jamás podrá tener acceso al Espejo antes de tiempo) David es enviado a 1376, al monasterio de Quejana. Su misión es asegurarse de que dicho proceso no tiene lugar, evitando que la información sobre el Espejo caiga en manos de un fraile dominico, Fray Anselmo de Montenegro.

Sin embargo, poco antes abandonar 2013, por pura casualidad, David ve en las noticias el rostro de uno de los cardenales que se postula como futuro papa. Pese a sus facciones ya envejecidas, la mente reúne de repente las piezas de un puzzle que lleva años sin terminar. Reconoce a la persona que abusó de él hace más de trece años.

El estrés de la revelación provoca que el Complejo de Mesías se active en la mente de David, alterando así el tejido de la misma realidad y provocando que el cardenal Santos de Ayala sufra una posesión demoníaca. Esto sucede en el presente, en el mundo real..., pero cuando David llega a 1376 sufre los efectos del Mal de Morfeo.

Amnésico y desorientado, David despierta atrapado en un tiempo que no es el suyo. El señor de las tierras en aquella época es Fernán Pérez de Ayala, el cual se encuentra pasando sus últimos años recluido en su palacio-monasterio, dedicado a labores eruditas. Fray Anselmo Montenegro, hombre de confianza de Ayala, severo miembro de los dominicos quien transcribe al latín *Las memorias de San Anselmo*, se hace cargo del misterioso amnésico. Sin embargo, Fray Anselmo encuentra entre las pertenencias de David extraños dispositivos del futuro (entre ellos un teléfono móvil). Considerándolos obra del diablo, Fray Anselmo toma por hereje a David y lo encierra durante casi dos años en uno de los calabozos del palacio.

Introducción - TimeRaiders: TIEMPO PERDIDO

Mayo de 2015. Un súbito escalofrío hace que nuestros protagonistas despierten en plena noche. Antes de poder preguntarse el porqué, saltan todas las alarmas de las instalaciones. Las luces rojizas y los mensajes a través de la megafonía no dejan lugar a dudas: ¡alguien está atacando las instalaciones de la isla de Shimota!

El supervisor de los personajes es uno de los científicos al mando del programa TimeRaiders, el doctor Gerald Seaman. Los personajes lo encontrarán en mitad del caos que se vive en los pasillos de las instalaciones. Mientras huyen de los misteriosos asaltantes que atacan las instalaciones (unas fuerzas paramilitares que lucen emblemas de alguna orden eclesiástica) Seaman les pondrá en antecedentes: por una alteración en la historia, el manuscrito hebreo que señalaba la ubicación del Espejo de lo Imposible desapareció en algún momento de 1376 y volvió a aparecer en manos del Santo Oficio. A partir de ese momento la Inquisición empleó el poder del Espejo para hacer y deshacer a su antojo.

Una vez en las cámaras subterráneas de las instalaciones, Gerald casi los arrastrará hasta la cámara en la que se encuentra el Espejo de lo Imposible, su enlace con los directivos de la corporación SE-NOKRAD y un equipo de fuerzas especiales irrumpirá en la escena. Aunque la indumentaria es la de

operativos GEO, lucen emblemas de alguna orden eclesiástica. Escapar de ellos implica lidiar con una Amenaza de nivel 6 (los operativos están autorizados a usar fuerza letal). Cuando sorteen este obstáculo, los personajes serán interceptados por Salvador, quien los recogerá a bordo de una berlina sin distintivos.

Antes de partir, Gerald les entregará un informe sobre David Sánchez que incluye los detalles de la operación que se le envió a cumplir en 1376: «Hace dos años que lo envié al reino de Castilla. Allí viajó hasta el monasterio de Quejana donde debería haber evitado la trascripción al latín del manuscrito hebreo. El agente Sánchez desapareció sin dejar rastro alguno. Encuéntrenlo y averigüen qué pudo haber hecho para montar todo este desaguado».

Tras cruzar el espejo, los personajes sentirán esa desagradable sensación de caída libre... hasta sentir como se zambullen en las malolientes aguas de un pozo.

Introducción - DreamRaiders: SUEÑOS VATICANOS

Mayo de 2013. Saltan las alarmas en las instalaciones de la isla de Alderney. «¡Evento onírico en curso!», vociferan por los pasillos. Nuestros protagonistas, veteranos ya de la División de Rescate Onírico, lo toman como el típico día en la oficina para los DreamRaiders.

Reunidos en la sala de operaciones, Sawyer y el coronel Rockstone pondrán en antecedentes a los personajes.

—Tras la renuncia de Benedicto XVI, el Vaticano se prepara para elegir nuevo papa. Uno de los más firmes candidatos es el cardenal español Eduardo Santos de Ayala. Hace menos de seis horas sufrió lo que solo puede ser definido como una posesión demoníaca: es incapaz de articular palabras que no sean blasfemias y versículos en lenguas muertas. Los médicos no salen de su asombro debido a las transformaciones físicas que evidencian su cuerpo. Manteniendo la situación en el más estricto secreto para el resto del mundo, el gobierno español nos ha pedido que tratemos de averiguar si se trata de una alteración en la realidad provocada por el Complejo de Mesías. De serlo, debemos ponerle fin cuanto antes.

Poco después, conectados a Yggdrasil y sumergidos en el foso, los DreamRaiders sentirán una desagradable sensación de caída libre... que terminará

con ellos despertando cuando despierten en el fondo de un pozo. Al mirar hacia arriba verán el atardecer pintado sobre un cielo cubierto de amenazadoras nubes de tormenta. En el exterior se escuchan las proclamas de un fraile dominico, anunciando la quema de un hereje entre el clamor de una muchedumbre.

Y otra cosa.

No están solos en ese pozo.

ACTO 1: Rescatando a David Sánchez

Los personajes de ambas organizaciones se encontrarán por primera vez cuando Fray Anselmo, junto con una banda de mercenarios a sueldo de Fernán Pérez de Ayala, se dispone a ajusticiar a un amnésico David. Su plan es quemarlo en una hoguera levantada en la plaza de una pequeña aldea, en las proximidades del palacio-convento de Quejana (y que, en el futuro, no será más que un bosque). Derrotar a los mercenarios o escapar llevándose a David con ellos supone lidiar con una amenaza de Mnemore/Pasado 8.

Una vez rescatado, y a medio camino entre la aldea y el palacio-convento de Quejana, los agentes de una y otra organización pueden finalmente presentarse como Dios manda y comparar sus notas: ambos habrán hecho gala de un interés específico en salvar la vida de David. Ni unos ni otros habrán oído hablar de sus respectivas organizaciones, sin embargo a los DreamRaiders les parecerá que la misión de David es regresar a su tiempo. Si él es el soñador, quizá implique ayudar, al menos de momento, a los TimeRaiders. Por su parte, el amnésico David (en cuyo rostro y enfermiza delgadez se notan los dos años de cautiverio que ha sufrido) empezará a recuperar la memoria en cuanto los TimeRaiders vayan recordándole que fue uno de ellos.

ACTO 2: Salvando el manuscrito hebreo

Tras recobrar la memoria, David tendrá claro que hay que recuperar el manuscrito hebreo así como la copia en latín que los dominicos están realizando del mismo (y que, en el futuro próximo, permitirá a la Santa Inquisición tener acceso al Espejo). Los problemas surgirán cuando lo que empezó siendo una débil lluvia se convierta en una terrible tormenta.

Uno de los rayos habrá impactado contra la orgullosa construcción, iniciado un pavoroso incendio que habrá cubierto la sección del palacio donde Fray Anselmo estaba llevando a cabo la transcripción del manuscrito hebreo. Además de ayudar

a David a reunir todas las páginas, asegurarse de que la copia en latín es destruida y, de paso, encontrar uno de los fragmentos perdidos del Espejo de lo Imposible (Obstáculo Mnemore/Pasado 6); los personajes deberán combatir contra las llamas (Amenaza Natural/Presente 8) y salir con vida de allí.

ACTO 3: Salvando a Eduardo Santos de Ayala

Tras recuperar el manuscrito original y mientras huyen de la guardia de Fernán Pérez de Ayala (Mnemore/Pasado 6) que los considera responsables del incendio; los personajes tendrán que regresar al punto de acceso: el pozo.

Sin embargo, al saltar al pozo, ni los DreamRaiders despertarán ni los TimeRaiders regresarán al presente. Ambos grupos saldrán del pozo y David reconocerá la noche en la que se encuentran. Es la noche del 17 de Abril de 1956: la misma noche en la que, siendo niño, David se perdió en esos mismos bosques y sufrió los abusos por parte del, por aquel entonces, joven sacerdote Santos de Ayala.

Para sorpresa de los TimeRaiders (aunque quizá no tanto para los saqueadores de sueños, que ya habrán deducido que es el soñador aquejado del complejo de Mesías) David alterará su forma ante los ojos de los presentes, convirtiéndose en una suerte de arcángel vengador. Luciendo una armadura negra y alas afiladas como cuchillas, David alzará el vuelo llevándose consigo el manuscrito hebreo y dejando atrás a los personajes.

Así, bajo la misma lluvia y relámpagos que azotaban la noche siglos atrás, los personajes tendrán ahora que impedir que el arcángel vengador en el que se ha transformado David destruya al joven sacerdote (Amenaza Imago/Futuro 10). Lo hagan empleando la fuerza bruta, poderes sobrenaturales invocados a través de Morfo y Creatio o a través de pura labia y emotivos discursos sobre el perdón; si finalmente lo consiguen, David recuperará su forma humana, evitando que el joven sacerdote lleve a cabo el abuso de dicho menor... pero sin haberse manchado las manos de sangre.

Epílogo

Tras evitar la muerte del joven sacerdote (y futuro cardenal) la tormenta empezará a remitir y con las primeras luces del amanecer habrá llegado el momento de que los agentes de ambas organizaciones se digan adiós. Tras haber dejado al crío en su casa, los TimeRaiders y la versión adulta de

David podrán regresar al presente zambulléndose en el pozo. Comprobarán que, una vez de vuelta en 2015, el tiempo ha vuelto a su cauce normal poniendo fin a esa distópica dictadura de la Santa Inquisición. Con David a salvo y el manuscrito recuperado, podrán devolverlo a su época empleando de nuevo el Espejo. Pero eso será ya otra historia...

Por su parte, los Dreamraiders habrán despertado de nuevo en 2013 habiendo frenado la alteración de la realidad: la posesión infernal de la que era víctima Santos de Ayala habrá remitido. Sin embargo, una oportuna filtración a la prensa habrá

destapado ciertas sombras de sospecha sobre la implicación del cardenal en un oscuro caso de abuso de menores durante sus años como párroco en Álava. Cuando los personajes se enteren por las noticias de la renuncia del cardenal a presentarse como aspirante a futuro papa, es posible que les hagan preguntas sobre esos «TimeRaiders». Ante ellas Sawyer se encogerá de hombros, con un guiño de complicidad: «¿Viajar en el tiempo? Creer eso sería casi tan absurdo como creer que hay gente capaz de entrar en los sueños de otros, ¿no creéis?».

REGLAS PARA JUGAR A TIMERAIDERS... CON DREAMRAIDERS

Tanto la mecánica básica de tiradas como la creación de personajes siguen las mismas indicaciones que las que usaremos para crear a un saqueador de sueños. Sin embargo, existen algunas diferencias:

Esferas: Los TimeRaiders tienen únicamente tres esferas: PASADO, PRESENTE y FUTURO. Los valores son fijos, no pueden alterarse: 1d10 en Presente, 1d6 en Pasado y 1d4 en Futuro.

- ▶ **FUTURO:** Emplea esta esfera para superar obstáculos en los que sea necesario conocimiento de datos, técnicas o maneras sociales de una época adelantada a la suya.
- ▶ **PASADO:** Emplea esta esfera para superar obstáculos en los que sea necesario conocimiento de datos, técnicas o maneras sociales de una época anterior a la suya.
- ▶ **PRESENTE:** Emplea esta esfera para superar obstáculos en los que sea necesario conocimiento de datos, técnicas o maneras sociales de una época contemporánea a la suya (entendemos por contemporánea, una fecha entre uno y cincuenta años de diferencia).

Recursos: Los TimeRaiders carecen de capacidades oníricas, pero tienen una reserva de recursos que sigue las reglas del manual básico de **Dreamraiders** (apartado «Luchando contra tu propia sombra», página 116).

Inestabilidad Cuántica: Los TimeRaiders no tienen por qué preocuparse de sus constantes oníricas o de que el escenario onírico se venga abajo. En cambio, su mayor preocupación es que sus acciones no dejen una huella demasiado grave en el devenir de la historia. Por eso, ciertas acciones

que no tengan consecuencias de daño físico pueden redundar en aumentar este marcador cuántico (idéntico al que tienen los Dreamriders). Si supera el nivel 6, sus acciones habrán provocado un desaguado tal en la corriente temporal que, por carambolas del destino, se habrán borrado a sí mismos de la existencia.

Recuperación: Solo puede hacerse una tirada de curación para mejorar su estado físico. No hay forma de restaurar la inestabilidad cuántica acumulada.

El personaje tira su Físico (o Conocimiento, si aplica el tratamiento) + Especialidad + Recursos:

Los éxitos necesarios dependerán del estado de salud del paciente: Leve (2), Serio (4), Grave (6), Crítico (8) y Mortal (10)

Por otro lado, la esfera estará determinada por las condiciones en las que se encuentre el personaje:

- ▶ En reposo, con acceso a material médico (Presente).
- ▶ En reposo, sin acceso a las comodidades de la vida moderna (Pasado).
- ▶ En entornos salvajes, sin acceso a agua potable ni otros recursos (Pasado y sube un nivel de dificultad).

De conseguir con éxito la tirada, el personaje pasa al estado de salud inmediatamente anterior. Cada día deberá hacer una tirada para seguir curándose hasta no tener marcada ninguna casilla de estado de salud.

De no conseguir los éxitos necesarios, se considera que dichos éxitos son dados de ventaja acumulados para su próxima tirada de recuperación.



LOS FANTASMAS DE LA ALHAMBRA

por Antonio L. Ocaña Fernández

Nuestra historia trae a la mente recuerdos de un pasado remoto, ecos de un futuro con origen histórico. Trasladamos la ambientación de **Plenilunio** al futuro postapocalíptico de nuestro propio país.

SIPNOSIS

Granada se erige de nuevo como una capital multicultural. El fin del mundo ha convertido la ciudad andaluza en una mezcla de barrios autogobernados. La religión ha vuelto a ser el centro vital de sus habitantes y la lucha de creencias es cada día más sangrienta. Una nueva guerra se fragua bajo las calles de la capital de Al-Ándalus.

Los personajes protagonistas forman parte de uno de los núcleos cristianos más notables de la ciudad. Su objetivo será localizar una reliquia enterrada en el seno del monumento maldito, la «Alhambra». Se cuenta que solamente uno de los locos que se han adentrado en sus salones en los últimos años ha salido vivo para contarlo.

Reserva inicial de Datos de Destino: 5

ESCENA 1: LA SEÑORA DE LA DIVINA PROVIDENCIA

La iglesia de Nuestra Señora de Monserrat es una pequeña parroquia situada en el centro de la ciudad, sede de una pequeña congregación de fieles que encomiendan su alma a Dios todopoderoso. Son un grupo de creyentes que se ayudan unos a otros y mantienen una relativa paz con sus vecinos, una notable estabilidad dentro de la descontrolada urbe.

El Padre Tomás ha mandado una petición a algunos de los buscadores de confianza de la congregación. Ha recibido órdenes de arriba. Hay un pequeño trabajito que hacer para asegurar el mantenimiento de la estabilidad entre los grupos religiosos.

El sacerdote informará a los buscadores de la existencia de un antiguo documento. Según este, existe una reliquia escondida en las profundidades del silencioso palacio que domina la ciudad. Por los datos facilitados, saben que se trata de algún objeto perteneciente a la antigua orden del templo, y no sería cristiano permitir que los infieles se hicieran con un objeto así.

La Alhambra está maldita, cualquier persona con dos dedos de frente lo sabe. Después de que los

gestores estatales abandonaran su cuidado, muchos fueron los que intentaron sacar las riquezas históricas que ocultaba. Lo cierto es que el día en que las luces que la iluminaban se apagaron, nadie volvió a salir... o casi nadie.

ESCENA 2: EL MERCADO DE LOS MARGINADOS

El abandono de las infraestructuras ha hecho que gran parte de la ciudad haya perdido la energía y, por supuesto, el agua corriente. Uno de los más castigados es el Barrio del Zaidín, cuna de la especulación en la ciudad a principios del Siglo XXI. Sus carencias estructurales y el aumento de la población inmigrante lo convirtieron en uno de los primeros en ser abandonados por las autoridades.

Actualmente, es el enclave de uno de los mercados más populares de la ciudad y disfruta de gran actividad a todas horas. Una pequeña guardia propia custodia las calles y se encuentra dominado por una especie de consejo de ilustres, básicamente mercaderes con su propio séquito. En sus calles se agolpan desde burdeles lujosamente adornados hasta tabernas de mala muerte donde el trueque es la única moneda de cambio.

Haciendo algunas pesquisas obtendrán la pista de una tal «Sombra del Mercado». Según los rumores, si preguntas por ella en uno de los antros de la zona, una tarjeta estará esperándote en el momento indicado.

ESCENA 3: LA SUPERVIVIENTE DEL PALACIO EN SOMBRAS

Siguiendo una serie de pistas, a cada cual más estrafalaria, el grupo dejará atrás el mercado del Zaidín y se adentrará de nuevo en el Barrio de Cervantes, del que son originarios. Sus pasos les llevarán a una zona bastante conocida, pero también peligrosa: las cercanías del antiguo instituto de astrofísica de Andalucía.

La congregación lleva tres años intentando hacerse con el control del complejo, pero las negociaciones entre los científicos y la Iglesia nunca han ido demasiado bien.

Si los personajes jugadores intentan entrar por la puerta principal, serán recibidos con los brazos abiertos por varios jóvenes bien vestidos. Si pre-

guntan por la «Sombra del Mercado», los llevarán amablemente hasta un despacho bastante estéril, donde los espera una joven de cabello rojizo armada con un arco largo.

Si intentan colarse, en cambio, serán recibidos de forma menos agradable y lo más probable es que sean sacados del complejo perseguidos por guardias de seguridad y perros de caza.

ESCENA 4: INFILTRACIÓN

La sombra no dirá su nombre, ni siquiera se dignará a mirarles a la cara. Simplemente les dará cierta información. Intentar entrar y salir de ese edificio es una locura y jamás lo conseguirán. Será mejor que se mantengan alejados si no quieren acabar muertos..., o peor aún, malditos.

Ella se negará a acompañarles y solo les dará cierta información para entrar allí, solo si pueden permitirse. Les exigirá guardar respeto por los muertos y entrar desarmados en el edificio. No dirá el porqué, si no que dejará a los personajes jugadores la decisión.

Les dará una ruta bastante peligrosa en la que el grupo se verá obligado a atravesar el barrio del Albaicín. Según se dice, este barrio está plagado de hambrientos aunque, como los personajes jugadores descubrirán después, no es así. A medida que se adentren en la mítica barriada verán que sus solitarias calles están custodiadas por sombras aún más siniestras que las bestias de los cuentos.

Los Cazadores Siniestros es una hermandad de asesinos que opera en las entrañas de la ciudad. Nadie sabe muy bien cuáles son sus objetivos, pero sí que su precio es demasiado alto como para que los personajes puedan permitirse contratarlos. En realidad no solo se encargan de custodiar el monumento de posibles entradas indeseadas, sino también de ocultar la verdad que el edificio esconde.

ESCENA 5: EL PALACIO MALDITO

Tras atravesar el Paseo de los Tristes, los personajes jugadores cruzan el río. Sus aguas oscuras los saludan en la distancia como un frío arrullo en la oscuridad. Las siniestras calles a sus espaldas rezuman murmullos de aquiescencia, silencios cargados del peso de las sombras.

Lo que antaño fuera una de las siete maravillas del mundo se alza hoy como un lugar aún más peligroso que el que dejan atrás. Mientras se alejan, una figura femenina de cabello pelirrojo les observa, al tiempo que los rudimentos de una sonrisa curvan la comisura de sus pálidos labios.

Desde luego, entrar por detrás no es lo más cómodo del mundo, pero según «la sombra» sería un suicidio hacerlo de otra manera. La «puerta» es una pequeña abertura practicada y oculta bajo los muros, una especie de gruta natural que antaño se usara como vía de escape.

Por delante les quedan unos 20 minutos de ascenso a pie a través de un bosque desconocido sin ninguna luz que les sirva como referencia. El grupo podría ser atacado por una reducida manada de perros salvajes y sentirse observado durante todo su paseo nocturno.

Una puerta de madera negra, junto a la que hay amontonados varios hatillos y armas, y unos escalones de piedra oscura les darán el acceso al patio interior. Por lo que ellos saben, la reliquia debe de encontrarse en alguna de las edificaciones circundantes.

ESCENA 6: NO ESTAMOS SOLOS

A medida que atraviesan palacios y jardines silenciosos, quedará claro que no son los primeros en entrar al lugar. Encontrarán restos de cadáveres consumidos hace tiempo. Plumas de flechas atravesando costillas solitarias, cuerpos sin cabeza en posiciones de reposo, restos de intento de espolio en sacos y signos de los múltiples registros.

¿Qué es lo que realmente está pasando aquí? Los jardines parecen estar bien cuidados, pero no parece que nadie se haya molestado en retirar los cadáveres. Y ¿no se supone que hace décadas que nadie entra en el edificio?

Los personajes jugadores se sentirán observados y sus intentos no arrojarán más luz al asunto. Parecen escuchar voces que les atraen, sombras que se mueven en la oscuridad y los murmullos de llantos femeninos. Algunos de los más viejos podrían recordar una antigua canción de los buenos tiempos, un alma en pena que llora en las noches de San Juan.

Fantasmas: Página 149 de **Plenilunio**.

ESCENA 7: LA DAMA BLANCA

El Palacio de Carlos V es una construcción puramente occidental que alardea sobre las ruínas de cultura árabe que lo rodean. El emperador ordenó su construcción para demostrar la soberanía cristiana sobre la ciudad. Un gigantesco bastión de mármol con un gran patio central que se abre bajo las estrellas.

Cuando el grupo se aventura en su interior, los sonidos de una refriega los atraerán hacia su centro. Salvando la distancia, podrán observar cómo un

rayo de luz blanca atraviesa el pecho de un hombre armado. Recortada bajo los rayos de luna, una figura femenina empuña una larga espada. Una falda de color azulado y una armadura de intrincados detalles finalizan el conjunto. De espaldas a ellos la asesina observa a la luna mientras sus cabellos, del mismo color que la luz nocturna, ondean al viento.

Gruñidos a ambos lados de los aventureros hacen que se giren. Rodeándolos encuentran un grupo de lobos de tonos grises que les observan. Avanzan poco a poco, pero su actitud es amenazadora. La muchacha permanece tranquila observando el firmamento.

Los lobos solo se abalanzarán sobre aquellos que estén armados y, en cualquier caso, la joven que ocupa el centro del patio desaparecerá cuando una nube cubra la luz de la luna.

ESCENA 8: LOS NUEVOS HELCHER

Terminada la batalla, espantados o muertos los lobos, los personajes jugadores se encontrarán con un superviviente que se aleja en la distancia. Su nombre es Yushshuff y dice ser musulmán, aunque su acento desde luego no se aleja mucho de los autóctonos de la ciudad. De hecho parece que se trata de un converso, un hereje a ojos de los personajes jugadores.

No querrá explicar por qué se encuentra allí. Aunque sí dirá, después de someterlo a interrogatorio, que formaba parte de un grupo de cuatro saqueadores que querían hacer algo de fortuna.

Se trata de un buscador de los «Nuevos Helcher», una facción armada que se autodenomina Nuevos Conquistadores, espías al servicio del Consejo musulmán. Un grupo muy parecido al de los personajes jugadores, pero en facción contrapuesta. Se han introducido en el palacio con el mismo objetivo que nuestros precursores.

ESCENA 9: EL PALACIO DE LOS LEONES

Seguirán el rastro de sangre de uno de los animales heridos hasta un palacio lateral. Tras atravesar algunas salas que parecen murmurar entre llantos, se encontrarán ante el famoso Patio de los Leones. Se encontrarán de nuevo a la extraña mujer iluminada por la luz de la luna.

Les mirará sorprendida y divertida. Les conminará a deshacerse de sus armas si quieren continuar con vida. Si intentan abalanzarse sobre ella, se defenderá y no dudará en deshacerse de alguno de los personajes jugadores si es preciso.

En ningún momento desvela si es o no un ente corpóreo, aunque queda claro que su naturaleza no pertenece a este mundo. Su piel es demasiado pálida, sus ojos demasiado fríos y su sonrisa demasiado atrayente. El superviviente del otro grupo la mirará con temor y, si aún porta algún arma, se deshará de ella sin rechistar.

Les ofrecerá contarles la verdad solamente si atienden a razones, aunque si no saben escuchar lo más probable es que acaben muertos y se conviertan en una más de las voces del edificio.

ESCENA 10: LA ESPADA DE SAN MIGUEL

La muchacha les conducirá hasta una estancia de bellos colores. En el centro de la misma se halla una pesada lámina de acero con extraños engranajes a lo largo de toda su extensión. Parece ser la hoja partida de algún arma antigua. No tiene mango propiamente dicho, sino una serie de mecanismos con formas y tamaños variados.

La muchacha cruzará las piernas frente al artefacto posando su espada sobre sus rodillas. Se mostrará tranquila y cerrará sus ojos antes de desvelar más a los personajes jugadores. Una vez se decida a hablar no se presentará, sino que contará la historia como algo aprendido mucho tiempo atrás. Dirá que están siendo engañados y utilizados por los dioses.

Responderá a las preguntas de los jugadores de forma enigmática, hasta un momento del discurso en el que sus palabras se volverán ininteligibles y su figura parecerá desdibujarse. Se pondrá en pie y en su rostro brillará el asomo del odio. Apuntará con su espada a la puerta y maldecirá sonoramente.

La joven les dirigirá palabras furiosas y gritará varias órdenes en lengua extraña. Se colocará frente a la puerta esperando a un enemigo invisible para el resto.

El sonido de decenas de pies al ponerse en movimiento sorprenderá a los jugadores. Instantes después los ecos de una batalla invadirán el ambiente. La «Dama Blanca» parecerá nerviosa y se colocará delante de la puerta. Ante las preguntas exhortará e insultará a los personajes jugadores en una lengua desconocida.

La pesada puerta se abrirá con una fuerte explosión. En el hueco de la misma se encuentra el Padre Tomás vestido con una pesada armadura y empuñando una espada en llamas. Su cabeza afeitada ahora se encuentra coronada por una melena de dorados cabellos. Les sonreirá y lanzará una estocada a la sorprendida joven, que retrocederá sin poder evitarlo.

Les felicitará por su trabajo con condescendencia y procederá a pedirles la reliquia, que según él pertenece solamente a Dios. Así los personajes jugadores descubrirán que se trata de un solar, enviado directamente por el Arcángel Gabriel, y que ha manipulado a los personajes y al otro equipo para ganar tiempo y conseguir el objeto para sí. El solar evitará la lucha en la medida de lo posible y se escudará tras su séquito en combate. No quiere ensuciarse las manos con tan débiles criaturas. Con todo, si los precursores insisten, lo hará.

Padre Tomás (Purgador): Página 132 de **Plenilunio**.

EPÍLOGO

Como ya se ha desvelado, ambos equipos han sido enviados por un purgador (el Padre Tomás) para que este pueda recuperar la hoja de la espada, que no es otra que la de Malefic, e impedir que esta llegue a las manos de su legítima dueña.

En el fondo ambas culturas adoran un dios similar y han sido utilizadas por los Solares a lo largo de los años para ir ganando cada vez más poder.

Los Lunares, servidores de la Diosa, han protegido la hoja de la espada. A su debido tiempo, todas las piezas volverán a juntarse y serán entregadas a su legítima dueña, la decimotercera reencarnación de la Diosa... también llamada Luz. Una joven que, a día de hoy, es entrenada a miles de kilómetros de allí.

EXPERIENCIA

Los personajes jugadores reciben 3 puntos de experiencia por superar la aventura, 2 puntos más si son magnánimos con el pobre superviviente y 1 punto más cada jugador que tenga una idea brillante para superar la aventura.

Cazadores Siniestros

Asesinos profesionales

Fortaleza	3	Acrobacias
Combate	4	Arcos/Dagas
Voluntad	3	Guardianes
Astucia	3	Buscar
Sutileza	5	Emboscar
Presencia	3	Disfrazarse
Cultura	2	Historia oculta
Aguante 6		Destino 1

Perros Salvajes

Sabuesos furiosos

Fortaleza	3	Perseguir
Combate	2	Morder
Voluntad	2	Hambre
Astucia	3	Buscar
Sutileza	2	Acechar
Presencia	1	Gruñir
Cultura	0	
Aguante 5		Destino 1

Lobos

Animales salvajes

Fortaleza	4	Perseguir
Combate	3	Morder
Voluntad	4	Defender
Astucia	3	Rastrear
Sutileza	2	Emboscar
Presencia	2	Intimidar
Cultura	0	
Aguante 8		Destino 1

La Dama Blanca

Lunar guardián

Fortaleza	7	Perseguir
Combate	6	Morder
Voluntad	4	Defender
Astucia	4	Rastrear
Sutileza	3	Emboscar
Presencia	4	Intimidar
Cultura	5	Historia
Aguante 11		

Hilos del Espíritu 2 Destino 6

Ataque: Espada de la Luna (**Plenilunio** pág. 160).

La puerta del infierno

por Mario Fernández

Sinopsis:

Un grupo de campesinas aguarda el regreso de sus maridos. Aunque para la sociedad valen menos que las bestias de carga, cuando los hombres fracasen en su misión, ellas serán quienes se interpondrá entre la humanidad y el fin de los tiempos.

Escenario:

Aldea de la Vega

Asentamiento casi abandonado

Segunda mitad del siglo. xv, una pequeña aldea de la Vega de San Lorenzo, un valle de los Picos de Europa. Aunque antaño fue una comunidad más grande, ahora solo está poblada por las escasas familias que protagonizan la historia. Junto al asentamiento hay un pequeño y frondoso bosque, un lago helado y las ruinas de la iglesia de San Lorenzo.

Descriptor: *Temperaturas bajo cero, deshabitada, bosque frondoso y un lago helado.*

Hitos: *La inaccesibilidad de su enclave y varias temporadas de enfermedad y hambrunas, han diezmando la población. Tras la llegada de Malaquías, el paso ha quedado cortado por la nieve.*

Iglesia de San Lorenzo

Antigua iglesia en ruinas

Los primeros pobladores de la comunidad detectaron extrañas energías procedentes de un pozo sellado con una losa de piedra toscamente labrada de origen neolítico. Este pozo es realmente un portal que comunica con el averno si se abre con la llave adecuada (la Espada de Banastos). Sobre este se construyó una iglesia, ocultándolo en un sótano solo accesible por unas escaleras ocultas bajo el altar.

Descriptor: *Fuertes corrientes de aire, nidos de alimañas, construida con piedra, marcas en el suelo de haber arrastrado el altar.*

Hitos: *La iglesia se construyó sobre una puerta al infierno. Abandonada desde que murió el último párroco, ha dejado de ser un lugar santo.*

Género:

Suival horror. El nivel de amenaza comienza en 4. Se pierde la protección de guion al llegar a 7.

✎ Si quieres que la hija de Casilda aparezca como personaje jugador, créala con solo 6 puntos de características y dale dos puntos extra de superación.

Reparto:

Las protagonistas de esta historia son, junto a sus maridos e hijos, los últimos habitantes de la pequeña aldea de La Vega de San Lorenzo. Una región dura e inhóspita en los meses invernales que ha forjado a este grupo de mujeres a su imagen y semejanza. Sin derecho a opinar sobre ninguna cuestión de importancia, y forzadas hasta el extremo en los quehaceres diarios, han generado entre ellas una hermandad que va más allá de lo fraterno.

Aquí tenéis personajes principales listos para jugar, o usar como secundarios para aumentar el número de habitantes de la aldea y la dificultad de la partida, y en los que os podéis inspirar para crear vuestros propios personajes.

Amalia

Dura como un roble

Acción 5: *Cortar leña +3, Corpulenta +2. Interacción 2:* *Amenazante +1, Parca en palabras +1. Cognición 2:* *Cuidar el ganado +2.*

Hitos: *La única mujer de 8 hermanos. Desde que su marido cayó enfermo, se ocupa de casi todo.*

Complicación: *Es muy supersticiosa.*

Casilda

Inteligente y culta

Acción 3: *Delicada +1, Sigilosa +2. Interacción 2:* *Negociar +2. Cognición 4:* *Leer y escribir +2, Racionalidad** +2.*

** Suma esta cualidad para resistir efectos mágicos.

Hitos: *Su padre fue un comerciante que la educó como un varón. Tras quedar huérfana, solo pudo elegir entre casarse o ingresar en un convento de clausura.*

Complicación: *Su hija Clara es lo primero.*

Eulalia

Joven e impetuosa

Acción 4: *Veloz +1, Cazar con arco +1, Badar +1. Interacción 2:* *Contar historias +1, Imitar aves +1. Cognición 3:* *Geografía de la Vega +2, Leyendas +1.*

Hitos: *Criada en un hogar de cazadores. Se enamoró de su marido siendo casi una niña.*

Complicación: *Le cuesta esperar a los demás.*

El padre Malaquías, secundario con nombre y sin características, es un fraile de la cofradía Anatema, un grupo de monjes y sabios que combaten al maligno con magia blanca. Descubrió que un grupo de adoradores de Satanás había conseguido una espada que forjó el demonio Banastos en los fuegos infernales y que es una llave que abre la puerta que comunica el averno con nuestro mundo. Los satanistas invocaron a Bileto para entregarle la espada, pero Malaquías consiguió robarla antes. El fraile lleva tiempo huyendo con ella hacia la puerta, ya que además de abrirla, la espada puede cerrarla definitivamente. Un hechizo de protección impide que Bileto se acerque al fraile, aunque ha conseguido herirlo de muerte con sus poderes. Antes de empezar la historia, Malaquías llega a la aldea de la Vega, y justo antes de caer inconsciente, cuenta a los hombres que un demonio trata lo persigue. Sin decir a sus mujeres nada sobre esto, lo dejan al cuidado de ellas y parten aterrados a enfrentarse al demonio.

Monstruos:

Bileto

Príncipe del infierno

Acción 6: *Ágil +3, Destripar +2. Interacción 7: Engañar +3, Hechizar* +1, Rimar +1. Cognición 7: Levantar muertos* +3, Sabe más por viejo +3, Conceder deseos** +1.*

** Cuando concede un deseo, siempre es de manera literal.

Hitos: *Se reveló junto a Lucifer, pero ansía regresar a las cortes celestiales. A veces se muestra magnánimo con los inocentes.*

Debilidad: *Si se arroja la Espada de Banastos al interior de la puerta, esta se cierra para siempre y Bileto regresa al infierno.*

Bileto ansía ser redimido en el Juicio Final y volver a ocupar su lugar en el Séptimo Trono. Espera que Dios adelante el Día del Juicio si trae el infierno mediante el portal de la iglesia, pero para ello necesita la espada que tiene Malaquíás. Bileto ha destripado a los maridos de las protagonistas, pero, por el hechizo de Malaquíás, no puede entrar en la casa a coger la espada hasta que este muera. Bileto ha adoptado el aspecto de un alto y musculoso hombre desnudo, con grandes atributos sexuales. Aparentemente es humano salvo por sus ojos, que son como dos carbones al rojo vivo, y por el calor que emana su cuerpo. Es invulnerable a cual-

quier ataque físico. La única forma de derrotarlo es abrir la puerta, arrojar la espada dentro y volverla a cerrar.

El demonio se ayuda de muertos resucitados para aseñar a las protagonistas. Primero serán sus propios maridos, tantos como mujeres haya. Y luego, un ejército de cadáveres decrepitos y esqueletos.

Marido zombi

Caricatura sangrante de lo que fue

Acción 4: *Estrangular +1, Lento +1, Hacha +1. Interacción 1: Uuuhh +1. Cognición 1: Obedecer al maestro +1.*

Hitos: *No-muerto carente de voluntad.*

Complicación: *Sin el maestro no es nada.*

Esqueleto

Uno de un ejército

Acción 2: *Golpe óseo +1, Arma herrumbrosa +1. Interacción 1: Claclacla +1. Cognición 1: Cercar** +2.*

** Los esqueletos son muy lentos, aunque si superan a su víctima en un conflicto cognitivo, esta se encontrará atrapada entre un círculo de varios esqueletos. Deberá vencer al menos a dos para poder seguir huyendo.

Hitos: *No-muerto carente de voluntad.*

Complicación: *Sin el maestro no es nada.*

Trama:

Atardece las mujeres están reunidas en la casa en la que está alojado Malaquíás. Si los jugadores son proactivos, puedes animarles a que uno de ellos cuente una historia o leyenda terrorífica alrededor del fuego.

- Escuchan unos gemidos lastimeros. Al asomarse, ven a uno de sus maridos arrastrándose hacia la casa con una pierna cercenada dejando un rastro de sangre sobre la nieve. Si tratan de salir en su ayuda, les gritará que se guarezcan en la casa. Tras él, aparece Bileto, derritiendo la nieve bajo sus pies por el calor que emana su cuerpo. Tronza el cuello del hombre como si fuera una ramita y se acerca a la casa. Les dice a las mujeres que maten a Malaquíás y las dejará en paz. Si lo hacen, Bileto entra en la casa, recoge la espada y sigue camino de la iglesia. Aun así, todavía podrían ir tras él e intentar detenerlo.
- Las mujeres se refugian y gritan a Bileto que se marche. Al anochecer, el demonio, oculto en los bosques, resucita a los maridos caídos y asaltan la casa. Las protagonistas se defienden con uñas y dientes.
- Si alguna mujer duerme, Bileto trata de hechizarla en sueños para que asesine a Malaquíás en un estado de sonambulismo del que puede ser despertada. Mirando entre las pertenencias de Malaquíás, encuentran un texto en latín que habla sobre la puerta al infierno de San Lorenzo y el demonio Bileto.

Si no queda nadie vivo que pueda leer los textos, Malaquíás recupera unos segundos la conciencia y les dice cómo derrotarlo Malaquíás exhala su último suspiro.

- Bileto percibe la muerte del fraile y se dirige a la casa. Si no quieren morir a manos del demonio, los personajes deben ir a la iglesia. Si quieres ponerles las cosas más difíciles, puedes hacer que una manada de lobos (pág. 75 del libro básico) las ataque en el bosque.
- Cuando alcanzan el lago, descubren que el demonio ha reanimado a todos los cadáveres de la región, que se abren paso a través de la tierra. Son criaturas muy lentas, pero si las mujeres corren demasiado rápido por el hielo, corren el riesgo de desgarrarlo y hundirse en él.
- Asediadas por los esqueletos, las mujeres llegan a la iglesia. Descubren las marcas del suelo y aúnan fuerzas para correr el pesado altar, justo cuando Bileto entra en la iglesia.
- Las protagonistas descienden al sótano y encuentran la puerta. Quizá alguna deba enfrentarse al demonio (y seguramente morir) para entretenerle mientras las otras sellan la puerta definitivamente, haciendo que Bileto vuelva a los infiernos. Si quieres añadir un componente trágico y de sacrificio, puedes hacer que la puerta solo deje entrar la espada si una protagonista la lleva.

Banda sonora:

Blach Death BSO, de Christian Henson.

Inicio en la casa: «Banquet».

Aparición de Bileto: «Flaggelants».

Los muertos se alzan: «Necromancer».

Huida por los bosques: «Ulrich».

Llegada a San Lorenzo: «Pestilence».

Sonido viento para ambientar las partes sin música.

Una noche en el hotel Álvarez-Honesto

por Ricardo Dorda

Gancho

Los PJ o su culto establecieron contacto hace tiempo con una traficante de antigüedades, Elvira Ramírez. Hasta ahora no ha ofrecido nada realmente interesante, pero gracias a un golpe de suerte, o al designio de una voluntad incognoscible, recientemente ha llegado a sus manos un poderoso artefacto mágico: el Sillón del Diablo. Poco inclinada al riesgo gratuito,

no se ha atrevido a usarlo. Decidió, pues, subastarlo entre contactos de confianza en la DeepWeb.

La aventura puede comenzar con la subasta, que será reñida pero ganarán los PJ, o con su culto encargándoles directamente que vayan a recoger dicho artefacto. La codicia mueve el mundo, pero en este caso será suficiente con que mueva a los PJ, hasta este encuentro en un discreto hotel rural.

El Sillón del Diablo

Múltiples tomos medievales sobre magia y brujería hacen referencia a este tenebroso asiento bajo múltiples nombres, pero su leyenda no aparece en documentos históricos hasta 1550. Ese año, un joven estudiante de medicina de la Universidad de Valladolid es prendido por la guardia, pues se le encuentra in fraganti viviseccionando a un niño desaparecido días atrás. Además, se le encuentran diversos materiales ocultistas y la Inquisición interviene.

El estudiante confiesa que, tras pactar con el diablo, al sentarse en su sillón este le dictaba todo lo que ansiara conocer inspiRANDO sus nigromancias. Trasciende así a la historia bajo el inocente nombre del Sillón del Diablo, que obvia su naturaleza mucho más antigua y terrible.

El estudiante es ejecutado, claro, y sus bienes incautados. La Inquisición quiere destruir el sillón, pero antes de que ocurra, alguien lo sustrae. Para que no trascienda la noticia, se sustituye con uno completamente mundano que ha llegado hasta nuestros días, curiosamente con una leyenda negra propia. Se expone en el Museo Arqueológico de Valladolid.

Respecto al auténtico, solo se puede decir que desaparece de la historia y continúa su tenebrosa existencia en el anonimato, dejando tras de sí un reguero de muertes.

Encontrar información sobre el falso sillón en Internet es trivial, hasta tiene página en Wikipedia. Conocer el funcionamiento o naturaleza del verdadero sillón requiere una tirada de Intelecto + (dificultad 22). Si no, solo se puede averiguar su funcionamiento mediante experiencia directa. Obviamente, un jugador astuto puede usar el propio sillón para entenderlo.

El sillón es de madera y cuero, está tan bien conservado que parecería fabricado recientemente

si no fuera porque su estilo sugiere una enorme antigüedad. La madera está tallada imitando extrañas escamas octogonales y sus brazos parecen los brazos momificados de una criatura antediluviana. El cuero tiene una tonalidad enfermiza que sugiere un origen inimaginable.

Cuando alguien se sienta en el sillón el tiempo suficiente, empieza a percibir un murmullo que le cuenta todo lo que desee conocer, pero esto tiene un precio terrible...

A efectos de juego, cuando alguien se sienta en el sillón puede escoger qué valor de  le va a proporcionar mientras esté sentado. Además, debe declarar cuántas horas permanece en él ininterrumpidamente y, transcurridas estas, hacer una tirada de Voluntad + Degeneración contra una dificultad igual al  que se desea usar más 5 y menos el número de horas.

Si falla, el personaje recibe daño (ignorando cualquier tipo de RD) igual al M obtenido por cada hora que estuviera sentado en él. Si tiene éxito, solo recibe daño igual a m por cada hora. Este daño no se aplica inmediatamente, sino que se sufrirá unas 12 horas después, pero si el PJ inflige daño mediante tortura a otro ser humano durante esas horas, el daño que recibirá se reducirá tanto como el infligido en tortura. Si pifia, el PJ morirá inmediatamente. Con un crítico, no recibe daño alguno.

Además, el PJ debe realizar una prueba de Esabilidad Mental del tipo apropiado según el conocimiento revelado.

A elección del DJ, en vez de  podría proporcionar otro tipo de conocimiento, otorgando en su lugar una habilidad de  o .

Complicaciones:

→ No siempre dice la verdad.

Para desgracia de todos los allí presentes, la Fraternita Vera Lucis lleva tiempo vigilando a Elvira, y al hacerse con el Sillón han decidido actuar. Sin embargo, no la han eliminado directamente. Saben que va a encontrarse con otros nigromantes (los PJ), y dónde y cuándo será el intercambio. Así que han decidido eliminarlos a todos cuando estén en el mismo lugar.

Por último, habrá otro invitado inesperado: uno de los participantes en la subasta, nada satisfecho con el desenlace, tratará de hacerse con el sillón como sea.

El lugar que Elvira elige para el encuentro es un pequeño hotel rural llamado «Hotel Álvarez-Honesto» en un apartado rincón de la sierra Aralar, Navarra. En verano está muy concurrido, pero el resto del año es muy discreto, por ello Elvira lo usa frecuentemente como lugar de intercambio. Incluso tiene amistad y negocios con la familia que regenta el lugar, los Álvarez-Honesto.

El hotel consiste en un gran caserío con varios siglos de antigüedad, ampliado y reformado recientemente como hotel rural. Tiene dos plantas. En la baja, la entrada principal da a la recepción, desde donde puede irse al bar-comedor, a una sala de estar o a una sala de reuniones. En esta planta también están la cocina y cuartos de administración y limpieza. El comedor tiene una puerta que da a los jardines y la cocina y otra, a la parte de atrás. Al segundo piso se accede por unas escaleras frente a la recepción que dan a un largo pasillo que recorre de un extremo a otro la casona, con un total de veinte habitaciones distribuidas a ambos lados.

Al hotel solo se puede llegar por una carretera comarcal que acaba allí, en un pequeño aparcamiento asfaltado. Está rodeado de bosques y cañadas. El pueblo más cercano está a más de media hora por la carretera comarcal.

Personajes presentes

La noche del encuentro el hotel está prácticamente vacío (es temporada baja). De sus trabajadores estarán los mínimos: la recepcionista Laura, hija menor de la familia; su padre Eneko, el cocinero; su madre Blanca, la administradora y su hermano mayor Aitor, camarero y chico para todo.

Además hay cuatro clientes:

→ **Marcos y Carlos:** Dos jóvenes ejecutivos de familias conservadoras y adineradas. Dicen estar de viaje de negocios y cada uno tiene una habitación diferente. En realidad son amantes, pero su entorno familiar les obliga a escaparse a lugares discretos. Vinieron en coches diferentes.

→ **Beatriz:** Una fotógrafa profesional que está pasando unos días libres aquí, fotografiando el espectacular paisaje. Vino en moto.

→ **Miguel:** Un militar de permiso que llegó hace dos días. En realidad es agente de la Fraternita Vera Lucis. Llegó andando.

Casi al anochecer, llega Elvira en furgoneta. Con ayuda de Aitor descarga la caja donde está el sillón y la llevan a la sala común que permanece cerrada y vigilada hasta la hora de la entrega.

Poco después de los PJ, llega (aparentemente caminando desde el bosque) Absalón ben Eleazar, un turista israelí en viaje de placer, o al menos esa es su coartada. Realmente es un hechicero que participó en la subasta de Elvira y, aunque perdió, está determinado a conseguir el sillón. Habla media docena de lenguas con fluidez, incluyendo español e inglés.

Sospechas

Si los jugadores son precavidos, querrán llegar antes que Elvira para examinar el lugar y asegurarse de que no es una trampa. Durante su estancia pueden darse cuenta de algunos detalles que alimenten su paranoia:

→ Marcos y Carlos parecen nerviosos si les miran mucho o si tratan de obtener información personal suya. Creen que los PJ son detectives contratados por sus familias.

→ Beatriz es una mujer muy sociable y querrá hablar con los PJ y saber de ellos, incluso ligar con alguno que sea atractivo, sobre todo si son extranjeros.

→ Miguel es callado y a penas contiene su asco hacia los PJ o cualquier otro practicante de magia. Podrán verlo en diversos momentos tomando fotos con su móvil discretamente, tanto de la casa, como de sus alrededores y ocupantes.

→ Es difícil (21) pero pueden ver a algunos militares en el bosque.

→ De camino al hotel pueden ver de lejos (dificultad 19) dos furgonetas ocultas en un camino lateral.

Sucesos

Cuando Elvira llegue se reunirá con los PJ si han llegado y si no, les esperará en la sala común. Cuando todos estén reunidos, Miguel da la señal con una llamada de móvil. Casi al mismo tiempo, puede oírse (dificultad 16) una extraña y escalofriante melodía: Absalón está tocando su flauta de pan fuera.

Con Intelecto + 🌀 (dificultad 18) puede reconocerse la melodía como magia de los Mitos. Tras esto, sube a su habitación a esperar.

Minutos después, la Fraternitas sabotea la única antena que da cobertura móvil a este lugar y sus dos furgonetas bloquean la carretera de acceso al hotel en un recodo.

Los PJ tendrán que pagar a Elvira (probablemente mediante transferencia bancaria), quien estará nerviosa y querrá irse cuanto antes. Mientras tanto, veinte Fraternitas toman posiciones. Cuatro están en las furgonetas bloqueando la carretera. Cuatro son tiradores con visores infrarrojos apostados en el bosque, cada uno cubriendo un lado de la casa. Abatirán a quien intente salir. La docena restante se dividirá en tres grupos iguales que entrarán al mismo tiempo por cada una de las puertas del caserío. Una vez dentro, planean concentrarse en la sala de reuniones, pero un grupo subirá al piso de arriba. Allí asesinarán a cualquiera que encuentren y, si fuera necesario, también irrumpen en las habitaciones.

Todos usan armas con silenciador y solo en casos desesperados usarán sus granadas (lo que inmediatamente alertará a los pueblos vecinos). Son fanáticos y prefieren morir a retirarse.

Unos minutos después de que la Fraternitas irrumpa, de la oscuridad del bosque llegará un ruido de árboles quebrándose al paso de cuatro retoños oscuros que vienen hacia el caserío. Estaban dormidos, como meros árboles en las profundidades del

bosque, pero la flauta los ha despertado y ahora acuden a su llamada. Atacarán a cualquiera que vean, salvo a quien tenga la flauta. De hecho, la flauta permite darles órdenes, así que Absalón espera que los Retoños se encarguen de todos para hacerse con el sillón en medio del caos.

En este momento se desata el caos total. Si los PJ creían tener algún control, ahora deberían percatarse de que no es así en absoluto. Los retoños atacan a los Fraternitas, quienes se defienden con granadas. En el piso superior se escucha la flauta de nuevo: Absalón quiere que los retoños maten a los presentes en la sala de reuniones y uno de ellos mete sus tentáculos por las ventanas.

En algún momento, la casa empieza a arder rápidamente (nadie se para a pensar cómo ha empezado el fuego ni a intentar detenerlo). Para entonces Absalón intentará llegar al Sillón (que él cree en la sala de reuniones). Dado lo peligroso que es, solo usará su «Pasadizo de Yog-Sothoth» para llegar al Sillón si no tiene otro medio (uso intermedio y solo a sitios donde haya estado previamente). Cuando pueda agarrarlo, si nadie lo impide, se teletransportará con él muy lejos de allí (uso intermedio).

Quién se salve, quién consiga llevarse el sillón y quién sobreviva depende enteramente de las acciones de los PJ, pero incluso en el mejor de los casos, esta aventura les creará nuevos enemigos y posiblemente les ponga en busca y captura en Europa (recordemos los contactos de la Fraternitas).

La Fraternita Vera Lucis

Organización secreta fundada por el caballero Houg de Molay en el 1101 después de haberse enfrentado a los diabólicos poderes de su esposa, y no nos referimos a su mal genio, sino a que trató de sacrificar su hijo a una entidad que Houg describió como «demoníaca».

Desde entonces la hermandad ha combatido la magia y el conocimiento oculto, matando a cualquiera que atentara con nigromancia contra las leyes del Altísimo y a cualquiera que estuviera cerca, ya tuvieran relación o pudieran contar algo. Han pasado muchos siglos, pero su sentimiento y sus métodos no han cambiado a penas, siguen fieles a aquella máxima: «Matadlos a todos, que Dios ya distinguirá los suyos».

Su historia es una inacabable guerra contra los nigromantes y los poderes oscuros, pero también contra todos los enemigos de la verdadera cristiandad. Sin embargo, como todas las guerras, la suya también re-

quiere ingentes cantidades de dinero. Así, su financiación llega desde sus diversos activos relacionados con los sectores más ranciamente conservadores y fanáticamente cristianos de los países mediterráneos, unos ámbitos donde tienen un considerable número de contactos que, llegado el caso, pueden cubrirles las espaldas o apoyarles políticamente.

Pese a su dilatada historia, su fanatismo les ha impedido corromperse de forma generalizada. Sin embargo, sí poseen extensos conocimientos sobre magia, pues han de conocer al enemigo.

Concepto: Anacrónica hermandad secreta.

Motivación: Destruir cualquier manifestación sobrenatural.

Recursos: 4 Extensos negocios

Influencia: 5 Contactos en los ámbitos más conservadores

Conocimiento: 3 Ideas medievales sobre la magia, Dios y el Diablo

Tamaño: 2 Pocos tienen la fe necesaria

Elvira

Concepto: Traficante de antigüedades

Cita: «Hay trato, ¿no?»

FORTALEZA	2	Menuda
REFLEJOS	5	Nerviosa
VOLUNTAD	3	Poco valiente
INTELECTO	5	Ojo para los negocios

 3 Sedentario

 3 Esquiva

 5 Callado

 4 Instinto

 5 Ocultar sus intenciones

 3 Políglota

 5 Anticuaria

 2 Lo oculto existe

Aguante: 3

Puntos de Resistencia: 12

Defensa: 13

Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +0 a distancia
y +1 cuerpo a cuerpo

Entereza: 5

Estabilidad mental: 15

Armamento: Pistola (mM+1) y táser (M+1),
Chaleco antibalas ligero (RD 3).

Absalón ben Eleazar

Concepto: Mago cabalístico

Cita: *sonríe torvamente*

FORTALEZA	2	Delgado
REFLEJOS	5	Alerta
VOLUNTAD	6	Habituado a la magia
INTELECTO	7	Memoria prodigiosa

 2 Sedentario

 4 Esquiva

 2 Callado

 6 Instinto

 6 Ocultar sus intenciones

 8 Políglota

 5 Tradición cabalística

 3 Pasadizo de Yog-Sothoth

 4 Signo rojo de Shude'Mell

 3 Grito de Ultratumba

Aguante: 5

Puntos de Resistencia: 15

Defensa: 14

Iniciativa: 8

Bonificaciones al daño: +1 a distancia
y +1 cuerpo a cuerpo

Entereza: 9

Estabilidad mental: 27

Degeneración: 4 Extremadamente cadavérico e inquietante.

Equipo: Flauta de la Gran Madre

Flauta de la Gran Madre: Controla a los retoños oscuros, que obedecerán las órdenes tocadas con la flauta. También puede despertar a retoños oscuros dormidos, que parecen meros árboles. Solo funcionará si hay retoños oscuros cerca (a tantos kilómetros como indique el dado m).

Habilidad Arcana

Canto de Shub-Niggurath: 5

Complicaciones

↪ Hay que saber tocar el mensaje correcto.

«Caballero» de la Fraternitas

Concepto: Paramilitar fanático

Cita: «¡Santiago!»

FORTALEZA	5	Tío duro
REFLEJOS	5	Reflejos de combate
VOLUNTAD	5	Fanático
INTELECTO	2	La duda lleva al pecado

 4 Entrenamiento militar

 5 Tirador experimentado

 2 Parco

 3 Alerta

 4 Emboscada

 2 Cristianismo fanático

 3 Reconocer la magia

Aguante: 7

Puntos de Resistencia: 21

Defensa: 15

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +1 a distancia y +2 cuerpo a cuerpo

Entereza: 6

Estabilidad mental: 18

Armamento: Rifle de asalto con silenciador (CM+1), cuchillo (C+2), granada (mCM+1), Chaleco antibalas (RD 8).

RÍOS DE ORO

por Diego López «Darokin»

Esta aventura está diseñada para jugar con personajes con un nivel de poder de Gente Corriente, que podrían tener algún tipo de conexión con lo sobrenatural. Un anciano peregrino y su hija, un caballero que regresa de la primera cruzada junto a su sirviente o un sacerdote que recorre el Camino de Santiago serían buenos personajes para esta aventura.

En el año de Nuestro Señor de 1101, cuatro viajeros comparten ruta en tierras asturianas. Un día cualquiera, al caer la tarde, deciden resguardarse de una tormenta de verano en un caserón junto al camino que hace las veces de posada y descanso de peregrinos. Los hechos que sucedieron aquella aciaga noche son tal y como relatamos aquí.

Antecedentes o el pecado de la avaricia

Adela y Fabián han vivido toda su vida en los alrededores del bosque de Muniellos. Desde críos crecieron escuchando hablar de los diferentes seres que habitan el bosque, aprendiendo de sus mayores a respetar determinadas zonas y mantenerse alejados de otras. Sin embargo, a veces la curiosidad es más osada que la prudencia.

Hace varios años ya, estando próxima la fecha de su boda, Adela se encontró sumida en un mar de dudas sobre su prometido y el incierto futuro que a ambos les esperaba. Tal era su desasosiego que decidió aventurarse al interior del bosque durante la noche de San Juan en busca de una xana, que es bien sabido por todos que en esa noche mágica se dejan ver con mayor facilidad y suelen estar de mejor humor. Tras mucho andar, finalmente dio con una de ellas, una hermosa mujer de cabellos dorados recogidos con una diadema de flores y vestida con una larga túnica plateada, peinándose con un peine de oro en la margen del río.

Las xanas son criaturas bondadosas, que protegen el amor y castigan a los amantes infieles. A aquella hermosa y pequeña criatura de penetrantes ojos verdes confesó Adela sus dudas sobre Fabián. La xana escuchó en silencio el relato de la joven y luego se echó a reír con un sonido alegre y musical, asegurándole que no tenía nada que temer, pues Fabián no sería quien pusiera en peligro su matrimonio.

Adela no quedó del todo conforme con la respuesta e insistió a la xana si habría algo o alguien distinto a su marido que pudiera poner el matrimonio en una situación comprometida. La xana bailó curiosa a su alrededor y asintió con la cabeza, pero sin revelar nada más. Ante las súplicas de Adela, la xana quiso algo a cambio de su respuesta, un favor que le pediría en un futuro cercano. La joven aceptó y entonces la xana le reveló que solo la avaricia pondría en peligro no ya el matrimonio, sino la propia vida de todos los miembros de su familia. Tras escuchar estas terribles palabras, Adela se marchó, acusando a la xana de mentir y burlarse de ella.

Pocas semanas después, Adela y Fabián se casaron. Construyeron su nueva casa junto al camino, algo más grande de lo habitual, con una sala adicional en la que pretendían acoger a los peregrinos que transitaban habitualmente aquella ruta hacia el Campus Stellae, lugar de descanso de los restos del Apóstol Santiago, el *Locus Santi Iacobi*.

Adela nunca contó a Fabián nada de su encuentro con la xana e incluso llegó a olvidar aquel asunto durante un tiempo. Pero la xana nunca olvidó a Adela y dos años más tarde, pocos días después del nacimiento de Esmeralda, la primera hija del matrimonio, la hermosa hada se presentó en la casa con su propia criatura: un rollizo y velludo xanín varón. La conmoción de Fabián fue enorme y las explicaciones de su esposa bastante confusas. La xana insistía en que Adela debería pagar su deuda amamantando a su xanín, ya que las xanas carecen de leche para dar a sus hijos.

La situación se tornó tensa y hubo gritos y reproches aquella noche. Sin embargo, al amanecer, tanto Esmeralda como el pequeño xanín mambaban cada uno de uno de los pechos de Adela, pues temerosa de que su retoño muriese de hambre, la xana había terminado por ofrecer a cambio una madeja de hilo de oro que Fabián se apresuró a aceptar.

Viendo las ganancias que la situación podía generar, Adela y Fabián continuaron pidiendo oro a la xana a cambio de mantener bien cuidado a su pequeño, trato que el hada aceptó. Al principio todo fue bien pero el pequeño xanín, al que el matrimonio había decidido llamar Juanillo en honor a la noche de San Juan,

crecía tan aprisa y tan sano que se dieron cuenta de que pronto no serían necesarios, por lo que urdieron un plan mediante el cual no tendrían que volver a preocuparse nunca por el dinero.

Así, una noche en la que la xana acudió a visitar a su hijo, Fabián se escabulló hasta el bosque y dio con el refugio del hada junto al cauce del río en el que su mujer la había encontrado años atrás y allí halló lo que buscaba: el peine de oro de la xana, un objeto que somete a la criatura a la voluntad de aquel que se lo robe.

Cinco años han pasado ya desde aquella noche...

Un alto en el camino

Cae la noche tras un caluroso día de verano y nuestros protagonistas se encuentran buscando un lugar donde dejar descansar los pies tras un largo día de caminar. El peregrinaje los unió de forma casual hace ya un par de semanas y han decidido continuar todos juntos hasta su destino, el lugar de descanso de los restos del Apóstol Santiago. El cielo amenaza tormenta y los primeros relámpagos comienzan a iluminar los montes a lo lejos cuando divisan el lugar que vienen buscando: un gran case-rón que hace las veces de posada en el camino para peregrinos como ellos.

Lo primero que llama la atención es que tanto la casa como los huertos que las rodean son grandes y están bien cuidados, mucho más de lo habitual. Incluso hay un pequeño murete de piedra que rodea una parte del huerto y lo separa del camino de acceso. La casa en sí también parece haber sido objeto de varias mejoras y a su espalda se puede distinguir otra construcción de madera, barro y piedra, más modesta pero también habitada a juzgar por la tenue luz que proviene de su interior.

Poco antes de que llamen a la puerta, comenzará a llover copiosamente, con gran aparato eléctrico, y ya no parará hasta el amanecer.

La extraña pareja

Los peregrinos serán recibidos por Adela y Fabián, quienes les darán la bienvenida abriendo las puertas de su hogar. La casa es bastante grande, dividida por dentro en tres estancias, algo realmente fuera de lo común. La estancia principal es donde vive el matrimonio junto a su hija de seis años, la pequeña Esmeralda. Esta habitación tiene puertas a ambos lados que comunican por un lado con una segunda estancia muy austera y sin ventanas destinada a alojar a los peregrinos y por

el otro con el lugar donde se cobijan los animales (una vaca y media docena de ovejas) a la que también puede accederse desde el exterior por un gran portón.

El matrimonio alojará a los peregrinos lo mejor que pueda y les ofrecerá algo de comer (gachas, fruta, algo de queso) y de beber. Todo irá bien hasta que en mitad de la cena, cuando más apriete la lluvia en el exterior, la puerta se abrirá y una figura entrará de repente. Se trata de una bellísima mujer, delgada, de pequeña estatura, cabellos dorados y profundos ojos verdes. Viste con ropas sencillas y está empapada por la lluvia. Su irrupción provocará el enfado del matrimonio, que intentará hacer que se marche hablando con ella, pero la joven no parecerá estar por la labor.

Los protagonistas podrán escuchar retazos de la discusión que tienen entre furiosos susurros (mediante una prueba de Intelecto +  a dificultad 12) llegando a la conclusión de que la mujer parece vivir en la pequeña casa que hay detrás con un hijo que está asustado por la tormenta y al que quiere traer a la casa principal. La joven echará vistazos ansiosos al interior y hará lo posible por entablar contacto visual con alguno de los protagonistas.

La sensación de que está sucediendo algo extraño se acrecentará cuando Fabián intervenga en la conversación y le ordena a la mujer que se marche y no regrese. Esta obedece al instante. Será necesaria una prueba de Intelecto +  a dificultad 15 para apreciar que Fabián parece sujetar con fuerza algo en el interior de un bolsillo de su raída chaqueta o una de Voluntad + , también a dificultad 15, para notar que el hombre tiene algún tipo de autoridad sobre ella que no parece del todo normal.

Un noche de insomnio

El matrimonio dará todo tipo de excusas si los protagonistas intervienen en la escena o intentan convencerlos para que permitan a la mujer venir a la casa. Si preguntan quién es, les contarán que es Inés, una viuda a la que cobijan a cambio de que cuide del huerto y los animales, pero no querrán dar muchas más explicaciones.

Durante la noche, la xana volverá a intentar contactar con los protagonistas (salvo que ellos mismos decidan acercarse a su casa a buscarla). Sin embargo, como Fabián le ha prohibido acercarse a la casa, tendrá que buscar otros medios para atraer su atención y lo hará mediante una canción que a duras penas podrán percibir a través de la

tormenta pero que, conforme vayan rindiéndose por al cansancio, se abrirá paso lentamente hasta su cabeza y no les dejará conciliar el sueño. Ninguno de ellos podrá descansar mientras la xana continúe con su canción y en algún momento serán conscientes de ello. Si alguno de los protagonistas tiene una habilidad apropiada, con una prueba de Intelecto +  a dificultad 15 podrá sospechar que están tratando con algún tipo de ser sobrenatural, quedando a criterio del director de juego el dar información más concreta si el resultado de la tirada es mucho mayor.

Salir de la casa sin despertar al matrimonio o a la pequeña Esmeralda no es sencillo, pues ni Fabián ni Adela terminan de fiarse de Inés, aunque como la canción no va dirigida a ellos es posible que el sueño termine vencidos en algún momento. La puerta y la única ventana de la estancia principal están atrancadas por dentro de forma muy simple y no son difíciles de abrir, aunque para evitar hacer ruido deberían hacer una prueba enfrentada de Reflejos +  contra la Voluntad +  de sus anfitriones.

La petición de la xana

Inés los recibirá con gran alegría y se disculpará por no haberles dejado dormir. Los protagonistas podrán ver que en el interior de la modesta vivienda todo es de oro, desde el escaso mobiliario hasta el mismo suelo que pisan. Además, la mujer comparte cama con un niño de unos seis años, hermoso pero bastante velludo, que tiene los mismos intensos ojos verdes que su madre. El crío, si deciden interactuar con él, resultará extrañamente espabilado y coherente en su conversación, casi como si fuera un adulto encerrado en el cuerpo de un niño.

La xana no tendrá reparos en contarles su situación. Lleva años sometida a los caprichos del matrimonio y su destino es seguir así mientras Fabián posea el peine de oro. Les pedirá su ayuda para que la liberen, prometiéndoles oro y fortuna a cambio o, si es necesario, amenazando con causarles grandes desgracias mientras se encuentren a su alcance.

El desenlace

Será decisión de los protagonistas ayudar o no a la xana. Si no lo hacen mientras permanezcan en el caserón no podrán descansar y comenzarán a sucederles todo tipo de percances, desde pequeñas desgracias hasta graves accidentes (sus monturas enfermarán y morirán, un rayo derribará un árbol

que caerá directo hacia ellos, la comida se pudrirá en sus zurrones...). Las desgracias terminarán en cuanto dejen atrás la casa y a sus moradores.

Por el contrario, si deciden ayudarla tendrán que ingeniárselas para hacerse con el peine, lo que pueden hacer con sutileza o de formas directas y violentas, pero deberán tener cuidado ya que Fabián y Adela están muy poco dispuestos a perder su situación de privilegio y serán capaces de cualquier cosa con tal de mantener a la xana bajo su control, incluso de obligar a la propia xana a defenderlos, algo que solo puede hacer Fabián puesto que fue quien robó el peine de oro.

Por último, si la xana queda libre no tardará en tomarse venganza por todos estos años. Instantes después de quedar en libertad sugerirá a los protagonistas que abandonen el lugar y poco después un enorme cuélebre atacará la casa y a todos sus ocupantes. Si los protagonistas no lo impiden, solo sobrevivirá al ataque la pequeña Esmeralda (que la xana también es madre y ha visto crecer a la pequeña desde que nació), a la que se llevará consigo al interior del bosque y con el tiempo se transformará en una ayalga (por este nombre se conocen a las bellas doncellas humanas que las xanas tienen cautivas).

Si los protagonistas dejan que la xana se vengue, esta los colmará de objetos de oro que podrán llevarse consigo. Por el contrario, si se las ingenian para salvar al avaricioso matrimonio, la xana seguirá agradeciéndoles su liberación, pero no les hará regalo alguno y desaparecerá en el interior del bosque.

Dramatis Personae

Adela

Concepto: Una señora de armas tomar.

FORTALEZA	3	Entradita en carnes
REFLEJOS	3	Se da cierta maña
VOLUNTAD	4	Avariciosa sin medida
INTELECTO	2	Insegura

 2 Cuidados del hogar

 5 Golpe de cazo

 3 Hacer preguntas

 3 Una madre lo sabe

 4 Guardar secretos

 3 Mitos asturianos

 2 Cuidar la tierra

Aguante: 5

Puntos de Resistencia: 15

Defensa: 10

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +0 a distancia
y +1 cuerpo a cuerpo

Armamento: Instrumentos de cocina +5 (C+1).

Fabián

Concepto: Un hombre de campo.

FORTALEZA	5	Ancho de hombros
REFLEJOS	3	Sentido del equilibrio
VOLUNTAD	2	Avaricioso sin medida
INTELECTO	2	Sin demasiadas luces

 4 Trabajar el campo

 5 Cortar leña

 2 Mirar en silencio

 3 No se fía de nadie

 3 Esconder el peine de oro

 2 Tradición oral

 2 Cuidar los animales

Aguante: 6

Puntos de Resistencia: 18

Defensa: 13

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +2 a distancia
y +1 cuerpo a cuerpo

Armamento: Hacha +8 (M+2).

«Inés» la xana

Concepto: Hada de las aguas.

FORTALEZA	5	Baja y delgada
REFLEJOS	10	Hecha para la danza
VOLUNTAD	7	Razonable
INTELECTO	10	Astuta

 7 Correr por los bosques

 2 Huidiza

 9 Elocuente y seductora

 7 En el bosque lo oye todo

 9 Esconder el peine de oro

 9 Espiar sin ser vista

 2 Conocimiento mágico

Aguante: 8

Puntos de Resistencia: 24

Defensa: 22

Iniciativa: 4

RD: Invulnerable a todo, salvo a la magia.

Bonificaciones al daño: +1 a distancia
y +0 cuerpo a cuerpo

Ataques: La xana conoce todo tipo de hechizos que puede utilizar para causar daño, pero no entrará en confrontaciones físicas.

Complicación: Esclava del peine de oro.

Cuélebre

Los cuélebres son serpientes gigantes aladas y barbudas que tienen sus madrigueras en cavernas, fuentes o bosques. Su piel está recubierta de escamas que se van endureciendo con el tiempo y llegan a caerse en su vejez. Mientras esto ocurre el cuélebre solo tiene dos puntos débiles: la zona de la papada, bajo la barba, donde no crecen escamas, y su estómago.

Concepto: Serpiente gigante alada y barbuda.

FORTALEZA	13	Piel cubierta de escamas
REFLEJOS	6	Movimientos sinuosos
VOLUNTAD	6	Feroz
INTELECTO	2	Inteligencia animal

 5 Correr por los bosques

 6 Huidiza

 2 Elocuente y seductora

 9 En el bosque lo oye todo

 7 Esconder el peine de oro

Aguante: 16

Puntos de Resistencia: 48

Defensa: 17

Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +4 a distancia
y +1 cuerpo a cuerpo

Ataques: Mordisco +12 (M+4); Envolver con los anillos del cuerpo +12 (C+M+4);

Complicación: Tiene un punto débil justo bajo la papada.

Cum tacet nox atra

por Rodrigo Fernández

Aquelarre

Aventura para 4 o 5 jugadores cuyo único requisito es que trabajen a las órdenes de algún poderoso asturiano, ya sea Obispo, Adelantado Mayor, Regimiento de Oviedo o Abad de alguno de los monasterios astures.

Luarca. Otoño de 1396

Levantada a ambos lados de la desembocadura del río Negro, la villa de Luarca parece más tres pequeños pueblos muy juntos unos a otros. Son los barrios de la Pescadería, el Carril y el Cambaral. Todos ellos muy marineros y balleneros. El primero de ellos se encuentra en la margen izquierda del río y se une al del Carril por el puente del Beso, vieja estructura de madera en la que dicen se despidió una doncella de su amante antes de que este fuera ejecutado. Ese amante da nombre al tercero de los barrios, más alejado de los otros dos, era el pirata moro conocido como Cambaral.

En el barrio del Carril es donde se encuentran las más insignes construcciones de la villa, amén de la discreta judería (tan solo un par de familias hebreas habitan aquí), y son la casa fuerte conocida como Casa del Merino y la antigua iglesia de Santa Eulalia. En esta iglesia, situada frente al puerto, es donde se reúnen los pescadores y demás gente del mar de la villa, que forman la Cofradía de Mareantes, especie de gobierno de Luarca, que dirige pleitos y sanciona leyes. En la Casa del Merino, vive el representante del rey, que por tradición tiene que ser escogido por este entre uno de los hombres buenos del lugar. Sin embargo, hasta hace un año la casa era ocupada por uno de los hombres de don Alfonso Enriquez, un tal Fernán Sanchez, que huyó a las montañas en cuanto vio que la causa de su señor estaba perdida. No se ha vuelto a saber nada más de él.

El barrio del Cambaral se encuentra al otro lado de la bahía de Luarca, pero tiene una función principal e importante. En lo alto del espolón rocoso sobre el que se sitúa el barrio, se encuentra la Atalaya, construcción de piedra que sirve para otear la mar en busca de naves enemigas y, esto es más importante, de ballenas. En cuanto se divisan los grandes cetáceos se da la alarma en la villa y las largas pinazas de ocho y diez hombres se hacen al agua para cazar a tan preciada presa. Una empresa que no está exenta de riesgos.

Cuentos de la mar (Información para el DJ)

De hecho la última tragedia está todavía muy reciente. Hace apenas dos semanas que una de las pinazas que habían salido a pescar de una gran ballena se hundió durante la empresa dejando tan solo un superviviente. El joven marinero es uno de los pescadores del

Cambaral, que logró sobrevivir tras el naufragio de la pinaza cerca de la torre de Villademouros porque los habitantes de la misma pudieron socorrerle a tiempo. Las familias de los otros naufragos que no tuvieron tanta suerte guardan luto desde entonces.

Todo empezó el día en que los Caxigones consiguieron los derechos de explotación del alfolí de la sal de Luarca. Durante los años en que Alfonso Enriquez era señor de la villa los Caxigones habían protagonizado una viva resistencia contra su dominio y no cejaban de oponerse a los hombres del conde. Desde la fundación de la villa de Luarca, allá en los tiempos de Alfonso X, los Caxigones habían sido importantes miembros del concejo de la villa, siendo muy influyentes en la toma de decisiones, y nunca aceptaron que el Rey Enrique cediera la villa a su bastardo como castigo por la defensa que aquella había hecho de su rey verdadero, don Pedro I.

Los Caxigones se enfrentaron desde el principio con Fernán Sanchez, primero a escondidas y luego abiertamente, hasta llegar al derramamiento de sangre y a momentos de auténtica guerra. Pero cuando frente a las murallas de Gijón se puso el sol de don Alfonso, los Caxigones se encontraron en el bando ganador y obtuvieron de nuevo el favor real, que se tradujo en una concesión de diez años sobre los beneficios del alfolí de la sal de Luarca.

El prestigio de la familia subió como la espuma, el gobierno de la villa volvió a manos de sus vecinos y los Caxigones llevaban de nuevo la voz cantante. Levantaron una nueva casa de piedra en el barrio del Carril y ampliaron su flotilla de pinazas para la caza de ballenas, sin olvidarse de donar una generosa cantidad a la iglesia de Santa Eulalia, donde todas las semanas se reza una misa en recuerdo de los Caxigones muertos durante la guerra. Por último el primogénito de la familia se prometió con Rosina de Arbe, del Cambaral, hija de un prestigioso mareante.

Y aquí empezaron los problemas

Rosina llevaban un par de años siendo cortejada por un joven pescador del barrio, Pinín de Milia, y ambos se amaban como solo pueden hacerlo los jóvenes. La noticia del compromiso con los Caxigones sentó a la pareja como un mazazo, pero poco podían hacer por oponerse, el padre de Rosina quería el enlace y Pinín no era sino un pobre pescador. Rosina, muy desdichada, prometió a Pinín que siempre lo amaría, que lo suyo sería como esas novelas de caballerías de las que hablan los caballeros, con amantes secretos a espaldas de los maridos, y el muchacho la creyó.

Pero las palabras se las lleva el viento y Rosina se vio pronto complacida por los agasajos de los Caxigones: vestidos de La Rochelle, casa de piedra, buenos manjares, mejores vinos. En menos de una semana Rosina no quería saber nada de su joven amante, Pinín del Cambaral.

Loco de celos y de dolor, Pinín comenzó a planear su venganza. Se enroló en la pinaza de los Caxigones durante la última caza de ballenas y cuando vio la oportunidad se lanzó contra el primogénito cuchillo en mano. La tripulación intentó separarles, pero la mar embravecida, la pelea y la cercanía de una enorme ballena fue suficiente para que la embarcación zozobrara y se estrellara contra los acantilados de Valdés. Quiso el destino que solo Pinín lograra alcanzar la costa donde fue recogido por los de Villademouros.

La Conjura de los necios (Información para el DJ)

Aunque Pinín aseguraba que el naufragio se debió a las imprudentes maniobras del Caxigón, al recoger los restos del mismo, los de Villademouros, encabezados por el caballero de Juan de Villademoros, descubrieron que algunos de los cadáveres presentaban cuchilladas en varias partes de su cuerpo, dejando en entredicho la historia del muchacho. Los de la torre iban a entregar al joven al merino para que la justicia diera cuenta de él, pero quiso el demonio que en la Torre de Villademouros se encontrase también Juana de Villademoros, hermana del caballero y, en secreto, amante del sacerdote de la villa. Juana sabía que ni al cura, ni al merino le gustaba la excesiva influencia que los Caxigones estaban tomando en Luarca, pero poco podían hacer para evitarlo, y al oír la historia del muchacho se le ocurrió que podrían sacar provecho del naufragio. Apoyándose en la versión de Pinín y conchabándose con el cura y el merino, socavarían la influencia de los Caxigones. Solo había que hacer desaparecer los cuerpos y los restos de la pinaza para evitar que nadie más pudiera examinarlos. Dicho y hecho: las maderas de la embarcación se quemaron junto a la misma torre durante la noche y los cadáveres se enterraron en una pequeña y escondida playa cercana. Para alejar a los curiosos, Pinín y el caballero acordaron decir que el naufragio se había producido más al Oeste.

El merino se adhirió a la conjura por motivos muy diferentes. La verdad es que no tiene nada en contra de los Caxigones, o al menos no lo tenía hasta que Isaac Ben Levi, el judío que se encarga de las cuentas del alfolí descubrió que estas no cuadraban y que alguien se estaba llevando más de la cuenta. Explico la situación a Firmo Caxigón, patriarca del clan, y tirando del hilo descubrieron que muy posiblemente el merino estaba detrás de los dineros que faltaban. El merino, alertado, esperaba poder quitar de en medio a uno o a otro, y el naufragio le ha servido la excusa en bandeja. Entusiastamente se ha

unido a la conjura y ha empezado a hablar con el resto de patrones de barco sobre la imprudencia de los Caxigones. Con muchas familias dolidas por la pérdida de un familiar en el naufragio, la idea de que todo fuera responsabilidad de una imprudencia del Caxigón ha hecho hervir la sangre a más de uno.

Misterioso asesinato en Luarca

Uno de los poderosos de la región (ya sea el obispo de Oviedo, el Adelantado Mayor de Asturias, la Casa de Valdés o cualquier otro que encaje dentro de la historia del grupo) ha enviado a los PJ a Luarca. Su misión es investigar el asesinato del merino de la localidad, que ha aparecido muerto misteriosamente en su casa. Al llegar a la villa, los PJ tienen que ponerse en contacto con alguno de los hombres buenos del lugar, que pueden ser el cura de la iglesia de Santa Eulalia, Juan de Villademoros, ayudante del merino y ahora merino en funciones o el Firmo Caxigón, maestre del gremio de mareantes, que agrupa a todos los dedicados a la marina en la villa, que son muchos.

Nada más llegar, los PJ que superen una tirada de Descubrir se darán cuenta de que hay un buen número de personas, especialmente mujeres, que visten de negro de pies a cabeza. En un principio puede que los PJ piensen que están de luto por el merino, pero si preguntan y superan alguna tirada de Elocuencia, pronto descubrirán que no es así. Recientemente una pinaza de las que se dedican a la pesca de ballenas se hundió llevándose al fondo del mar a todos sus tripulantes salvo uno. El afortunado es un joven llamado Pinín del Cambaral.

El sacerdote está visiblemente alterado por la muerte del merino, al menos eso parece a simple vista. Los que superen una tirada de Empatía mientras hablan con él percibirán una inquietud más profunda. Parece hablar constantemente de la vida eterna, del perdón divino y del precio que se ha de pagar por las malas acciones. Nunca se alejará demasiado de la iglesia y, en cuanto comience a oscurecer, despedirá a todo el mundo con cajas destempladas para volver a refugiarse al templo. Si alguien vigila sus pasos o pregunta a los vecinos, descubrirá que desde que murió el merino no ha vuelto a dormir en la casa parroquial y pasa las noches en la iglesia. Si se le interroga al respecto, dirá sin vacilar que está rezando por la pronta resolución del crimen y por el alma de su amigo el merino, pero un nuevo éxito en Empatía permitirá descubrir que miente: hay un miedo muy profundo en ese hombre.

El merino fallecido, por supuesto, ha recibido ya cristiana sepultura y no se pueden examinar sus restos. Toda la información que los PJ pueden obtener sobre el cuerpo y cómo se encontraba vendrá de preguntar a sus hombres o a Juan de Villademoros. Ninguno tendrá motivos para ocultar lo que vieron: el merino

murió víctima de una brutal paliza en su propia alcaoba. En el momento de la muerte solo sus sirvientes, su esposa, que dormía en otra habitación, y tres ballesteros estaban en la casa. Ninguno vio, ni oyó nada esa noche, ni las puertas estaban forzadas. Sus sirvientes encontraron el cadáver por la mañana cuando iban a despearlo.

El Maestro de Mareantes, Firmo Caxigón. Que las cosas están caldeadas entre los mareantes de la villa es evidente. A poco que se pregunte entre los marineros, armadores, tejedoras de redes o viudas de la localidad quedará claro que se perfilan dos bandos dentro de la propia cofradía. Por un lado los Caxigones y sus parientes niegan su responsabilidad en el asesinato del merino, así como que su primogénito fuera el causante del hundimiento de la pinaza. Por otro lado, el resto de marineros, mayoritariamente los del Cambaral, creen firmemente la versión de Pinín y, además, acusan en voz baja a los Caxigones de la muerte del Merino. Nadie tiene pruebas de esto, claro, pero entre los marineros se rumorea que el merino planeaba embargar las ganancias del alfolí de la sal de los Caxigones para pagar indemnizaciones a las familias de los muertos. Otro tema candente entre los marineros del Cambaral es el destino de Rosina, prometida al primogénito de los Caxigones y que se ha quedado compuesta y sin novio. Algunos dicen que debería casarse con Pinín, el superviviente, pues es evidente que al chaval lo protege algún santo. Por ahora Rosina no ha vuelto a salir de su casa y no habla con casi nadie, tan solo con la vieja Aurelia, que vive cerca de la Atalaya.

Los terrores y los días

A partir de la llegada de los PJ empezarán a precipitarse los acontecimientos como se relata a continuación, pero sus acciones pueden cambiar las cosas, principalmente descubriendo qué está pasando antes de que todo termine con la muerte de Pinín.

Día 1: Los PJ llegan a Luarca, el merino ha muerto hace tres días, corren rumores que acusan a los Caxigones, quienes se refugian en su casa del Carril, muy cerca de la casa del merino.

Día 2: Aparece muerto el sacerdote, frente a la casa parroquial con el gesto torcido en una mueca de horror. Nadie ha visto nada, pues el cura no salía casi de la iglesia desde la muerte del merino. Preguntando por aquí y por allí se podrá descubrir que el señor cura era muy santo, pero tenía un asunto con Juana de Villademoros. Esta, hermana de Juan el caballero, se ha refugiado en su torre de Villademouros, a medio día de viaje de Luarca. Se negará a hablar con nadie y su hermano echará con cajas destempladas a los que vayan a molestarla. En realidad ella estaba con el cura cuando la Güestia vino a por él.

Día 3: Juana de Villademoros ha muerto en su torre. Todos los accesos estaban cerrados y custodiados, su hermano Juan está loco de dolor y azota a sus escuderos, culpándoles de no guardar a su hermana mientras él estaba en Luarca. Los hombres aseguran que es cosa de brujas, que nadie pudo atravesar las puertas. No falta quien dice que la vieja Aurelia es la única que podría hacer tal cosas, pues es bruja y malvada. La vieja ha desaparecido de su casa. Entre las gentes de Luarca comienza a correr el rumor de que los judíos de la villa están matando a la gente principal para hacerse con el poder, sin el merino y el cura, el hebreo Isaac ben Leví es, junto con Firmo Caxigón, el único gestor de las ganancias del Alfolí. Los hebreos se encierran en sus casas.

Día 4: Desaparece Juan de Villademoros y una niña del Cambaral. Nadie sabe nada de ellos. Sin embargo, los que pregunten por el Cambaral, sobre todo a los niños, descubrirán que la niña estaba jugando al escondite cerca de la Atalaya cuando desapareció. Investigar la zona lleva a descubrir una pequeña cueva entre los acantilados justo debajo de la Atalaya. En ella se oculta, apenas iluminada por un pequeño fuego, la vieja Aurelia rodeada de los restos despedazados de la nena. Todo huele a sangre y vísceras, la vieja tiene una mirada enloquecida y lleva un pequeño cuchillo cubierto de sangre. Con el tiempo lo que pase en esa cueva dará origen a la leyenda de la Guaxa de Luarca.

Cualquiera que vaya al Cambaral durante el día se encontrará con Pinín vagando por las empinadas calles arriba y abajo visiblemente afectado por las muertes. Por algún motivo está convencido de que él es el siguiente. El caballero Juan desapareció cuando partió junto a su escudero y su sirviente personal, el resto de campesinos de la torre no sabe dónde han ido, pero un interrogatorio revelará que la noche siguiente de rescatar a Pinín, el caballero, sus hombres y el cura de Luarca, se fueron con el mozo a algún lugar cercano a la costa, hacia el este de la torre. Si se investiga en esa dirección se llega en poco tiempo a un pequeño riachuelo cuyo cauce está rodeado de una frondosa floresta. Entre las zarzas y helechos se encuentran los cadáveres de Juan y de sus hombres, todos tienen gesto de terror en la cara, pero Juan ha sido, además, víctima de un palizón.

Día 5: Varios lugareños rodean las casa de los judíos y arrojan basura contra las puertas y ventanas cerradas a cal y canto. Pinín se ha refugiado en la iglesia y ha atrancado las puertas por dentro impidiendo la entrada a todo el mundo. Si los PJ defienden a los judíos alegando que no hay ninguna prueba que los acuse, serán mal vistos entre la población y se esparcirá el rumor de que los judíos los pagan. Los Caxigones, que han perdido toda influencia sobre sus vecinos, son los únicos que podrían ayudar a los PJ.

Días 6 y 7: No haya asesinatos, pero el clima continúa enrarecido en Luarca. La población acusa a los Caxi-

gonos, judíos y, posiblemente, PJ, de estar detrás de una trama para controlar el pueblo. Pueden estallar violencias en las calles, especialmente en el barrio del Carril, donde se enfrenten los hombres de los Caxigones y los del Cambaral. Pinín sigue encerrado en la iglesia sin dejar entrar a nadie. Pide perdón a gritos, que se oyen desde el exterior. Todos piensan que está hablando con la Virgen o con Santa Eulalia.

Día 8: Rosina aparece frente a la iglesia a primera hora de la mañana y a grandes voces dice: «¡Que te perdone, que te perdone! ¡Cabrón! ¡Que te perdone! ¡Sal que ya sabes lo que te espera!». Pinín desde dentro allá de miedo, pero no sale. Esta escena sirve para calmar los ánimos momentáneamente entre la población, que permanecerá expectante sin saber que ocurre. Rosina permanecerá todo el día frente a la iglesia insultando a Pinín. Esa misma noche, la Güestia aparecerá en el pueblo y Rosina se colará en la iglesia por una pequeña ventana, abriendo las puertas y arrastrando fuera a un aterrado Pinín que no será capaz de defenderse. La Güestia, formada por los espíritus de sus compañeros de pinaza, le darán una paliza de muerte en medio del pueblo, mientras Rosina ríe enloquecida gritando: «¡Ahora, ahora te perdono, sí!». Todo el pueblo será testigo de la escena. Si nadie lo impide, Pinín morirá y Rosina desaparecerá con la Güestia para no ser vista nunca más. Si se llega a este punto, la aventura habrá concluido con un fracaso rotundo de los jugadores.

Adiós Rosina, adiós clavel

La causante de tantos males no es sino la despechada Rosina. Cuando tuvo noticias de la muerte de su prometido, la muchacha, que se las prometía muy felices en su nueva familia viviendo con todo tipo de lujos, se vio de nuevo en la miseria de una vida de pescadores. No quedaba nadie en el clan de los Caxigones que pudiera casarse con ella y Pinín parecía ser de nuevo su única opción. Pero Rosina de tonta no tiene un pelo y sospechaba que el chaval no era tan inocente como decía. Acudió a la vieja Aurelia, de la que se decía podía hablar con los espíritus del Más Allá, y convocaron al difunto Caxigon, el cual les refirió su historia con pelos y señales, incluyendo la parte en la que no se le entierra en terreno consagrado. Loca de ira, Rosina prometió dar descanso a sus huesos si juraba vengarse de los que le habían hecho tanto daño (claro que Rosina se refería al daño que le habían hecho a ella). Y los muertos aceptaron y se levantaron de nuevo, pero esta vez en forma de procesión que enarbola huesos en lugar de antorchas: la Güestia.

Por lo general, la mera presencia de la Güestia ha bastado para acabar con los conjurados, pero aquellos con suficiente presencia de ánimo (el merino y el caballero) recibieron una soberana paliza, que fue lo que acabó con ellos. El cura se salvó mientras se refugiaba en la iglesia, pero durante una de las visitas a su amante, en

la que mutuamente se daban consuelo y fortaleza, la Güestia los sorprendió en el exterior del templo y el cura murió de puro terror. La procesión no persiguió a Juana, las almas hay que llevárselas una a una.

A Rosina todas estas muertes la dejan bastante fría. El Caxigon no le contó nada del trato que se hizo contra su familia y la muchacha no entiende por qué Pinín no muere y todos los demás sí. Eso la enfurece todavía más y durante las tres primeras noches acudirá a la vieja Aurelia para apremiarla a volver a ponerse en contacto con su prometido, pero la vieja será incapaz de convocar de nuevo al difunto. Cualquiera que durante esas noches ronde por el Cambaral podrá ver la menuda figura vestida de negro escabulléndose por las calles del barrio hacia la choza de la anciana.

Aurelia no tenía intención de que nadie muriera, y menos por culpa suya, y la joven Rosina le da bastante miedo, pues es evidente que está fuera de sí por la ira y el afán de venganza. Después del tercer día, viéndolas venir, huirá para refugiarse en una pequeña cueva bajo la Atalaya, con tan mala suerte que una de las niñas del Cambaral, mientras juega con sus amigos, la encontrará. La vieja, aterrada, asesinará a la niña con su cuchillo y, ya enloquecida, despedazará el cadáver esparciéndolo por toda la cueva. A partir de ese momento solo babeará, chillará y tratará de apuñalar a quien se le acerque.

La Güestia es invulnerable al daño físico, cualquiera puede topársela surgiendo de la fosa en la que fueron enterrados los cuerpos y caminando inexorablemente en busca de su víctima. No puede entrar en terreno consagrado y eso es lo único que puede proteger a los desdichados que persigue, pero no impide que un miedo atroz les atenace el corazón. Esta Güestia solo desaparecerá si los restos mortales de los naufragos reciben cristiana sepultura.

Y eso es todo

No he incluido las tiradas que se necesitan para conseguir la información en cada caso porque siempre hay diversas maneras de conseguir las cosas. Los rumores pueden sonsacarse con Elocuencia, sí, pero también pueden cazarse al vuelo mientras se está oculto (hablaríamos entonces de Sigilo y Escuchar). Tampoco he descrito todos los posibles escenarios con respecto a los judíos o a las luchas entre los Caxigones y el resto de marineros, dependen en un alto grado de la actitud de los PJ al respecto y al DJ corresponde determinar si todo queda en unos pocos insultos a viva voz o en casas quemadas y personas colgando de ramas de árbol.

Recompensas:

- ✦ Por derrotar a la Güestia se reciben 30 puntos de aprendizaje.
- ✦ Por cada asesinato que se impida (poniendo a las víctimas en suelo sagrado o protegiéndolas con una

reliquia o una fervorosa oración o, claro, derrotando a la Güestia antes de que los maten), +10 puntos.

- * Por evitar que linchen a los judíos, +10 puntos
- * Por evitar que estalle la violencia en Luarca, +10 puntos.
- * Por hacer que Rosina y Pinín paguen por sus crímenes, +10 por cada uno de ellos.

Dramatis Personae

Pescadores

Los pescadores (aquí se incluyen los Caxigones, los marineros de todos los barrios, y en general, cualquier habitante de Luarca).

FUE: 15 **Altura:** normal, varía
AGI: 15 **Peso:** normal, varía
HAB: 15 **RR:** 50% - 75%
RES: 15 **IRR:** 50% - 25%
PER: 10
COM: 5
CUL: 5

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 55% o Hacha de Mano 45%.

Competencias: Descubrir 50%, Nadar 50%, Navegar 45%, Tregar 60%.

Panín

Típico mocetón, de pelo negro, fuerte y mejillas sonrosadas. Pinín no es malo, más bien un poco simple. Se ha metido en un lío que no deseaba de ninguna manera y no sabe cómo salir de él. Está aterrado desde la muerte del merino.

FUE: 20 **Altura:** 1,67 varas
AGI: 10 **Peso:** 142 libras
HAB: 15 **RR:** 45%
RES: 13 **IRR:** 55%
PER: 10 **Aspecto:** 14
COM: 10
CUL: 5

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 60%, Nadar 70%, Navegar 35%, Tregar 60%.

Rosina

La chica es bastante guapa para ser una campesina. Estaba condenada a trabajar tejiendo redes y oliendo a pescado, ha estado a punto de escapar de su destino y ahora está atrapada por él de nuevo. Ahora solo piensa en vengarse de aquel a quien considera el causante de sus desdichas.

FUE: 10 **Altura:** 1,50 varas
AGI: 15 **Peso:** 120 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 10 **IRR:** 100%
PER: 15 **Aspecto:** 16
COM: 15
CUL: 5

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Artesanía 55%, Cantar 60%, Elocuencia 60%, Seducción 75%.

La vieja Aurelia

Es una vieja bastante gorda que no desea mal a nadie y que se gana la vida transmitiendo mensajes a los difuntos, o eso dice. Puede hacerlo, pero la mayoría de las veces solo le echa cuento.

FUE: 5 **Altura:** 1,57 varas
AGI: 5 **Peso:** 160 libras
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 10 **IRR:** 125%
PER: 15 **Aspecto:** 10
COM: 17
CUL: 13

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 45%.

Competencias: Alquimia 40%, Astrología 30%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento Animal 60%, Conocimiento Vegetal 70%, Elocuencia 80%, Leyendas 55%, Sanar 60%.

Hechizos: Fertilidad, Invocación de Animas.

La Güestia

La Güestia carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Los miembros de la Güestia son totalmente invulnerables al daño, ya sea físico o mágico, y ni siquiera se verán afectados por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

La Paliza de la Güestia: De toparse con un ser vivo que no conozca ninguna forma de protegerse (o no pueda hacerlo), la Güestia le darán una paliza durante 1D10+2 asaltos. La víctima no podrá ni parar ni esquivar los golpes, que serán a razón de 1D8 ataques por asalto, con una posibilidad de impactar del 40%. Cada impacto recibido provocará 1D6+2 puntos de daño.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or

all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker. Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O’Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird’Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. “Thijs” Krijger, Sedje Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Diaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin García. Hitos: Guía Genérica, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara and Manuel J. Sueiro.

Levantada a ambos lados de la desembocadura del río Negro, la villa de Luarca parece más tres pequeños pueblos muy juntos unos a otros. Son los barrios de la Pescadería, el Carril y el Cambaral. Todos ellos muy marineros y balleneros. El primero de ellos se encuentra en la margen izquierda del río y se une al del Carril por el puente del Beso, vieja estructura de madera en la que dicen se despidió una doncella de su amante antes de que este fuera ejecutado, ese amante da nombre al tercero de los barrios, más alejado de los otros dos, era el pirata moro conocido como Cambaral.

Con motivo del 25 aniversario de la publicación de **Aquelarre**, el primer juego de rol español, y de las iniciativas de regalar rol, presentamos este suplemento de aventuras para distintos juegos de **Nosolorol**. Ocho aventuras que destilan el sabor de **Aquelarre** para juegos tan distintos como puedan ser **Dreamraiders**, **Plenilunio**, **Fragmentos** o **Pequeños Detectives de Monstruos**. Aventuras para los más pequeños, jóvenes y los veteranos para que todos puedan disfrutar de este suplemento y puedan adentrarse en el universo de **Aquelarre**.

Entre sus 32 páginas encontrarás:

- ✧ *Los Buscaduendes* para **Pequeños Detectives de Monstruos**
- ✧ *Exorcizar al mago* para **La Torre de Rudesindus**
- ✧ *Sin tiempo para soñar* para **Dreamraiders**
- ✧ *Los fantasmas de la Alhambra* para **Plenilunio**
- ✧ *La puerta del infierno* para **Fragmentos**
- ✧ *Una noche en el hotel Álvarez-Honesto* para **Cultos Innombrables**
- ✧ *Ríos de oro* para **Hitos: Guía Genérica**
- ✧ *Cum tacet nox atra* para **Aquelarre**

Pasen y disfruten de estas ocho aventuras, en un tributo sin igual al más longevo juego de rol español.

