



Qui Oculos Habent



Qui Drulos Habent

A mí padre,
"Siempre vivirás en mí, gracias por la vida"
"Todo se andará"

"Para poder renacer, primero hay que morir"
(Frase célebre)

Por Roberto "Tito Mochilo" Temiño y Santiago "Urruela" Gómez

Aventura No Oficial para Aquelarre Juego de Rol



Qui
Oculos
Habent



Índice

Introducción.....	8
Expectativas de los Jugadores	9
Recurso de “Muerte Oscura”	9
Un poco de historia	10
Orígenes	10
El Testamento de Judas	11
La Creación de la Fraternitas Proditoris	11
La Lucha por el Control.....	13
Últimos Movimientos	15
Fraternitas Proditoris	16
Angeli Tenebrarum.....	17
Las Familias de la Fraternitas Proditoris	19
Todo tiene un principio	22
Onofre	24
El Mal de San Antón	24
Gerardo.....	28
Alfonso	31
Un Encuentro en el Camino	33
Sotopalacios	34
La Llegada al Castillo de Sotopalacios.....	34
Viajeros de allende los Pirineos	36
La Última Cena... para algunos	37
Dímes y díretes de cómo están las cosas.....	38
Atragantarse con una tabla	39
Santa Centola expuesta	41
Afinando el oído.....	41
Pobre Padre Quiterio	41
Una Pesadilla Sangrienta.....	43
Ajusticiamiento del Falso Culpable	45



Llegada a Burgos.....	46
Llegada a Burgos.....	46
Recuerdos del Ayer	47
El taller abandonado del Pintor	48
Solicitar las llaves.....	48
Esperar a la noche.....	49
El Viejo Taller de Tancredo.....	49
El cuarto oculto	50
Los cuadros.....	50
Otros especialmente interesados.....	52
Sólo hay que saber escuchar.....	53
El Cementerio de Santa María La Blanca.....	54
Un cementerio muy frecuentado	55
El Panteón de los Ansúrez.....	56
Las paredes del mausoleo	56
El techo del mausoleo	57
Un mensaje en las tumbas.....	57
Una Aparición del pasado.....	58
El rastro de los fantasmas	59
Los Ansúrez.....	61
Los Últimos Años de los Ansúrez	61
La casa de los Ansúrez.....	63
El Recibidor.....	64
La cocina	64
La despensa	65
La habitación de Domitila.....	66
La última voluntad de Catalina.....	66
El salón	68
El cuarto de don Alejandro.....	69
El cuarto de doña Catalina	69
El cuarto de Cecilia.....	69
El despacho de don Alejandro	69
A los vecinos les gusta hablar.....	70
Los Quehaceres de la Vieja Bruja	71



Si los Dj's deciden asaltarla	72
La tienda de Rodegunda.....	72
Las respuestas están en la casa.....	74
Asaltando la casa	74
La anciana no atiende a razones	74
La anciana les convida a comer	75
Una Conversación necesaria.....	76
Los secretos salen a la luz	76
Escapando de la casa.....	77
Un amigo en la Judería	79
La Comunidad Judía Burgalesa	79
Un poco de historia	79
Entrando en la Judería.....	81
Buscando a Jerudah Alguadix	82
La Casa del Rabino	82
Siendo indiscretos	82
Una charla con malas noticias	83
La clave cifrada	83
La mala nueva.....	84
El acuerdo con Jerudah Alguadix.....	85
Resolviendo el problema	85
Semillas de Revolución	86
La Ermita de Villargamar.....	87
El Libro del Conocimiento de todos los Reynos et Tierras	88
El Códice Galixtinus.....	90
La Ceremonia de la Ciénaga	92
ÓDónde está la Ermita de San Vítores?	92
Buen momento para saber nadar	93
Buscando una barca	94
Un barquero atrevido	94
Por nuestros propios medios	95
Remando hacia la ermita de San Vítores.....	95
Acercándose a la Ermita	96
La Ermita de San Vítores	97
Los alrededores	97



La ermita	98
La cripta.....	98
La Cámara del Consejo de los Doce.....	99
Las estancias.....	99
La sacristía	100
La Puerta al Infierno	100
El Infierno	100
El Ritual de Renovación	101
Una visita inesperada.....	101
No todo es tan sencillo	103
La Conversión de los Judíos.....	104
La Plaza de Santa María la Mayor.....	104
Los Pj's no se quedan quiétos	105
Una ceremonia un poco larga	105
El Atentado	106
Se desata la locura	108
Pánico en la Judería	108
El Besamanos	109
Appendix I	110
Cronología.....	110
Appendix II	117
Nuevos Hechizos.....	117
Elixir Aetatum.....	117
Lethargus Trium Dierum.....	118
Bálsamo de Curación.....	119
Appendix III	120
Dramatis Personae.....	120
Aarón Ib Jerudah.....	120
Alejandro Ansúrez	120
Angelus Tenebrarius	121
Cándido de Corconte	122
Cecilia Ansúrez	123
Domitila	124
Eleuterio	125
Enguerrando de Cahors	126



Enrique	127
Fabián “el atrevido”	128
Guardia.....	128
hermenegildo “el tiñoso”.....	129
Jerudah Alguadix	129
Leandro “el torpe”	130
Mauricio	131
Menazio de Talavera.....	132
Miriam.....	133
Quiterio de Vivar	134
Rodegunda	135
Sebastián Bardejo Alvarado	135
Tancredo	136
Tomás de Cardona	138
Otros Personajes no tan principales.....	139
Appendix IV.....	140
Personajes Jugadores.....	140
Onofre	140
Gerardo.....	140
Alfonso	140
Appendix V.....	141
La Clave Cifrada	141
Paso a paso.....	141
Appendix VI.....	147
Ayudas de Juego.....	147
Ayuda I Carta del Prior del Monasterio de Rioseco	148
Ayuda II Texto de cifrado de la Colegiata.....	149
Ayuda III Plano de la planta de la Colegiata de San Martín de Elines	150
Ayuda IV Plano del alzado de la Colegiata de San Martín de Elines	151
Ayuda V Plano de castillo de Sotopalacios	152
Ayuda VI Cuadro de Santa Centola	153
Ayuda VII Carta del padre Quiterio a Jerudah Alguadix.....	154
Ayuda VIII Plano de la ciudad de Burgos	155
Ayuda IX Plano de la vieja casa de Tancredo	156
Ayuda X Plano de la casa de los Ansúrez.....	157
Ayuda XI Libro de las horas de Catalina de Ansúrez.....	158



Ayuda XII	El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras	168
Ayuda XIII	Plano de las ciénagas junto a la ermita de San Vitores.....	182
Ayuda XIV	Plano de la ermita y la cripta de San Vitores.....	183
Ayuda XV	Nota del Senescal Cándido de Corconte	184
Ayuda XVI	Imagen del colgante de Cecilia/símbolo de la Frat. Proditoris.....	185
Ayuda XVII	Letanía de protección de San Benito del Padre Quiterio	186
Ayuda XVIII	Mapa Provincia de Burgos	187
Ayuda XIX	Plano Alfoz de Burgos	188
Ayuda XX	Texto Códice Calixtinus.....	189
Ayuda XXI	Fichas de Personajes Jugadores (Onofre, Gerardo, Alfonso)	190
Bibliografía		196
Agradecimientos		197
Reconocimiento No Comercial		198



Introducción

“Qui Oculos Habent” es fundamentalmente un módulo de investigación, con alguna dosis de terror, que transcurre en Burgos en el año 1391 durante el reinado de Enrique III. En esencia está inspirada en la novela “La Cofradía del Sepulcro” de Daniel Easterman (Denis MacEoin).

Addenda: “Qui Oculos Habent” Trad. Latín. “Los que tienen ojos...”

Es recomendable usar para la aventura los Personajes Pregenerados que se facilitan en el apéndice IV, puesto que se encuentran vinculados a la trama de una forma personal.

Además, cada Personaje tiene su propia introducción a la aventura principal. Esta mini-aventura debe jugarse en solitario con cada uno y es clave para que los Jugadores puedan encajar muchas de las tramas de la historia. No debiera llevarte más de treinta minutos por Jugador, pero si no se dispone de tiempo, también pueden darse como parte del trasfondo del personaje, dejando que el jugador haga declaraciones/acciones para afectar o aclarar aspectos concretos de los sucesos relatados. Todas ellas se detallan en la sección “Todo tiene un Principio”

Esta aventura es atípica y por consiguiente no permite el uso de ningún tipo de magia por parte de los Jugadores (a excepción si quieres de “Bálsamo de Curación”) y aquellos que aparecen en la aventura. Todos se encuentran detallados en el *Appendix II*.

Además de los interrogantes propios de la historia, los Jugadores deberán resolver varios “rompecabezas”. Estos juegos de lógica se encuentran debidamente resueltos en las Ayudas. Los puzzles permiten entretenerte a algunos Jugadores mientras otros están separados, pero dado que muchas veces contienen información importante para la resolución de la trama, también pueden bloquear el flujo de la historia. Si a tus Jugadores no les gusta romperse la cabeza (o ves que les sale humo), como Director de Juego, deberás decidir si, llegado el momento, puedes facilitarles la solución para continuar a través de alguna tirada. Después de todo, aunque resolver los rompecabezas se recompensa con Puntos de Experiencia, lo más importante es mantener el ritmo de la historia y entretenerte.

A lo largo de la aventura encontrarás anotaciones en cursiva denominadas “**Addenda:**”, que intentan aclararte por qué ciertos acontecimientos tienen lugar, manteniendo cierto suspense.

A partir de este momento nos referiremos como personaje a aquel ser imaginario que, en nuestro caso, habita en la edad media y es interpretado por un jugador.

Por una cuestión práctica, cada vez que en el módulo aparezca un nombre que se refiere a alguno de los personajes jugadores pregenerados, éste aparecerá resaltado en negrita y cursiva. Ej. **Alfonso**. De este modo podrás diferenciarlos de los personajes no jugadores hasta que te familiarices con ellos.

Al final del módulo se encuentran las Ayudas al juego, con sus soluciones, y una cronología detallada de los acontecimientos.



Expectativas de los Jugadores

La aventura es suficientemente libre para que puedan investigar muchos sitios sin “levantar muchas perdices”. Sin embargo, hay varios momentos de peligro que pueden acabar con todo tu grupo en la misma sesión (especialmente si cada Personaje es sorprendido en solitario). Como Director de Juego deberás equilibrarlo en función de tus jugadores.

Aunque aún no sepas muy bien lo que te contamos, a veces los Jugadores pueden encontrarse frustrados o desorientados, por no saber exactamente lo que andan buscando. La cantidad de pistas y rompecabezas también puede abrumarlos un poco. Después de todo, hay varias tramas paralelas (el destino de Cecilia Ansúrez, el atentado contra el arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas, la búsqueda de la inmortalidad por parte de Enguerrando de Cahors o la venganza del caballero Menazio) con un nexo principal, el pacto de la *Fraternitas Proditoris*. Cuanto más averigüen más encajarán.

Por último, el final del módulo (después del atentado) contiene un epílogo deliberadamente abierto para que si lo deseas puedas desarrollar futuras aventuras.

Aunque esta aventura no es muy larga, te recomendamos que siempre que debas interrumpir la sesión lo dejes en un momento “cliffhanger”, esto es en medio de la escena o momento de acción inacabada. De este modo se mantendrá el suspense hasta la siguiente sesión y permitirá retomarla más rápidamente. Por ejemplo “...*le están enterrando vivo... En ese momento, notáis una presencia a vuestra espalda. A unos metros en el exterior, hay una figura de una mujer.*” Y le dices a *Alfonso* “Parece Cecilia”. Fin de la sesión y el próximo día continuamos.

Recurso de “Muerte Oscura”

“*Qui Oculos Habent*” es una aventura con un final deliberadamente abierto para que puedas incluirlo en una campaña o desarrollar más aventuras en el futuro, por ello puede que quieras utilizar el recurso de “Muerte Oscura”.

Dado que varios Pnj’s importantes, tanto amigos como enemigos, aparecen a lo largo de esta aventura, si uno de ellos es derrotado en combate o asesinado y necesitas que reaparezca en un momento o aventura posterior usa este recurso. Para ello, asegúrate de que el cuerpo de dicho Pnj no puede hallarse. Esto puede ser porque queda enterrado bajo los escombros, arde hasta ser irreconocible o algo similar.

Cuando éste reaparezca más adelante, deberás tener una historia preparada para explicar su “milagrosa” supervivencia. No debes hacer uso recurrente de este “truco” o harás sospechar a tus Jugadores. También puedes prepararte para crear un Pnj similar (pero no idéntico) que ocupe el lugar y los objetivos del personaje fallecido en un momento posterior de la aventura. Si te decantas por esta opción, puede que no deseas utilizar el recurso de la “Muerte Oscura”, salvo en las ocasiones que a continuación se indican como “necesarias”.

En el módulo hay dos momentos en los que necesariamente debes utilizar el recurso de “Muerte Oscura”. El primero es en la introducción de *Alfonso* y tiene relación con el “fallecimiento” de Cecilia de Ansúrez, de modo que cualquier declaración que realice el Personaje le impida verificar que Cecilia continúa con vida. El segundo es relativo al *Angelus Tenebrarius* que ataca al Padre Quiterio en Sotopalacios. De igual modo, es demasiado pronto en la aventura para que los Pj’s descubran evidencias de que los *Angeli* no son espectros venidos del más allá. Por ello no pueden de ninguna manera encontrar el cuerpo del asesino. Esta última situación no es exactamente un escenario de “Muerte Oscura”, pues su muerte puede ser definitiva y no es necesario que reaparezca más tarde.



Un poco de historia

Orígenes

A principios del siglo IX, el norte de la península se encontraba en una convulsa situación. En los territorios cristianos más septentrionales a la vez que se iba formalizando el principio de la reconquista a los árabes, se sucedían las traiciones y pugnas por el control de los enclaves recién recuperados. Entre aquellos hombres al servicio de Alfonso II de Asturias, se encuentra el soldado Ansur de Cerezo. Oriundo de la población de Fresno del Río Tirón, su lealtad y bravura pronto le hacen merecedor de reconocimiento. Incluso durante el retiro de Alfonso II en el monasterio de Ablaña, permanece fiel y realiza, en nombre de su rey, numerosas escaramuzas contra los árabes en las regiones montañosas que mejor conoce.

Una vez que Alfonso II recupera el trono, premia sus servicios y le asciende a la nobleza, permitiéndole fundar la familia Ansúrez. Ignorado excepto por sus más allegados, la familia de Ansur desciende de uno de los más fieles servidores de Prisciliano, un asceta del siglo IV que fue obispo de Ávila y uno de los primeros herejes ejecutados. Durante varias generaciones han mantenido su culto en secreto, e incluso Ansur oyó a su abuelo proclamar con orgullo que uno de sus antepasados había sido discípulo del “mago”, quien aseguraba conocía la verdad de la fundación de la Iglesia.

Son tiempos turbulentos cuando en el año 813 se extiende la noticia de que un ermitaño ha descubierto una extraña tumba en las cercanías de Iria Flavia, después de una lluvia de estrellas. En el momento en que le es comunicada esta noticia al Rey Alfonso II, Ansur se encuentra en Oviedo a su servicio. La descripción de un hombre decapitado, que aseguran es el apóstol Santiago, tiene un importante efecto en el caballero prisciliano. Sospechando que la tumba pudiera pertenecer a aquel del que tanto le han hablado, y quizás contener innumerables tesoros en sus cercanías, solicita ser asignado a la misión para la certificación y protección de dicho lugar sagrado.

A su llegada, Ansur y su cohorte son conducidos al “Campus Stellae” donde halló las tumbas, cuatro en forma de pozo en el interior del protomonasterio, y una más de cúpula. Cuando en esta última, oculto bajo unos escombros, encuentra un arcón de madera forrado de cuero, que sorprendentemente había soportado la humedad, se disiparon todas sus dudas. Dentro debidamente enrollado había un texto romano, que firmaba un tal Delfidius, junto a otros documentos bien conservados... Ansur Ansúrez ya no dudó un instante en pensar que había hallado la tumba de Prisciliano, que siguiendo la tradición había sido trasladado desde la ciudad de Treveris. Examinando con detalle el tesoro que contenía el cofre, (un texto en latín, otro en hebreo, y dos tratados más, uno de arquitectura y otro de magia y herbología), quedó convencido de la relevancia del descubrimiento y de su necesidad de mantenerlo oculto.

El primer documento, escrito en latín, databa del año 340 AD, y parecía una confesión de Delfidius, retórico maestro de Prisciliano durante su estancia en Burdigala (Burdeos). En el escrito, Delfidius argumentaba que su bisabuelo, que había estado con las legiones romanas, aseguraba que uno de los más famosos apóstoles no murió según cuentan las escrituras, sino que volvió al norte de Hispania. Con él trajó algunos documentos que aseguraban que el origen de la Iglesia estaba fundamentado en unos acontecimientos que ponían en entredicho alguno de sus pilares más básicos.

Junto a la confesión de Delfidius, encontró unos manuscritos en hebreo. Se trataba de un texto apócrifo titulado “El Testamento de Judas”. Tal vez para cualquiera de los soldados que habían estado al cuidado del tesoro o que en este momento le acompañaban, el texto hubiera pasado desapercibido como unos vulgares legajos, pero Ansur Ansúrez, que había sido instruido cuando era niño por un rabino judío amigo de su padre llamado Nejemías, podía leerlo, aunque con cierta dificultad. El caballero queda consternado por la revelación. El texto aseguraba que el nacimiento de la Iglesia Cristiana había sido urdido por los apóstoles para utilizar a Jesús en su propio beneficio.



Junto al "Testamento de Judas", Ansur de Cerezo también halla un completo estudio de arquitectura, el "De Architectura Libri Decem" de Marcus Vitruvius Pollio (más conocido como Vitruvio) y un tratado de herbología muy antiguo, que no consigue descifrar.

Addenda: El "De Architectura Libri Decem", es uno de los más detallados estudios de arquitectura. Fue escrito entre el 80 AC y el 15 AC, y permaneció oculto durante siglos, hasta que en el año 1414 fue descubierto y difundido públicamente por Poggio Bracciolini (según unos en la Abadía de Monte Cassino, según otros en la Abadía de Saint Gall durante el Concilio de Constanza en 1416). Este tratado es sobre el que fundamentará Leonardo Da Vinci muchos de sus estudios, entre ellos el famoso hombre de Vitruvio. Ciento es que hay numerosas referencias a otros fragmentos del texto, la más antigua del Siglo X. En la aventura no se especifica si este fragmento es o no el que descubrirá Poggio en el futuro.

El Testamento de Judas

Este documento, asegura que los apóstoles estaban, confabulados para convertir a Cristo y su mensaje en una corriente filosófica-política radicalizada del movimiento zelota que les permitiría oponerse al yugo romano y los fariseos con la intención de conseguir una Judea independiente.

El texto revela que Judas Iscariote estaba en connivencia con el resto cuando entregó a Jesús en el monte de los olivos, e incluso que todo formaba parte de un plan para liberar al líder zelote Barrabás, ya que Jesús había manifestado su oposición desautorizando las posturas más radicales del movimiento, como los atentados producidos por los "Sicarios" o los "Enmanuel". Además, aseveraba que cuando Jesús fue bajado de la cruz aún estaba vivo, aunque delirante por la insolación y la pérdida de sangre. En el texto, el apóstol Simón el Zelote, que quería convertir a Jesús en un mártir, transforma el contratiempo de que esté aún vivo en una oportunidad. Convence a los más allegados al movimiento zelota para realizar un montaje que incluya una resurrección milagrosa, lo que incluya enterrarlo vivo y hacer que alguien lo descubra al amanecer. El resto de los apóstoles se muestra de acuerdo y proceden a llevarlo al sepulcro. Suministran drogas a Jesús para mantenerlo débil, y encargan a Judas Iscariote ("el Sicario") que vigile la entrada al sepulcro. Simón ordena a Judas, que ahora que ya está planeado el futuro de la iglesia, debe eliminar a Jesús una vez la representación haya concluido.

Por la mañana, para cuando se acercan María, María Magdalena y Salomé a visitar al difunto, ya está todo preparado. Judas ha entreabierto el sepulcro, y Jesús sale desesperado de él hacia el exterior, balbucea palabras ininteligibles y huye consciente del peligro que corre su vida. Judas lo persigue y le da muerte en el monte. Tras enterrarlo en un lugar incierto, regresa con el resto para informarles. Pedro, Santiago el Mayor y Andrés comienzan a extender los rumores de la resurrección.

Sin embargo, Judas se mueve entre la duda de su fundamentalismo zelota y el remordimiento de su traición. Aunque está desengañado porque su Mesías no era el líder terrenal que él deseaba, el hecho de asesinar a su amigo amenaza con hacerle perder la razón. Para evitar delatar a los demás y arrepentido de su traición lo confiesa todo en un testamento, y tras esconderlo en un lugar seguro, se ahorca en un algarrobo loco.

Addenda: El algarrobo loco, ciclamor o erguvan (*Cercis siliquastrum*) es conocido en la actualidad como Árbol de Judas o Árbol del amor.

La Creación de la Fraternitas Proditoris

Ansur, resuelto a no permitir que dichos documentos caigan en manos de la Iglesia y consciente del poder y prestigio que especialmente el "Testamento de Judas" le puede proporcionar, elige entre sus hombres a los dos de mayor confianza y en un acto de absoluta lealtad, los tres acaban con el resto, con el fin de mantener el secreto sobre el hallazgo. Después decide trasladar el arcón con todo su contenido a su residencia en Fresno del Río Tirón.

Precisamente en esa época, se funda en Fresno del Río Tirón una comunidad eremítica, cuyo máximo responsable es Vidores de Cerezo. Este erudito que pronto gana gran notoriedad, y predica en la zona, le sirve a Ansur para que entre los peregrinos y romeros que acuden a él, pueda convocar a ciertos adeptos a su causa. Nadie se extraña de que algunos importantes nobles acudan a su residencia, sin sospechar que paulatinamente se está fundando una oscura organización, la *Fraternitas Proditoris* (su traducción literal sería "La Cofradía del



Traidor”), en la que aquellos dos nobles caballeros que volvieron con él desde Galicia son los primeros “Freiles”. Para no despertar demasiadas sospechas se sirve del recién constituido “Camino de Santiago”, como ruta de comercio y peregrinaje. Para mantener de alguna manera el control del área, convierte la región en un baluarte que impida el avance de los árabes y de esta forma justificar la presencia de los notables caballeros. Sus adeptos son importantes nobles de familias de la península a los que Ansur revela parte del contenido del texto hebreo, para que con la posibilidad de extorsionar a la Iglesia se hagan aún más influyentes, ricos y poderosos. De hecho, esos conocimientos le sirven para resolver la disputa entre Toledo y Santiago por los restos del Apóstol...

Su hijo Rodrigo Ansúrez comienza a estudiar con Vitores, quien no sólo es un curandero extraordinario, sino que tiene grandes conocimientos de herbología. Ansur pronto ve que los progresos de su hijo tienen un dulce resultado. Rodrigo Ansúrez, con la ayuda de Vitores y el anciano Nejemías, investiga el texto de botánica traído de Galicia, y revela a su padre que ha descubierto que además de peligrosos venenos contiene la fórmula de un preparado que puede prolongar la vida considerablemente. Sin embargo, pronto el judío ve el peligro de que Rodrigo caiga bajo el influjo del místico, lo que puede poner en peligro el secreto de la herejía. Nejemías, con la ayuda del segundo hijo de Ansur, Pedro Ansúrez, consiguen convencer a Ansur de la necesidad de eliminar a Rodrigo y encontrar un medio de garantizar la lealtad a la causa de todos los frateres, así como prevenir cualquier ataque o represalia en el futuro contra ellos. Pedro Ansúrez y el rabino Nejemías establecen que cualquier miembro perteneciente a la *Fraternitas Proditoris* debe realizar una prueba de fe y lealtad. Para ello, en un momento concreto y ante la presencia del Maestre o el Senescal, debe envenenar a su primogénito y entregar el cadáver a la *Fraternitas*. Aunque con numerosas dudas, Ansur, como Fundador de la *Fraternitas*, se ve obligado a dar ejemplo y acaba con Rodrigo. Atormentado por la culpa, Ansur cede el título de Maestre a Nejemías, y su hijo Pedro Ansúrez pasa a ser el nuevo Senescal (aunque “de facto” ya lo era).

Sin embargo, aunque desconocido para todos excepto para el Maestre y el Senescal de la *Fraternitas Proditoris*, el sacrificio es una farsa. Los primogénitos en realidad son drogados y sometidos por parejas a torturas en un lugar decorado como el propio infierno. Trastornados por el tormento surgen como “resucitados” que son aislados por la secta del resto de la sociedad.

Estos “renacidos” que reciben el nombre de *Angeli Tenebrarii* se convierten en guardianes del Maestre de la *Fraternitas* y su Senescal, no respondiendo ante nadie más. Además, su existencia es borrada de la conciencia común, eliminando en lo posible los registros, con la excepción de un cuadro en el que se representa al “difunto” junto a su tumba que habitualmente se entrega a sus familias a quienes les convencen de que las almas de esos difuntos pueden regresar para atormentar a los vivos.

Con ahora ya todo el poder de la “*Fraternitas Proditoris*”, a Pedro Ansúrez sólo le queda un cabo suelto: Vitores de Cerezo. En un acto de traición, realiza un pacto con los árabes. El rey Gaza, cuya hija Coloma había sido convertida al cristianismo por Vitores, ya había puesto precio a la cabeza del religioso. Pedro Ansúrez ofrece permitir que uno de sus albarrares al mando de un pequeño grupo de askari, realice una incursión en la zona y facilitarle el acceso hasta el pueblo. A cambio, solicita una retirada honorable de sus tierras y que los árabes no ofrezcan oposición, cuando realice el contraataque para recuperar lo que es suyo por derecho. Los árabes cumplen el trato; Vitores es capturado cerca de Quintanilla de las Dueñas y, tras ser atado y colgado en un madero en forma de cruz, agoniza durante tres días. Finalmente es decapitado en las inmediaciones de Cerezo. Ansur, ya enfermo realiza una desesperada carga contra la avanzadilla árabe y muere atravesado por una lanza.

En unas semanas, Pedro Ansúrez acude a reconquistar sus tierras, cubriendose de gloria. Es premiado generosamente por el rey por su brava hazaña y se le concede la gestión de esa parte del Camino Jacobeo. Pedro, hace voto de construir una ermita donde depositar la cabeza y restos de San Vitores, jurando mantener la memoria del santo mártir, aunque al principio utiliza una de las cuevas donde vivió el eremita. Pocos años después Diego Porcelos funda la ciudad de Burgos. Viendo Pedro la necesidad de trasladarse a la corte y deseando mantener cerca “los tesoros”, construye la Ermita de San Vitores en las inmediaciones de Caborredondo, a pocas millas de la nueva urbe. En realidad, en ella también deposita la cabeza de Prisciliano y los tesoros que trajo de Iria Flavia.

Con el tiempo la *Fraternitas Proditoris* extiende su red de poder, aunque manteniendo sólo a doce familias dentro de su “Consejo de los Doce”. Los beneficios económicos, políticos y sociales conseguidos son



considerables, pero el Maestre Andrés Ansúrez, hijo de Pedro, viendo el peligro en llamar demasiado la atención, establece por tradición que los puestos ocupados siempre sean en segundo plano o de consejeros. Además, para mantener el equilibrio de la *Fraternitas*, se busca que el Maestre siempre se apoye en un Senescal que complemente sus habilidades. Dicho Senescal será depositario de los tres secretos de la *Fraternitas*, y en el futuro será investido como Maestre. Así, un Maestre militar elegirá a un Senescal que sea buen administrador y versado quien, en el futuro cuando a su vez tome el cargo de Maestre, elegirá a un Senescal militar, y así sucesivamente.

Addenda: Los detalles del funcionamiento de la organización y el condicionamiento de los *Angeli Tenebrarii* está detallado en su propio capítulo en la página 17.

Los años transcurren y la “Cofradía del Traidor” toma parte en numerosos acontecimientos de la historia como la Boda de Rodrigo Díaz de Vivar “el Cid”, o la Batalla de las Navas de Tolosa. En algunas ocasiones incluso toman bandos enfrentados, como cuando participan en la tutela del infante Enrique I y simultáneamente apoyan a Berenguela de Castilla en su interés por coronar a su hijo Fernando como Rey de Castilla. Los miembros de algunas familias de la “Fraternitas” combaten junto al Rey Alfonso X en la toma de Niebla, confabulan en Aragón promoviendo la fundación de la Orden de Montesa en perjuicio de la de Calatrava, y participan en muchos otros sucesos más.

Precisamente, durante los convulsos tiempos en los que Castilla se ve amenazada por León y se construye la Catedral de Burgos, la hermandad tiene especial relevancia. Algunas de sus familias participan en la financiación de tan magna obra, con intereses ocultos.

Sin embargo, “toda organización lleva en su principio la semilla de su propia destrucción” y la *Fraternitas Proditoris* no es una excepción. En el momento en que se desarrolla la aventura, hay varias circunstancias que pueden suponer el salto a la gloria de la Hermandad, o su desaparición y condena al olvido.

La Lucha por el Control

Hace veintiún años, el Maestre vigente de la *Fraternitas*, Gaspar Dávila es herido en la cabeza en una refriega. Permaneciendo inconsciente varios días, cuando se recupera padece de una severa amnesia y no recuerda en absoluto quién es, a quién sirve, o cualquier cosa relativa a la hermandad. En definitiva, prácticamente es un niño vuelto a nacer. Unos frailes franciscanos se hacen cargo de él, mientras todos se preguntan su paradero. En el monasterio donde es recluido durante varios meses, quienes le atienden nada saben del *Elixir Aetatum* o la importancia de que le sea administrado con regularidad. Poco tiempo después enferma del “Mal de San Antón” y para cuando de nuevo empieza a recordar algo en su memoria ya nada puede hacerse para recuperar la efectividad del elixir. Poco antes de su fallecimiento llama a su Senescal, Alejandro Ansúrez y le entrega el mando de la “Cofradía”.

Addenda: El “*Elixir Aetatum*” o “*Elixir de las edades*” es uno de los tres secretos que guarda la *Fraternitas*. Es un preparado alquímico que previene las enfermedades, proporciona vigor y mantiene cierto aspecto juvenil y saludable a todo aquel que lo ingiere con cierta regularidad. Toda la información del “*Elixir Aetatum*” se encuentra detallada en el Appendix II.

La muerte de Gaspar Dávila ha dejado como superior de la *Fraternitas* a un temperamental caballero, poco versado en la política y más interesado en la cacería, las gestas y la diversión. Considerado por muchos miembros del Consejo demasiado joven e inexperto para hacerse cargo del control de una organización con tan larga “tradición”, pronto surge una división entre el nuevo Maestre Alejandro Ansúrez y su recién nombrado Senescal Martín Cevallos que inicia una lucha por el control de la organización y los *Angeli Tenebrarii*.

Las estrategias de ambos son absolutamente diferentes y surge una disputa entre Alejandro Ansúrez y Martín Cevallos. La opinión respecto a las directrices de la *Fraternitas* se convierte en un continuo motivo de discusión. Martín Cevallos tenía la intención de empezar a promocionar a las familias de la *Fraternitas* al primer plano de la política y el comercio. Alejandro Ansúrez, como conservador, era consciente de los peligros de exponer a sus miembros en las altas esferas, de forma que si uno fuese descubierto podría ocasionar una cadena que supusiese el fin de la *Fraternitas*. Por no hablar de que dicha actitud de su Senescal rompía la tradición de la



orden que había permanecido invariable durante siglos. No obstante, a pesar de que Martín Cevallos debe lealtad a su Maestre, no se da por vencido.

Durante los años siguientes, Martín Cevallos trata de influenciar al “Consejo de los Doce” intrigando y creando divisiones de forma que Alejandro Ansúrez parezca incapaz de liderar la orden y responsable de la decadencia de la secta. Incluso, les promete que les proveerá de un elixir, sólo en poder del Maestre, que proporciona longevidad. De forma sutil consigue introducir en la casa de su rival a Domitila, una mujer con “conocimientos de brujería” para que le sirva de espía. La relación entre Alejandro Ansúrez y su esposa Catalina nunca había sido buena, pero la indiferencia entre ambos nunca había resultado demasiado incómoda hasta la llegada de esta ambiciosa criada. Domitila, aprovechando la latente animadversión entre sí del matrimonio, poco a poco va creando malestar en el seno de la familia Ansúrez y consigue además seducir a Alejandro para poder influirle. Martín Cevallos ordena a Domitila que utilice el temperamental carácter de Alejandro para separarle de todos aquellos que le son leales... y como se explica más adelante, la criada se toma su misión tan en serio que es responsable de muchas atrocidades cometidas durante este período.

Mientras, Alejandro trata de impresionar al “Consejo de los Doce” intentando recuperar la gloria de la *Fraternitas Proditoris*. Primero contrata a un extraordinario pintor, Tancredo, para que devuelva la imagen de antaño al mausoleo de la familia Ansúrez en Burgos. El inigualable estilo del artista y la calidad de sus pinturas, así como su interés en lo sobrenatural, hace que pronto Alejandro Ansúrez lo tome bajo su “tutelaje” como “freile lego”, con la intención de que trabaje ya no bajo un contrato, sino por su absoluta devoción. Sin embargo, las revelaciones de la *Fraternitas* pronto quebrarán su voluntad, convirtiéndole en una amenaza para la *Cofradía*.

Alejandro, realiza también una serie de grandes donaciones a los miembros de la hermandad, destinadas a que rehabilitem sus mansiones e incluso se embarca en el proyecto de rehabilitar la ermita de San Vitores en Caborredondo. Sin embargo, ni siquiera esto despierta afinidad por parte de los miembros del Consejo, que continúan influenciados por Martín Cevallos retirándole su apoyo. Sin quien le ayude con la gestión económica, pronto se queda sin fondos.

El Maestre, ante la falta de “lealtad” por parte de los miembros del Consejo, y empujado por los consejos de Domitila, comienza con una agresiva política de intimidación, presionando a las familias a través de los *Angeli* de las mismas. Sin darse cuenta, va perdiendo el control. El conflicto psicológico de los *Angeli Tenebrarii* al verse obligados a atacar a sus parientes, comienza a romper su condicionamiento que rápidamente es aprovechado por Martín Cevallos, hasta que un “desgraciado” accidente provoca la muerte del Ángel de los Ansúrez, que no es otro que Pedro, el hermano mayor de Alejandro Ansúrez. Esto provoca una inusual situación; el hijo mayor de Alejandro, José Ansúrez, quien debía ser sacrificado como *Angelus Tenebrarius*, había muerto hacía un par de años cuando entrenaba una arriesgada maniobra, aunque públicamente se explicó como un accidente. Esto obligaba a entrenar a su segunda hija Cecilia para que ocupase su lugar, obligándola a recibir un condicionamiento en mucho menos tiempo y poniendo en riesgo la línea familiar. Con la muerte de Pedro, la vacante del *Angelus* de los Ansúrez debía cubrirse lo antes posible.

Por si Alejandro Ansúrez no tuviese suficientes problemas, su hija Cecilia comienza en secreto un romance con *Alfonso* (Personaje Jugador), hijo de Eusebio, uno de los hombres de armas más leales de los Ansúrez. Fiel a su misión y tratando de apartar al maestro de su hombre de confianza, Domitila por un lado incentiva a Cecilia a profundizar en la relación, mientras por otro aumenta aún más las suspicacias de Alejandro. Pronto esta relación se convierte en una amenaza, y ante la posibilidad de que su hija abandone la familia, la *Fraternitas* y la ciudad, Cecilia debe convertirse en *Angelus Tenebrarius* incluso antes de lo previsto. El hijo de Eusebio, *Alfonso*, a quien inculpan de la muerte de la joven, debe abandonar la ciudad para evitar ser ahorcado. Tan traumático acontecimiento, quiebra la confianza del señor de los Ansúrez con su Maestro de Armas. Con el paso del tiempo Alejandro se vuelve más paranoico y descuidado, y su esposa empieza a sospechar de las circunstancias de la muerte de su hija. Con la pérdida de Cecilia, la división entre Alejandro y Catalina también es definitiva.

Dado que la familia Ansúrez está dedicando casi todos sus recursos al enfrentamiento con los Ceballos, el pintor Tancredo teme perder el mecenazgo de Alejandro, quien ya le debe una importante cantidad por los trabajos realizados. Pronto se ve obligado a elegir entre su sustento o el mantenimiento de su vivienda. En



estas circunstancias, y temiendo por su vida, decide abandonar la secta mientras pueda. El pintor planea robar algunos de los tesoros de la *Fraternitas* con la intención de extorsionarles para conseguir cobrar el dinero y tratando de garantizar su seguridad. Consciente de la importancia del “*Libro del conocimiento de todos los reynos y tierras*”, en los que se encuentran especialmente reseñados todas las familias que pertenecen a la secta, primero se hace con este volumen. Poco después, Tancredo desaparece sin dejar rastro, tras sustraer el “*De Architectura Libri Decem*”, otro de los principales textos de la *Fraternitas*.

La traición de Tancredo deja a Alejandro en evidencia. Tras este último fracaso, el noble se ve obligado a convocar un “capítulo” de la Orden y ceder “voluntariamente” el cargo de Maestre, abdicando primero en presencia del Consejo de los Doce y después frente a los *Angeli Tenebrarii*.

Pronto Catalina muere envenenada por Domitila y Alejandro cae en una profunda depresión pese a su aparente desapego por su esposa. Sólo la criada, que finalmente se ha enamorado de él, permanece a su lado. Alejandro aquejado por la frustración de haber tenido que sacrificar a todos sus descendientes, enloquece y se encierra en su mansión. La familia Ansúrez pasa al olvido.

La *Fraternitas Proditoris*, ahora bajo el control de Martín Cevallos, centra sus esfuerzos en perseguir al pintor Tancredo pensando que es el único que conoce el secreto de la *Fraternitas*. Durante los siguientes dos años, Tancredo sufre diferentes atentados, hasta que al final se refugia en el Monasterio de Rioseco. Hecho desconocido para la *Fraternitas*, Tancredo había compartido sus dudas y algunos secretos de la *Fraternitas* con varios amigos de su infancia, el arquitecto Juan de Villafranca, el padre Quiterio y el rabino Jerudah Alguadix. Los cuatro, asustados por las revelaciones de los documentos robados por Tancredo, deciden juramentarse y guardar el secreto. Posteriormente tras los intentos de la *Fraternitas* por eliminar al pintor, los amigos prometen no reunirse nunca más y pasar a la “clandestinidad” para evitar futuros ataques y sospechas. De este modo, Juan de Villafranca, como maestro arquitecto, se hace depositario del “*De Architectura Libri Decem*”, el Padre Quiterio conserva “*El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras*” y el Rabino Jerudah simplemente conoce dónde están los demás, especialmente es el único que sabe dónde está Tancredo. A pesar del juramento de “ocultarse unos de otros”, ocasionalmente se envía cierta correspondencia y unos años después esto causará que finalmente la *Fraternitas* sepa de ellos.

El nuevo Maestre, Martín Cevallos, renovado y sin enemigos, forma un nuevo Consejo. Elige para que sea el nuevo Senescal de la *Fraternitas* a Sebastián Bardejo de Alvarado, un calculador e interesado sacerdote que va ascendiendo posiciones dentro de la jerarquía eclesiástica. Ahora que Martín Cevallos decide la estrategia de la *Fraternitas*, su intención es colocar a medio plazo a Sebastián Bardejo en una posición prominente como Arcediano de la Catedral de Burgos y, si es posible, conseguir para él el arzobispado de Burgos.

También, Martín Cevallos, elige a una adinerada familia de nobles cántabra para que ocupe el hueco dejado en la *Fraternitas* por la caída de los Ansúrez. A la cabeza de la familia Corconte está Leal de Corconte, quien pronto le cede su lugar a su hijo Cándido de Corconte, que también es partidario del nuevo orden de la *Fraternitas*.

Así transcurren varios años mientras la orden vive un nuevo resurgir de sus cenizas.

Últimos Movimientos

Hace unos meses, durante una visita a la construcción de una ampliación de la Colegiata de San Martín de Elines, el Arcediano de la Catedral Sebastián Bardejo queda sorprendido por la extraña arquitectura del edificio y las referencias veladas a los principios de Vitrubio, demasiado parecidas a aquellas que figuraban en los textos robados a la *Fraternitas* del “*De Architectura Libri Decem*”. Tras investigar más a fondo, encuentra indicios de que el arquitecto Juan de Villafranca puede saber algo de la organización e informa al Maestre Martín Cevallos. El Maestre le ordena averiguar el rastro de aquellos que estén en contacto con el arquitecto.

La red de contactos descubre la identidad del Padre Quiterio y el Rabino Jerudah, como cómplices de Juan de Villafranca y Tancredo, y desde entonces se les mantiene bajo vigilancia.



La *Fraternitas* tiene planeado atentar contra el arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas durante la conversión colectiva de los judíos en Burgos que tendrá lugar a mediados de Julio. En su camino hacia esta ciudad, las seis parejas de *Tenebrarii* tienen diferentes misiones, entre ellas acabar con Tancredo y aquellos que le ayudaron. La primera víctima es Juan de Villafranca y su brazo ejecutor la pareja formada por los *Tenebrarii* Cecilia Ansúrez y Tomás de Cardona. En apariencia un plan perfecto.

Sin embargo, todo plan perfecto, está sujeto a la voluntad del destino. Apenas una semana antes del inicio de la aventura, Martín Cevallos ha sido asesinado. El Arcediano Sebastián Bardejo ha tomado las riendas de la *Fraternitas* con una apretada agenda en el momento más delicado. Para organizar perpetrar el atentado contra el arzobispo y renovar el vínculo con los *Tenebrarii* hacia su persona, el nuevo Maestre ha solicitado el apoyo de Cándido de Corconte, a quien pretende nombrar su Senescal, pero este hecho todavía no se ha comunicado a los miembros del Consejo, como tampoco ha trascendido que ha sido el propio Cándido quien ha dado muerte al Maestre. El propio Sebastián Bardejo le ha propuesto el cargo de Senescal, a cambio de acelerar los acontecimientos. El arcediano ha convocado a todos los *Angeli*, pues pretende aprovechar la ocasión para trasladar las reliquias a una nueva capilla que está construyendo en la Catedral. **Addenda:** Esta decisión se demostrará como uno de los más importantes errores de Sebastián Bardejo. El hecho de no decírselo a los demás y pretender jurar con los *Angeli* antes del Capítulo de la *Fraternitas*, pondrá en claro riesgo la vida del Maestre y el aún no nombrado Senescal durante la aventura. Si ambos muriesen, supondría un grave golpe para la *Fraternitas*, haciendo que el secreto del Elixir Aetatum y los *Angeli Tenebrarii* se perdiesen para siempre...

Y por si la *Fraternitas Proditoris* no tuviese suficientes problemas, la inesperada llegada de Enguerrando de Cahors, un diácono francés al que acompaña un caballero Hospitalario que responde al nombre de Menazio de Talavera, ambos portando un enigmático tríptico de París puede complicar las cosas.

Y por supuesto un sin número de complicaciones que le vendrá a la *Fraternitas* de manos de los personajes...

Fraternitas Proditoris

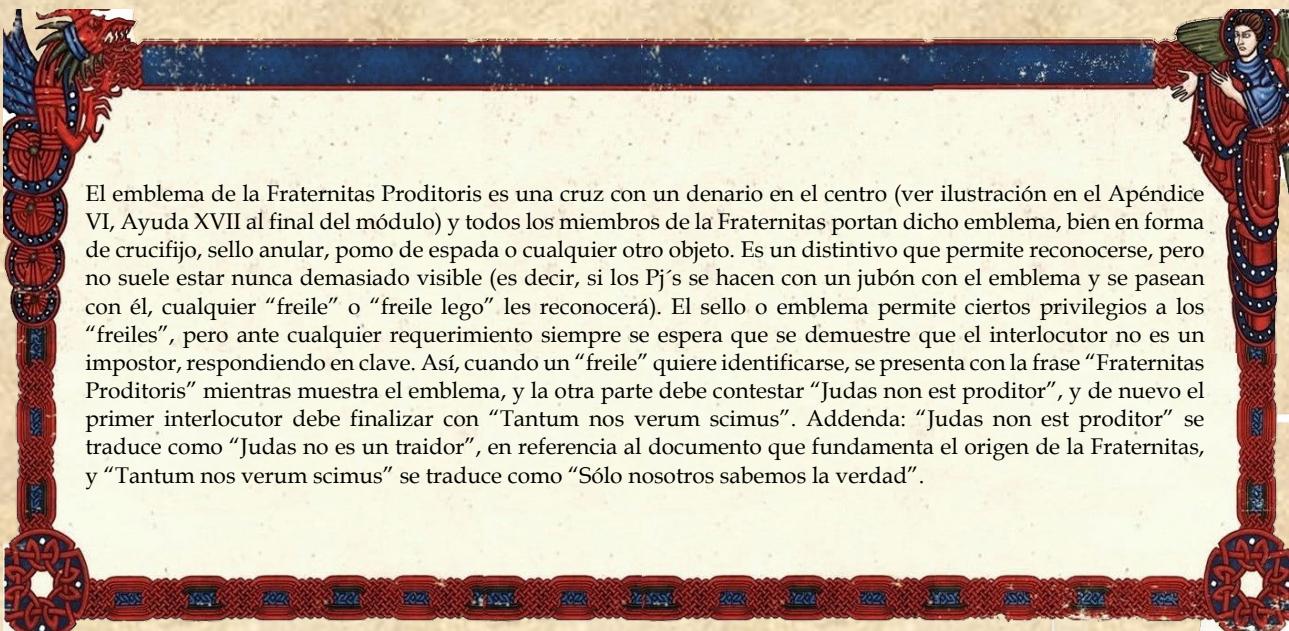
La *Fraternitas Proditoris* está estructurada al estilo de una orden militar-religiosa. El Maestre es el rango superior y controla absolutamente todas las actividades de la orden. También es el depositario de los tres grandes secretos de la *Fraternitas*, que son el "Testamento de Judas", la fórmula del Elixir Aetatum y los *Angeli Tenebrarii*.

El segundo cargo más importante es el "Senescal", que es elegido por el Maestre y al cual le son revelados los tres secretos en el momento de su elección. En el momento de su toma de posesión del cargo, el Senescal es nombrado legítimo sucesor del Maestre. En una ceremonia secreta, al Senescal también le juran lealtad los *Angeli Tenebrarii*.

Como ya se ha indicado, es obligación del Maestre elegir un Senescal cuyas habilidades complementen las suyas, de modo que un Maestre militar elegirá a un buen administrador para el cargo.

El Maestre, el Senescal y otros diez "Freiles" componen el "Consejo de los Doce". Estos últimos son personas influyentes de familias nobles, que tan solo conocen el secreto del "Testamento de Judas" y tienen un temor reverencial a los *Angeli Tenebrarii*, de los que creen que son las almas de sus primogénitos difuntos. Naturalmente desconocen que el veneno que ellos les dieron no fuese mortal, como también ignoran todo lo relativo al "Infierno" o el ritual. Algunos miembros del Consejo, con el permiso del Maestre o el Senescal, pueden confiar el secreto del "Testamento de Judas" a alguien de absoluta confianza. Estos nuevos "freiles legos" no tienen ningún tipo de conocimiento de la *Fraternitas*, ni de las identidades de sus miembros o su funcionamiento, pero deben mantener la lealtad a la *Fraternitas* bajo la responsabilidad de su "Tutor". Naturalmente hay muy pocos casos de estos en la historia de la *Fraternitas Proditoris*.

Los miembros de la *Fraternitas* se reúnen en muy raras ocasiones. Estos encuentros denominados "Capítulos" pueden ser para iniciar a un nuevo miembro (ante el fallecimiento de otro), ante una sucesión de cargo, o la comunicación de importantes directrices de la orden. Los *Angeli Tenebrarii* también se reúnen en un Capítulo cada vez que deben jurar lealtad a un nuevo Maestre o Senescal (como sucede durante la aventura).



El emblema de la Fraternitas Proditoris es una cruz con un denario en el centro (ver ilustración en el Apéndice VI, Ayuda XVII al final del módulo) y todos los miembros de la Fraternitas portan dicho emblema, bien en forma de crucifijo, sello anular, pomo de espada o cualquier otro objeto. Es un distintivo que permite reconocerse, pero no suele estar nunca demasiado visible (es decir, si los Pj's se hacen con un jubón con el emblema y se pasean con él, cualquier "freile" o "freile lego" les reconocerá). El sello o emblema permite ciertos privilegios a los "freiles", pero ante cualquier requerimiento siempre se espera que se demuestre que el interlocutor no es un impostor, respondiendo en clave. Así, cuando un "freile" quiere identificarse, se presenta con la frase "Fraternitas Proditoris" mientras muestra el emblema, y la otra parte debe contestar "Judas non est proditor", y de nuevo el primer interlocutor debe finalizar con "Tantum nos verum scimus". Addenda: "Judas non est proditor" se traduce como "Judas no es un traidor", en referencia al documento que fundamenta el origen de la Fraternitas, y "Tantum nos verum scimus" se traduce como "Sólo nosotros sabemos la verdad".

Angelus Tenebrarí

Desde que son pequeños, los primogénitos de las familias que participan en la *Fraternitas Proditoris*, son preparados para convertirse en un *Angelus Tenebrarius*. En presencia de tutores de la *Fraternitas*, son obligados a entrenar físicamente al nivel de muchos artistas circenses, e intelectualmente al de grandes académicos. Pasan casi todas las noches ejercitando sus habilidades de combate, escalada, atletismo y acrobacias. Durante el día deben estudiar heráldica, arquitectura, botánica y un sinfín de asignaturas que pueden necesitar en una situación de peligro.

Sin embargo, la asignatura más importante de sus vidas es la Teología. Gracias a los tutores, en todo momento, el herético "Testamento de Judas" está presente en su vida. Reciben un condicionamiento absoluto a respetar la voluntad del Maestre y a convertirse en fanáticos religiosos. Continuamente se les induce a aceptar el dolor físico y emocional que puedan tener cuando sufren heridas en combate o deban asesinar impunemente a inocentes en nombre de la *Fraternitas Proditoris*, alimentando su resignación y el sentimiento de justicia salomónica (no exenta de crueldad). Se les somete a largos períodos de ayuno y se les limitan las horas de sueño para quebrar su voluntad.

También se les prohíben las relaciones sociales y se les enseña a desligarse de su familia, raíces y resto del mundo, para superar el momento en que tengan que abandonarla y encuentren a su "gemelo" con el que compartirán el resto de "su vida". Esto les convierte en personas muy reservadas y desconfiadas.

Pero por encima de todo se les infunde un verdadero terror al Infierno, sabiendo que pronto deberán enfrentarse a él. Nada quiebra más su voluntad que saber que cuando lleguen a la pubertad van a morir y que irán a quemarse al Infierno a menos que cumplan los mandatos del Maestre. Para asegurarse de esto, la *Fraternitas* realiza una prueba final de lealtad al padre del elegido. Así, cuando llega ese momento, el progenitor envenena su comida o bebida con un "preparado" previamente entregado por el Maestre o el Senescal, que mata a su primogénito. Naturalmente en este doloroso momento y para evitar que se retrakte, estará acompañado por el Maestre o su Senescal. Aunque desconocido para todos excepto el Maestre y el Senescal, este veneno, el *Lethargus Trium Dierum* o Letargo de los Tres Días, no es mortal, pero provoca fiebre, dolores estomacales y parálisis, durante su agonía. En función de la resistencia del sujeto, esta fase puede durar entre dos y tres días. Después, el futuro *Angelus Tenebrarius*, cae en un "profundo sueño" y para toda su familia, incluido su padre, lo que se entrega al Maestre o Senescal es el cadáver del joven. A partir de este momento, el Maestre, el Senescal o ambos se hacen cargo del sujeto y lo trasladan a un lugar secreto, una de las cuatro Capillas de San Vitores que dispone la *Fraternitas*: la original en Burgos, la de Barxacova en Galicia, la de San Esteban del Valle en uno de los barrancos de Gredos y la de Leiva en el reino navarro, que se fueron



construyendo para facilitar que algunas familias más lejanas pudieran pertenecer a la *Fraternitas Proditoris*.

Addenda: Al final del módulo, en el Appendix II, se encuentra un apartado en el que se explica al detalle el *Lethargus Trium Dierum*.

La familia del difunto debe organizar un funeral, en el que no enterrará ningún cadáver. Se colocará una losa memorial sobre la tumba sólo durante un tiempo, y tan pronto como otro miembro de la familia fallezca y ya haya pasado un tiempo prudencial, esta será retirada, y será enterrado en su lugar. El objetivo de esta acción es borrar de forma paulatina la memoria del fallecido. Lo único que queda en poder de la familia para mantener un vago recuerdo es un cuadro en el que un santo es representado por el fallecido junto a una tumba.

Mientras la familia celebra el funeral, la *Fraternitas* lleva al durmiente a un lugar debidamente decorado como el Infierno. Se encierra al primogénito en un ataúd y cuando empieza a despertar se le entierra vivo. La experiencia traumática de despertar en el ataúd y permanecer allí varios minutos no es nada con lo que sigue después.

El Maestre y su Senescal han preparado la escena. Tras contratar a algunos maleantes y vagabundos, los han llevado al lugar acordado para que se disfracen de demonios y criaturas infernales. Son estos, los que deben sacar a la víctima del ataúd y tienen permiso para desahogarse con libertad con el rescatado. Éste, drogado con estramonio para que no oponga resistencia y sea susceptible a las alucinaciones, es golpeado y torturado. Después trasladan a la víctima a un potro de tortura donde el Senescal le somete a suplicio durante días, haciéndole creer que se encuentra en el Infierno y que su tortura durará eternamente. Cada vez que termina el suplicio, llega la penumbra y a su alrededor se colocan los otros "Ángeles Oscuros", asociando su presencia a la serenidad y el descanso. Como si se trataran realmente de los únicos guardianes del mártir y la oscuridad el único ambiente donde encontrar la paz.

Estos "Ángeles Oscuros" no son otros que el Maestre y el Senescal de la *Fraternitas* disfrazados. **Addenda:** Naturalmente ninguno de los verdaderos *Tenebrarii* participa del ritual porque participar en la "farsa" podría suponer una ruptura de su fe. Esta es una importante pista para los Pj's pues si descubren los trajes de los falsos "Ángeles Oscuros" o de los demonios podrían quebrar la lealtad de algunos *Angeli* a su favor, especialmente Cecilia.

Cuando la voluntad de la víctima ya está quebrada, tiene lugar la escena final. El Maestre, hace una aparición teatral en la que negocia con Satán la liberación del martirizado y su "resurrección". El demonio le permite liberarlo sólo si la víctima decide voluntariamente someterse a la voluntad del Maestre. En el contrato también se negocia que si desobedece volverá directo al Infierno irremediablemente. La escena está preparada para que la víctima escuche la conversación, como si los interlocutores no fuesen conscientes. Después, el Maestre pregunta al *Angelus Tenebrarius* si desea aceptar los términos del contrato, una pregunta para la que ya conoce la respuesta.

El resucitado resurge renovado, con un vínculo hacia su salvador difícil de romper, al que además cree con poder para controlar al demonio. Con el miedo al fuego y al Infierno como única debilidad, y con otro *Angelus Tenebrarius* como pareja comienza su andadura como asesino de la *Fraternitas*.

Normalmente los vagabundos o maleantes que han intervenido en la ceremonia son eliminados, bien envenenados, bien con arma blanca como si de un ajuste de cuentas se tratase. Nadie parece echar en falta a estos "desgraciados", y la población en general hasta agradece su ausencia. Sin embargo, en algunas raras ocasiones, alguno de estos puede haber sobrevivido. Para el populacho no son sino algún lunático que farfulla incoherencias, pero para los Personajes podría resultar muy interesante lo que les cuente, si saben soltarle la lengua. Es otro modo de reconducir la aventura, si esta se atasca demasiado.

La *Fraternitas Proditoris* mantiene permanentemente doce *Angeli Tenebrarii*, juramentados de dos en dos, formando un total de seis parejas de estos peligrosos asesinos.

Su trasfondo justifica el aspecto y comportamiento de los *Angeli Tenebrarii*. Casi siempre visten con ropas negras o pardas y sólo actúan durante la noche amparados por la oscuridad. Cubren sus manos y rostro con talco para parecer aún más fantasmagóricos y evitan el contacto con cualquier otro individuo que no sea su pareja, otro ángel oscuro o el propio maestre. Son extremadamente sigilosos, están trastornados y no le temen



a la muerte porque creen que ya están muertos. Lo que les convierte en unos implacables asesinos especialmente peligrosos...

Sin embargo, los Angeli Tenebrarii no sólo no son inmortales, sino que su muerte está programada. Dado que la edad puede hacerles perder efectividad en sus misiones y pone en riesgo el anonimato de la *Fraternitas*, aquellos que sobreviven a las misiones encomendadas y llegan a cumplir los 33 años son eliminados. Cuando el *Angelus* cumple la edad de Cristo en el momento de su crucifixión, debe sacrificarse y trascender ya redimido de todas sus culpas. El Maestre o Senescal le facilita un potente veneno y le acompaña en sus últimos momentos, en una ceremonia que equivale a una extremaunción. Pronto otro de los jóvenes de las familias que pertenecen a la *Fraternitas*, recibe su iniciación y sustituye al fallecido. Comenzando un nuevo ciclo...

Las Familias de la Fraternitas Proditoris

Las familias que tradicionalmente han pertenecido a la *Fraternitas Proditoris* son Abarca, Alvarado, Ansúrez, Cardona, Cevallos, Dávila, Feria, Lara, Mariño, Salazar, Solís y Vargas. Tras la expulsión o abandono de los Ansúrez, se ha incorporado recientemente la familia Corconte, conformando nuevamente el Consejo de los Doce.

Las familias fundadoras son aquellas de los dos caballeros que se encontraban con Ansur Ansúrez en el momento del descubrimiento del "Testamento de Judas" y las que se juramentaron durante los primeros años del inicio de la *Fraternitas Proditoris*.

Addenda: En el Apéndice VI, Ayuda XIII se encuentra "El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras" en el que hay una pequeña reseña de su origen, emblema y datos que pueden servir para dar más trasfondo a la aventura. Es importante observar que el libro contiene muchas más familias nobles de los diferentes reinos, aunque sólo figuren en la ayuda las relacionadas con la *Fraternitas*.

❖ Abarca

El origen de esta familia aragonesa se remonta incluso al primer Rey de Aragón, Sancho Abarca. El primer miembro de la *Fraternitas Proditoris* fue Teobaldo Abarca y actualmente el miembro del Consejo de los Doce es Blas Abarca de sesenta y tres años. Durante la contienda entre la casa Cevallos y Ansúrez, se posicionó con esta última.

❖ Alvarado

El origen de esta familia cántabra se remonta a unos caballeros godos de estirpe real que ayudaron a don Pelayo. El primer miembro de la *Fraternitas Proditoris* fue Pedro Sánchez del Varado y ahora, el miembro que se sienta en el Consejo de los Doce es Pedro Bardejo y Alvarado de cuarenta y ocho años. Su posición fue clara al lado de Martín Cevallos mientras luchó por derrocar a los Ansúrez y expulsarlos de la *Fraternitas Proditoris*.

❖ Ansúrez

Esta valiente familia castellana tuvo su origen y mayor relevancia durante la reconquista de la península, incluso rivalizando con la familia de Fernán González. El origen de la *Fraternitas Proditoris* y primer miembro de hermandad fue Ansur Ansúrez. En el momento que transcurre la aventura, Alejandro Ansúrez es el último cabeza de familia, quien ya pertenece a la *Fraternitas* tras ser expulsado a causa de una conjura orquestada por Martín Cevallos.

❖ Cardona

Una familia aragonesa de gran importancia que está solo un peldaño por debajo de familia real y se dice que su origen se remonta al esposo de la hermana del propio Carlomagno. El primer miembro de



la familia dentro de la *Fraternitas Proditoris* fue un valiente caballero llamado Arnulf. Actualmente, el miembro del Consejo de los Doce es el obispo Bermond Folc, de cuarenta y un años. El enfrentamiento entre la familia Ansúrez y Cevallos les hizo mantenerse neutrales durante mucho tiempo, esperando hasta el último momento para dar su apoyo a Martín Cevallos para expulsar a los Ansúrez dentro del Consejo.

❖ Cevallos

Conocida familia cántabra cuyo origen se remonta al solar de Trasmiera, de donde salieron valientes familias como los Cevallos, Zevallos, Zeballos o Ceballos que participaron activamente en la reconquista de la península a los musulmanes. El primer miembro que perteneció a la *Fraternitas Proditoris* fue Gonzalo Cevallos y el actual miembro del Consejo de los Doce está sin designar tras haber fallecido recientemente el Maestre Martín Cevallos. El fallecido Maestre fue quien promovió la expulsión de la familia Ansúrez de la *Fraternitas* y la incorporación de la familia Corconte en su lugar.

❖ Corconte

De origen cántabro, esta familia surgió como importantes comerciantes a orillas del mar Cantábrico y con especial afinidad a la noble casa de los Cevallos. Su incorporación a la *Fraternitas* es muy reciente. Debido a la lucha por el poder entre los Ansúrez y los Cevallos, los primeros fueron expulsados del Consejo de los Doce y el nuevo Maestre Martín Cevallos ofreció el asiento a Leal de Corconte, quien se lo cedió a los pocos años a su hijo Cándido de Corconte, el actual miembro del Consejo y mano derecha del difunto Maestre Martín Cevallos.

❖ Dávila

Antigua familia castellana de muy noble linaje, descendientes de Esteban Domingo Dávila y de la línea de sangre del Juez de Castilla Nuño Rasura. El primer miembro de la *Fraternitas Proditoris* fue Mateos Dávila. En la actualidad, Martín Dávila de cincuenta y nueve años es el miembro del Consejo de los Doce. Éste fue quien traicionó a los Ansúrez a favor de la familia Cevallos, aunque aparentemente era a Alejandro Ansúrez a quien prometía lealtad.

❖ Feria

De origen castellano ahora es una de las familias más importantes de las tierras extremeñas, que remontan su linaje hasta los Figueroa en Galicia. El primer miembro de la *Fraternitas Proditoris* fue Álvaro de Figueroa y es ahora otro del mismo nombre quien a sus cuarenta y seis años se sienta en el Consejo de los Doce. Durante la contienda entre los Ansúrez y los Cevallos se mantuvieron sin apoyar a nadie, lo que despertó numerosos recelos y suspicacias de Martín Cevallos.

❖ Lara

Linaje de origen castellano siempre implicado en todos los importantes acontecimientos de la historia de Castilla, y cuyo primer representante fue Gonzalo Núñez de Lara, teniente del Alfoz de Lara. Rodrigo González de Lara fue uno de los fundadores de la *Fraternitas Proditoris*. El actual miembro del Consejo de los doce es Manrique González de Lara de cincuenta y cinco años. La familia Lara siempre ha estado muy implicada en los asuntos de política, contraviniendo repetidamente los "estatutos" de la *Fraternitas*, lo que justifica que durante el enfrentamiento entre los Cevallos y los Ansúrez se posicionó con los cántabros, con la idea de deshacerse de los burgaleses y recuperar su importancia política y económica en la ciudad.

❖ Mariño

Linaje originario de la Isla de Salvora y cuyo origen según la leyenda se debe a que el Duque Froilaz se Salvora se enamoró de una hermosa sirena, cuya descendencia dio origen a los Mariño. Cuando se formó la *Fraternitas Proditoris* el primer miembro de la familia fue Xoan Mariño. El actual cabeza de



familia y miembro de los Doce es Sixto Mariño, de casi setenta años. En el enfrentamiento entre los Ansúrez y los Cevallos, Sixto Mariño, apoyó a los Cevallos, cansado de las continuas amenazas de Alejandro Ansúrez quien pretendía enviarle a los propios *Angeli Tenebrarii*, entre los que estaba su difunto hijo Xoan.

❖ Salazar

Noble y antigua familia de Navarra, que remonta sus orígenes hasta un noble guerrero venido de allende los Pirineos y que tras combatir a los moros se estableció en el valle navarro de Sarafaiz, más tarde llamado Salazar. Uno de los fundadores de la *Fraternitas Proditoris* fue Gastón Galíndez de Salazar. Siempre vinculada al norte de la provincia burgalesa, sienta actualmente en el Consejo de los Doce a León Galíndez de Salazar, de apenas treinta años. Mientras los Ansúrez se defendían de los Cevallos por el asiento de Maestre, la familia Salazar se mantuvo al margen, sin decantarse por ninguna facción.

❖ Solís

Linaje asturiano que se remonta a los primeros años de la reconquista y a la concesión por don Pelayo del título de caballero a un capitán de su ejército por sus méritos tras una derrota a los musulmanes. Astur Solís fue uno de los caballeros que fundó la *Fraternitas Proditoris*. Actualmente, con sólo cuarenta y ocho años Gonzalo Solis dirige a la familia. Aunque se posicionó de parte de los intereses de los Cevallos cuando se enfrentaron a los Ansúrez por el control de la *Fraternitas*, que en ningún momento estuvo a favor de la expulsión de éstos del Consejo de los Doce.

❖ Vargas

Afamada y respetada familia castellana que siempre demostró su valía en los campos de batallas, hasta ser parte de los que liberaron Mayrit de los árabes. El primer miembro de la familia dentro de la *Fraternitas Proditoris* fue Isidro Ibáñez de Vargas. El actual miembro del Consejo de los Doce es Pedro Ibáñez de Vargas quien, a sus sesenta y un años de vida, está muy orgulloso de haber sido determinante en la expulsión de los Ansúrez de la *Fraternitas* y del Consejo.



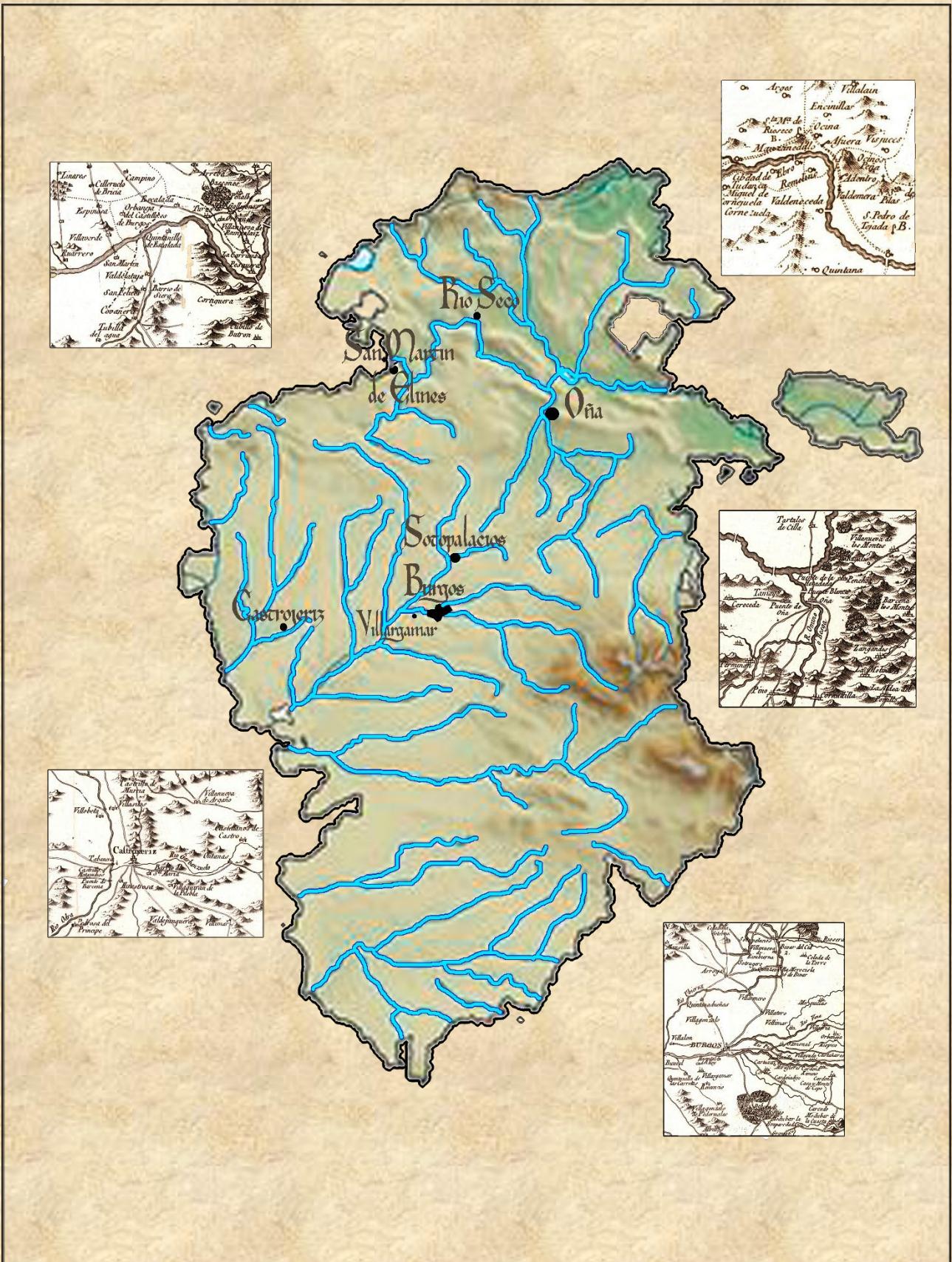
Todo tiene un principio

Como ya se ha indicado anteriormente, el módulo requiere el uso de Personajes Pregenerados que se encuentran implicados en la trama de una forma personal. Dichos Personajes se encuentran en el Appendix IV y disponen de ciertos Puntos de Aprendizaje que los Jugadores pueden adjudicar para personalizarlos a su gusto.

A continuación, se detalla cada una de las introducciones en función de la profesión de cada Personaje para vincularlos a la trama principal de la aventura. Esta parte debe jugarse en solitario con cada uno en unos 30 minutos, y es clave para que los Jugadores puedan encajar muchos de las tramas de la historia. Es importante que consigas que los jugadores confíen entre sí y pongan en común la información que consiguen en esta fase, a más tardar para cuando ya estén en Burgos. Para evitar que se atasque la aventura, si alguno de los Pj's muere con datos importantes que no haya revelado al resto del grupo, tendrás que ingeniarlas para facilitarles las pistas suficientes ya sea a través de improvisados Pnj's o rumores.

En caso de que no deseas utilizar los Personajes Pregenerados, deberás adjudicar estas introducciones a tus Jugadores en coherencia a su profesión, orgullos y vergüenzas...

Con el fin de facilitar la narración, se han incluido un mapa de la Provincia de Burgos y otro de su Alfoz, en el que se relacionan los lugares más importantes que se mencionan en las introducciones. Puedes encontrarlos también en el Appendix VI, Ayudas VIII, XVIII y XIX respectivamente.





Onofre

Médico - Comerciante

Hace 3 semanas...

Acabas de regresar a Santander de un viaje comercial a París, que te ha llevado más de siete semanas. Al bajar del barco que tomaste en Calais, sólo sentir bajo tus pies tu tierra natal hace que tu corazón duela con cierta nostalgia... Pisar de nuevo la Rua de la Sal, te evoca muchos recuerdos. Lejano parece el momento en que decidiste hacerte cargo del negocio de tu padre, incluso a pesar de tu vocación por la medicina. Hace ya casi dos meses que tu madre falleció del Mal de San Antón, y todavía te atormenta no haber sido capaz de salvarla. Aunque desde entonces has centrado tus esfuerzos en perfeccionar tu técnica y estás ilusionado con instalarte en alguna gran ciudad para practicar tu oficio, no puedes evitar que, tras mirar la fachada de la casa desatendida durante tantos meses, tu mano tiembla mientras introduces la llave en la cerradura.

A parte del olor rancio y humedad de la vivienda, te llama la atención un papel, que ahora ensuciado de polvo, se encuentra junto a la repisa de la chimenea. Se trata de una carta dirigida a tu madre, remitida por el Prior del Monasterio de Santa María de Rioseco, y está fechada de hace nueve semanas. La carta está abierta, probablemente tras leerla tu madre la colocó allí, aunque parece evidente que no tuvo tiempo o intención de responder a la misiva.

Su contenido es el siguiente:

Addenda: Entrega al Jugador la Ayuda I.

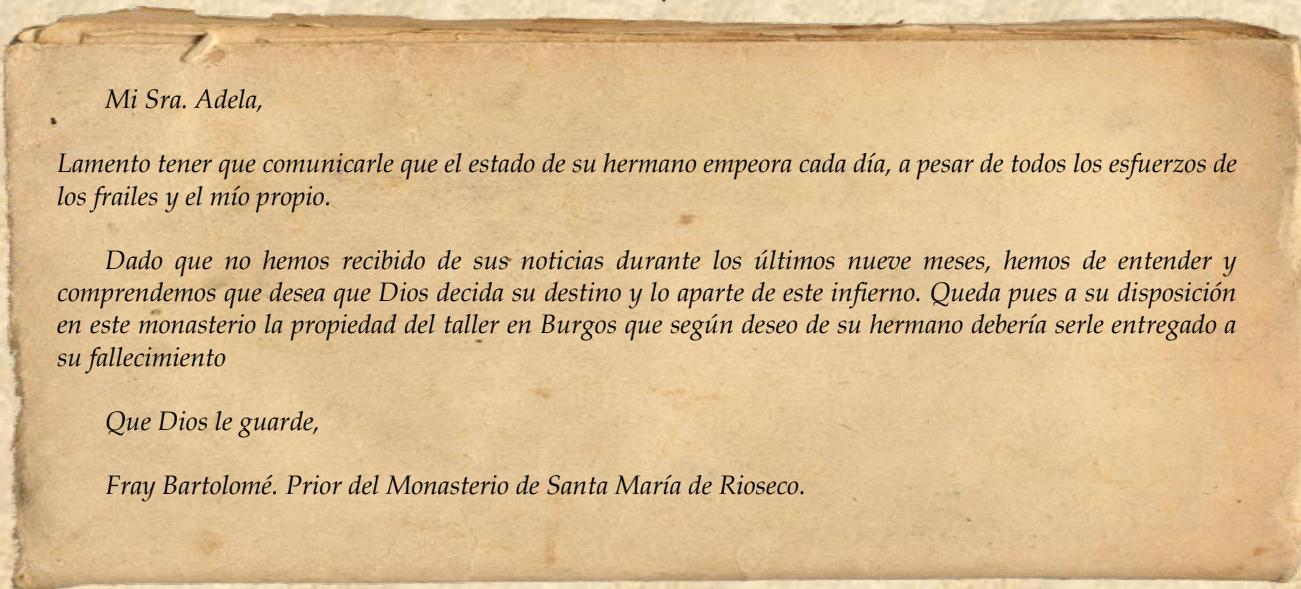
El Mal de San Antón

“El Mal de San Antón”, también denominado “Fuego de San Antonio” es una enfermedad que se origina debido a la intoxicación producida por el “cornezuelo”, un hongo que afectaba a los granos del centeno en los años húmedos y que luego era consumido en el pan que se fabricaba con la harina de este cereal.

Aquellos afectados por la enfermedad primero sufrían de alucinaciones y convulsiones. Poco después empezaban a tener escalofríos que les recorrían los brazos y las piernas, que luego eran seguidas por una sensación de quemazón. El atormentado paciente notaba como el “fuego interno” se iba extendiendo por sus extremidades que iban cambiando de color, primero a un tono azulado y más adelante se volvían negras y arrugadas. Finalmente, consumidas por la enfermedad, las extremidades gangrenadas se desprendían del cuerpo como si hubiesen sido cercenadas por un arma de filo. La convalecencia, aunque corta, era muy dolorosa y en muchos de los casos fatal, causando la muerte. Aquel que tenía la suerte de sobrevivir quedaba horriblemente mutilado, algunos incluso de sus cuatro extremidades.

Los Hospitalarios de San Antón, atendían a estos enfermos en sus monasterios, alimentándoles y facilitándoles la “Tau” o “Cruz de San Antón”, que colgada del cuello y que, tras portar durante un peregrinaje en el Camino de Santiago, les garantizaba la curación. Naturalmente, una vez que los enfermos eliminaban de su dieta el pan de centeno y lo sustituían por el de trigo que cocían los frailes, mejoraban considerablemente.

Uno de estos Hospitales se encuentra en Castrojeriz, y aunque en la actualidad se encuentra en ruinas, en la época en la que se desarrolla la aventura era un importante centro de peregrinación, al que los enfermos llevaban sus exvotos una vez habían sanado de su enfermedad.



Mi Sra. Adela,

Lamento tener que comunicarle que el estado de su hermano empeora cada día, a pesar de todos los esfuerzos de los frailes y el mío propio.

Dado que no hemos recibido de sus noticias durante los últimos nueve meses, hemos de entender y comprendemos que desea que Dios decida su destino y lo aparte de este infierno. Queda pues a su disposición en este monasterio la propiedad del taller en Burgos que según deseo de su hermano debería serle entregado a su fallecimiento

Que Dios le guarde,

Fray Bartolomé. Prior del Monasterio de Santa María de Rioseco.

Quedas un poco aturdido por la noticia, pues ni siquiera tenías conocimiento de que tu madre tuviera un hermano, y menos ingresado en un monasterio. Es muy probable que cuando se recibiese la carta, tu madre ya se encontrase en un avanzado estado de enajenación debido a su enfermedad. De ninguna manera hubiera podido responder ninguna misiva.

Sin embargo, la posibilidad de utilizar el taller como vivienda y hospital para desarrollar tu oficio de medicina te brinda una nueva oportunidad de rehacer tu vida. Ya nada te queda en Santander, sino dolor y malos recuerdos. Resuelto a resolver este misterio, decides ponerte en camino...

Cuando el Personaje llegue al Monasterio de Santa María de Rioseco, el Prior Bartolomé se mostrará receloso al principio. Aunque **Onofre** le muestre la carta que él mismo envió a su madre, realizará algunas preguntas personales y familiares, con el fin de verificar que realmente el personaje es familia de Adela y de Tancredo, antes de permitirle acceder al refectorio. Cuando el Personaje reclame el documento de titularidad del taller, el Prior contestará que debió habérselo entregado a su madre cuando "murió" su hermano. **Addenda:** Se puede hacer una tirada de Empatía por parte del Personaje si se quiere dar "suspense", pero necesariamente deberá advertir un titubeo en el fraile cuando pronuncie "murió" y así dar indicios de estar mintiendo. En realidad, el prior reconocerá que el tío del Personaje se encuentra en el monasterio desde hace nueve años y que el monasterio recibía regularmente aportaciones dinerarias de Adela, la madre de Onofre.

Seguramente el Personaje se mostrará intrigado por la "muerte" de su pariente y el fraile, aunque renuente al principio, finalmente accederá a llevarle a la celda de su tío Tancredo en la zona más lúgubre del monasterio.

Recluido en una celda, el pobre demente sólo podrá emitir un sordo gemido de terror. Lleva así siete años... Debido a la suciedad ha contraído la peste y cualquier intento de hablar con el anciano, no sólo es inútil sino muy peligroso. Si el Personaje desea entrar en la celda, el fraile le advertirá que el anciano no suele comunicarse con nadie y sufre ataques de locura, llegando a agredir a aquellos que se encuentren cerca. Finalmente permitirá el acceso del Personaje al interior, pero cerrará la puerta y pasará el cerrojo. Preocupado por si necesitase ayuda, esperará fuera hasta que el Personaje quiera abandonar la estancia. **Addenda:** Naturalmente el fraile escuchará todo lo que se hable en el interior.

Si el Personaje se aproxima a Tancredo, éste en casi total oscuridad, se alejará todo lo posible y se acurrucará en una esquina en posición fetal, sollozando. Balbuceará algo como "Mortui, mortui... Mortui sunt". Tancredo ha perdido la cordura y reaccionará violentamente a cualquier acercamiento, tratando de arañar y golpear a quien sea mientras grita frases como "Hic est locus sacrus. Vobis accedere non licet", "Verbum e me numquam elicere poteritis. Omnia combussi", y muchas otras sin sentido aparente para los Pj's, a excepción de aquellos que conozcan latín.



No es posible sacarle ninguna otra información, e incluso si se le tortura sólo hará afirmaciones como “*Iam fui in Inferno. De rationibus vestris cognovi, tamen fide fulcior. Non timeo*”. **Addenda:** Tancredo sólo se expresa en latín, por lo que a continuación traducimos el contenido de todas las frases:

- ❖ “*Mortui, mortui...mortui sunt*” o “*Muertos, muertos... están muertos*”. Tancredo expresa esta frase de forma deliberadamente ambigua dado que en su estado de enajenación es incapaz de interpretar si los visitantes son amigos o enemigos. Si son enemigos, piensa que interpretarán sus palabras como referidas a sus compañeros a los que quiere proteger, dándoles a entender que han fallecido. Si sus interlocutores son amigos, su afirmación podría ayudar a los Pj’s a sacar la conclusión de que se refiere a los *Angeli Tenebrarii* cuando más adelante se enfrenten a ellos.
- ❖ “*Hic est locus sacrus. Vobis accedere non licet*”. Lat. “Este es un lugar sagrado, no podéis pasar”. Tancredo considera el monasterio un lugar sagrado, cuya santidad le protege de todo mal. Dado que piensa de los *Angeli Tenebrarii* son criaturas del demonio, cree que no pueden entrar en el recinto. Estará claramente sorprendido de que penetren en su celda.
- ❖ “*Verbum e me numquam elicere poteritis. Omnia combussi.*” Lat. “Nunca podréis arrancarme ni una palabra. Lo he quemado todo.” Tancredo sabe que tiene información importante que podría delatar la ubicación de determinados objetos o de sus amigos. Sin embargo, está resuelto a morir antes que hablar, incluso aunque se le torture física o psicológicamente. Ha destruido todos los documentos que podrían resultar comprometedores y en sus labios esta frase resuena como un desafío. No está atado a nada.
- ❖ “*Jam fui in Inferno. De rationibus vestris cognovi, tamen fide fulcior. Non timeo*”. Lat. “Ya he estado en el infierno, conozco vuestros métodos, pero mi fe me sostiene. No tengo miedo”.

Si el Personaje deja tranquilo al anciano, podrá registrar la celda con cierta seguridad. Las paredes se encuentran en su mayor parte cubiertas por garabatos, realizados en la penumbra, seguramente, con carboncillos de los rescoldos de la lumbre. Entre los delirantes símbolos y letras pueden descubrirse unas letras que pudieran por la disposición ser parte de un nombre: “Je A u i” y una ciudad “Burgos”. Casi todos los siniestros dibujos hacen alusiones al Infierno, así como representan humanos que se transforman en terroríficos ángeles oscuros sin rostro... En una de las paredes, muy deteriorado por la humedad, también se puede adivinar una pequeña comitiva de caballeros, a juzgar por las libreas en las que figuran lo que podrían ser sus escudos heráldicos.

Addenda: Se puede pedir una tirada de Descubrir al Personaje para encontrar esto. Por otra parte, las letras son parte del nombre de su amigo Jerudah Alguadix. No hay forma posible de sacar ningún dato constatable de los grabados.

Cualquier intento violento de sonsacar al anciano por la fuerza iniciará una pelea en la que con claro disgusto intervendrá el fraile que espera en el exterior y si por cualquier circunstancia, Tancredo logra salir de la celda, su precipitada carrera hacia el exterior hará que debido a su edad tropiece con un escalón y caiga al suelo con un fatal desenlace.

Addenda: Por razones de concordancia de la aventura, Tancredo no puede salir vivo del monasterio en ninguna circunstancia.

Tras abandonar el monasterio, el Personaje se pone de camino hacia Burgos. La bulliciosa urbe parece el lugar ideal para empezar de nuevo, y cumplir el sueño de practicar el oficio de la medicina. Después de todo, la herencia del taller es una prometedora oportunidad de labrar un futuro, una vez realice ciertas averiguaciones.

Casi una semana después llega a Sotopalacios, donde se une a un grupo que camina junto a la comitiva que lleva el cadáver de un noble cántabro para ser enterrado en Burgos.

Lo que sucede en realidad

Tancredo fue durante varios años el pintor al servicio de la *Fraternitas Proditoris*. Su último trabajo fue el cuadro de Cecilia Ansúrez encarnando a Santa Centola. Como miembro lego de la *Fraternitas* tenía acceso a ciertos conocimientos y textos prohibidos. Tancredo quedó traumatizado cuando se vio obligado a trabajar durante casi 3 meses en el “Infierno” y en la restauración del fresco del mausoleo de la familia Ansúrez. Tras realizar



el encargo su mano y mente nunca volvieron a ser las mismas y sus pinturas se volvieron lúgubres y vacías. Nadie volvió a mostrar interés en sus trabajos y se fue empobreciendo paulatinamente.

Cuando la familia Ansúrez empezó a dilapidar su fortuna en el enfrentamiento con los Ceballos, Tancredo previó la posibilidad de perder el mecenazgo de Alejandro. Viendo amenazada su supervivencia decidió traicionar al Maestre. Temiendo por su vida, decidió abandonar la secta a la primera ocasión, pero antes el pintor planeó robar algunos de los tesoros de la Fraternitas con la intención de extorsionarles para conseguir cobrar el dinero que le adeudaban y tratando de garantizar su seguridad. Pronto, Tancredo desapareció sin dejar rastro, tras sustraer varios textos: *"El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras"*, donde se relacionan todas las familias de la *Fraternitas*, la Biblia de la familia Ansúrez y el valioso *"De Architectura Libri Decem"*, que repartió entre sus más fieles amigos, así como unos cuantos cuadros de *Angeli Tenebrarii*.

Esperando que su cuñado Basilio, un mercader que mantenía relaciones comerciales con Francia y Portugal, le ayudase a huir al extranjero puso rumbo a Santander. Allí su hermana Adela, madre de *Onofre*, le ocultó y dio refugio durante algunas semanas. Mientras, Basilio preparaba su partida a la Bretaña Francesa para vender sus productos y entre ellos varios cuadros de *Angeli Tenebrarii*, incluido el del *Angelus* Cecilia Ansúrez.

Pero escapar de las garras de la secta no era tan fácil. La *Fraternitas Proditoris* siguió el rastro de los cuadros y el mismo día que ya iba a partir hacia Francia, la hermandad trató de atentar contra él en su casa en la Rúa de la Sal en Santander. El agente enviado a esta misión era la propia Cecilia. El pobre Tancredo quedó absolutamente trastornado tras su encuentro con Cecilia, a la que consideró un fantasma. Enloquecido se arrojó por la ventana... Pero para su desgracia no murió...

El barco de su cuñado partió sin él hacia Francia y desde ese momento la secta dio por hecho que había muerto. Tancredo, para no poner en peligro a su familia ingresó en el Monasterio de Santa María de Rioseco, carteándose durante los primeros años con su hermana Adela y Jerudah. Sin embargo, los traumas sufridos durante su estancia en la secta eran muy profundos e irreversibles... En unos pocos años perdió toda la cordura... Las pinturas que se encuentran en las pareces de su celda no son sino los vanos intentos de plasmar lo que sabía de la "Fraternitas". Por desgracia, a nadie podría parecerle otra cosa que los últimos delirios de un anciano.

Los pocos cuadros que embarcaron fueron vendidos por Basilio en varias ciudades francesas. **Addenda:** *El de Cecilia Ansúrez fue vendido en París a un acaudalado burgués, donde ha permanecido hasta hace unos meses que fue comprado por Menazio de Talavera.*



Gerardo

Artesano cantero

"Acabas de llegar de la Villa de Oña donde habías sido enviado con el propósito de solicitar fondos para continuar con la construcción de una capilla a los pies de la nave de la Epístola de la Colegiata de la Colegiata de San Martín de Elines en el Valle de Valderredible, donde llevas varios meses ayudando a tu maestro Juan de Villafranca a cumplir el encargo, por orden del Arcipreste del Fresno D. Francisco de Soto.

La reunión con el prelado Manuel de Soto y Salazar, primo del Arcipreste, ha sido un fracaso. Al parecer la situación de la cristiandad en Oriente peligra y Constantinopla está cercada, con los turcos aumentando sus exigencias. El propio Papa Bonifacio IX pretende autorizar una nueva Cruzada contra los turcos para ayudar a Segismundo de Hungría, y aunque todo esto esté sucediendo al otro lado del mundo, cualquier excusa justifica los recortes. Por este motivo, los fondos para la construcción de la capilla han sido cancelados.

Todavía le andas dando vueltas al cómo vas a comunicar la dolorosa noticia a tu maestro y al resto de empleados que trabajan en la construcción, cuando un escalofrío te recorre la espalda.

No se oye el habitual trasiego de los obreros de la Colegiata, no circulan carromatos con mercancías e incluso desde la distancia te parece evidente que algo no está bien..."

El capataz de la construcción, Hermenegildo el Tiñoso, informará al Personaje que el maestro Juan de Villafranca falleció hace tres noches al despeñarse desde un andamio cuando examinaba los arcos fajones y formeros de la estructura de la bóveda. A nadie le pareció extraño, dado que el maestro acostumbraba a trabajar hasta bien entrada la noche y, de hecho, aquel día había estado trabajando en sus planos hasta altas horas de la madrugada.

Es probable que el Personaje decida investigar, pudiendo averiguar las siguientes pistas:

- ❖ Junto al lugar del que resbaló hay unas gotas de sangre. **Addenda:** Se puede realizar una tirada de Descubrir y revelar que esas manchas evidencian que pudo ser agredido en lo alto del andamio.
- ❖ El cuerpo del maestro ya ha sido enterrado, pero los testigos pueden indicar que se había partido el cuello al caer, aunque tenía un fuerte golpe en la cabeza. Al parecer se la había golpeado en la caída contra una de las piedras de sillería. Su rostro estaba completamente desfigurado, y si no fuese por sus ropas y la relación que tenía con todos los empleados, no hubiese podido ser reconocido.

El capataz "Gildo" indicará que ha confiscado la bolsa con monedas del maestro para pagar a los empleados, aunque se mostrará dispuesto a entregar al Personaje las pertenencias del arquitecto Juan: un maletín de madera con varios compases, tablas de pizarra, planos de construcción y ciertas medidas de cuerdas anudadas. Entre los planos de la Colegiata se encuentra un legajo sucio y desgastado por el tiempo, que parece ser el diseño de un templo de oriente. **Addenda:** Tras una tirada de Artesanía, con un examen más detallado, el Personaje puede concluir que todas las obras del maestro durante los últimos siete años han estado enfocadas a la reproducción total o parcial de dicho templo, en cuanto a proporciones y disposición, siempre disimuladas entre construcciones occidentales.

El capataz también tiene para **Gerardo** unos legajos que le entregó el maestro constructor unos 4 o 5 días antes de su fallecimiento. Esas notas están compuestas por unos papeles referidos a retoques en la obra. Cuando **Gerardo** les revise, encontrará una enigmática nota que no hace referencia a la colegiata como el resto de los papeles, y está escrita con una letra mucho más cuidada.

"Ambas superpuestas, Norte y Sur Enfrentados. Tomada la medida desde la puerta de la sacristía hasta el hastial. Empezando en la portada, trazadas sucesivamente de una a otra, en el orden inverso, pues esta la primera será en realidad la última. Te revelarán la frase, escrita en la lengua de la iglesia, que te dará la llave del conocimiento o te relegará al más profundo olvido. Sólo con la clave te ayudarán." "... ad videndum et no vident"



Addenda: No facilites al jugador la solución al acertijo. La frase se completa con lo escrito crípticamente en los mapas, "Qui Oculos Habent" haciendo la oración, "Qui oculos habent ad videntum et no vident" Los que tienen ojos para ver y no ven. Entrega al Personaje la Ayuda II.

Junto a la nota está el plano de la Colegiata y otro de una cripta a diferente escala.

Addenda: Entrega al Personaje la Ayuda III y IV.

El capataz Gildo también hará la observación de que el maestro envió a Burgos a Leandro, el aprendiz que sustituía a **Gerardo** durante su ausencia, aunque no conoce cuál era su cometido. Sin embargo, le oyó comentar con alguno de los aldeanos, que Leandro había sido visto en Escalada. Ni siquiera ha regresado para cobrar su paga y no se ha vuelto a saber más de él.

El dinero que traía **Gerardo** del Arcipreste apenas sirve para saldar las deudas ya contraídas con los proveedores de materiales y los obreros. El capataz requisará también este dinero para los gastos de la colegiata, con más motivo sabiendo que ya no va a continuarse la obra.

Addenda: Se debe dejar "elegir" al Personaje que hacer, pero se le debe sugerir que la mejor opción es dirigirse a Burgos para investigar y volver a empezar, más ahora que la obra de la Colegiata se ha paralizado.

Casi dos semanas después, muy cerca de Sotopalacios, se reúne con una comitiva que lleva el cadáver de Martín Cevallos hacia Burgos, para ser enterrado en la iglesia de San Román.

Lo que sucede en realidad:

Hace poco más de tres años que Juan de Villafranca comenzó a trabajar en la ampliación y construcción de una cripta en la Colegiata de San Martín de Elines. Teniendo en cuenta que era el único que había roto totalmente el vínculo con sus otros tres compañeros, y ni siquiera recibía cartas o fondos de Jerudah Alguadix, nadie podía relacionarle con aquel grupo que hace años pudo poner en peligro a la *Fraternitas Proditoris*.

Sin embargo, hace varios meses el nuevo Arcediano de la Catedral de Burgos Sebastián Bardejo visitó en persona la obra de la Colegiata. Como actual Senescal de la *Fraternitas Proditoris*, enseguida se percató del parecido del patrón utilizado en la construcción con aquellos documentos que habían sido "sustraídos" hace algunos años de la mansión de Alejandro Ansúrez. De hecho, estos se parecían sospechosamente a los que el mismo estaba utilizando en la ampliación de la Catedral de Burgos. Decidido a investigar más a fondo, el Arcediano mantuvo más control sobre la construcción y colocó a un espía para vigilar sus avances. Este agente asumió la identidad de Leandro, el Torpe, un anodino maestro albañil.

Hace casi un par de meses, el maestro Juan de Villafranca ante la escasez de fondos decidió enviar a **Gerardo** (Personaje) a tener una entrevista en la Villa de Oña con Manuel de Soto, prelado del Arcediano Bardejo con el objetivo de conseguir más financiación para la obra. Simultáneamente, y ese es su error, también decide romper su aislamiento y pedir ayuda a su viejo amigo Jerudah Alguadix por medio de una carta. Como **Gerardo** ya había partido de viaje, no tuvo más remedio que confiar en Leandro a quien entregó la carta para que la llevarse a Burgos. Tan pronto salió del pueblo, el espía la revisó y comunicó su contenido a Monseñor Bardejo confirmándole todas sus sospechas. Ya no cabía duda alguna de que el maestro arquitecto Juan de Villafranca era el depositario del "De Architectura Libri Decem" de Vitruvio, así como que el judío Jerudah era otro de los que podían conocer la existencia de la secta. Leandro tras informar a su superior, se quedó en la cercana aldea de Escalada para continuar vigilando al maestro y recibir nuevas instrucciones.

Por desgracia para el espía, Leandro tuvo la mala suerte de ser reconocido por uno de los aldeanos de San Martín de Elines, que se lo comunicó al maestro Juan, en una conversación casual. Juan de Villafranca, se sorprendió de que Leandro no estuviese haciendo el viaje y sospechó de él. Temiendo por su vida, decidió dejar una nota a su única persona de confianza, su ayudante **Gerardo**. Esta vez, sabiendo que debía ocultar de alguna manera la información a los curiosos, escondió una clave cifrada en los planos de arquitectura de la colegiata, para que sólo su aprendiz o aquellos con suficientes conocimientos de cantería pudieran ser capaces de resolverlos, con la esperanza de que pueda conseguir la ayuda del Rabino Jerudah. Esa misma noche, entregó los legajos al Capataz para que se los diese a **Gerardo** a su regreso de Oña.



Dado que la orden original que había recibido Leandro era acercarse al maestro para recuperar el libro, este hecho alargó la vida del maestro Juan por más de un mes. Por desgracia, tan pronto como Leandro comprobó e informó que no había encontrado indicios de que el maestro poseyese el documento, el Arcediano decidió que había que eliminarlo y ordenó al espía ejecutar esa tarea.

Leandro, amparado en la oscuridad, primero atrajo a Juan de Villafranca a los andamios de la Colegiata. Allí le atacó golpeándole en la cabeza con una maza de construcción y lo arrojó al vacío. Colocó el cuerpo para que pareciese un accidente y lo desfiguró. Completada su misión regresó a Burgos. Actualmente se encuentra de nuevo al servicio del Arcediano Sebastián Bardejo al que acompaña en casi todas sus actividades por Burgos.

Addenda: *El Personaje tendrá la oportunidad de reconocerle más adelante en la aventura...*



Alfonso

Soldado y Ladrón

Esta introducción es la que tiene un vínculo emocional más fuerte y el Personaje elegido será eje de la historia. Selecciona a un Jugador con experiencia y que le guste interpretar para el buen curso de la aventura.

"Burgos, nueve años atrás..."

Desde hace varios meses mantienes un pequeño romance con Cecilia, una joven de la familia noble de los Ansúrez, a quien tu padre Eusebio sirve como maestro de armas. Aunque lleváis ya varios encuentros, la vieja ama de la familia os ha impedido encontrarlos a solas hasta ahora. Hoy has tenido tu oportunidad y esta mañana Cecilia ha conseguido zafarse de la vieja bruja para reunirse contigo junto al río Arlanzón. Allí os habéis confesado vuestro amor eterno y habéis tenido vuestro primer beso... bueno... el primero con ella. Sabes que la diferencia de clases es grande, pero Cecilia parece dispuesta a fugarse contigo mañana al amanecer. Antes de separaros te ha dicho algo que no olvidas: "Contigo como mi ángel gemelo sería capaz de escapar hasta del infierno... Gracias a ti ya no temo a las llamas" y se ha arrancado un extraño crucifijo de oro que llevaba al cuello y lo ha arrojado al río.

Addenda: Lo que Cecilia se arranca es en realidad una medalla con el símbolo de la Fraternitas Proditoris, un denario con una cruz. Puedes permitir al Personaje, una tirada de Descubrir para observar algún detalle. Ayuda XVII.

Lleno de gozo, y con un nuevo plan en mente, te apresuras a regresar a tu casa para organizarlo todo, dejando a Cecilia junto a la ribera del río.

Pero mientras aún estás preparando el hatillo para el viaje, poco antes de sonar vísperas en las campanas de la catedral, la guardia de la ciudad aporreña la puerta de tu casa. Escuchas los gritos. Viene a prenderte, pero tu padre, Eusebio, se interpone. Honorata, tu madre grita para que escapes, y con apenas las calzas puestas sales por la ventana... Los gritos de tu madre es tu último recuerdo de tu familia...

Escondido en los arrabales has escuchado que la joven Cecilia ha sido encontrada muerta en el río y un testigo ha declarado que te ha visto escabullirte de allí... Tus padres sabían que una persona de origen humilde no tenía ninguna posibilidad de defenderse en un caso así y por eso gritaron. Ante la certidumbre de ser ahorcado si la guardia te encuentra, te has escondido sólo lo suficiente para ver desde lejos el funeral de Cecilia y ahora solo deseas poner tierra de por medio con el fin de salvar tu vida y la de tu familia...

Addenda: Puedes dar opción al jugador a que consiga el crucifijo si lo declara y se arriesga a introducirse en el río. El colgante podría haber quedado enganchado entre los juncos o algún otro objeto. Sin embargo, no debe permitirse ningún tipo de investigación relativa a ese objeto. Si acaso, pueda ser conservado por Alfonso como único legado de su amada.

Hace apenas un mes...

Han pasado nueve largos años desde entonces... y ahora has decidido volver a tu ciudad natal sabiendo que los cambios físicos y las cicatrices harán difícil que nadie salvo tu familia te reconozca".

En Santander has conseguido un trabajo como escolta para una comitiva que traslada el cuerpo de un noble cántabro llamado Martín Cevallos hasta la iglesia de San Román en Burgos. Una vez que llegues allí, Cándido de Corconte que es quien comanda la comitiva te pagará y quedarás liberado de tus obligaciones.

En un pueblo próximo a Burgos, Sotopalacios, se ha juntado a la comitiva un grupo de personas para realizar el trayecto que queda hasta la ciudad con algo más de seguridad.

Lo que sucede en realidad:

El romance entre ambos jóvenes fue cierto, pero sobre el resto poco más. La vieja criada Domitila observó como el joven Alfonso (Personaje) se escabullía entre los arbustos tras estar con la muchacha. Una vez en la casa de los Ansúrez, la vieja ama contó todo lo que había llegado a ver y el encuentro de los jóvenes. Alejandro,



empujado por Domitila, interrogó a su hija sobre lo sucedido, mientras Catalina observaba todo con total asombro.

Alejandro enloqueció cuando escuchó a Cecilia que renunciaba a su herencia y legado, y que se había deshecho del crucifijo con el denario, símbolo de su pertenencia a la *Fraternitas Proditoris*. El Maestre, pensando que la muchacha se lo había entregado a *Alfonso*, decidió acelerar el ingreso en el Infierno de su hija Cecilia. Para ello se debía disponer rápidamente de un señuelo y le encargó ejecutarlo a Domitila. La mujer ahogó a una joven criada y la dispuso con los ropajes de Cecilia. Interpretó encontrarla en el río, mientras Alejandro denunciaba al joven *Alfonso* delante del alguacil. Nadie dudaría de la palabra de un noble respecto a la de un jovenzuelo. Al regresar a su casa prohibió que nadie viera el cadáver de su hija sin el sudario, incluida doña Catalina, para evitar que “fuese” reconocida.

Mientras, la auténtica Cecilia fue trasladada a la ermita de San Vitores en la ciénaga de Caborredondo, donde tras ser sometida al Ritual de Renacimiento... comenzó su andadura como un nuevo *Angelus Tenebrarius*.

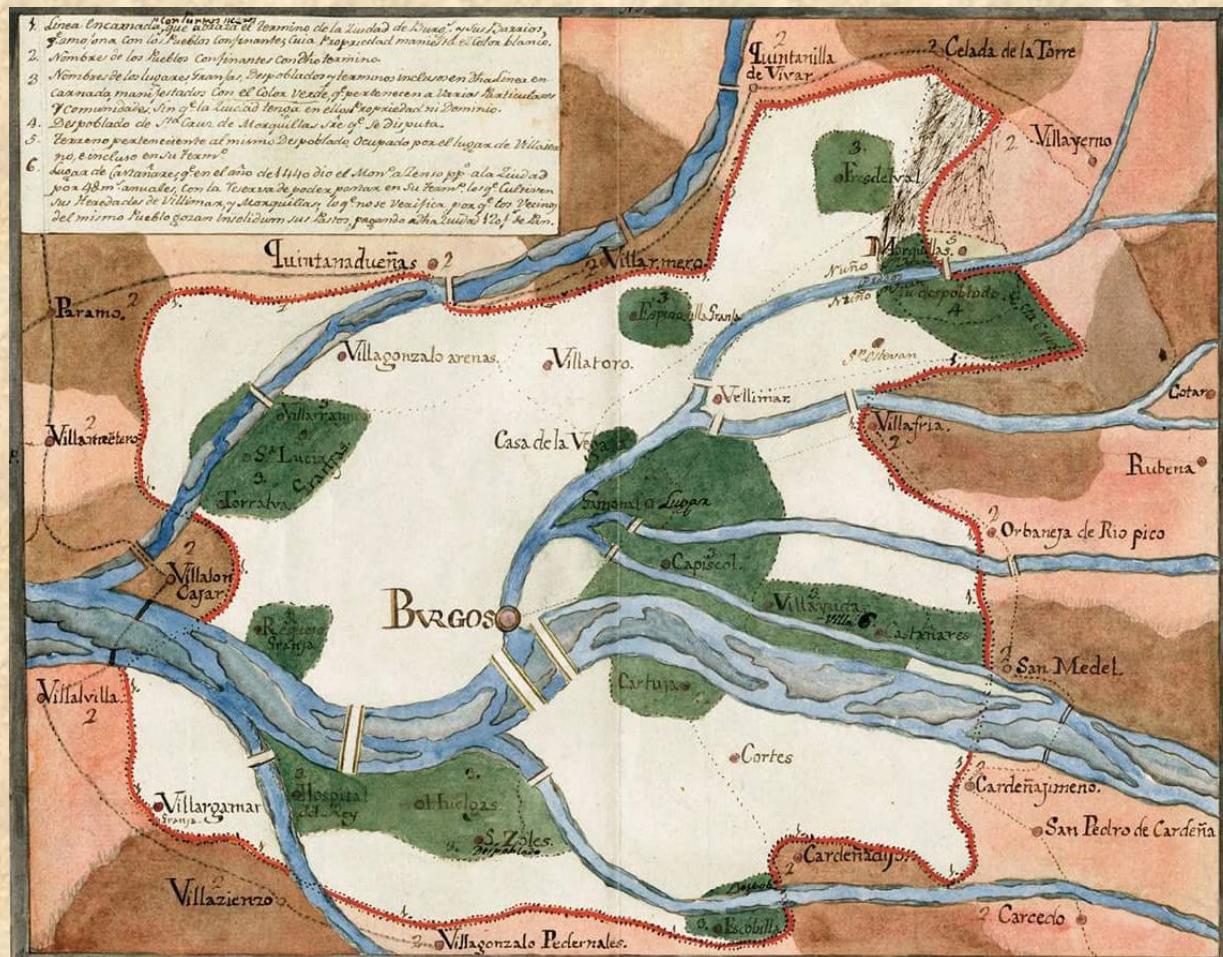
Un Encuentro en el Camino

(In Medias Res)

El siguiente encuentro se desarrolla como enlace para todos los personajes jugadores. Es una forma de establecer un pequeño vínculo entre ellos justo antes del inicio de la aventura. No está preparado para ser jugado, sino para que "in medias res" sumerja directamente a los jugadores en la acción. Prácticamente debe ser narrado y no tienen opción a intervenir salvo para una vez terminado realicen sus presentaciones.

Corre el día 8 de Julio del año de Nuestro Señor de 1.391

Mientras **Gerardo** se dirigía a Burgos, varios asaltantes le han atacado. Arrinconado junto a unos árboles y tras ser amenazado y sufrir algunos rasguños, ya pensaba que iba a morir antes de llegar a su destino. Al oír los gritos de auxilio, **Alfonso** que se encontraba de avanzadilla de la comitiva del traslado del cadáver de Martín Cevallos, acude en su ayuda. Justo antes de abatir al último de los maleantes el soldado es herido en un brazo por éste. **Onofre**, que también ha oído el ruido del metal durante el combate, y que se encontraba en las cercanías descansando, acude a atender a los heridos.





Sotopalacios

El Pueblo de los “Encharcaos”

La llegada al Castillo de Sotopalacios

Corre el día 8 de Julio del año de Nuestro Señor de 1.391

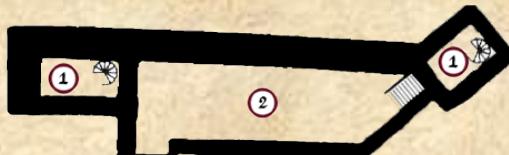
Cuando los Pj's se aproximan a Sotopalacios, verán que hay una anormal actividad en el pueblo. Al parecer, debido a las numerosas lluvias caídas durante los últimos días, el río Ubierna y el arroyo de Rioseras se han desbordado. El puente sobre el camino está cubierto de agua y un árbol arrastrado por la corriente ha dañado la estructura, que corre el riesgo de venirse abajo. Un poco más abajo, donde el río se encajona de nuevo, varios aldeanos y soldados del Adelantado de Castilla han montado con varios tablones y cuerdas una estructura de madera que permite a la población cruzar el río hacia la parte más segura, en las cercanías del castillo de Sotopalacios. Naturalmente, todos los animales, carretas o carrozillas deben quedar atrás, por lo que sus propietarios deben retroceder lo andado hasta el pueblo de Villaverde Peñahorada, o renunciar a ellos y sus pertenencias.

Addenda: El gentilicio de Sotopalacios y Villatoro, que da nombre al título de este capítulo es “Encharcaos”, precisamente porque con mucha frecuencia se inundaba la zona.

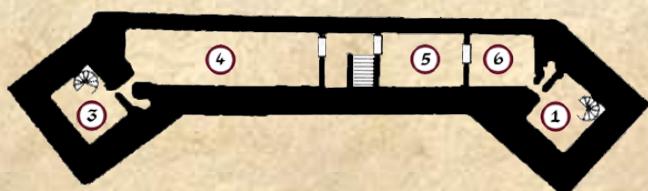
Por fortuna para los Pj's, sus pertenencias caben en un hatillo que pueden cargar a sus espaldas.

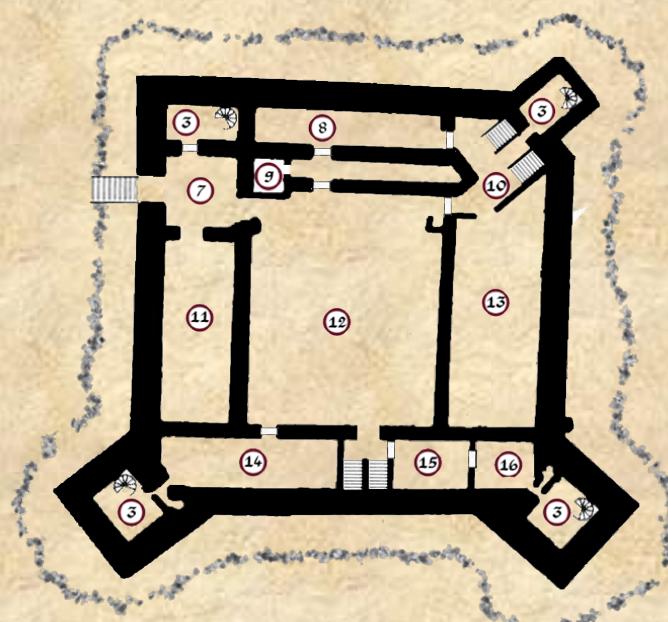
Tras salvar el río Ubierna, rodeado de un foso que se alimenta del cauce del arroyo Molinar, se encuentra en una planicie el Castillo de Sotopalacios. De grandes dimensiones y buena fábrica, flanqueado por dos grandes torreones y una torre albarrana, se distribuye alrededor de un patio central que da acceso a las dependencias de la fortaleza. Sin embargo, la visión que en otras circunstancias habría abrumado a los jugadores ante tamaña majestuosidad, queda eclipsada por el desesperado ir y venir de los aldeanos, la milicia y soldados al servicio del señor y el personal del castillo que se afanan en atender a los necesitados. **Addenda:** Es la Ayuda V.

Sótano:



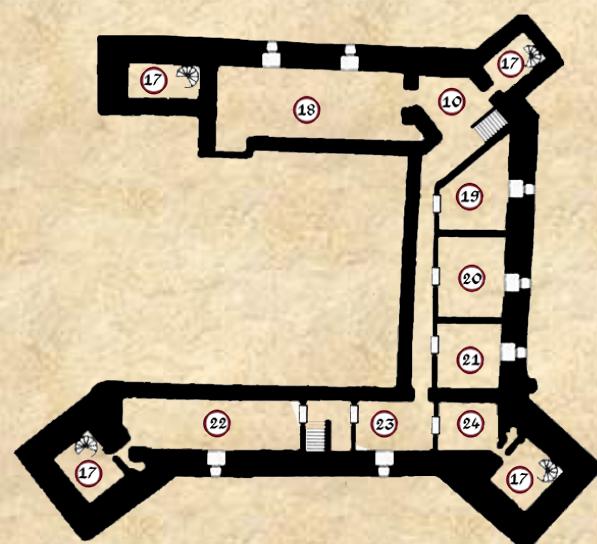
- 1.- Zona de descanso de la guardia
- 2.- Dormitorio de la servidumbre
- 3.- Puesto de guardia
- 4.- Celdas
- 5.- Dormitorios de la guardia
- 6.- Armería





Planta Baja:

- 3.- Puesto de guardia
- 7.- Guardia de entrada
- 8.- Cocina
- 9.- Pozo y almacenes
- 10.- Repartidor y puesto de guardia
- 11.- Establo
- 12.- Patio de armas
- 13.- Salón principal
- 14.- Herrería
- 15.- Carpintería
- 16.- Almacén



Primera Planta:

- 10.- Repartidor y puesto de guardia
- 17.- Armería
- 18.- Comedor y sala privada
- 19.- Habitación de invitados, ocupada por Enguerrando de Cahors y Menazio de Talavera
- 20.- Habitación de Sancha de Rojas
- 21.- Habitación de Gómez Manrique
- 22.- Capilla
- 23.- Sala de costura
- 24.- Habitación del padre Quiterio



Torreones y Murallas:

- 12.- Patio de armas
- 25.- Terraza de los torreones
- 26.- Adarve
- 27.- Tejados. Estos están a unas dos varas por debajo del adarve y a unas seis varas por debajo de la terraza del torreón.



El Adelantado Gómez Manrique, ha organizado un improvisado campamento para dar refugio a la población junto al castillo. Los forasteros podrán alojarse en la era cercana, y aquellos que sean burgueses o baja nobleza pueden acceder al interior del patio del castillo, donde se reparten viandas y se facilita algo de calor al abrigo de varias hogueras, todo ello gracias a la caridad de la esposa del adelantado, Sancha de Rojas.

Addenda: *El Adelantado Mayor del reino de Castilla, era un cargo otorgado por el rey, con el fin de que sirviese como apoderado de la corona para una determinada tarea por tiempo indefinido. Este cargo se otorgaba a personas, que no sólo hubieran demostrado sus cualidades militares o administrativas, sino de probada absoluta lealtad. Dado que actuaba por mandato, cuenta y bajo designio real tenía competencias jurídicas y administrativas equivalentes en todos los ámbitos de la tarea de debía llevar "adelante".*

Es de suponer que los Pj's por diferentes motivos podrán acceder al interior del patio e incluso al salón de la torre del homenaje donde se sirve comida para la familia Manrique y los forzosos invitados. *Gerardo* (Personaje) debiera ofrecer sus servicios para comprobar la seguridad del "paso elevado", así como quizás conseguir un contrato para reparar el puente sobre el Ubierna, tal vez dentro de un par de semanas cuando el nivel del agua baje lo suficiente (una vez finalizada la aventura). *Alfonso* (Personaje) podrá acceder como escolta de la comitiva fúnebre de la familia Cevallos, que por el hecho de ser nobles podrán alojarse en el interior. Algo más difícil lo tendrá *Onofre* (Personaje), que deberá ganarse a la esposa del adelantado, bien a través de algún regalo o propuesta solidaria, para tener alguna oportunidad de sentarse en la mesa con los dueños del castillo.

Al frente de la comitiva fúnebre está un hidalgo que atiende al nombre de Cándido de Corconte, quien solicitará únicamente una estancia junto al patio de armas donde colocar el carro con el ataúd que transportan. Quien esté próximo, podrá escuchar que como responsable, no abandonará la habitación salvo cuando sea estrictamente necesario y no desea alojarse en la torre del homenaje. Prácticamente la totalidad de sus hombres permanecerán en dicha habitación que les han cedido, donde descansarán durante la noche, turnándose en guardias de tres en tres. Quedarán libres en espacios de tres horas, incluido *Alfonso* (Pj) que deberá hacer una de las guardias nocturnas.

Viajeros de allende los Pirineos

Mientras los Pj's estén ayudando a los aldeanos o tal vez instalándose en el interior del patio del Castillo de Sotopalacios, tendrá lugar la llegada de una singular pareja. Montado sobre un joven burro gris y un blanco caballo árabe respectivamente, un eclesiástico y un caballero solicitan permiso para entrar al castillo. El fornido caballero, monta con la altivez propia de su condición. Parece curtido por la batalla, pero a través de la sobrevesta se ven indicios de barriga incipiente, signo de relajación en sus funciones. Sus ropajes negros y la cruz blanca en su pecho lo identifican como miembro de Orden del Hospital. Lleva la cabeza rapada. Una barba bien poblada y arreglada no puede disimular una mandíbula prominente que le da cierto aire de brutalidad contenida. A su lado, sobre el pollino, cabalga una delgada figura vestida como un diácono. Su aspecto es saludable y su mirada vivaz, aunque las profundas ojeras muestran claros signos de cansancio.

Enguerrando de Cahors y Menazio de Talavera, que así dicen llamarse el sacerdote y el hospitalario, llegan desde el monasterio de San Antón en Castrojeriz, y a pesar de que no hay mucha distancia hasta allí, se han visto obligados a cabalgar durante todo el día debido a las inclemencias meteorológicas. Obligados a abandonar varias veces los caminos cortados, se tuvieron que desviar varias leguas al norte. Ante la imposibilidad de alcanzar la ciudad de Burgos, Enguerrando, ejerciendo su condición de miembro de la iglesia, ha solicitado alojamiento para ambos por esta noche en la propiedad del Adelantado. El caballero Hospitalario parece claramente contrariado por los imponderables, pero mantiene la compostura propia de su rango.

Una vez alojados en el castillo, continuamente mantendrán la presencia de al menos uno de los dos en la habitación que les ha sido asignada. Hasta que bajen a la cena, argumentarán diferentes excusas para mantenerse cerca de sus pertenencias. **Addenda:** *Esto se debe a que entre sus posesiones se encuentra un tríptico de Santa Centola, cuya custodia es para ambos de suma importancia. La relevancia de este retrato se explica en el capítulo*



"Atragantarse con una tabla" y en la ficha de ambos personajes no jugadores, al final del módulo, donde también se detallan todas sus motivaciones.

La Última Cena... para algunos

Por cortesía del Adelantado, se han colocado en el castillo puntos para el abastecimiento y refugio de la población. La señora del castillo, doña Sancha, es conocida en toda Castilla como una persona piadosa y de gran corazón. Haciendo alarde de la caridad que la caracteriza, ha organizado a los criados para preparar una cena solidaria.

Ante el gran número de damnificados por el agua, la mayoría de los cuales son vecinos del pueblo, la cena se celebrará en el patio de armas del castillo. Allí se ha habilitado una mesa presidencial, que ocuparán los habitantes del castillo y algún invitado de honor.

En el centro de la mesa, como anfitriones, se encuentran Gómez Manrique y su señora Sancha de Rojas. El Adelantado es un corpulento caballero vestido con amplias ropas pardas que inútilmente intentan ocultar unos músculos antaño tonificados, que ahora cuelgan fofos como efecto de la edad y el consumo de cordero y piezas de caza, abundantes en la zona. Su afilado rostro, rodeado de los rojizos cabellos de los Manrique, su nariz aguileña y su mirada torva, definen la imagen de un individuo severo. El Adelantado se hace respetar por su pueblo y es de dominio público que es peligroso para aquellos que le quieran tener como enemigo. Su esposa Sancha, es una rolliza mujer de baja estatura, vestida con un traje verde damasquinado. Lleva el cabello negro recogido en una trenza y trata de desviar su brillante mirada continuamente. Resulta del todo inquietante que la señora nunca mire a su interlocutor a los ojos.

A la diestra del Adelantado hay cuatro asientos. Los dos primeros permanecen vacíos, pero al rato serán ocupados por el diácono y el caballero hospitalario. Al parecer, Enguerrando de Cahors tiene rango suficiente para mantener una posición de huésped de honor durante la cena. Por su parte, Menazio, el caballero hospitalario no presta demasiada atención a las conversaciones de sus compañeros de ágape y parece más interesado en observar minuciosamente el contenido de los platos y a los asistentes. El tercer asiento, al lado del hospitalario lo ocupa el hidalgo Cándido de Corconte, a quien apenas se ha visto fuera del lugar donde vela el cadáver de la comitiva.

A la siniestra de doña Sancha hay tres asientos. En los dos primeros se sientan el alcalde de Sotopalacios Matías y su esposa doña Elvira, y el tercero permanece vacío.

Así, en la mesa principal queda una silla vacía al parecer en homenaje al difunto Martín Ceballos. Dado que todavía no ha sido enterrado, los anfitriones no quieren contrariar al espíritu del difunto.

El resto de los invitados, incluidos los Pj's, se colocan en unas mesas corridas colocadas a ambos lados de la mesa principal que finalizan a apenas un par de metros de la salida. En una esquina, bastante apartados, se sientan los más desfavorecidos y los animales, a la espera de que finalice el convite y los criados repartan las sobras.

Hay unos minutos de tensión previos a la cena, como si los Adelantados estuvieran esperando a alguien. Finalmente, de la torre del homenaje sale un anciano sacerdote, acompañado de un joven que le ayuda a caminar. Vestido con una humilde túnica negra, el rostro del anciano Padre Quiterio muestra claros signos de deterioro, con los ojos hundidos, pelo ralo y sonrisa grotesca por la gran cantidad de dientes que le faltan. Sin embargo, cuando bendice la mesa, su voz es energética. Parece fugazmente vivaz, sólo para una vez terminado su discurso, recaer sobre su asiento y comenzar a comer, servido por su acompañante que permanece de pie. Al parecer el criado o asistente no tiene el suficiente rango como para sentarse a la mesa.

Durante la cena, se intercambian noticias de los últimos días. En boca de todos está el que será el evento de la estación, la conversión colectiva de un numeroso grupo de judíos de la ciudad de Burgos, que tendrá lugar a



mediados de Julio en la plaza de Santa María de la Catedral. El arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas oficiará la ceremonia, en una solemne misa, delante de algunos representantes de la Corona.

Naturalmente hay muchas y muy diferentes opiniones respecto a los intereses a los que responde la conversión, y últimamente se han levantado demasiadas suspicacias entre los habitantes cristianos y los "marranos". Esto podría desencadenar en un acalorado debate, en el que los principales comensales manifiesten su postura respecto a los judíos. El Padre Quiterio se manifiesta claramente simpatizante de los judíos, mientras que Menazio piensa que Castilla tendría muchos menos problemas si se los expulsara. Los anfitriones también están divididos. El Adelantado no simpatiza con los "marranos" (a los que debe bastante dinero), mientras que Sancha de Rojas muestra una actitud piadosa y tolerante, seguramente influida por su confesor el Padre Quiterio. Por su parte, Enguerrando de Cahors limitará sus intervenciones a confirmar algunos rumores, sin delatar su posición. Cándido de Corconte parecerá bastante interesado en las opiniones de los asistentes, pero tampoco se posicionará, respondiendo siempre con evasivas. A todas luces tratará de parecer desinteresado en los asuntos mundanos y mostrará una fachada de persona claramente incompetente.

Addenda: Si los Pj's logran una tirada de Empatía contra la Elocuencia del de Corconte pueden darse cuenta de que oculta algo, a pesar de no haber dicho nada sospechoso. Se debe dejar claro que Cándido de Corconte una vez terminada la cena se retirará al lugar habilitado para velar el cadáver de Martín Cevallos.

Dímes y diretes de cómo están las cosas

A continuación, se enumeran varios rumores e información que los Pj's pueden escuchar durante la cena. Muchos de estos rumores podrían ser confirmados por Enguerrando o el Padre Quiterio:

Rumores de la Comunidad Judía:

- ❖ El pasado seis de junio se produjo una revuelta antisemita en Sevilla. Algunos rumores aseguran que más de cuatro mil judíos pertenecientes a unas doscientas familias fueron asesinados por la población local.
- ❖ Los judíos burgaleses tienen miedo. Lo cual es lógico pues según algunos reciben protección de la nobleza y disfrutan de lujo y privilegios, mientras gran parte de la población es pasto del hambre y la peste. Algunos han sido atacados y, tras ser robados y apaleados, abandonados a su suerte.
- ❖ El Rabino Mayor del Reino de Castilla, Meir Alguadex ha presentado numerosas denuncias en la Corte de Toledo.
- ❖ En Sevilla y Córdoba las conversiones masivas han sido un éxito. Sin embargo, muchos sospechan que los "bautizados conversos" en realidad todavía mantienen su fe y tradiciones en secreto.
- ❖ Hay rumores que llegan del sur de Castilla de que los que se niegan a convertirse son ejecutados. Dicen que en Toledo incluso los quemaron vivos.
- ❖ Suscita envidias que el año pasado el Rabino Mayor Selemoh Ha Levi, se convirtiese a la verdadera fe. El ahora llamado Pablo García de Santa María, goza de gran protección de la corona, pero ahora es detestado por el pueblo. Para los cristianos viejos es un "converso" que "judaíza" y desconfían de él, y mientras que para los propios judíos es un traidor malsín que debiera ser ajusticiado.

Addenda: Como se explica en el capítulo "Un amigo en la judería", el pogromo contra la comunidad judía en Burgos tuvo lugar el doce de agosto de 1391, sin embargo, nos hemos tomado la licencia histórica de que pueda adelantarse para mejor desarrollo de la aventura.

Rumores sobre política y religión



Aunque el tema sobre el que girarán la mayoría de las conversaciones durante el ágape será la conversión, a continuación, se incluyen algunos rumores políticos y religiosos, de ámbito general. En el Capítulo “La llegada a Burgos y las primeras investigaciones” se incluyen algunos más de ámbito local.

- ❖ Tras la muerte de Muhammad V en enero, su hijo Yusuf II ha sido nombrado undécimo Emir de Granada. Ha encarcelado a sus hermanos Muhammad, Nasr y Sad por miedo a que le arrebaten el trono. Además, ha designado como su visir al Jeque Jalid, un ferviente defensor de mantener la tregua entre el reino de Granada y Castilla. Parece que la paz con los árabes se consolidará a pesar de que ambos reinos cambien de reyes.
- ❖ Carlos III de Navarra ha creado la Orden del Lebrel Blanco. Al parecer la divisa de los recién formados caballeros se venía usando durante años en los documentos secretos sellados por su padre Carlos II “El Malo”.
- ❖ Las relaciones entre los reinos de Castilla y de Navarra se han tensado mucho, sobre todo después de que el monarca navarro se posicione a favor del papa de Aviñón, Clemente VII.
- ❖ Al parecer, el propio Clemente VII, tiene en su poder el “Santo Sudario”, la reliquia en la que todos los pintores tomaban como referencia para el rostro de Cristo. Que pasará ahora, que los artistas deben inspirarse en pinturas ya existentes, nadie lo sabe.
- ❖ Muere Pedro Manuel de Villena y Meneses, sin herederos. Su hermano Enrique Manuel de Villena y Meneses ha sido nombrado tercer Señor de Belmonte (Palencia) y ha jurado vasallaje al nuevo rey Enrique, como corresponde.
- ❖ Ramón de Palafox, hijo de los señores de Ariza ha contraído matrimonio con la Marquesa de Luna y Azagra, hija de Pedro de Luna. Al parecer la familia aragonesa está tomando aún más poder, ya no sólo en la política sino en la iglesia. Un pariente cercano de la Marquesa, Pedro Martínez de Luna, es fiel servidor del Papa de Aviñón, Clemente VII. Incluso algunos vaticinan que podría ser elegido nuevo Papa, en caso de que la fatalidad se llevase al actual.
- ❖ En el caso de “necesitar” más rumores o diferentes, se puede consultar la Ayuda No Oficial “Caput Castellae”.

Arrancarse con una tabla

Casi al final de la cena, el caballero Menazio de Talavera hará alarde de que porta un tríptico de Santa Centola, que ha adquirido en París. Conocedor de que se va a inaugurar una capilla en su honor en la Catedral de Burgos, pretende ofrecerla como prueba de su devoción a la Santa.

Tras la insistencia del Adelantado Gómez Manrique y su devota esposa, decide mostrar el tríptico delante de todos los asistentes a la cena. El caballero se retira un momento a su habitación y pronto regresa con una tabla de aproximadamente una vara de alto por otra vara de ancho. La pintura está cuidadosamente cubierta por un paño de lino y es evidente que se han tomado muchas precauciones en su transporte para garantizar su conservación. Ceremoniosamente, Menazio se coloca sobre una pequeña plataforma frente a la mesa presidencial y solemnemente descubre la pintura.

Los paños laterales del tríptico representan una ciudad, que podría identificarse como Burgos para aquellos que la conocen, aunque en una fecha bastante anterior. Sin embargo, toda la atención se centra sobre el magnífico cuadro central, en el que Santa Centola de pie (4) sujetá su característica palma de mártir y eleva sus plegarias al Altísimo. Tiene en el cuello la marca de degüello (5) de la que brota algo de sangre. Junto a ella, un Ángel sin rostro (6) posa su mano sobre su costado para protegerla. El retrato es de extraordinaria calidad y detalle, y desde luego es digno de ser expuesto en una capilla. **Addenda:** Es la Ayuda VI.



Durante la presentación del tríptico, cada uno de los Pj's puede reconocer algo en el cuadro que esté relacionado con su introducción. Para aquellos oriundos burgaleses, será evidente que se trata de esta ciudad, por la presencia del castillo (1), la inconfundible catedral (2) y el río Arlanzón (3). Naturalmente el más sorprendido será *Alfonso* (Personaje), que podrá reconocer claramente a su amada Cecilia (4), que además lleva el emblema de la familia Ansúrez (7). Para *Onofre* (Personaje) será la presencia del Ángel sin rostro (6) que protege a la Santa. Para *Gerardo* (Personaje) será la extraña composición del cuadro, como si hubiese algún tipo de mensaje oculto, al estilo de los "legajos" que recibió de Juan de Villafranca, como puede ser la banda con leyenda (8), y que la Santa parece dirigir su mirada al interior de la tumba que se encuentra en la parte inferior derecha de la pintura (9).

Addenda: Esta última parte del cuadro, que representa la tumba de Cecilia, está acabada por otro pintor diferente. Esto puede llamar la atención de aquellos con Arte (Pintura), y permite sacar la conclusión para cualquiera que conozca la ciudad, que no existe un cementerio donde se ubica la tumba en la escena, como no sea el del Convento de San Pablo. Lo más lógico es que se refiera al principal cementerio de la ciudad, que se encuentra en Santa María de La Blanca que se ubica a unos 200 m de la fortaleza en la parte superior del castillo.

Addenda: La presentación del cuadro, o el tiempo que tienen los Pj's para verlo debe ser fugaz, con la única pretensión de crear "incertidumbre" en los Pj's y deban ingeniárselas para poder examinarlo más de cerca. De hecho, sólo se les debe mostrar el cuadro apenas unos segundos, y después hacer a los jugadores las observaciones sobre lo que les resulta claramente familiar, sin detalles. Por ejemplo, podrían fijarse en la banda de leyenda, pero no recordar el texto escrito en ella.

Tan pronto se muestre el tríptico, el Padre Quiterio se retirará a sus estancias claramente consternado, argumentando que al parecer le ha sentado mal la comida.

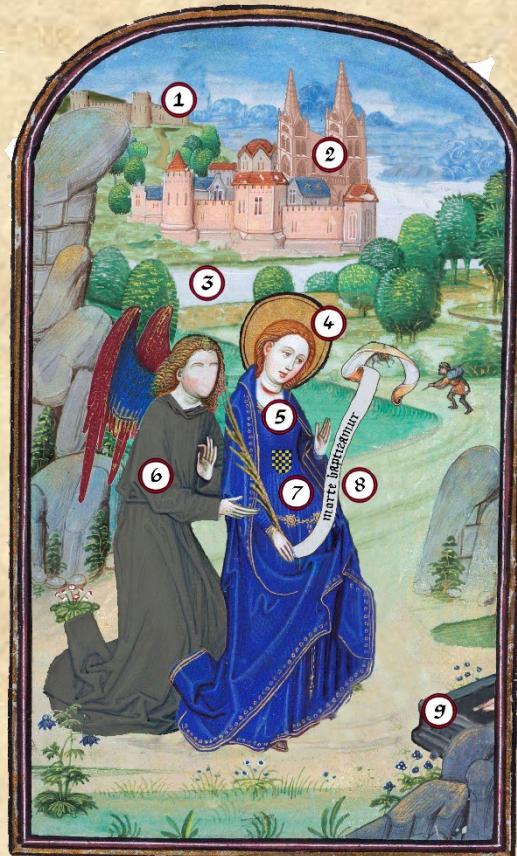
Addenda: Si los Pj's desean hablar con el sacerdote tras la cena, podrán hacerlo brevemente y su conversación será trivial. Si acaso, puede hacerles alguna referencia al cuadro para que le dejen tranquilo en el reectorio. Si los Pj's deciden "no dejar solo" al Padre Quiterio, este finalmente se retirará a su habitación para redactar una carta, y será allí donde le asesine el Angelus Tenebrarius. Es importante que los Pj's no puedan evitar lo que va a suceder.

Uno de los Angelus, que se encuentra infiltrado entre los buhoneros recién llegados, al observar la reacción del Padre Quiterio, confirma las sospechas que es él a quien buscan. Como sus instrucciones son eliminarlo, lo hará esta misma noche. El Angelus también está sorprendido por la presentación del cuadro, pues no se esperaba que alguno de los retratos de sus "hermanos" pudiese estar en posesión de alguien que no pertenece a alguna de las familias de la Fraternitas.

El resto de los asistentes al banquete se mostrarán sorprendidos por la calidad y detalle de la tabla, realizando numerosos comentarios sin interés para los Pj's.

¿Y todo queda aquí?

Tendrás que improvisar respecto a lo que sucederá con la tabla de Santa Centola una vez que la hayan visto los Pj's y abandonen Sotopalacios. En un principio, su primer destino será ser expuesta en la Catedral de Burgos, tal y como pretende el caballero Menazio.





Sin embargo, debido al incidente con el Padre Quiterio (ver más adelante), la *Fraternitas Proditoris* pronto tendrá conocimiento de la presencia de la tabla y de que esta será expuesta en pocos días y tratarán de recuperarla.

Si los Pj's quieren tener más detalles del cuadro podrán observarlo más detenidamente mientras permanezca allí. Salvo que lo roben o algo así...

Santa Centola expuesta

Con el fin de aprovechar la presencia del cuadro y mostrar respeto a la Santa de la que la mujer del Adelantado es fiel devota, al final de la cena se anuncia que el cuadro de Santa Centola será expuesto en la capilla del castillo.

El Adelantado colocará dos guardias a la entrada de la estancia para con instrucciones de custodiar el cuadro, aunque también velará y hará guardia frente al tríptico Menazio de Talavera. El caballero argumenta que es lo que lleva haciendo desde que le fue entregado y lo considera su deber hasta que el cuadro entre a formar parte del tesoro de la Catedral de Burgos. Junto a él permanecerá orando su acompañante, el diácono Enguerrando de Cahors.

Addenda: *Bajo ninguna razón abandonarán la custodia del cuadro, ni siquiera después del ataque al Padre Quiterio. Esto evitará que recaiga ninguna sospecha sobre Menazio o Enguerrando, pues estarán a la vista de los guardias.*

Los Pj's y quienes lo deseen del castillo tendrán la oportunidad de contemplar el cuadro, pero como el tríptico estará colgado a cierta altura no podrán observar muchos detalles. Por otra parte, aquellos Pj's que se acerquen a ver la tabla, despertarán suspicacias en los demás, convirtiéndolos en posibles sospechosos del asesinato que tendrá lugar durante la noche. **Addenda:** *El Angelus asesino sí que se asomará a la capilla para comprobar que el cura no está... Esto puede dar alguna pista respecto a quién es.*

Afianzando el oído

Durante la noche y si es posible mientras alguno de los Pj's esté observando el cuadro, uno de los criados se acercará a los guardias de la capilla para indicar que ha escuchado un pequeño ruido en el refectorio o las dependencias del cura. El criado asegurará, que ha intentado abrir la puerta, pero no lo ha conseguido. Uno de los guardias de la capilla marchará con el siervo a investigar. **Addenda:** *Es importante que los Pj's no consigan el cuadro en este momento. Incluso aunque lo hicieran no tendrán la información para entender la importancia de éste para establecer ninguna relación con el árbol genealógico de los Ansúrez. Si los Pj's realizan un buen plan, y se hacen con la pintura, sólo el cementerio que hay al fondo les llamará la atención. Los oriundos burgaleses con una tirada de Conocimiento de Área (Burgos), podrían darse cuenta de que el cementerio principal de la ciudad es el de "Santa María la Blanca", pero éste se encuentra junto al castillo, y no en el lado del río que figura en el cuadro. En la tabla también se observa una banda de leyenda en la que está escrita la frase "Morte Baptizamur" (escrito en latín se traduce como "Somos bautizados en la muerte" o "Somos bautizados por la muerte").*

Pobre Padre Quiterio

Después de la cena, el Padre Quiterio se retira a su refectorio donde quiere redactar una carta para Jerudah Alguadix. Su intención es advertir al judío tras haber reconocido en el cuadro el estilo de pintura de Tancredo, y la alusión clara a los "Angeli Tenebrarrii", en la forma del Ángel sin rostro. Cuando casi ha terminado de redactar la carta, es atacado por el sigiloso *Angelus*, que le degüella por la espalda. El cuerpo del Padre Quiterio cae sobre su escrito manchándole con la tinta del tintero. **Addenda:** *La mancha de tinta emborrona parte del escrito y lo dejará "ilegible".*



El cuerpo del Padre Quiterio se desplomará al suelo mientras el asesino intenta garabatear una advertencia con la sangre del párroco, a pesar de sospechar que el ruido probablemente pueda haber sido escuchado por alguno de los criados. De hecho, el ruido de la caída del sacerdote ha alarmado a uno de los criados, que ha ido a avisar a los guardias de la capilla y ha conseguido que uno de ellos le acompañe hasta donde se encuentra el sacerdote. Tras llamar repetidamente y no recibir contestación alguna, le ayuda a forzar la puerta, que está apalancada desde el interior con una silla. **Addenda:** Para abrir la puerta podrá hacer una tirada de Fuerza por dos (FUEx2).

Cuando se fuerce la puerta, se interrumpirá al *Angelus*, que se apresurará a salir por la puerta del torreón camino de la terraza tras haber garabateado una advertencia con la sangre del párroco: "Proditor". **Addenda:** Del latín "Traidor".

Si algún Personaje ha acompañado al guardia a las estancias del sacerdote, puede ver como una figura embozada está saliendo por la puerta que lleva a la terraza del torreón. Los Pj's no podrán entretenerse o perderán al "asesino" y si corre hacia la puerta, pisará la sangre del sacerdote que se extendía poco a poco hasta la entrada antes de salir tras la figura que huye. **Addenda:** La mancha de sangre de las botas del Personaje le puede traer complicaciones más adelante cuando se busquen culpables.

Para facilitar las oportunidades de conseguir la carta del Padre Quiterio, éste puede encontrarse aún agonizante cuando el personaje entre en la habitación. Esto dará la oportunidad a *Onofre* de intervenir como médico, en un desesperado intento de salvar al anciano. Por desgracia, a pesar de los esfuerzos, debido a la gravedad de la herida el sacerdote morirá entre estertores pocos minutos después.

A continuación, comenzará una persecución por el adarve y los tejados, mientras el resto de los Pj's o gentes del castillo que hayan salido a "investigar" pueden perseguir al asesino siguiéndole desde el patio de armas o las ventanas de otras habitaciones. **Addenda:** Aquellos Pj's que no estuvieran en la capilla, podrán tirar por Escuchar y de este modo permitirles participar en la persecución.

El asesino saltará de la terraza del torreón tratando de llegar a la muralla para poder escapar y adentrarse en el bosque cercano... El Personaje tendrá que perseguirle con dificultad mientras los guardias van encendiendo antorchas para intentar atrapar a los "intrusos" o abatirlos con flechas antes que escapen. **Addenda:** Este es un momento trepidante teniendo en cuenta que se acaba de producir un asesinato y pronto todos los guardias del castillo estarán movilizados. El *Angelus* intentará huir de la terraza del torreón al tejado y para perseguir al asesino, los Pj's, deberán realizar algunas tiradas de Correr y de Saltar hasta encaramarse a la muralla. Luego tendrían que superar al menos una tirada de Trepar, y seguidamente correr por el adarve hasta encontrar un modo de bajar para huir hacia el bosque. Este es una escena dramática y mientras ambas figuran corren por la muralla les caerá una nube de flechas. Los Personajes deberán superar una tirada de Suerte o recibirán un flechazo. El asesino también recibirá un flechazo y caerá desde la muralla al foso, al arroyo molinar o al río Ubierna, donde será arrastrado por las turbias aguas. Este es una de las ocasiones donde se debe aplicar el recurso de "Muerte Oscura", pues el *Angelus*, aunque muy malherido debe conseguir escapar y de ningún modo debe permitirse que los Pj's lo atrapen o encuentren su cadáver.

Tan pronto como la muerte del Padre Quiterio se haga pública, bien a través de los Pj's o de cualquier criado que "casualmente" pase junto al refectorio y grite pidiendo auxilio, todos los guardias del castillo se movilizarán. Las almenas y el paseo de ronda quedarán pronto iluminados con antorchas. Cualquiera que sea encontrado en la zona, especialmente si se mueve con subterfugio, será detenido como sospechoso del asesinato y será interrogado. Argumentar que persigue al asesino, no hará sino aumentar aún las suspicacias del cuerpo de guardia y cualquiera será inmediatamente detenido y enviado al calabozo (especialmente si tiene sangre en las botas). **Addenda:** Como veremos un poco más adelante en el "Ajusticiamiento del falso culpable", se detendrá al Personaje, incluso aunque sea evidente que estaba persiguiendo al asesino. La guardia necesita presentar un culpable, lo sea o no.

Poco tiempo después sonarán las campanas del castillo para comunicar que algo grave ha sucedido y el Adelantado ordenará el toque de queda. Desde este momento los guardias se limitarán a mantener a todo el mundo bajo control, no permitiendo el acceso al exterior y recluyendo a todos en las dependencias que les hayan sido asignados. A partir de este momento, ya sea residente o visitante cualquiera que sea "pillado"



rondando furtivamente durante el toque de queda, será interrogado y seguramente arrestado. **Addenda:** Si atrapan a un Personaje en esta circunstancia directamente será acusado del asesinato como se verá más adelante.

Una Pegadilla Sangrienta

Una vez que logren acceder al refectorio, o donde haya tenido lugar el crimen, podrán observar la grotesca escena. En el centro de la habitación está el sacerdote caído junto a su escritorio. Bajo su cuerpo fluye un gran charco de sangre que llega casi hasta la puerta. Llaman la atención unas letras garabateadas con sangre en la pared que dicen "Proditor". **Addenda:** En latín "Traidor".

El cuerpo del Padre Quiterio ha caído de costado desde el asiento con la cabeza ladeada, dejando ver un profundo corte en la garganta, como si hubiera sido degollado por la espalda mientras trabajaba. En su mano derecha aun sostiene una pluma de escribir y la manga de su hábito está manchada de tinta al arrastrarse sobre el papel mientras se desplomaba hacia el suelo. **Addenda:** Los Pj's pueden averiguar lo sucedido si logran una tirada de Descubrir. Una tirada de Medicina o Sanar dejará claro que fue degollado desde la espalda.

Sobre la mesa se puede ver el pequeño tintero volcado probablemente durante el forcejeo. Parte de su contenido está esparcido por unos legajos que hay sobre la mesa. La mayoría de los documentos que hay sobre la mesa no tienen importancia, a excepción del que se encuentra debajo del cuerpo del sacerdote y que es precisamente el que estaba escribiendo en el momento en que fue atacado. Se requiere un examen detallado de la escena y para acceder a él es necesario mover el cuerpo, con el consiguiente riesgo de ser implicado en el asesinato. El documento es la carta que estaba escribiendo a Jerudah Alguadix, aunque el destinatario de la misiva permanecerá ignorado por los jugadores. **Addenda:** La carta que pueden encontrar los Pj's está en la Ayuda VII, y está deliberadamente incompleta. A continuación, se reproduce el contenido completo. Es importante la referencia en la carta al párroco de la Ermita de Santa María de la Blanca. Como veremos más adelante, esta no se trata de la que se encuentra junto a la entrada del castillo de Burgos, sino en lo que queda del despoblado de Villargámar a menos de una legua al suroeste de la ciudad, precisamente en el Camino de Santiago. Puedes encontrar donde se encuentra en el mapa de la Ayuda XIX, o en la parte que se desarrolla en la Ermita de Villargámar en la página 87.

"Mi muy querido amigo,

Aunque sé que no me lo reprochas en absoluto, no creo que deba remitirte más cartas, pues creo que puedes comprometerte en tu actual situación. Una vez firme este escrito, tú y yo ya no nos conoceremos, ni sabremos el uno del otro. Por nuestra supervivencia, y éste es el porqué de mi decisión, pues los he visto, aunque sólo un momento, pero estoy seguro, que debemos callar para siempre. Están volviendo, aunque no sé para qué oscuro propósito. Comprendo que Tancredo acabase loco, después de trabajar para ellos, y que Juan tuviera que marcharse. Hace dos noches, uno vino a visitarme. En la oscuridad pensé que era una alucinación, influenciada por las lecturas de ese texto, pero intentó acercarse a mí. Sólo recitar la oración de San Benito me sirvió para ahuyentarlo. Creo que han vuelto del infierno para llevarnos con ellos. He dejado la llave al párroco de la Ermita de Santa María de la Blanca, aunque dudo que, si yo no he podido en trece años, él pueda abrir la puerta. Que tu Dios te proteja siempre.

Post Scriptum. No seas sentimental y destruye esta carta".

Addenda: Puede resultar extraño que si hace dos noches el sacerdote recibió la visita de un Angelus Tenebrarius, por qué no acabó con él en ese momento. Esto se debe a la naturaleza de su profesión y a la identidad del asesino (Tomás de Cardona). Hace dos noches, Quiterio, tan pronto como detectó la presencia del Angelus, se puso a recitar la "Oración de San Benito", una letanía de protección contra las brujas y las criaturas del averno (Ayuda XVIII). El Angelus falló en su tirada de templanza, huyendo ante la mención de Satán. Esta situación no se produce en el momento en que los personajes se encuentran en el castillo, pues el sacerdote es sorprendido por la espalda y no puede enfrentar a su enemigo.

Si alguien letrado en teología examina el escrito de la pared, podrá determinar que la oración está claramente inacabada, debido a que el asesino fue interrumpido y tuvo que huir precipitadamente. **Addenda:** Como hemos indicado antes está escrito "Proditor" que significa "Traidor" en latín.



La medalla de San Benito, que lleva grabada las iniciales de la oración, y que portaba Quiterio colgada del cuello se encuentra debajo de uno de los muebles de la habitación, tras haber sido arrancada con rabia por el Angelus Tenebrarius. Aunque en la medalla sólo figuran las iniciales, esta letanía puede resultar de utilidad en el futuro. **Addenda:** Con una tirada de Teología o Latín puede averiguarse la fórmula de la oración.

Addenda: Si se recita delante de un Angelus Tenebrarius, le obliga a realizar una tirada de templanza. En caso de fallarla, recibe una penalización de -20% a todas sus habilidades durante un par de asaltos. En caso de pifiar la tirada de templanza el Angelus huye despavorido. Naturalmente esta oración nada sirve contra aquellos que no temen al infierno (Maestre, Senescal, Alejandro, etc.) Partiendo del principio de superstición (racionalidad, irracionalidad), sólo aquellos que creen estar muertos y resucitados son susceptibles al "exorcismo"



A continuación, se indica la oración completa y su traducción del latín.

*Crux Sacra Sit Mihi Lux,
Non Draco Sit Mihi Dux.
Vade Retro Satana
Numquam Suade Mihi Vana
Sunt Mala Quae Libas,
Ipse Venena Bibas.*

*La Santa Cruz sea mi luz,
no sea el dragón (demonio) mi señor (guía).
¡Apártate, Satanás!
nunca me atraigas con engaños,
maldad es tu carnada (pues maldad es lo que
brindas),
bebe tu propio veneno.*

Ajusticiamiento del Falso Culpable

Tras haberse ordenado el toque de queda por parte del Adelantado, se movilizarán todos los guardias y comenzarán las detenciones. Incluso si el sospechoso ha sido arrastrado por las aguas del río, cualquiera que hubiera sido sorprendido durante la noche merodeando por el castillo y algunos aldeanos mal encarados que se refugian en las inmediaciones, serán arrestados. Los guardias también se llevarán preso a cualquiera que trate de encubrir a alguien, se muestre nervioso y a quien trate de esconderse deliberadamente, aunque lo haga sólo por el miedo. Los vecinos delatarán a sus vecinos y todos serán retenidos por los soldados del castillo.

Todos los detenidos por el cuerpo de guardia serán encadenados en el calabozo e interrogados por el Capitán Lozano que incluso azotará a algunos de los presos hasta que confiesen. **Addenda:** Los Pj's detenidos deberán ingenierarse buenos argumentos para no ser declarados culpables, y para ello podrán realizar alguna tirada de Elocuencia. En el caso de ser torturados deberán realizarla de Templanza para resistirse y no contar lo que desean escuchar los guardias.

El interrogatorio durará todo lo que resta de la noche y el propio Adelantado permanecerá despierto hasta que el Capitán le comunique el resultado de sus investigaciones, lo que tendrá lugar tan pronto como despunte el alba. Con extraordinaria diligencia se preparará un patíbulo en una era justo en las afueras del castillo. Pronto estará en boca de todos, que los culpables serán ejecutados públicamente antes de mediodía.

Este es un buen momento para mostrar que en la aventura los jugadores deben ser prudentes o pueden terminarla antes de tiempo. Aunque no es conveniente que ninguno de los Pj's muera tan pronto, demuestra la crueldad y eficacia de la justicia medieval, cuando el Adelantado ahorque públicamente al "cabeza de turco". Esto hará que tu grupo de jugadores sea más precavido en lo sucesivo. **Addenda:** Naturalmente, si juegan cuatro o más Jugadores, es un buen momento para ir "limpiando" la mesa.

Si alguno de los Pj's ha sido detenido, y hay suficientes pruebas concluyentes será ajusticiado. Si los Pj's se las ingenian para implicar a algún pobre aldeano, este será ajusticiado en su lugar. Naturalmente si alguno de los guardias vio caer al sospechoso al río, o hay guardias testigos del hecho de que los personajes han intentado capturarlo, se organizará una búsqueda y en unos días después se decidirá el resultado. **Addenda:** Si consideras que puede ser "adecuado" mostrarse especialmente "sanguinario" haz que tenga lugar una ejecución múltiple. Si por el contrario prefieres sólo asustar a los jugadores, puedes inmovilizar a los culpables, llevándolos al cepo y permitiendo que bien escapen, sean rescatados, o paguen una fianza.

El asesinato de un sacerdote es algo muy serio y no puede quedar impune. Ni siquiera la súplica a la misericordia de doña Sancha de Rojas, puede salvar a los que han sido condenados. Como no puede ser de otro modo, un mensajero con la librea del adelantado partirá hacia Burgos para informar al Arzobispado de lo acontecido. Lo que generará nuevos y jugosos rumores en la ciudad...

Tras la ejecución, los huéspedes del castillo podrán proseguir su camino dejando atrás los cadáveres expuestos en el patíbulo para que sirvan de ejemplo. Durante varios días colgarán de las cuerdas, hasta que el olor a podredumbre incomode a la señora del castillo.



Clegada a Burgos

Las Primeras Investigaciones

Clegada a Burgos

Desde que dejaron Sotopalacios, la lluvia ha sido fiel compañera de viaje de la comitiva que lleva el cadáver de Martín Cevallos, aunque ya estamos en verano, bien se sabe que estas son tierras donde el frío se lleva más vidas que el acero.

Desde lo alto de la colina al norte de la ciudad, la vista es sobrecogedora. Las murallas que protegen la urbe poco dejan ver de esta, salvo las enormes agujas de la Catedral de Santa María y el amenazante castillo que se alza sobre toda la ciudad. Alguno de los miembros de la comitiva puede comentar que el Alcaide del castillo es Diego López de Estúñiga, aunque muy pocas veces descansa bajo la protección de sus muros.

Addenda: El apellido Estúñiga tiene varias acepciones, Zúñiga o Stúñiga, este último el original. **Addenda:** En este momento o cuando comiencen a investigar por la ciudad se les puede entregar el plano de Burgos (Ayuda VIII). En el que se muestra a continuación se encuentran señalizadas algunas de las localizaciones importantes para la aventura:

- 1.- Cementerio de Santa María la Blanca
- 2.- Sastrería de Inazio
- 3.- Casa del pintor Tancredo
- 4.- Casa de los Ansúrez

- 5.- Herboristería de Rodegunda
- 6.- Casa de Jerudah Alguadix
- 7.- Casa de Ramiro





Empapada, la comitiva se acerca por el camino del norte a la puerta de San Gil donde deben esperar mientras los guardias del Concejo comprueban si deben pagar o no peaje. Se escuchan los gritos y lamentos que salen tras los muros de la cárcel de la ciudad, en uno de los torreones que se encuentra junto a la puerta, por eso muchos dicen que quien entra por aquí y escucha lo que escucha, se lo piensa una, dos y tres veces antes de hacer una fechoría. El otro torreón, reservado para aquellas mujeres que desean emparejarse voluntariamente, produce aún más escalofríos.

Siempre que se hayan mostrado colaboradores, los Pj's pueden preguntar a los guardias de la puerta sobre las últimas noticias en la ciudad, que les informarán de cualquier dato conocido popularmente como los alcaldes, los barrios o las calles más o menos recomendables, que no hay muestras de peste y en caso de que pregunten directamente sobre la situación con los judíos, que todo está en orden.

Una vez se encuentren bajo la protección de la ciudad, cerca de la calle de los Avellanos, Cándido de Corconte se dirigirá a **Alfonso** y otros tres de sus hombres. Tras agradecer el trabajo bien hecho protegiendo a su padre, entregará una bolsa a cada uno con el pago convenido. Después el cántabro se dirigirá hacia la iglesia de San Román, que se ubica en las inmediaciones del castillo, donde se velará el cuerpo de Martín Cevallos y lo enterrarán en el sepulcro que allí se ha dispuesto. **Addenda:** *En la bolsa de Alfonso hay cien maravedíes.*

Al amparo de las murallas, lo primero que debieran hacer es buscarse alojamiento. Las zonas más habituales son el área próxima a Casa Dei, muy utilizada por los peregrinos más pudientes o las inmediaciones de la calle de Cantarranas, más habitual por los comerciantes que se hospedan en la ciudad. **Addenda:** *Se debe procurar que todos los Pj's se alojen en el mismo sitio, al menos hasta que encuentren otro mejor. Tanto Alfonso como Onofre (Pj) seguramente querrán iniciar las pesquisas tan pronto lleguen a la ciudad, pero es muy importante conseguir que establezcan un punto de reunión antes de separarse, o instarles a que colaboren conjuntamente. De otro modo, el flujo de la aventura puede ralentizarse considerablemente.*

Recuerdos del Ayer

Es muy probable que **Alfonso** (Personaje) se dirija a la casa donde vivía su familia. A pesar de que sólo han pasado nueve años desde que se vio obligado a abandonar la ciudad, le resulta un poco difícil localizar el lugar. Para cuando encuentra su hogar en la Calle Tenebregosa, le espera una desagradable sorpresa. **Addenda:** *Aunque nos referiremos continuamente a Alfonso como Personaje protagonista en esta escena, es obvio que pueden estar cualquier número de Pj's.*

Nada queda de la casa en la que vivía con sus padres, a excepción de la fachada. El edificio pertenece ahora a un sastre aragonés llamado Inazio, que ha habilitado la planta inferior de la vivienda como tienda y taller de costura. Inazio es un hombre de unos treinta años, espigado y de altura superior a la media. Tiene los cabellos negros y arreglados y una cuidada perilla. Su mirada suspicaz puede parecer intimidatoria en un primer contacto, pero es una persona amable y cordial, lo que no significa que sea un timorato. Si los Pj's le incomodan con actitudes arrogantes o tratan de intimidarle, avisará a la guardia. Vive con su esposa Milagros y hasta el día de hoy Nuestro Señor no les ha bendecido con ningún hijo. **Addenda:** *Si el Personaje se muestra cortés, ya sea Inazio o Milagros le pueden contar lo que saben, aunque serán algo reacios a dar los nombres de los anteriores habitantes de la casa. Si no es el sastre o su esposa, cualquier vecino de respetable edad podría comentarles "todo lo que sucedió".*

Para Inazio será una sorpresa que alguien pregunte por los anteriores propietarios de la vivienda, pues ya hace casi ocho años que adquirió la propiedad a la familia Ansúrez.

El sastre sabe que ambos progenitores de la familia que vivía anteriormente en su solar fallecieron en un breve período.

El anterior habitante de la casa era el maestre de armas de los Ansúrez, que atendía al nombre de Eusebio (el padre de **Alfonso**). Éste, tras una reyerta en la que se encontraba protegiendo a su señor Alejandro, sufrió una grave herida en la pierna que pronto se le gangrenó. Aunque le amputaron la extremidad para intentar salvarle la vida, la infección se le extendió rápidamente. Pocas semanas después murió con dolorosos estertores.



Al parecer la esposa de Eusebio, Honorata (madre de *Alfonso*), que había quedado ahora bajo la protección de la dama Catalina Ansúrez, había sufrido mucho cuando su hijo les había abandonado sin mediar palabra. A raíz de la profunda melancolía que le produjo la muerte de su esposo, y a pesar de que la propia Señora de Ansúrez le había ofrecido pasar a su servicio, se fue abandonando. Al parecer fue encontrada muerta en la sala principal, devorada por las ratas. La casa tuvo que ser desinfectada con cal viva y se puso a la venta por la familia Ansúrez, que eran los legítimos propietarios de la vivienda. De todos era sabido que tenían grandes necesidades económicas.

Naturalmente, aquél trágico suceso hizo que se abaratase mucho el precio, por lo que Inazio consideró una ganga su adquisición. Compró la casa a la propia Catalina Ansúrez poco antes de que falleciera. Nada queda del mobiliario, enseres o pertenencias de la anterior familia. **Addenda:** *Según transcurra la historia, se puede utilizar a Inazio, para dar alguna pista sobre la familia Ansúrez si es necesario. Por ejemplo, si los Pj's no encuentran el diario de Catalina en la habitación de Domitila se puede hacer que a raíz de la visita de los Pj's, Inazio y Milagros rebusquen en la casa y lo encuentre bajo unas tablas junto a la chimenea, donde podría haberlo ocultado la madre de Alfonso por orden de Catalina. Una vez lo descubran podrían tratar de ponerse en contacto con los Pj's para revelarles tan sorprendente hallazgo. Naturalmente sólo debe utilizarse esta situación en caso extremo y para reconducir la aventura. Además, se deberá preparar previamente cómo influye en el desarrollo para evitar incongruencias.*

A taller abandonado del Pintor

Probablemente, uno de los primeros lugares a investigar por los jugadores sea el taller de Tancredo. Esta casa se encuentra en la calle Entreambospuentes en el barrio del gremio de mercaderes. Dado que los Pj's no saben dónde se encuentra pueden localizarla preguntando en el barrio o dirigirse al Concejo en el Arco de Santa María donde se encuentra el registro.

Solicitar las llaves

La forma más obvia es presentar la carta de propiedad al Regidor en el Arco de Santa María, donde se encuentra el Concejo de la ciudad. Sin embargo, también es la que levantará más sospechas y hará que en un par de días todos en Burgos sepan que el heredero de Tancredo está en la ciudad (ver el apartado “Solo hay que saber escuchar” al final de este Capítulo).

Naturalmente, los “diligentes” funcionarios anotarán todos los datos del nuevo propietario, que será sometido a un interrogatorio más propio del Santo Oficio, hasta “encontrar” que en el registro figura que hace unos años el taller pasó a ser propiedad del Concejo de Burgos hasta que alguien lo reclamase. **Addenda:** *Si los pj's quieren ser atendidos para reconocer su legitimidad deberán realizar varias tiradas de Elocuencia. Si además desean hacerse con las llaves ese mismo día deberán tirar por Comerciar y aflojar cinco maravedíes de la bolsa. De todas formas, es preferible retrasar uno o dos días la entrega de las llaves y el título de propiedad para que deban infiltrarse en su propia casa por la noche. En este caso, si “sucede” cualquier cosa en la vivienda durante la noche serán los primeros sospechosos al día siguiente.*

Además, la propiedad tiene una carga de impuestos impagados que asciende a trescientos sesenta maravedíes, que el Personaje debe saldar para reclamar la propiedad. Si los Pj's cancelan la deuda, al día siguiente el funcionario informará a las autoridades de tan generosa donación a la ciudad. Así que el Escribano Mayor del Concejo, Pedro Fernández de Villegas y el Arcediano Sebastián Bardejo no tardarán en enterarse.

En el caso que los Pj's entren con la llave, la mayoría de los vecinos, especialmente los más ancianos, mostrarán curiosidad por los “forasteros”. Como los vecinos consigan averiguar su identidad, pronto estará en boca de todos que han regresado.



Esperar a la noche

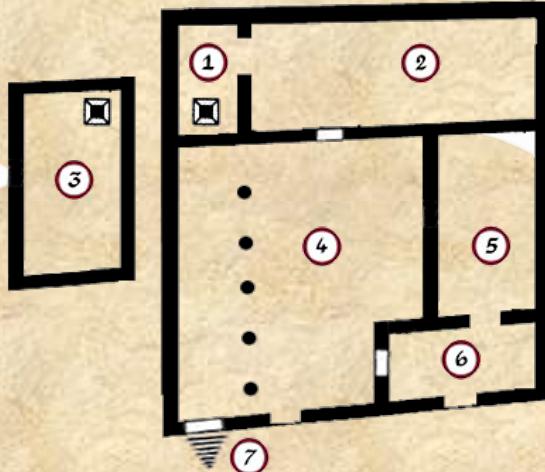
Dado que se trata de una calle muy concurrida, si los PJ's deciden entrar en la vivienda sin la llave, sólo podrán hacerlo una vez haya anochecido. Para acceder al interior pueden forzar la puerta principal, infiltrarse a través de alguna de las ventanas o penetrar a través de algún agujero del tejado. Los PJ's deben ser cautos para no llamar la atención de los vecinos, o alguno podría avisar a los Fieles. **Addenda:** Se podrá abrir la puerta con una tirada de Forzar Mecanismos (ver más adelante), o entrar por el tejado con una tirada de Trepar. Si no desean ser "ruidosos" deberán tirar por las Competencias anteriores, pero comparándolas además con su Sigilo, y realizando la tirada con la de menor valor.

Una vez dentro, los PJ's no deben descuidarse y tomar precauciones. Los vecinos se extrañarán de los ruidos, o de ver luz dentro de una casa que ha estado deshabitada durante tantos años, y no dudarán de llamar a la guardia. **Addenda:** Los PJ's deberán dejar claro que no desean hacer ruido y que toman las medidas suficientes para evitar que la luz sea "demasiado" perceptible desde el exterior, realizando las oportunas tiradas de Sigilo.

El Viejo Taller de Tancredo

La propiedad de Tancredo es una modesta casa de una sola planta en la calle Entreambospuentes, en el barrio de mercaderes. Aunque las casas vecinas adosadas también tienen la fachada llena de desconchones, la falta de humo surgiendo de la chimenea y el lamentable estado del tejado, en buena parte hundido, hace evidente que la vivienda lleva mucho tiempo deshabitada. **Addenda:** Para esta escena se necesita la Ayuda IX.

Planta Baja y Sótano:



- 1.- Taller de trabajo y trampilla al sótano
- 2.- Dormitorio
- 3.- Sótano
- 4.- Recibidor y comedor
- 5.- Despensa
- 6.- Cocina
- 7.- Puerta de entrada en la calle Entreambospuentes

La puerta de madera (7) parece encajada a su marco, probablemente hinchada por la humedad filtrada al interior. Sin embargo, la cerradura no parece en mal estado y es posible que aun pueda hacer su función. **Addenda:** Se pueden dar tres situaciones a la hora de "abrir" la puerta:

- ❖ Si tienen llave les costará algo hacerla girar por la falta de uso y deberán hacer una tirada de Fuerza por cinco (FUEx5) para empujar la puerta.
- ❖ Si no tienen llave para intentar abrirla deben superar una tirada de Forzar Mecanismos y luego pasar una tirada de Fuerza por cinco (FUEx5) para empujar la puerta.
- ❖ Si lo van a hacer empujando, es decir "a lo bruto", deberán hacer una tirada de Fuerza por uno (FUEx1) para desencajar la puerta. Es obvio que "facilitará" la posibilidad de que los vecinos se percaten de los "ladrones".



La puerta da acceso a una amplia estancia que hacia de recibidor y comedor (4). La mayor parte de la habitación está ocupada por una gran mesa de madera. Los taburetes están desperdigados por la habitación, como si hubiera sufrido un registro hace años. En un lateral hay una alacena que contiene varios vasos de madera, algunos cuencos de cerámica, velas y otros enseres. El olor a polvo y humedad es casi insoportable.

Addenda: Se debe hacer una tirada de Templanza (TEM x2) para superar las ganas de salir de la estancia.

El recibidor tiene dos puertas, una que da acceso a una minúscula cocina (6), llena de hollín y de cuya despensa (5) hace tiempo dieron cuenta las ratas. La otra debiera llevar al dormitorio de la casa (2), pero se encuentra justo debajo donde el techo es más precario. Una viga desplazada bloquea el acceso y amenaza con un posible derrumbe. **Addenda:** Para acceder al interior hay que hacer una tirada de Agilidad por tres (AGIx3), y en el caso de fallar, parte del techo cederá y aquellos que no superen una tirada de Esquivar sufrirán 2D4 de Daño.

Esta habitación contiene únicamente un podrido camastro, una mesilla y un pequeño baúl vacío. En el taller de trabajo (1) tan solo hay un montón de cajas destortaladas, un caballete y un cuadro cubierto con una sábana llena de polvo y humedad. La tabla está muy estropeada y en ella se representa a un demonio con múltiples brazos. A través de varios agujeros en el techo ha entrado bastante agua en la habitación, que a su vez se filtra entre los tablones del suelo. **Addenda:** Se debe tirar por Descubrir para percibirse que debajo de las cajas del taller hay una trampilla que da acceso a una habitación oculta en el sótano. Este acceso, perfectamente oculto en su origen, ha quedado ahora al descubierto por el deterioro de la vivienda. Si la casa hubiese estado en buenas condiciones seguramente hubiera pasado desapercibido para los jugadores, como pasó en su momento para los agentes de la Fraternitas que registraron la vivienda hace años.

El cuarto oculto

Una vez descubierta la trampilla de acceso al sótano (3), un hedor a moho y humedad puede disuadir a cualquier Pj que no supere una tirada de Templanza. Aquellos que la superen pueden bajar si lo desean, pero necesitan una cuerda o descolgarse para salvar la caída de unas cuatro varas hasta el suelo. La estancia tiene una ligera inclinación por lo que está inundada y con casi un codo de barro. Entre el lodo está enterrada la escalera de mano que permitía el acceso, ahora podrida por la humedad. El barro va disminuyendo conforme los Pj's se adentren al fondo de la habitación, que parece un taller de trabajo...

Lo primero que llama la atención es un caballete con un cuadro cubierto con una tela. Si la levantan verán que la tabla está inacabada, aunque se ve perfectamente representado a un joven santo con la mirada perdida arrodillado en un cementerio. Muy cerca hay una mesa con diversos útiles de pintura, como botes de barro, pinceles, paleta... Todo está estropeado por el tiempo y la humedad. Abandonado y a duras penas legible hay un papel en el que está escrito en latín: "Nonne scitis omnes, qui in Christo Jesu baptizati, etiam in norte Eius baptizatos ese? Quia per baptismum cum Eo post mortem sepelimur" **Addenda:** Trad. "¿O no sabéis que todos los que hemos sido bautizados en Cristo Jesús, hemos sido bautizados en su muerte?, porque somos sepultados junto con él para morir en el bautismo". **Addenda:** El joven mostrado en la tabla es el "último sacrificado" de la familia Dávila.

En el fondo, apilados hay varias filas de bocetos cubiertos por mantas, y por encima hay una tabla en la que está escrito "Angeli Tenebrarii" (los ángeles oscuros).

Los cuadros

Todos los cuadros están inacabados y representan a jóvenes santos, pintados con increíble realismo y con patrones comunes. Así, la descripción de uno cualquiera de los cuadros podría ser:

- ❖ El escenario es siempre fúnebre, ya sea un cementerio, panteón, cripta o iglesia en la que se ven claramente las tumbas en el suelo.



- ❖ Siempre se encuentra un joven, generalmente varón, de entre trece y veinte años que suele mostrarse en actitud orante, casi como si posase, señalando con la mano o un objeto a una de las tumbas o lápidas que figuran en la escena.
- ❖ Todos los jóvenes tienen los atributos de algún santo reconocido.
- ❖ Siempre aparece la figura de un Ángel, aunque no siempre claramente visible. En algunos cuadros parece proteger al Santo, mientras en otros parece oculto en las cercanías. Sin embargo, todas las representaciones angélicas son inquietantes porque ninguno tiene rostro, como si sólo una capa de piel o una máscara cubriese su rostro. **Addenda:** *Observar un ángel sin rostro provoca escalofríos y de no superar una tirada de Templanza x2 (TEMx2) provocará que el Personaje desee salir de allí inmediatamente. Si ha fallado la tirada y el Personaje decide quedarse no podrá realizar ninguna investigación más.*
- ❖ En todos los cuadros, en algún lugar de la escena, generalmente dentro de una cinta, aparece escrito en latín "Morte Baptizamur". **Addenda:** *Incluso para quien sepa de latines será difícil interpretar correctamente lo que dice. La traducción más obvia es "Somos bautizados en la muerte", pero se trata de una frase corta y deliberadamente ambigua para aquellos que no saben lo que sucede. La otra traducción posible "Somos bautizados por la muerte" resulta aterradora para los miembros del Consejo de los Doce que saben de la muerte y resurrección de sus hijos como "Angeli Tenebrarii". Una tirada de Latines, permitirá al Personaje averiguar la primera interpretación. Si la tirada tiene éxito por un margen de 25, el Personaje será capaz de deducir ambas interpretaciones.*
- ❖ En cada tabla también hay disimulado un escudo heráldico perteneciente a alguna familia noble de la península. **Addenda:** *Si un Personaje logra una tirada de Corte determinará que los representados pertenecen a unas doce familias de los reinos de la península. Casi todos los cuadros más antiguos pertenecen a la familia Ansúrez, aunque también hay alguno de la familia Dávila y Salazar.*
- ❖ La mayor parte de los cuadros están simplemente abocetados apresuradamente como si fueran referencias para otros cuadros.
- ❖ La mayoría de los cuadros parecen pintados por la misma persona. **Addenda:** *Sin embargo, se debe tirar Artesanía más la mitad de lo que se tenga en Descubrir para observar que varios de estos cuadros, aun teniendo el mismo patrón parecen más antiguos y pueden haber servido como modelos. Además, son los únicos cuadros que están terminados.*
- ❖ En una esquina se halla un boceto del cuadro de Cecilia Ansúrez. Si los personajes lo declaran, o con una tirada con éxito de Memoria, pueden observar alguna diferencia. La más importante es que identifica claramente el cementerio como el de Santa María la Blanca, pues ambas figuras se encuentran invertidas y la mano de Cecilia señala al castillo. **Addenda:** *Ésta es una forma adicional de proporcionar a los jugadores el cuadro que Menazio, si no han conseguido hacerse con él.*

Como ya se ha indicado anteriormente, la *Fraternitas Proditoris* cada vez que inicia a un nuevo *Angelus* le retrata junto a su tumba para representar su paso a la "otra vida". Dichas tumbas, pronto son ocupadas por los siguientes fallecidos de su familia, y con el paso de los años, el cuadro queda como único registro de su existencia. Naturalmente, todos los primogénitos o *Angeli Tenebrarii* son borrados pronto de los libros de heráldica familiar. Las familias como muestra de respeto suelen utilizar dichos cuadros para adornar sus lugares sagrados, como sus capillas, sus iglesias... Las tablas que se encuentran en el taller de Tancredo son los "borradores" de los originales que se encuentran con sus familias. Los pocos originales que hay pertenecen en su mayoría a la familia Ansúrez y algunos pocos de las familias Dávila y Salazar. Todos los cuadros se comienzan a pintar en vida de los "Angeli" y se terminan en el taller del pintor asignado. **Addenda:** *Un Personaje con la Competencia de Teología podría recordar haber visto alguno expuesto en la Catedral, siempre que la hubieran visitado alguna vez. Naturalmente, no hay ningún cuadro de la familia Coronte al haber sido iniciada en la Fraternitas después de la marcha de Tancredo y la expulsión de la familia Ansúrez.*



Aunque para los Pj's es algo casi imposible de averiguar, en estos cuadros se encuentran varios "Ángeles" de casi todas las familias de los últimos veinte años, hasta que Tancredo huyó a Santander. Faltan algunos de los cuadros, como el de Cecilia Ansúrez, aunque el estilo es claramente el mismo que el tríptico que traía el caballero Hospitalario Menazio de Talavera.

Addenda: Estudiando los cuadros pueden conseguir una relación de los cuadros principales, incluyendo los autores y los Santos representados. Es uno de los métodos que tienen los Pj's de descubrir el "árbol genealógico secreto" de la familia Ansúrez, así como la relación de las familias que pertenecen a la Fraternitas Proditoris. También permitirá reconocer a alguno de los Angelis en el futuro, cuando se encuentren en la ciénaga de Caborredondo.

Otros especialmente interesados

Puede ser que mientras se encuentren en el edificio, el Diácono Enguerrando de Cahors y el Hospitalario Menazio de Talavera merodeen por la zona. Se asomarán a las ventanas y examinarán el estado de ruina del edificio, pero no entrarán, ni realizarán ninguna incursión furtiva durante la noche.

Al día siguiente preguntarán en el registro si hay algún modo de acceder al interior de la vivienda. Puede darse dos circunstancias:

- ★ Si el Personaje ya ha hecho uso del título de propiedad, el Diácono podría hacer una oferta económica para comprársela. **Addenda:** Esto servirá para levantar sospechas, tanto a los Pj's como a la pareja "de viajeros".
- ★ Si los Pj's no han reclamado la vivienda, el Diácono Enguerrando intentará hacerse con la propiedad, sobornando a los funcionarios para que la ciudad se haga propietaria y así poder adquirirla. **Addenda:** Esta situación puede ocasionar un conflicto legal si aparecen dos escrituras de la misma propiedad. Podría llegar a suponer la ejecución del Pj por fraude.

Deberás llevar un control, respecto a los lugares que Enguerrando y Menazio van visitando, así como aquello que vayan averiguando. Es muy probable que si se adelantan a los Personajes intenten destruir pistas o pruebas. Pero, por otra parte, también pueden despertar sospechas entre los vecinos cotillas, lo que les llegará a los Personajes a través de rumores.

¿Pero qué buscan realmente?

Como se puede ver en la propia historia de Menazio, este es biznieto de Arnaldo Ansúrez, que era el tío-abuelo de Alejandro Ansúrez y el único hasta ahora que se apartó del camino de la familia al descubrir el secreto de la "Fraternitas". Arnaldo era el tercer hijo de Laín Ansúrez y Leonor de Lara.

Arnaldo, tras descubrir que su hermano mayor sería condenado al peor de los Infiernos y su otro hermano, Diego, al que consideraba un inútil, heredaría el legado de la familia, decidió confesarse ante el Obispo Mauricio, y luego desapareció sin dejar rastro. Aunque no reveló al obispo datos relativos a la herejía, sí le dio pruebas de la influencia que su familia ejercía. El Obispo Mauricio, pensando que Arnaldo se refería a la regencia de los Lara y su tutela del infante Enrique, hizo todo lo posible para minar su influencia y poder, incluyendo la destrucción de la primera Catedral Románica de Burgos. Sin saberlo, había perjudicado seriamente a la "Fraternitas" destruyendo sus proyectos de traslado de las reliquias a la ciudad. Arnaldo, se convirtió en una "oveja negra", jurado enemigo para sus parientes, y durante años la Fraternitas Proditoris le buscó para darle muerte. Sin embargo, este se había ocultado tras otro nombre, tomando la identidad de Arnaldo de Talavera, un caballero en la frontera de Castilla, que poco a poco iba haciendo fortuna tras arrebatársela a los musulmanes.

Si en algo los Talavera han sido constantes hasta ahora ha sido en mantenerse cautos frente a la Fraternitas y en alimentar su odio hacia la misma, especialmente hacia los Ansúrez y la familia Lara. El abuelo de Menazio



intrigó durante el reinado de Fernando IV, y consiguió la eliminación de dos importantes miembros de la Fraternitas en Martos. Sin embargo, aquel suceso provocó el “Emplazamiento” del rey, que fallecería apenas un mes después. La familia Talavera decidió permanecer algún tiempo más en la sombra, hasta encontrar una nueva oportunidad.

Con la caída de los Ansúrez, parece que ese momento ha llegado. Ahora Menazio pretende destruir el escaso legado que queda de la “mala sangre” de su apellido.

¿Y el diácono Enguerrando que hace con él? La casualidad tiene mucho que ver... Menazio tiene dos hermanos mayores que solo están interesados en sus posesiones y que han querido olvidarse de los “secretos” de su familia, considerándolos cosa del pasado sin beneficio alguno. Pero el joven Menazio nunca ha rehuído su compromiso. Se alejó de los suyos para hacerse un nombre por sí mismo, ingresando en la Orden militar y hospitalaria de San Juan de Jerusalén y enviado a Roma para su formación. Allí conoció al joven sacerdote francés Enguerrando de Cahors, que pronto pasó a ser su confesor y su amigo. A éste, bajo secreto de confesión, le contó todo el mal que albergaba la *Fraternitas*, la vida eterna de sus Maestres y sus pactos con el demonio para entregarle las almas de inocentes que se convertían en *Angeli Tenebrarii*.

El tiempo pasó y ambos fueron destinados a París. El destino jugó de nuevo con sus vidas, cuando caminando por sus calles encontraron el cuadro de Santa Centola. Para ambos se puso de manifiesto que el pasado no solo era cierto, sino que les golpeaba en su propio rostro. Viendo que el escudo Ansúrez figuraba en un lugar preeminente, el caballero compró el tríptico dedicado a la Santa y solicitó permiso a su orden para viajar a Castilla, con el fin de poder recuperar una herencia. El diácono Enguerrando no tuvo problemas en obtener otro permiso para acompañarlo.

Aunque bien es cierto que ambos son amigos y compañeros, y su ánimo es el de investigar en lo posible los actos demoniacos de la *Fraternitas*, no es menos cierto que cada uno alberga sus propias intenciones. Así mientras que Menazio antepondrá todo a la destrucción de los Ansúrez, el diácono tiene la obsesiva motivación oculta de hacerse con el “secreto de la vida eterna” cueste lo que cueste, incluso si eso conlleva deshacerse de su compañero de viaje.

Addenda: Que Menazio sea el portador de la tablilla que representa a Cecilia de Ansúrez no es sólo fruto del azar o su devoción a la santa. Menazio reconoció el escudo de los Ansúrez en el cuadro, y no le fue muy difícil que alguien le identificase la ciudad como Burgos, cuna de sus “odiadas raíces”. Sin embargo, aún le falta mucho por averiguar. Junto a Enguerrando, llevan varios meses tratando de localizar al autor del cuadro, y por supuesto investigarán la mansión de los Ansúrez en Burgos.

Solo hay que saber escuchar...

Estos son posibles rumores que los Pj's pueden escuchar en cuanto comiencen con sus pesquisas por Burgos:

- ❖ Un joven ha reclamado la propiedad que había estado cerrada durante más de diez años de un tal Tancredo en el barrio de comerciantes. **Addenda:** Sólo si los Pj's reclaman la propiedad en el Concejo.
- ❖ Se ha visto a gente rondar cerca del taller abandonado de Tancredo en el barrio de comerciantes. ¿Qué podrían buscar los ladrones allí? **Addenda:** Solo si los Pj's han entrado de noche, o lo han intentado, en la casa Tancredo.
- ❖ Se dice durante la noche pasada se vieron luces en Sotopalacios y algunos aseguran que se trata de los espíritus de los ahogados por las inundaciones.

El Director de Juego debe preparar muchos más rumores, en función de los acontecimientos que vayan teniendo lugar en la aventura.



El Cementerio de Santa María la Blanca

Una visita obligada

Una visita obligada para quien conozca la ciudad de Burgos y viese la tabla mostrada de Santa Centola en Sotopalacios es el Cementerio de Santa María la Blanca. En el monte San Miguel, a unos pocos metros de la entrada al castillo se encuentra la Iglesia de Santa María la Blanca y, en una campa, un poco más abajo, se halla el camposanto. Se trata del cementerio más importante de la ciudad, y aunque claramente su ubicación no se corresponde con la localización de la tumba que figura en el cuadro, es donde se encuentra el Panteón de la familia Ansúrez.

Addenda: Como indicamos en su momento, los burgaleses o quienes conozcan la ciudad podrían reconocer el cementerio de "Santa María la Blanca" con una tirada de Conocimiento de Área (Burgos).

Si se dan un paseo por allí o indagan un poco, averiguarán que Eleuterio el párroco de la iglesia y un tal Mauricio, el responsable del cuidado del cementerio son los únicos que frecuentan el lugar.

Si los Pj's se dirigen al sacerdote, tan pronto se le hable del cementerio y no vea "beneficio" en la charla, les indicará que para esos menesteres es mejor que se dirijan a Mauricio. El cuidador de todo el cementerio de Santa María la Blanca es un anciano de más de sesenta años, con frecuentes lapsus de memoria y que vive en una pequeña cabaña adyacente al cementerio.

El anciano atenderá encantado a los Pj's y se mostrará simpático, pero difícilmente podrá ayudarles en nada. A continuación, se dan ciertas pistas que puede revelar con algunas "citas":

- ❖ Si le preguntan sobre las tumbas o sobre el panteón de los Ansúrez les replicará que "los Ansúrez se pudren ahora en apacible esplendor", a la par que les indicará en que parte del cementerio se encuentra, pudiendo incluso acompañarlos hasta allí. Sin embargo, no puede acceder al interior. La llave de cada panteón es privada y se encuentra en propiedad de su correspondiente familia. Podría mencionar que antaño se guardaban copias en algún sitio que hace tiempo ha olvidado. **Addenda:** No permitirá que nadie fuerce la entrada en su presencia, y si muestran actitudes sospechosas o les sorprende ocasionando desperfectos, avisará a la guardia.
- ❖ Sobre Cecilia Ansúrez les dirá que "si sus restos han sido exhumados habrán ido a reunirse con ese montón de cientos de cadáveres. Habrá un lío enorme el día de la resurrección. Espero que no mezclen mis huesos con los de un amputado" y si la pregunta es directamente sobre la tumba desparecida de esta mujer, sentenciará diciendo si "¿No se trataría de un suicidio? ..."
- ❖ Si le cuestionan sobre donde se "depositan" los huesos de los difuntos o el osario, su respuesta será que "El cementerio de Santa María la Blanca, no es como los recintos habituales. Aquí hay poco espacio y la gente se empeña en morir y nacer. A menos que la familia pueda pagar una suma importante, los restos se exhuman a los ocho años, y luego son arrojados al foso de "Los Muchos Mártires".



- ❖ El foso de “Los Muchos Mártires” se encuentra en el “fondo” del cementerio, al este de la capilla y es donde se arrojan todos los huesos exhumados. Allí Mauricio les adornará el momento diciendo que “nadie descansa en paz en Santa María la Blanca y menos aún los Ansúrez. Tenemos la condenación por todas partes, aunque pronto llegará la resurrección.” **Addenda:** *Si le dan palique a Mauricio, debido a su obsesión con la resurrección, este les puede contar mil y una historias sobre la resurrección bien adornadas con citas bíblicas.*
- ❖ Si le preguntan directamente sobre ruidos o movimientos extraños en el cementerio durante la noche parecerá dubitativo y salvo que los Pj’s se muestren convincentes, no facilitará ninguna información. Si consiguen sonsacarle les dirá que “algunas veces he oído ruidos en el cementerio por la noche, como si los muertos no estuviesen en descanso. Sin embargo, yo nunca salgo de noche... Ya avisé a la guardia en algunas ocasiones, pero como no es un cementerio muy utilizado no le han dado importancia. Después de la denuncia reforzaron la guardia, pero luego han vuelto a relajarse”. **Addenda:** *Si los Pj’s logran una tirada de Elocuencia pueden lograr que el anciano sea menos reticente y les cuente lo que piensa.*
- ❖ Si le cuestionan sobre los registros del cementerio, el anciano les remitirá a ver al párroco Eleuterio. Sólo si le convencen de que necesitan evitar “trámites”, les facilitará el paso a la iglesia próxima siempre que sepa que no está el cura. Allí les dejará hojear las anotaciones de bautismo y de defunción, y pueden encontrar algunos otros datos “oficiales” de los Ansúrez. **Addenda:** *No hace falta decir que los datos anotados no son ni exhaustivos ni oficiales, pero si logran una tirada de Descubrir (no olvidar el máximo de Leer y Escribir), es posible que encuentren a algunos de los restantes “familiares” que no aparecen en las tumbas del panteón de los Ansúrez.*

Es importante observar que, si los personajes realizan demasiadas preguntas incómodas, pronto se extenderán los rumores sobre ellos entre los habitantes cercanos. Mauricio, el cuidador podría comentar la visita con los vecinos a lo largo del día y pronto la noticia de que alguien anda preguntando sobre los Ansúrez, podría llegar a oídos de algún indiscreto agente de la Fraternitas. Esto puede ocasionar que algunos fieles se tomen con excesivo celo su trabajo y puedan dificultar nuevas visitas al cementerio. Naturalmente, esta situación también debe aplicarse a Enguerrando y Menazio (ver a continuación).

Un cementerio muy frecuentado

El diácono Enguerrando de Cahors y su compañero Menazio de Talavera también tienen interés en investigar el cementerio, en concreto en el panteón de los Ansúrez, pues es el lugar que figura en la escena del tríptico de Santa Centola. Tarde o más temprano irán a investigar. **Addenda:** *Conviene que vayan después de que los Pj’s hayan tenido la oportunidad de visitar el cementerio y el panteón.*

La actuación de ambos está sujeta a las siguientes premisas:

- ❖ El diácono Enguerrando y el hospitalario Menazio siempre irán de día y se verán con el párroco Eleuterio, quien probablemente los acompañe a ver a Mauricio, el cuidador del cementerio.
- ❖ El diácono utilizará su persuasión y poder eclesiástico para conseguir que el párroco los lleve al panteón. Si no lo consiguen “por las buenas” irán a la Sede Arzobispal para expedir una autorización o en su caso el propio Enguerrando falsificará una. **Addenda:** *Esto puede ser porque los Pj’s todavía no han visitado el cementerio o crees que todavía tienen que recoger “alguna” pista.*
- ❖ Si ven indicios de delito, tomarán medidas para denunciar a los sospechosos y avisarán a la guardia. Sin embargo, no notificarán nada a la Sede Arzobispal. **Addenda:** *Aunque ambos desconocen lo que sucede “por detrás”, son conscientes del poder que albergan los muchos interesados en las “pinturas”... Su objetivo es espantar con la guardia a los curiosos, sin despertar suspicacias. Además, dado que puede que falsifiquen algunos documentos, es mejor que cuantas menos personas lo conozcan, mejor.*



- ❖ Si ellos pueden parecer sospechosos, pues ya visitaron el cementerio poco antes que sucedieran estos "delitos", convencerán al párroco Eleuterio o al cuidador Mauricio que ellos pondrán la oportuna denuncia ante el Concejo. **Addenda:** *Aunque no lo harán hasta pasados varios días o al menos hasta haber visto el panteón y sacado sus propias conclusiones.*
- ❖ Cuando el diácono vea las pinturas, especialmente el techo del panteón tratará de "destruir la herejía" ennegreciendo el techo con la antorcha para estropear las imágenes.
- ❖ Naturalmente, una vez Enguerrando y Menazio hayan hecho la visita, esta información pueden conseguirla los Pj's a través del párroco Eleuterio, de Mauricio o de rumores.
- ❖ Un día después de su visita al cementerio, el diácono Enguerrando de Cahors enviará a Menazio de Talavera a investigar la casa de los Ansúrez. **Addenda:** *Como veremos más adelante, el Caballero Hospitalario podría acabar en el sótano de la casa como "aperitivo" de Alejandro, aunque esto dependerá en gran medida de las futuras actuaciones de los Pj's. Junto a la ficha de ambos Pnj's se relaciona una pequeña secuencia de investigación que puedes utilizar para anotar sus movimientos y facilitarte dirigir la aventura.*

El Panteón de los Ansúrez

El panteón de los Ansúrez se encuentra apartado en el lado más oriental del cementerio. Se trata de un recinto privado y el acceso al interior está protegido por una robusta verja de hierro. Incluso desde fuera puede verse que las paredes están decoradas con frescos, y que en la parte del fondo hay un pequeño altar y frente al cual están unos reclinatorios bastante estropeados. Entre la penumbra, se adivinan lo que podrían ser las tumbas de la familia.

El anciano Mauricio asegura no saber nada de la llave y no permitirá el acceso sin el permiso de la familia, que bien pudiera ser acreditado con un documento o acompañados por algún pariente de la familia. **Addenda:** *No importa si los documentos que muestren los Pj's para visitar el panteón, sean verdaderos o falsos, siempre que tengan el "sello" de los Ansúrez y Mauricio pueda verlo. El anciano no sabe leer, pero si el sello está... ¡Es legal!*

Como ya se comentó, Mauricio denunciará a los Fieles cualquier intento de forzar la cerradura, saltar la reja... y como es natural, el alguacil comunicará el incidente a la familia Ansúrez. Por tanto, es recomendable que cualquier intento de visitar el panteón "sin permiso", se realice durante la noche y cuando el viejo esté bien dormido. **Addenda:** *Es aconsejable que se "sugiera" a los Pj's visitar el cementerio durante la noche, pues será más impactante la presencia de los Ángeles Oscuros en "Una aparición del pasado".*

Las paredes del mausoleo

Una vez que los Pj's accedan al interior y cuenten con alguna luz, podrán observar que las paredes del mausoleo están decoradas con pinturas de estilo románico, que han sido restauradas y repintadas hace algunos años. Las pinturas son especialmente realistas y las escenas están dispuestas en varios círculos hacia el medallón central de la bóveda a unas ocho varas de altura. **Addenda:** *Todo lo referente al estilo y su restauración lo puede saber un Personaje que supere una tirada de Artesanía (Pintura). En el caso de lograr un Crítico, podrá determinar que es obra de Tancredo, siempre que pueda relacionarlo con alguna obra anterior como pudiera ser la tabla de Santa Centola en Sotopalacios.*

Si los Pj's se detienen a observar las pinturas de la pared, pueden descubrir a qué se refieren. **Addenda:** *El Personaje deberá realizar una tirada de Teología, al menos por cada Círculo, para saber de qué versa lo que está observando.*

- ❖ En el círculo inferior de la pared, con una altura de casi tres varas, se puede ver por orden a Adán y Eva en el Paraíso, a Caín siendo expulsado, a Abraham sacrificando a Isaac, el Diluvio Universal, a los judíos bajo el yugo de Egipto, a Moisés en el desierto creando las siete fuentes, la adoración del Bocero



de oro y las murallas de Jerusalén. **Addenda:** Será sencillo para el que sacase la tirada de Teología saber que todas son escenas del Antiguo Testamento, y llamará la atención en el último fresco observar representado a un hombre que huye con un cesto lleno de hierbas, magníficamente detalladas. Casi pueden reconocerse con una tirada de Conocimiento Vegetal que las plantas son borraja, raíz de genciana, muérdago, menta y arándanos. Superar esta tirada proporciona dos puntos para la fabricación del Elixir Aetatum.

- ❖ En el círculo superior de la pared, por encima del primero y también con casi tres varas de altura se pueden ver las escenas de la Adoración de los Reyes Magos, la huida a Egipto de María y José, el terrible castigo de Herodes a los inocentes, la flagelación de Jesús, la caída de Jesús portando la cruz, la escena de crucifixión y el Descendimiento de la cruz. **Addenda:** Aquí los Pj's deberán tirar por Templanza conforme vayan examinando las escenas, pues a medida que avanzan las imágenes tienden a ser más macabras y sangrientas. Tal es así, que los soldados de Herodes estrellan a los bebés contra las columnas o los degüellan delante de sus madres... Si los Pj's ya han encontrado los cuadros del sótano de la casa de Tancredo, esta tirada debe ser con un -25% pues encontrarán ciertos rasgos familiares en algunos rostros pintados. Y **Alfonso** (Personaje), además reconocerá algunos otros como miembros de la familia Ansúrez.

A techo del mausoleo

Los Pj's a simple vista no podrán observar bien la pintura, y para poder investigarla adecuadamente, algún Personaje deberá acercarse al techo de alguna manera: ya sea con una escalera o sobre los hombros de algún compañero. Y ni que decir tiene que debe llevar algo que le ilumine, ya sea una antorcha, una palmatoria...

La bóveda central muestra una escena donde Jesús, tras ser crucificado es llevado a su sepulcro y enterrado, con once personas alrededor de Jesucristo que probablemente sean los Apóstoles. En el centro del cuadro se ve a cuatro personas depositando el cuerpo de Jesucristo en el sepulcro, mientras otras siete observan la escena a su alrededor. **Addenda:** Si algún Personaje logra una tirada de Teología se dará cuenta que esta pintura es claramente diferente a las habituales que describen este momento del Evangelio. Por lo general son cuatro los personajes que se describen en los Evangelios depositando el cadáver: María la madre de Jesús, María Magdalena, José de Arimatea y Nicodemo. Aquí hay doce personas, y descontando al propio Jesucristo podemos reconocer a los otros como once de los Apóstoles, evidentemente falta Judas Iscariote. Pero en la escena del centro, donde Pedro, Tomás, Santiago y Juan están depositando a Jesús en el sepulcro, si superan una tirada de Descubrir observarán algo aterrador. Bastante disimulado por la posición del cuerpo se observan las manos de Jesús atadas, y con la cabeza vuelta hacia el espectador, se puede ver que tiene los ojos abiertos y su mirada es de terror. Y esta es la revelación... ¡Sus ojos están abiertos porque los Apóstoles le están enterrando vivo!

Es recomendable que cuando los Personajes descubran la "revelación" de la que muestra la pintura, se percaten de la pálida figura que hay en el exterior. **Addenda:** Ver en este mismo capítulo "Una aparición del pasado".

Addenda: La escena del enterramiento en el sepulcro también podrá ser observada con más detalle en la mansión de los Ansúrez, donde se encuentra una versión más antigua y en la que también se pueden ver los escudos de las familias pertenecientes a la fraternitas.

An mensaje en las tumbas

Si los Pj's se dirigen al fondo del panteón, encontrarán las tumbas de la familia Ansúrez organizadas en nichos en la pared, con lápidas sencillas que simplemente mencionan el nombre del difunto y su fecha de fallecimiento.

Por poco que se fijen, lo que más llamará la atención de los Pj's, especialmente a **Alfonso** (Personaje), es que no existe ninguna lápida en la que figure el nombre de Cecilia Ansúrez. De hecho, si recuerdan la tabla de Santa Centola que vieron en Sotopalacios, el lugar que la Santa señalaba está ocupado por doña Catalina Ansúrez, y además del nombre muestra una frase en latín que dice "HIC IACET PULVIS, CINIS , NIHIL".



Si a los jugadores se les ocurre que “debieran comprobar” el interior del nicho, puede ocurrir lo siguiente:

- ❖ Durante el día será imposible sin alertar a Mauricio o a quienes visiten a sus difuntos. En ambos casos la guardia tardará muy poco en hacerse cargo de la situación.
- ❖ Durante la noche será más “sencillo” pero, aun así, los Pj’s debieran buscar una forma ingeniosa para abrirlo sin hacer demasiado ruido ni levantar suspicacias. **Addenda:** Abrir la tumba y expollar el contenido no sólo es algo inmoral, aunque necesario en este caso, sino que dejará numerosas evidencias para cualquier otro visitante futuro.
- ❖ Si los Pj’s son capaces de romper el nicho para comprobar la identidad del cuerpo enterrado, encontrarán un ataúd muy deteriorado y en su interior se halla el cadáver descompuesto de una mujer rubia de gran estatura, vestida con ropas ricas, aunque estropeadas por la humedad. Para *Alfonso* (Personaje) ya no habrá duda y la lápida dice la verdad, se trata de doña Catalina, pues Cecilia tenía el cabello negro y era mucho más menuda cuando murió. La pregunta es ¿dónde está ahora su cadáver? **Addenda:** También puede identificarse este cadáver, si alguien ha visto también el cuadro de doña Catalina que se encuentra en el salón de la casona de los Ansúrez.

Si los Pj’s ya han estado en el sótano de la casa de Tancredo y han estudiado las pinturas, les resultará extraño que ninguno de los “retratados” figura entre los difuntos, a pesar de que señalen hacia sus tumbas y que, aunque ha pasado bastante tiempo, está claro que el lugar representado en los cuadros es el mismo.

En el caso que los jugadores sean concienzudos y realicen un “esquema” sobre donde debieran estar enterrados los “retratados”, sacarán en claro que en todas las tumbas en las que hubiera podido estar uno de estos, está grabada la frase “HIC JACET PULVIS, CINIS, NIHIL”. **Addenda:** Sobre la disposición de las tumbas se encuentra en las Ayudas y respecto a la frase, cualquiera que supere una tirada de Idioma (Latín) sabrá que dice “Aquí yace polvo, ceniza, nada”, en clara alusión al Angelus Tenebrarius enterrado.

Addenda: Aunque hemos seguido la misma premisa de todos los Angeli Tenebrarii, respecto a la lápida, queda a discreción del Director de Juego realizar las oportunas modificaciones. Después de todo, Catalina muere muy poco después que Cecilia, por lo que sacar el cadáver tan temprano hubiera podido resultar un poco sospechoso y llamar la atención del enterrador o de los asistentes al funeral de la esposa de Alejandro. Otra opción es hacer que el ataúd esté vacío. No es muy posible que estuviese el cadáver de la joven doncella asesinada que sustituyó a Cecilia a su fallecimiento, pues los Ansúrez no hubiesen mancillado su panteón con sangre plebeya. En caso de que hubiese podido ser un olvido, el cadáver debiera ser claramente identificable como alguien de ascendencia humilde, ya sea por los dientes, huesos, deformidades...

Una Aparición del pasado

Esta escena debe desarrollarse de noche, una vez que se haya echado la niebla que difumina cada lápida que puebla el cementerio, y mientras los Pj’s se encuentren investigando el panteón de los Ansúrez.

Los Pj’s tendrán la sensación de que alguien parece observarlos... Al girar la cabeza podrán ver a una mujer erguida de pie a unos pasos de la reja exterior del panteón. Su tez es pálida como la nieve, y su vestido negro de gasa parece flotar entre la niebla como si fuese un espectro. **Addenda:** Ante esta visión fantasmal, todos los Pj’s deben superar una tirada de Templanza para no quedar conmocionados durante 1D6 asaltos, en los cuales perderán automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán modificadas en un -50%. *Alfonso* (Personaje) realizará la tirada de Templanza con un -25% pero automáticamente identifica el “espectro” como el de Cecilia.

Sin dar tiempo a más, Cecilia mirará sorprendida a *Alfonso* (Personaje) y por un momento parecerá asustada... titubeará... y susurrará “¡Alfonso ... ayúdame!” justamente antes de salir corriendo.

Para cuando los Pj’s reaccionan, la figura que es muy veloz y apenas hace ningún ruido, habrá casi alcanzado el osario de “Los Muchos Mártires”. Solo la perderán un instante de vista y la verán encaramada al muro. Con un gesto les indicará que se acerquen y desaparecerá entre la niebla. **Addenda:** Los Pj’s deberán lograr varias tiradas de Correr para al menos mantener la distancia con el espectro. Correr de noche por el cementerio fuera de los



pasillos principales es temerario y peligroso, siendo fácil tropezar con alguna de las lápidas que oculta la niebla. Ni que decir tiene, que Cecilia debido a su entrenamiento, está más que acostumbrada a correr a oscuras. Para ella saltar del muro del osario al suelo para luego desaparecer entre la niebla, es algo realmente sencillo.

Esta es una escena “dramática” y los Pj’s no deben ser capaces de alcanzar a Cecilia de momento. Por este motivo, el Personaje que vaya en cabeza sufrirá un disparo de ballesta que evitará que se alcance al espectro. Los Pj’s tendrán realmente complicado saber de dónde proviene el virote. **Addenda:** Los Pj’s deberán tirar Descubrir con un -50% debido a la oscuridad, la niebla... para hacerse una idea de dónde vino el virote. Lo normal es que los Pj’s busquen alguna cobertura o recibirán otro ataque. Este ataque lo ha hecho Tomás de Cardona, para dar tiempo a que su “pareja” escape. Cualquier intento de perseguirle a él es inútil, pues no se arriesgará y pondrá tierra de por medio tan pronto como sea posible.

Pero... ¿Qué ha sucedido?

Los *Angeli Tenebrarii* Cecilia y Tomás han llegado hace un par de días a Burgos. Dado su juramento al “resucitar” como *Angeli Tenebrarii* tienen prohibido visitar a sus familias. Ella, muy apesadumbrada, ha convencido a Tomás para que le acompañe a visitar la tumba de su madre en el cementerio y él permanezca en las cercanías.

Cecilia se ha acercado sigilosa al panteón familiar y se ha sorprendido de que hubiese alguien dentro, indicando con un gesto a Tomás de disparar a la menor provocación. Cuando se acerca para enfrentarse a los que estén en el panteón, queda aturdida al ver a su enamorado *Alfonso* (Personaje). Se debate entre pedir ayuda, pero sabe que todo lo que diga será escuchado por Tomás... Sin pensárselo corre hacia la parte más accesible que es la tapia del osario y escapa. **Addenda:** Además del temor de ser escuchada por Tomás, el condicionamiento sufrido como *Angelus* también es muy fuerte.

Tomás que se mantiene atento, no entiende lo que sucede. Al ver que alguien persigue a su “Ángel gemelo”, no se lo piensa. Desde su posición ventajosa dispara e impacta en el perseguidor más adelantado, y coge la ballesta de Cecilia que tiene con él, por si alguien pretendiera saltar el muro tras Cecilia.

Si todo va bien, se reunirá con Cecilia en el lugar convenido y volverán a la Ermita de San Vidores en la ciénaga de Caboredondo, con la intención de permanecer allí hasta el Ritual de Renovación para el que han sido llamados. Esa misma noche, Cecilia se sincerará con Tomás, lo que marcará un punto de inflexión en su relación. Tomás será consciente de las “dudas de fe” de su “gemela” y, considerará a *Alfonso* (Personaje) como un rival. Cada *Angelus* tras su Ritual de Resurrección sólo tiene a la *Fraternitas Proditoris*, y en el caso de Tomás de Cardona esto es tan cierto como que se ha convertido en un fanático. Intentará averiguar de Cecilia cualquier dato que pueda servir para identificar a *Alfonso* (Personaje) y tratará de eliminarlo a la menor oportunidad. **Addenda:** Recordar este odio en el capítulo de la “La ceremonia de la ciénaga”, cuando probablemente se de esta situación.

El rastro de los fantasma

Tras el encuentro del cementerio, los Pj’s pueden armarse de valor e investigar el lugar:

- ❖ Si buscan en la zona del osario, en la propia verja encontrarán un trozo enganchado de gasa del vestido del espectro. Esto puede dejarles en claro que no se lo han imaginado. **Addenda:** Para encontrar la gasa en esa zona solo deberán lograr una tirada de Descubrir con un +25%.
- ❖ En la zona del muro donde la figura apoyó la mano hay una extraña sustancia blanquecida, parecida al yeso. **Addenda:** Para encontrar la huella se deberá lograr una tirada de Descubrir, y una tirada de Conocimiento Mineral revelará que ese polvo es talco.



- ❖ Una vez que se levante la niebla, los Pj's podrán seguir investigando la zona y encontrar algunas pisadas de bota de una talla pequeña. **Addenda:** *Para encontrar las huellas de la bota deberán lograr una tirada de Rastrear y averiguar que efectivamente, es una pisada de una bota de mujer.*
- ❖ Si continúan mirando, descubrirán el lugar desde donde partió el virote que impactó en uno de los Pj's, en un árbol del bosquecillo que hay junto al cementerio. **Addenda:** *Otra tirada de les revelará, que, por el tamaño de las huellas, ahí hubo apostado un hombre.*

Para los Pj's las conjeturas deberán ser claras. No ha sido un sueño, ni un fantasma, y la figura es una persona viva, real y que cuenta al menos con un colaborador en la sombra.



Los Ansúrez

Los Últimos Años de los Ansúrez

Como ya se contó en “Un poco de historia”, la historia de la *Fraternitas Proditoris* va íntimamente ligada a la de la familia Ansúrez. Sin embargo, tras la muerte de Gaspar Dávila hace veintiún años esta relación solo ha ido a peor hasta el punto de romperse. El nombramiento como Maestre de Alejandro Ansúrez pronto trajo rencillas con los que le consideraban demasiado joven e inexperto, hasta el punto de luchar con su Senescal Martín Cevallos por el control de la organización.

Es el momento de conocer la historia desde un punto más íntimo y personal, y de cómo Domitila, una atractiva mujer de origen humilde nacida en Cernégula, pero con fama de “poderosa bruja” ha tenido un importante papel en la familia. Cuando comenzaron las disputas entre Alejandro Ansúrez y Martín Cevallos, este último le contrató a ella para que lograra entrar en servicio de la casa Ansúrez en Burgos. La “bruja” aceptó el acuerdo y provocó algunos “accidentes” entre las criadas hasta que la necesidad hizo que fuera contratada por doña Catalina Ansúrez para cubrir la vacante.

Domitila entró como sirvienta con el único objetivo de averiguar cualquier cosa que pudiera ser utilizado por Martín Cevallos para desacreditar a Alejandro Ansúrez.

Con el paso del tiempo, logró ganarse la confianza de la señora y su adorable hija, hasta el punto de convertirse en confidente de doña Catalina y ama de la joven Cecilia.

Esta cercanía le permitió instigar a la división dentro del seno familiar alimentando las suspicacias de doña Catalina hacia su marido, respecto a la existencia de un amante. Mas importante aún fue que su papel como ama de Cecilia le permitió descubrir la relación de Cecilia con *Alfonso* (Personaje). Mientras por un lado aconsejaba a Cecilia que “siguiese a su corazón”, es decir desobedecer deliberadamente a sus padres, por otro lado, persuadía a doña Catalina de tensar la correa de su hija si no quería que su alma se “extraviase”. Domitila informaba a Martín Cevallos de sus progresos, recibiendo con regularidad nuevas instrucciones.

Sin embargo, con el tiempo cometió un error... se enamoró. El carisma y la prestancia de Alejandro fue alimentando en Domitila el deseo y esta llegó a obsesionarse hasta el punto de soñar con convertirse en la “Señora de Ansúrez”.

Estos hechos no pasaron desapercibidos para Martín Cevallos que veía peligrar la lealtad de su espía, y decidió dar un golpe de efecto revelándole a Domitila que los Ansúrez conocían el secreto de la vida eterna, aunque sólo lo revelaban a los más allegados. Le instó a utilizar sus conocimientos de brujería para someter la voluntad de Alejandro y a cambio podrían vivir juntos eternamente. Incluso le entregó un tratado de brujería para que tratase de conseguirlo y un anillo de “lego” de la *Fraternitas*. Además, el propio Martín Cevallos se ofreció a ayudarle a deshacerse de sus rivales. Domitila mordió el anzuelo. **Addenda:** *El tratado de brujería es poco más que simples palabras escritas por el propio Martín Cevallos, pero el anillo si es importante. Es el medio por el cual se pueden reconocer y ayudar los miembros de la Fraternitas.*

Todo fue sucediendo tal y como ya se ha contado en “Un poco de historia”, y tras la “muerte de Cecilia” se produjo la abdicación de Alejandro a favor de Martín Cevallos como Maestre de la *Fraternitas*.

En secreto, Domitila comenzó a realizar “brujerías” en el sótano de la casa. Ayudándose de drogas cuidadosamente administradas en las comidas fue sometiendo la voluntad de Alejandro, mientras a la par envenenaba lentamente a doña Catalina. En poco tiempo, la señora estaba postrada en la cama y Alejandro



estaba cada día más aturdido y obsesionado con la decadencia de su familia. Esto convirtió a Domitila “de facto” en la gobernante de la casa. Paulatinamente despidió a los criados que la podían “molestar” y eliminó a los que sospechaban algo de sus maquinaciones.

Aunque doña Catalina sospechaba de su amable criada, se veía incapaz de hacer nada en su estado y, una vez despedidos sus criados de confianza, quedó a merced de Domitila. Para cuando la “bruja” decidió envenenar y eliminar definitivamente a su convaleciente señora, doña Catalina ya estaba definitivamente enajenada mentalmente.

Aunque para este momento Martín Cevallos ya no consideraba necesaria a su espía, decidió no desprenderse de este peón por si Alejandro pudiera reaccionar y darse cuenta de lo sucedido. El Maestre aseguró a Domitila que pronto Alejandro le revelaría su verdadera naturaleza y que sólo debía tentar al demonio de su interior un poco más. Este fue el momento en el que la mujer comenzó con los asesinatos. Invitaba a vagabundos a compartir con ella algo de comida y una vez sedados los vaciaba de sangre colgados en el sótano. Luego los despiezaba y cocinaba para su señor, que era ignorante de las atrocidades cometidas en su nombre.

Para Domitila y para Alejandro así han ido pasando los años. Prisionero en su propia casa, Alejandro solo es un fantasma del pasado, fallecido para unos y desaparecido para otros. Domitila todavía piensa que el secreto de la “vida eterna” le será revelado por su “amado”, que ahora está junto a ella.

La locura de Alejandro comenzó el día de la muerte de Cecilia. Ese día, la poca humanidad y cordura que le quedaba a Alejandro fue enterrada con su hija donde ha permanecido desde entonces.

El señor de los Ansúrez no olvida la noche que discutió acaloradamente con su esposa Catalina, que le acusaba, no sólo de haber sido el causante de la muerte de su hija, sino de ser el único responsable de la decadencia de su familia. Esa noche doña Catalina abandonó el lecho de su marido y se volvió religiosamente devota. Lo que irritaba aún más a Alejandro.

Alejandro era plenamente consciente que su hija seguía viva, pero también que si perdía el control de la *Fraternitas Proditoris* la perdería definitivamente. El mero hecho de pensar que Martín Cevallos pudiera decidir el destino de su única descendiente hizo que la lucha por el control sobre la *Fraternitas* fuese su única obsesión. Sus medidas para continuar siendo Maestre fueron cada vez más radicales, rayando el fanatismo, ordenando asesinatos y amenazando a las otras familias.

Con el paso del tiempo, la mera presencia de su mujer le era tan incómoda que la evitaba en todo lo posible y transcurrido un par de meses desde el funeral de Cecilia, los esposos ya ni siquiera se dirigían la palabra. Poco después su esposa fallecía y se produjo la catarsis. Nada aterrorizaba tanto a Alejandro como la muerte, pues sabía que su alma iría irremediablemente al Infierno, donde sufriría diez mil veces más torturas que las que el mismo había causado en el falso Infierno a sus Ángeles Oscuros.

Aunque como antiguo Maestre conocía la fórmula de la longevidad, sabía que no proporcionaba vida eterna. Era plenamente consciente de que todos los anteriores Maestres habían fallecido. El necesitaba algo más... ¡Definitivo! Y entonces Domitila, que ya era su amante, le dio la respuesta... ¡La sangre! **Addenda:** En el Levítico 17.11 dice “porque la vida de la carne está en la sangre, y yo os la he dado sobre el altar para hacer expiación por vuestras almas; porque es la sangre, por razón de la vida, la que hace expiación”. Vida eterna y expiación son dos palabras que a Alejandro le convencen de todo lo que le cuenta Domitila.

Domitila le habló del brucolaco, un monstruo condenado a alimentarse de la sangre y cuerpo de los débiles para mantenerse vivo, así como de sus pasiones y emociones más vívidas. La sirvienta le contó que, de acuerdo con el folclore más antiguo, el origen de un brucolaco era, precisamente, un difunto al que, tras una muerte prematura o violenta, suicidio o ahogamiento, no se le hubieran realizado adecuadamente los rituales funerarios o se hubiera cometido un error en ellos. Alejandro comprendió que esto era exactamente lo que llevaba haciendo la *Fraternitas* desde su fundación con los *Angeli Tenebrarii*. **Addenda:** Esta descripción del brucolaco es la del libro que entrega Martín Cevallos a Domitila, que está basado en la tradición griega. En ella el brucolaco se asemeja a un upiro, contrariamente a lo descrito en libro de “Aquelarre 3^a Edición”, que lo define como un demonio.



Movido por la curiosidad y la desesperación, Alejandro comenzó a estudiar el libro de brujería de Domitila, que Martín Ceballos le había regalado. Con su lectura, este se obsesionó con que era una encarnación de uno de los Selenim, los demonios rebeldes privados de sus alas y condenados a permanecer en la tierra. Así fue como decidió despertar su naturaleza demoníaca a través del consumo de sangre humana. **Addenda:** Y sorprendentemente funcionó. La combinación de los "Poculum Sanguinis" de Domitila con el "Elixir Aetatum" que aún quedan, han hecho aún más fuerte a Alejandro. Ahora tiene una fuerza y una destreza casi sobrehumana. Es capaz de ver con muy poca luz y permanecer largas horas sin apenas dormir. Sin embargo, también su obsesión por creerse encarnación de un Selenim le ha autoinducido una aterradora fobia a la luz solar.

Addenda: "Poculum Sanguinis" Lat. "Poción de Sangre", Elixir Aetatum Lat. "Elixir de las Edades".

Después de que Alejandro enloqueciese, ha sido la criada Domitila quien se ha hecho cargo de la administración de la hacienda. Dado que la familia ya estaba al borde de la ruina hace 8 años, debido a la lucha con Martín Cevallos, sobreviven porque mantener la casa y dar de comer a dos personas con los "deshechos humanos" que consigue Domitila tampoco exige demasiado. La anciana ha necesitado vender las joyas de Catalina Ansúrez para poder pagar los impuestos de la mansión. Aun así, a veces necesita algún aporte monetario adicional especialmente para comprar las hierbas y componentes para sus preparados alquímicos, con lo que pronto estarán en la ruina total.

La casona de los Ansúrez

La amplia casona de los Ansúrez se encuentra en las proximidades de la plaza del Pozo Seco, junto a la falda del castillo donde se asentaron los primeros nobles de la ciudad y los de mayor abolengo dentro de sus muros.

Addenda: Para este momento se puede utilizar la Ayuda XI.

La casona es de buena piedra y como suele ser habitual en esta zona, consta de dos plantas. La planta baja es la dedicada a las labores y usos de los siervos, además de para recibir a las visitas de los señores. La primera planta se usa para albergar las dependencias privadas de la familia. Los que se precien de ser buenos observadores, advertirán que prácticamente todas las ventanas de la casa tienen los cuartillos cerrados.

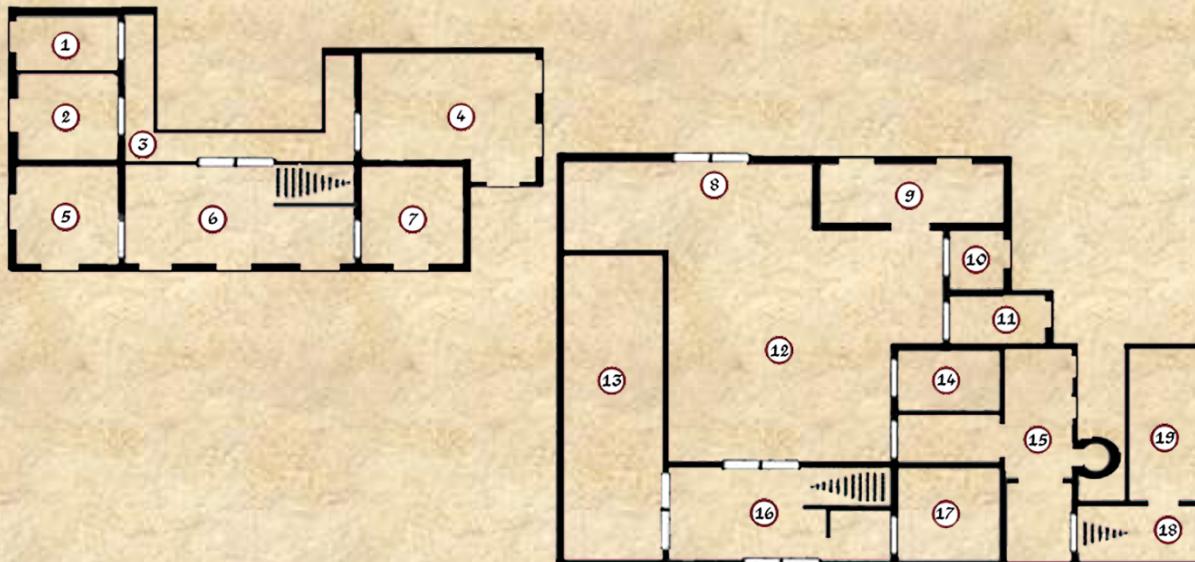
Addenda: Una tirada de Descubrir advertirá a los Pj's que algunas ventanas no solo tienen cerrados los cuartillos, sino que parecen estar reforzadas con tablones desde el interior.

En el austero frontal de la casa destaca el escudo ajedrezado de los Ansúrez exquisitamente tallado en la piedra justo encima de la puerta principal de recia madera reforzada con buenos hierros y cerrojo. En la parte de atrás se encuentra la puerta de servicio, más grande y lo suficientemente amplia para que pudiera atravesarla un jinete con su montura e incluso una carreta no demasiado alta, pero que parece no haber sido usada desde hace mucho tiempo por las malas hierbas que crecen en la misma. La puerta principal y la de servicio son los únicos accesos directos al interior de la vivienda.

Unas aterradoras gárgolas sirven para desahogar un tejado que se mantiene bastante bien en comparación con el resto del edificio. Algunas tejas con diferente color evidencian que alguien se encarga de su mantenimiento.

Los edificios a uno y otro lado de la mansión parecen desiertos, posiblemente también pertenecientes a la familia. La extraña sensación de que la población local evita la casa durante el día no es nada comparado con la sobrecogedora estampa que muestra durante la noche. Solo contemplarla produce escalofríos.

La Casona



Primera Planta:

- 1.- Dormitorio de Cecilia de Ansúrez
- 2.- Dormitorio de Catalina de Ansúrez
- 3.- Balcón interior
- 4.- Despacho
- 5.- Dormitorio de Alejandro de Ansúrez
- 6.- Salón
- 7.- Cuarto de costura

Planta Baja:

- 8.- Puerta grande para carretas y caballos
- 9.- Establo
- 10.- Almacén
- 11.- Dormitorio de Domitila
- 12.- Patio interior completamente techado
- 13.- Salón principal
- 14.- Almacén
- 15.- Cocina y horno
- 16.- Recibidor
- 17.- Antigua habitación de los criados
- 18.- Despensa
- 19.- Laboratorio de Domitila

El Recibidor

Atravesar el umbral de la casa (16) resulta aterrador incluso durante el día. A excepción de la palmatoria que lleva Domitila y un candelabro que hay junto a la escalera que conduce al piso superior, todo el resto está a oscuras. Mientras los ojos se acostumbran a la oscuridad, se puede observar que de las paredes cuelgan lo que podrían ser cortinas o incluso tapices que nadie puede disfrutar. Se adivinan varios muebles en los laterales y sobre la chimenea la luz se refleja en el escudo de la familia, aunque en ausencia de las armas habituales en cualquier casa noble.

Una alfombra cubre casi todo el suelo del recibidor y la escalera, aislando los pies del frío de la piedra. Sin embargo, salvo para amortiguar el ruido al caminar, no parece de mucha utilidad, pues el aire enrarecido por la humedad y la falta de ventilación parece calar hasta los huesos.

Addenda: Debe realizarse una tirada de Templanza al atravesar el umbral (16). En caso de fallarla, el Personaje sentirá un escalofrío que le provoca un ominoso presagio. Recibirá un -10% a todas las tiradas que efectúe hasta que abandone la casa. Tal vez pueda permitírsela una nueva tirada al amanecer del día siguiente, para conseguir el arrojo suficiente.

La cocina

Esta es una de las pocas habitaciones de la casa (15) que dispone de luz natural a través de unos pequeños ventanucos enrejados, tan pequeños que ni siquiera un niño pueda atravesar.



Mientras que el resto de las dependencias de la casa acumulan bastante polvo, la cocina está siempre limpia y ordenada a menos que Domitila se encuentre precisamente cocinando en ese momento.

La mayor parte de la habitación está ocupada por una mesa de cerezo, que sirve para preparar la comida y en la que antiguamente comían todos los sirvientes de la mansión. Ahora, sin el ajetreo de los criados parece excesivamente grande.

Las cazuelas y la vajilla son de cerámica, a excepción de un par de platos de plata de uso exclusivo del señor de la casa. Varios cuchillos cuelgan en la pared sobre un balde para limpiar los cacharros. Junto a la escoba y algunos trapos de cocina, hay una pequeña mesita para amasar pan, a juzgar por el rodillo que reposa sobre ella.

Por último, en una alacena se encuentran muchas de las viandas habituales como pan, hortalizas, un tarro con miel, un cuenco de leche agria, algo de vino, un saco con harina y una tinaja con aguardiente. Sólo la cazuela con gachas que aún humea caliente da muestras de que se la cocina se utiliza... **Addenda:** Si los Pj's logran una tirada de Descubrir les llamará la atención la ausencia de productos cárnicos, pues no hay pollo, ni conejo o productos de matanza. Ni siquiera huevos o pescado.

La despensa

Justo al lado de la alacena de la cocina se encuentra la destalada escalera que da acceso al sótano y la despensa (18). La puerta no está cerrada puesto que ni Domitila ni Alejandro piensan que nadie pueda entrar a fisgar por la casa. **Addenda:** Este puede que sea el único momento "irracional" del módulo y sin ninguna explicación, pero cuando un Personaje toque la puerta para abrirla, sentirá un fuerte escalofrío.

Al adentrarse en el sótano, sentirán un ambiente fresco pero hediondo. Se adivinan en la penumbra varios barriles sobre los que revolotean las moscas, y algunas ratas huirán a esconderse en la oscuridad al ver interrumpida su merienda. El fuerte olor a vinagre, o algún tipo de vino rancio que procede de los barriles, indica que pueden ser recipientes para conservas.

Addenda: Domitila ha intentado disimular el olor con numerosas hierbas aromáticas, pero el olor a sangre es tan intenso que provocará náuseas a cualquiera que se baje al sótano. La anciana utiliza vinagre y vino rancio para tratar de mantener en "escabeche" la carne el mayor tiempo posible y evitar que se descomponga. Después de todo, algo descompuesto no es en absoluto apetecible.

Si los Pj's miran dentro de los recipientes, se encuentran los cuerpos mutilados de varios mendigos, mientras que al fondo de la oscura habitación otro cadáver ha sido colgado puesto a secar para su conservación. **Addenda:** Aquí es donde podría encontrarse el cuerpo de cualquier Personaje víctima de la anciana, así como del caballero Menazio si se considera necesario por el transcurrir de la trama. Si esto es así, el Personaje deberá tirar Templanza y de no lograr la tirada huirá de la casa sin mirar atrás.

Una puerta realmente pequeña, alrededor de una vara y media, da paso al cuarto (19) en el que Domitila prepara su *Liquor Inmortalitatis*. Sobre una sucia mesa de madera, hay un rudimentario laboratorio alquímico, que incluye un alambique de cobre, una balanza y numerosos enseres para medir y mezclar los componentes. Junto a la mesa hay un armario con una farmacopea digna del médico de su majestad. Las vasijas de arcilla están cuidadosamente selladas con corcho y cera, y contienen gran cantidad de hierbas y productos minerales.

Addenda: Deberán lograr una tirada de Conocimiento Mineral y de Conocimiento Vegetal para saber de algunos de estos componentes con extraordinarios poderes curativos como el aloe, el llantén, verdolaga... y mortales venenos como el estramonio, acónito o un extracto de pepitas, raíz y corteza de tejo.

Addenda: Debes tenerse en cuenta que denominamos *Liquor Inmortalitatis* o "Licor de la Inmortalidad" a las pruebas alquímicas realizadas por Domitila. Éste es un bebedizo más perjudicial que efectivo, mientras que nos referiremos al *Elixir Aetatum* como a la auténtica receta de la Fraternitas Proditoris, que sólo conocen los Maestres y Senescalos de esta.

En un cajón de la mesa Domitila guarda unas vagas anotaciones sobre sus experimentos en un lenguaje bastante tosco, cuya información es fragmentaria y prácticamente indescifrable para alguien que no esté versado en las artes de la alquimia o la medicina. **Addenda:** Un mismo Personaje deberá lograr una tirada de



Alquimia y otra de Conocimiento Mágico para hacerse una idea de que las anotaciones tratan de preparar un “bebedizo para vivir eternamente”. Aunque las proporciones que anota la anciana son erróneas y las hierbas que usa no son las adecuadas, descifrar estos legajos proporciona una bonificación de tres puntos si los Pj’s desean conseguir el Elixir Aetatum, tal y como se concreta en los Apéndices.

En un lugar más idóneo para conservar cualquier cosa, hay casi una veintena de vasos de barro bien sellados y etiquetados con números romanos. **Addenda:** Son varios recipientes con las diferentes pruebas de Liquor Inmortalitatis que fabricó Domitila. La mayor parte están estropeados por el tiempo, pero Domitila todavía los utiliza para sacar sus conclusiones. Hay que recordar que el Liquor Inmortalitatis no es el Elixir Aetatum, sino un nuevo bebedizo, más burdo y simple, que no otorga todos los beneficios del original.

Finalmente, en varios estantes al fondo de la habitación, hay algunas jaulas con animales: ratones, conejos e incluso reptiles. Las jaulas también están numeradas y a simple vista parece que muchos de los animales están enfermos. Otras jaulas contienen cadáveres humanos ya secos o descompuestos, incluso los restos de un niño no mayor de tres años. **Addenda:** Aun con una tirada con éxito de Medicina, difícilmente se puede determinar si la causa de su muerte fueron los experimentos con el preparado de la bruja, la inanición o alguna enfermedad.

La habitación de Domitila

El cuarto de Domitila (11) se encuentra en la planta baja. Permanece completamente cerrado al exterior, aunque no hay tablones clavados que impiden abrir los cuartillos como en otras estancias de la casa. El suelo, al igual que el resto de la planta, es de baldosas de varios colores que se han ido desgastando con el paso del tiempo. Las paredes están recubiertas por un yeso de tono amarillento ennegrecido por el uso de candiles sin ninguna salida para los humos. En la habitación, solo hay un camastro bastante viejo, pero bien provisto de mantas, un pequeño armario donde se amontona ropa de la anciana y junto a una esquina un bacín y una mesa con una jarra con agua y una palangana.

Si los Pj’s rebuscan con algo de tiempo podrán encontrar, en un hueco disimulado tras la cama, un “Libro de las Horas” de doña Catalina Ansúrez. “Oculto” entre sus páginas están muchos de los secretos y tejemanejes de la Fraternitas Proditoris, que descubrió mientras convivió junto a su esposo. **Addenda:** Hace años Domitila encontró el libro en la habitación de su señora y lo tiene escondido de Alejandro. La anciana al principio pretendía utilizar el libro como prueba para desacreditar a Alejandro. De haber sido fiel a su misión este debiera haber sido entregado a Martín Ceballos sin mayor dilación, pero para cuando sustrajo el libro ya estaba enamorada del señor Ansúrez, y lo ocultó pensando que jamás vería nuevamente la luz.

En el mismo hueco dentro de una bolsita de terciopelo similar a las utilizadas para los hechizos, se encuentra una sortija de gran calidad con el grabado de una cruz con un círculo en el centro. En el reverso de la alhaja, aún se puede distinguir un blasón, probablemente de alguna familia de possibles. **Addenda:** Este anillo pertenece a Domitila y es su identificación como “Frater Lego” de la Fraternitas Proditoris. Es una joya fabricada por un importante orfebre cántabro que trabajaba para la familia Cevallos, y que Martín Cevallos entregó a Domitila cuando la introdujo en la Fraternitas. Si los Pj’s logran una tirada de Corte conocerán que el blasón pertenece a la familia Cevallos.

La última voluntad de Catalina

Como ya se ha comentado anteriormente, doña Catalina dedicó parte de sus últimos días a descubrir lo que había sucedido con la muerte de su hija Cecilia y los extraños acontecimientos que siempre rodeaban a su esposo Alejandro Ansúrez. Atemorizada por la locura que se abría paso en su marido, comenzó a anotar todos sus descubrimientos en su libro de las Horas. **Addenda:** El Libro de las Horas, valga la redundancia, es un libro de oración sólo con imágenes bíblicas. Encabezando cada página está escrita en latín una frase que describe la escena. Debajo de cada ilustración hay un espacio en blanco para que en este caso la señora doña Catalina escribiese sus conclusiones. Sin embargo, Catalina utilizó estos espacios para anotar todo lo que consideraba importante en su idioma paterno, el francés, sabiendo que así “velaba” su contenido a la mayor parte de curiosos.

Si los Pj’s entienden francés y además saben leer y escribir, dedicando un tiempo de exhaustiva lectura, el libro facilitará muchos datos sobre la Fraternitas Proditoris que sería muy complicado que averiguaran de otro modo.

Addenda: Se precisan tres tiradas con éxito de Idioma Francés, teniendo en cuenta su Competencia de Leer y Escribir, tirando con la menor de ambas. Cada tirada supondrá media hora de lectura, dedicándose en exclusiva y sin distracciones. Ver la Ayuda XII.

- ❖ He descubierto que mi esposo pertenece a una oscura sociedad fundada hace más de seiscientos años. Al parecer su antepasado Ansur Ansúrez, encontró algo mientras escoltaba una delegación a Iria Flavia, en Galicia, por orden de Alfonso II.
- ❖ Esa sociedad está compuesta por varias familias nobles españolas, creo que son doce, pero sólo he averiguado los nombres de unas pocas. (Abarca, Cardona, Feria, Lara, Mariño, Solís y Vargas).
- ❖ Al parecer esa hermandad o *Fraternitas* tiene entre sus tesoros un extraño documento escrito en hebreo que puede ser el testamento de uno de los apóstoles.
- ❖ Dios Mío, el testamento que posee la hermandad no es de un apóstol cualquiera, es de Judas Iscariote. Mi esposo es un hereje y tiene a ese traidor como un héroe.
- ❖ Mi esposo no sólo pertenece a una hermandad de herejes, sino que además es su líder. Desde que era joven era "Senescal" del "Maestre" anterior, un tal, Gaspar Dávila. A su muerte se erigió en Maestre de esa extraña *Fraternitas*.
- ❖ Ahora entiendo porque el panteón familiar tiene esas pinturas... Todas son representaciones de ese documento apócrifo, especialmente el rosetón central....
- ❖ Por alguna razón son capaces de conjurar a oscuros ángeles del infierno, espíritus del inframundo que sirven a los "Freyles". Tengo miedo, por mi vida y la de mi hija Cecilia, pero tengo la sospecha que su padre, aunque últimamente está enloquecido, nunca sería capaz de hacerle daño.
- ❖ Ha contratado a un pintor para que repinte el panteón familiar, espero que borre las huellas de la herejía.
- ❖ He hablado con el pintor, dice que quiere realizar un retrato de mi hija Cecilia. He accedido a que lo haga, siempre que esté acompañada en todo momento por la nueva criada Domitila. Últimamente Cecilia se está comportando de forma extraña, creo que se ha enamorado. Tendré que vigilar a ese pintor y controlar sus visitas. No entiendo porque Alejandro está dilapidando los recursos de nuestra familia.
- ❖ Esa criada es una bruja. Sospecho que ha seducido a mi esposo y es la responsable de que Alejandro haya despedido a los antiguos criados. Quiere tenerme prisionera en mi propia casa.
- ❖ Alejandro está metido en una guerra interna. Ha intentado sobornar a otros nobles, pero al parecer su Senescal Martín Cevallos tiene más seguidores. Pronto estaremos en la ruina.
- ❖ Voy a enviar una carta a su santidad para solicitar la nulidad matrimonial, pero no tengo a quien entregársela. No confío en nadie y no quiero que Cecilia sufra por los problemas de nuestro matrimonio. Tal vez Eusebio pueda entregarla. Es una persona de palabra y leal, pero tengo miedo de que se lo cuente a mi esposo. Últimamente me encuentro muy fatigada, y me cuesta pensar. Esos calambres en las piernas me tienen imposibilitada.
- ❖ Sabía que algo de esto podía ocurrir. Han traído el cadáver de mi pequeña. Dicen que se ha ahogado en el río después de una discusión. Domitila asegura que el hijo de Eusebio estaba con ella. Dios Mío, ese muchacho tan apuesto podría haber sido poseído por el diablo. El maestro de armas ha jurado capturar a su hijo y traerlo a la justicia. Cuando he visto la mirada de Alejandro me he quedado helada. Estaba enloquecido por la ira, mencionando a los *Angeli Tenebrarii*, pero no ha derramado ni una sola lágrima. Estoy destrozada y, si la familia de Eusebio ha tenido algo que ver en la muerte de mi niña, ahora ya no puedo confiar en nadie. Tal vez por eso no he tenido respuesta de su Santidad. Sin mi pequeña ya no merece la pena vivir. Esta familia está maldita y yo con ella.



- ❖ Ya no puedo más. Alejandro ha enloquecido. Dice que el pintor le ha traicionado. Asegura que le ha robado algunos libros y ha huido. No veo que importancia puede tener el "Libro de reynos y conocimiento", o ese otro muy antiguo en latín "De Arquitectura". Ha convocado un capítulo, para reunir al Consejo de los Doce. Habla de liberar a los *Angeli Tenebrarii* y acabar con sus enemigos. Estoy asustada. Además, mi enfermedad ha empeorado, apenas puedo incorporarme en la cama, y soy incapaz de ponerme en pie. Los calambres se han extendido por todo el cuerpo.
- ❖ Esa bruja me lo ha revelado directamente. Es una espía al servicio del mayor enemigo de mi esposo, Martín Ceballos. Está totalmente loca, me ha hablado de un elixir de la inmortalidad y estoy segura de que ha tenido relaciones maritales con Alejandro. Mi lengua está pastosa y no puedo hablar, mis manos tiemblan al escribir estas notas... No creo que pase de esta noche, ahora lo sé, me ha estado envenenando poco a poco... Para cuando regrese Alejandro de donde quiera que haya ido, ya habré abandonado este mundo. Dios mío, apiádate de mi alma, y permíteme pronto reunirme en el cielo con mi pequeña Cecilia...
- ❖ Existe un lugar relacionado con algún Santo Patrono Burgalés donde se reúne la Fraternitas. Es allí donde escondían sus tesoros y guardan sus secretos, y posiblemente donde se encuentre ahora mi esposo.
- ❖ Ya no tengo dudas de que el Diablo mueve los hilos de mi destino. Jamás podré perdonar a Alejandro, pues he visto invocado el espíritu de mi pequeña.

Addenda: Estas "anotaciones" tienen una doble finalidad. Por una parte, permite al Director reconducir el módulo introduciendo información que los jugadores no han averiguado, y la segunda finalidad es evidenciar algunas de las atrocidades de la Fraternitas y si se entrega a Cecilia en la confrontación en el capítulo de "La ceremonia de la ciénaga", puede servir para influirla y atraerla del lado de los Pj's. Por ello, en caso de que los personajes no encuentren el libro en la mansión de los Ansúrez, deberás improvisar otro modo de que lo consigan. Como alternativa, puedes considerar que Catalina, poco antes de su fallecimiento, entregase el Libro de las Horas a la única persona de su confianza, Honorata, la madre de Alfonso. En este momento el objeto se encontraría en poder de Inazio, el sastre, quién podría haberlo encontrado entre las cosas de la casa y hacérselo entrega a los personajes a cambio de una importante retribución monetaria. Esta opción permite que Inazio pueda ofrecer el libro a otros pnj's, como Enguerrando o Menazio, en caso de que los jugadores no estén interesados. Incluso puedes hacer que aún se encuentre escondido en la que fue la casa de los padres de Alfonso, después de todo, el sastre tampoco tiene porqué haber realizado una reforma integral. También aquí podría haberse encontrado la misiva que envió Doña Catalina al Papa. Aunque la dama se la entregó a Honorata, ésta no tuvo el valor de contrariar al señor de los Ansúrez. Depositaria de la confianza de Catalina, y consciente de que arriesgaba su vida y la de su familia, decidió guardarla y esconderla por si algún día podía probar con ella la inocencia de su hijo Alfonso.

El salón

Ubicado en la planta baja (13), es la estancia más grande de la casa, utilizada generalmente como lugar de reunión de la familia debido al calor que produce la enorme chimenea que preside la pared principal. Es de destacar el enorme tapiz que cubre la pared y que recuerda al pendón musulmán que las tropas cristianas trajeron a Burgos tras la batalla de las Navas de Tolosa. Próxima a la chimenea se encuentra una mesa de roble con cómodas sillas para doce personas, que era el lugar que ocupaba la familia para las comidas diarias y agasajar a los invitados con las mejores viandas y caldos.

A uno de los lados se encuentra una amplia muestra de armas y armaduras familiares. En la pared, tras ellas, cuelga un cuadro de Alejandro Ansúrez vestido de caballero. Aunque su aspecto es casi el de un muchacho, la profunda mirada intimida incluso siendo tan solo una pintura. **Addenda:** Si los Pj's logran una tirada de Descubrir verán que, en el cuello, de modo casi imperceptible, le cuelga una cadena de oro que ata algo parecido a una antigua moneda. Si Alfonso (Personaje) se encuentra presente, podrá reconocer ese colgante como similar a aquel que se arrancó del cuello su amante Cecilia el día de su fallecimiento.

En la pared de enfrente, una alacena guarda la vajilla de la familia y una cubertería con el escudo de los Ansúrez. Por encima se disfruta de otro cuadro que representa a una mujer alta y elegante, con un vestido



de brocados y varias alhajas en el cuello y manos. **Addenda:** Si Alfonso está presente reconocerá a doña Catalina Ansúrez. Si alguno de los Pj's logra una tirada de Descubrir se percatará que la mirada de esta mujer se dirige a un libro de las horas que sostiene en su mano. Esta puede ser un "aliciente" para que los Pj's intenten localizar el "Libro de las Horas" que contiene las averiguaciones que hizo Catalina sobre la Fraternitas.

El cuarto de don Alejandro

En el piso superior (5), nada más terminar las escaleras, se encuentra el dormitorio de Alejandro, aunque parece ser que ya hace mucho que no se utiliza. El suelo, como en el resto de la planta, es de madera, pero está prácticamente cubierto de alfombras. Las paredes son de yeso y aunque en su día estuvieron pintadas de verde oscuro se han ennegrecido por el uso de velas y candiles. Destaca en una de sus paredes un tapiz representando la escena de una batalla, mientras en el resto solo hay algunas armas colocadas de modo ornamental. La cama, un armario, un arcón y una mesa baja con dos sillas frente a la completamente "tapiada" ventana, es todo lo que contiene la habitación. **Addenda:** Alejandro prácticamente nunca utiliza esta habitación para nada. Para "descansar" utiliza la habitación de Cecilia y el resto del día lo pasa en el despacho rumiando maldiciones.

El cuarto de doña Catalina

En la primera planta también se encuentra el cuarto de Catalina Ansúrez (2), aunque por el polvo acumulado sobre el suelo y los muebles, es evidente que no ha sido pisado en mucho tiempo. El suelo es de madera oscura, protegido en su mayor parte por alfombras para evitar la frescura de este. Las paredes, aunque pintadas en colores pardos, se encuentran cubiertas en su mayor parte por tapices con motivos florales o geométricos. El resto de la estancia la adorna una cama con dosel, un gran armario con ropa de mujer bien colocada, un pequeño tocador con diferentes cepillos y enseres para la higiene de la que fuera la señora, un arcón con mantas y frente a la ventana hay dos sillas con una pequeña mesa entre ambas. **Addenda:** En esta habitación no hay nada que desvelar, pues lo que podía haber, ya lo ha encontrado Domitila, incluido el "Libro de las Horas de Catalina" que ahora guarda en su cuarto. Las valiosas joyas de doña Catalina que mostraba en el cuadro del salón, hace tiempo fueron vendidas por Domitila para conseguir liquidez para mantener la mansión, a su señor Alejandro y a sí misma, por no mencionar que los ingredientes para sus experimentos no son baratos.

El cuarto de Cecilia

El cuarto de Cecilia (1) se encuentra junto al que fuera de su madre y es el único de la planta que parece tener cierto uso. El suelo es también de madera, pero es difícil verla, pues está prácticamente cubierto de alfombras. Las paredes son de un vivo color amarillo, con diversas zonas pintadas con motivos florales y dos tapices de escenas caballerescas. Lo que más llama la atención es la ventana con los cuartillos cerrados y varias maderas clavadas para impedir que se abra. La estancia tiene una gran cama con dosel que no parece haber sido usada en mucho tiempo. Se observa que alguien abre con cierta frecuencia el armario que guarda ropa de mujer. En una esquina hay un arcón, que contiene ropa de cama. El cuarto almacena polvo como los demás de la planta, pero un pequeño "camino" de la puerta al armario y en la alfombra que está al pie de la cama desvelan que este cuarto si se usa. Junto a la puerta, dependiendo del día, pueden encontrar ropas de hombre bastante ajadas. **Addenda:** La culpa que sufre Alejandro por lo sucedido a su hija, hace que pase sus horas de sueño sobre la alfombra junto a la cama de Cecilia. Muchas de las veces, Alejandro arroja su ropa a un rincón, que Domitila recoge cada cierto tiempo, lava y vuelve a dejar en este mismo cuarto para su señor. Alejandro está atormentado porque todo lo que ha sacrificado ha sido inútilmente. Si su hijo no hubiese muerto, Cecilia hubiese heredado la posición y propiedades de los Ansúrez. Pero por la exigencia de la tradición de la Fraternitas, se vio obligado a renunciar a todo, para después perder todo el control de su destino. Alejandro descarga su frustración y odio principalmente sobre sí mismo, y todo aquel que tiene la desgracia de aproximarse. Sólo Domitila parece ajena a su furia ...

El despacho de don Alejandro

Este cuarto, el de mayor tamaño de la primera planta, es el lugar donde Alejandro permanece durante la mayor parte del tiempo, salvo cuando durante el día duerme en el cuarto de Cecilia. Se trata de una amplia estancia ocupada en su mayor parte por una mesa oval fabricada en madera de nogal, sobre la que habitualmente hay un candelabro, una copa de plata y otra de oro. La mesa está rodeada de cuatro sillas de la misma madera, en cuyos desgastados cojines se acomodaban antaño los escasos invitados de la familia. Al fondo de la mesa, en el lugar para el anfitrión hay un elaborado trono de madera, en el que permanece sentado Alejandro. **Addenda:** En la copa de plata hay sangre humana y en la copa de oro hay "casualmente" su dosis del "Licor de la Inmortalidad" preparado por Domitila.



Detrás del trono hay una enorme chimenea que parece no utilizarse demasiado y por encima de esta, la pared está pintada con un enorme fresco que es una copia exacta del que se encuentra en la bóveda del Panteón de los Ansúrez en el cementerio de Nuestra Señora de la Blanca. A pesar de la humedad y el tiempo, nadie puede dudar de la habilidad del artista que lo realizó, creando unas escenas aún más macabras y detalladas, aunque para poder apreciarlo haya que sostener una luz a un palmo. **Addenda:** El fresco, ahora prácticamente descubierto, ha permanecido durante muchos años oculto tras unos tapices que, aunque raídos, aún cuelgan sobre la pared. La pintura sólo se descubría en reuniones importantes de la Fraternitas. Este mural tiene la particularidad que en él figuran los escudos de todas las familias pertenecientes a la Fraternitas, a excepción, naturalmente, de la familia Corconte que se ha incorporado últimamente. Puede hacerse referencia a la pintura a aquellos personajes que superen una tirada de Descubrir.

En la pared a la derecha del trono, como si de un espectro vigilante se tratase, se halla la armadura de la familia, que sostiene una alabarda y una espada ligeramente cruzadas sobre el pecho, otorgándole un aspecto casi sepulcral. En la pared de enfrente cuelgan de la pared el escudo y las armas de la familia. A su lado una librería contiene unos pocos libros estropeados hace tiempo por la humedad. **Addenda:** Un par de libros que versan de heráldica y leyendas con una Competencia de Enseñar de 30% puede proporcionar veinte Puntos de Aprendizaje para emplear en cada Competencia de Corte y de Leyendas.

Todas las ventanas del despacho tienen los cuartillos exteriores cerrados y luego están tapiadas con tablones de madera desde el interior, ocultas además por gruesas cortinas de terciopelo, para evitar que penetre ningún rayo de luz que pueda molestar a Alejandro. **Addenda:** Poder abrir una de las ventanas es realmente complicado y para arrancar los tablones tirando con las manos se deberá lograr una tirada de Fuerza por uno (FUEx1). En el caso de usar una espada, un atizador de la chimenea... se podrá tirar Fuerza por tres (FUEx3) para arrancar los tablones. Se debe tener en cuenta que en cada ventana hay al menos dos tablones y se tarda al menos un asalto en quitar cada tablón.

A los vecinos les gusta hablar

Es de suponer que los Pj's tratarán de conseguir información acerca de la residencia de la familia Ansúrez antes de intentar acceder a la misma, ya sea llamando a la puerta o entrando al asalto.

La plaza de Pozo Seco es lugar transitado de día, pero, aun así, la gente casi nunca se acerca a la casa de los Ansúrez y camina alejada de sus lugubres muros. Cuando el sol se pone no hay valiente, ni loco, que se acerque a la mansión por ninguna razón. Solo a través de las ventanas, los vecinos mantendrán vigilados a cualquier extraño que se acerque a sus inmediaciones. Esto que al principio puede suponer una molestia para los Pj's, también puede suponerles una ventaja para conocer si alguien más se acerca a la vivienda. **Addenda:** Los Pj's deberán ser muy persuasivos, y lograr una tirada de Elocuencia con un -25%, porque prácticamente nadie quiere contestar a sus preguntas. Si los Pj's se "ayudan" con buenas monedas, recibirán un +5% a la tirada por cada maravedí usado.

Cualquier pregunta a los vecinos acerca de los Ansúrez, provocará que instintivamente realicen un signo de protección, ya sea la señal de la cruz, cruzar los dedos, tocar madera o algo parecido. Después de todo, la gente es supersticiosa y creen que podrían ser fantasmas y de todos es sabido, que los fantasmas persiguen por las noches a los que hablan mal de ellos.

Además, casi todos los rumores tienen información verdadera y falsa, alimentada por las habladurías, los dimes y los diretes. **Addenda:** Los Pj's podrán averiguar si un rumor es verdadero o falso si logran una tirada de Empatía por cada rumor escuchado, dando a entender que recogen las impresiones de algún otro vecino. Desde luego, si un vecino dice un rumor y se lo cree él mismo, nadie podría detectar que miente, puesto que no lo hace. Otra cosa es que la información sea cierta o falsa...

- ❖ Hace más de cuatro años que nadie ha visto a Alejandro Ansúrez. **Addenda:** Cierto.



- ❖ Algunos aseguran que marchó lejos, posiblemente al extranjero, y otros dicen que falleció combatiendo en tierras musulmanas. **Addenda:** Falso.
- ❖ La anciana Domitila es la única que mantiene la mansión. Sólo sale de la vivienda a primeras horas de la mañana para acudir a misa y al mercado, y por lo general, regresa pronto. **Addenda:** Ciento.
- ❖ La anciana Domitila es una excéntrica que no se relaciona con nadie. **Addenda:** Ciento.
- ❖ A veces se la ha visto a la anciana dando limosna a algunos de los mendigos e incluso invitarles a la vivienda. **Addenda:** Ciento.
- ❖ La anciana Domitila realiza la compra en el mercado, y dicen que poca carne y mucho verde. **Addenda:** Ciento. Comprar, comprar, compra poca.
- ❖ La vieja anda en tratos con la herborista, posiblemente para tratar alguno de sus achaques propios de la edad. **Addenda:** Ciento es que anda en "tratos" con la herborista Rodegunda, pero no es cierto que sea para "tratar sus dolencias" debidas a sus muchos inviernos.
- ❖ La anciana Domitila se encarga de la gestión de la propiedad y paga sus impuestos religiosamente. Nunca ha pretendido inscribir nada a su nombre. **Addenda:** Ciento.
- ❖ La anciana Domitila encontró el tesoro de los Ansúrez y lo guarda en el sótano. **Addenda:** Falso.
- ❖ Para evitar que la roben ha tapiado todas las puertas y ventanas de la casa. **Addenda:** Falso.
- ❖ Y por taparlo todo, los fantasmas de Alejandro y doña Catalina no pueden salir y vagabundean por la mansión. **Addenda:** Falso.
- ❖ Algunas noches se ha visto a una extraña figura oscura inmóvil en las cercanías merodeando y aunque no sucede con mucha frecuencia, ya hace muchos años que se repite. **Addenda:** Ciento. Cada vez que Cecilia regresa por algún motivo a la ciudad.
- ❖ Algunos aseguran que esta figura es el fantasma de Alejandro Ansúrez o de su esposa doña Catalina que buscan regresar a su morada. **Addenda:** Falso.
- ❖ La última vez que se pudo ver a esa figura fue hace un par de noches, cuando Anatolio, un parroquiano con fama de borracho, se topó frente a frente, con el rostro de un muerto. Le entró tanto miedo que se echó a llorar, se arrodilló y rezó al Señor por más de una hora. Para cuando terminó la figura había desaparecido. **Addenda:** Ciento. Se refiere a la llegada de Cecilia a Burgos.
- ❖ Al día siguiente vendió sus cosas y se fue de la ciudad. **Addenda:** Falso.

Addenda: En el caso de "ser necesario", se puede facilitar algún dato sobre el fantasma pálido que ahora es Alejandro Ansúrez, o respecto a las muchas especulaciones sobre el fallecimiento de doña Catalina, pero prácticamente nadie comentará nada de Cecilia, pues pocos recuerdan algo de la hija de los Ansúrez.

Los Dueños de la Vieja Bruja

Si los Pj's preguntan sobre Alejandro Ansúrez o sobre su "servicio", acabarán por conocer a Domitila, su ama de llaves y única persona a su servicio. La anciana es poca cosa y a veces parece algo "cojitrancita" apoyada en su bastón mientras cierra con llave la puerta de servicio al salir de la casa poco después de amanecer. Camina a paso lento hasta la iglesia de San Román para asistir a los oficios religiosos y al salir, renqueará hasta las



plazas de los mercados para llenar su zurrón, pues parece no disponer de fuerzas para llevar una cesta. No gasta demasiados maravedíes y siempre regatea los precios. A veces hasta pierde las formas y mienta a la familia del que la atiende hasta que o bien desiste ella o lo hace el tendero, no por convencimiento sino por hastío.

A los Pj's les llamará la atención la actitud caritativa que muestra con algunos mendigos, a los que regala algo de comida. Cualquiera de ellos comentará que algunos en ocasiones han acarreado leña hasta la casa de los Ansúrez, pues Burgos es una ciudad fría la mayor parte del año y Domitila ya no tiene edad para cargar con haces de leña. **Addenda:** *No es menos cierto que alguno ha terminado en el sótano descuartizado y servido para la cena de Alejandro.*

Si los Pj's son de natural discreto, y siguen con sigilo sus movimientos, advertirán que cuando la anciana se dispone a regresar a la casa, da un pequeño rodeo y se dirige a las proximidades de la iglesia de Nuestra Señora de Viejarrúa. La anciana mirará y mirará hasta saberse "segura" y girará hasta adentrarse en una tienda próxima a la aljama. Si alguno de los Pj's decide acercarse disimuladamente, comprobará que se trata de una herboristería y que a la vieja parece atenderla otra mujer mucho más joven y de gran exuberancia. No podrán saber qué es lo que pide ni lo que recibe, salvo que deseen ser descubiertos. Tras un rato, la anciana abandonará la tienda. **Addenda:** *Los Pj's deberán lograr una tirada de Sigilo contra el Descubrir de Domitila para poder seguirla discretamente y observar lo que se trae entre manos con la mujer que la atiende en la herboristería.*

Finalmente, Domitila regresará a la casa de los Ansúrez. Desde el exterior se escuchará claramente como da vueltas a los cerrojos y dispone del tranco para que nadie perturbe la tranquilidad de la casona próxima a la plaza del Pozo Seco.

En definitiva, mientras permanece fuera de la casa, Domitila es una anciana desvalida. Algo muy distinto a la realidad que puede revelar dentro de sus dominios...

Sí los Pj's deciden asaltarla

Domitila es especialmente suspicaz y está acostumbrada a que todos la ignoren, por lo que, si se siente observada, perseguida o acosada fuera de la casa, podría variar su rutina o incluso no salir de la casa durante varios días.

Si los Pj's deciden "atacarla" fuera la casa, tratará de evitar responder a cualquier tipo de preguntas sobre la familia Ansúrez, y a la menor oportunidad pedirá auxilio a gritos, sin importarla nada más, pues sabe que solo eso puede salvarla. **Addenda:** *Si los Pj's logran "secuestrar" a Domitila, todo lo que la anciana puede contar será muy "jugoso" y les puede dar una visión "más cercana" a lo que sucedió con la familia Ansúrez, tal y como se cuenta al principio de este capítulo. Atacar a Domitila fuera de la casa, siempre que no sobreviva o regrese, es una forma de debilitar a Alejandro, que quedaría totalmente aislado del exterior. Incapaz de salir durante el día, para comprar alimentos o suministros, se debilitaría seriamente si transcurren algunos días. Finalmente podría fallecer por inanición o causas similares, pero sólo después de que pasen varias semanas. Naturalmente, si los jugadores atacan a Domitila, pero esta consigue regresar a la casa, ya se pueden ir preparando...*

La tienda de Rodegunda

A la pequeña herboristería de Rodegunda se accede bajando unas escaleras de desigual acabado. Una vez dentro, cuando los ojos se acostumbren a la penumbra, los Pj's pueden darse cuenta de que no es tan pequeña, sino que está repleta de tarros de hierbas, de piedras, de polvos y de animales disecados. No será difícil que tropiecen o acaben tirando alguna cosa, de lo cual amablemente Rodegunda les suplicará que se hagan cargo.

A partir de este momento, los Pj's podrán hacerla muchas y variadas preguntas a las cuales Rodegunda podrá responder con mayor o menor sinceridad, dependiendo de la actitud de los Pj's y de lo llena que quieran dejar la bolsa de la tendera. De este modo, sobre esto podrá contar lo que sabe o quiere saber:

- ❖ Sobre Burgos podrá contar algunos de los rumores generales ya detallados anteriormente.



- ❖ Sobre su tienda podrá explicar que ella procura de abastecer a quien lo precise de remedios medicinales. Sus artículos no son brujerías sino preparados con raíces, hierbas, con algunas piedras o minerales, o con algunas partes de ciertos animales. **Addenda:** Pero aquí también pueden comprarse "componentes más extraños" para aquellos que los precisen, pero solo si superan una tirada de Conocimiento Mágico para convencer a Rodegunda de su "buena fe".
- ❖ La información sobre Domitila es más "difícil" y será imprescindible que los Pj's aligeren sus bolsas, especialmente si Rodegunda adivina el gran interés de estos en saber lo que les tenga que decir. Domitila es una vieja bruja muy diestra en el uso y mezcolanzas de todo tipo de componentes, que compra con regularidad y siempre paga sin protestar.. **Addenda:** Para lograr que Rodegunda hable de su cliente será necesario que los Pj's logren una tirada de Comerciar y aflojar no menos de cinco maravedíes.
- ❖ La información respecto a lo que compra Domitila es muy importante, pues sabiendo las diferentes compras de la anciana, los Pj's podrán hacerse una idea de lo necesario para lograr "la vida eterna". Aunque Domitila aún no ha acertado con las cantidades de la fórmula y no dispone de todos los componentes, está muy cerca de lograrlo pues lleva años de fallidos experimentos. Los ingredientes que Domitila adquiere con regularidad son borraja, miel, raíz de genciana, vino blanco, muérdago, menta y arándanos. Si han aflojado bien su bolsa, les comentará que el ingrediente más "peligroso" y más la cuesta adquirir es un preparado de diferentes venenos entre los que se incluye flor de Acónito, traída de las peligrosas cumbres del San Millán. **Addenda:** Solo contará esto si ya lograron la anterior tirada de Comerciar y la compensan con otras cinco monedas. No son todos los ingredientes necesarios para el Elixir Aetatum, pero proporcionará una gran pista a quienes pretendan emularlo, otorgando un punto para lograr realizar el bebedizo.
- ❖ Sobre los Ansúrez sabe que es una gran familia venida a menos desde hace una década aproximadamente. Se cuenta que el dueño de la casona vive más allá de lo que debieran hacerlo los vivos, que nunca se le ha visto de día y que arrastra una maldición por haber dado muerte a su esposa... Algunos hablan de que la muerte se debió a algo que sucedió con su hija, probablemente un ritual al maligno... Pero vamos... ¡Que solo son rumores! Eso sí... No vayan jamás a su casa de noche...
- ❖ Sobre los judíos tiene sentimientos encontrados. Son buenos clientes y eso es un gran tanto a su favor, pero muchos dicen que son portadores de la maldita peste por ser unos herejes, avariciosos y usureros, que ya fueron expulsados de la tierra prometida... Según Rodegunda, no sería extraño que también fueran expulsados de estas tierras.
- ❖ Sobre las conversiones de los judíos no las cree de buena fe y sospecha que se "convierten" para no ser ajusticiados por mantener unas creencias falsas. La prueba está en la que tuvo lugar el pasado año, en la que se bautizó su rabino Selomoh Ha Levi, ahora Pablo García de Santa María. Se convirtió, pero dicen que ha escapado allende los Pirineos. Si le insisten o le caen en gracia, puede comentarles que se escuchan rumores de que los judíos están decidiendo quién tomará el cargo vacante y que al parecer Jerudah Alguadix es el candidato más probable.
- ❖ Sobre la *Fraternitas Proditoris* o los *Angeli Tenebrarii* no tiene idea alguna. Prestará mucha atención y les dirigirá alguna pregunta que luego bien pudiera favorecer a la iglesia o la justicia a cambio del "perdón" si llegaran con malas intenciones hacia ella.

Addenda: En caso de que los Personajes no hayan investigado el trajín que se lleva Domitila con Rodegunda, puedes hacer que algún vecino les haga la observación, tal vez a través de algún recadero, o de los numerosos fisgones que puede haber por el mercado (recuerda que casi nadie se acerca a la mansión Ansúrez). La escena de Rodegunda no sólo resulta entretenida, sino que además es importante para conseguir nuevas pistas en el futuro, así como que se trata de una interesante manera de reconducir la aventura.

Las respuestas están en la casa

El desarrollo de sucesos dentro de la mansión depende no sólo del modo en que entren los Pj's, sino del momento en el que lo hagan. Para facilitar el trabajo consideraremos varias opciones:

Asaltando la casa

Si los jugadores han hecho "su trabajo", habrán descubierto que Domitila permanece fuera de la mansión algo menos de un oficio (unas dos horas), y una vez que regresa, atranca la puerta y realiza las labores de la casa.

Addenda: Sólo cuando realiza la colada abandona la casa durante casi toda la mañana, algo muy poco frecuente.

Para acceder a la casa puede hacerse de dos maneras; por la puerta o a través de la ventana:

- ❖ Si los Pj's deciden entrar por la puerta y de una manera discreta, deberán saber cómo forzar la cerradura. Todo intento de golpearla o abrirla de modo violento será inútil, pues antes de conseguirlo la guardia llegará para evitarlo. **Addenda:** Para lograr abrir la cerradura se precisará una tirada de Forzar Mecanismos, recordando que para hacerlo disimuladamente no se deberá superar lo que se tenga en Sigilo si este es menor.
- ❖ Si los Pj's deciden entrar por una ventana no será una tarea sencilla. Primero se debe encontrar una que no esté tapiada y luego apañarse para abrirla. **Addenda:** Superar una tirada de Descubrir indicará que la única habitación no tapiada es la de Catalina en la primera planta. Posteriormente se deberá tirar por Trepar para llegar hasta la ventana y luego tirar Forzar Mecanismos para lograr quitar los pestillos, teniendo en cuenta que ninguna de estas tiradas puede ser mayor a lo que se tenga en Sigilo para poder pasar desapercibidos.

A partir de este momento podrán encontrarse con Alejandro o Domitila, y dependiendo de cómo lo hagan la situación puede ser muy diferente...

La anciana no atiende a razones

La manera más natural de acceder a la casa es llamando a la puerta principal. Al poco serán atendidos por la vieja ama de llaves de los Ansúrez, que se comunicará a los Pj's a través del cuartillo de la puerta, no abriendo la puerta en ningún momento.

La anciana mostrará un claro disgusto a la hora de hablar con los Pj's y responderá a algunas preguntas con evidentes evasivas, tratando que los curiosos se marchen y la dejen en paz. Insistirá en que no hay nadie más en la casa y asegurará no recordar nada. Incluso argumentará que Alejandro falleció hace algún tiempo.

Addenda: Una tirada con éxito de Empatía dejará claro a los Pj's que la anciana miente.

Tras despedirles lo más amable que pueda, cerrará el cuartillo de la rejilla de la puerta y los Pj's escucharán que parece decir algo. **Addenda:** Si logran una tirada de Escuchar con un -15% podrán oír unos fragmentos de conversación de la anciana con un varón: "¿Quién era Domitila?... Nadie mi señor..."

Si los Pj's han escuchado la "conversación" anterior y deciden insistir, Domitila actuará de modo diferente en función de cuantos son y quien está:

- ❖ Si sólo acude un Personaje, la anciana terminará por abrirle la puerta e invitándole al interior. **Addenda:** Pasa al siguiente apartado "La anciana nos convida a comer".
- ❖ Si son varios los Pj's pero *Alfonso* (Personaje) no se encuentra entre ellos, no les atenderá de ninguna manera. No sólo no abrirá la puerta, sino que si los Pj's se han mostrado excesivamente inquisitivos respecto a la familia o han mencionado a Cecilia, después de que se vayan avisará a Alejandro para que esté alerta ante un posible asalto a la casa.
- ❖ Si los Pj's son varios y *Alfonso* (Personaje) está entre ellos, se mostrará tan agitada que llamará la atención de Alejandro, que estaba en la planta superior. Éste desde la parte superior de la escalera dirá



a Domitila que los “despida y si lo que quieren es dinero, les de unos maravedíes...”. **Addenda:** Alejandro Ansúrez no recordará al Personaje que fue amante de su hija Cecilia, a menos que este se identifique como tal o lo tenga delante a muy poca distancia. Alfonso ha cambiado mucho su aspecto, de cuando era el hijo de Eusebio, su hombre de armas.

Así, sólo si los Pj's insisten en reunirse con Alejandro y tienen argumentos convincentes podrán conseguir una audiencia con el señor de la casa. **Addenda:** Ver el apartado “Una conversación necesaria”.

La anciana les convida a comer

Si alguno de los Pj's llevado por su curiosidad o necesidad, decide visitar la casa de los Ansúrez solo, Domitila se mostrará más dispuesta a colaborar. Tras comprobar que nadie les observa, le abrirá la puerta invitándole a entrar. Asegurando que está preparando unas gachas en ese momento, le convida a comer o cenar con ella, mientras se compromete a facilitarle toda la información que precise. Naturalmente, esta no es sino una estratagema para ganarse su confianza antes de intentar deshacerse de él.

Addenda: En esta escena, sólo el Jugador afectado debe estar presente en la mesa de juego para evitar que el resto del grupo conozca lo que sucede. Es recomendable que si el Personaje queda inconsciente, y por tanto es eliminado, el resto de Los jugadores no sospechen nada.

La casa no tiene ninguna luz salvo la palmatoria de la anciana y un par de candelabros junto a la escalera de acceso al piso superior. En la oscuridad, le conduce hasta la cocina, donde le invita a sentarse en la mesa y a prepararle un caldo con gachas. Mientras lo prepara, Domitila se ofrecerá a contestar a algunas de las preguntas y sus respuestas en principio, serán bastante banales. **Addenda:** Salvo que el Jugador declare que su Personaje no pierde el ojo a la anciana en ningún momento y que, por supuesto no le da la espalda, en cuanto incline la cabeza para comer las gachas o simplemente esté de espaldas, Domitila le propinará por sorpresa un fuerte golpe en la parte posterior de la cabeza con el rodillo de amasar, tratando de matarlo. Para evitarlo el Personaje podrá tirar lo que tenga en Descubrir contra la Competencia de Mazas de Domitila, teniendo en cuenta que es menor que su Sigilo, y el resto de bonificadores por atacar por la espalda (+50%), por sorpresa (+25%) y apuntando a la cabeza (-50%). Si el Jugador no ha declarado nada al respecto y se sienta a la mesa sin más, se recomienda que se “escenifique” la situación, y así la anciana (el Director de Juego) rondará durante la conversación por la cocina (dará vueltas alrededor de la mesa de juego mientras describe y responde al Jugador) hasta lograr colocarse por detrás del Personaje (es decir del Jugador)... Y le golpeará al Personaje con un rodillo (para lo cual sirve con apoyar la mano sobre el hombro del Jugador). Con esta escenificación podemos evitar cualquier tipo de protesta sobre lo sucedido.

Si tras el primer ataque por sorpresa el Personaje aún está consciente, el combate se desarrollará hasta que Domitila o el Personaje muera o quede inconsciente. **Addenda:** Salvo que el combate sea muy “ruidoso”, Alejandro no bajará. Ya está acostumbrado a estas situaciones en las que Domitila se encarga de los mendigos para extraer su sangre.

Tanto si el Personaje queda inconsciente o muere, Domitila se hará cargo del cuerpo colgándolo boca abajo en la fresquera con el resto de los cadáveres... **Addenda:** Si los Pj's bajan hasta aquí y se topan con el cadáver de un compañero siendo desangrado con un cubo bajo su cabeza, deberán realizar una tirada de Templanza (TEMx1) o salir corriendo de la casa para no volver a entrar. O al menos hasta que pase un buen rato o lo haga con la guardia. Este debiera ser un momento dramático para el Personaje y no debe obviarse. Además, puede darse el caso de que el caballero Menazio visitara la casa por orden del diácono, y Domitila actuase del mismo modo, acabando con él y colgándolo en la fresquera.

Por otro lado, si el Personaje elimina a la anciana y decide no huir de la mansión, puede explorar la casa y tener el encuentro con Alejandro. **Addenda:** Si se cree que el Personaje no va a sobrevivir a la conversación con Alejandro, es recomendable que esta escena no se desarrolle, “asustando” al Personaje para que escape y regrese con “refuerzos”. Si finalmente sucediese el encuentro con Alejandro y el Personaje muriese, toda la información conseguida en la conversación, o parte principal del módulo, se pierde definitivamente.

Puede parecer injusto que un “error” como entrar solo en la casa de los Ansúrez sea “castigado” con la muerte del Personaje, pero después de todo, los Pj's se están enfrentando a una secta sanguinaria que ha sobrevivido a todo este tiempo precisamente por su残酷. Después de este encuentro o de la reunión con Alejandro, los Pj's serán plenamente conscientes del peligro y la dificultad de lo que sucede. **Addenda:** En caso de que no vaya sólo un personaje a la mansión y quieras representar la escena, Domitila primero tratará de separar a los personajes.



Lo intentará a través de algún recado como comprar un producto en el mercado que se le haya agotado o cualquier otra cosa. De este modo podría eliminar a alguno de los personajes y tal vez ser sorprendida a su regreso. No obstante, dado que la anciana no es estúpida, no permitirá entrar a un grupo de personas armadas en la casa si no tiene posibilidades de eliminarlas. Siempre puede citar a uno de los personajes en solitario más adelante...

Una Conversación necesaria

Tanto si Alejandro Ansúrez ha aceptado tener un encuentro con los Pj's, o alguno de los mismos se ha infiltrado en la casa, el encuentro con el patriarca de la familia se desarrollará prácticamente de la misma manera.

Cuando los Pj's entren en el enorme despacho del piso superior, Alejandro estará sentado en el trono que preside la mesa ovalada al fondo de la habitación. A su espalda, sobre la chimenea que permanece apagada, se aprecia una escena pintada en la propia pared pero, con la poca luz que desprende el candelabro de tres luces que hay sobre la mesa, no puede distinguirse ningún detalle. La escasa luz ilumina las facciones del noble, dándole una apariencia fantasmagórica.

En otra de las paredes hay una antigua armadura que porta una alabarda y una espada. En la penumbra de la habitación parece que, a través del casco, brilla un extraño fulgor. **Addenda:** En realidad es sólo un "efecto óptico" para amedrentar un poco más a los Jugadores.

Alejandro aún sigue siendo noble y no ha perdido sus modales. Les invitará a sentarse al principio de la mesa mientras les pregunta el motivo de su insistente visita. **Addenda:** Alejandro no es idiota y les indica que se acomoden al principio de la mesa para mantenerlos a cierta distancia y poder reaccionar a sus posibles acciones.

Mientras se realizan las oportunas presentaciones, Domitila ofrecerá a los Pj's unas copas de vino y les dejará la jarra para que se sirvan más cuando lo acaben. Abandonará la habitación y con mucha discreción colocará un tablón para atrancar la puerta de forma que los Pj's no puedan salir del interior del despacho. Como Alejandro está al corriente de lo que va a hacer su criada, comenzará a conversar para atraer la atención hacia su persona. **Addenda:** Es obvio que esto sólo sucederá si Domitila aún está entre los vivos. Los Pj's que superen una tirada de Escuchar, podrán adivinar lo que está sucediendo al otro lado de la puerta. Naturalmente, si la anciana ha muerto o no es consciente de la "reunión" porque el Personaje se ha infiltrado por el cuarto de Catalina, la puerta del despacho no quedará bloqueada, facilitando la huida de los Pj's si fuera necesario.

Los secretos salen a la luz

Se recomienda intentar escenificar esta escena lo mejor posible; si es necesario bajando un poco la luz e intentando no leer en ningún momento, para lo cual el Director deberá preparar el diálogo previamente. De este modo, es seguro que la escena puede llegar a ser un importante momento dramático.

Una vez que Alejandro y los Pj's estén cómodamente sentados, el señor de la casa les responderá a todo lo que le pregunten educadamente, pero manifestando claramente hastío, y con frases enigmáticas del tipo "Cecilia duerme" "no puede volver a usted ni al mundo en el que usted vive" o "no hay explicaciones que para usted tengan sentido" y así hasta que o bien la conversación se haya alargado innecesariamente, o Alejandro piense que los Pj's demuestran excesivas suspicacias y pueden escaparse. En ese momento el señor de los Ansúrez decidirá que ha llegado el momento de eliminar a los invitados.

El Ansúrez se levantará de su asiento y se dirigirá hacia Alfonso (Personaje) (si éste no está, a cualquier otro), y con voz solemne aunque algo susurrante le dirá: "Ha venido buscando la verdad, pero no creo que tenga el valor de aceptarla... ¿Quiere saber cuál es la verdad? ¡Acérquese y se la mostraré!". Con firmeza le indicará con la mano que se levante y se aproxime, mientras agarra el candelabro... Esperará a que el Personaje se acerque para apoyarle la mano en el hombro e iluminará el mural de la pared. **Addenda:** En este momento los Pj's se darán cuenta que Alejandro es realmente alto, grande y fuerte.

Alejandro señalará a la pintura tratando de que el Personaje centre su atención en la mirada de auxilio de Jesucristo. Y el señor de la casa susurrará que "Esta es la verdad. Este es el secreto por el que tantos han muerto. Mi



hija ya no vive entre nosotros, porque también resucitó igual que él y ahora es un ángel". **Addenda:** Se debe dejar claro al Personaje que la verdad a la que se refiere Alejandro es que Cecilia fue enterrada viva, y si no parece "captarla", será Ansúrez quién se la revele. El Personaje deberá tirar Templanza o quedará Conmocionado durante 1D3 asaltos, en los cuales perderá automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán modificadas en un -50%.

Esta es la ocasión que el señor de los Ansúrez lleva esperando desde el principio de la conversación. Aprovechando que el Personaje está "descuidado" asimilando la realidad de esta afirmación, Alejandro actuará:

- ❖ Si el Personaje está solo, comenzará apretando con su mano el cuello del Personaje, en un intento de romperle el cuello. **Addenda:** Se deberá comenzar a realizar las tiradas oportunas de Pelea, teniendo en cuenta que la acción que pretende realizar Alejandro es Inmovilizar para después estrangular al Personaje.
- ❖ Si hay varios Pj's en el despacho, golpeará al Personaje con el candelabro tratando de acabar con él y a la par conseguir que se apaguen las luces de las velas. Pretende contar con la ventaja de comenzar un combate a ciegas, pues conoce el lugar y está muy acostumbrado a moverse a oscuras. **Addenda:** La tirada para golpear al Personaje será de Pelea con un -25% debido al "arma" que está utilizando.

Los Pj's se encuentran encerrados, a oscuras y posiblemente desarmados, enfrentándose a un enloquecido noble que puede "ver" en la oscuridad. Aunque son presa fácil, todavía tienen oportunidades de escapar. En caso de ir desarmados, podrán utilizar el propio candelabro o las patas de las sillas como armas. Incluso podrán acercarse a la armadura de la familia para conseguir la alabarda o la espada, pero Alejandro está más cerca de ellas y su intención es luchar con la espada. **Addenda:** Se debe recordar que luchar completamente a ciegas tiene un penalizador de -75% para los Pj's, aunque para Alejandro será de tan solo -25% al estar acostumbrado a moverse en penumbra. Cada asalto Alejandro tirará Escuchar contra el Sigilo de los Pj's para atacar o defender sin penalizadores, y por la contra, los Pj's realizarán la misma tirada de Escuchar y Alejandro de Sigilo, para reducir sus penalizadores y tener un -25% para dicho asalto.

Si es de día, los Pj's deberán percatarse de que Ansúrez evita acercarse a las ventanas, incluso aunque estas están tapiadas con tablones. Así, mientras algún Personaje pudiera intentar entretener a Alejandro, otro podrá intentar arrancar las tablas de la ventana permitiendo que entre la luz, enfureciendo, pero aterrorizando al dueño de la casa. **Addenda:** Como ya se comentó, hay dos tablones por ventana y para arrancar cada tablón tirando con las manos se deberá lograr una tirada de Fuerza por uno (FUEx1) y en el caso de usar una espada, un atizador de la chimenea... se podrá tirar Fuerza por tres (FUEx3) para arrancar dicho tablón.

Si los Pj's consiguen desbloquear tres ventanas y la luz del sol llena la estancia, Alejandro enloquecerá. Llevándose las manos a la sien y con los ojos llenos de lágrimas, gritará un lapidario "Maldito sea Dios, los hombres y el Demonio". Correrá hacia la ventana y se arrojará por la misma, rompiéndose el cuello al estamparse contra el adoquinado de la plaza. Tendido inerte en el suelo, parece sólo un pálido anciano, una sombra del noble que les ha "atendido" hace solo unos instantes. No pasará mucho rato antes que varios vecinos se arremolinan alrededor del cadáver.

En el caso de ser de noche y los Pj's logran abrir alguna de las ventanas, o logren encender alguna lámpara o antorcha, simplemente podrán equilibrar un poco la lucha pero Alejandro aun dispondrá de ventaja. **Addenda:** Alejandro en este caso no tendrá ningún penalizador a sus acciones y los Pj's aún deben restarse un -25% a todas sus acciones. Aun así, cada asalto los Pj's tirarán Escuchar contra el Sigilo de Alejandro para atacar o defender sin penalizadores. Obviamente Alejandro no tirará pues ya combate sin trabas.

Escapando de la casa

Si los Pj's logran acabar con Alejandro, puede ser de diversas maneras, pero las más "probables" son:

- ❖ Si es de noche o si es de día pero Alejandro no se arrojó por la ventana, dispondrán de todo el tiempo que precisen para registrar la casa sin mayores complicaciones, salvo que hicieran algo realmente "brutal" como provocar un incendio.



- ❖ Si es de día y Alejandro se arrojó por la ventana, apenas dispondrán de tiempo para salir de la casa por la zona menos “concurrida” sin ser vistos. Si se retrasan, podrían ser vistos por algún vecino y los Pj's deberán apañárselas para encontrar una convincente excusa o salir de la ciudad de inmediato, pues pronto los Fieles se pondrán a “buscar a los responsables”. Después de todo Alejandro Ansúrez no deja de ser un noble y su muerte no puede quedar impune.

Si Alejandro Ansúrez sobrevive a este encuentro, estará absolutamente alerta ante cualquier nueva intrusión en su casa. Comenzará a vagabundear sigiloso por la mansión, teniendo frecuentes y breves descansos para mantener la vigilancia de forma continuada durante varios días. En el caso que Domitila también esté viva, permanecerá de guardia, aunque tendrá que seguir realizando las labores de la casa, permitiéndose dormir algunas horas durante la noche.



Un amigo en la Judería

La Comunidad Judía Burgalesa

En el momento histórico de la aventura, la situación de la comunidad judía en Burgos es muy delicada. Tras la revuelta antijudía en Sevilla el pasado seis de junio, en la que más de cuatro mil judíos pertenecientes a unas doscientas familias fueron asesinados por la población local, los miembros de la comunidad burgalesa temen por su seguridad.

Aunque la mayoría se dedican al comercio y la industria, y no al negocio del préstamo, la protección que reciben de los nobles y su ostentación de salud y riqueza, mientras el resto de la población es pasto del hambre y la peste, suscita la envidia y canaliza el odio de los burgaleses.

Durante las últimas semanas y cada vez con más frecuencia, algunos judíos han sido atacados en los alrededores donde, tras ser robados y apaleados, han sido abandonados a su suerte.

Naturalmente, las denuncias interpuestas por el Rabino Selomoh Abenresque ante el alcalde Ferrán Martínez de Frías se demoran apiladas en un rincón que los funcionarios, con la excusa de la sobrecarga de trabajo motivada por las Cortes, retrasan intencionadamente.

En Sevilla y Córdoba han tenido lugar conversiones masivas, en las que los judíos han tenido que aceptar el bautismo para salvar sus vidas.

Los rumores que llegan del sur de Castilla aseguran que los que se negaron, ya sean mujeres, ancianos o niños, han sido ejecutados o vendidos como esclavos a los musulmanes. En Toledo, la crueldad desatada de sus habitantes ha llegado al extremo de quemarles vivos en hogueras e incluso despeñarlos masivamente.

En Burgos, en un solemne bautismo que se celebró el pasado 21 de Julio de 1390 en la Catedral de Burgos, el Rabino Mayor, Selemoh-Ha Leví, renunció a su cargo y se convirtió al cristianismo, adoptando el nuevo nombre de Pablo García de Santa María.

La mayoría de los judíos consideran a Pablo de Santa María un malsín (traidor o delator) que debiera ser ajusticiado, pero no pueden aplicar la ley de "justicia de sangre" que fue derogada por Juan I de Castilla en 1379 tras la muerte de José Pichón en la ciudad.

Addenda: Somos conscientes que el pogromo contra la comunidad judía en Burgos tuvo lugar el doce de agosto de 1391, sin embargo, nos hemos tomado la licencia histórica de adelantarlo para mejor desarrollo de la aventura. Nosotros pensamos que el "aniversario" de la conversión de Pablo García de Santamaría sería un momento importante tanto para apoyar a quienes creen que la conversión de su anterior rabino ha sido positiva para él y los suyos, como para los que le consideran un traidor y desean recordar a los demás que nunca perdonarán lo que hizo.

Un poco de historia

Esta parte es para que el Director se haga una idea, más o menos correcta, de la situación actual en los diferentes Reinos y lugares de la península.



En Sevilla, en el año de Nuestro Señor de 1379, José Pichón, de nombre Yusaph, era el almojarife y contador mayor (administrador de impuestos reales) del Rey Enrique II de Castilla. Este se vio implicado en un escándalo por corrupción y enriquecimiento ilícito, denunciado por sus propios correligionarios judíos. Aunque en un principio fue condenado a la cárcel, se libró a los veinte días con el pago cuarenta mil doblones y además fue restituido en sus funciones.

Tras la muerte del Rey Enrique II, el veintinueve de mayo de 1379, el nuevo rey Juan I de Castilla se coronó en Burgos, a donde acudió José Pichón como muchos otros judíos prominentes, dado que también tendría lugar allí la subasta de los impuestos reales. Algunos de estos judíos, en representación de varias comunidades, se presentaron al Rey en el día de la coronación para hacer una petición. Explicando a su majestad que había entre ellos un traidor, que merecía la muerte según las leyes de su religión, obtuvieron de forma indirecta un albalá, o cédula real, que permitía la muerte de los malsines, sin especificar el destinatario de tal condena. El Rey les concedió la cédula que fue entregada al rabino Jefe de Burgos. **Addenda:** En la comunidad judía os malsines eran informantes o chivatos que comunicaban a las autoridades quienes de entre los otros miembros de su comunidad estaban cometiendo algún delito ya fuese civil o eclesiástico, desde usura hasta herejía o adoración "pagana". Estos traidores eran severamente castigados si eran descubiertos, pero sólo si las autoridades lo permitían.

La delegación tomó esta orden, y junto con otros varios líderes de la comunidad, se presentaron a Fernán Martín, verdugo del Rey para hacerle cumplir el mandato real. Este, sin titubear, a una hora temprana del veintiuno de agosto de 1379, se dirigió, junto con Zulema y Zag a la residencia de José Pichón, que todavía estaba durmiendo. Tan pronto como apareció a la puerta, Fernán echó mano de él y, sin decir una palabra, lo degolló según la costumbre establecida en el gobierno interno de la judería. **Addenda:** Probablemente este Zulema sea una referencia al nombre de Salomón y Zag sea a la del nombre de Isaac.

Al enterarse de la muerte de José Pichón, el Rey Juan I, enfurecido, mandó ejecutar públicamente a Zulema, a Zag y al rabino jefe de Burgos, que también estaba en la trama, así como cortar la mano derecha del alguacil mayor que había intervenido en ella y retiró a la comunidad judía la potestad que hasta entonces había tenido de aplicar "justicia de sangre entre sus miembros".

Cuando en el año 1390 falleció el Rey Juan I de Castilla al caerse de su montura, dejó por escrito en su Testamento la creación de un Consejo de Regencia durante la minoría de edad de su hijo el joven Rey Enrique III, encabezado por el Arzobispo de Toledo, Pedro Tenorio, y cinco nobles, el Marqués de Villena Alfonso de Aragón, el Arzobispo de Santiago Juan García Manrique, el Maestre de Calatrava Gonzalo Núñez de Guzmán, el Conde de Niebla Juan Alfonso de Guzmán y el Mayordomo Mayor Juan Hurtado de Mendoza. Este era un momento especialmente delicado, pues además de la llegada al trono del Rey Enrique III de Castilla en minoría de edad, once años, se sumaba la idea que tenía la sociedad de la relación entre la monarquía y los judíos.

Toda Europa sufrió desde hacia medio siglo la peste de 1348 con devastadoras consecuencias para la población, la economía y la política. En la búsqueda de explicación a lo que sucedía, era habitual recurrir a todo tipo de causas imaginarias, especialmente atribuirlo a un castigo divino a los cristianos por permitir la presencia de los judíos entre ellos, o culparles directamente de envenenar los pozos de agua para propagar la peste, atribuyéndoles el propósito de destruir la cristiandad. El deterioro de la convivencia, alterada también por "la fama que tenían los judíos de ricos y el afán de robarles", llevó al estallido de revueltas antijudías, incluyendo la matanza de miles de judíos, que comenzaron en la Europa central y se extendieron hasta España.

Ante lo que se preveía como una situación muy complicada, en el año 1389, el Arzobispo de Sevilla Pedro Gómez Barroso, prohíbe las actividades antijudías del Arcediano de Écija Ferrant Martínez. Pero el Arzobispo fallece al año siguiente y queda como máxima autoridad en la diócesis el arcediano de Écija. Éste ordenó inmediatamente la destrucción de las sinagogas y de todos los libros hebreos de la diócesis, y el traslado de las lámparas santas judías a la catedral de Sevilla.

Este mismo año de 1390 muere el Rey Juan I de Castilla y en Burgos, en el mes de julio se produce la conversión de Salomón Ha Levi, que era el rabino mayor de Castilla, tomando el nombre de Pablo de Santa María.



El 6 de junio de 1391 el Arcediano de Écija, Ferrand Martínez, asalta la judería sevillana, saqueando y quemando las casas, y pasando a cuchillo a cuantos moradores encuentran. Se dijo que más de cuatro mil judíos fueron asesinados, aunque la mayor parte se vio obligada a aceptar el bautismo para salvar sus vidas. Este brote de violencia se extiende con rapidez por toda la península y solo dos días más tarde es asaltada la judería de Córdoba. El 18 de junio es atacada por la noche la comunidad judía de Toledo, y el 9 de julio sucede en Valencia. El 5 de agosto fue asaltado y destruido el call de Barcelona, el 10 de agosto sucedió la masacre del call de Girona y dos días después, el 12 de agosto se produjo el asalto en Burgos... aunque fueron muchas más las ciudades o lugares donde se dieron estos actos violentos.

Es importante resaltar que en Madrid, una muchedumbre de exaltados, entre los que destaca un tal Ruy Sánchez de Orozco, saltan la cerca y asesinan, saquean e incendian la judería, sin que ni el Concejo de la ciudad ni los nobles allí presentes hagan nada por impedirlo. Por este motivo, el Rey Enrique III, impotente e incapaz de controlar estos actos, escapa y termina refugiándose entre los gruesos muros del Alcázar de Segovia.

El veinte de julio del año de nuestro Señor de 1391, el Rey Enrique III toma bajo su protección la aljama de Burgos colocándola bajo su salvaguarda. A esto ayuda, que el Concejo brindara al monarca la celebración de unas Cortes, lo cual creaba una situación de relativa calma.

Hacia el mes de septiembre de 1391, se tapiaron y cerraron las puertas de la judería de Burgos para mayor seguridad. Lo peor parecía haber pasado, y afortunadamente aunque se habían producido robos continuados, sólo se habían producido un par de homicidios.

Entrando en la Judería

El acceso a la aljama para cualquiera que no sea judío no será fácil, lo que incluye a los Pj's. En la puerta de acceso que da paso a la judería, se verán a dos guardias del Concejo y a varios miembros de la comunidad hebrea junto a un escriba judío que anota rigurosamente quienes entran y quienes salen, facilitando esta información a los guardias. **Addenda:** En muy pocos meses se tapiarán la mayoría de las calles que dan acceso a la judería, con lo cual si piensas que es "demasiada" guardia, simplemente diles que la mayoría de accesos están tapiados y mantén la guardia con el escriba en los más amplios.

A partir de Vísperas (hacia las seis de la tarde) hasta Prima (hacia las seis de la mañana), los soldados impedirán que nadie entre o salga de la judería. En el caso que los Pj's deseen permanecer en el interior a esas horas deberán pactar previamente el alojamiento con alguna familia del interior o de lo contrario serán amablemente "invitados" a abandonar la judería antes del toque de "queda". **Addenda:** Quedarse a pasar la noche dará que hablar y entre los "cristianos" no estará demasiado bien visto. Debido a que la mayoría de incidentes, pequeños robos y asaltos a la comunidad judía, han sucedido después de Vísperas, los guardias del Concejo acudirán de inmediato si se produce algún altercado a partir de esa hora.

Como es "natural", los Pj's pueden tratar de acceder con subterfugios, ya sea trepando a algún tejado para deslizarse al interior o haciéndose pasar por judíos de otras comunidades. Debido a las suspicacias levantadas por los asaltos, cualquier intruso que sea localizado en la judería una vez dado el "toque de queda", será detenido y llevado a la prisión junto al Arco de San Gil. Allí, encerrado en una húmeda celda, deberá esperar hasta que alguien de buen nombre y prestigio pague una fianza o sea juzgado, lo que puede tardar bastantes días. **Addenda:** En el caso que alguno de los Pj's sea arrestado, podrá ser liberado pagando una fianza de cincuenta maravedíes. El Personaje que desea hacerse cargo de la fianza puede realizar una tirada de Comerciar y por cada 1% de categoría de Éxito restará un maravedí, aunque diez de estas monedas será lo mínimo que debe dejar caer en la bolsa del escriba. También puede ser que los Pj's sean todos arrestados. En este caso, si andan en buenos tratos con Menazio de Talavera será este quien disponga de la fianza.

Como las noticias vuelan, si se produce la detención de un ciudadano castellano libre, los rumores, verdaderos o falsos, sobre lo injusto de su detención pronto se extenderán por cada rincón de la ciudad, generando aún más descontento entre los burgaleses. **Addenda:** Leandro "el torpe" se dará buena maña en difundir estos rumores, y si los Pj's averiguan esto, deberán ser muy cuidadosos si no quieren verse como "abanderados" del inminente pogromo.



Por el contrario, todos aquellos que sean vistos en tratos con los judíos pronto serán calificados de "amigos de los marranos", y los Pj's, cuando salgan o entren a la judería serán abucheados o escupidos por algunos de los transeúntes más radicales, serán objeto de burla de los niños alentados por sus padres, e incluso podrían recibir algún tomate. **Addenda:** Si se envalentonan y enfrentan a un grupo, es fácil que reciban un tomatazo podrido. Si intentan ir más allá, comenzarán a "lloverles" piedras... Que se pasa mucha hambre y los tomates están muy caros.

Buscando a Jerudah Alguadix

Los Pj's tendrán que aventurarse en la judería para buscar al tal "Jerudah" que se mencionaba en la carta del padre Quiterio. Por el nombre es fácil pensar que es un judío, pero "encontrar" a la persona correcta con dicho nombre es una complicada tarea, pues hay bastantes vecinos en la aljama con ese nombre. Es casi seguro que a cualquiera que pregunten conozca a algún "Jerudah".

Si los Pj's son más o menos hábiles y encajan los detalles que conocen, pueden suponer que el tal Jerudah debe ser una persona abierta y con tratos con los no judíos, además de tener en torno a cincuenta años. Lo que les debiera "ayudar" a encontrar a Jerudah Alguadix. **Addenda:** Los Pj's podrán tirar por Elocuencia, sumando la mitad de lo que dispongan en Conocimiento de Área (Burgos), para "convencer" a los vecinos de la aljama de que les indiquen donde encontrar a Jerudah, y realizar una tirada de Suerte para que sea el que buscan. Por cada tirada realizada perderán una hora y pueden ayudarse con los bonificadores que se estimen oportunos dependiendo que detalles aporten los Pj's, como la edad, amistades entre los cristianos...

Finalmente, salvo que los jugadores lo hicieran realmente mal, debieran encontrar al Rabino Jerudah Alguadix...

La Casa del Rabino

La casa del rabino está en el conocido Corral de los Judíos, no lejos de la puerta de Doña Lambra, al final de la calle Mataderos, muy cerca de la puerta de San Martín, por donde abandonan la ciudad los peregrinos.

Se trata de una casa judía típica de una sola planta. El lugar más importante de la casa es el patio cubierto de yesería, con un estanque en el centro en el que nadan varias carpas. A no demasiada distancia se observa el aljibe que recoge el agua de lluvia, junto a la Miqva, la estancia que se usa para el baño litúrgico.

Los Pj's observarán que en la parte derecha del dintel de cada puerta hay un pequeño adorno. **Addenda:** Con una tirada de Teología -5% / Leyendas -20% podrán averiguar que se trata de la mezuzah o en castellano la "jamba de la puerta", que contiene un pergaminio con dos versículos de la Toráh escritos.

La casa dispone de varias habitaciones muy amplias distribuidas alrededor del patio, incluyendo los dormitorios principales y los de los invitados. En la parte más "protegida" de la vivienda se encuentra el salón principal donde tienen lugar las reuniones. Además, dispone de un acceso a un sótano cuidadosamente disimulado. **Addenda:** Si los Pj's logran una tirada de Descubrir con un -50%, podrán darse cuenta de la extraña forma en que encajan varias losas deliberadamente disimuladas debajo de la alfombra. Si registran sin disimulo, es decir, apartando "estorbos", la tirada de Descubrir solo será con un -20%. En el sótano hay víveres para subsistir durante un tiempo, en el caso que la familia "debiera" refugiarse aquí.

Addenda: Para el mejor transcurrir de la aventura, sin importar el momento en que se presenten los Pj's en la casa del rabino, éste se encontrará reunido con otros judíos de la comunidad.

Siendo indiscretos

Se presenten a la hora que se presenten, cuando los Pj's acuden a la casa de Jerudah, la esposa del rabino, Miriam les recibirá y pedirá que esperen mientras consulta a su esposo si puede recibirlas. Al rato, les invitará



a pasar al interior y les acomodará en una habitación en la que se nota el frescor que produce la pequeña fuente que hay en el centro del patio.

Miriam no tardará en volver a la habitación donde están los Pj's con una bandeja repleta de bebidas y pequeños pasteles, para luego continuar hacia otra dependencia próxima con otra bandeja similar. Llamará y la dejará a la entrada, donde un hombre la recoge y cierra la puerta. Cualquier Personaje que disimuladamente se aproxime a la puerta donde Miriam dejó la bandeja, podrá escuchar una conversación. **Addenda:** Quien desee acercarse deberá superar una tirada de Sigilo contra el Descubrir de Miriam para no ser descubierto y de lograrlo, deberá pasar una tirada de Escuchar para oír lo que se dice en esa habitación. La lógica hace que el idioma utilizado en la reunión sea el hebreo, pero dado que sólo Onofre sabe hablarlo, queda a discreción del Director de Juego, modificarlo para que lo hagan en castellano si el médico no está presente en esta escena.

En el interior de la estancia parece haber tres personas. Una de las voces, la más exaltada, grita que no se debe acatar la voluntad de los cristianos, por mucho que los roben y golpeen, y convertirse en lo que no son, aunque sea por conveniencia como dice otra de las voces. Una tercera voz apenas habla y mantiene el equilibrio entre las otras dos personas, dando la razón a uno u otro dependiendo del argumento, pero su postura parece ser que es aceptar la conversión de cara a la sociedad y que cada uno mantenga sus propias raíces apoyado en el resto de la comunidad. **Addenda:** Aunque los Pj's no lo sepan, estas tres personas son las más influyentes en la judería y discuten lo que debe hacer su gente frente a lo que está sucediendo en el resto de la península. Es Jerudah Alguadix quien se mantiene "apaciguador", mientras Selomoh Abenrresque es más beligerante y no acepta la conversión que propone a las claras el más joven de los tres judíos, Osua Bienveniste.

Pasará un buen rato, y recibirán varias visitas de la esposa del rabino, antes de que nadie les atienda. Si Miriam descubre a algún Personaje "espiando" cerca de la habitación, le invitará a volver a esperar donde les acomodó y ella se sentará a la puerta hasta que su esposo termine. Posteriormente, antes de reunirse Jerudah con los Pj's, Miriam le contará lo que ha sucedido, pero no tomará ninguna acción más de prevención, como podría ser avisar a los vecinos, a menos que se lo solicite su marido.

Una charla con malas noticias

Los Pj's entrarán en la estancia en la que antes se encontraban "discutiendo" los tres judíos y observarán que todo está perfectamente preparado para "una nueva reunión". El judío les invitará a sentarse y les ofrecerá bebida y dulces antes de preguntarles amablemente el motivo de la visita. Los Pj's han de ser cautos con lo que indagan, pues Jerudah es desconfiado con este "secreto" que lleva guardando desde hace tantísimo tiempo.

Aunque escuchará detenidamente a los Pj's, tendrán que convencerle que son de fiar y por supuesto, adversarios de la Fraternitas. **Addenda:** Esta parte debe ser interpretada, pero si se observa que los Pj's no lo están haciendo demasiado bien, puede realizarse una única tirada de Elocuencia para "convencer" a Jerudah de sus "buenas intenciones".

La clave cifrada

El texto que ha escondido Juan de Villafranca en la carta y los mapas de la planta y el alzado de la Colegiata de San Martín de Elines, es la frase que deberán decir a Jerudah Alguadix, para que colabore con los Pj's y pueda contarles lo que conoce de la "Fraternitas", o acerca de los sucesos que ocurrieron hace años. Esta frase oculta es "Qui Oculos Habent" o "los que tienen ojos..." y que completan la oración "qui oculos habent ad videndum et no vident", que hay en el texto. Esta frase, "los que tienen ojos para ver, pero no ven", era una "clave" que tenían Jerudah Alguadix, Juan de Villafranca, Quiterio de Vivar y Tancredo. La utilizaban para aludir al conocimiento que tienen de la Fraternitas Proditoris, por oposición al del resto de población que no son capaces de encontrar las señales que evidencian su existencia. Para cuando los Pj's descubran el texto, es muy probable que el padre Quiterio ya haya fallecido, lo que deja sólo a Jerudah para que pueda ayudarles.

Addenda: Como resolver el enigma escondido en los planos y encontrar el mensaje secreto se explica en el Apéndice V.

La mala nueva

Mientras los Pj's estén reunidos con Jerudah, Miriam llamará a la puerta y pedirá a su esposo que atienda a un mensajero que “solo puede hablar al propio rabino en persona”. Bastará un vistazo para comprobar que la expresión de la esposa es de clara preocupación, mirando a los Pj's con nerviosismo y con un ligero temblor en la voz. **Addenda:** El visitante es Ramiro, un rufián al que Leandro “el torpe” ha pagado para secuestrar al hijo del rabino y chantajearlo. Debiera ser obvio para los Pj's que este hombre ha entrado en la judería evitando a los guardias y el “toque de queda”.

Jerudah se disculpará y acudirá a la estancia donde antes esperaron los Pj's. Allí se encontrará con un hombre de aspecto “poco fiable” y que esconde un cuchillo en la espalda. Miriam no quita ojo de la estancia donde su esposo conversa con su visita. En el caso que alguno de los Pj's logre salir de donde están y que nadie se fije, verán que en cierto momento el judío parece intentar agarrar a la otra persona y esta le aparta bruscamente. Tras esto, Miriam se acercará a su esposo mientras el visitante se dirige a la salida advirtiendo a Jerudah que “ya sabe lo que hay que hacer si no desea que suceda nada malo”.

En este momento los Pj's pueden hacer varias cosas, que resumiremos en las más probables:

- ❖ Que los Pj's sean de valor comedido y esperen a que pase la tormenta. Esto, es, que no se muevan de la habitación en la que están hasta que el visitante salga de la casa igual que entró. Tras esto, Jerudah les propondrá un “acuerdo”.
- ❖ Que alguno de los Pj's decida que no es conveniente enfrentarse a este individuo pero decide averiguar a qué se debe la amenaza que profirió al salir. En este caso, si tiene suerte le podrá seguir hasta una casa bastante mugrienta en la zona del arrabal de la Vega, como se explicará posteriormente. **Addenda:** Los Pj's que sigan en secreto a este hombre deberán tirar por Sigilo contra el Descubrir de Ramiro. De noche todos los gatos son pardos, así que los Pj's deberán tirar Descubrir o Rastrear contra el Sigilo de este rufián para no perderlo entre las calles.
- ❖ Que en un arranque de valor intenten detener al visitante, momento en el cual Jerudah les gritará que lo dejen salir de la casa, y aquí se pueden producir varias situaciones:
 - Los Pj's harán caso al judío y dejarán marchar a este hombre. El propio Jerudah, sabiendo de su “necesidad” mutua les propondrá un “trato”.
 - Si los Pj's, ignorando al judío, se enfrentan al visitante y son derrotados, éste advertirá a Jerudah que las condiciones han cambiado y que pronto tendrá malas nuevas... **Addenda:** En este momento se puede haber ido al traste toda la aventura, pues Jerudah puede pedir ayuda a los suyos para capturar a los Pj's para intercambiarlos como “disculpa”, puede cerrarse en banda y no contarles absolutamente nada de la Fraternitas...
 - Si los Pj's se enfrentan al visitante y lo derrotan. Si lo matan estaríamos en el mismo caso que el punto anterior, pero con la agravante de la “ira” de Jerudah que puede pedir a los suyos matar a los que tanto mal le han causado. En el caso de que lo derroten y no lo maten, si se muestran “convictos” o “interrogan” al rufián, pueden averiguar que dos compañeros suyos tienen al chico encerrado en una casucha del arrabal de la Vega. Al parecer uno apodado “el torpe” es quien ha pagado por las molestias. Apenas le conoce, pero podrá describirlo. En base a su descripción, Gerardo puede “recordar” que alguien así estuvo trabajando en la Colegiata.

Puede darse el caso de los Pj's decidan intentar obligar a Jerudah o a Miriam a través de la violencia. Ambos están tan desesperados que la intimidación no será efectiva y sólo cederán bajo tortura. **Addenda:** Para lograr que Jerudah hable deberán lograr una tirada de Tormento contra la Templanza del judío, que les contará todo lo que sabe. Miriam no tiene información importante. Los Jugadores deberán tener en cuenta que, si Jerudah o su esposa sobreviven, en el futuro denunciarán a los Pj's debido a la protección Real de la Judería de Burgos.



Si además del tormento, los Pj's llegan al extremo de asesinar a la familia de Jerudah, se convertirán en uno de los rumores más comentados en la ciudad durante los próximos días, lo que dificultará enormemente su investigación. Incluso, la justicia podría buscar una solución temporal a la rabia de la comunidad judía ante lo sucedido y así los Personajes podrían ser ajusticiados públicamente para aplacar las protestas.

Pero... ¿Qué ha sucedido?

Este hombre, Ramiro, le ha "propuesto" al rabino mediar frente a los otros judíos para que no acepten la conversión y mantengan su "herética" fe. De lo contrario, su hijo Aarón se reunirá con el Creador.

¿Y por qué sucede esto? Todas las respuestas tienen que ver con los intereses del Arcediano Sebastián Bardejo:

Fue hace varias semanas, cuando Leandro interceptó la carta que enviaba el arquitecto Juan de Villafranca a Jerudah, y la Fraternitas descubrió la importante relación que mantenía el artesano con el judío. Si ya tenía bastante inquina hacia ese colectivo, ahora se convertía en su acérrimo enemigo. Decidido a acabar con la comunidad, enumeramos sus razones.

- ❖ La primera tiene que ver con su posición como Maestre de la Fraternitas. Su intención es que los judíos no acepten abjurar de su fe a favor del cristianismo, y así poder tomar al asalto la judería. El motivo es llegar hasta Jerudah, pues tras varios meses de vigilarlo con más pena que gloria e intentar que sufriese algún percance, ahora la ocasión se le presenta a favor si logra que Burgos se una a las otras ciudades como Sevilla, que "han logrado deshacerse de este problema de herejes". Con esta "disculpa" podría eliminarlo y registrar su vivienda por si hubiera alguna cosa que robó el pintor de la Hermandad. Encuentre algo o no, pretende después incendiar la vivienda para destruir cualquier prueba.
- ❖ La segunda es por su puesto de Arcediano. No desea más conversiones como la sucedida con el anterior rabino, que ahora parece ser que se ha encaminado hacia la vida religiosa y muchos son los que le aplauden. Y de entre estos muchos, algunos de gran relevancia podrían verse tentados a "elevar" a un converso a posiciones que no debiera ni imaginar.

Además, con la "aparición" del tríptico de la santa, Jerudah Alguadix podría atar algunos cabos, o simplemente pretender sacar provecho de la situación y extorsionar a la iglesia para ayudar a los suyos.

Para llevar a cabo este plan, el Arcediano Barbejo ha ordenado a Leandro que secuestre al hijo del rabino Jerudah, para poder presionarle. Sabe de las "dudas" de la comunidad judía sobre convertirse o no al cristianismo, y con esto se le puede obligar al rabino a "decidir" mantener la "fe" de sus vecinos ante lo que pueda suceder. Posteriormente, cuando Leandro "ayude" a los fieles cristianos a rebelarse en contra de los "herejes usureros", podrá llegar hasta Jerudah y deshacerse con disimulo del estorbo. Si Jerudah no acepta el chantaje que le "sugieren" los secuestradores con el secuestro de su hijo, la muerte del joven, probablemente, le hará cometer el error de rebelarse en contra de los cristianos. Cualquiera de las posibles "elecciones" beneficia los propósitos del Arcediano Bardejo.

El acuerdo con Jerudah Alguadix

El rabino Jerudah está dispuesto a cualquier cosa con tal de salvar la vida de su único hijo. Si los Pj's deciden ayudarlo, aunque no sepan cómo hacerlo, les ofrecerá todo lo que precisen, desde oro a información, incluyendo el remitirles a la Iglesia de Villargámar donde sabe que está el libro de Heráldica y la Biblia.

Resolviendo el problema

Los Pj's pueden de diferentes maneras averiguar donde se encuentra encerrado el pequeño Aarón, ya sea siguiendo al rufián de Ramiro hasta la casa, o intimidándolo hasta que confiese, con sobornos a las gentes de mal vivir hasta llegar a la verdad... Finalmente todo los llevará a una desvencijada casa próxima a Arroyo Jimeno en la zona del Arrabal de la Vega. La casa no es más que un muro de piedra con algunos ventanucos



cerrados, que apenas dejan ver una rendija de luz que se filtra al exterior y un tejado de pizarra que ha tenido días mejores. Es fácil suponer que el interior de la casa será de una estancia única con una chimenea, una mesa, varias sillas y algún camastro a su alrededor. Y no estarán equivocados.

Dentro de la casa están Rufino y su esposa Soledad, que se ganan unas monedas manteniendo al niño en un rincón, atado como una morcilla y con un saco cubriendole la cabeza. Le han atizado unas cuantas veces hasta “convencerle” que gritar no le viene bien y le han cortado en la barbilla cuando rasgaron el saco a la altura de la boca para darle de mal beber y peor comer. **Addenda:** *Leandro contrató a Ramiro para secuestrar al pequeño y retenerlo hasta nueva orden. Éste ha convencido a su hermano Rufino y su esposa de que le ayuden a cambio de una “generosa” retribución. Han recibido la mitad del pago por el trabajo, y los tres piensan que recibirán el dinero o nuevas instrucciones en unos días. Pero esta orden jamás llegará, pues ni a Leandro ni a su superior el Arcediano Barbejo, nada de lo que le suceda al crío le interesa.*

Si los Pj's deciden echarle valor al asunto, no les debiera ser complicado rescatar al pequeño. Si no son astutos, Ramiro se “protegerá” tras el chico con su cuchillo amenazando con sesgarle el gazzate de no dejarle marchar.

En el caso que los Pj's anden con poco coraje y decidan llamar a las autoridades, primero deberán convencer a los Fieles de la guardia. De lograrlo, la situación terminará trágicamente pues les da bastante igual que los rufianes amenacen con matar al chaval. Entrarán violentamente y nadie saldrá con vida de la casa del arrabal. **Addenda:** *Como se suele decir, es mejor hacer las cosas por uno mismo que mandar hacerlo a los demás.*

Nada más se puede sacar, pues tanto los secuestradores como Aarón no saben más de lo que ya hemos contado.

Semillas de Revolución

Aunque este no se puede considerar un “apartado” que forme parte de la continuidad del módulo, si queremos dar una pauta de las muchas posibilidades que se pueden dar con este asunto y que implique a la trama principal.

En caso de que todo termine de manera “desastrosa” con la comunidad judía, ya sea por la muerte de Aarón por culpa de los Pj's o la actitud violenta de estos al tratar a Jerudah o su mujer, o por cualquier otro suceso de este calibre, los judíos pueden tomar la decisión de “rebelarse” frente las autoridades denunciando lo sucedido ante los alguaciles, manifestarse frente al Concejo exigiendo justicia, impidiendo el paso a los cristianos a la judería, linchamiento de los Pj's o de alguno que se les “parezca”... Todo esto conducirá a que el capítulo final se resuelva de diferente manera, pues la “conversión” masiva ya no lo será tanto y casi con toda seguridad el “atentado” contra el Arzobispo será declarado responsabilidad de los “marranos”, lo que posiblemente derive en un asalto y masacre de la judería burgalesa.

Pero también pudiera darse que los Pj's convenzan a Jerudah Alguadix de su buena fe y este les pueda proporcionar los medios necesarios para llevar a buen fin sus pesquisas. **Addenda:** *Esto pueden ser suficientes maravedíes para alquilar una barca o un caballo o cualquier otra cosa, provocar distracciones en la plaza de Pozo Seco para que los Pj's se cuelen en la casa de los Ansúrez, algún cerrajero para cuestiones un tanto “particulares”, e incluso si ha muerto algún Personaje anteriormente puede ser factible que un amigo judío de Jerudah esté dispuesto a ayudarlos y el Jugador se reincorpore a la aventura...*

Todas estas opciones dependerán del juicio del Director y de lo que puedan beneficiar o no a la aventura en un momento concreto.



La Ermita de Villargámar

La pequeña ermita de Villargámar se encuentra sobre una pequeña colina a casi una hora andando tras abandonar la ciudad por la puerta de San Martín, río abajo, próxima a algunas de las pocas cabañas de campesinos que quedan del antiguo pueblo. Dada su ubicación es bastante fácil ver quien se dirige hacia la ermita.

Sólo unos pocos feligreses acuden a los oficios de la ermita desde las cabañas vecinas, pero un par de viudas asisten fielmente a la misa que oficia el padre Enrique todas las mañanas a primera hora.

El párroco recibirá a los Pj's, pero estos tendrán que ingenárselas para que el sacerdote reconozca poseer lo que andan buscando. Hay que destacar que el cura no sabe absolutamente nada de la *Fraternitas Proditoris*. Los Pj's pueden averiguar lo que sabe el sacerdote de diversas maneras:

- ❖ Si los Pj's tratan de razonar con el sacerdote y le convencen de sus "buenas intenciones", les mostrará los libros que le envió hace unos meses el padre Quiterio de Sotopalacios. **Addenda:** Para ello lo Pj's deberán primero lograr una tirada de Empatía y la categoría de Éxito o Fracaso sumarla o restarla a una tirada de Elocuencia. Tan solo si lo logran el padre Enrique confiará en los Pj's.
- ❖ Si los Pj's le muestran la carta que envió Jerudah a sus "amigos" y le confirman que fue éste quien la escribió, les mostrará los libros. En caso contrario intentará apoderarse de la misma y destruirla de la manera más rápida: quemándola, rompiéndola...
- ❖ Si los Pj's deciden amenazarle o intimidarle, el sacerdote se pondrá muy nervioso e intentará escapar en cuanto le den una oportunidad. **Addenda:** Los Pj's deberán tirar Tormento contra la Templanza del sacerdote para que este les cuente todo lo que sabe.

Si los Pj's deciden atar y amordazar al padre Enrique, podrán registrar la ermita y sin demasiadas complicaciones encontrar los cinco libros en el fondo de un arcón en el cuarto en el que duerme el sacerdote. **Addenda:** Aunque más tarde o más temprano los encontrarán, deben realizar una tirada de Descubrir. El éxito o fracaso determinará el tiempo invertido en la búsqueda.

Es obvio pensar que los Pj's tomarán esta actitud si no hay nadie en la ermita y estarán atentos a los que puedan acercarse subiendo la colina. De no ser así, un par de ancianas observarán lo que sucede y correrán a dar la alarma. De no poder escapar gritarán para que alguno de los campesinos que trabajan las tierras próximas las escuchen.

Si el sacerdote logra zafarse de los Pj's en algún momento, correrá hacia la campana y la tocará para que los vecinos sepan que se encuentra en apuros. En pocos minutos un grupo de aldeanos se acercarán con sus aperos de labranza para dar cuenta de los Pj's.

Sea cual sea la manera por la cual logren los Pj's averiguar lo sucedido, se resume en que hace cinco meses el padre Quiterio de Sotopalacios le envió cinco libros. Aunque apenas ha podido leer debido a su poca pericia



para los latines, asegura sentirse abrumado en especial por dos ejemplares cuidadosamente "miniados", o como dice el párroco "con muchas estampas".

- ❖ El primer libro tiene un título especialmente largo en su primera página. Es "El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras et señoríos que son por el mundo e de las señales et armas que han cada tierra y señorío e de los reyes e señores que la proveen". **Addenda:** Cualquier Personaje que supere una tirada de Corte podrá ver que en el libro se da relevancia al hecho de contener «las señales et armas» de soberanos y países; donde figuran las enseñas e historia de la heráldica del continente, detallando más detenidamente las de la península ibérica y sus muchos reinos.

El autor, un franciscano anónimo, debió de viajar durante muchos años. Tal vez no alcanzara los países lejanos que describe, pero es perfectamente aceptable que conociera los principales reinos de Europa y las islas del Mediterráneo occidental. Los viajes del anónimo franciscano debieron efectuarse en diferentes momentos de su vida, y de cada uno de ellos conservaría notas o breves relaciones que iría incorporando a su libro. Por esto, en la redacción es patente el desorden y los itinerarios muy poco convincentes. El libro se dio a conocer en torno al año de 1376.

Lo más destacable de este libro es que en los diferentes capítulos se observa que unas páginas están más "desgastadas" que otras, como si quien lo hubiese leído se hubiera "fijado" más en estas que en otras. Estas páginas en concreto hablan sobre familias de diferentes lugares, describiendo sus blasones, una breve reseña y en algunos casos un pequeño árbol genealógico. **Addenda:** Estas familias son las pertenecientes al Consejo de los Doce de la Fraternitas Proditoris hasta la "expulsión" de los Ansúrez.

Los Jugadores deberán leer cada reseña de estas familias, lo que les llevará un buen rato, para darse cuenta de que todas ellas en algún momento de su historia han visitado Burgos, siendo devotos o realizado ofrendas a San Vitores. **Addenda:** Esto debiera llevarlos a preguntarse el motivo y la casualidad de lo sucedido con estas familias. No debiera ser complicado descubrir que este Santo tenía una ermita dedicada a ella muy cerca de Burgos. Esta ermita es donde el Arcediano Sebastián Bardejo pretende celebrar un nuevo Capítulo para ultimar los detalles del atentado contra el Arzobispo, y renovar el vínculo con los Tenebrarii hacia su persona.

- ❖ El segundo libro es el "Proslogio" de Anselmo de Canterbury, redactado hacia el año 1077 como si fuera una meditación u oración dirigida a Dios, en la que se argumenta la existencia de este.
- ❖ El tercer libro es el "Cantar del mío Cid", donde se relatan las hazañas heroicas del caballero castellano Rodrigo Díaz el Campeador.
- ❖ El cuarto libro es una fina pieza de escribanía. Se trata de una Biblia maravillosamente ornamentada con miniaturas que detallan la narración, especialmente las dedicadas a la vida de Jesús. **Addenda:** Si los Pj's logran sacar una tirada de Descubrir, verán que faltan unas cuantas hojas. Les será imposible saber que correspondían al "Testamento de Judas" y que Catalina, la esposa de Alejandro Ansúrez las, arrancó cuando entendió el "pecado" que narraban. Si que puede verse en el ex libris que pertenecía a la familia Ansúrez desde hace más de quinientos años.
- ❖ El quinto libro es "El Cantar de Roldán" o "La Chanson de Roland", un poema épico de cientos de versos atribuido a un monje normando llamado Turoldo.

El Libro del Conocimiento de todos los Reynos et Tierras

Son muchas las familias descritas en este libro, pero quien sea meticoloso al mirarlo, descubrirá que hay algunas esquinas de las páginas que están más desgastadas, probablemente porque alguien las ha consultado con mayor asiduidad.



Aunque lo anotado sobre cada familia es muy extenso, señalamos de cada una solo lo relacionado con la capilla a San Vitores en Burgos. Esta es la pista que los Personajes deben descubrir. **Addenda:** Ver la Ayuda XIII, donde se encuentra el texto completo. Aunque en esta ayuda sólo figuran las familias de la Fraternitas, se debe hacer la observación a los jugadores que el libro contiene muchísimas más. Otro método para determinar cuáles son las familias implicadas es buscar en el libro los emblemas que figuran tanto en el taller de Tancredo, como en el mural de la mansión de los Ansúrez.

Extracto del texto relativo a las familias y lo relacionado con la capilla de San Vitores en las ciénagas de Burgos:

❖ Abarca

“...caminar con las abarcas hasta la ermita de San Vitores en tierras castellanas, para ofrecerle sus oraciones y devoción, tal y como prometió junto con otros caballeros si salía con vida de aquellas lejanas tierras”.

❖ Alvarado

“Muchos de los Alvarado han medrado con el paso de los tiempos, cada vez con más haciendas y oro en sus bolsas, pero sobre todo son muy conocidos y apreciados por las buenas calidades de la madera de sus árboles, que han facilitado a quienes con buen oro pagan. Tal es así, que tan lejos las han vendido su madera que buenas vigas de los Alvarado han sido usadas para construir torres fortificadas en tierras burgalesas, y hasta una ermita edificada sobre malas tierras cubierta de agua se ha mantenido en pie gracias al vigor de estas recias maderas”.

❖ Ansúrez

“...y es gracias a ella, que su hijo Pedro de Ansúrez, tras regresar de Asturias erige una pequeña capilla a San Vitores al que su madre era devota y rezaba para que este regresara con vida de tan lejanas tierras.”

❖ Cardona

“Dicen las leyendas que este se enteró de la noticia cuando viajaba por tierras burgalesas para visitar a un amigo y paró en una pequeña capilla a San Vitores que encontró en el camino para rezar en agradecimiento”.

❖ Cevallos

“...que donaron buenas bolsas de oro por devoción a san Vitores” y “...dijeron ser buena representación de capilla similar próxima a la ciudad de Burgos consagrada a cierto santo muy rezada en la zona. En esta capilla tienen sus entierros y sus lápidas muchos de los descendientes de la familia, aunque ancianos de la zona rumorean que son todos los que están pero no están todos los que son”.

❖ Dávila

“...devoto de San Vitores, tal vez por su proximidad al estrado que tenía como Juez de Castilla...”

❖ Feria

“...algunos caballeros del linaje se reunieron en una vetusta ermita a las cercanías de Burgos para conjurarse en buscar fortuna, junto a otras nobles familias, mientras combatiesen durante la reconquista en aquellas tierras del sur...”

❖ Lara



“...tras reunirse en una pequeña ermita burgalesa con parte de la nobleza”,

❖ Mariño

“Y bien es cierto que dicen los vecinos, que muchos de los primogénitos de la familia desaparecen sin más y que algunas veces dicen volver a verlos cuando ya se los daba por muertos”.

❖ Salazar

“...en numerosas causas en Castilla y más concretamente en la zona burgalesa, como la donación para la construcción de una capilla a San Vitores...”

❖ Solís

“Se dice que las cuatro eran fervientes devotas de San Vitores y que tanto ellas, como los descendientes de Masfara, han realizado generosas donaciones a diversas capillas que honran al Santo”.

❖ Vargas

“...su valor se lo concedió el Señor Nuestro Dios al pasar varias noches orando en una capilla burgalesa dedicada a San Vitores, antes de partir a la batalla...”

Códice Calixtinus

Este es un método para introducir numerosas pistas que pueden ayudar a reconducir la aventura. En la ermita de Villargámar, olvidado en un polvoriento estante se encuentra una copia del Códice Calixtinus, un manuscrito iluminado del siglo XII, que narra numerosos relatos milagrosos, himnos y salmos, sermones y textos litúrgicos relacionados con el camino de Santiago, entre los cuales se habla del descubrimiento y traslado de las reliquias del apóstol.

Addenda: Dentro del Códice Calixtinus hay varios “milagros” que “libremente” adaptados encajan a la perfección en la trama y se detallan a continuación.

Addenda: Si los Personajes superan una tirada de Leer/escribir Latín, facilita a los jugadores la siguiente información. También se encuentra en la Ayuda XXII.

- ❖ En el año 1080, treinta caballeros se juramentaron para ayudarse mutuamente y guardarse fidelidad, pero uno de ellos no hizo el juramento. En el camino, enfermó uno de los juramentados y fue abandonado por los demás, quedando al cuidado del único que no había jurado. El enfermo murió. A petición del cuidador, apareció el santo que llevó al muerto y al acompañante a Santiago, en una noche, el equivalente a doce días de camino. El santo intervino para que los canónigos de la catedral dieran sepultura al cadáver y, concluido el sepelio, que orara y se dirigiera a León, donde se encontraría con los compañeros desleales, a los que informaría del descontento del santo por su mala conducta, invitándoles a hacer penitencia. Cumplió el encargo y en León se encontró con los infieles a su promesa, que volvieron a Santiago para hacer penitencia.
- ❖ En el año 1108, un caballero francés, que no lograba tener descendencia a causa de sus pecados, hizo voto de realizar el Camino para acudir a Santiago e implorar al santo, quien poco después le concedió un heredero. Años más tarde, regresó para dar gracias al apóstol, pero en los Montes de Oca falleció el muchacho, ya de quince años, a causa de una grave enfermedad. Enloquecida por el dolor, la madre



se dirigió a San Vitores pidiéndole que le devolviera vivo el muchacho, amenazando con enterrarse viva con él, si no lo remediaba. El santo lo resucitó, cuando iban a enterrarlo.

- ❖ Un hospedero infiel de Tolosa (Francia), recibe en su casa a un grupo de alemanes que iban a Santiago con abundantes riquezas, los embriaga y pone unas piezas de plata entre sus efectos, para denunciarlos y acusarlos de ladrones. Al día siguiente hallan las piezas en el equipaje de un padre e hijo, que son juzgados sumariamente y acuerdan colgar al hijo, que se ofrece para liberar al padre. De regreso de Santiago, todavía estaba pendiente el cuerpo y el padre rompe en lamentos, el hijo resucita y cuenta que había hallado favor en el apóstol. Comprobada la maldad del hospedero, es colgado inmediatamente.

Addenda: *He tomado la licencia de adjudicar alguno de los milagros a San Vitores, aunque en el Códice Calixtinus todos se refieren a los realizados por el Apóstol Santiago.*



La Ceremonia de la Ciénaga

¿Dónde está la Ermita de San Vitores?

Para conseguir llegar a la ermita deberán hacer varias averiguaciones. En realidad, hay muy pocos de estos lugares sagrados cuya advocación sea San Vitores. Los Personajes pueden escuchar algunos rumores de que antiguamente se realizaba una vez al año una larga romería hasta un lugar en el término de Caborredondo. La forma de orientarse hasta allí era remontar el Río Ubierna hasta su afluente el Rioseras, y desde allí continuar por este otro cauce hasta su confluencia con el Arroyo del Diablo. O bien tomar el camino hacia Poza de la Sal, hasta encontrar el cauce del siniestro arroyo. Muy cerca del nacimiento se encuentra Caborredondo. Bien en barca, o andando por diferentes caminos se tarda una calurosa jornada en llegar hasta allí.

Los Pj's una vez tengan indicios sobre la vieja ermita de San Vitores y que ésta bien puede encerrar algún indicio o secreto sobre la Fraternitas, deberán localizarla. Para ello pueden visitar el Concejo, alguna parroquia o preguntar a los vecinos. Será una tarea ardua salvo que los Pj's se dirijan a los pescadores o a los ancianos, para que estos les confirmen la ubicación de esta olvidada ermita.

Los ancianos o aquellos que conozcan sobre la vieja ermita de San Vitores, les indicarán sin mucha seguridad en sus palabras, que se encuentra aproximadamente a cinco leguas al noroeste saliendo por la puerta de San Juan, entre los cauces del río Pico y del río Vena. Sobre lo que sí están todos muy seguros es que la ciénaga que rodea la ermita es oscura y siniestra.

Addenda: Nos referimos como ciénaga a una gran masa de agua estancada y poco profunda en la cual crece una vegetación acuática y que a veces es muy densa. **Addenda:** La "legua castellana" se fijó originalmente en 5000 varas castellanas, es decir 4,19 km o unas 2,6 millas romanas. Esta medida variaba de modo notable según los distintos reinos españoles, e incluso entre distintas provincias. Quedó establecido en el siglo XVI como 20.000 pies castellanos, es decir entre 5,572 5,914 km. Por definición, una legua era la distancia que era capaz de recorrer un hombre a paso ligero durante una hora. **Addenda:** En realidad, nunca existió una ermita a San Vitores en el término de Caborredondo, pero a apenas un par de kilómetros se encuentra el Santuario de Santa Casilda, un singular lugar de peregrinación muy querido por los burgaleses.

La ermita, se encuentra sobre un macizo de roca en las estribaciones del páramo. Antaño era casi un faro de tierra y podía verse desde varias millas de distancia, pero debido al desvío de un cauce y una mala gestión agrícola y ganadera, se ha convertido en un cenagal. El antiguo camino que llevaba hasta la ciudad se ha perdido y desviado hacia el sur. El monte bajo, la turbera y la superstición, han condenado al edificio al olvido y la soledad. Lo que desde luego ha favorecido a la Fraternitas, quien se ha asegurado de aumentar las leyendas y rumores de oscuras apariciones de ángeles oscuros durante algunas noches. Ya nadie se acerca ahora al islote de roca, aunque parte del camino que se utilizó para trasladar los materiales de construcción y las romerías aún permanece a escasos 1 o 2 pies bajo las aguas. Cualquier traspies podría acabar con el temerario curioso en uno de los pozos de la turbera. Naturalmente, sus alardos o suplica de auxilio no harían sino aumentar aún más el temor de los aldeanos. En ningún caso recibiría ningún tipo de ayuda. Los *Angeli Tenebrarii* y los miembros del *Consejo de los Doce*, utilizan estos caminos, pero cada vez se hace más y más peligroso. Algunos piensan que conforme fallezcan los más ancianos, los jóvenes no serán capaces de recordarlos, e incluso se



muestran reacios a asistir a los conclave. Utilizar las barcas para acceder, especialmente durante la noche, expone la actividad a los aldeanos y es algo que hasta ahora se ha evitado a toda costa. Este es otro de los motivos, por el que el Arcediano Rodrigo Bardejo de Alvarado quiere trasladar todo su contenido a la nueva capilla de la Catedral.

Atravesar esta ciénaga, que en algunos momentos es más un pantano, se puede lograr de varios modos:

- ❖ Vadeando como bien puedan, a veces andando y otras nadando hasta poder alcanzar la isleta donde se encuentra la ermita.
- ❖ La forma más razonable es en barca, ya sea manejándola los propios Pj's o contratando a alguien para que los acerque hasta la vieja ermita.
- ❖ Cómodamente dentro de un saco recio, atado y amordazado, como prisionero de la *Fraternitas*. Esta es la manera más fácil, pero más determinante del destino de los Pj's.

Por motivos obvios sólo vamos a detallar los dos primeros modos de acceder a la ermita. Si bien es cierto que, como Director, deberás evaluar la dificultad para tus Jugadores, en cualquier caso las siguientes situaciones explican por qué nadie quiere adentrarse en las ciénagas. **Addenda:** *En el infrecuente caso que algún Personaje decida ir en repetidas ocasiones hasta el islote, este deberá realizar una tirada menos para volver hasta allí la siguiente vez o para regresar a la ciudad. De forma automática, un Personaje que haya visitado al menos tres veces la ermita, ya no deberá efectuar tirada alguna.*

Buen momento para saber nadar

Sólo un lunático suicida pretendería alcanzar el islote de roca por sus propios medios, pues atravesar la ciénaga los llevará con muchas probabilidades a terminar en el lecho de fango como comida para los peces y los cangrejos.

Para llegar hasta la ermita, los Pj's deben ser diestros mirando los cielos para orientarse, además de saber cómo "moverse y sobrevivir" en un entorno que no perdonará los errores:

- ❖ La ciénaga es bastante extensa y es muy fácil equivocarse "de camino". Podría llevar a los Pj's a dar vueltas sin apenas percatarse. **Addenda:** *Deberán lograr tres tiradas de Astrología o Rastrear consecutivas (no sirve que tres Pj's lo logren a la vez), antes de encontrar la ermita de San Vitores. Cada tirada implicará una hora de arduo esfuerzo siguiendo un camino.*
- ❖ *Si realizan una tirada de Cultura por cuatro(CULx4) determinarán que tienen bastantes más posibilidades utilizando una barca, pero la aproximación será menos discreta*
- ❖ Tras saber qué dirección tomar, los Pj's deberán lograr encontrar el mejor camino entre las aguas estancadas, las ramas que más parecen estacas y el propio lodo que atrapa los pies de los que por allí se atreven a aventurarse. **Addenda:** *Para encontrar el mejor camino los Pj's deberán tirar Rastrear.*
 - *Si logran sacar la tirada de rastrear, deberán realizar una tirada de Agilidad por cinco (AGIx5). De no superar la tirada, a pesar de elegir el camino adecuado sufrirán un resbalón, un golpe o algún trago de agua por descuido que les provocará 1D3 heridas generales.*
 - *Si no logran sacar la tirada de Rastrear, habrán errado el camino, y deberán superar una tirada de Agilidad por tres (AGIx3), para no recibir daño de alguna rama puntiaguda o quedarse atrapados en el lodo, sufriendo 1D6 heridas generales.*
 - *Si fracasan en alguna de las tiradas, podrían acabar en la turbera, debiendo superar una tirada de Agilidad x2 (AGIX2), o acabarán con sus huesos en el fondo.*



Burgando una barta

Un barquero atrevido

Los Pj's pueden concluir que la mejor forma de llegar hasta donde suponen que está la ermita es contratando un barquero en Burgos. Encontrar uno que esté dispuesto a llevarlos no será una tarea fácil. Cuando comiencen a buscarlo, se percibirán que los burgaleses son muy supersticiosos y que sobre la ciénaga se murmurén muchas leyendas no ayuda mucho. En principio, todos rechazarán implicarse en el asunto pero, si insisten, finalmente, lograrán saber sobre Fabián "el atrevido". Al parecer él es el único que a veces se interna por allí, pues "ya es muy viejo, y no le tiene miedo a la muerte. Y "su madre era medio bruja...".

Los rumores que se facilitan pueden comentarlos algunos vecinos de la zona (ya sea en las inmediaciones de Casa Dei, o de Caborredondo, o el propio Fabián, una vez que sea localizado).

- ❖ "En su día había una romería a San Vítores, pero ya hace muchos años que nadie se atreve a ir allí."
- ❖ "La ermita se usaba en tiempos de mis abuelos, pero creo que en algún momento trasladaron un busto/relicario a la Catedral. Por eso después se fue abandonando. Y luego aparecieron los fantasmas, y por eso nadie quiere ir allí. Está cerca de donde nace el Arroyo del Diablo. Ahora la gente va al Santuario de Santa Casilda, que está cerca de allí."
- ❖ "Una familia importante burgalesa quiso hacer obras para arreglarla, pero se quedó sin dinero. Además debió de haber algún fatal accidente. Ese lugar está maldito..."
- ❖ "Mi abuelo fue alguna vez a la romería. Me dijo que había dos estatuas de piedra, una de San Vítores y otra de un demonio, en las cercanías. En ese lugar San Vítores te protege, o el Demonio, o quien sabe... Lo cierto es que mi abuelo enfermó de tifus y ni San Vítores pudo curarlo. Uno no debe fiarse del Diablo."

Addenda: Para lograr encontrar a Fabián, los Pj's deberán lograr una tirada de Conocimiento de Área y podrán sumar a esta Competencia la mitad de lo que tengan en la de Elocuencia.

Fabián pasa la mayor parte del día faenando. A primeras horas de la mañana se le puede encontrar tanto en la plaza del Mercado Mayor como en la plaza cercana a Casa Dei, y después permanecerá fuera de la ciudad hasta el atardecer. Cuando regresa a la ciudad, acostumbra a beber un aguardiente en la taberna de la Viejarrúa y luego acude a reposar sus huesos en su casa, en las inmediaciones del Hospital de San Juan.

Su cabello es de color rojizo, largo y algo enmarañado, que tapa una cara llena de pecas y unos brillantes ojos azulados. Su cuerpo es pequeño y fibroso, con la suficiente fuerza y habilidad para manejarlo con una barca por los cenagales sin encallar. Las ropas son viejas pero prácticas. La camisola y las calzas están remendadas y con apaños poco esmerados, pero la chaqueta y la capa de pieles pueden ser la envidia de muchos a la hora de protegerse de la humedad y el frío.

El barquero es más imprudente que valiente y muchas veces acepta los retos porque su lengua es más rápida que su cerebro. Bien es cierto que, en las ciénagas de las afueras pocos saben y se manejan como él. **Addenda:** El precio de un barquero por cruzar el río o realizar un traslado próximo es de un maravedí por persona, a lo cual hay que sumar los animales y las mercancías. Por aproximarles a la ermita, Fabián no bajará de los diez maravedíes por persona salvo que los Pj's logren una tirada de Comerciar, que lo dejará en cinco maravedíes por persona.

Fabián es un bravucón, bastante cascarrabias, que cuando no está borracho trata de burlarse de todo aquel que no le invita a unos caldos y cuando ya está ebrio, la mofa es para todo el mundo. Cuando escuche la proposición de los Pj's no se burlará de estos, pero si dejará claro que de aceptar no será nada barato:

"Los llevaré hasta la isleta de la ciénaga y les esperaré cerca pescando. No puedo pasarme todo el día mirando las moscas. Pasaré a recogerles en vísperas en el lugar acordado... y si no han vuelto, me marcharé... Y si yo me voy, allí no irá ningún otro... Y si tengo que volver a buscarnos, les costará el doble..."



De ninguna manera me quedaré allí durante la noche... Mi madre decía que ese lugar estaba embrujado, y ella de eso sabía un rato que la quemaron por bruja... Una vez me contó que había visto fantasmas allí...

Como ven es un lugar muy peligroso, así que les costará bastante dinero..."

Como es normal, el barquero no accederá de ninguna manera a prestarles su barca para que sean ellos los que se arriesguen. Si le convencen podría estar dispuesto a vendérsela por el triple de su precio de mercado, pues "barcas como esta, ya no se fabrican...". **Addenda:** *El precio de una barca en condiciones normales es de trescientos maravedíes pero el barquero pedirá novecientos maravedíes por la suya.*

Si le intimidan será mejor que le compensen económicamente. De lo contrario, acudirá a la gente de su "gremio", los pescadores y barqueros, para reunir un numeroso grupo y darles una buena paliza al regreso de los Pj's. Fabián puede ser un viejo cascarrabias y aunque muchos de entre los suyos le desprecian e incluso desconfían de él, no deja de ser uno de los suyos... **Addenda:** *Para intimidar a Fabián deberán superar una tirada de Tormento contra la Templanza del barquero.*

Por nuestros propios medios

Puede que los Pj's intenten hacerse con una barca para intentar llegar al islote de la ermita de San Vitores por su cuenta, pero para ello deben conseguir comprar o robar una.

Si el propósito es comprar una embarcación, la empresa será prácticamente imposible pues salvo Fabián nadie estará dispuesto a deshacerse de su forma de conseguir ganarse la vida. **Addenda:** *Como ya hemos visto, "el atrevido" se desprenderá de su barca por el triple de su precio de mercado, pero el resto que disponga de una barca no lo hará por menos de cinco veces su precio de mercado, es decir unos mil quinientos maravedíes.*

Claro está que si los Pj's no logran reunir el dinero para comprar la barca y se empeñan en viajar solos, pueden aprovechar la noche para robar alguna que esté a las orillas del río Arlanzón cerca de la puerta de Carretas.

Remando hacia la ermita de San Vitores

A cinco leguas de Burgos, entre los cauces del río Pico y del río Vena la ciénaga es más oscura y siniestra. Conforme se acerca al Arroyo del Diablo, los árboles muertos se retuercen hacia el cielo, con su corteza lisa como si se tratases de huesudos dedos que intentan atrapar a los que osan adentrarse en las mismas. Otros, ya sólo restos, duermen en el lecho de fango como una peligrosa defensa de lanzas de madera muerta. Esos restos de vegetación, el hedor del fango y la niebla que se forma sobre las oscuras aguas constituyen un escalofriante paisaje capaz de amedrentar a cualquiera.

En las barcas de pescadores habituales caben tres personas cómodamente, incluido el barquero. Si se apretujan un poco puede llevar a dos personas más, aunque esto hará que sea más difícil controlar la embarcación. **Addenda:** *En este caso se deberá tirar la Competencia de Navegar con un -15%. Se debe recordar que si viajan sin luz, dependiendo de la luna tendrán entre un -25% y un -75% por la falta de visibilidad.*

Dado lo complicado que es navegar en ese tipo de aguas y la falta de referencias, dependiendo de quién maneje la embarcación, si es Fabián o son los propios Pj's, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- ❖ Si es Fabián "el atrevido" quien maneja la barca, tras casi 6 horas de viaje desde Burgos, llegarán a las inmediaciones de la ermita sin demasiados contratiempos. En el caso que los Pj's deseen hacerlo de modo "discreto", el barquero tardará una hora más en hacer el trayecto debido al cuidado para evitar chapoteos con los remos, golpear ramas...
- ❖ Si son los Pj's los que manejan la embarcación y deben fiarse de las indicaciones recibidas por los vecinos sobre donde se encuentra la ermita, todo será más complicado:
 - Primero deberán saber cómo llegar a la ermita desde las afueras de Burgos o Caborredondo. **Addenda:** *Se deben superar tres tiradas consecutivas de Astrología (no sirve que tres Pj's lo logren a la vez) y cada tirada implicará una hora de arduo esfuerzo unas veces remando y otras casi empujando la barca. Si*



fallan tres tiradas consecutivas o sacan una Pifia volverán prácticamente al lugar de inicio y comenzarán de nuevo, pero sumarán un +10% a la tirada por la experiencia pasada.

- En el caso de extraviarse y no acertar por donde navegar hasta encontrar la ermita, los Pj's perderán tiempo y puede que incluso la barca de no estar diestros. **Addenda:** Cada fallo supone un peligro para la embarcación y para todos sus ocupantes, pues el piloto se habrá golpeado con algún tronco bajo el agua, aproximado a un remolino o encallado en una zona poco profunda. El barquero debe realizar una tirada de Navegar, con dos posibles resultados:
 - Si logra sacar la tirada, todos los ocupantes deberán tirar Agilidad por cinco (AGIx5) para no caer al agua y probablemente ahogarse, salvo que logre una tirada de Nadar antes de agarrarse a la barca.
 - Si no logra sacar la tirada, todos los ocupantes deberán tirar Agilidad por tres (AGIx3) para no caer al agua y probablemente ahogarse, salvo que logre una tirada de Nadar antes de agarrarse a la barca.

Addenda: Si los Pj's desean no hacer ruido al navegar por el pantano han de saber que eso implica doblar el tiempo de navegación, y además deberán realizar las tiradas de Navegar con el máximo que tengan en la Competencia de Navegar o en la de Sigilo. Si en algún momento fallan la tirada se da por supuesto que han hecho ruido por chocar con algún tronco o si la desgracia es mayor, el chapoteo de un Personaje al caer al agua.

Acerándose a la Ermita

Lo que puede suceder una vez que estén cerca de la ermita variará dependiendo de si desean llegar en barca o no, de con quien vayan y del momento en que lo hagan, pues no es lo mismo de día que de noche. De este modo debemos tener en cuenta:

- ❖ De día es el peor momento pues siempre hay escondidos entre la maleza del islote y en el tejado de la ermita una pareja de Angeli Tenebrarii. Así puede suceder lo siguiente:
 - Si se aproximan en barca, no importará quien la maneje, será imposible llegar sin que los vigías detecten la barca.
 - Si se acercan a pie entre las hierbas y ramas, a veces arrastrándose y otras nadando, deberán ser muy discretos y saber que hay guardias vigilando. **Addenda:** Los Pj's al acercarse, para descubrir a los vigías antes que ellos a los Pj's, deberán superar una tirada de Descubrir del Personaje contra el Sigilo de los Angeli Tenebrarii. Y posteriormente para acercarse hasta el islote evitando a los guardias, deberán lograr superar una tirada de Sigilo o Nadar (el valor que sea menor) contra el Descubrir de los vigías.
- ❖ Si lo hacen de noche pero no se está realizando el Ritual de Renovación, siempre están escondidos una pareja de Angeli Tenebrarii entre la maleza y en el tejado de la ermita. De este modo:
 - Si desean llegar en barca y ésta la maneja Fabián, llegará sin ser detectado pero una vez les desembarque, se alejará varios cientos de varas de la orilla, buscando la "protección" de la noche y de la ciénaga. Fabián al contrario de lo que dice su apodo, es tan mezquino como cobarde, y si escucha que los Pj's piden auxilio desde la orilla o le llega gritos de dolor o muerte, no se acercará hasta que todo esté en calma de nuevo... Sea eso cuando sea, y casi susurrando "me alejé más de la cuenta... ¿a...algún problema?".
 - Si desean llegar en barca y ésta la maneja un Personaje, les será algo más complicado que si la manejara "el atrevido". **Addenda:** Los Pj's al acercarse podrán descubrir a los vigías si superan una tirada de Descubrir o Escuchar del Personaje contra el Sigilo de los Angeli Tenebrarii. Tras esto, para acercarse hasta el islote con discreción deberán lograr una tirada de Navegar o Sigilo (el valor que sea menor) contra el Descubrir o Escuchar de los vigías. En el caso de usar Descubrir se deberán aplicar las



penalizaciones que se estimen oportunas por la oscuridad entre un - 5% y un -25% dependiendo de la fase de la luna. Tener en cuenta que se han aplicado unas penalizaciones inferiores a las habituales, al tratarse la barca como un objeto grande, y por tanto fácilmente detectable.

- Si acceden al islote por sus medios, ya sea arrastrándose o nadando, deben evitar a los vigías apostados. **Addenda:** Primero para descubrir a los vigías antes que ellos a los Pj's, deberán superar una tirada de Descubrir o Escuchar del Personaje contra el Sigilo de los Angeli Tenebrarii. Y posteriormente, para acercarse hasta el islote evitando a los guardias, deberán lograr superar una tirada de Sigilo o Nadar (el valor que sea menor) contra el Descubrir o Escuchar de los vigías. Se deberán aplicar las penalizaciones que se estimen oportunas por la oscuridad entre un -25% y un 75% dependiendo de la visibilidad de esa noche.
- ❖ Si lo hacen de noche y se está realizando el Ritual de Renovación, ya sea en barca o nadando, no serán descubiertos pues no hay nadie vigilando.

Si los Pj's son descubiertos y se percatan de ello, verán como una barca que estaba escondida pilotada por los Angeli Tenebrarii trata de darles alcance y eliminarlos. **Addenda:** Si los Pj's viajaban con Fabián lograrán escapar y llegar a un lugar seguro, pero "el atrevido" no volverá a acompañarlos hasta la ermita jamás.

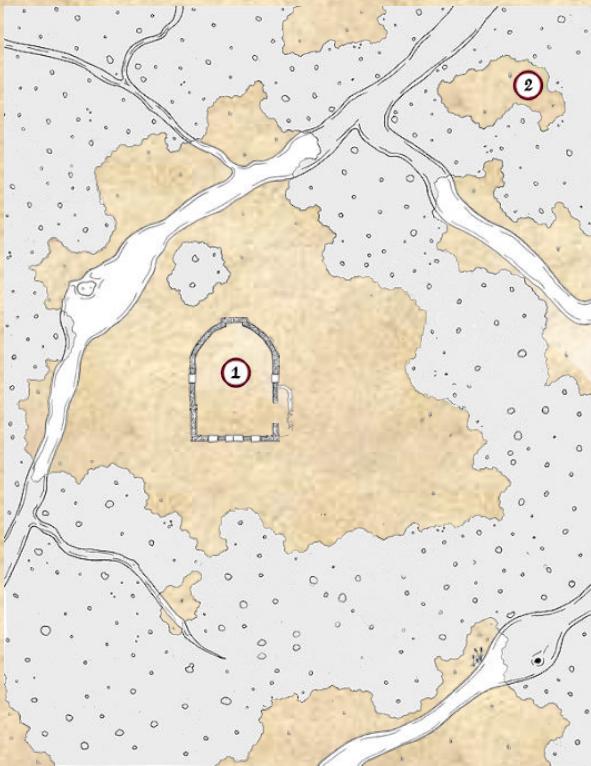
Addenda: Esta parte de la aventura puede resultar muy complicada. Si se desea facilitar el acceso a la ermita a los Pj's, se pueden incluir efectos que beneficien las tiradas de Sigilo, como jirones de niebla que impidan la visión de los vigías, o lluvia persistente que dificulte el Escuchar de los guardias.

La Ermita de San Vitores

Los alrededores

La ermita de San Vitores se encuentra en medio de la ciénaga (1), o lo que viene a ser lo mismo en mitad de la nada. El islote de roca casi circular donde se asienta la construcción apenas tiene cuatrocientas varas de una a otra punta. Una pequeña barrera de cañas surge en algunos puntos alrededor de este terreno. Las orillas tienen numerosas berrañas, hierbas altas, matorrales y arbustos diseminados por el resto del islote, destacando dos enormes morales próximos a la puerta de la ermita. En la zona más alta, donde está asentada la propia ermita se observa cómo surge la roca que sirve de cimiento a la construcción. **Addenda:** Las zonas con cañas o arbustos son los únicos lugares donde los Pj's pueden esconderse con alguna garantía. Los morales son uno de los símbolos de San Vitores.

Si los Pj's decidieran pasar un tiempo buscando, no en el propio islote sino en uno que se encuentra relativamente próximo, apenas a cuatrocientas varas, podrían encontrar un par de efigies de piedra. Una de ellas representa a San Vitores, quién sosteniendo su cabeza en el regazo, mira al Oeste, en dirección a la ermita. Frente a él, se encuentra otra escultura. Ésta representa a un Diablo burlón, quien sostiene en una mano un rollo que podría asemejar un contrato, mientras que con la otra mano realiza un glifo de protección en dirección a San Vitores. Precisamente al lado de esta segunda estatua, junto a un moral seco cubierto de musgo y rodeado de maleza, se oculta una trampilla (2) que descubre unas escaleras muy pendientes esculpidas sobre roca que se adentran hacia el interior. **Addenda:** Salvo que declaren los Pj's que buscan en las zonas próximas una "segunda entrada" no podrán descubrir esta trampilla que comunica con la cripta de la Fraternitas y que solo conocen el Maestre y el Senescal. La tirada para descubrir este acceso es Rastrear con un -30% debido al buen trabajo realizado para disimularla. Posteriormente para abrirla deberán tirar por Forzar Mecanismos o golpearla hasta provocarla quinientos puntos de daño. Naturalmente, ningún Angeli se aproxima a esta área, pues le recuerda su pacto y paso por el infierno. Es un inteligente modo ideado por el Maestre para "ocultar" a la vista la entrada al Infierno.



La ermita

La ermita (1) es un templo muy sencillo, construido hace más de quinientos años por orden de Pedro de Ansúrez. Ubicada en un paraje aislado escogido, fue edificada sobre una enorme roca en un paraje tan desolador como es la ciénaga que rodea el nacimiento del Arroyo del Diablo.

El exterior de la ermita es sencillo. La piedra le da fuerza y carácter a una única nave de unas treinta varas de larga, con un ábside semicircular embellecido por dos pequeñas ventanas de arcos de medio punto cuyos adornos son diferentes cabezas de diablos. La cornisa de bolas se sujeta con canecillos con temas de figuras humanas que asemejan Ángeles sin rostro. La portada consta de cuatro arquivoltas de medio punto, lisas, con un único adorno de una cruz cuyo centro arropa una Hostia Consagrada. **Addenda:** Si los Pj's observan bien las figuras de los Ángeles sin rostro, se darán cuenta que estos no se han "desgastado" y perdido los rasgos, sino que fueron esculpidos sin rostro a propósito. También se aprecia que la Cruz con la Hostia Consagrada en su centro no es tal, sino una Cruz con un Denario, que es el símbolo de la Fraternitas Proditoris.

El interior es aún más austero que el exterior. La pared es de piedra sin más decoración que un banco corrido de madera a ambos lados de la nave. El suelo está cubierto de grandes losas de piedra caliza, destacando un gran altar de mármol tras el que preside una estatua de alabastro representando a San Vitores sosteniendo su cabeza sobre la mano derecha.

Addenda: Si los Pj's examinan el lugar y logran una tirada de Descubrir, a la que podrán sumar la mitad de lo que tengan en Artesanía (Cantero) o en Forzar Mecanismos, encontrarán un mecanismo. Si giran la cabeza de la estatua del santo con fuerza unas cuantas vueltas (Fuerza mínima de 12), escucharán un ruido tras el altar por el que se retirará hacia abajo una losa. La abertura permite el paso de una persona que puede descender por una "escalera" vertical con los huecos excavados en la piedra. Ver la Ayuda XV de la ermita y la cripta.

La cripta

La parte inferior o lo que la *Fraternitas* denomina la cripta, aprovecha una enorme cavidad natural, en la que luego se han construido varias cámaras de piedra que alojan diferentes estancias destinadas para el Consejo de los Doce y para los propios Ángeles. Originalmente se accedía a la gruta a través del nacimiento del Arroyo del Diablo, pero ahora, incluso con la incomodidad de las filtraciones, se llega cómodamente por el altar de la ermita o la estatua del Diablo que conduce al Infierno.

Addenda: Como se detalla más adelante los accesos no pueden abrirse desde fuera por medios convencionales.



Los accesos

Hay 3 modos de acceder a la cripta:

- ❖ El acceso principal (1) y más habitual es por el hueco que se abre tras el altar de la ermita al girar la cabeza de la estatua de San Vidores. Este pasaje lo conocen los miembros del Consejo de los Doce y los *Angeli Tenebrarii*.
- ❖ *Addenda:* Tal y como se describió en el apartado anterior de "La ermita".
- ❖ El segundo acceso a la cripta (1) es a través de las losas de piedra de la ermita. Estas solo pueden ser "retiradas" desde el interior y dan paso a una escalera por la que pueden bajar una persona de pie. Este acceso es conocido por los miembros del Consejo de los Doce y los *Angeli Tenebrarii*. *Addenda:* Las losas encajan perfectamente en los huecos dispuestos para las mismas. Para evitar que puedan ser retiradas desde el exterior, por debajo tienen unas gruesas argollas que son atravesadas por una barra de metal.
- ❖ El tercer y último acceso se encuentra en un islote próximo a la ermita (2) donde se encuentra la estatua de piedra de San Vidores y la del Diablo.

Junto a ésta última está disimulado el pasaje, cerrado con llave para evitar que nadie acceda desde allí. Este acceso comunica directamente a la "sacristía" (7) y solo es conocido por el Maestre y el Senescal. *Addenda:* El acceso está descrito en el apartado de "Los alrededores".



La Cámara del Consejo de los Doce

Esta estancia circular (3) como el resto de la cripta está excavada sobre la roca a modo de Sala Capitular. Hay doce asientos con reposabrazos esculpidos en la propia roca de la pared y, en el centro de la cámara, se ha cincelado una enorme cruz con un denario en su interior.

Cuando se reúne el Consejo siempre se dejan los dos asientos del fondo para el Maestre y el Senescal. El resto de miembros se colocan de acuerdo con su edad a cada lado de estos dos, a diestra y siniestra. De este modo los más jóvenes siempre se encuentran más próximos a la puerta y más alejados del Maestre y del Senescal.

Las estancias

Cuando los Ángeles viajan por esta zona o necesitan reponerse se alojan en esta gran estancia (4) que cuenta con doce camastros levantados a un codo del suelo sobre la misma piedra para evitar posibles humedades. La habitación también dispone de un "guardarropa" con las ropas oscuras propias de estos y otras vestimentas que a veces utilizan para poder pasar con disimulo entre la gente.

Esta "cueva", que es la más grande de la cripta, cuenta con una pequeña cocina con los aperos y alimentos necesarios. Se puede encontrar incluso algún queso, carne en salazón y encurtidos que, en cada visita, los miembros del Consejo o los propios Ángeles se encargan de reponer.



Detrás está la “armería” (5), donde los “asesinos” pueden abastecerse de aquello que necesiten para sus misiones, ya sean armas, venenos bien cerrados en pequeños tarros de barro o el dinero que precisen. **Addenda:** Los tarros de venenos contienen sobre todo sedantes, como el beleño y mandrágora, y algunos “fulminantes” como el arsénico o la cicuta. En un pequeño arcón siempre hay unos dos mil maravedíes.

La sacristía

A esta estancia se accede a través de la trampilla oculta (2) que se encuentra junto a la estatua de San Vitores y del Diablo en un islote próximo a la ermita. El Maestre y el Senescal, son los únicos que conocen de la existencia de este cuarto (7) no demasiado grande, pero de vital importancia para la *Fraternitas*.

En un armario se encuentran las indumentarias que usarán el Maestre y el Senescal para “transformarse” en sendos diablos que sometan y torturen a los nuevos Ángeles. También hay otras de “Ángeles Oscuros” y un repuesto de las propias del Maestre y del Senescal de la *Fraternitas* que utilizan en el “Ritual de Resurrección”.

En la estancia siguiente, hay un pequeño “horno” (8). A través de unos conductos se canaliza el humo de lo que se quema allí hacia las “puertas del Infierno”. Junto al horno, en un armario hay bastantes vasos bien precintados con estramonio seco para quemar en un espacio reservado. Este humo se filtra por los huecos hasta unas pequeñas aberturas en la puerta. Las personas que respiran estos vapores (especialmente los *Angeli Tenebrarii*) serán más susceptibles a lo que posteriormente sufren en el “infierno”. **Addenda:** El estramonio o “datura stramonium” es una planta que puede inducir alucinaciones o facilitar un estado de “relajación” en la que las víctimas son mucho más sugestionables. El uso de este estupefaciente es importante para los Maestres durante la ejecución de los diferentes “rituales” con los Ángeles Oscuros, para que estos acepten lo que les sucede. De no estar en este estado, muy difícilmente podrían quebrar su voluntad.

Y por último, en la pared que separa esta cueva del “Infierno”, hay una puerta perfectamente oculta (10). Es la que permite acceder al Maestre y al Senescal desde la sacristía para poder abrir la Puerta del Infierno (9) y permitir la entrada de los *Tenebrarii*.

La Puerta al Infierno

En la parte más alejada y menos visitada de la cripta se encuentra un pasillo que se estrecha poco a poco hasta llegar a una puerta “puerta” (9) de dos hojas de un metal negro que muestra los rostros de dolor y cuerpos castigados de las almas de los pecadores, las garras de los demonios parecen salir del propio metal para atrapar a los condenados. Sobre la misma, grabadas en la piedra, están escritas unas palabras en latín que dicen “*In morte baptizamur*” o para quien conozca de latines, “Somos bautizados en la muerte”. **Addenda:** Además de infundir “miedo”, las zarpas impiden que la puerta pueda ser forzada por empujones o patadas. Aunque los Pj’s no lo sepan, la puerta tiene en el interior un pesado tranco metálico que impide que pueda ser abierta desde el exterior.

A menos de un palmo del suelo, disimulados entre las irregularidades de la propia pared de roca, hay unos pequeños orificios que recorren los primeros metros de una de las paredes más próximas a la puerta. **Addenda:** A través de estas oquedades poco a poco saldrá el humo de estramonio mientras a los Ángeles se les hace esperar frente a la puerta, para que drogados estén más predispuestos y susceptibles a la representación. Los Personajes pueden realizar una tirada de Descubrir a -25% para percibirse de estos agujeros.

El Infierno

El interior de la cueva es bastante grande (11). Las paredes y el techo tienen esculpidas cabezas de demonios y criaturas realmente horribles pintadas de un modo que infunde terror. Salvo en la entrada, alrededor de la estancia a un codo de la pared, hay un pequeño canal excavado en la roca del suelo que rodea toda la cavidad.

Addenda: El Maestre rellena de aceite el canal excavado alrededor de la estancia y lo enciende, creando un ambiente opresivo debido al calor de las llamas. Los *Tenebrarii*, susceptibles al estar drogados, sufren la angustia de verse realmente en el Infierno.



En el centro del “infierno” está tallado un pentáculo embellecido con láminas de oro. En el medio de éste, hay un sarcófago de alabastro cuyo interior es muy desigual y rugoso. El ataúd solo tiene grabada en la parte inferior de la tapa una cruz con un denario en su centro. Hay dos pequeños braseros muy disimulados en uno de los costados. **Addenda:** *El ataúd es sumamente incómodo para que el “cadáver” esté mortificado en su interior. Además, los dos pequeños braseros tienen unos orificios que conducen los vapores de estramonio al interior para generar aún más angustia por sentirse “asfixiado” y facilitar que el nuevo Ángel esté más susceptible en el momento de su “resurrección”.*

El Ritual de Renovación

Ya se ha explicado que el Consejo de los Doce se reúne en “Capítulos” en muy raras ocasiones, generalmente con motivo de iniciar a un nuevo miembro ante el fallecimiento de otro, ante una sucesión de un cargo o para la comunicación de planes de acción para la *Fraternitas*. Sólo después de esto el Maestre ordenaría a los *Angeli Tenebrarii* reunirse para jurar lealtad a este nuevo Maestre o al Senescal. Pero en el momento en que se desarrolla la aventura, el Arcediano Sebastián Bardejo, acuciado por la muerte hace apenas una semana de Martín Cevallos, Maestre de la *Fraternitas Proditoris*, ha decidido forjar el vínculo con los *Angeli* hacia su persona como nuevo Maestre y ganarse el apoyo de la familia de Cándido de Corconte, al que pretende nombrar su Senescal. Tradicionalmente, como Senescal del difunto Maestre, el Arcediano Bardejo debiera reunir en Capítulo al Consejo de los Doce y ser primero confirmado como Maestre, para poder nombrar a continuación desde su nuevo cargo a un nuevo Senescal entre los miembros de las doce familias. Sólo después de esto está autorizado a reunir a los Ángeles para que le juren lealtad. **Addenda:** *La decisión de actuar por su cuenta se demostrará como un importante error de Sebastián Bardejo. Pues no sólo ninguna al resto de familias del Consejo al no convocarlos a Capítulo, sino que además pone en riesgo la “supervivencia” de la Fraternitas. Al estar tanto Maestre como Senescal en el mismo lugar y no haber avisado a ninguna de las otras familias, si ocurriera un “desastre”, ninguna conocería los secretos de la “vida eterna” ni la creación de los Ángeles.*

Cándido de Corconte ha llegado en una pequeña barca traído por un par de “*Angeli Tenebrarii*”. Junto al resto de ellos se dirigen a la Cámara del Consejo de los Doce. El “nuevo Senescal” se arrodillará y permanecerá en esta posición orando hasta la llegada del Maestre. Los Ángeles se colocarán a un lado y otro de la Puerta del Infierno para aguardar la llegada del Maestre que oficie la ceremonia de Renovación. **Addenda:** *Todo tiene un sentido. Así el Arcediano Bardejo llegará sin problemas al islote de la trampilla. Una vez que todos estén dentro, irá hasta la sacristía, donde tomará por primera vez los ropajes de Maestre y encenderá el horno con el preparado para inducir a un estado más “receptivo” a los *Angeli Tenebrarii*.*

El humo que emana de la Puerta del Infierno irá cubriendo levemente el suelo del pasillo hasta que se abra la misma y aparezca el Maestre para ser custodiado por los Ángeles hasta la Cámara del Consejo de los Doce. Es allí donde debe pronunciar el Senescal su juramento comprometiéndose a servir a la *Fraternitas Proditoris*. Despues será cuando los *Angeli Tenebrarii* jurarán servir al nuevo Senescal.

En el Ritual de Renovación estarán presentes el Maestre Sebastián Bardejo, el nuevo Senescal Cándido de Corconte y siete *Angeli Tenebrarii*. **Addenda:** *El octavo Angelus, que es quien cometió el asesinato del padre Quiterio en Sotopalacios, está convaleciente en las estancias de los Ángeles, y los otros cuatro están en Burgos realizando los preparativos para llevar a cabo el atentado sobre el Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas durante la conversión masiva de los judíos en la plaza que hay junto a la catedral. La única pareja que estará presente durante el Ritual es la formada por Tomás de Cardona y Cecilia de Ansúrez, pues Tomás sabe de las dudas de Cecilia y no desea dejarla sola.*

Una visita inesperada

Aunque los Pj’s pueden llegar a la ermita de San Vitores en Caborredondo en cualquier momento, si coincide con el “Ritual de Renovación”, la escena será mucho más épica pero también posiblemente la más peligrosa de toda la aventura. Naturalmente, en esta crucial situación, sería recomendable que trajesen ayuda, seguramente en la figura del diácono Enguerrando de Cahors y el caballero Menazio de Talavera. Incluso así, será un combate descarnado y con muy pocas posibilidades para los Pj’s.



Los Pj's podrán intentar acceder con cautela, como si fuera un ejército de bárbaros, o preparar argucias como "llenar" el interior de humo para asfixiarlos, arrojar aceite y prenderlo... No podemos describir todos los caminos que pueden tomar los jugadores.

Por necesidades de la aventura, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- ❖ Los Ángeles protegerán al Maestre hasta que entre en el Infierno y cierre sus puertas. **Addenda:** *El Maestre debe escapar para poder desarrollar correctamente la última parte del módulo, y es evidente que debe hacerlo con la capucha para no ser reconocido por los Pj's.*
- ❖ El nuevo Senescal deberá morir y no podrá ser capturado. **Addenda:** *En el caso de poder ser capturado, se deberá utilizar el escenario de "Muerte Oscura" o cualquier otra estratagema para que muera. Es obvio que si fuera reducido, el tormento al que sería sometido quitaría la "sorpresa" a final del módulo.*
- ❖ Entre las pertenencias del Senescal encontrarán un papel, ahora manchado de sangre, en el que tiene escrito un texto. Junto a él se encuentra un pequeño boceto de los alrededores de la Catedral. Hay unas sospechosas "X" marcadas, y parece que tiene relación con algún evento importante. Ya sólo es cosa de los Personajes, que deduzcan que la disposición puede referirse al momento de Conversión Colectiva. **Addenda:** *Ver la Ayuda XVI y XX. Estos documentos, no sólo reconducen la historia, sino que además permiten la intervención directa de los Personajes, que pueden planificar sus movimientos antes. Con el fin de que el Director de Juego pueda, en función de las investigaciones llevadas a cabo por los Jugadores, adelantar o retrasar el evento de Conversión Colectiva, no se especifica una fecha concreta.*



Si los Pj's no se organizan, o tienen mala suerte pueden estar condenados al fracaso y probablemente no salga ninguno con vida de esta lucha. Si el Director de Juego se muestra benevolente, bien puede suceder que el *Angelus Tenebrarius* convaleciente desee levantarse al escuchar ruidos de combate, pero su debilidad le hace tropezarse y dejar caer una lámpara de aceite cuando llega a la Cámara... El humo y fuego avanzan con peligro de arrasar todo... Y los Ángeles huirán aterrados del fuego por el camino más rápido que encuentren...

Addenda: *Recordar que los Angeli Tenebrarii, tienen verdadero pánico al fuego, en cuanto a que les evoca el recuerdo del Infierno.*

Y tras esto, serán los Pj's los que deban decidir cuáles son sus siguientes pasos.



No todo es tan sencillo

Como ya hemos recalcado, tener que combatir contra ocho asesinos y un guerrero bastante diestro, no debiera ser en absoluto sencillo. Pero los Pj's pueden "equilibrar" esta escaramuza con algunas "ayudas" extras o factores inesperados:

- ❖ Si **Alfonso** aún está presente, Tomás le atacará sin pensárselo dos veces pues sabe que este es quien le está "robando a su Ángel gemelo". Cecilia tras unos instantes dubitativa se interpondrá entre ambos. Esto creará un punto de bloqueo para todos, pues Tomás no se atreverá a atacar a uno de los suyos y tampoco lo hará ningún otro Ángel por el mismo motivo. **Addenda:** Durante el primer asalto solo Tomás luchará contra **Alfonso**, pero durante los cinco próximos asaltos se unirán el resto de los Angelii Tenebrarrii contra los Pj's y quienes los acompañen. A partir de ese asalto, Cecilia se interpondrá entre **Alfonso** y Tomás, quedando el combate en una débil tregua momentánea. Si el Jugador que interpreta a **Alfonso** declara que quiere apelar a los sentimientos de Cecilia, podrá hacerlo a partir del segundo asalto tirando por Elocuencia, Empatía o Seducción para conmover a Cecilia y que esta se ponga de su parte, sino en el quinto asalto lo hará ella misma.
- ❖ Si **Alfonso** no está presente pero los Pj's cuentan con el "Libro de las Horas" de doña Catalina de Ansúrez y, se lo muestran a Cecilia, sucederá algo muy parecido al punto anterior. Tomás atacará a aquel que apele a los sentimientos de Cecilia y el resto de Ángeles se unirán poco después. **Addenda:** El jugador debe declarar que su Personaje intenta conmover a Cecilia. Después de la interpretación deberá realizar en el segundo asalto de confrontación, una única tirada de Elocuencia. De lograrlo el combate quedará de momento en "tablas". Si no logra la tirada será mejor que desenvainen sus aceros antes de que todo termine.

Si se da el caso anterior y Cecilia "bloquea" el combate, Cándido de Corconte cometerá el mismo error que en su día cometió Alejandro de Ansúrez. Tratará de obligar a los Ángeles a enfrentarse a su familia de sangre, ordenándoles atacar a sus "hermanos". Y como hemos dicho antes... ¡Es un punto sin retorno! **Addenda:** Dependiendo como pueda ir el combate y lo magnánimo que deseé ser el Director de Juego, puede permitir que ciertas acciones pongan de parte de Cecilia y por tanto de los Pj's, a algún que otro Angelus, que equilibre la contienda. La idea es que, si el caballero Menazio está presente, sea Cecilia y otro de sus hermanos quienes se posicionen en contra del resto. Si no está el caballero hospitalario, es recomendable que sean Cecilia y dos Ángeles quienes luchen a favor de los Pj's.

La decisión de Cecilia provoca que Tomás condicionado por la lealtad al nuevo Senescal, y herido por los celos, trate de hacer un último y preciso ataque a **Alfonso**, o aquel que esté protegiendo Cecilia, tratando de matarle. Cecilia se interpone entre ambos y recibe el golpe en su lugar. Este resulta fatal, y cae mortalmente herida. **Addenda:** Queda a discreción del Director de Juego si Cecilia muere o no, aunque recomendamos que al menos caiga inconsciente, al borde de la muerte. Quedará incapacitada durante un par de semanas, incluso aunque tenga atención médica, por lo que no podrá facilitar ninguna información adicional o de la escena final de la aventura.



La Conversión de los Judíos

La Plaza de Santa María la Mayor

Aunque esta mañana amaneció con niebla, para Prima ya se ha levantado y ahora el sol brilla con fuerza, iluminando las blancas piedras de la Catedral de Santa María la Mayor. Las piedras de la fachada, extraídas de la cantera de Hontoria, todavía tienen el brillo de lo nuevo. La plaza frente a la fachada del Perdón y las calles próximas están abarrotadas de vecinos de la ciudad que han venido a aplaudir o abuchear la conversión de los judíos burgaleses. Posiblemente, desde el inicio de la construcción de la Catedral en 1222, este sea uno de los eventos más multitudinarios que se han llevado a cabo.

Los lugares siempre muy ajetreados por ser el paso hacia el interior de los comerciantes y peregrinos, como las puertas de acceso a la catedral por Pellejería o por Coronería han sido cerradas, por ello muchos de ellos ahora aguardan en la Llana del Trigo. Hoy el cacareo habitual de las aves o el trasiego de los muchos vendedores apenas quiebran el murmullo generalizado de la zona, que se antoja inquietante. Por último, la puerta del Sarmental es guardada con celo por los Fieles, permitiendo tan solo el paso a los miembros relevantes de la diócesis y a las autoridades de la ciudad. **Addenda:** Algunos "hombres" de Leandro estarán entre los que aquí aguardan, esperando el momento de "alentar y encolerizar" al resto, hasta el extremo de provocar el asalto de la judería.

Delante de la fachada de Santa María, frente a la Puerta Real o del Perdón, bajo el enorme rosetón con la forma de la propia estrella de David de los judíos, hay un estrado preparado para la ocasión. En él se han preparado varios asientos aterciopelados que ocuparán las dignidades. Entre las que estarán presentes destacan el Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas, el Prelado del Arcipreste Martín de Soto y Salazar, el Arcediano Sebastián Bardejo, el lugarteniente del Alcázar de Burgos Fernando López de Stuñiga, los alcaldes Pedro Fernández de Brihuega, Ferrán Martínez de Frías, Martín González de Frías, García Ruiz, Juan Martínez de Masa, los muchos Regidores de la ciudad, el Merino Pedro Fernández de Villegas y el Escribano Mayor Pedro Fernández de Villegas, el Mozo. Por el momento, sólo una docena de monjes y canónigos con hábito pardo y blanco, aguardan de pie hasta que lleguen las autoridades eclesiásticas y civiles. **Addenda:** En el caso que alguno de los Angeli saliera con vida de la ceremonia celebrada en la ermita de San Vitores, estará aquí disfrazado entre los monjes, como uno más. No será sencillo descubrirlo desde lejos. Si alguien logra acercarse al estrado puede reconocerlo con una tirada de Descubrir con un -10%, pero si lo hacen desde los lugares dispuestos para el público, la tirada de Descubrir deberá efectuarse con un -40%.

También se ha colocado un facistol que soporta los libros de cantos que amenizarán la ceremonia y un enorme atril forjado en el que se ha colocado el misal para la ceremonia. La pila bautismal de la Capilla de Santa Práxedes en la que fue bautizado Pablo García de Santa María el año pasado, ha sido trasladada con mucho esfuerzo y cuidado hasta la plaza, muy próxima al estrado, para que el rito pueda ser oficiado por inmersión. Se han colocado unos pequeños altillos para facilitar el acceso a la pila y su salida. **Addenda:** En el momento de la historia, en que se desarrolla la aventura, la actual capilla de Santa Tecla la conformaban cuatro capillas que fueron fusionadas en 1731. Sin embargo, para hacernos una idea, la pila bautismal de la antigua capilla de Santa Práxedes se conserva en su ubicación original, incluso hoy en día.



El cuerpo de Fieles de la ciudad, bajo las órdenes de Gonzalo Ruiz de Villegas, lugarteniente del Merino, estarán pendientes de la seguridad durante la ceremonia. Muchos de los guardias han sido colocados en diferentes puntos de la plaza e inmediaciones. Los que se encuentran próximos al estrado portan una ballesta y una espada al cinto, mientras que los guardias de los accesos o los que conforman un cordón para impedir que la multitud acceda a la plaza portan lanzas, mazas y escudos.

Una larga fila de judíos, encabezados por Osua Bienveniste y su familia, parte desde las proximidades de la judería. La cola continúa por las calles de Orbaneja, de Santa Águeda entrando por la calle de la Trapería Nueva en la plaza que da acceso a la catedral. Por su costado, acercándose desde la plaza del Sarmental por la calle de las Costureras, Selomoh Abenrresque encabeza el grupo de judíos que han decidido mantenerse fieles a su religión. Todos son fácilmente reconocibles por la escarapela amarilla sobre sus mantos y por el gorro del mismo color que llevan otros. **Addenda:** *La opción de no involucrar al rabino Jerudah, o involucrarlo en uno u otro bando, dependerá de cómo ha transcurrido la parte de módulo en el cual los Pj's interactuaban con él.*

En la gran mayoría de las ventanas de las casas orientadas hacia la plaza, se apiñan los curiosos, muchos de los cuales han pagado buenos maravedíes a los propietarios para estar allí presentes... Hoy en Burgos nadie quiere perderse este momento.

Los Pj's no se quedan quietos

Si a los Pj's les da por pensar sobre la necesidad de seguridad durante el tiempo que dure la celebración de la conversión, ya sea para calmar los ánimos de los cristianos como de los judíos, pueden acercarse al Concejo o a cualquier puesto de los Fieles para ofrecer sus servicios durante la ceremonia. **Addenda:** *Si es este el caso, es recomendable ponérselo fácil a los Pj's y que logren pertenecer a la guardia para este día. Podrán ser colocados como parte del cordón de seguridad en cualquiera de las zonas:*

- ❖ Si logra una tirada de Suerte (SUEx1), el Personaje será destinado a custodiar la zona del estrado. De este modo estará muy cerca del objetivo del atentado, con la posibilidad de descubrir al "monje asesino" disfrazado allí.
- ❖ Si logra una tirada del doble de su Suerte (SUEx2), acabará en el grupo que contiene en la calle de Costureras a los judíos que están en contra de la conversión.
- ❖ Si falla la tirada de Suerte, el Pj estará en algún lugar de la plaza de Santa María, pero lejos de las zonas "más calientes".

También pueden solicitar la colaboración de Jerudah Alguadix si le comunican su sospecha de que "algo" no muy bueno puede suceder durante el acto de conversión de los judíos. El Rabino puede ofrecerles ayuda para calmar a los posibles alborotadores, buscar posibles problemas... **Addenda:** *En el caso de contar con la ayuda del rabino para calmar los ánimos de los judíos, pueden evitar que el Angelus infiltrado en el grupo de Selomoh Abenrresque logre su objetivo. También puede averiguar que han secuestrado al hijo de una viuda de la judería y la han amenazado con asesinarlo si no "insulta y reniega de la fe cristiana". Finalmente puede simplemente ofrecer a alguno de los suyos para que les ayude a "investigar" en los alrededores de la plaza por si pudieran adelantarse a la Fraternitas Proditoris.*

Una ceremonia un poco larga

Mientras suenan las campanas de la catedral, las principales dignidades de la nobleza, del clero y de la ciudad van ocupando sus asientos en la zona del estrado. A la derecha de éste se sientan los nobles y el clero y a la izquierda las diferentes autoridades de Burgos. Por último, con el rostro contraído y claramente disgustado por encontrarse allí, el Merino Pedro Fernández de Villegas, que porta la maza de la justicia como símbolo de autoridad y representación del poder del Concejo de Burgos, se coloca un paso por detrás del asiento que ocupará el Arzobispo.

Cuando cesa el repique de campanas, un largo toque de trompeta anuncia la llegada desde el interior de la Catedral hacia el centro del estrado del Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas y sus acompañantes, el Prelado



del Arcipreste Martín de Soto y Salazar y el Arcediano Sebastián Bardejo. Ceremoniosamente, con casulla verde como corresponde al tiempo litúrgico, se sientan en los lugares dispuestos para ellos. **Addenda:** A unos pasos solo por detrás de estas tres figuras y del Merino, estará Leandro "el torpe", pero será imposible discernir detrás de quien está o a quien sirve de los presentes. El Personaje de Gerardo podrá reconocer tanto a este como al Prelado Martín de Soto y Salazar, y por tanto extrañarse de su presencia allí. Esto es deliberado para mantener las suspicacias del Personaje y que no tenga claro su "objetivo".

El canónigo de Burgos Pedro Corral da comienzo la ceremonia religiosa de un modo pausado, recitando con solemnidad los ritos iniciales... con énfasis... deleitándose con cada palabra que salen de su boca... Sin embargo, la multitud que abarota la plaza y las calles próximas hace esfuerzos para escuchar las palabras deformadas por el tono enfático del canónigo, y comienzan a impacientarse para que llegue el momento que han venido a ver.

El Merino, inmóvil tras el Arzobispo, cruza la mirada de vez en cuando con su lugarteniente, mientras observa con cierto nerviosismo a su alrededor, intentando anticiparse a lo que pueda suceder.

Entre los congregados, ya sean los cristianos que rodean la plaza o los judíos contrarios a la conversión que se agolpan en la calle de las Costureras, muchos señalan a los judíos que han entrado por la calle de la Trapería y escuchan la ceremonia que les hará abjurar de su fe y convertirse al cristianismo. Las voces, aunque apenas son un susurro, hacen que la gran cantidad de ellas solapen primero las palabras del canónigo, y después las del Arzobispo cuando declama el evangelio para que sea escuchado por todos los presentes.

Tras la homilía, el Arzobispo pronuncia las palabras de aceptación de los nuevos hijos de la iglesia y se acerca a la pila bautismal colocada frente al estrado. Abre sus brazos e indica al primero de los judíos, Osua Bienveniste, que se acerque...

En ese momento el tiempo parece detenerse...

El Atentado

Desde que los judíos comienzen a desfilar desde la aljama y vayan llegando las diferentes autoridades a la Catedral, hasta el momento en que el Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas baje del estrado hacia la pila bautismal para realizar la conversión a Osua Bienveniste, será el tiempo del que dispongan los Pj's para tratar de descubrir que puede producirse un ataque y tomar las acciones para impedirlo.

A continuación, se indican algunas de las opciones de los Jugadores para "solventar" el gran desastre que se avecina, y como se van disponiendo todos aquellos que tienen intereses antes del atentado final:

- ❖ En la estrecha calle de las Costureras se han juntado muchos de los judíos que no están de acuerdo con lo que está sucediendo y desean permanecer fieles a sus creencias, les suceda lo que les suceda. Son fáciles de distinguir por el redondel amarillo que llevan bien visible en su ropa o el sombrero amarillo. Excitados, gritan a los "conversos" y rezan por igual, señalándoles con rabia y lástima agolpándose una y otra vez contra los Fieles que a duras penas los mantienen donde están. De pronto algo sucede... **Addenda:** Un Ángel disfrazado de judío intentará avanzar hasta llegar a la primera fila, empujando a la multitud y gritando en contra de los traidores a la verdadera fe... Gritará y se acercará a los Fieles de manera "directa", intentando que este haga algún ademán para defenderse. En respuesta el "judío" aprovechará para cortarse con un anillo en la cara a la par que libera sangre que mantenía escondida en una pequeña vejiga en la mano. Su cara ensangrentada provocará la ira entre los judíos que se lanzarán hacia los Fieles, provocando una carnicería entre ambas partes. ¿Puede evitarse?
 - Si algún Personaje mira a este grupo, puede realizar una tirada de Descubrir o de Disfrazarse, más la mitad de lo que tenga en Memoria. Si tiene éxito recordará haber visto entre los retratos del sótano del pintor a la persona que más "ardientemente" grita e insulta.



- Si logra una tirada de Disfrazarse, podrá ahora darse cuenta de que en su mano lleva una pequeña vejiga que a veces, en las representaciones de los artistas, rellenan de sangre para simular terribles heridas.
- ❖ Entre el tumulto de la gente que se arremolina en la plaza para ver aproximarse a los judíos por la calle de Trapería Nueva, y verlos después abjurar de su fe, pueden darse cuenta de que una de las mujeres que se acerca en la fila de los judíos, algo extraño parece sucederla... **Addenda:** Un Angelus ha secuestrado al hijo de una viuda judía y lo tiene junto a él, entre los que observan pasar a los futuros conversos. Sostiene un cuchillo en el gaznate del chico, mostrándoselo a la madre para que haga lo acordado. Ésta debe, cuando esté cerca de la pila bautismal, "insultar a gritos a los cristianos y su herético Mesías". ¿Y cómo pueden los Pj's descubrirlo?
 - Si los Pj's logran una tirada de Descubrir o Empatía, en la que tengan menor Competencia, podrán darse cuenta de que en la fila de los judíos que aceptan la conversión, una mujer mira hacia un lugar concreto. Cada vez que lo hace se lleva las manos a la boca para acallar el llanto.
 - Quien logre ver esto, tendrá más sencillo descubrir que un judío se apoya en quien puede ser su hijo y mira hacia donde está la mujer. El niño tiene los ojos llenos de lágrimas, no así el padre... Si el Personaje logra una tirada de Descubrir se percibirá que allí donde el padre ha apoyado la mano ha dejado una mancha blancuzca en la ropa del muchacho, obviamente del talco del Angelus.
- ❖ Si alguno de los Pj's está atento a las calles de la Trapería Nueva, Trapería Vieja, o la Trapería de Canales, ya muy próxima a la muralla podrá darse cuenta de que algo "no está bien". Parece que alguien se ha dedicado a colocar cuerdas y escalas a modo de puente en lugares no demasiado comunes entre varios edificios de la zona... **Addenda:** Un Angelus ha dispuesto varias cuerdas entre el tejado del edificio próximo a la plaza de Santa María y el que tiene enfrente cruzando la calle de Trapería Vieja. Un poco más adelante vuelve a suceder lo mismo con una escala que hace de puente entre esta calle y la de Canales, pasando por encima del propio arroyo que divide la vía. Lo importante es que en una de las casas de la Trapería Nueva que da a la plaza, el Ángel ha asesinado a toda una familia y se ha disfrazado de judío. Cuando considere oportuno se asomará a la ventana gritando en contra de los "perros cristianos y de los malsines", atrayendo la atención de los presentes, e intentando dar la oportunidad al tirador apostado en la iglesia de Santiago de la Fuente que pueda matar al Arzobispo (ver más adelante). Tras esto, el "judío" subirá al tejado para escapar de cuerda en cuerda y a través de la escala hasta la muralla, logrando así desaparecer de la guardia que no "entenderá" como ha salido del edificio sin ser atrapado. ¿Pueden hacer algo los Pj's?
 - Si el Personaje logra una tirada de Descubrir, a lo que puede sumar la mitad de la Competencia de Conocimiento de Área (Burgos), se dará cuenta del trazado de las cuerdas desde la calle de Canales hasta el edificio de la Trapería Nueva.
 - Si el Personaje distingue donde termina el "camino" de cuerdas, podrá "registrar" el edificio. Si logra una tirada de Descubrir o de Forzar Mecanismos, se dará cuenta que una puerta ha sido manipulada. Si los Pj's entran a la casa, se encontrarán los cadáveres de toda una familia y con el asesino allí disfrazado de judío esperando su momento.

Todo lo anterior solo son "distracciones" para poder engañar a las autoridades e inculpar a los judíos de un atentado contra el Arzobispo de Burgos. A continuación se describen son las dos maneras ideadas para asesinarle:

- ❖ Si alguno de los Pj's decide "revisar" las inmediaciones de donde se va a celebrar la gran conversión, y en concreto la calle de Cornería o Coronería, podrá encontrar a un borracho dormido en la puerta de entrada a la iglesia de Santiago de la Fuente, que parece no estar demasiado interesado en lo que sucede a pocas varas de donde se encuentra. **Addenda:** El borracho no es tal, sino un Fiel al que un Angelus le ha drogado y robado la ropa para portar una ballesta y pasar entre la guardia sin mayores problemas. Así ha entrado en la iglesia de Santiago, en la parte superior de la plaza, y desde un ventanuco en el que cuenta con buena visibilidad hacia el púlpito, pretende atravesar con un virote al Arzobispo en cuanto este se aproxime a la pila bautismal. ¿Cómo puede evitarse?



- Si el Personaje está en la plaza o en alguna posición que pueda ver la iglesia de Santiago de la Fuente desde el costado que da a la plaza de Santa María, y logra una tirada de Descubrir con un -30%, advertirá la extraña posición de un ballestero más preocupado de encarar su arma hacia el púlpito que hacia otra parte.
 - Si el Personaje camina por la calle de Coronería y logra una tirada de Descubrir más la mitad de lo que tenga en Memoria, podrá reconocer al borracho como uno de los guardias que mantenían el orden frente a la entrada de la judería. Además, se dará cuenta que parece que le han quitado su peto de cuero y las armas propias de su función.
 - Si además el Personaje logra una tirada de Conocimiento Vegetal, no tendrá ninguna duda en afirmar que su vino se encuentra drogado con adormidera.
 - Si mira con atención y logra una tirada de Descubrir o Forzar Mecanismos, el Personaje se dará cuenta que alguien ha abierto esa puerta de manera poco convencional y probablemente esté dentro de la iglesia.
- ❖ Esta opción solo debe darse si llegado el momento, el Ángel que debía disparar al Arzobispo no lo hace y se deben tomar medidas “desesperadas” para eliminar al Arzobispo. En este caso, uno de los *Angeli* disfrazado de monje se acercará al Arzobispo mientras tienen lugar los tumultos y le clavará lo más discretamente posible un cuchillo. **Addenda:** En el caso que el plan del “tirador” apostado en la iglesia de Santiago de la Fuente falle, a la Fraternitas solo le quedará tomar una medida desesperada y es asesinar al Arzobispo durante cualquier tumulto en la zona. Aun así, se deben tener dos cosas en cuenta:
- Si algún Personaje está en el estrado o cerca, puede realizar una tirada de Descubrir con un -10% para darse cuenta de lo “pálido” que está uno de los monjes y que entre los pliegues de sus mangas parece ocultar una pequeña daga.
 - Y en el caso que no hubiera ningún Ángel disfrazado de monje porque los Pjs no los dejarán escapar de la ciénaga, el asesinato lo intentará cometer Leandro “el torpe” aprovechando el tumulto. Si este es el caso, tan solo el Personaje de **Gerardo** podrá reconocerlo y por tanto extrañarse de su presencia allí.

Se desata la locura

Una vez que suceda alguno de los “incidentes”, ya sea por parte de la mujer que reniega de la conversión, del judío en la ventana insultando a los buenos cristianos o de los propios judíos aborreciendo de los traidores a sus creencias, todo debe precipitarse. Los judíos se lanzarán contra los guardias que los reprimen en la calle de Costureras... muchos de los cristianos alzarán sus puños, y alguna cosa más, contra los judíos y contra los que se quieren convertir... los guardias no entraran en discusiones y blandirán sus armas en cuanto teman por sus vidas... El resumen debe ser que se ha desatado la locura en la plaza, y muchos estarán furibundos pero muchos más tendrán pánico por lo que sucede. **Addenda:** Es el momento adecuado para que el tirador realice su misión y atraviese con un virote al Arzobispo, o que el Ángel o Leandro claven su acero con disimulo en la espalda del clérigo. Ambos casos serán el detonante de una masacre sobre los judíos. Por si hubiera “dudas”, el Arcediano Sebastián Bardejo se encargará de hacer una arenga desde el púlpito en sus acusaciones hacia los judíos.

Cuando esto suceda, cristianos, judíos y estarán luchando unos contra otros, mientras los guardias blanden sus armas golpeando a diestro y siniestro a aquellos que se pongan delante...

Pánico en la Judería

El Ángel Oscuro que dejó todo preparado en los tejados para escapar hasta la calle Canales, debe estar listo para aprovechar las “distracciones” que sucederán debido al asesinato del Arzobispo y la turba contra los judíos. Aprovechando sus habilidades llegará hasta la casa del rabino Jerudah y esperará escondido en las inmediaciones a que los primeros alborotadores irrumpan en la judería. Una vez que suceda esto, se colará en la casa y asesinará a quien encuentre en la misma. Antes de interrogar tanto al rabino Jerudah como a su esposa Miriam con relación a todo lo concerniente a la Fraternitas Proditoris y, especialmente, lo relacionado con los libros que robo el pintor Tancredo hace ya más de una década. **Addenda:** Si no es este Ángel será cualquier otro que hubiera sobrevivido. En última instancia, de fallar los anteriores, será el propio Leandro “el torpe” quien



interrogue al rabino y registre su casa en busca de los libros y los cuadros que pertenecían a Alejandro de Ansúrez. Suponiendo, claro, que aún esté vivo.

El Besamanos

Haya o no sobrevivido al ataque el Arzobispo, pasados unos días los Pj's recibirán una comunicación. Al parecer sus acciones para evitar la "masacre" ha llegado a oídos del Merino Pedro Fernández de Villegas y este les ha recomendado para que sean premiados y reconocidos públicamente.

Si el Arzobispo sobrevivió será el propio Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas quien visará la recomendación; Si el Arzobispo falleció en el ataque, será el Prelado del Arcipreste Martín de Soto y Salazar quien lo haga.

En la propia Catedral, sea quien sea quien ostente la representatividad en ese momento, serán recibidos los Pj's para un "besamanos" ante muchas de las autoridades de la ciudad. Acudirán muchos curiosos y envidiosos vecinos. Bajo el Altar Mayor, los máximos representantes felicitarán a los Pj's ofreciéndoles su mano para que "besen" el anillo que les confiere su cargo...

En algún momento, los Pj's besarán el anillo del Arcediano Sebastián Bardejo de Alvarado... Una cruz con un denario en el centro...

Y comprenderán que su enemigo está muy vivo.



Appendix 3

Cronología

AÑO	MES/DÍA	ACONTENCIMIENTO
791		Alfonso II de Asturias, el Casto es proclamado rey. Ansur de Cerezo le jura lealtad.
794-798		Comienza la Reconquista contra los Árabes en la Meseta Norte. Ansur de Cerezo participa en numerosas escaramuzas.
801 - 808		Alfonso II es recluido en el Monasterio de Ablaña.
804		Nace Rodrigo, primogénito de Ansur de Cerezo.
808		Alfonso II recupera el trono. Ansur de Cerezo es nombrado caballero por su probada lealtad. Nace la familia Ansúrez.
811		Nace Pedro Ansúrez, segundo hijo de Ansur Ansúrez.
813		Un ermitaño descubre una extraña tumba en Iria Flavia, en el Campus Stellae. Alfonso II envía a Ansur Ansúrez con la delegación a Galicia.
813		Ansur Ansúrez se apodera de los tesoros de Priscilliano; la confesión de Delfidius, El testamento de Judas, De Arquitectura Libri Decem y el tratado de herbología.
814		Se hace público que la tumba descubierta en Iria Flavia es la del Apóstol Santiago. Se constituye el Camino de Santiago como ruta de peregrinaje.
815		Ansur Ansúrez funda en secreto la "Fraternitas Proditoris". Ansur utiliza los conocimientos de la "Fraternitas Proditoris" para resolver la disputa entre Toledo y Santiago, respecto a los restos y reliquias del Apóstol.
818		Se funda una comunidad eremítica en Cerezo de Río Tirón. El abad Vítores empieza a influir en la comunidad. Comienzan las conversiones masivas de musulmanes en la zona.
823		Rodrigo Ansúrez, hijo mayor de Ansur, comienza a estudiar bajo la tutela de Vítores de Cerezo.



- 826** Rodrigo Ansúrez descubre el Elixir Heatum. Comunica a su padre la intención de hacer votos de sacerdocio. Pedro Ansúrez y Nehemías conspiran para eliminar a Rodrigo. Ansur envenena a su primogénito y cede el Maestrazgo de la Orden a Nehemías. Pedro Ansúrez se convierte en Senescal. Se realiza el primer "Ritual de Infierno" y nacen los "Angelí Tenebrarii".
- 833** Pedro Ansúrez pacta con el Rey de Gaza. Permite el paso a los musulmanes, a cambio de que acaben con Vítores de Cerezo y con su padre Ansur. Vítores es capturado en Quintanilla de las Dueñas. Ansur, tras una larga enfermedad, realiza una carga desesperada contra un grupo de askari musulmanes y muere tras ser atravesado por una lanza.
- 835** Pedro Ansúrez regresa a Castilla y recupera las tierras cercanas a Cerezo de Río Tíron. Para cuando llega al campamento árabe, Vítores ha sido decapitado. Se le concede a la familia Ansúrez la administración de esa parte del Camino de Santiago.
- 884** Diego Porcelos funda la Ciudad de Burgos. Varias familias nobles se trasladan a la nueva urbe.
- 887** Se construye la Ermita de San Vítores en Caborredondo.
- 1074** **19 de Julio** Rodrigo Díaz de Vivar contrae matrimonio con Jimena Díaz. La familia Ansúrez asiste a la boda.
- 1080** Juramento de los treinta caballeros. Tercer milagro del Códice Calixtinus. Creación de la Orden de San Lázaro.
- 1096** Se concluye la construcción de la Catedral Románica de Burgos
- 1108** Un caballero francés que no lograba descendencia a causa de sus pecados realiza el Camino y acude a Santiago. Implorando al santo logra un heredero. Sin embargo, años más tarde regresa para dar gracias al apóstol. En los Montes de Oca, fallece el muchacho, ya de quince años a causa de una grave enfermedad. Enloquecida por el dolor, la madre se dirigió al apóstol pidiéndole que le devolviera vivo el muchacho, amenazando con enterrarse viva con él, si no lo remediable. El santo lo resucitó cuando iban a enterrarlo.
- 1212** **16 de Julio** Batalla de las Navas de Tolosa. Varias familias de la Fraternitas participan en ella. Los Lara y los Cardona.
- 1214** Muere Alfonso VIII de Castilla y su esposa Leonor. El infante Enrique, heredero al trono de Castilla, queda bajo la tutela de la familia Lara.
La familia Lara comienza a proyectar la construcción de una capilla a San Vítores en la Catedral Románica.



1215	Invierno	Arnaldo Ansúrez descubre que los miembros de su familia son herejes. Tras confesarse con el Obispo Mauricio, desaparece sin dejar rastro. La Fraternitas Proditoris trata sin éxito de eliminar a Arnaldo.
1215		Alfonso IX de León amenaza al reino de Castilla. El Obispo Mauricio se alía con Berenguela de Castilla, tratando de disminuir la influencia de la familia Lara.
1216	Práimavera	Arnaldo Ansúrez toma el nombre de Arnaldo de Talavera, ingresa en la Orden de Calatrava.
1217		Muere Enrique I de Castilla en un accidente. Su cuerpo es trasladado al Monasterio de las Huelgas en Burgos. La Fraternitas traslada el Relicario de San Vítores a la Catedral Románica de Burgos.
1217		Proclamación de Fernando III, el Santo como Rey de Castilla. Se proyecta la construcción de una nueva Catedral.
1220		Se destruye la Catedral Románica de Burgos. El Obispo Mauricio dona algunas viviendas adyacentes al antiguo edificio, que también son demolidas para preparar el nuevo solar.
1221	22 de Julio	En presencia de Fernando III el Santo y el Obispo Mauricio se coloca la primera piedra de la nueva catedral gótica.
1262		Toma de Niebla por Alfonso X, el Sabio
1309		Toma de Gibraltar. Incidente de Martos y emplazamiento de Fernando IV de Castilla. Muerte de Fernando IV.
1313		Segundo intento por parte de la Fraternitas Proditoris de construir una nueva capilla para la consagración de los Angeli Tenebrarii. La familia de Lara entrega fondos al cabildo Catedralicio. Comienza la construcción de la Capilla de Santa Catalina en la Catedral de Burgos
1315		Cortes de Burgos. Muerte del mayordomo del Rey, Juan Núñez II de Lara. Las injerencias declaradas de la familia de Lara en la política castellana ocasionan numerosos enfrentamientos que amenazan a la Fraternitas. Las obras en la capilla de Santa Catalina pasan a estar bajo la supervisión de buenos hombres ajenos a la Fraternitas.
1317		La "Fraternitas Proditoris" se ve obligada a trasladar nuevamente los tesoros a la ermita de San Vítores en Caborredondo. Únicamente queda en la Catedral el busto de San Vítores. Se abandona el culto



en Caborredondo y comienzan las leyendas de fantasmas en torno al Arroyo del Diablo.

1333		Nace Alejandro Ansúrez.
1349		Boda de Alejandro Ansúrez y Catalina de Borgoña.
1352		Domitila empieza trabajar para la familia Ceballos.
1358		Alejandro Ansúrez es nombrado Senescal de la Fraternitas Proditoris
1362		Nace José Ansúrez. Desde que es un niño es educado y adoctrinado para convertirse en Angelus Tenebrarius.
1365		Nacimiento de Cecilia Ansúrez
1367		Jerudah Alguadix es nombrado Rabino
1370		Muerte del Maestre Gaspar Dávila por el "Mal de San Antón" Alejandro Ansúrez es nombrado Maestre Martín Ceballos es nombrado Senescal
1372		Comienzan las disidencias de Martín Ceballos. Durante el Consejo de los Doce, Alejandro desafía a Martín Ceballos. Martín Ceballos inicia conversaciones para influir al resto de Freyles.
1375	Enero	Menazio de Talavera ingresa en la Orden de los hospitalarios de San Juan
	Abril	Alejandro Ansúrez comienza la restauración del Panteón familiar de los Ansúrez. Contrata al pintor Tancredo
1376		Domitila entra a trabajar como doncella en la Mansión de los Ansúrez
1377	Febrero	Alejandro hace grandes donaciones a las familias Abarca, Cardona, Feria y Salazar para intentar mantener su lealtad.
	Abril	Domitila seduce a Alejandro Ansúrez.
1381		Alejandro Ansúrez ordena a los Angelí Tenebrarii intimidar a las familias rebeldes Alvarado, Dávila, Lara, Mariño, Solís y Vargas. Se empieza a romper el condicionamiento de los Angelí. José Ansúrez, el Angelus de los Ansúrez muere en un accidente antes de convertirse en Angelus. Cecilia Ansúrez debe comenzar precipitadamente el entrenamiento para sustituirlle.



1382	Marzo	Cecilia comienza un romance con <i>Alfonso</i> , el hijo de Eusebio, maestro de armas de la familia.
	Mayo	"Muerte" de Cecilia Ansúrez. <i>Alfonso</i> acusado de la muerte huye al extranjero - Introducción
1383	Febrero	El pintor Tancredo sustraer el "De Archíectura Libri Decem", "La Biblia de los Ansúrez" y el "Libro de reynos y conocimiento"
	Marzo	Tancredo entrega a Juan de Villafranca el "De Archíectura" y al Padre Quiterio el "Libro de conocimiento de los reynos" y la "Biblia de los Ansúrez". Informa a Jerudah Alguadix de sus intenciones y huye a Santander con algunos cuadros de <i>Angelí Tenebrarií</i> .
1384	Abril	El estado de salud de Catalina de Ansúrez empeora gravemente.
	Junio	Alejandro convoca al Consejo de los Doce. Durante el Capítulo Martín Ceballos desacredita a Alejandro Ansúrez. Los Abarca apoyan al actual maestre Alejandro. Los Alvarado, Dávila, Lara, Mariño, Solís y Vargas se posicionan con Martín Ceballos. Los Cardona apoyan en el último momento al Senescal. Los Feria y Salazar permanecen neutrales. El Maestre abdica en favor de Martín Ceballos. La familia Ansúrez es expulsada de la Fraternitas.
1385		Tancredo sufre un atentado en Santander. Cecilia y Tomás intentan eliminarlo, pero el pintor sobrevive y huye. El cuadro de Santa Centola/Catalina de Ansúrez viaja a Francia, junto a otros cuadros de <i>Angelí Tenebrarií</i> en el barco comercial de Basilio (cuñado de Tancredo).
	Julio	Sebastián Bardejo es nombrado Senescal de la Fraternitas
1386	Diciembre	Muere Catalina de Ansúrez. Alejandro se encierra en su mansión y nunca más vuelve a salir de ella.
		Tancredo se refugia en el Monasterio de Río Seco en el Valle de Manzanedo, al norte de Burgos.
1384		La familia Corconte se une a la Fraternitas <i>Proditoris</i> Domitila despide a todos los empleados.
1385		Comienzan los crímenes en la calle Tenebregosa.
1386		En el Monasterio de Río Seco, Tancredo enferma de lepra y es encerrado en una celda. Al poco tiempo enloquece.



1387		Leal de Corconte cede su puesto en el Consejo de los Doce a su hijo Cándido.
1388		Comienza la ampliación de la Colegiata de San Martín de Elines. Juan de Villafranca utiliza el "Arquitectura Libri Decem" para diseñar los planos.
1389		Sebastián Bardejo es nombrado Arcediano de la Catedral de Burgos
1390	Septiembre	Adela madre de <i>Onofre</i> muere tras contraer el "Mal de San Antón"
	Octubre	Menazio de Talavera adquiere el cuadro de Santa Centola/Cecilia en París. Comienza su viaje hacia Burgos.
1391	Febrero	Visita de Sebastián Bardejo a las obras de San Martín de Elines. Sospecha de Juan de Villafranca. Envía a Leandro el Tíñoso a espiar al arquitecto.
	Marzo	Se empieza a organizar el atentado contra el Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas
	Abril	<i>Gerardo</i> es enviado a Oña para conseguir fondos del prelado Manuel de Soto y Salazar. Introducción Juan de Villafranca envía una carta a Jerudah. Leandro intercepta el escrito e informa a la Fraternitas.
	Mayo	El hermano Bartolomé, Prior del Monasterio de Río Seco, envía una carta a Adela en Santander.
6 de Junio		Revuelta antijudía en Sevilla
	Junio	Menazio de Talavera y Enguerrando de Cahors viajan por Castilla en su búsqueda de la <i>Fraternitas</i> .
Última semana de Junio		<i>Alfonso</i> llega a Santander. Introducción
		<i>Onofre</i> llega a Santander. Regresa de un viaje comercial a París – Introducción
		Muere Juan de Villafranca al caerse de un andamio en San Martín de Elines
Primeras semanas de Julio		Visita de <i>Onofre</i> al Monasterio de Rioseco – Introducción
		<i>Gerardo</i> regresa a San Martín de Elines – Introducción
		Martín Cevallos muere.



Sebastián Bardejo elige a Cándido de Corconte como Senescal sin informar al Consejo de los Doce.

Alfonso es contratado por Cándido de Corconte, para trasladar el cadáver de Martín Ceballos a Burgos – Introducción

7 de Julio Enguerrando de Cahors y Menazio abandonan Castrojeriz rumbo a Burgos

8 de Julio Inicio de la Aventura – Los Pj's llegan a Sotopalacios

15 de Julio Conversión colectiva en la Plaza de Sarmental. Final de la aventura.



Appendix III

Muevos Hechizos

Elixir Aetatum

El *Elixir Aetatum* o “Elixir de las Edades” fue encontrado casualmente por Rodrigo de Ansúrez cuando estudiaba el texto de Herbología que su padre, Ansur de Cerezo, había traído de la Tumba de Prisciliano en Iria Flavia.

Vis: 5

Poción, magia blanca de origen alquímico

Caducidad: 1D6 días.

Duración: 6 meses.

Componentes: Zumo mercurial, zumo de borraja, miel, raíz de genciana, vino blanco, cenizas de muérdago, menta y arándanos.

Preparación: Los componentes deben triturarse y mezclarse con el mayor cuidado posible, hasta obtener un líquido lechoso de olor fresco.

Descripción: Tras ser ingerido, la persona que tome una dosis de esta poción será prácticamente inmune al paso del tiempo durante medio año: nada conseguirá hacerla enfermar (aunque sí puede ser envenenada) y envejecerá la mitad del tiempo transcurrido (es decir que cada seis meses envejecerá apenas tres meses). Naturalmente, el consumo de la poción debe realizarse de forma periódica o perderá sus efectos y el proceso de envejecimiento volverá a la normalidad. Adelantar o acumular las tomas no tiene ningún efecto adicional salvo el establecer nuevamente el inicio del período de duración del efecto de la poción. Esto es, si alguien consume 3 dosis de una vez, o antes de finalizar sus efectos a los seis meses, no tiene mayor efecto que comenzar a contar los seis meses desde ese nuevo momento de la toma.

Addenda: Este hechizo es similar al de “Longevidad” de la 3^a edición de “Aquelarre”, con las observaciones siguientes:

Salvo que sea enseñado, por el maestre o senescal de la *Fraternitas Proditoris*, cualquier persona, ya sea Personaje o Pnj, que desee aprenderlo debe conseguir durante el módulo suficientes datos para ser capaz de descifrar su modo de preparación. A continuación se indican las diferentes fuentes de información y un valor en forma de puntos, siendo necesario acumular al menos siete puntos para poder realizar la tirada de aprendizaje:

- ❖ 3 puntos Anotaciones del laboratorio de Domitila
- ❖ 2 puntos Lograr la muestra de Sebastián Bardejo para Cándido de Corconte
- ❖ 2 puntos Panteón de la familia Ansúrez y del despacho de Alejandro Ansúrez
- ❖ 1 punto Ingredientes vendidos de la herboristería de Rodegunda a Domitila
- ❖ 2 puntos Examinar las anotaciones de Enguerrando de Cahors



Aprendizaje: El aprendizaje del hechizo se realiza a través de la experimentación. El proceso del preparado alquímico lleva unas tres semanas, con el laboratorio adecuado y dedicándole al menos tres horas diarias. No hay ninguna forma de acelerar este proceso, pero si el alquimista dedica menos horas al día este se alarga una semana por cada hora menos al día. Luego se debe realizar una tirada de cada una de las competencias Alquimia, Conocimiento Mágico y Herboristería con una penalización de 15% cada una. Cada punto de información superior a siete supone un +10% de bonificación a cualquiera de las tiradas. Si el alquimista tiene éxito aprenderá el hechizo y su primera redoma.

Si el alquimista falla alguna de las tiradas, el trabajo se arruinará y deberá retomarse desde el principio. Si el alquimista tiene diez o más puntos de información sobre el elixir, puede repetir una tirada fallida.

Naturalmente, una pifia en cualquiera de las tiradas supondrá una interpretación errónea de la fabricación del preparado que negará de por vida cualquier nuevo intento por parte del alquimista. Precisamente esto es lo que le sucedió a Domitila en su primer intento.

Preparación del Elixir: Una vez aprendido, fabricar nuevas redomas es algo más fácil aunque igual de costoso en tiempo y trabajo. Sigue siendo necesario trabajar unas tres horas diarias aproximadamente durante dos semanas. Posteriormente bastará con realizar una sola tirada de Alquimia sin penalización, en la cual podrá sumar un 10% por cada punto de información superior a siete.

Irracionalidad: Dado que el Elixir Aetatum es únicamente un preparado alquímico y nada tiene relacionado con lo sobrenatural, no se debe realizar ninguna tirada de Irracionalidad para aprenderlo o prepararlo, ni tiene ningún consumo de Puntos de Concentración.

Consumo: Cualquier persona que consuma la redoma se beneficia de sus efectos, independientemente de que conozca o no los fundamentos alquímicos del elixir.

Lethargus Trium Dierum

Vis: 4

Poción, magia blanca de origen alquímico

Caducidad: 1D3 semanas.

Duración: 2D3+3 días.

Componentes: Beleño, ajenjo, belladona, hojas de camaleón negro, tierra de cementerio, vino tinto y agua de rocío.

Preparación: Se utilizan los componentes para fabricar una poción de color oscuro y sabor terroso.

Descripción: Todo aquél que tome este bebedizo comenzará a debilitarse poco a poco. Pronto se le enturbiará la visión, perderá el oído y finalmente caerá en un estado de inconsciencia previo a la muerte, que durará tres días exactos. Esta persona “aparentemente” muerta, no respirará ni tampoco le latirá el corazón. No se le dilatarán las pupilas ni responderá a estímulo alguno, ni siquiera provocándole daño. Incluso pasado un breve tiempo comenzará a manifestarse el rigor mortis.

Durante la duración del hechizo, tres días exactos, la víctima estará “muerta” y al “resucitar”, se encontrará realmente débil, con mucha hambre, sed y frío.

Addenda: Con el único fin de facilitar la consulta del único hechizo disponible para los Jugadores, a continuación, se reproduce el texto del Bálsamo de Curación, tal como figura en la página 171 del manual de Aquelarre.



Bálsamo de Curación

Balsamum Medicum

Vis: 2

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

Caducidad: Puede durar 2D6 días sin perder sus poderes.

Duración: Permanente.

Componentes: Agua solarizada en el signo lunar, betónica, mirto y belladonna.

Preparación: Se mezclan todos los componentes hasta formar un bálsamo aceitoso de fragante olor.

Descripción: Si se lava una herida con este bálsamo y luego se activan sus propiedades, la víctima recuperará de forma inmediata 1D3 PV. El bálsamo sólo puede usarse una vez al día sobre la misma persona; si se utiliza en más ocasiones, no tendrá más efecto que limpiarle la herida de impurezas.



Appendix III

Dramatis Personae

Aarón Ib Jerudah

Joven hijo de Jerudah Alguadix

Nacido en Burgos, el hijo del rabino Jerudah y de su esposa Miriam es un verdadero “dolor” para sus progenitores. Aunque es cierto que estudiar, estudia, tal y como le ordena su padre, es más dado a pasar el rato con los muchachos de los arrabales cometiendo más de una trastada y a veces, algunas acciones que de atraparle la guardia pudieran llevarle a sufrir una buena tanda de azotes públicos.

El joven Aarón tiene el pelo negro como el carbón, la mirada astuta y una nariz ganchuda digna de su estirpe. Su cuerpo es delgado, con largos brazos y largas piernas para su edad, que le sirven los unos para “encontrarse” algún dulce en los puestos de la ciudad y las otras para salir a toda prisa si los primeros no lo hicieron demasiado bien. Sus ropas, por lo general ocres, son de buena calidad, general de colores marrones, pero tanto sus calzas como su camisa tienen remiendos en la zona de las rodillas y de los codos.

Aarón siempre está atento a lo que le rodea, buscando una “oportunidad” para saciar su estómago, más por gula que por necesidad pues en su casa no le falta de nada.

Fuerza	8	Irracionalidad	50
Agilidad	13	Racionalidad	50
Habilidad	13	Templanza	25
Resistencia	10	Edad	12
Percepción	15	Aspecto	17
Comunicación	10	Peso (en libras)	80
Cultura	5	Altura (en varas)	1,25

Armadura: Ropas (0)

Armas: Cuchillos 40

Competencias: Comerciar 30, Conocimiento de Área 10, Correr 40, Degustar 30, Descubrir 40, Elocuencia 20, Empatía 30, Escamotear 45, Escuchar 30, Esquivar 26, Idioma Ladino 100, Idioma Hebreo 10, Idioma Castellano 50, Leer y Escribir 15, Sigilo 40, Trepar 35

Alejandro Ansúrez

Antiguo Maestre de la Fraternitas Proditoris y ahora un prisionero en su propia casa

Como casi todos los Ansúrez, Alejandro nació en Burgos en el seno de la noble casa castellana con el destino de ser uno de los líderes de la *Fraternitas Proditoris*, como ya lo fueron algunos de sus antepasados. Y así fue, al menos durante un tiempo, hasta que la incomprendición de su esposa doña Catalina tras la “muerte” de su hija Cecilia, y la posterior traición de su Senescal Martín Cevallos le llevaron a no ser sino un mal recuerdo de aquellas glorias. **Addenda:** La historia de Alejandro ya está narrada con mayor detalle en Capítulos anteriores.

Su pelo largo y blanco enmarca un rostro pálido que ya no recuerda lo que es el sol. Bajo un rictus amenazante, sus fríos ojos grises y sus labios rojizos, pueden hacer pensar a quien lo vea que se encuentra ante un upiro más que ante un hombre. El cuerpo de Alejandro ha envejecido algo mejor que su rostro, y aunque no conserva



la fuerza de antaño, no ha perdido la pericia para moverse en la casi total oscuridad de su hogar. Sus ropas aunque elegantes y de buena calidad, siempre de tonos oscuros, ya no siguen los escasos cambios de la moda sino los usos del pasado.

El antiguo Maestre es orgulloso, impulsivo y amargado por su propio pasado. Nada espera ya de la vida salvo que le llegue la muerte un día u otro.

Fuerza	25	Irracionalidad	75
Agilidad	15	Racionalidad	25
Habilidad	15	Templanza	70
Resistencia	20	Edad	58
Percepción	10	Aspecto	16*
Comunicación	10	Peso (en libras)	180
Cultura	10	Altura (en varas)	1.92

Armadura: Ropas Gruesas (1), Brazales (2)

Armas: Arcos 50, Cuchillos 60, Escudos 70, Espadas 80, Pelea 70

Competencias: Alquimia 50, Cabalgar 45, Comerciar 40, Conocimiento de Burgos 40, Conocimiento Mágico 50, Conocimiento Vegetal 50, Correr 40, Corte 40, Descubrir 70, Elocuencia 50, Escuchar 80, Esquivar 70, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 50, Idioma Árabe 30, Leer y Escribir 50, Leyendas 40, Mando 50, Nadar 30, Saltar 45, Seducción 40, Sigilo 50, Teología 40, Tormento 40, Trepar 40

Addenda: Está acostumbrado a vivir en la oscuridad, por lo que no sufre penalizaciones al ataque o la defensa por esta condición en ambientes conocidos (su mansión principalmente). Igualmente, teme la luz del sol, y en el caso de estar iluminado de forma directa sufre una penalización de -30% a todas sus Competencias de combate.

Addenda *: Su aspecto está deteriorado por la edad.

Angelus Tenebrarius

Fiel servidor del Maestre de la Fraternitas Proditoris

Doce son los Ángeles Oscuros. Primogénitos de las más reputadas familias de la península y brazo ejecutor de la *Fraternitas Proditoris*.

Fuerza	10	Irracionalidad	75
Agilidad	20	Racionalidad	25
Habilidad	20	Templanza	60*
Resistencia	15	Edad	--
Percepción	15	Aspecto	16
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	10	Altura (en varas)	1.68

Armadura: Ropas Gruesas (1), Brazales (2)

Armas: Ballestas 60, Cuchillos 40, Espadas 60, Pelea 40

Competencias: Cabalgar 40, Conocimiento Animal 20, Conocimiento Vegetal 20, Correr 60, Corte 20, Descubrir 60, Disfrazarse 40, Escamotear 40, Escuchar 40, Esquivar 60, Forzar Mecanismo 40, Idioma Castellano 100, Lanzar 40, Leer y Escribir 30, Leyendas 30, Mando 20, Nadar 30, Rastrear 50, Saltar 50, Sanar 30, Sigilo 60, Teología 25, Trepar 60

Addenda: Su Templanza recibe una penalización de -20% cuando se enfrenten a cualquier cosa relacionada con el Infierno, ya sea una amenaza verbal, un gran fuego (un incendio, no una antorcha), imágenes del Demonio...



Cándido de Corconte

Hombre de armas al servicio de los Cevallos y próximo Senescal de la Fraternitas Proditoris

Nacido en Corconte, como bien indica su apellido y su blasón, este soldado ha permanecido como hombre de confianza de Martín Cevallos durante los últimos años. Éste fue quien le ha "adiestrado" para trabajar junto a su otro pupilo el Arcediano Sebastián Bardejo de Alvarado. Su orgullo está en saber que su primogénito se está preparando para convertirse en un Ángel Oscuro, el primero de los Corconte y pronto él será Senescal de la *Fraternitas*, tal y como planeó con su señor. El Arcediano Sebastián Bardejo le propuso conseguir el cargo a cambio de precipitar un poco los acontecimientos, acabando con el Maestre Martín Cevallos suministrándole un bebedizo que el propio Bardejo había preparado. A Cándido le resultó bastante sencillo, y nadie tiene ninguna sospecha.

Ahora lleva el cadáver del Maestre Martín Cevallos para que sea enterrado en uno de los sepulcros de la iglesia de San Román como era su deseo, por puro acto de orgullo, pretendiendo hacerse un lugar al lado de la casa de los Ansúrez. Cuando cumpla esa misión será nombrado Senescal de la *Fraternitas Proditoris* en la primera capilla de San Vitores en Caboredondo, la fundada por Pedro Ansúrez.

No puede decirse que sea precisamente agraciado. Debido a su escaso pelo, ha rapado su cabeza. Sus orejas están bastante separadas de su cráneo. Sus ojos algo bizcos, su nariz chata y sus labios carnosos, con el inferior algo caído le dan un aspecto grotesco. Pero si su rostro no fue agraciado, su cuerpo le ha permitido granjearse buena fama como hombre de Armas, y las diversas cicatrices que pueblan su cuerpo así lo atestiguan. Sus ropas son de buena calidad, casi siempre en tonos verdes de diferentes tonalidades. Es difícil encontrarle sin su loriga de malla y sus Armas bien dispuestas.

La mejor estrategia de Cándido es servirse de su nombre para parecer de confianza a aquellos hombres de escasas entendederas. Bajo esa apariencia se esconde una persona que mide mucho sus pasos, nada impulsivo y que conoce sus "limitaciones", haciendo de ello su gran ventaja. Bien sabe que Martín Cevallos le tenía en consideración y que cuando las palabras no arreglan el problema, convierte el acero en la solución adecuada.

Fuerza	15	Irracionalidad	45
Agilidad	20	Racionalidad	55
Habilidad	15	Templanza	61
Resistencia	15	Edad	36
Percepción	15	Aspecto	11
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	10	Altura (en varas)	1.83

Armadura: Loriga de Mallas (5), Celada (6)

Armas: Arcos 50, Cuchillos 60, Escudos 80, Espadas 80, Pelea 60

Competencias: Alquimia 45, Cabalgar 60, Comerciar 60, Conocimiento Animal 25, Conocimiento Mágico 30, Conocimiento Mineral 25, Conocimiento Vegetal 30, Correr 40, Corte 30, Descubrir 45, Elocuencia 35, Escuchar 40, Esquivar 50, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 45, Idioma Hebreo 35, Leer y Escribir 60, Mando 50, Nadar 30, Navegar 40, Rastrear 55, Saltar 35, Sigilo 45, Teología 50, Tormento 40, Trepar 35



Cecilia Ansúrez

Hija de Alejandro Ansúrez y Ángel Oscuro

Hija de Alejandro y Catalina Ansúrez. Nació en Burgos para ser el orgullo de los Ansúrez y convertirse en la heredera de la familia, pero la muerte accidental de su hermano José la convirtió en la única candidata a Ángel Oscuro. Desde muy niña su padre la adiestraba en el uso de las armas, de la caza, del sigilo, incluso aprendió a forzar mecanismos y el uso de los venenos... Pero Cecilia siempre deseó una vida sencilla como la que se disfrutaba en las canciones de los trovadores, una vida como los cuentos de caballeros y damas en apuros que la contaba su madre doña Catalina. Cuando se enamoró de *Alfonso*, el hijo del jefe de los hombres de armas de su padre sintió que él era el príncipe que esperaba. Pero, el mismo día que pensaba "fugarse" con su prometido todo se fue al traste... Enfermó repentinamente y no tardó en morir... No sabe cuánto mal hizo en su corta vida pero fue castigada al peor de los Infiernos, y solo la intervención del Maestre logró una demora en el eterno castigo. Y si, tal vez, lo merecía por sus acciones, incluso el perdón de sus pecados. **Addenda:** La historia de Cecilia tiene sucesos narrados con mayor detalle en Capítulos anteriores.

Ahora, mediada la veintena, Cecilia es una bella mujer de largo cabello negro, con los ojos grises de los Ansúrez y unos labios carnosos y rojizos. Sus rasgos se acentúan aún más si cabe por los polvos blancos que usa para blanquear su piel, otorgándola una belleza antinatural y que puede asustar. Su cuerpo es esbelto. Alta, bien proporcionada y fuerte para lo que se espera de una mujer, debido a su entrenamiento para convertirla en una asesina.

Salvo en contadas ocasiones, viste siempre con ropas de varón. Negras, de buena calidad y a la usanza de hace unos años, tienen el único propósito de ayudarla a pasar desapercibida en la oscuridad y remarcar la palidez de su rostro.

Cecilia hace mucho que perdió toda pasión y ha aceptado su existencia con resignación. Sabedora que la otra vida puede ser terriblemente cruel si en esta no cumple con lo pactado tiene pánico al infierno. Es muy observadora, paciente y reservada y, salvo con su compañero Tomás, apenas ha mantenido una conversación desde que "resucitó".

Fuerza	10	Irracionalidad	80
Agilidad	20	Racionalidad	20
Habilidad	20	Templanza	64*
Resistencia	10	Edad	26
Percepción	15	Aspecto	23
Comunicación	15	Peso (en libras)	96
Cultura	10	Altura (en varas)	1.62

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 50, Espadas 60, Pelea 40

Competencias: Artesanía 50, Astrología 20, Cabalgar 40, Cantar 40, Conocimiento Animal 40, Conocimiento de Burgos 40, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 40, Correr 60, Corte 30, Descubrir 30, Disfrazarse 40, Elocuencia 30, Empatía 30, Escamotear 40, Escuchar 30, Esquivar 50, Forzar Mecanismo 30, Idioma Castellano 100, Leer y Escribir 40, Leyendas 50, Saltar 40, Sanar 40, Seducción 46, Sigilo 50, Teología 40, Tregar 40

Addenda: Su Templanza recibe una penalización de -20% cuando se enfrenten a cualquier cosa relacionada con el Infierno, ya sea una amenaza verbal, un gran fuego (un incendio, no una antorcha), imágenes del Demonio...

Addenda: Además de lo anterior, su Templanza se ve reducida en -25% si es *Alfonso* o Tomás quien la tratan de influir.



Domitila

Ama de llaves de los Ansúrez y bruja por igual

Nacida en Cernégula, ha hecho honor a la fama del lugar y es una buena "bruja", no tanto por sus dotes para la hechicería sino por su actitud ante la vida. Comenzó sirviendo a la familia Cevallos en Santander, aunque pronto el señor Martín Cevallos la convenció, con numerosos maravedíes, para que trabajase como "espía infiltrada" dentro de la familia Ansúrez en Burgos. Allí hizo todo lo que la solicitaron, manipulando para destruir la familia desde dentro, pero tuvo la desgracia de enamorarse del señor Alejandro Ansúrez y todo cambió. Ahora vive en la casa de los Ansúrez, con su "amado"... **Addenda:** La historia de Domitila está contada en Capítulos anteriores con mayor detalle.

Su cabello otrora rojizo, apenas guarda algún mechón de ese tono y ha mudado por un feo tono blanco amarillento. Tras el esconde un rostro arrugado, de cejas muy pobladas y mirada tan fija que parece penetrar hasta el alma. La nariz regordeta y una boca donde ya faltan más dientes de los que quedan le dan un aspecto como las brujas de las leyendas. Su cuerpo se ha retorcido casi tanto como su mente y anda encorvada la mayoría del tiempo, frotándose nerviosamente las manos. Sus ropas de tonos pardos aunque algo descoloridos, son las propias para el ama de llaves de una familia noble como los Ansúrez. Su atuendo habitual es un vestido ceñido por un cinturón, cubierto con una espesa capa de lana para protegerla de las inclemencias burgalesas y de la casa, donde apenas se enciende el fuego para calentarse.

Domitila es una persona envidiosa de los demás, que odia toda felicidad incluso la propia y se contenta con estar al lado de Alejandro, único sentimiento que la hace ser "humana". Siempre se muestra como una anciana débil, carente de suerte y preocupada por aquel con el que habla, pero sólo es una estratagema para engañarlo y que se confíe. Así será más sencillo darle el golpe de gracia.

Fuerza	10	Irracionalidad	90
Agilidad	15	Racionalidad	10
Habilidad	15	Templanza	67
Resistencia	15	Edad	57
Percepción	15	Aspecto	10
Comunicación	15	Peso (en libras)	96
Cultura	15	Altura (en varas)	1.54

Armadura: Ropas (1)

Armas: Cuchillos 55, Mazas (Rodillo de amasar) 50

Competencias: Alquimia 30, Artesanía 30, Astrología 30, Conocimiento Animal 30, Conocimiento de Burgos 40, Conocimiento Mágico 50, Conocimiento Mineral 30, Conocimiento Vegetal 45, Corte 30, Degustar 35, Descubrir 55, Escuchar 30, Esquivar 40, Idioma Castellano 100, Leer y Escribir 30, Leyendas 40, Medicina 40, Sanar 50, Seducción 40, Sigilo 60, Tormento 40

Hechizos: Conservación, Dolores de Parto, Fertilidad, Lujuria, Maldición, Saber de Partera, Expulsar Enfermedades, Mal de Ojo, Virtud de Doncella



Eleuterio

Sacerdote de la iglesia de La Blanca

Nació en Burgos hace ya muchos inviernos y ha vivido prácticamente toda su vida en la ciudad, dedicado casi por completo al cuidado de su iglesia próxima al castillo y a los feligreses que hasta ella se acercan. Siendo niño asistía a esta misma iglesia de la que ahora es párroco, y quedaba embelesado por las palabras y la armonía de cada celebración. Así fue sintiéndose próximo a Dios. Lo demás vino rodado y terminó dedicando su vida al Señor y a sus feligreses.

Su cabeza, de un tamaño “poco habitual” y su pelo castaño con una tonsura no demasiado definida, llaman poderosamente la atención de cualquiera que hable con el sacerdote. Los pequeños ojos marrones, nariz chata y boca grande, con grandes labios rojizos, le dan un aspecto bonachón. La cabeza se une por una gran papada a un cuerpo lleno de redondeces, con brazos y piernas cortas, que sirve más como “despensa” de caldos y viandas que para cualquier otro menester. Su sotana de color pardo y sus sandalias han conocido mejores épocas, pero el zurrón del cura siempre estará bien surtido de pan, queso y algún caldo para llevarse a la boca o invitar a un vecino.

Su carácter es afable y colaborador y cree absolutamente en la redención de cualquier hijo de Dios, lo que incluye la reinserción de cualquier criminal por sanguinario que sea. Si se le ayuda a arrepentirse, cualquier alma puede conseguir el perdón. Su gran capacidad para ponerse en el lugar de los demás suele lograr casi lo imposible, y se dice que muchas ovejas descarriadas han regresado al redil tras unas palabras con Eleuterio.

Fuerza	10	Irracionalidad	20
Agilidad	10	Racionalidad	85
Habilidad	10	Templanza	52
Resistencia	10	Edad	47
Percepción	20	Aspecto	12
Comunicación	20	Peso (en libras)	144
Cultura	20	Altura (en varas)	1.52

Armadura: Ropas (0)

Armas: Palos 15

Competencias: Degustar 60, Descubrir 60, Elocuencia 60, Empatía 50, Enseñar 40, Escuchar 40, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 60, Leer y Escribir 60, Leyendas 25, Teología 70

Rituales Fidei: Primus Ordo



Enguerrando de Cahors

Diácono y compañero de Menazio de Talavera

Nacido en Cahors, allende los Pirineos, es un fiel servidor del Papa Clemente VII de Aviñón. Gracias a la ruta del Camino de Santiago, su familia amasó fortuna con el comercio y atención de los peregrinos, logrando que su hijo Enguerrando pudiese estudiar en la universidad fundada por el Papa Juan XXII y viajase a Roma para medrar dentro de la iglesia.

Allí conoció al caballero hospitalario Menazio de Talavera, de quien se hizo confesor y con el que trabó buena amistad. Por este descubrió los ardides de la *Fraternitas Proditoris*, de los pactos demoniacos de la misma y del ritual que asesinaba a los primogénitos de ciertas familias para convertirlos en heraldos de muerte al servicio del Infierno. Junto al hospitalario solicitó viajar a París, donde encontraron la tabla de Santa Centola, que fue el impuso que precisaban para viajar a Burgos. Sabe que las intenciones de su compañero de viaje es destruir la *Fraternitas*, al igual que las suyas. Pero, aunque no lo desvele a nadie, antepondrá el averiguar cuál es el “secreto de la vida eterna” a cualquier otra cuestión. Incluso si eso conllevase deshacerse del hospitalario.

Su cabello negro y tonsurado, se encuadra a la perfección con su rostro amable, que sin ser agraciado transmite un sentimiento de “confianza” a los demás. No es alto y está muy delgado, a pesar de su gusto por la buena mesa y los mejores caldos. Sus ropajes son elegantes pero sin ser ostentosas, dejando claro que son los hábitos de un sacerdote con posibles.

El diácono es una persona “muy cercana” a los demás, preocupada y que jamás elevará el tono de voz, tendiendo siempre la mano... Pero esto es solo una máscara, pues Enguerrando es una persona muy reservada de sus verdaderas intenciones. Pretende hacer ver siempre su disposición a hablar y llegar a un consenso, y aunque aparente ceder, no se apareará de sus metas aunque para ello deba usar métodos más “expeditivos”.

Fuerza	8	Irracionalidad	50
Agilidad	10	Racionalidad	50
Habilidad	10	Templanza	56
Resistencia	12	Edad	36
Percepción	20	Aspecto	11
Comunicación	20	Peso (en libras)	168
Cultura	20	Altura (en varas)	1.62

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 40

Competencias: Alquimia 35, Astrología 25, Cabalgar 35, Conocimiento Animal 25, Conocimiento Mágico 30, Conocimiento Mineral 30, Conocimiento Vegetal 30, Corte 40, Degustar 50, Descubrir 40, Elocuencia 60, Empatía 40, Escuchar 40, Esquivar 30, Idioma Castellano 60, Idioma Francés 100, Idioma Latín 60, Idioma Griego 40, Leer y Escribir 60, Leyendas 40, Mando 50, Memoria 50, Ocultar 30, Sanar 30, Teología 80, Tormento 20



Enrique

Párroco de la ermita de Villargámar

Nació hace más de cincuenta años en una de las cabañas de campesinos próximas a la ermita de Santa María en Villargámar, y viajaba con regularidad a la ciudad de Burgos para vender con su madre los productos que tanto les costaba arrancar a esta pedregosa tierra. Tanto ir y venir, y tanto ver la maravillosa catedral y las muchas iglesias a mayor gloria del Señor, sintió que este le llamaba para que perteneciera a sus filas. Se ordenó sacerdote y tras ayudar en diversas parroquias de la ciudad, finalmente logró regresar a sus orígenes y hacerse capellán de la ermita de Villargámar... Es plenamente feliz haciendo lo que desea entre los suyos. Hace poco su amigo Quiterio, el párroco de Sotopalacios le envió cinco libros para que los guardara con celo, pues le confesó que eran valiosos y que tal vez, algún día, un amigo suyo se presentaría para recogerlos.

Su cabello escasea y lo poco que aún se agarra lo tiene bastante descuidado, enmarcando un rostro surcado de arrugas, castigado por el sol y el viento que le acompañan mientras ayuda a alguno de sus vecinos con las tareas del campo. Sus ojos marrones muestran una mirada bondadosa y su boca una sonrisa franca, en la que algunos dientes ya no están en su lugar.

Su remendado hábito pardo, cogido por un cinturón que ya era viejo cuando el sacerdote era joven y unas alpargatas arregladas y vueltas a arreglar, son todas las posesiones que el padre Enrique desea. Bueno, éstas y un zurrón y un pequeño pellejo de vino que siempre ciñe a su costado cuando sale a "sus tierras" o a visitar a sus fieles.

No es un hombre valiente, pero tampoco es un cobarde, especialmente si se trata de defender a sus fieles o amigos por los que perdería la vida. Es amable y, aunque algo parco de palabras, sus actos dejarán claro que es un hombre bueno y sencillo.

Fuerza	10	Irracionalidad	26
Agilidad	15	Racionalidad	74
Habilidad	15	Templanza	41
Resistencia	15	Edad	53
Percepción	15	Aspecto	14
Comunicación	15	Peso (en libras)	112
Cultura	15	Altura (en varas)	1.57

Armadura: Ropas (0)

Armas: Ninguna

Competencias: Artesanía 30, Conocimiento Animal 30, Conocimiento Vegetal 30, Correr 30, Descubrir 40, Escuchar 30, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 45, Leer y Escribir 45, Sigilo 45, Teología 45



Fabián "el atrevido"

Barquero, pescador o lo que sus mercedes quieran

Nació hace ya unos años cerca de Casa Dei, junto a los cenagales del río Vena y río Pico que ha rondado mil y una veces, de día y de noche, con niebla y sin ella... Se conoce la zona como la palma de su mano y muchos aseguran que está loco, pues con su barca pesca incluso en las cercanías de la vieja ermita de San Vidores en Caborredondo, lugar que de todos es sabido está maldito.

Su cabello pelirrojo, largo, enmarañado y bastante sucio, le tapa una cara llena de pecas y unos saltones ojos azules, enmarcados por unas profundas ojeras. Su nariz está partida y achatada de los mamporros recibidos por alguna de sus chanzas. Su barba rala apenas oculta una boca en la que faltan más dientes de los que quedan, que provocan cierto desasosiego en los demás cuando sonríe. Su cuerpo es pequeño y fibroso, con la suficiente fuerza y habilidad para manejarse con una barca por los cenagales sin encallar. Las ropas son viejas pero prácticas. La camisola y las calzas están remendadas y con apaños poco esmerados, pero la chaqueta y la capa de pieles pueden ser la envidia de muchos a la hora de protegerse de la humedad y el frío.

De este hombre nadie dirá que hace gala de su apodo, pues sólo es un bravucón bastante cascarrabias, que jamás arriesga en ningún envite salvo que tenga muy claro que saldrá beneficiado. Muy amigo del vino, cuando no está borracho trata de burlarse de todo aquel que no le invita a un trago y cuando ya está ebrio, la mofa es para todo el mundo.

Fuerza	15	Irracionalidad	63
Agilidad	15	Racionalidad	37
Habilidad	15	Templanza	42
Resistencia	15	Edad	57
Percepción	20	Aspecto	13
Comunicación	10	Peso (en libras)	112
Cultura	10	Altura (en varas)	1.54

Armadura: Pelliza de Piel (1)

Armas: Cuchillos 40, Pelea 30

Competencias: Artesanía 40, Astrología 30, Conducir Carro 40, Conocimiento Animal 20, Conocimiento de Área 30, Conocimiento Vegetal 20, Correr 30, Descubrir 40, Empatía 40, Escuchar 40, Esquivar 40, Idioma Castellano 100, Leyendas 30, Nadar 40, Navegar 80, Rastrear 40, Saltar 30, Sigilo 40, Trepar 30

Guardia

Los Fieles de la Ciudad o los guardias del castillo

Pueden utilizarse sus rasgos en el caso de necesitar un Fiel ya guarde la ciudad de Burgos y sus alrededores, el Castillo de Sotopalacios, los que acompañan a la comitiva de Cándido de Corconte o los propios guardias del Castillo de Burgos.

Fuerza	15	Irracionalidad	25
Agilidad	15	Racionalidad	75
Habilidad	20	Templanza	40
Resistencia	20	Edad	--
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	130
Cultura	5	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Loriga de Malla (5), Capacete (2)

Armas: Ballestas 60, Cuchillos 40, Escudos 60, Espadas 60, Pelea 30

Competencias: Cabalgar 60, Conocimiento de Burgos 50, Correr 40, Descubrir 50, Empatía 30, Escuchar 40, Esquivar 55, Idioma Castellano 100, Leer y Escribir 15, Sigilo 30, Tormento 30



Hermenegildo "el tiñoso"

Capataz de la Colegiata de San Martín de Elines

Natural de Tardajos, pueblecito cercano a Burgos, es una persona que nunca se ha asentado en un lugar, ya sea por su voluntad o por las circunstancias, como cuando tuvo que dejar su puesto de Alguacil en la capital debido a ciertos incidentes que le relacionaban con quedarse con parte de ciertos impuestos. Ahora, gracias a lo que aprendió de niño con su padre, ha logrado el puesto de capataz en la obra de la Colegiata de San Martín de Elines en el valle de Valderredible, donde ha vuelto a sus vicios de distraer monedas hacia su bolsa.

Su pelo muy corto para poderse rascar los eccemas que le cubren la cabeza, la barba y parte de la frente con un color pajizo, tapando las purulencias. Sus ojos son apenas una fina línea que esconde lo que pretende, su nariz ladeada de un mamporro le afea aún más el rostro y le da un aire fiero, que remarca con la media sonrisa enseñando el colmillo que le queda. Su ropa aunque vieja está bien conservada, y protegido por una chaqueta y calzas de piel que se esmera en conservar.

Su carácter es como su rostro. Se pone "rojo" con facilidad y monta en cólera ante cualquier discrepancia con su voluntad, y si no puede tomarse respuesta rápida, un pus de rencor brota y no se quita, esperando el mejor momento para vengarse.

Fuerza	10	Irracionalidad	36
Agilidad	15	Racionalidad	64
Habilidad	20	Templanza	46
Resistencia	10	Edad	39
Percepción	20	Aspecto	8
Comunicación	15	Peso (en libras)	118
Cultura	10	Altura (en varas)	1.62

Armadura: Pelliza de Piel (1)

Armas: Cuchillos 40

Competencias: Artesanía 50, Comerciar 30, Conducir Carro 30, Conocimiento de Burgos 30, Conocimiento Mineral 40, Correr 30, Descubrir 40, Escuchar 40, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 40, Juego 30, Leer y Escribir 40, Mando 45, Memoria 20, Sigilo 35, Teología 25, Tormento 35, Trepar 50

Jerudah Alguadix

Rabino de la judería, esposo de Miriam, padre de Aarón y amigo de Tancredo

Nació en la judería de Burgos y espera morir en ella, aunque percibe con miedo los movimientos que se están dando por la península en contra de los judíos. Teme lo que pueda suceder en Burgos tras el cambio de fe del anterior rabino y amigo suyo, Selomoh Ha Levi, ahora dentro del clero cristiano como Pablo de Santamaría. Desde crío ha sido educado para ser guía entre los suyos, y ahora media entre las pretensiones de Selomoh Abenresque y Osua Bienveniste, pues no tiene claro si es mejor mantenerse fiel al judaísmo con lo que puede conllevar en estos tiempos para los suyos o avenirse al cristianismo, renunciando de su actual fe en público, y probablemente salvar las vidas de muchos de los suyos.

Es desde niño un gran amigo de Tancredo, de Quiterio y de Juan, con los que compartió muchas horas de juego. Ahora comparte el secreto que le legó Tancredo sobre su localización en el monasterio de Santa María de Rioseco y de los libros que el pintor cedió tanto al arquitecto como al sacerdote.

Su cabello es largo y moreno, aunque muy veteado por las canas. Sus ojos están casi ocultos por grandes y peludas cejas, que le confieren una mirada inquietante. Su nariz ganchuda hace honor a su estirpe y tiene la boca pequeña, siempre con una sonrisa amable. Muy delgado y no muy alto, es la estampa que uno espera hacerse de un judío, con los brazos finos y hábiles, y piernas igual de delgadas y algo más cortas que lo habitual.



Por lo general viste con colores marrones y verdes, pero permitiéndose el uso de buenas telas en su saya y calzones, y el mejor cuero para sus zapatos.

Su carácter es el de una persona cauta por naturaleza. Atento a todo lo que sucede a su alrededor, medita cada acto y tras tomar una decisión es complicado que la cambie. Aunque muchas veces calla y parece asentir, se guarda su impresión para después dar bastos donde dijo copas.

Fuerza	15	Irracionalidad	40
Agilidad	15	Racionalidad	60
Habilidad	15	Templanza	56
Resistencia	10	Edad	47
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	15	Peso (en libras)	112
Cultura	15	Altura (en varas)	1.58

Armadura: Ropas (0)

Armas: Mazas 55, Pelea 45

Competencias: Artesanía 40, Astrología 40, Comerciar 60, Conocimiento Animal 30, Conocimiento Mineral 30, Conocimiento Vegetal 30, Descubrir 35, Elocuencia 50, Empatía 45, Enseñar 30, Escuchar 35, Idioma Ladino 100, Idioma Hebreo 40, Idioma Castellano 60, Leer y Escribir 40, Leyendas 40, Mando 60, Medicina 40, Memoria 30, Sanar 40, Teología 65, Tormento 35

Leandro "el torpe"

Ladrón, asesino y lo que se precise a las órdenes de Sebastián Bardejo

Nació en el arrabal de la Vega de Burgos, hace ya casi ocho lustros, y desde crío supo que su vida no iba a ser fácil. Criado por unos padres que le enseñaron el oficio de aliviar las bolsas, escamotear en los puestos de la ciudad y en otras artes de sustraer lo ajeno. Y no era mal ladrón pero si algo torpe, de ahí su mote, y fue apaleado varias veces cuando los escamoteados le pillaban. Por este motivo comenzó a manejar el acero y pronto se dio cuenta que cuando correr o el engaño no servían, el cuchillo allanaba muchos problemas.

Su pelo crece salvaje hasta los hombros y podemos decir que podría ser de tono dorado, si alguna vez viera agua o fuera peinado. Al menos le tapa el lado donde debiera estar su oreja que un "buen vecino" le cortó de joven. Los ojos son de color avellana, la nariz pequeña al igual que la boca, donde solo le quedan algunos dientes, pues los otros los ha perdido poco a poco en las muchas peleas que ha tenido. Su cuerpo no es fuerte pero si fibroso y rápido, lo cual le viene muy bien en su trabajo.

Las ropas de Leandro son mejores desde que trabaja para el Arcediano Sebastián Bardejo Alvarado, siempre en tonos marrones o naturales, con un buen jubón de pieles sobre la camisa y las calzas.

Su carácter es tranquilo, difícil de enfadar y paciente. Piensa que cuando las cosas se hacen de frente raramente sale bien y es mejor esperar a que la "víctima" se confíe. Según dice "Si bien es cierto que se suele tardar más, siempre es más fácil de degollar".

Fuerza	10	Irracionalidad	30
Agilidad	20	Racionalidad	70
Habilidad	20	Templanza	54
Resistencia	15	Edad	37
Percepción	15	Aspecto	14
Comunicación	15	Peso (en libras)	128
Cultura	5	Altura (en varas)	1.67



Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Ballestas 45, Cuchillos 75, Palos 30, Pelea 50

Competencias: Cabalgar 35, Comerciar 40, Conocimiento de Burgos 60, Correr 60, Descubrir 45, Disfrazarse 30, Escamotear 60, Escuchar 35, Esquivar 60, Forzar Mecanismo 45, Idioma Castellano 100, Juego 25, Lanzar 55, Leer y Escribir 30, Memoria 30, Ocultar 45, Saltar 45, Sigilo 60, Tormento 30, Trepar 60

Mauricio

Cuidador del cementerio de La Blanca

Aunque no sabe ni le preocupa dónde nació, gusta de decir que salió de una tumba de La Blanca donde el cura lo encontró de niño y que volverá al mismo agujero cuando Dios le llame a su lado. Desde niño ha vivido sirviendo a la iglesia, en el menester que fuera. Desde que tuvo fuerzas ha cuidado del cementerio, donde vive y duerme.

Su pelo es lacio y de un color “oscuro”, que no negro. Sus facciones son las de un anciano siempre sonriente y con la nariz enrojecida debido a su tendencia a “alegrarse” con su buen amigo el vino. Quiso Dios concederle un cuerpo fuerte para la hora de cavar las tumbas, pero no se lo procuró proporcionado, pues sus brazos y pecho son anchos como los de un oso, pero sus flacuchas piernas le asemejan a una cigüeña.

El enterrador es una persona a la que le gusta hablar, lo que hace incluso sólo. Desde chico se aficionó al vino y es difícil encontrarlo sobrio, pero tampoco suele estar lo suficiente ebrio para no saber lo que hace o dice.

Fuerza	15	Irracionalidad	55
Agilidad	15	Racionalidad	45
Habilidad	15	Templanza	68
Resistencia	15	Edad	62
Percepción	15	Aspecto	8
Comunicación	15	Peso (en libras)	118
Cultura	10	Altura (en varas)	1.65

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 30, Palos 40, Pelea 20

Competencias: Artesanía (enterramientos) 60, Cantar 20, Comerciar 30, Conducir Carro 40, Conocimiento de Burgos 30, Correr 30, Descubrir 35, Escuchar 35, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 45, Juego 20, Leer y Escribir 15, Leyendas 45, Sigilo 40, Teología 25



Menazio de Talavera

Caballero de la Orden del Hospital

Nacido en Toledo, es el tercer hijo de una noble y relevante familia descendiente de los Ansúrez, pero que cambió su apellido antaño cuando el fundador tuvo que esconderse de su familia y de la *Fraternitas Proditoris*. Menazio, este es tataranieto de Arnaldo Ansúrez, que era el tío-bisabuelo de Alejandro Ansúrez y el único hasta ahora que se apartó del camino de la familia al descubrir el secreto de la “Fraternitas”. Arnaldo era el tercer hijo de Laín Ansúrez y Leonor de Lara.

Arnaldo, tras descubrir que su hermano mayor sería condenado al peor de los Infiernos y su otro hermano, Diego, al que consideraba un inútil, heredaría el legado de la familia, decidió confesarse ante el Obispo Mauricio, y luego desapareció sin dejar rastro. Aunque no reveló al obispo datos relativos a la herejía, sí le dio pruebas de la influencia que su familia ejercía. El Obispo Mauricio, pensando que Arnaldo se refería a la regencia de los Lara y su tutela del infante Enrique, hizo todo lo posible para minar su influencia y poder, incluyendo la destrucción de la primera Catedral Románica de Burgos. Sin saberlo, había perjudicado seriamente a la “Fraternitas” destruyendo sus proyectos de traslado de las reliquias a la ciudad. Arnaldo, se convirtió en una “oveja negra”, jurado enemigo para sus parientes, y durante años la *Fraternitas Proditoris* le buscó para darle muerte. Sin embargo, supo ocultarse tras otro nombre. Tomando la identidad de Arnaldo de Talavera, un caballero en la frontera de Castilla, que poco a poco iba haciendo fortuna tras arrebártela a los musulmanes.

Si en algo los Talavera han sido constantes hasta ahora ha sido en mantenerse cautos frente a la Fraternitas y en su odio hacia la misma, especialmente hacia los Ansúrez y la familia Lara. El abuelo de Menazio intrigó durante el reinado de Fernando IV, y consiguió la eliminación de dos importantes miembros de la Fraternitas en Martos. Sin embargo, aquel suceso provocó el “Emplazamiento” del rey, que fallecería apenas un mes después. La familia Talavera decidió permanecer algún tiempo más en la sombra, hasta encontrar una nueva oportunidad.

Y ahora Menazio pretende destruir el escaso legado que queda de la “mala sangre” de su apellido.

Sus hermanos, han desdeñado el odio de los Talavera hacia los Ansúrez por su amor hacia el oro, y han olvidado los principios de la familia. Sólo Menazio mantiene su voto. Siempre tuvo clara su predilección por las armas de un caballero para luchar contra los hombres y su gran devoción religiosa para combatir a los demonios, lo que le llevó a integrarse muy joven en Orden de los Hospitalarios de San Juan. Su vida la ha pasado sirviendo al Hospital y medrando por si necesitara de estos para luchar contra la *Fraternitas*.

En Roma conoció a su amigo y confesor el diácono Enguerrando de Cahors, al que reveló todo el oscuro pasado de su familia, conjurándose ambos para destruir a la *Fraternitas* y sus pactos demoníacos. Cuando fueron destinados a París, el destino les hizo toparse con un tríptico de Santa Centola. Diferentes peculiaridades del cuadro demostraban que la *Fraternitas* seguía muy viva y no era una mera fantasía. Se armaron de valor y decidieron viajar a Burgos, donde el caballero sabe que la familia de Ansúrez siempre ha tenido su bastión principal.

Por predilección ha rapado su cabello totalmente y solo se permite una barba negra y espesa en su cara. Los ojos son marrones y de mirada firme. La nariz está algo aplastada de un golpe en una reyerta y su boca es pequeña, generalmente con los labios apretados. Es una persona alta y corpulenta, con brazos fuertes. Aunque de barriga incipiente, no por ello ha perdido ligereza al moverse, y que da gracias al Señor de no recordar la última vez que enfermó.

Es parco en palabras y rápido en la acción, piadoso con los demás fieles y furioso con sus enemigos. No entiende de cobardía y no regulará salvo que se lo ordenen o crea que no hay falta de honor en la retirada.

Salvo en la intimidad o en los oficios religiosos, siempre llevará puesta la loriga de mallas y la sobrevesta con el emblema de la Orden. Y si no con él, muy cerca estarán sus armas.



Fuerza	20	Irracionalidad	49
Agilidad	15	Racionalidad	51
Habilidad	10	Templanza	79
Resistencia	20	Edad	32
Percepción	10	Aspecto	18
Comunicación	10	Peso (en libras)	154
Cultura	15	Altura (en varas)	1.78

Armadura: Loriga de Mallas (5), Celada (6)

Armas: Ballestas 60, Escudos 80, Espadas 60, Hachas 80, Pelea 50

Competencias: Astrología 40, Cabalgar 75, Comerciar 40, Correr 50, Corte 30, Descubrir 30, Elocuencia 30, Empatía 40, Escuchar 40, Esquivar 50, Idioma Castellano 50, Idioma Francés 100, Idioma Latín 30, Leer y Escribir 40, Leyendas 40, Mando 30, Medicina 30, Saltar 50, Sanar 30, Teología 45, Trepar 40

Miriam

Esposa de Jerudah Alguadix

Nacida en Sevilla en el seno de una importante familia de cambistas, pronto fue acordado su matrimonio con Jerudah, un hombre bastante mayor que ella y de gran amistad con su familia. Se ha preparado para ser la perfecta esposa de un rabino. Siempre hace lo que debe hacerse, ni más ni menos.

Su cabello es negro y liso, aunque lo esconde debajo de la cofia. Sus ojos azules remarcan una mirada firme, que se acompasa con el gesto de seguridad que imprimen sus labios muy finos. Su cuerpo es esbelto, cubierto por una saya anudada en colores celestes que remarca su figura.

La esposa del rabino es una persona que mide con mesura sus expresiones. No reirá, mostrando sólo una sonrisa, tampoco gritará, pero su tono dejará clara su postura. Prefiere dialogar para llegar a un acuerdo, pero no dudará en zanjar una cuestión si observa que no es posible “negociar” nada con la otra persona.

Fuerza	5	Irracionalidad	60
Agilidad	15	Racionalidad	40
Habilidad	15	Templanza	45
Resistencia	12	Edad	31
Percepción	20	Aspecto	22
Comunicación	20	Peso (en libras)	98
Cultura	13	Altura (en varas)	1.61

Armadura: Ropas (0)

Armas: Ninguna

Competencias: Artesanía 45, Cantar 40, Comerciar 40, Corte 60, Descubrir 40, Elocuencia 60, Empatía 60, Enseñar 20, Escuchar 40, Idioma Ladino 100, Idioma Hebreo 35, Idioma Castellano 60, Leer y Escribir 45, Leyendas 25, Medicina 60, Sanar 65, Seducción 65, Sigilo 40, Teología 30



Quiterio de Vivar

Sacerdote de Sotopalacios y amigo de Tancredo

Nacido en Vivar, solo lo abandonó para poder ordenarse como sacerdote. Una vez logrado, el buen oro de su familia le acomodó como párroco de su pueblo natal. Aquí ha nacido y aquí espera morir. Su niñez fue la esperada del tercer hijo de una familia de la baja nobleza. Aprendió malamente a empuñar un arma y con mejor suerte a esgrimir palabras. Su primer amigo fue Juan de Villafranca, que era el aprendiz de un maestro cantero, hospedado en la casa de sus padres mientras reparaba la vetusta casona de la familia y su pequeña capilla. Este arquitecto supo de la pericia de un joven llamado Tancredo con el pincel y lo llamó para rematar ciertas pinturas de la pared de la capilla. Esta casualidad forjó la amistad entre los tres muchachos: Juan, Tancredo y el propio Quiterio.

Tras ordenarse sacerdote, su vida ha sido simple: preocupado de las misas y de atender a sus fieles... Lo único fuera de la rutina se lo "proporcionó" su amigo Tancredo el pintor con el que jugaba de niño. Cierta día Tancredo viajó hasta Vivar junto a Jerudah y Juan. Allí les contó que trabajaba para un hombre que encarnaba al mismo demonio, y que sabía que este y otros nobles pactaban con el diablo ofreciéndole a sus primogénitos. Les habló de que él los estaba retratando y aunque desconocía el propósito este parecía de mucha importancia para su contratador. Tancredo le entregó a él un libro de heráldica llamado "El libro del conocimiento de todos los reynos et tierra" y una biblia de la familia Ansúrez a la que habían arrancado unas hojas. Hace apenas unos meses, sabiéndose ya cada vez más débil, con el beneplácito de su amigo Jerudah, decidió separarse de estos libros y "esconderlos" enviándolo a un amigo, el sacerdote Enrique, párroco de la capilla de Villargámar.

Su cabello ya es escaso, aunque mantiene sus tonalidades doradas, que por su tonalidad dificultan ver la tonsura. Sus ojos son del color de la miel y de una calidez extrema, que encajan perfectamente con la forma simple del resto de su rostro. Su cuerpo es delgado, pero se mantiene bien debido a su gusto por ayudar en las faenas del campo a sus vecinos. Esto le procura que ellos le suministren todo aquello que precise: huevos, pan... Sus ropas son las propias de su cargo, pero aunque gusta de usar un hábito algo raído para salir de "faena", no se descuida a la hora de ofrecer los oficios litúrgicos en los que utiliza sus mejores prendas, aquellas que le regalaron sus padres para la ordenación.

Su carácter no es el que se espera de un "buen" sacerdote y es orgulloso como sus orígenes le marcaron, de genio rápido y de trato afable, muy amigo de sus amigos. Es complicado de tratar si denota que se le menosprecia, pero terriblemente sencillo si se le trata con el debido respeto.

Fuerza	7	Irracionalidad	50
Agilidad	13	Racionalidad	50
Habilidad	15	Templanza	45
Resistencia	15	Edad	50
Percepción	15	Aspecto	13
Comunicación	15	Peso (en libras)	116
Cultura	20	Altura (en varas)	1.58

Armadura: Pelliza de Piel (1)

Armas: Cuchillos 35, Espadas 25, Pelea 40

Competencias: Astrología 40, Cabalgar 35, Conocimiento de Burgos 40, Descubrir 40, Elocuencia 45, Enseñar 25, Escuchar 40, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 60, Idioma Griego 40, Leer y Escribir 60, Leyendas 35, Mando 40, Memoria 40, Teología 60



Rodegunda

Embaucadora y herborista por igual

No sabe dónde nació y sus primeros recuerdos son de los bosques del norte próximos a la zona de Medina de Pomar, donde dice que aprendió de su madre lo que sólo se enseña si tienes ciertas "facultades". Y así ha sido todo el tiempo insinuando y callando más de lo que dice. Pues no asegura que sea una "bruja" pero tampoco lo niega, y por ello muchos en Burgos piensan que realmente lo es. Gracias a su buen saber engatusar y sanar, poco a poco logró hacerse con buenas monedas hasta que consiguió comprar la tienda donde ahora ofrece sus remedios.

Si una palabra define a Rodegunda es la belleza, pues no hay nada en ella que no lo tenga. Su cabello es largo, ondulado y negro, sus ojos son de un intenso verde, la nariz es perfecta y su sonrisa deslumbrante. Todo esto es parte de un cuerpo que atrae las miradas de los varones y la envidia de las mujeres. Además, ella se encarga de remarcar con la ropa adecuada, descubriendo sus hombros, dejando intuir su pecho y ciñendo la cintura. Solo la ancha falda "esconde" lo que muchos imaginan.

La herborista es locuaz y persuasiva, y no solo los varones caen como peces en sus redes, sino que también las mujeres acaban creyendo todo lo que las cuenta. Muchas salen convencidas en convertirse en "una bella Rodegunda" gracias a los preparados que las "cocina". Aun así, no es una mala persona y se mostrará colaboradora siempre que pueda sacar algún provecho, ya sea en oro o mercancía... ¡De cualquier tipo!

Fuerza	10	Irracionalidad	48
Agilidad	10	Racionalidad	52
Habilidad	15	Templanza	41
Resistencia	10	Edad	29
Percepción	20	Aspecto	21
Comunicación	20	Peso (en libras)	116
Cultura	15	Altura (en varas)	1.69

Armadura: Ropas (0)

Armas: Cuchillos 35

Competencias: Alquimia 65, Artesanía 35, Astrología 30, Comerciar 60, Conducir Carro 30, Conocimiento Animal 40, Conocimiento Mágico 45, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 80, Degustar 60, Descubrir 40, Disfrazarse 25, Elocuencia 60, Empatía 70, Escamotear 20, Escuchar 30, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 25, Leer y Escribir 25, Leyendas 40, Medicina 40, Rastrear 35, Sanar 60, Seducción 60, Sigilo 30, Teología 20

Sebastián Bardejo Alvarado

Arcediano de la Catedral de Burgos y Maestre de la Fraternitas Proditoris

Nacido en Santander en el seno de la muy noble familia de los Bardejo y Alvarado, miembros estos últimos de la *Fraternitas* y leales compañeros de los Cevallos. Desde pequeño fue siempre movido por la envidia. Cuando supo que Leandro, su hermano mayor, era adiestrado para formar parte de los temibles Ángeles Oscuros se propuso ser más. No solo el heredero de los Alvarado sino Maestre de la *Fraternitas*. El primero de su apellido en llegar a ese puesto. Desde que ayudó a Martín Cevallos a deshacerse de los Ansúrez y fue nombrado Senescal, ambos han luchado por hacerse con posiciones de poder dentro de la sociedad, a diferencia de la cautela que habían llevado los anteriores Maestres de la *Fraternitas*. El objetivo proyectado por ambos era ambicioso, y uno de los pasos era convertirse en Arcediano de la Catedral de Burgos para posteriormente deshacerse del Arzobispo Gonzalo de Mena y Roelas a manos de los "judíos insurrectos", y tras su muerte ocupar su puesto. Su plan es que una vez que los judíos serán culpabilizados de todo muchos burgaleses, bien alentados desde los púlpitos, asalten la judería. Pretende aprovechar el momento para asesinar a Jerudah Alguadix, el amigo judío del pintor Tancredo, e inspeccionar su casa por si tuviera algunos de los documentos robados a la *Fraternitas*.



Ahora el plan sigue adelante. Impaciente por ocupar el cargo de Maestre, encargó a Cándido de Corconte eliminar a Martín Ceballos con un preparado a base de Flor de Acónito, Estramonio y Tejo. Para conseguir la lealtad del de Corconte, le ha ofrecido el cargo de Senescal y, aunque sin el conocimiento del Consejo de los Doce, Sebastián se ha autoproclamado Maestre y convocado a los *Angeli Tenebrarii* en Burgos.

Entretanto, aprovechando su posición ha comenzado a habilitar una capilla privada durante la reforma de la Catedral de Burgos. El arcediano pretende aprovechar la presencia de los *Angeli*, para trasladar las reliquias de la Capilla de San Vitores a la de la Catedral. De esta manera, y teniendo una doble misión, ninguno de los *Angeli Tenebrarii* sospechará de la convocatoria, y por otra parte, Sebastián se garantizará de que absolutamente todos le juran lealtad. No es una persona a la que le guste dejar cabos sueltos...

Su tonsurado cabello castaño está siempre perfectamente arreglado, enmarcando un rostro redondo que invita a la cordialidad pues, aunque ni sus ojos, nariz o boca destacan, su conjunto es atractivo. Sí destacan sus rosados mofletes, ligeramente disimulados por una barba muy corta y arreglada, que le da cierto aire de señorío a su rostro. Su cuerpo rechonchete, con brazos y piernas cortas, dejan claro que es persona amante de las buenas viandas y buenos caldos. Nada más lejos de la realidad. Sebastián sabe que nunca podrá ser un "hombre de Armas" y confía en que su aspecto "bonachón" distraiga a sus rivales, haciéndole parecer débil. Sus vestiduras no remarcen su posición y prefiere vestir como un sacerdote con posibles a un Arcediano de la Catedral. Sólo en las ocasiones que su cargo lo precisa es cuando se puede ver al verdadero Sebastián Bardejo Alvarado.

Su carácter es frío, calculador y poco dado a los excesos. Tiene una gran capacidad para ponerse en el lugar de su interlocutor, lo que hace que el Arcediano siempre sepa lo que "desea" escuchar la otra parte. Siempre "ofrece" buenas palabras, aunque sean falsas y jamás se vayan a cumplirse.

Addenda: Nos hemos tomado la licencia de adjudicar el cargo de Arcediano de la Catedral de Burgos a este personaje, debido a que es la persona más próxima al cargo de Arzobispo en una situación convulsa, como podría ser tras el "atentado judío" contra el Arzobispo.

Fuerza	10	Irracionalidad	50
Agilidad	10	Racionalidad	50
Habilidad	10	Templanza	60
Resistencia	10	Edad	44
Percepción	20	Aspecto	18
Comunicación	20	Peso (en libras)	160
Cultura	20	Altura (en varas)	1.60

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 40, Palos 50

Competencias: Alquimia 40, Astrología 40, Conocimiento de Burgos 50, Conocimiento Mágico 50, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 40, Corte 50, Degustar 60, Descubrir 50, Elocuencia 60, Empatía 50, Escuchar 50, Idioma Castellano 60, Idioma Francés 100, Idioma Latín 60, Leer y Escribir 60, Leyendas 50, Mando 70, Medicina 50, Memoria 40, Sanar 50, Teología 60, Tormento 40

Tancredo

Pintor de reconocido talento y loco por sus pecados

Nacido en Vivar, un pueblo próximo a Sotopalacios en el Alfoz de Burgos. De niño pasaba la mayor parte del tiempo con su amigo Quiterio y Juan, jugando a un juego que traían los peregrinos que se llamaba la Oca. No le había crecido aún vello en la cara, cuando debido a su pericia para llevar a un papel o a un lienzo aquello que veía. Sus padres, que tenían posibles gracias a la lana de sus rebaños de ovejas, lo enviaron a la escuela de un conocido pintor de Burgos, para que aprendiera este "oficio". Así pasó la juventud aprendiendo a dibujar primero y luego a pintar. Aprendiendo de vegetales y minerales para elaborar las diferentes tonalidades para sus tablas.



Debido a los muchos créditos que necesitó su maestro, tuvo que visitar la judería a menudo. Allí es donde conoció a Jerudah Alguadix, que casualmente también era aficionado al juego de los peregrinos. Así trataron amistad, a la que con el tiempo se unió Quiterio, ahora sacerdote, y Juan, que había alcanzado el grado de arquitecto.

Por pura casualidad, Alejandro Ansúrez descubrió la valía de este cuando visitó el estudio de su maestro para solicitar un retrato de quien iba a ser su esposa. Hablaron y se hicieron buenos amigos, hasta el punto de que Alejandro le ofreció ser miembro lego de la *Fraternitas Proditoris* bajo su tutela. Una vez bajo su mecenazgo, Alejandro le encomendó pintar el mausoleo de la familia y el enorme cuadro que tiene en el salón de su casa, además de los retratos de muchos de sus familiares.

Cuando Tancredo descubrió lo que realmente sucedía escapó de Burgos con varios documentos, algunos importantes para la *Fraternitas* como el *"De Architectura Libri Decem"* de Marcus Vitruvius Pollio y otros importantes para Alejandro, como "El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras" y una Biblia familiar de los Ansúrez, además de varios cuadros, entre los que se encontraba el de Cecilia Ansúrez. Se encontró con sus amigos Jerudah Alguadix, Juan de Villafranca y Quiterio en la parroquia de este último en Vivar, entregando al arquitecto el libro de Marcus Vitruvius Pollio, y al sacerdote los restantes. Les explicó que trabajaba para un hombre que encarnaba al mismo demonio, que sabía que este y otros nobles pactaban con el diablo ofreciéndole a sus primogénitos. Les habló de que él los había estado retratando, pero desconocía el motivo, aunque este se le presentaba de mucha importancia para su contratador. Esa sociedad se llamaba la *Fraternitas Proditoris* o Hermandad del Traidor.

Tras esto Tancredo, tomó algunos cuadros de y puso rumbo a Santander, donde esperaba que su cuñado Basilio, un mercader que mantenía relaciones comerciales con Francia y Portugal le ayudara a huir. Allí su hermana Adela le mantuvo oculto durante algunas semanas, mientras Basilio preparaba su partida a la Bretaña francesa para vender sus productos. Entre ellos el que llamó tríptico de Santa Centola. Pero escapar de la *Fraternitas* no iba a ser sencillo. El mismo día que se disponía a viajar sufrió un atentado en la casa de su hermana en la Rúa de la Sal en Santander. La asesina era Cecilia Ansúrez, o Santa Centola como la mentaba. El pobre pintor quedó absolutamente trastornado tras enfrentarse a un fantasma. Enloquecido se arrojó por la ventana... pero no murió, y eso fue lo que le salvó. Su hermana le convenció para que se escondiese. Ningún sitio podría ser mejor que entre los muros de un monasterio Santa María de Rioseco. Durante años se escribió con su hermana y con Jerudah, pero los traumas por su estancia en la "secta" eran muy profundos y su encuentro con la difunta Cecilia los convirtió en irreversibles... En unos pocos años perdió toda la cordura.

Apenas le quedan mechones de cabello blanco, en una cara arrugada y sucia. Sus ojos son casi inútiles acostumbrados a la poca luz de su celda y siempre tiene una mueca desagradable que deja entrever los muchos dientes que le faltan. Su cuerpo está tan delgado que bien podría hacerse un estudio de los huesos del cuerpo. Pero sus manos son aún precisas, y con tizones realiza dibujos muy bellos, aunque siniestros, en las paredes de su celda.

Sus ropas marrones tienen tantos rotos y desgarrones que más parecen unos harapos que un viejo hábito.

Fuerza	5	Irracionalidad	85
Agilidad	10	Racionalidad	15
Habilidad	20	Templanza	33
Resistencia	10	Edad	51
Percepción	20	Aspecto	8
Comunicación	15	Peso (en libras)	92
Cultura	20	Altura (en varas)	1.64

Armadura: Harapos (0)

Armas: Cuchillos 40, Pelea 30

Competencias: Alquimia 30, Artesanía 80, Cabalgar 20, Conocimiento Mágico 20, Conocimiento Mineral 65, Conocimiento Vegetal 65, Corte 30, Descubrir 30, Elocuencia 40, Empatía 60, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 35, Juego 30, Leer y Escribir 45, Leyendas 30, Memoria 30, Teología 25



Tomás de Cardona

“Ángel Oscuro” y compañero de Cecilia Ansúrez

Nacido en Trujillo, su familia ha pertenecido a la *Fraternitas Proditoris* desde su comienzo. Por ello desde que era niño sabía cuál iba a ser su destino. Nunca lo imaginó tan cruel, pero siempre supo que sería entregado al Maestre para cumplir sus designios como un Ángel Oscuro. Desde que recuerda se ha entrenado para luchar mejor, acechar como un depredador y ha estudiado las plantas y minerales para matar y sanar.

Cuando supo que iba a morir pensó que había fracasado y deshonrado a su familia, y recuerda su terrible y largo castigo en el Infierno. Recuerda el valor del Maestre enfrentándose al Diablo durante su resurrección y el pacto logrado: servir a la *Fraternitas* hasta la muerte para poder alcanzar el Paraíso. Así lo ha hecho y así lo hará. Sabe lo que es el Infierno y no desea regresar allí.

Su hermana en las tinieblas es Cecilia, con quien ha vivido estos últimos años. Ha llegado a enamorarse de ella, pese a que ese sentimiento no les está permitido. Naturalmente, nunca se lo confesará a nadie.

Su pelo es negro como el carbón, cortado muy corto y con entradas pronunciadas. Sus cejas siempre enconadas y la nariz afilada le confieren un aspecto fiero, que se refuerza con el rictus de su boca dejando entrever sus colmillos. Su cuerpo es fuerte, de miembro largos y musculados, con una gran cantidad de cicatrices que muestran cómo fueron sus entrenamientos y como han sido sus años como Ángel Oscuro. Siempre se maquilla el rostro para hacerlo más pálido, lo que le hace parecer un ánima bajo la capucha de su capa negra. Por igual, sus ropas son negras y cómodas, sin artificios que puedan descubrirlo en la oscuridad y sin nada en ellas que pueda hacer ruido.

Bien es cierto que difícilmente se emociona con lo que le rodea, el enamoramiento por su compañera Cecilia supone su única debilidad. Llegado el caso, puede sentir celos si ella lo antepone por “otro”. Es reservado, por lo que nada dirá de sus pensamientos o sentimientos. Es paciente, sabiendo que los depredadores siempre esperan la mejor opción para cazar a su presa.

Fuerza	15	Irracionalidad	80
Agilidad	20	Racionalidad	20
Habilidad	20	Templanza	72*
Resistencia	15	Edad	29
Percepción	15	Aspecto	16
Comunicación	10	Peso (en libras)	154
Cultura	5	Altura (en varas)	1.76

Armadura: Ropas Gruesas (1), Brazales de Cuero (2)

Armas: Ballestas 70, Cuchillos 50, Espadas 80, Pelea 60

Competencias: Cabalgar 40, Conocimiento Mineral 30, Conocimiento Vegetal 30, Correr 60, Corte 30, Degustar 30, Descubrir 60, Disfrazarse 40, Elocuencia 50, Empatía 40, Escamotear 40, Escuchar 50, Esquivar 70, Forzar Mecanismo 60, Idioma Castellano 100, Lanzar 40, Leer y Escribir 40, Leyendas 40, Mando 40, Memoria 30, Nadar 40, Navegar 30, Rastrear 40, Saltar 50, Sanar 30, Seducción 30, Sigilo 60, Teología 30, Tormento 40, Trepar 50

Addenda: Su Templanza recibe una penalización de -20% cuando se enfrenten a cualquier cosa relacionada con el Infierno, ya sea una amenaza verbal, un gran fuego (un incendio, no una antorcha), imágenes del Demonio...



Otros Personajes no tan principales

Adela	Madre de <i>Onofre</i> (Personaje Jugador)
Andrés Ansúrez	Hijo de Pedro Ansúrez
Bartolomé	Antiguo Maestre de la <i>Fraternitas Proditoris</i>
Basilio	Prior del Monasterio de Rioseco
Catalina Ansúrez	Padre de <i>Onofre</i> (Personaje Jugador)
	Esposa de Alejandro Ansúrez y madre de Cecilia
	Escribe un "diario" con secretos de la <i>Fraternitas Proditoris</i>
Eusebio	Padre de <i>Alfonso</i> (Personaje Jugador)
Francisco de Soto	Arcipreste del Fresno - Encargado de la financiación de la Colegiata
Gaspar Dávila	Maestre de la <i>Fraternitas</i> anterior a Alejandro Ansúrez
Gonzalo de Mena y Roelas	Arzobispo de Burgos
Honorata	Madre de <i>Alfonso</i>
Ignacio	Sastre y comerciante cántabro.
Juan de Villafranca	Arquitecto asesinado
Martín Cevallos	Maestro de <i>Gerardo</i> (Personaje Jugador)
	Segundo al mando del Maestre Alejandro Ansúrez al que trajo
	Maestre de la <i>Fraternitas</i> y mentor del Arcediano Sebastián Bardejo de Alvarado
Martín de Soto y Salazar	Prelado
Nejemías	Mentor de Pedro Ansúrez
Osua Bienveniste	Rabino de la judería burgalesa
	A favor de una conversión masiva al cristianismo para salvar a los suyos de un asalto
	como se han sufrido en otras ciudades
Pablo García Santamaría	Antes Selomoh Ha Levi
	Rabino de la judería burgalesa y ahora convertido al cristianismo.
	Ha viajado a París a estudiar y perfeccionarse.
Pedro Ansúrez	Primer Maestre de la <i>Fraternitas Proditoris</i>
Rodrigo Bardejo	Padre del Arcediano Sebastián Bardejo de Alvarado
	Segundo Maestre de la <i>Fraternitas Proditoris</i>
Selomoh Abenrresque	Rabino de la judería burgalesa.
	Contrario a la conversión masiva de los judíos para salvar el pellejo
Ramiro	Contratado por Leandro "el torpe" para secuestrar a Aarón
Rufino	Hermano de Ramiro y es quien "vigila" a Aarón
Soledad	Esposa de Rufino y quien desea deshacerse del crío judío



Appendix 350

Personajes Jugadores

A continuación, se incluyen las profesiones y ciertas anotaciones relativas a los Personajes pregenerados. Además, disponen de 60 puntos libres para repartir en las habilidades.

Si lo deseas, puedes permitir que tus jugadores hagan sus propias fichas, basándote en las profesiones que se indican, pero tanto el trasfondo como la introducción deben ser como se indica.

Esta aventura no permite que se utilicen personajes de aventuras anteriores, a menos que integres su trasfondo previamente.

Dnofre

Debe elegir una profesión entre Comerciante, Cambista, Curandero, Médico, o Barbero cirujano. Su profesión paterna puede ser cualquiera de entre las no elegidas, además de la de Marino. Después de recibir la herencia de la casa/taller en Burgos, su objetivo es instalarse en la ciudad para practicar su oficio.

Gerardo

Debe elegir Artesano de ambas profesiones. La profesión paterna es referida a su maestro.

Alfonso

De profesión principal, Soldado, Caballero o Pardo. De profesión paterna alguna de las no elegidas.

Puedes encontrar las fichas de personaje pregenerados en la Ayuda XXIII, al final del módulo.



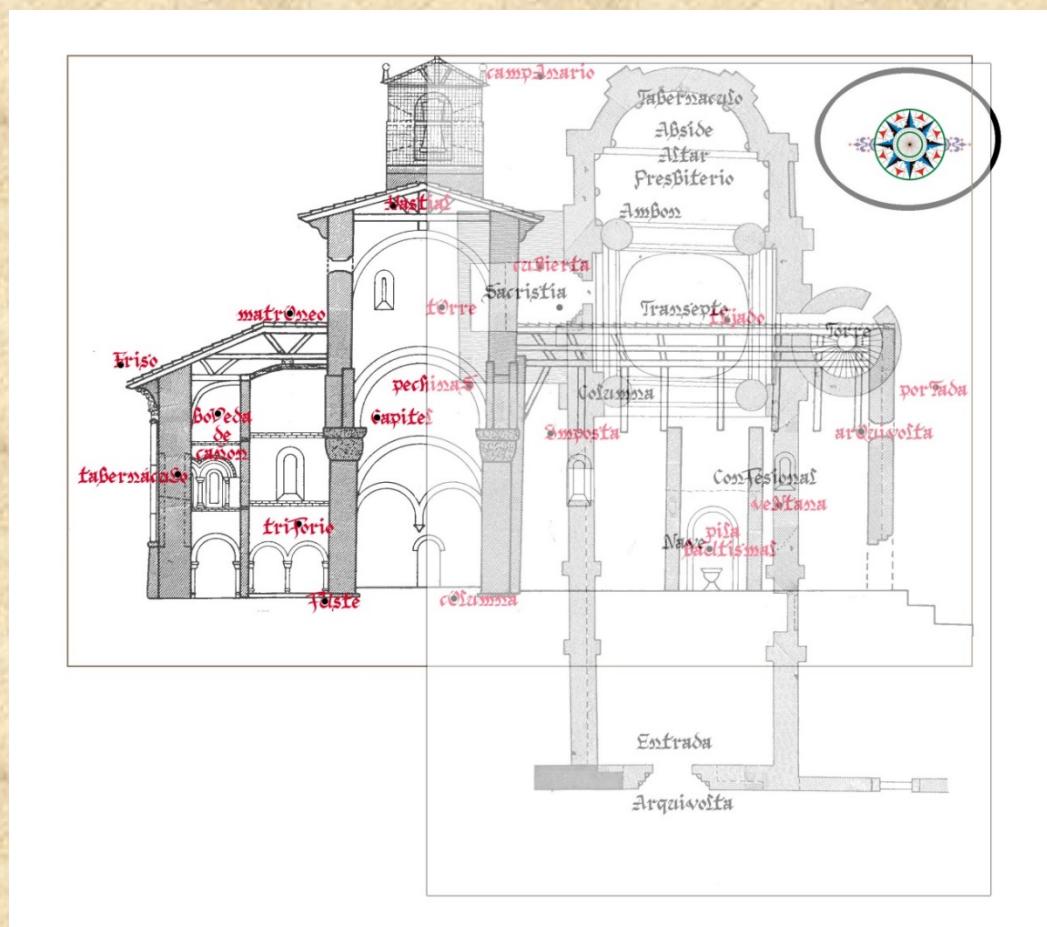
Appendix W

La Clave Cifrada

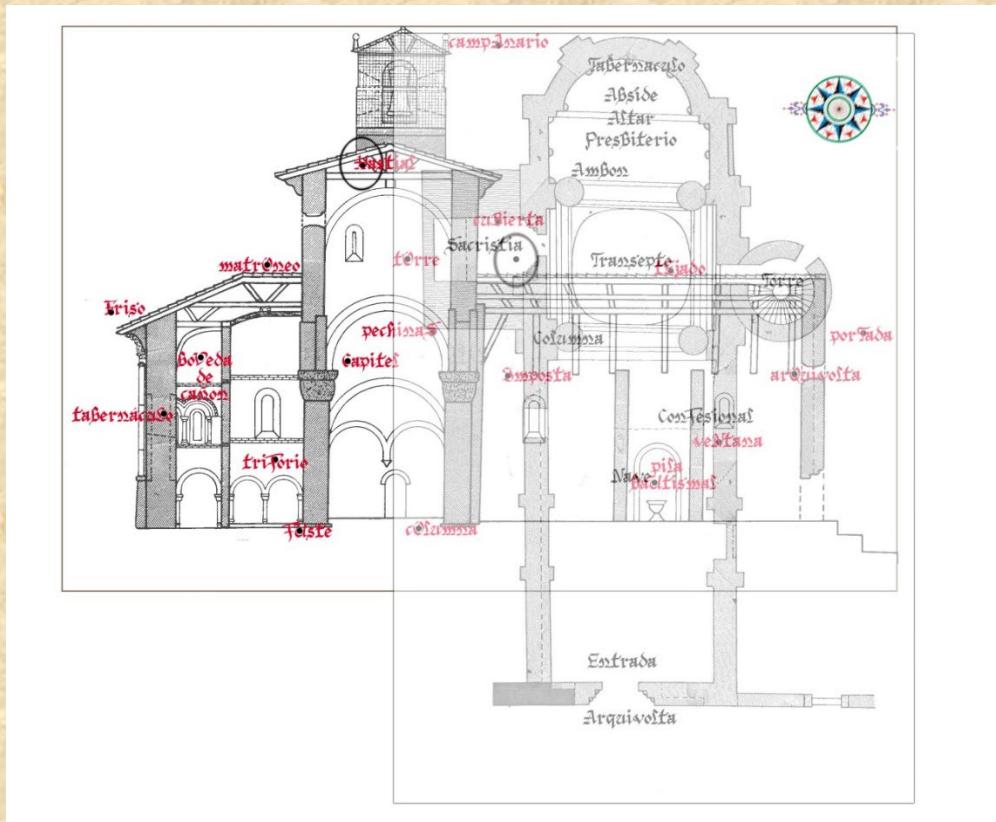
Para descubrirla, deben seguir los pasos indicados en el escrito que acompañaba a los planos, utilizando ambos documentos y el compás. Si no disponen de un compás, pueden utilizar una cuerda con varios nudos y en este caso debes asegurarte de que la distancia entre varios nudos coincida con la que los Jugadores deben calcular.

Paso a paso

“Ambas superpuestas, norte y sur enfrentados...” Los Jugadores deben coger ambos planos y colocar el uno encima del otro, haciendo coincidir la Rosa de los Vientos, que es el único elemento común a ambos. Deben colocar las Rosas de forma que cada “Norte” apunte a una dirección opuesta.

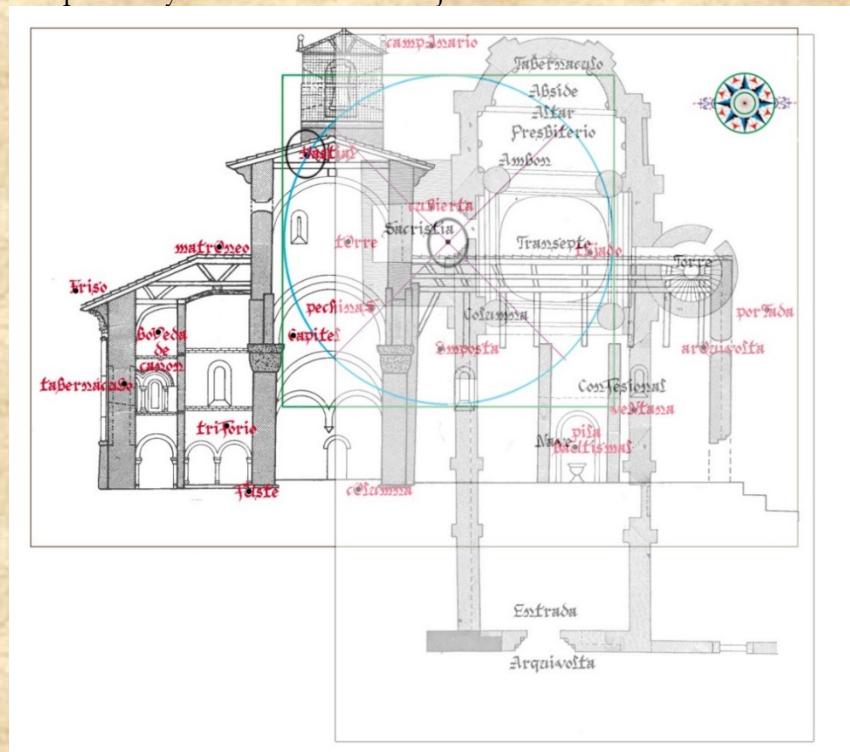


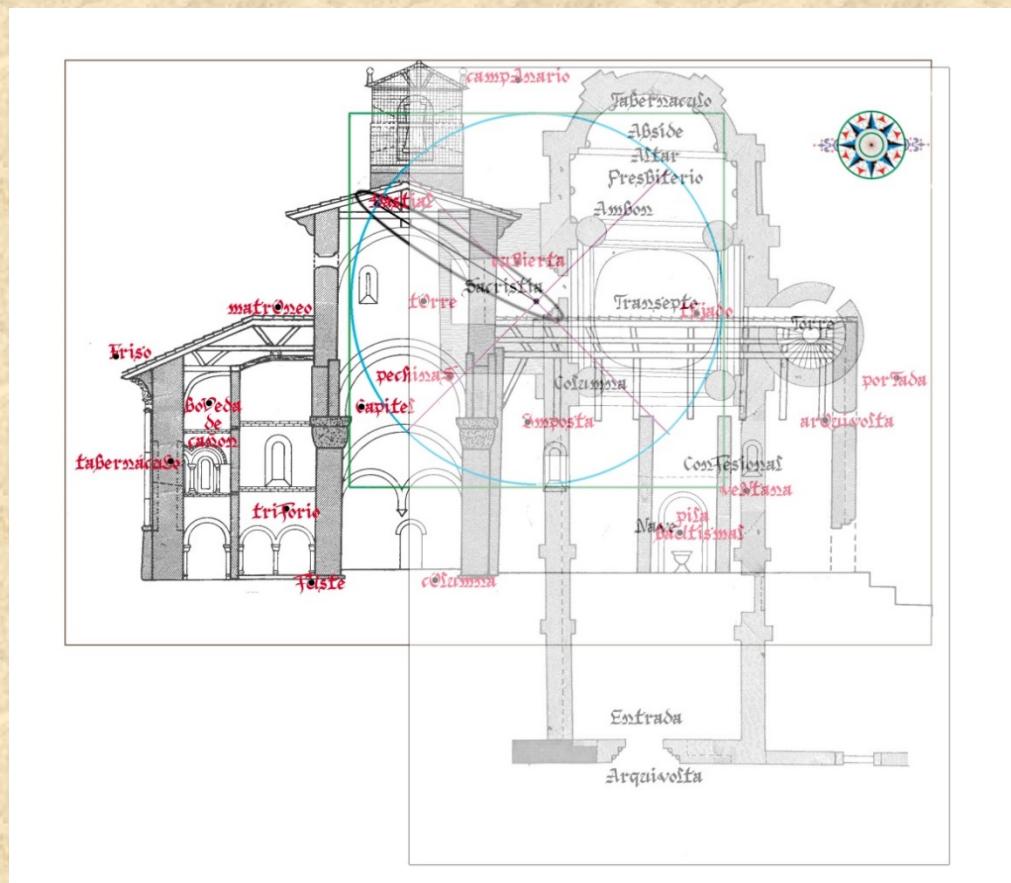
“Tomada la medida desde la puerta de Sacristía hasta el Hastial...” Como se puede observar, en el plano del alzado, cada elemento arquitectónico tiene un punto en una de las letras del nombre de este, precisamente la que está en mayúscula. Sin embargo, en el plano de la planta, sólo existe un punto, que está justamente debajo de la Sacristía. Este es uno de los puntos que nos interesa. El otro es el que se encuentra dentro de la “H” de Hastial. Los Jugadores pueden tener que utilizar una ventana para trasladar el punto al plano del alzado y tomar la medida con mayor comodidad.



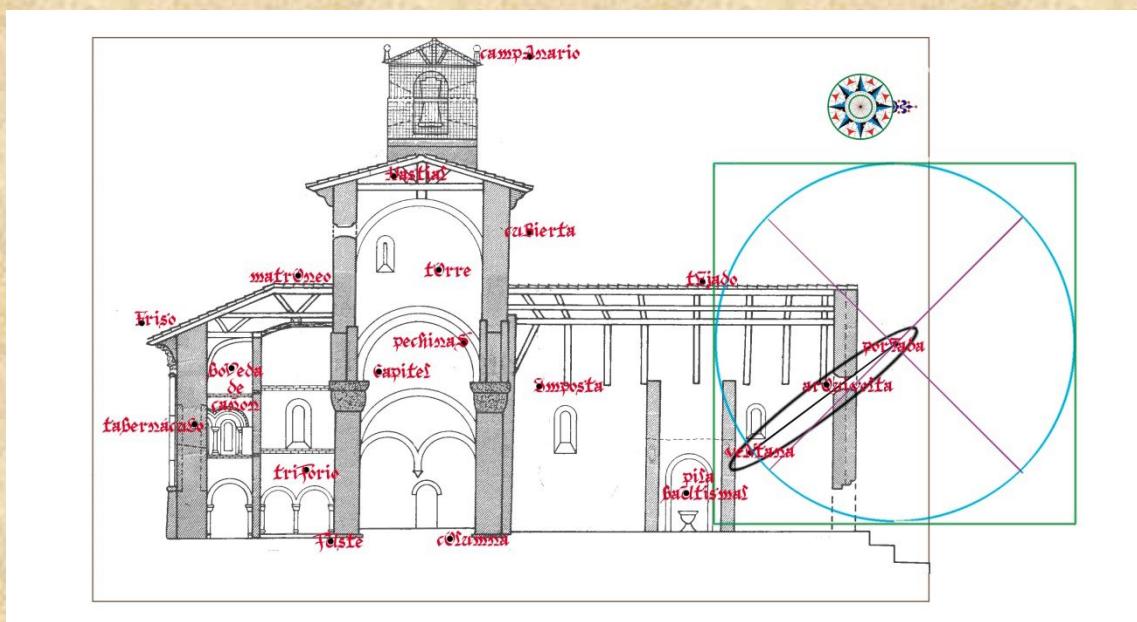
Después, deben utilizar el compás, o una regla en su defecto, para calcular la distancia. El uso del compás facilitará mucho la labor a los Jugadores, como veremos más adelante.

Además, es importante observar que en los adecuados puntos marcados será donde deba colocarse la punta del compás, a medida que se vaya resolviendo el acertijo.

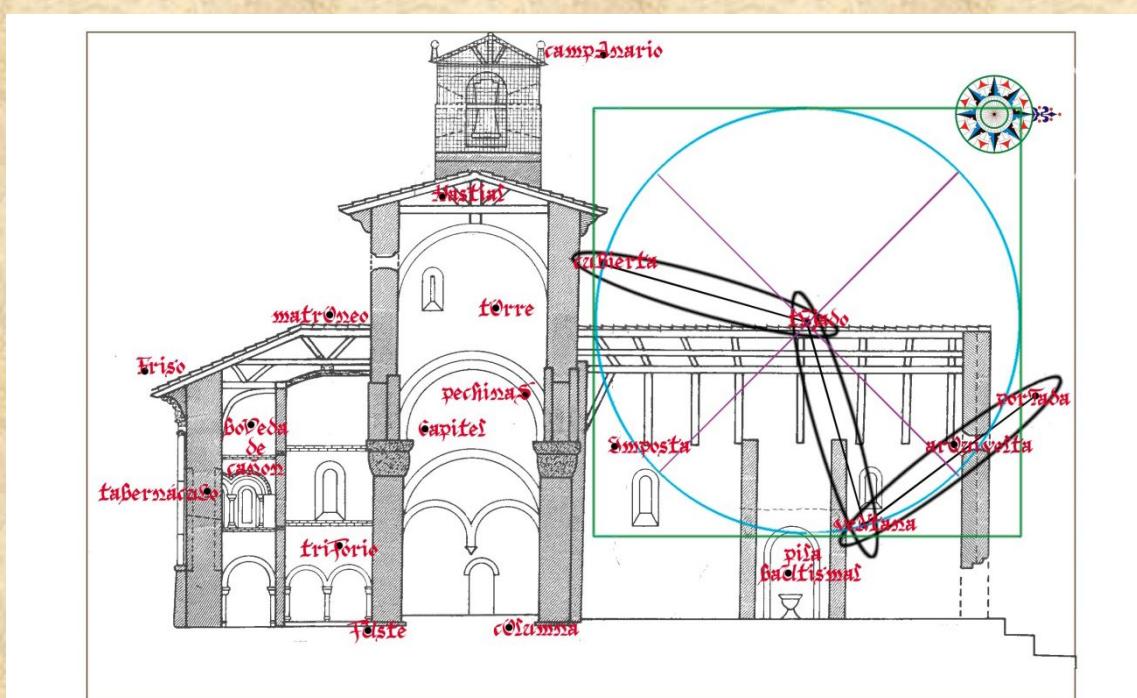
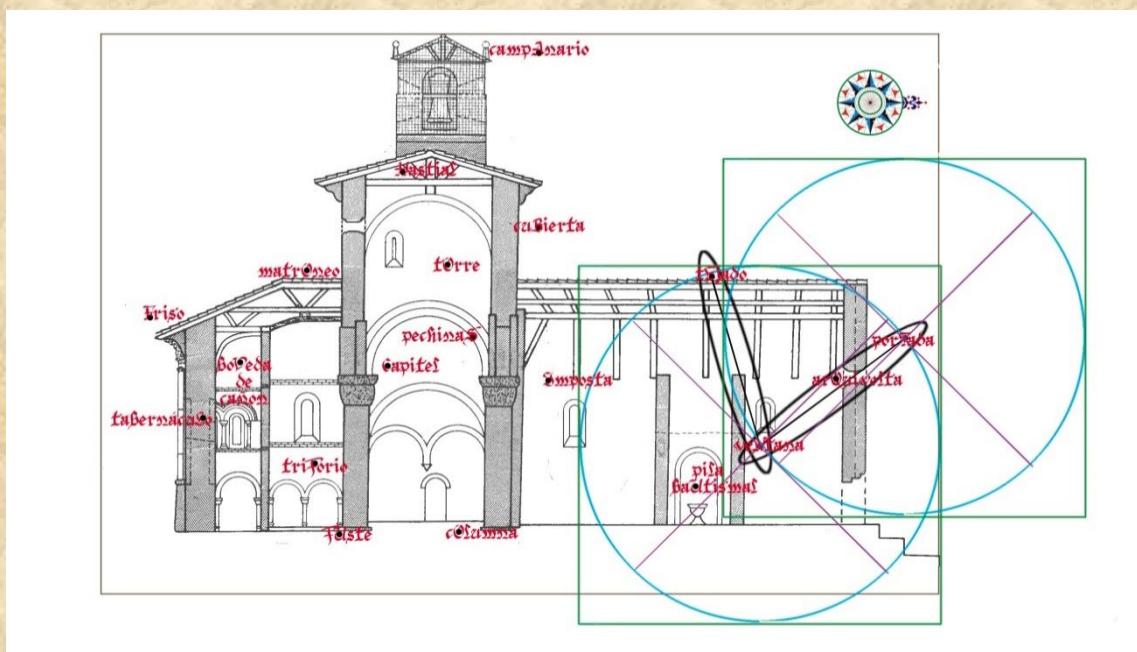


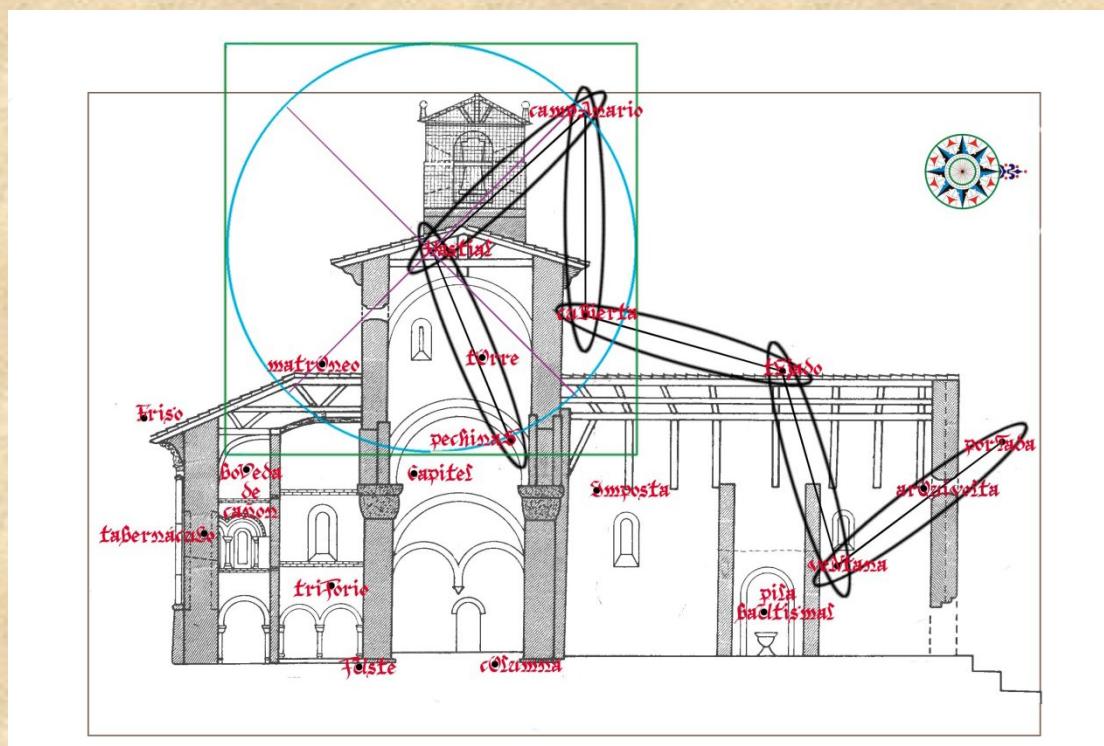
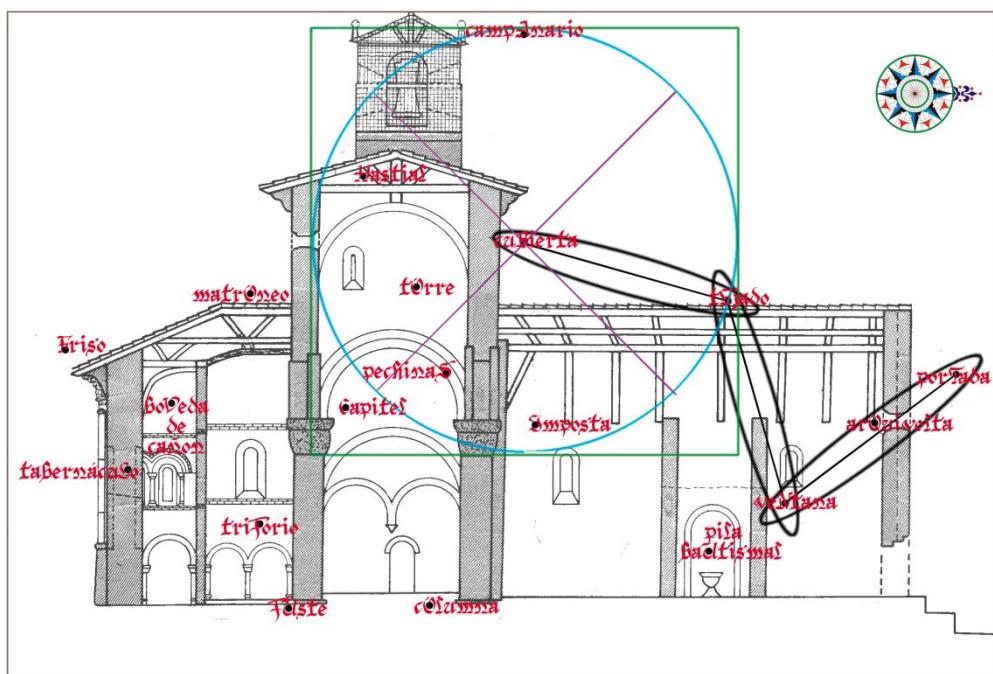


"Empezando en la portada... Trazadas sucesivamente de una a otra..." Ahora, los Jugadores deben colocar la punta del compás en el punto de la letra señalada de la portada. Anotar la letra mayúscula, en este caso la "T" y trasladar la medida en un círculo para encontrar la letra siguiente (o el punto, que es lo que en realidad se busca).

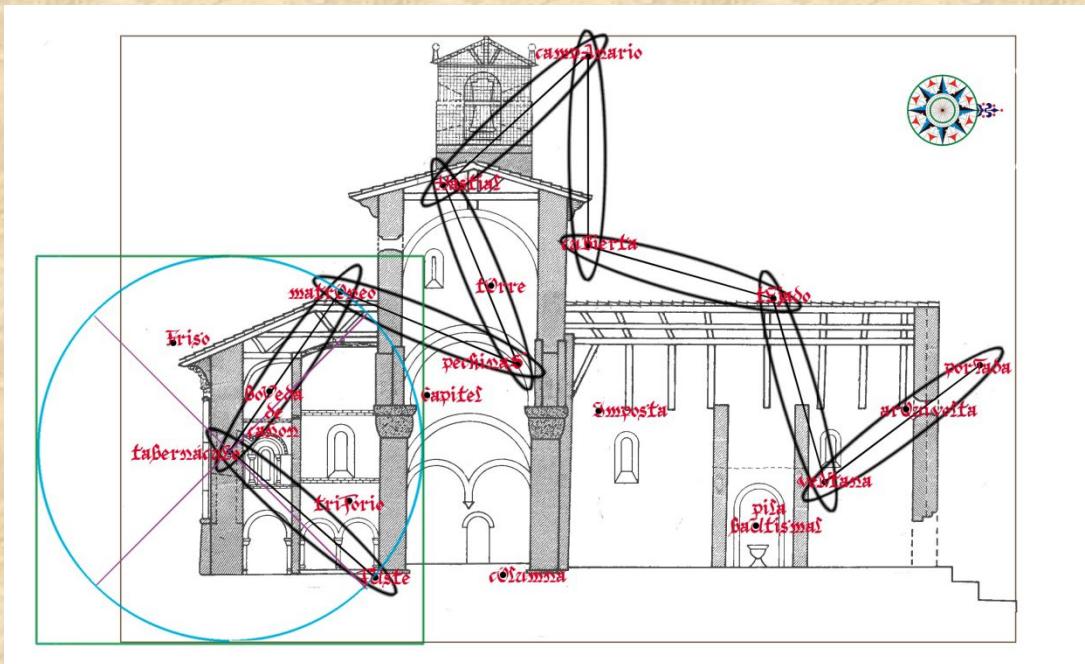


Una vez localizado, anotar la letra mayúscula siguiente y continuar, para ir teniendo una secuencia "t, n, e..."



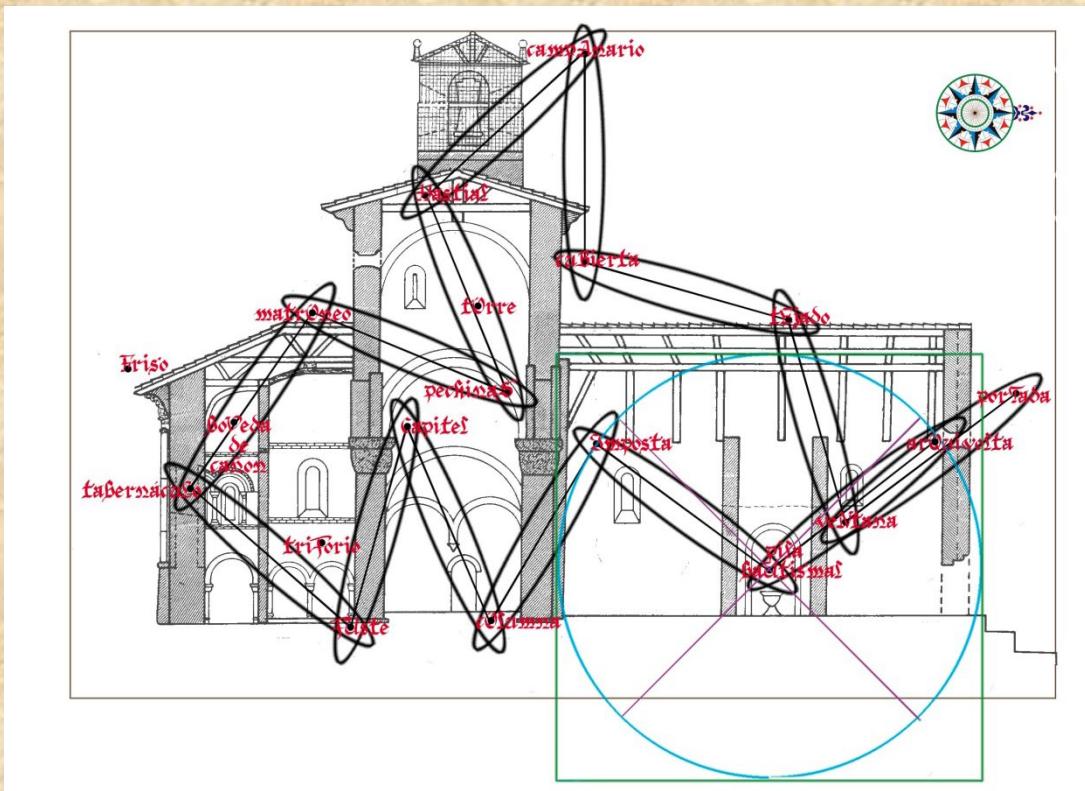


Puede parecer a los jugadores que la secuencia que están anotando no tiene sentido “t, n, e, b, a, h, s, ...”; Pero hay que tener en cuenta la siguiente pista “En el orden inverso, pues esta, la primera será en realidad la última”. Así pues, la secuencia descubierta hasta ahora es “...shabent”. Lo que encaja con la frase “en la lengua de la iglesia”, que indica que el texto está en Latín.



Se puede comprobar que existen 4 puntos que no coinciden con los trazados, son "Torre", "Friso", "Bóveda de Cañón" y "Triforio". Solo se encuentran para dificultárselo un poco más a los Jugadores.

Con un poco de paciencia, ya sólo queda terminar la secuencia...



"t, n, e, b, a, h, s, o, l, u, c, o, i, u, q", darle la vuelta y colocar con un poco de sentido común ciertos espacios, "Qui Oculos Habent", "Los que tienen ojos...". Exactamente el título del módulo. Que junto al texto que reza al final del documento completan la oración "Qui oculos habent ad videndum et no vident". "Los que tienen ojos para ver pero no ven".



Appendix S03

Ayudas de Juego

- | | |
|-------------|--|
| Ayuda I | Carta del Prior de Medina de Rioseco |
| Ayuda II | Texto de cifrado de la Colegiata |
| Ayuda III | Plano de la planta de la Colegiata de San Martín de Elines |
| Ayuda IV | Plano del alzado de la Colegiata de San Martín de Elines |
| Ayuda V | Plano de castillo de Sotopalacios |
| Ayuda VI | Cuadro de Santa Centola |
| Ayuda VII | Carta del padre Quiterio a Jerudah Alguadix |
| Ayuda VIII | Plano de la ciudad de Burgos |
| Ayuda IX | Plano de la vieja casa de Tancredo |
| Ayuda X | Plano de la casa de los Ansúrez |
| Ayuda XI | Libro de las Horas de Catalina de Ansúrez |
| Ayuda XII | El libro del conocimiento de todos los reynos et tierras |
| Ayuda XIII | Plano de las ciénagas junto a la ermita de San Vitores |
| Ayuda XIV | Plano de la ermita y la cripta de San Vitores |
| Ayuda XV | Nota del Senescal Cándido de Corconte |
| Ayuda XVI | Imagen del colgante de Cecilia/símbolo de la Frat. Proditoris. |
| Ayuda XVII | Letanía de protección de San Benito del Padre Quiterio |
| Ayuda XVIII | Mapa Provincia de Burgos |
| Ayuda XIX | Plano Alfoz de Burgos |
| Ayuda XX | Texto Códice Calixtinus |
| Ayuda XXI | Fichas de Personajes Jugadores (Alfonso, Onofre, Gerardo) |



Mi Sra. Adela,

Lamento tener que comunicarle que el estado de su hermano empeora cada día, a pesar de todos los esfuerzos de los hermanos y mío propio.

Dado que no hemos recibido de sus noticias durante los últimos nueve meses, hemos de entender y comprendemos que desea que Dios decida su destino y lo aparte de este infierno. Queda pues a su disposición en este monasterio la propiedad del taller en Burgos que según deseo de su hermano debería serle entregado a su fallecimiento

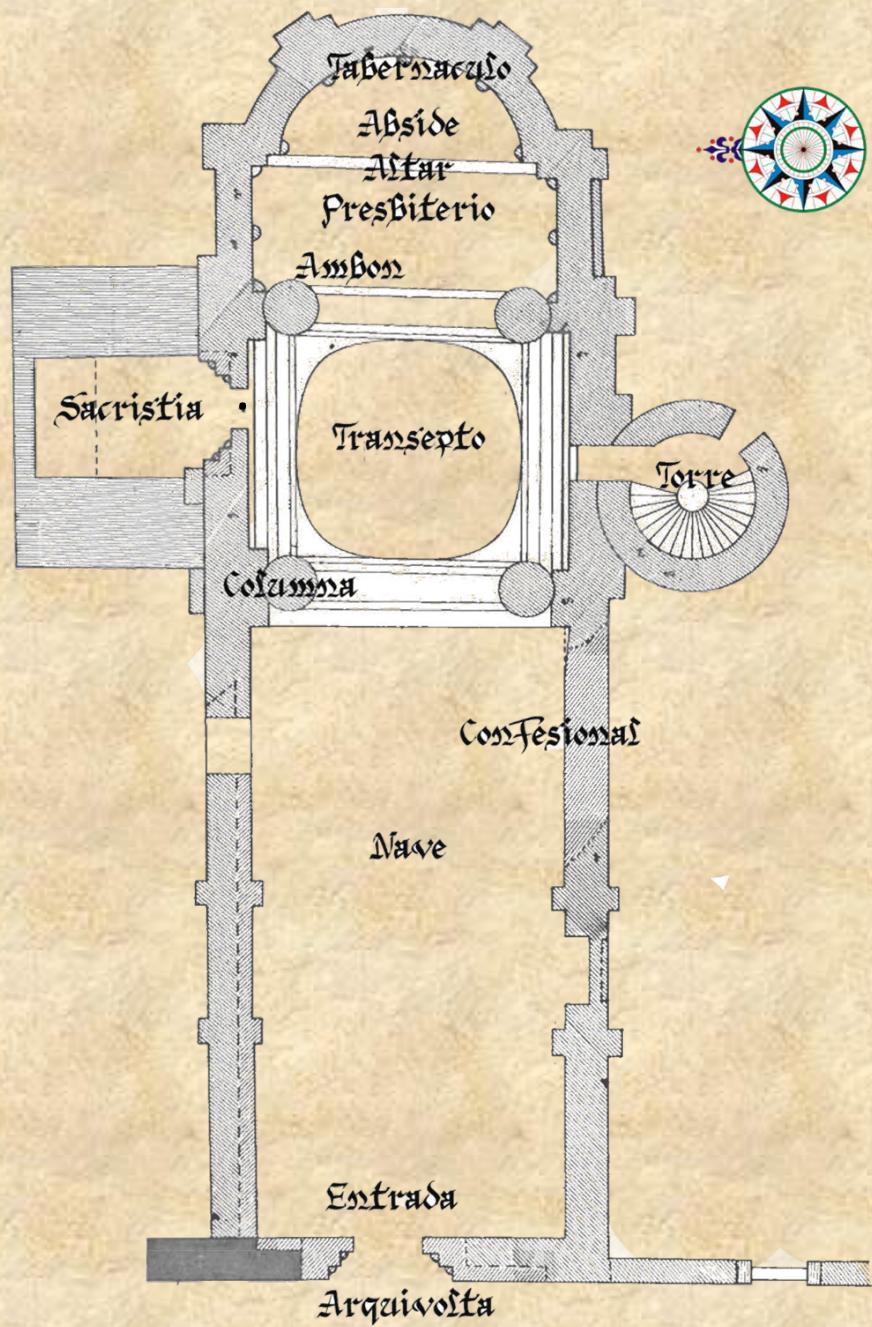
Que Dios le guarde,

Fray Bartolomé. Prior del Monasterio de Santa María
de Rioseco

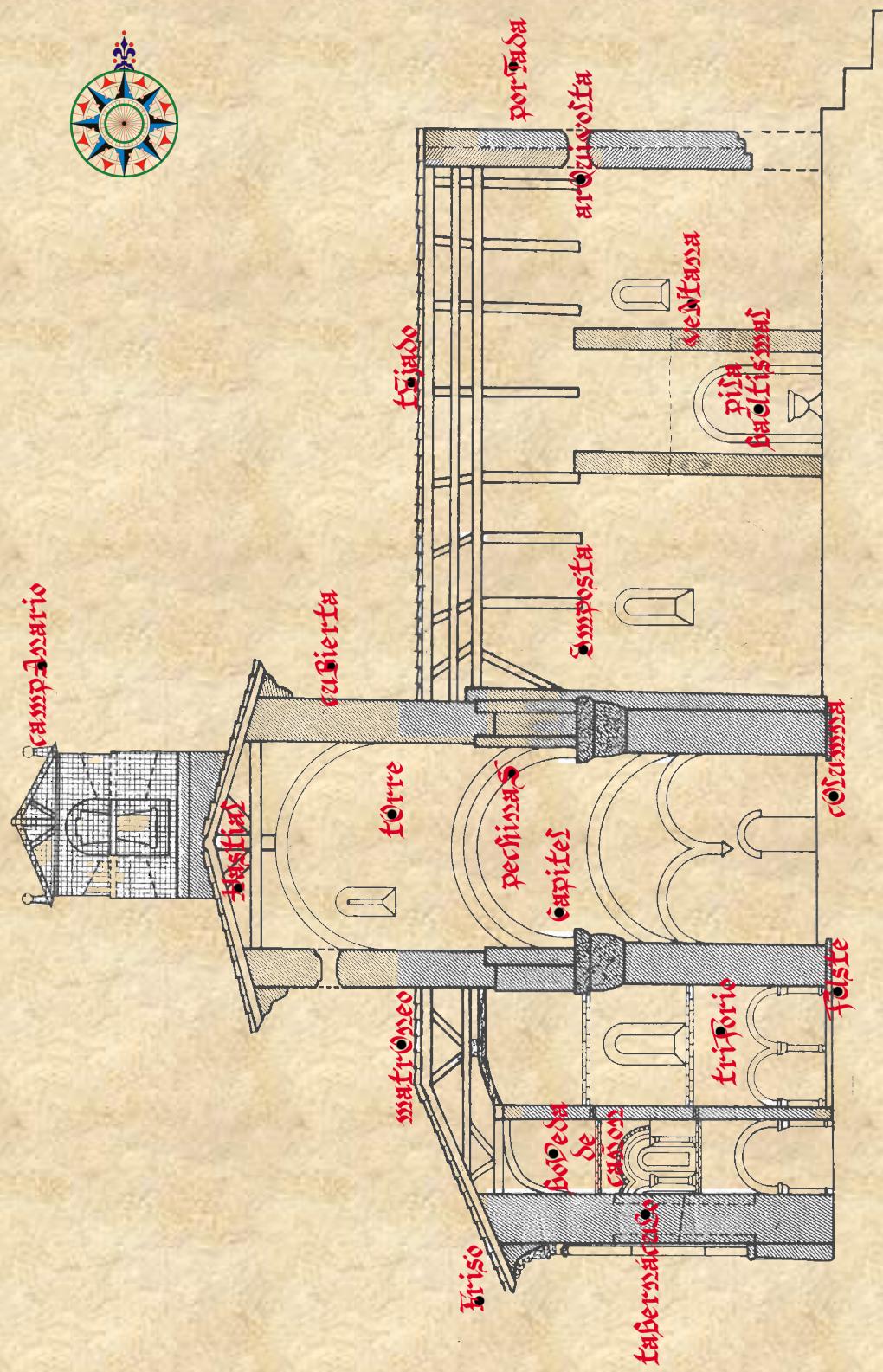
Ambas superpuestas,
Norte y Sur Enfrentados.
Tomada la medida
desde la puerta de la sacristía
hasta el hastial.
Empezando en la portada,
trazadas sucesivamente
de una a otra,
en el orden inverso,
pues esta la primera
será en realidad la última.
Juntas te revelarán la frase,
escrita en la lengua de la iglesia,
que te dará la llave del conocimiento
o te relegará al más profundo olvido.
Sólo con la clave te ayudarán."

"... ad videndum et no vident"

Ayuda III Plano de la planta de la Colegiata de San Martín de Elines

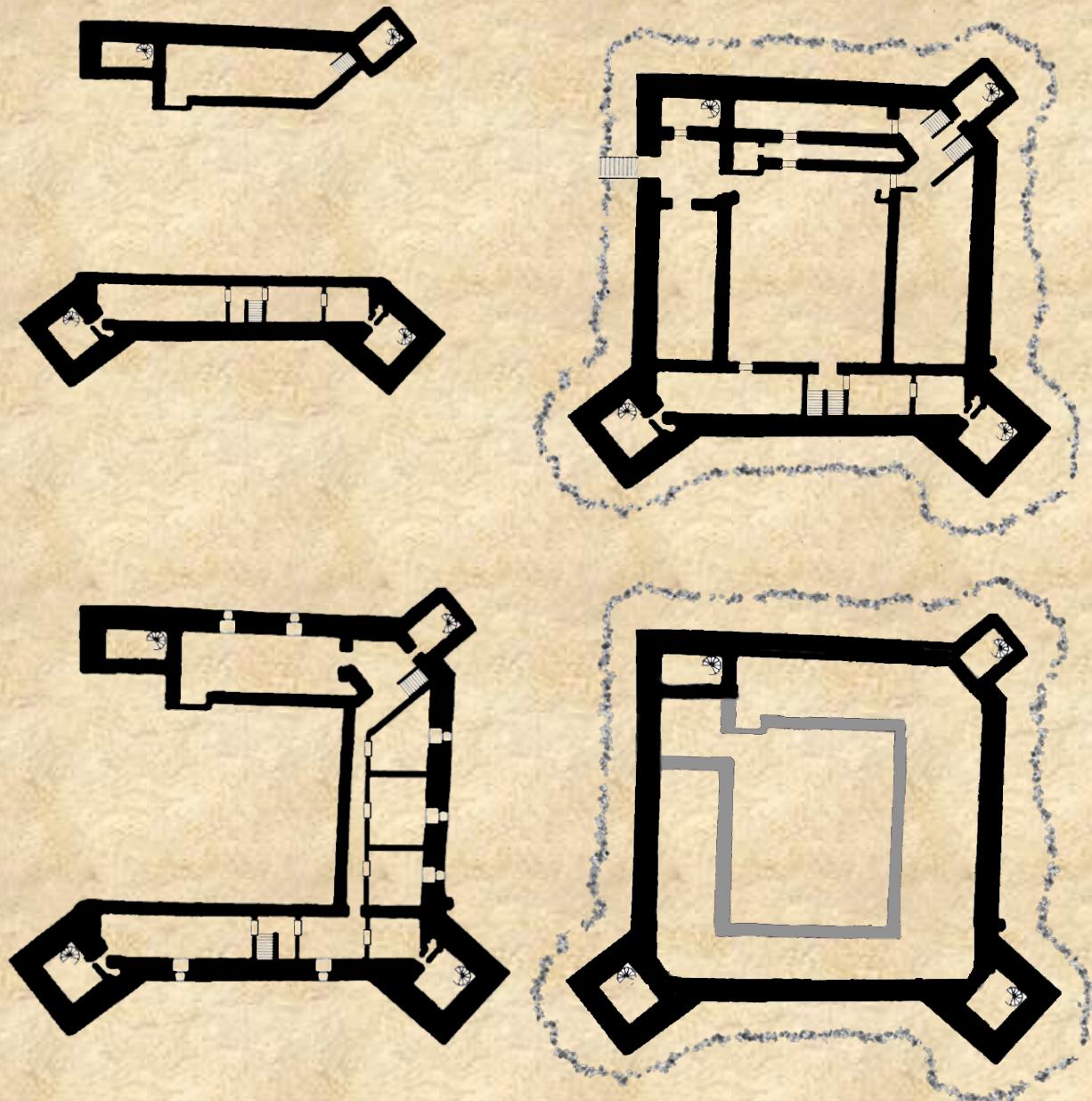


Ayuda IV Plano del alzado de la Colegiata de San Martín de Elices



Ayuda V

Plano de castillo de Sotopalacios





Ayuda VI Cuadro de Santa Centola



Querido amigo,

Aunque sé que no me lo reprochas en absoluto, no creo que deba remitirte más cartas, pues creo que puede comprometerme en tu actual situación. Una vez firme este escrito, tú y yo ya no nos conoceremos, ni sabremos el uno del otro. Por nuestra supervivencia, y éste es el porqué de mi decisión, pues los he visto, aunque sólo un momento, pero estoy seguro de que debemos callar para siempre. Están volviendo, aunque no sé para qué oscuro propósito. Comprendo que Tancreo ~~se~~ se loco, después de trabajar para ellos, y que Juan tuviera que marcharse. Hace dos noches, uno vino a visitarme. En la oscuridad pensé que era una alucinación, influenciada por las lecturas de ese texto, pero intentó acercarse a mí. Sólo recitar la oración de Benito me sirvió para ahuyentarlo. Jerudah, creo que han vuelto del infierno para llevarte. Se despidió la llave al párroco de la Ermita de Santa María de la Blanca en Linares, aunque dudo que si yo no he podido en trece años, él pueda abrir la puerta. Que tu Dios te proteja siempre.

Post Scriptum, no seas sentimental y destruye esta carta.

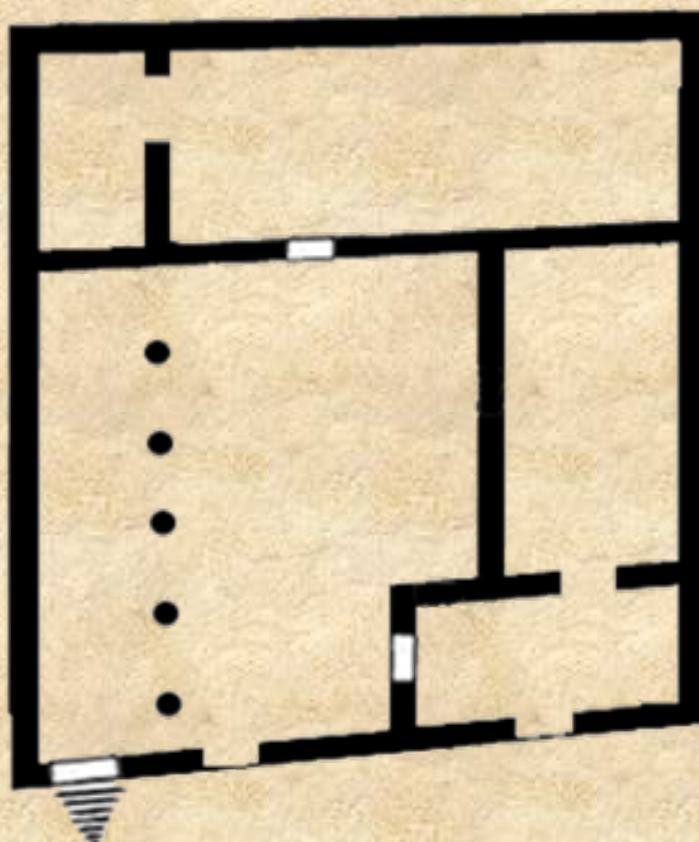


Ayuda VIII Plano de la ciudad de Burgos



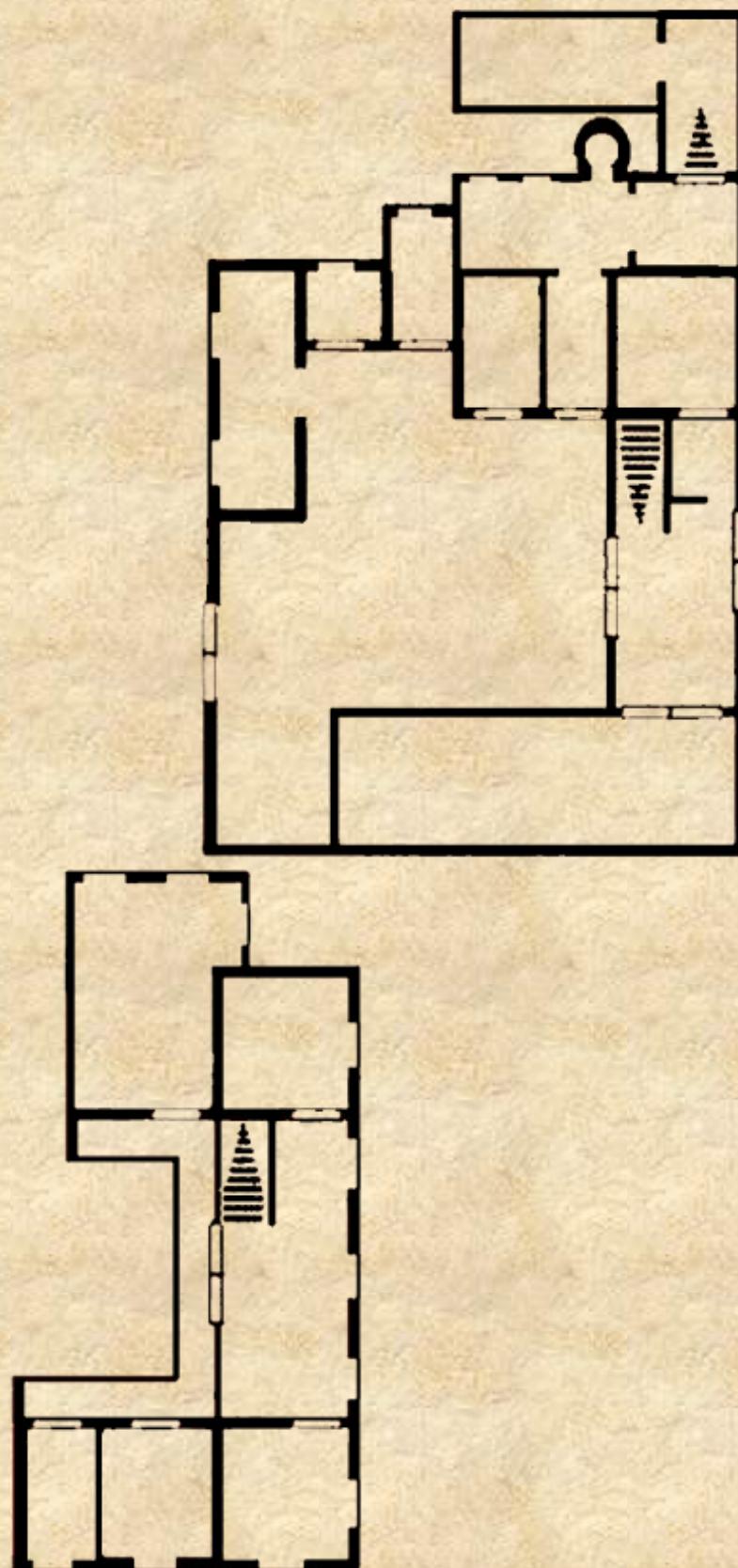


Ayuda IX Plano de la vieja casa de Tancredo



Ayuda X

Plano de la casa de los Ansúrez





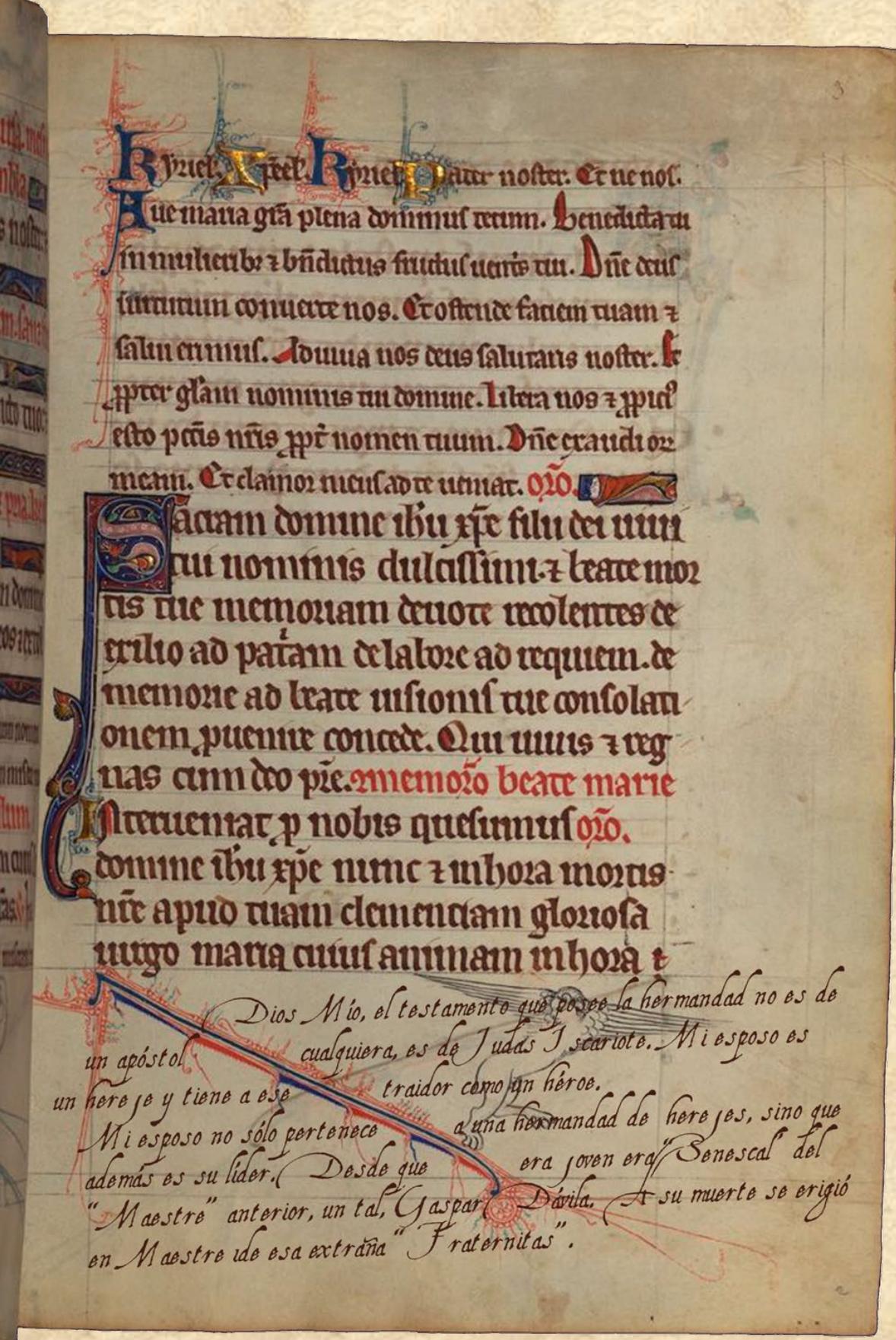
esa sociedad
de los reynos
avriguado los
Peria,

está
de la peninsula. Creo
que son doce, pero sólo he
nombres de unas pocas. (Abarca,
Cardona,
Lara, Martíño, Solís y Vargas).

composta por varias familias nobles

Al parecer esa hermandad o "Fraternitas" tiene entre sus tesoros un
extraño documento escrito en hebreo que puede ser el testamento de uno de los
apóstoles.

Accomplie li apostle mesme deusla mesme
estre dame pria ke deu les assembla. 
Saluos fac nos domine deus noster: et
congrega nos de nationib;
Re il pusent en uerai confessum. sanz fin
eus glorifier: e sun saint nun. 
Et confiteamur nomini sancto tuo: et
gloriemur in laude tua. 
Accomplie nostre dame sun fiz pria. ke il
par sa merci sun pople sauua. 
Saluum fac populum tuum domine
alemedic hereditati tue: et rege eos et extol
le illos usq; mecum. 
Gloria p. **S**icut erat. a. **T**uum nomen
ueneramur tuam recolimus passionem misere no
bis qui passus es pro nobis. **C**apitulum.
Disciplina pacis nre sup cum amis li
uore saniati sumus. **O**ro grās. **I**nca
nitate pfecta dileri te. **R**eco attrante miserans tu



Ahora
entiendo
porque el
panteón
familiar

tiene

esas pinturas...

Todas son
representaciones
de ese documento

apócrifo,
especialmente
el rosetón
central....

Mortis tue dolor gladii p̄t̄nsuit.
Beati ammemoratio sc̄i ioh̄n̄s. ōo.
Iohannis apostoli et euuangle
nos quesumus domine ihu xp̄e filii
dei uiui tibi commendet ōo. an in cui
ce moriens matrem uirginem comme
dasti. Qui uiuis et regnas cum deo p̄c
in uitate sp̄c sancti deus. P̄ omnia se
cula seculorum. Amen.

Por alguna razón son capaces de conjurar a
oscuros ángeles del infierno, espíritus
del inframundo que sirven a los "Freyles".
Tengo miedo, por mi vida y la de
mi hija Cecilia, pero tengo la sospecha que su padre,
aunque últimamente está
enloquecido, nunca sería capaz de hacerle daño.



Sicut invenirete le p's face auant remembre.

In nomine domini omne genu flectatur celestium terrestrium et inferno rum quia dominus ihc xpc factus est obediens patri usq; ad mortem morte autem crucis. Le presun.

Cenite adoremus et ploremus & proclamamus ante eum ut nos hominem factum nature et legi subiectum. fame. siti. esti. frigo re. uentis. ymbz. uigilis. ieiuniis. latribz. angustis ceteris q; infirmatibz hominis deo homini non incongruus constitutus. baptizari dignatum temptatum reprobatum traditum lauantem pedes discipulorum. Pauentem. tidentem. In agonia. prolixius orantem. Sudore tamquam guttas sanguinis in terram fundente.

Habla con el pintor Tancrero, dice que quiere contratarlo a un pintor para que repinte el panteón familiar, espero que borre las huellas de la herejía.

No hablado con el pintor Tancrero, dice que quiere realizar un retrato de mi hija Cecilia. Hé accedido a que lo haga, siempre que esté acompañada en todo momento por la nueva criada Domitila.

Ultimamente Cecilia se está comportando de forma extraña, creo que se ha enamorado. Tendré que vigilar a ese pintor y controlar sus visitas. No entiendo porque Alejandro está dilapidando los recursos de nuestra familia.



Esa criada es una bruja. Sospecho que ha seducido a mi esposo, y es la responsable de que Alejandro haya despedido a los antiguos criados. Quiere tenerme prisionera en mi propia casa.

Comprehensum. tractum. trusum. ligatum. annue. Cayphe pilato. herodi presentatum. Acusatum. Judicatum. Dampnatum. Alla ueste induitum. faciem consputum. faciem uelatum. colaphis. Alapis. flagellis amindine cesum.

Ueste propria eritum. Veste cottinea induitum. corona spinea. Septro amindi neo. Iteratione salutatione illusum.

Deus deus meus respice in me quare me dereliquisti: longe a salute mea uerba delictorum meorum.

Deus meus clamabo p diem & non exaudies. & nocte & non ad insipientiam michi.

Iu autem in sancto habitas laus israel in te sperauerunt pres nostri: sperauerunt liberasti eos.

Ad te clamauerunt & salvi facti sunt: in te sperauerunt & non sunt confusi.

Alejandro está metido en una guerra interna.

Ha intentado sobornar a otros nobles, pero al parecer su Senescal Martin Cevallos tiene más seguidores.

Pronto estaremos en la ruina.



Voy a enviar una carta a su santidad para solicitar la nulidad
Ego autem sum unus et non homo: ob matrimonial,
probitum hominum et abiectio plebis.
Gloria p[ro]p[ter]e. Sicut erat. **E**nreic X p[re]fe[n]t[er] **E**p[iscop]o
n[on]c[on]cilio. **P**ater noster. **E**t ne nos. Verbum
caro factum est. Et habitavit in nobis. **O**ro.

Quippe semperne deus qui humano
generi adiutandum humilitatis
exemplum saluatorem nostrum carnem
sumere et crucem subire fecisti concede pri-
caus. ut et pacientie ipsius habere docimē-
ta et resurrectionis consorsia mereamur
pereundem. **C**ommence le o[ste]num part[er]e
en ciu[m] ceo la premere partie.



Omne ihu x[ristu]s adoramus
te cruci deputatum crucem
vauilantem in golgatha
deductum in cruce levatum.
et cum iniquis deputatum.
Omnes uidentes me deri-

No confio en nadie y no quiero que
Cecilia sufra por los problemas de nuestro matrimonio.
Tal vez don Eusebio pueda entregarla, es una persona
de palabra y leal, pero tengo miedo de que se lo cuente a mi esposo.
Ultimamente me encuentro muy fatigada, y me cuesta pensar. Esos
calambres en las piernas me tienen imposibilitada.

Sabía que algo de esto podía ocurrir. Han traído el cadáver de mi pequeña.

Dicen que se ha ahogado en el río después de una discusión.

Domitila asegura que el hijo de don Eusebio estaba con ella.

Dios Mío, ese muchacho tan apuesto podría haber sido poseído por el diablo.

El maestro de armas ha jurado capturar a su hijo y traerlo a la justicia.

Cuando he visto la mirada de ese cadáver me he quedado helada. Estaba enloquecido por la ira, mencionando a los "Angeli Tenebrarii", pero no ha derramado ni una sola lágrima. Estoy destrozada y, si la familia de don Eusebio ha tenido algo que ver en la muerte de mi niña, ahora ya no puedo confiar en nadie. Tal vez por eso no he tenido respuesta de su Santidad. Sin mi pequeña ya no merece la pena vivir. Esta familia está maldita y yo con ella.

Serunt me: locuti sunt labii mei et mouerunt caput.

Sperauit in domino eripiatur eum: saluum faciat eum qui vult eum.

Quoniam tu es qui extraxisti me de ventre spes mea abuteris matri mee in te projectus sum exutero.

Ecumenre matri mee deus meus es tu: ne discesseris a me.

Quoniam tribulatio prima est: qui non est qui adiuuet.

Ela pñ. **S**icut erat **R** yuel **X** pñel **R** yuel **D**ater nñ. **G**t ne nos. **H**oc signum cuius est in celo. **C**um dominus ad iudicandum uenire.

Geius qui unigeniti filii tui dñi **o** nostri ihu xpisti precioso sanguine uiuifice crucis uerillum sacrificare uoluisti concede ppicius nos qui eundem sc̄e crucis gaudemus honore tua quoq;

Tú no puedo más. Alejandro ha enloquecido. Dice que el
ubiqꝫ protectione gaudere. p eūdēm. **Ci**

comincie la secunda partie.



omine ibu xp̄e adorām̄
te. in cruce clavis uulne
ratum obprobatum in
iuriatum. ut descendes
temptatum. alationibꝫ
uicrepatum. felle & aceto

potatum.

Gritum dederunt me uituli: multi tau
ri pingues obsederunt me.

Opetuerunt sup me os suum: sicut leo
rapiens & rugiens.

Sicut aqua effusus sum: & disp̄la sunt oīa
ossa mea.

Factum est cor meum tamqꝫ in cerasu
cens: in medio uentris mei.

Eruit tamqꝫ in testa uirtus mea: & ling
mea adhesit fauilibꝫ meis & impuluerem

Habla de liberar a los "Angeli Fenebrarii" y acabar con
sus enemigos. Estoy asustada. Además, mi enfermedad
ha empeorado, apenas puedo incorporarme en la cama, y soy
incapaz de ponerme en pie. Los calambres se han extendido
por todo el cuerpo.

pintor le ha
trajicionado.

Asegura que le
ha robado
algunos libros
y ha huido.

No veo que
importancia puede
tener el "Libro
de reynos y
conoscimiento".

o ese otro
muy antiguo
en latín

"Po
Arquitectura".

H a convocado
un capitulo, para
reunir al

Consejo de
los Doce.

Esa bruja me lo ha revelado directamente. Es una espía al servicio del mayor enemigo de mi esposo, Martín Ceballos. Está totalmente loca, me ha hablado de un elixir

mortis ceduxisti me

de la

in mortalidad

y estoy

segura que

ha tenido

relaciones

maritales con

Alejandro

Mi lengua

está

pastosa

y no

puedo

hablar,

mis

manos

tiemblan

al

Ola pñ. Sicut erat. Rñuel Xp̄el. Rñuel

Pater nř. Et ne nos. Si. Omors ero mors

tuia. Morsus tuus ero inferne. oñ.

Deuſus qui pro nobis filium tuum cui

paribulum subire uoluerſt. ut i

mitia nobis expellereſ potestatem con

cide nobis famulis nūis ut resurrectio

nis glām consequamur. p eundem. x.

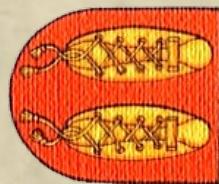
O commence latere partie.



omine ihu xp̄e adora
mus te in cruce uoce
magna clamantem sanctissimum sp̄m patri co
mendantem letam a
nimam pro ouib; tuis
ponentem. sanguinem et aquam de sanctissimo
latere tuo nobis ppinautem et regē
celi tamquam uile catauer: et tamquam

escrivir estas notas... No creo que pase de esta noche, ahora sé,
me ha estado envenenando poco a poco... Para cuando regrese Alejandro
de donde quiera que haya ido, ya habré abandonado este mundo.

Dios mío, apiádate de mi alma, y permítome pronto reunirme en
el cielo con mi pequeña Cecilia.



Abarca I lustre entre los ilustres, este noble linaje de los Abarca se remonta a Sancho Abarca, el primer monarca que se llamó Rey de Aragón. Aunque dicen que su origen procede del Reino de Navarra, no es menos verdad que se extiende con el paso de los años por las tierras aragonesas.

Nos es bien relatado en las crónicas que cierto caballero del linaje de Guevara encontró muerto por los moros al Rey de Navarra, García Iñiguez y a su esposa la Reina doña Urraca Jiménez, hija del Conde de Aragón. La mujer se encontraba en encinta, muy próxima a dar a luz, y de una terrible herida en su vientre se abría paso una manecita del niño que llevaba en su seno. El caballero salvó al Infante, le puso el nombre de Sancho y le tuvo oculto en las montañas hasta que fue proclamado Rey. Debido a su calzado tosco, unas abarcas, tomó el nombre de Sancho Abarca.

Muchos y notables han sido los descendientes de los Abarca, muchos probaron con valor su noble sangre como Felipe Abarca, barón de Garcipollera, Sancho Abarca, señor de la baronía de Serué, Francisco Abarca, señor de la baronía de Gavín y Sancho de Abarca Herrera de Guzmán Núñez de Toledo y Luna, primer conde de La Rosa, señor de las baronías de La Rosa, Acín.. Pero de entre todos estos cabe destacar a Blas Abarca que luchando contra los moros perdió los dos ojos y quedó para siempre en tinieblas. Aun así, antes de caer muerto se llevó consigo a más infieles de los que se cuentan con dos manos. También fue notable Bernat Abarca que tras regresar con vida de las cruzadas prometió a los suyos caminar con las abarcas hasta la ermita de San Vitores en tierras castellanas, para ofrecerle sus oraciones y devoción, tal y como prometió junto con otros caballeros si salía con vida de aquellas lejanas tierras.

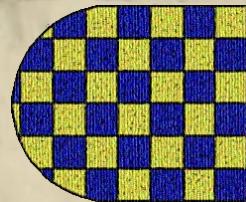


Ivarado De este noble linaje cántabro se desconocen muchas cosas, pero muchos dicen que los Alvarado son descendientes de unos caballeros godos que acudieron en ayuda de Pelayo en sus primeras luchas contra los moros. Estos caballeros godos de estirpe real fundaron casas en Secadura, pero se las derribaron los moros hacia el año de Nuestro Señor de 720, aunque se dice que apenas veinticuatro años más tarde fueron reedificadas las casas de los Alvarado.

Otros nos cuentan que el linaje Alvarado procede de un caballero de allende los Pirineos que vino por el norte de la península para rezar ante el sepulcro del Apóstol Santiago, y que se quedó establecido en esta merindad cántabra para servir a Dios peleando contra los moros.

Lo que sí es claro, que el linaje de Varado o Alvarado tiene su fundamento en Secadura, donde Pedro Secadura, hombre bueno y de muchos posibles dejó en heredad a su hijo Pedro de Secadura, el cual casó con la hija de Martín Velas de Rada, que también era un hombre honrado. De ella tuvo dos hijos, Fernando Sánchez del Varado y Juan Sánchez del Varado, que tomaron este nombre porque Pedro de Secadura tenía su casa allende del río, e hizo un puente con grandes maderas y le colocó dos enormes varas de parte a parte, para que se arrimasen quienes lo cruzasen sin ningún miedo, y es por aquellas varas que le llamaron el Varado.

Muchos de los Alvarado han medrado con el paso de los tiempos, cada vez con más haciendas y oro en sus bolsas, pero sobre todo son muy conocidos y apreciados por las buenas calidades de la madera de sus árboles, que han facilitado a quienes con buen oro pagan. Tal es así, que tan lejos las han vendido su madera que buenas vigas de los Alvarado han sido usadas para construir torres fortificadas en tierras burgalesas, y hasta una ermita edificada sobre malas tierras cubierta de agua se ha mantenido en pie gracias al vigor de estas recias maderas.



Ansúrez La muy leal familia Ansúrez, llamada por los árabes "Banu Ansúrez", es un antiguo linaje originario del Condado de Castilla en el siglo X, de tamaña importancia en Castilla que rivalizaba con la otra familia condal castellana residente en las tierras de Lara, la familia de Gonzalo Fernández y su hijo Fernán González.

A mediados del siglo IX, los Ansúrez repoblaron la zona de los montes de Oca en tierras de Castilla, con poblaciones como Villanasur y Villasur de Herreros, que probablemente deban su nombre a un Ansúrez. Pero el primer miembro de la familia que aparece documentado fue Ansur de Cerezo, quien aparece como conde de Castilla y que fue "sustituido" tras negarse a acudir a la desastrosa batalla de Valdejunquera, aunque algunos años después vuelve a ser nombrado Conde de Castilla.

En el año 932, los Ansúrez junto con los Banu Gómez de Saldaña se rebelaron contra el rey Ramiro II en apoyo de su hermano el rey Alfonso IV, atacaron el llano de León infligiendo una tremenda derrota al conde Flayn que había sido designado por el rey Ramiro II para defender la capital leonesa.

Tras Fernando Ansúrez se hace cabeza de familia su hijo Asur o Ansur Fernández, que después de la batalla de Simancas, aparece nombrado Conde de Monzón por el rey Ramiro II. Este suceso provocó que Fernán González se rebelara al verse cerrada su ansia de expansión y el rey Ramiro II le encarceló, nombrando Conde de Castilla al propio Ansur Fernández, aunque solo lo ostentó durante un año al devolvérsele tal dignidad condal a Fernán González en el Año de Nuestro señor de 945.

Con Fernando Ansúrez, hijo de Ansur Fernández, el condado de Monzón alcanzara su máximo esplendor, llegando a enviar el conde sus propias embajadas a Córdoba para pactar treguas.



Además, su protagonismo fue grande en el Reino de León al esposar a su hermana Teresa Ansúrez con el rey Fernando I de León, emparentando así la familia Ansúrez con la casa real leonesa.

Es difícil precisar ningún descendiente varón tras Fernando Ansúrez, perdiéndose la línea sucesoria masculina, por lo que su sobrino el rey Ramiro III de León y su hermana Teresa serán los encargados del patrimonio condal en Monzón.

Pero es a mediados del siglo XI cuando se vuelve a destacar en las crónicas el nombre de Ansur-Ansúrez, este aparece en el linaje Banu Gómez, en la persona de Ansur Díaz y de sus hijos Diego, Fernando, Gonzalo y Pedro Ansúrez que llevarán el patronímico Ansúrez o hijos de Ansur. El nombre de Ansur llegaría al linaje Banu Gómez por la madre de Ansur, de nombre Marina, que posiblemente fuera una Ansúrez y es gracias a ella, que su hijo Pedro de Ansúrez, tras regresar de las cruzadas erige una pequeña capilla a San Vitores al que su madre era devota y rezaba para que este regresara con vida de tan lejanas tierras.



ardona La Casa de Cardona o Folch de Cardona es una casa nobiliaria catalana originaria de la Corona de Aragón y la segunda casa aragonesa más importante después de la Casa Real.

De antiquísimo origen, y aunque muchos cronistas dicen que esto carece de verdad, los Folch de Cardona se vanaglorian que el mismo Carlomagno donó a los Folch, descendientes de un mítico Folch de Anjou o Fulco, Conde de Anjou, marido de Argencia, hermana del Emperador, el señorío sobre la ciudad catalana de Cardona. De este modo, siguiendo esta tradición, el primer representante de la Casa sería Ramón Folch o Raimundo Folch, que sería hijo de Fulco y Argencia, que siguió a Carlomagno hasta



tierras catalanas durante la guerra contra los moros y que en el año de Nuestro Señor de 791 fue nombrado por el Emperador Señor de Cardona, aunque sería el hijo de éste, Ramón Folc I quien fuese nombrado Vizconde de Cardona por los Condes de Barcelona.

Aunque otros, no diré más cabales, nos cuentan que el origen de los Cardona está ligado al cargo Vizcondal de Osona, cuando en el año de Nuestro Señor de 986, el Conde Borrell II de Barcelona realiza una carta de población a Cardona, poniendo a sus vecinos bajo el patrocinio y protección del Vizconde Ermemir II, nieto de Ermemir I, hijo del vizconde Guadall I y hermano del vizconde Ramon I y de Arnulf, obispo de Vic y figura notable

Es curioso que en esta familia siempre hubo en sus primeros años un Vizconde cuyo hermano fue obispo de alguna sede episcopal catalana, así el obispo Guisad I de Urgell era hermano del vizconde Guadall I, igual que el obispo Arnulf lo era de los Vizcondes Ermemir II y Ramon I, que el obispo Eribau de Urgell lo era de los Vizcondes Bermond I y Folc I, o que Ramon Folc I lo era del obispo Folc II de Barcelona. Es por ello, que la sucesión durante estas primeras generaciones se da entre los hermanos de la misma generación, que suceden a sus hermanos mayores en el cargo Vizcondal, quedando el matrimonio reservado únicamente para el último hermano y heredero, que será quien trasmita finalmente el cargo y la totalidad de la herencia a sus descendientes. Pero sobre todo, es de destacar que la familia Cardona es una de las pocas que transfiere su título tanto por línea de los hombres como de las mujeres, por un privilegio concedido por el Emperador en virtud de su importancia y estar emparentados con las familias reales de Aragón, Navarra y con los soberanos de la Casa de Anjou.

En el año de Nuestro Señor de 1337 los Cardona fueron elevados por el rey Pedro IV de Aragón al título de Condes, siendo el primer Conde de Cardona Hugo Folc I y de quien se dice el fundador de la rama catalana de la familia. Dicen las leyendas que este se enteró de la noticia cuando viajaba por tierras burgalesas para visitar a un amigo y paró en una pequeña capilla a San Vitores que encontró en el camino para rezar en agradecimiento.



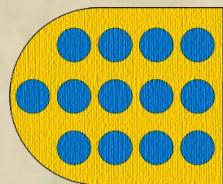
Cevallos Este es linaje cántabro que tuvo su primitivo solar en Trasmiera, del que dimanaron ilustres casas por toda la región, que dicen que la casa era toda de piedra de sillería, de mucha autoridad y antigüedad, con mucho sitio alrededor de ella cercado de piedra y en sitio eminente a todas las del valle, con capilla dentro de la misma, muy bien adornada.

Pese a ello, los Cevallos, Zevallos, Zeballos o Ceballos, no han sido muy dados a aparecer en leyendas o crónicas. Podemos encontrar los valerosos actos de Fernán Martínez de Cevallos que luchó y ganó la villa de Alarcón en Cuenca a los moros. En tiempos del Rey Fernando IV, el Emplazado, era señor de la primitiva casa Gonzalo Díaz de Cevallos, Camarero Mayor del citado Monarca y Alcalde mayor de los hijosdalgo, y este casó doña Antolina de la Hoz, que era hija de Martín Antolínez de la Hoz y de su mujer doña Godo Galíndez de Gordejuela, y fueron padres de Ruy González de Cevallos, que contrajo matrimonio con doña María Fernández de Caviedes, Señora de la casa de Caviedes, del valle de Valdáliga y de su lugar de Lamadrid, naciendo de este enlace Diego Gutiérrez de Cevallos, Almirante de Castilla, fallecido en abril del año de Nuestro Señor de 1330, que en su esposa doña Juana García Carrillo tuvo a doña Elvira Álvarez de Cevallos, Señora de la casa de Cevallos y del valle de Escalante, que falleció en el año de Nuestro Señor de 1372, habiendo estado casada con Fernán Pérez de Ayala, ricohombre y Señor de Ayala, que donaron buenas bolsas de oro por devoción a san Vidores, y doña Estefanía Rodríguez de Cevallos, Señora de Villalva y Vado de las Estacas, que casó con Enrique Enríquez, Señor de Villalva.

En el lugar de Aés, del valle de Toranzo, está la torre de Cevallos el Caballero o del Caballero, a orillas del Pas y situada sobre un peñasco, en la casa vivienda que estaba al lado de la torre, y frente a ella levantaron una iglesia pequeña, cubierta de hiedra, cuya advocación es Santa Ana, de la cual dijeron ser buena representación de capilla



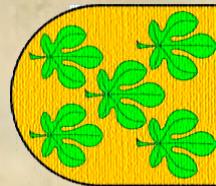
similar próxima a la ciudad de Burgos consagrada a cierto santo muy rezado en la zona. En esta capilla tienen sus entierros y sus lápidas muchos de los descendientes de la familia, aunque ancianos de la zona rumorean que son todos los que están pero no están todos los que son.



ávila Originario de la Corona de Castilla, este noble linaje de la casa de Dávila o Casa Dávila, como otros muchos la nombran, tuvo su origen en la ciudad de Ávila, y bajo este nombre se conocen dos familias de diferente origen, una descendiente de Esteban Domingo y otra procedente de Blasco Ximeno, dos aguerridos caballeros que batallaron en la reconquista de la ciudad de Ávila.

De este modo, Esteban Domingo Dávila, quien fuera primer Señor de las Navas, casó con doña Ximena Blázquez Dávila, del linaje de Blasco Ximeno, teniendo por hijos a Pedro González Dávila y Mateos Dávila, ambos cabezas de diversas casas solariegas, entre ellas las de Jerez de la Frontera y la de Cáceres.

Según las crónicas, Esteban Domingo era descendiente de Martín Muñoz, Alcalde mayor de Ávila, Alcaide del Alcázar de Ávila, Capitán en la conquista de la ciudad de Jaén, poblador y primer señor de Villafranca. Y no es por menos destacar la noble sangre de este Martín Muñoz, descendiente de Nuño Rasura, Conde y Juez de Castilla, y devoto de San Vitores, tal vez por su proximidad al estrado que tenía como Juez de Castilla junto a Laín Calvo en Bisjueces.



Feria Originaria de la Corona de Castilla, la Casa de Feria recibe su nombre del Señorío de Feria y más tarde Condado de Feria, y es la familia nobiliaria más importante establecida en tierras extremeñas. Pero es de recibo comenzar diciendo que el linaje Figueiroa procede de Galicia y su escudo, con cinco hojas de higuera, parece tener su origen en una proeza contra los musulmanes relacionada con el rescate por parte de Froyla Fernández de unas doncellas, que les iban a ser entregadas en virtud del Tributo de las Cien Doncellas, allá por el año de Nuestro Señor del 783 o el 788.

Bien se sabe que a comienzos del siglo XIII, algunos caballeros del linaje se reunieron en una vetusta ermita en Caborredondo, en las cercanías de Burgos para conjurarse en buscar fortuna, junto a otras nobles familias, mientras combatiesen durante la reconquista en aquellas tierras del sur, y por esta lealtad y las futuras a la Corona se les permitió crear un estado nobiliario en el sur extremeño, engrandecido posteriormente gracias a los sucesivos favores regios, que pagaban así los servicios a una Corona inmersa casi de continuo en graves peligros.



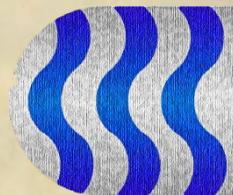
Lara Noble es el linaje de la Casa de Lara, originaria del Reino de Castilla y que debe su nombre a la burgalesa localidad de Lara de los Infantes. Tal es así, que los Lara disponen de numerosas posesiones en diferentes tierras castellanas, leonesas, gallegas y del lejano sur de la península.



Entre los siglos XI y el actual, siglo XIV han participado activamente en el devenir político de los Reinos de Castilla y de León, en algunos momentos apoyando al Monarca reinante, tal es el caso de Álvaro Núñez de Lara que llegó a ser regente del Rey Enrique I de Castilla, o en su contra, participando en varias rebeliones de la nobleza.

Se conoce como el primer miembro documentado de la Casa de Lara a Gonzalo Núñez de Lara, que fue el primer teniente documentado del Alfoz de Lara. Los tenentes de Lara acrecentaron sus riquezas y propiedades gracias a su valor en las guerras de la Reconquista y a sus estrechos vínculos con la Casa Real.

Pero la casa de Lara es una casa activa, y si no veamos una muestra rápida de sus tribulaciones, como cuando Pedro González de Lara apoyó en 1113 a la reina Urraca I de León contra el rey Alfonso I de Aragón, y pasado el tiempo, en el año 1130, se enfrentó al rey Alfonso VII. Por su parte, Rodrigo González de Lara, su hermano, también se enfrentó al Monarca, aunque posteriormente lo apoyó frente a la invasión de los almorávides, saqueando las comarcas andaluzas. Los hermanos Manrique, Álvaro y Nuño Pérez de Lara se disputaron la regencia del Reino durante la minoría del rey Alfonso VIII de Castilla. Años más tarde, Álvaro Núñez de Lara fue regente del rey Enrique I de Castilla. Nuño González de Lara sirvió al rey Fernando III y al rey Alfonso X de Castilla, pero en el año de Nuestro Señor de 1270, tras reunirse en una pequeña ermita burgalesa con parte de la nobleza, lideró una alianza de estos contra el propio rey. También es notable la huida de Juan Núñez I de Lara, señor de Albarraçín por su matrimonio con doña Teresa Álvarez de Azagra, que se opuso a la coronación de Sancho IV y escapó a tierras allende los Pirineos, hasta que el tiempo le regresó el favor del rey. Tampoco olvidar a Juan Núñez III de Lara que encabezó varias rebeliones contra el rey Alfonso XI. Y en sus últimos acontecimientos fueron desposeídos de muchos de sus títulos y propiedades por el rey Pedro I, pero lo recobraron cuando el rey Enrique II logró el trono por el que le apoyó la casa de Lara.



ariño Este es un linaje originario de la Isla de Salvora, cerca de las costas gallega, y las crónicas ya hablan de ellos en el siglo XI como una de las ramas de la casa de Traba.

Aunque si hacemos caso a las leyendas, estas dicen que los Mariño proceden de la más bella y hermosa de las sirenas, de dorados cabellos y ojos tan profundos como el mar, dueña y señora de los mares de Finisterra.

Unos dicen que fue un gran Dux Romano que allí vivía, otros que fue el gran Roldán, Par y Príncipe en tierras más allá de los Pirineos, primo de Carlomagno y enviado por este para contener el avance musulmán en la Marca Hispana. Pero las crónicas nos cuentan que por allá por los siglos XI o XII, vivió en Galicia un poderoso Duque de nombre F roilaz que protegía con sus naves las costas de los ataques de los moros y de los bárbaros del norte, cuando se desató una poderosa tormenta. Las naves de F roilaz fueron lanzadas contra las rocas en medio de la tormenta y muchos hombres perecieron, pero, la nave de F roilaz encalló en las costas de la Isla de Salvora. Allí, F roilaz caminaba por sus playas cuando vio una hermosa sirena donde la tormenta la había arrojado. Se enamoraron y con el tiempo tuvieron un hijo al que llamaron Xoán por la noche de San Juan. Cuentan algunos que, al morir el esposo, la sirena volvió al mar poniendo antes una condición: de cada generación de los Mariño, debería entregársele a ella un niño que se llevaría al mar. El elegido se reconocería por tener los ojos azules. Y bien es cierto que dicen los vecinos, que muchos de los primogénitos de la familia desaparecen sin más y que algunas veces dicen volver a verlos cuando ya se los daba por muertos.

A lo largo de su historia, el linaje Mariño ha producido una serie de distinguidos personajes que han servido lealmente a sus respectivas naciones; entre ellos, se pueden contar militares, sacerdotes, consejeros, poetas, trovadores, exploradores...



Salazar Este antiguo y noble linaje cuentan que procede de un caballero de más allá de los Pirineos que, formando parte del ejército de Carlomagno, vino a España para combatir a los moros, y que, juntamente con otros compañeros de armas se estableció en el Valle de Sarafaiz en Navarra, al que con el tiempo se le llamó Salazar. Defendió aquella tierra de la tiranía de los árabes y realizó valerosas hazañas, tanto antes como después de haber sido elegido o aclamado Íñigo Arista, Rey de los navarros.

El caballero tuvo dos hijos, llamado el mayor Gastón de Salazar y el segundo Galindo de Salazar, apellido que tomaron del Valle, siendo este último el primer señor del lugar de dicho nombre. Tuvo entre otros hijos a Martín Galindez de Salazar, segundo Señor de Salazar en el año de Nuestro Señor de 884, quien no considerando suficiente defensa contra los moros los palacios que como primogénito había heredado de su padre, y que por el río Ebro era más fácil la entrada del enemigo, mandó construir siete casas y torres fuertes en la parte alta de ese río. Por envidias que su poder suscitó, perdieron el poder, así como sus palacios, viéndose obligados a trasladarse a Castilla huyendo de la persecución de que eran objeto por parte de los Reyes de Navarra. En Castilla se establecieron en un pequeño lugar próximo a la villa de Medina de Pomar, al que dieron el nombre de Salazar. Allí levantaron el nuevo solar de la familia y construyeron sus casas-palacios, no tardando en recobrar la notoriedad y poderío que habían perdido en Navarra.

El segundo señor de Salazar murió en el año de Nuestro Señor de 898 y le sucedió su hijo Gonzalo Martínez de Salazar, tercer Señor de Salazar que se distinguió por sus luchas contra los árabes. Tuvo como hijo a Martín González de Salazar, famoso guerrero y cuarto Señor de Salazar. En el 936 se halló en la batalla de Osma con el Rey de León Ramiro II y con el Conde de Castilla Fernán González Al año siguiente sirvió a dicho monarca en la guerra que hizo al de Aragón, y después sirvió al citado Conde en la batalla de Simancas contra los moros.



La familia participó en numerosas causas en Castilla y más concretamente en la zona burgalesa, como la donación para la construcción de una capilla a San Vitores, pero también participaron en gestas por toda la península como en la conquista de Cuenca. Allí en Cuenca fundó nueva casa y numerosas ramas de este apellido fundaron nuevos solares extendiéndose por todas las regiones.



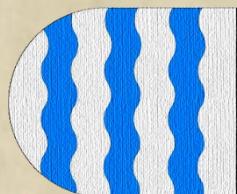
Solís Este antiguo linaje proviene de la época de la Reconquista, pues la leyenda dice que persiguiendo Pelayo a los moros que huían, mandó a uno de sus capitanes que avanzara con su gente para darles alcance, diciéndole: "Id, que sol is", significando con estas palabras que todavía era temprano para destruirlos antes de que se pusiera el sol. Y así lo hicieron, siendo denominado Solís el lugar en que se alcanzó la victoria y que el Rey Pelayo dio en señorío al capitán vencedor, de lo que vino que se le nombrara Solís y que sus descendientes convirtieran el nombre en apellido.

El linaje de los Solís es originario de estas tierras asturianas, donde tuvieron los primitivos ascendentes de la familia su asiento y señoríos, pero a finales del siglo XII ya se extendían por Salamanca y más al sur.

Los primeros Solís de los que narran las crónicas como tal es Sarracino Sylo, descendiente del Infante asturiano Andelgasto o Andelgaster Siliz, fundador del monasterio de benedictinos de Santa María de Obona y de su mujer doña Brunilde, hija, a su vez, del Conde Gonzalo, poblador de Lara. Este fue padre de Astur Sylo, que tuvo como hijo y sucesor a Cubiz Siliz o Solís, que tuvo cuatro hijas llamadas Gudigena, Alejania, Brunilde y Masfara, las cuales pretendieron tener derecho al patronato



del monasterio de Obona, que las cuatro hermanas tomaron después el hábito en dicho monasterio, aunque Masfara, casó y tomó el hábito al enviudar. Se dice que las cuatro eran fervientes devotas de San Vitores y que tanto ellas, como los descendientes de Masfara, han realizado generosas donaciones a diversas capillas que honran al Santo.



Vargas Este apellido alcanzó su mayor celebridad en el año de Nuestro Señor de 1083, cuando la pequeña villa de Mayrit fue reconquistada por el rey Alfonso VI, y entre sus huestes estaba el primero de este apellido del que se tienen noticias, Juan de Vargas, un valeroso guerrero, que combatió junto al rey Alfonso en esta dura contienda. Pero es claro que nada así queda sin recompensa, y una vez pacificada la zona, se convirtió en un rico hacendado, a cuyo servicio estuvo un mozárabe llamado Isidro, del cual se dice que obró muchos milagros en la zona.

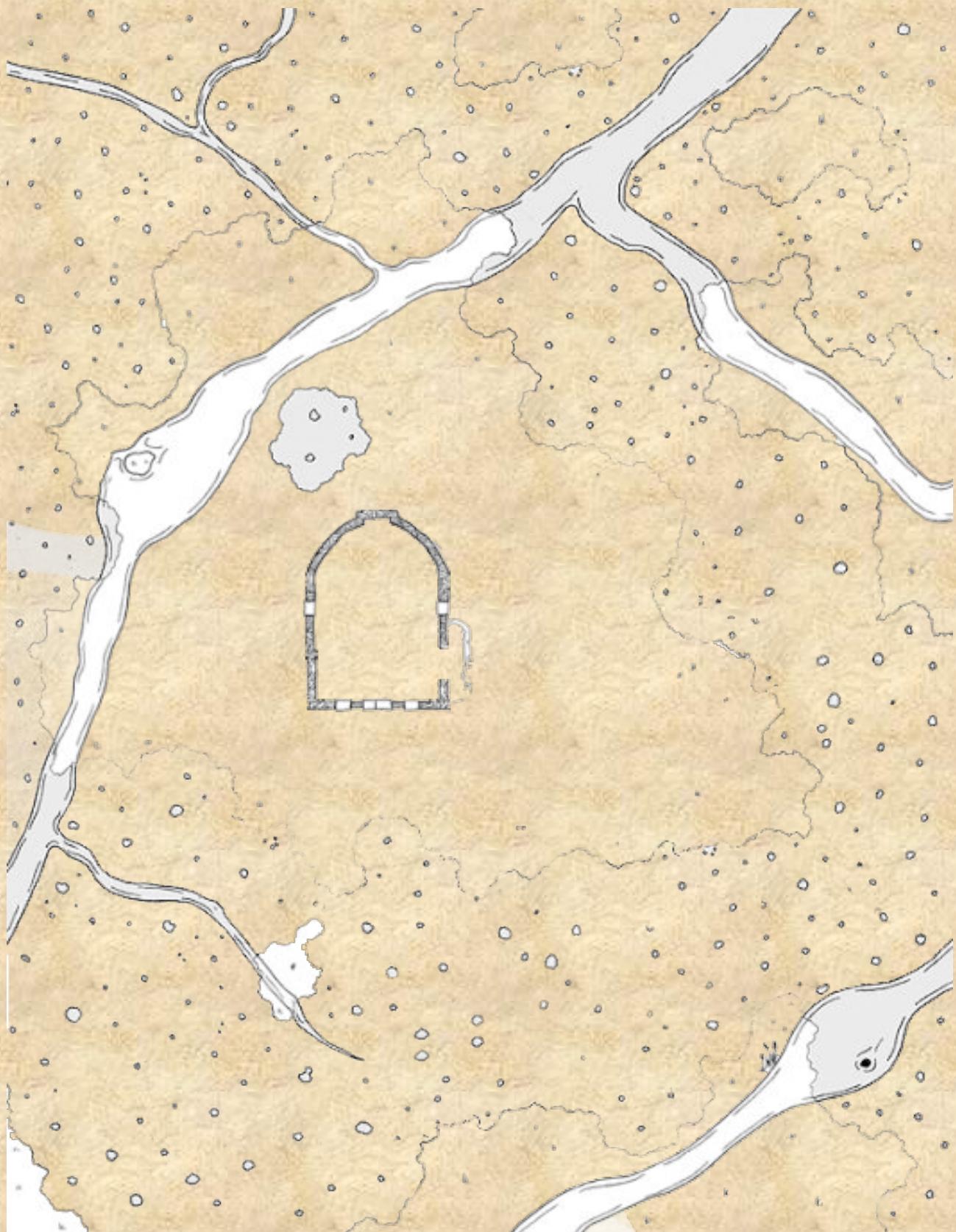
Un hijo del citado Juan de Vargas, llamado Pedro Ibáñez de Vargas, acompañó al rey Alfonso en la conquista de Toledo, en el año 1085, donde quedó muy bien heredado, fundando, a media legua de la ciudad, un lugar que, de su nombre, se llamó Bargas, el que fuera el solar primitivo de los Vargas de Toledo.

Con posterioridad, Pedro Fernández de Vargas, hijo de Fernán Pérez de Vargas y nieto del citado Pedro Ibáñez de Vargas, fue uno de los más esforzados guerreros que se distinguieron en la Batalla de Las Navas de Tolosa en 1212, dando repetidas pruebas de ser digno descendiente de sus valerosos ancestros. Dicen que su valor se lo concedió el Señor Nuestro Dios al pasar varias noches orando en una capilla burgalesa dedicada a San Vitores, antes de partir a la batalla, y que este acto, al igual que su valor, lealtad y bravura lo transmitió a sus hijos Garcí Pérez de Vargas y Diego Pérez de Vargas.



Dicen algunas crónicas que Garcí Pérez no sólo emuló las béticas hazañas de su progenitor, sino que las sobrepasó. Fue uno de esos héroes que merece ser cantado por los juglares por derrotar al rey de los gazules, al que dio muerte y por esta y otras muchas hazañas mereció que su nombre fuera esculpido en mármol, en una inscripción que se lee en la puerta de Jerez, en la ciudad de Sevilla.

Ayuda XIII Plano de las ciénagas junto a la ermita de San Vitores





Ayuda XIV Plano de la ermita y la cripta de San Vitores





Ayuda XV Nota del Senescal Cándido de Corconte





Ayuda XVI Imagen del colgante de Cecilia/símbolo de la Frat. Proditoris.





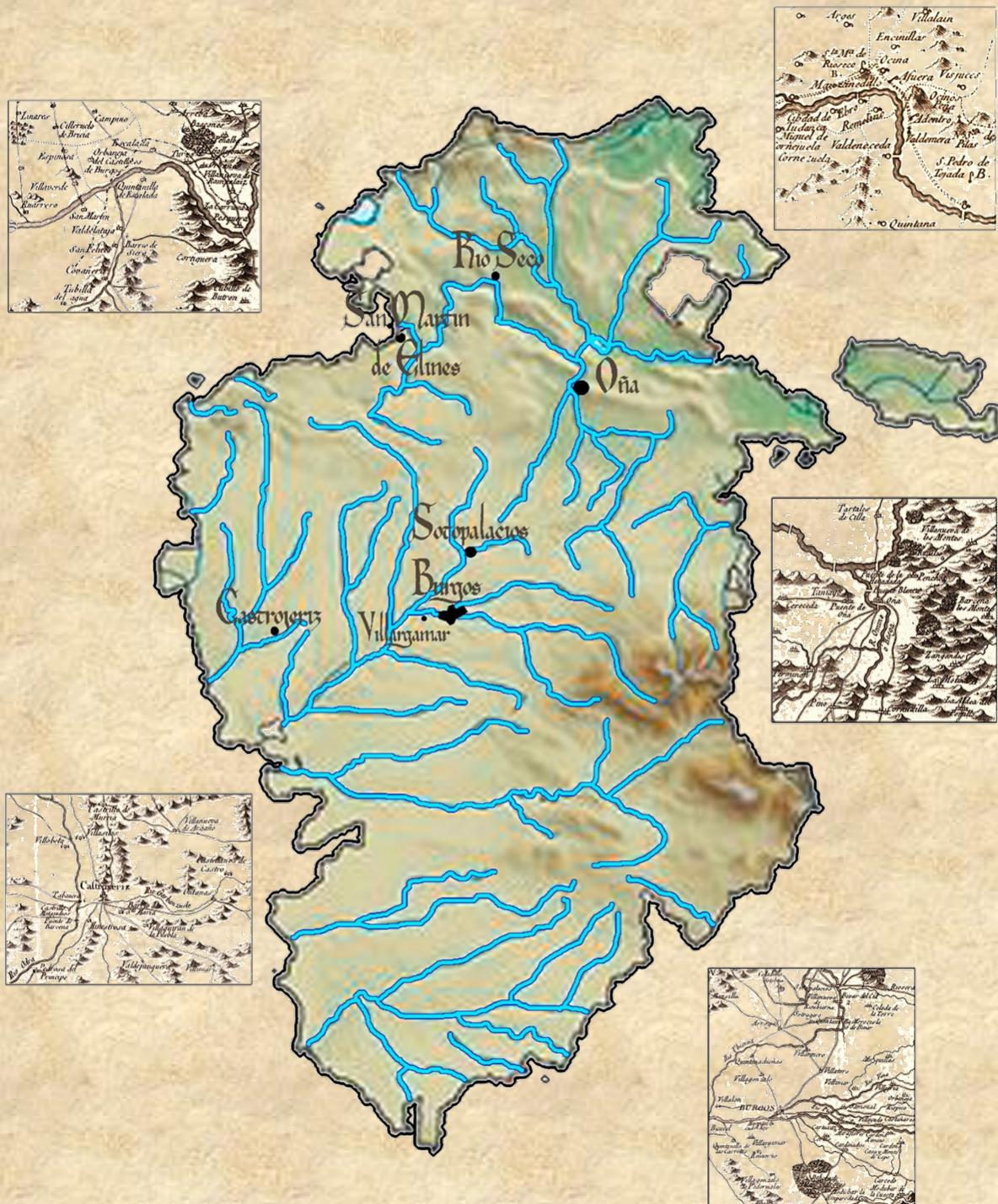
Ayuda XVII Letanía de protección de San Benito del Padre Quiterio



*Crux Sacra Sit Mihi Lux,
Non Draco Sit Mihi Dux.
Vade Retro Satana
Numquam Suade Mihi Vana
Sunt Mala Quae Libas,
Ipse Venena Bibas.*

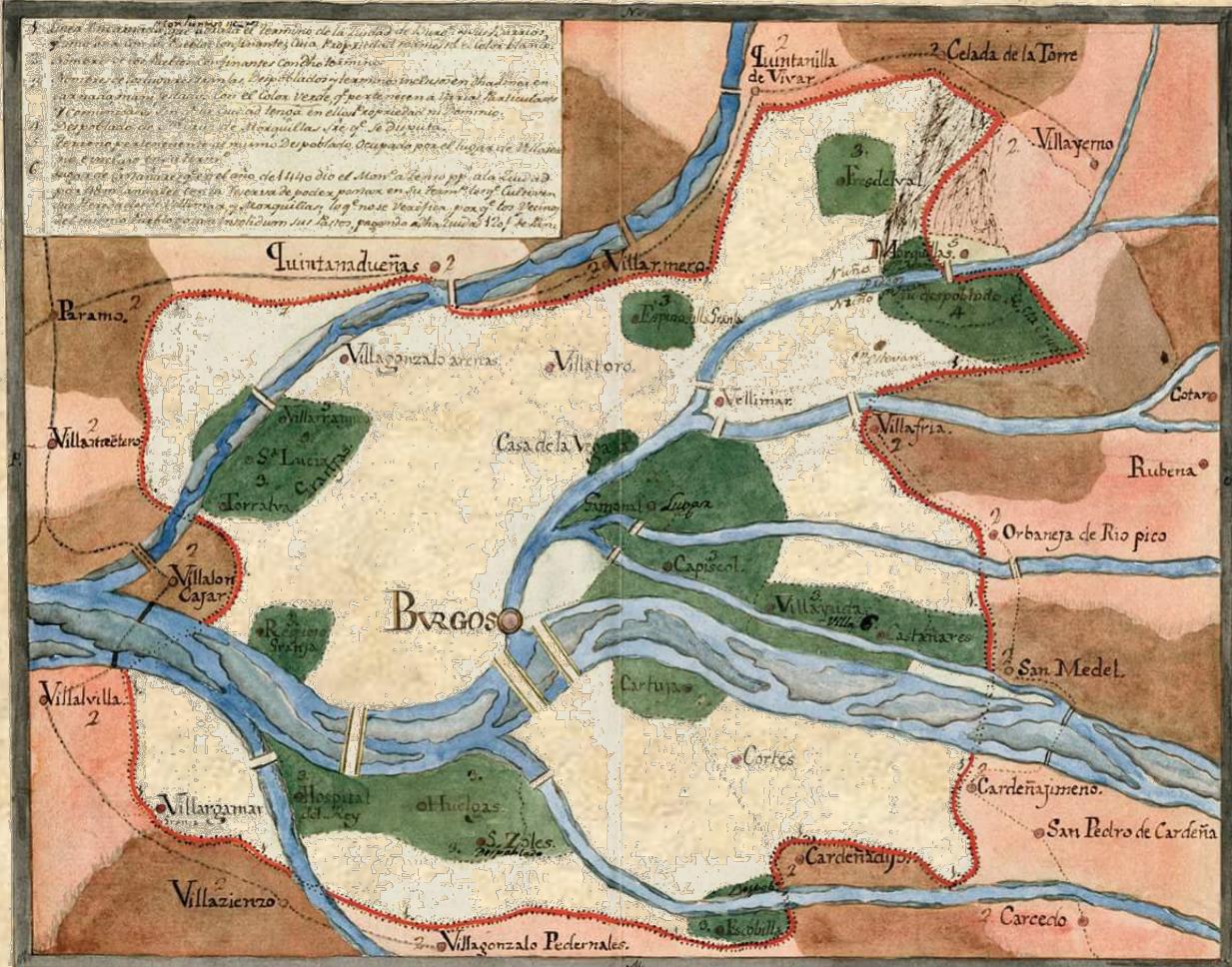
*La Santa Cruz sea mi luz,
no sea el dragón (demonio) mi señor (guía).
¡Apártate, Satanás!
nunca me atraigas con engaños,
maldad es tu carnada (pues maldad es lo que brindas),
bebé tu propio veneno.*

Ayuda XVIII Mapa Provincia de Burgos





Ayuda XIX Plano Alfoz de Burgos



En el año 1108, un caballero francés, que no lograba tener descendencia, a causa de sus pecados, hizo voto de realizar el Camino para acudir a Santiago e implorar al santo, quien le concedió un heredero. Años más tarde, regresó para dar gracias al apóstol, pero en los Montes de Oca falleció el muchacho, ya de quince años, a causa de una grave enfermedad. Enloquecida por el dolor, la madre se dirigió al apóstol pidiéndole que le devolviera vivo el muchacho, amenazando con enterrarse viva con él, si no lo remediable. El santo lo resucitó, cuando iban a enterrarlo.

En el año 1080, treinta caballeros se juramentaron para ayudarse mutuamente y guardarse fidelidad, pero uno de ellos no hizo el juramento. En el camino, enfermó uno de los juramentados y fue abandonado por éstos, quedando al cuidado del que no había jurado. El enfermo murió y, a petición del cuidador, apareció el santo, que llevó al muerto y al acompañante a Santiago, en una noche, el equivalente a doce días de camino. El santo intervino para que los canónigos de la catedral dieran sepultura al cadáver y, concluido el sepelio, que orara y se dirigiera a León, donde se encontraría con los compañeros desleales, a los que informaría del descontento del santo por su mala conducta, invitándoles a hacer penitencia. Cumplió el encargo y en León se encontró con los infieles a su promesa, que volvieron a Santiago para hacer penitencia.

Un hospedero infiel de Tolosa (Francia), recibe en su casa a un grupo de germanos que iban a Santiago con abundantes riquezas, los embriaga y pone unas piezas de plata entre sus efectos, para denunciarlos y acusarlos de ladrones. Al día siguiente hallan las piezas en el equipaje de un padre e hijo. El hijo, asume todas las culpas y se ofrece a la justicia para proteger a su padre y es ejecutado colgado de un árbol. De regreso de Santiago, todavía estaba pendiente de retirar del árbol el cadáver y el padre rompe en lamentos, el hijo resucita y cuenta que había hallado favor en el apóstol. Comprobada la maldad del hospedero, es colgado inmediatamente.

Ayuda XXI Fichas de Personajes Jugadores (Onofre, Gerardo, Alfonso)

Aquelarre

Nombre	ONOFRE	Jugador																																																																																																																																																																																
Reino	CASTILLA	Grupo étnico	CASTELLANO																																																																																																																																																																															
Posición social	VILANO	Familia	ALFIA (MADRE)																																																																																																																																																																															
Profesión	COMERCIANTE	Profesión paterna	CURANDERO																																																																																																																																																																															
Descripción CASTAÑO CLARO, LARGO Y DE RECHONCHAS FACcIONES. SU ASPECTO ORONDO DENOTA QUE NUNCA LE HA FALTADO QUE LLEVARSE LA BOCA. AUNQUE TIENE UN TIMBRE DE VOZ DEMASIADO AGUDO, SUS DOTS DE PERSONAS APRENDIDAS EN SU PROFESIÓN Y SUS LUMPIAS ROPAS DE CALIDAD LE ABREN MUCHAS PUERTAS.																																																																																																																																																																																		
Características <table border="1"> <tr> <td>FUERZA</td> <td>Total: 5</td> <td>Temporal:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AGILIDAD</td> <td>Total: 10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>HABILIDAD</td> <td>Total: 15</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>RESISTENCIA</td> <td>Total: 10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PERcepción</td> <td>Total: 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>COMunicación</td> <td>Total: 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CULTura</td> <td>Total: 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ASpecto</td> <td>Total: 11</td> <td>Temporal:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Templanza</td> <td>Total: 53</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Edad</td> <td>28 AÑOS</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Altura y peso</td> <td>185 CM, 85 KG</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				FUERZA	Total: 5	Temporal:		AGILIDAD	Total: 10			HABILIDAD	Total: 15			RESISTENCIA	Total: 10			PERcepción	Total: 20			COMunicación	Total: 20			CULTura	Total: 20			ASpecto	Total: 11	Temporal:		Templanza	Total: 53			Edad	28 AÑOS			Altura y peso	185 CM, 85 KG																																																																																																																																					
FUERZA	Total: 5	Temporal:																																																																																																																																																																																
AGILIDAD	Total: 10																																																																																																																																																																																	
HABILIDAD	Total: 15																																																																																																																																																																																	
RESISTENCIA	Total: 10																																																																																																																																																																																	
PERcepción	Total: 20																																																																																																																																																																																	
COMunicación	Total: 20																																																																																																																																																																																	
CULTura	Total: 20																																																																																																																																																																																	
ASpecto	Total: 11	Temporal:																																																																																																																																																																																
Templanza	Total: 53																																																																																																																																																																																	
Edad	28 AÑOS																																																																																																																																																																																	
Altura y peso	185 CM, 85 KG																																																																																																																																																																																	
Armas <table border="1"> <tr> <td>Arma</td> <td>%</td> <td>Daño</td> <td>Tamaño</td> <td>Recarga</td> <td>Alcance</td> <td>Notas</td> </tr> <tr> <td>CUCHILLO</td> <td>45</td> <td>1D0</td> <td>PQ</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>+1D4</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas	CUCHILLO	45	1D0	PQ	-	-	+1D4																																																																																																																																																																	
Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas																																																																																																																																																																												
CUCHILLO	45	1D0	PQ	-	-	+1D4																																																																																																																																																																												
Competencias <table border="1"> <tr> <td>Alquimia (CUL)</td> <td>30</td> <td>Escuchar (PER)</td> <td>30</td> <td>Theología (CUL)</td> <td>30</td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>Artesanía (HAB)</td> <td></td> <td>Esquivar (AGI)</td> <td></td> <td>Tormento (HAB)</td> <td></td> <td>Básic de la car</td> </tr> <tr> <td>Astrología (CUL)</td> <td></td> <td>Forzar Mecanismos (HAB)</td> <td>40</td> <td>Trepar (AGI)</td> <td>40</td> <td>Paterna</td> </tr> <tr> <td>Cabalgat (AGI)</td> <td></td> <td>Idioma (CUL): CASTELLANO</td> <td>100</td> <td></td> <td></td> <td>Básic de la car</td> </tr> <tr> <td>Cantar (COM)</td> <td></td> <td>FRANCÉS</td> <td>60</td> <td></td> <td></td> <td>Primaria</td> </tr> <tr> <td>Comerciar (COM)</td> <td>70</td> <td>IAZNA</td> <td>35</td> <td></td> <td></td> <td>Básic de la car x3</td> </tr> <tr> <td>Conducir Carro (HAB)</td> <td>35</td> <td>Juego (HAB)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Secundaria</td> </tr> <tr> <td>Conocimiento Animal (CUL)</td> <td></td> <td>Lanzar (AGI)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Básic de la car</td> </tr> <tr> <td>Conocimiento de Área (CUL):</td> <td></td> <td>Leer y Escribir (CUL)</td> <td>30</td> <td>Arcos (PER)</td> <td></td> <td>Dificultades</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Leyendas (CUL)</td> <td>25</td> <td>Ballestas (PER)</td> <td></td> <td>Infalible</td> <td>+75%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mando (COM)</td> <td></td> <td>Cuchillos (HAB)</td> <td></td> <td>Muy fácil</td> <td>+50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Medicina (CUL)</td> <td></td> <td>Escudos (HAB)</td> <td></td> <td>Fácil</td> <td>+25%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Memoria (PER)</td> <td></td> <td>Espadas (HAB)</td> <td></td> <td>Difícil</td> <td>+25%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Música (CUL)</td> <td></td> <td>Espadones (FUE)</td> <td></td> <td>Muy difícil</td> <td>+50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Nadar (AGI)</td> <td></td> <td>Hachas (FUE)</td> <td></td> <td>Imposible</td> <td>+75%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Navegar (HAB)</td> <td></td> <td>Lanzas (PER)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Ocultar (HAB)</td> <td></td> <td>Mazas (FUE)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Rastrear (PER)</td> <td></td> <td>Palos (AGI)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Saltar (AGI)</td> <td></td> <td>Pelea (AGI)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Sanar (HAB)</td> <td>55</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Seducción (ASP)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Sigilo (AGI)</td> <td>35</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Alquimia (CUL)	30	Escuchar (PER)	30	Theología (CUL)	30	Normal	Artesanía (HAB)		Esquivar (AGI)		Tormento (HAB)		Básic de la car	Astrología (CUL)		Forzar Mecanismos (HAB)	40	Trepar (AGI)	40	Paterna	Cabalgat (AGI)		Idioma (CUL): CASTELLANO	100			Básic de la car	Cantar (COM)		FRANCÉS	60			Primaria	Comerciar (COM)	70	IAZNA	35			Básic de la car x3	Conducir Carro (HAB)	35	Juego (HAB)				Secundaria	Conocimiento Animal (CUL)		Lanzar (AGI)				Básic de la car	Conocimiento de Área (CUL):		Leer y Escribir (CUL)	30	Arcos (PER)		Dificultades			Leyendas (CUL)	25	Ballestas (PER)		Infalible	+75%			Mando (COM)		Cuchillos (HAB)		Muy fácil	+50%			Medicina (CUL)		Escudos (HAB)		Fácil	+25%			Memoria (PER)		Espadas (HAB)		Difícil	+25%			Música (CUL)		Espadones (FUE)		Muy difícil	+50%			Nadar (AGI)		Hachas (FUE)		Imposible	+75%			Navegar (HAB)		Lanzas (PER)						Ocultar (HAB)		Mazas (FUE)						Rastrear (PER)		Palos (AGI)						Saltar (AGI)		Pelea (AGI)						Sanar (HAB)	55							Seducción (ASP)								Sigilo (AGI)	35												
Alquimia (CUL)	30	Escuchar (PER)	30	Theología (CUL)	30	Normal																																																																																																																																																																												
Artesanía (HAB)		Esquivar (AGI)		Tormento (HAB)		Básic de la car																																																																																																																																																																												
Astrología (CUL)		Forzar Mecanismos (HAB)	40	Trepar (AGI)	40	Paterna																																																																																																																																																																												
Cabalgat (AGI)		Idioma (CUL): CASTELLANO	100			Básic de la car																																																																																																																																																																												
Cantar (COM)		FRANCÉS	60			Primaria																																																																																																																																																																												
Comerciar (COM)	70	IAZNA	35			Básic de la car x3																																																																																																																																																																												
Conducir Carro (HAB)	35	Juego (HAB)				Secundaria																																																																																																																																																																												
Conocimiento Animal (CUL)		Lanzar (AGI)				Básic de la car																																																																																																																																																																												
Conocimiento de Área (CUL):		Leer y Escribir (CUL)	30	Arcos (PER)		Dificultades																																																																																																																																																																												
		Leyendas (CUL)	25	Ballestas (PER)		Infalible	+75%																																																																																																																																																																											
		Mando (COM)		Cuchillos (HAB)		Muy fácil	+50%																																																																																																																																																																											
		Medicina (CUL)		Escudos (HAB)		Fácil	+25%																																																																																																																																																																											
		Memoria (PER)		Espadas (HAB)		Difícil	+25%																																																																																																																																																																											
		Música (CUL)		Espadones (FUE)		Muy difícil	+50%																																																																																																																																																																											
		Nadar (AGI)		Hachas (FUE)		Imposible	+75%																																																																																																																																																																											
		Navegar (HAB)		Lanzas (PER)																																																																																																																																																																														
		Ocultar (HAB)		Mazas (FUE)																																																																																																																																																																														
		Rastrear (PER)		Palos (AGI)																																																																																																																																																																														
		Saltar (AGI)		Pelea (AGI)																																																																																																																																																																														
		Sanar (HAB)	55																																																																																																																																																																															
		Seducción (ASP)																																																																																																																																																																																
		Sigilo (AGI)	35																																																																																																																																																																															
Carácter / Orgullos y Vergüenzas <ul style="list-style-type: none"> * SANADOR (2) (+25 MEDICINA, +25 SANAR) * CRIADO EN EL CAMPO (1) (+25 CONOCIMIENTO VEGETAL) * SIGUERO (1) (+25 SIGUO) 																																																																																																																																																																																		
Armadura <table border="1"> <tr> <td>ROPA GRUESA (1)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GORRO DE CUERO (1) (CABEZA)</td> <td></td> </tr> </table>				ROPA GRUESA (1)		GORRO DE CUERO (1) (CABEZA)																																																																																																																																																																												
ROPA GRUESA (1)																																																																																																																																																																																		
GORRO DE CUERO (1) (CABEZA)																																																																																																																																																																																		



Aguilera

• Equipo transportado

CUCHILLO
ROPA GRUESA (ELEGANTE)
GORRO CUERO
CAPA
BOTAS
ANILLO DE COMERCIANTE
ESCRIBANÍA (CALAMO, TINTA,...)
COMPONENTES QUÍMICOS
CRUCIFÍCIO
MANTA
PONTACARTAS (CARTA DE PROPIEDAD)
BALSAMOS DE CURACIÓN (6)

— 11 —

Dineros: 3500 MARAVEDIES

Ingreso mensual: 700 Gasto semanal: 125

- Pogegione g

LA NAO DE SAN ANDRES (BARCO- COCA (SANTANDER))
CASA NORMAL (SANTANDER)
TALLER NORMAL (BURGOS) SIN RECLAMAR AUN
INSTRUMENTOS DE ALQUIMIA
ALMACEN CON MERCANCIA TELAS (SANTANDER)
INSTRUMENTOS DE PESO Y MEDIDAS

- Hechizos y Rituales

Notas

- Servidores o Criados



Aquelane

Nombre **GERARDO**

Jugador

Reino **CASTILLA**Grupo étnico **CASTELLANO**Posición social **VILLANO**Familia **SIN PARIENTES VIVOS**Profesión **ARTESANO (ARQUITECTO)**Profesión paterna **ARTESANO (CANTERO)**

Descripción CASI FINO CASTAÑO, ROSTRO AFILADO, NARIZ AGUILENA Y CUIDADA FERINA. EL FONDITO GRIS DE SUS OJOS, LE DAN UNA AURA CAUTIVADORA. UNA LESIÓN INFANTIL QUE LE FRACASÓ UNA FIERNA, LE PRODUCE UN CARACTERÍSTICO CAMINAR QUE SE ACENTUA CUANDO ESTÁ CANSADO O SOMETIDO A CONTINUADO EJERCICIO FÍSICO.

Carácter / Orgullos y Vergüenzas

• **SUFITIVO (4)**

GASTA LA MITAD DE LA SUERTE

PUEDE UTILIZAR LA SUERTE A POSTERIORI

Características

	Total	Temporal
Fuerza	9	
Agilidad	10	
Habilidad	20	
Resistencia	16	
Percepción	15	
Comunicación	15	
Cultura	15	
Aspecto	12	
Templanza	48	
Edad	36	
Altura y peso	165 CM, 68 KG	

PV	Maximos	Actuales
<input checked="" type="checkbox"/> Sano	16	
<input type="checkbox"/> Herido	8	
<input type="checkbox"/> Malherido	4	
<input type="checkbox"/> Inconsciente	0	
<input type="checkbox"/> Muerto	-10	

RR	Suerte	IRR
50	45	50
PF	Suerte actual	PC

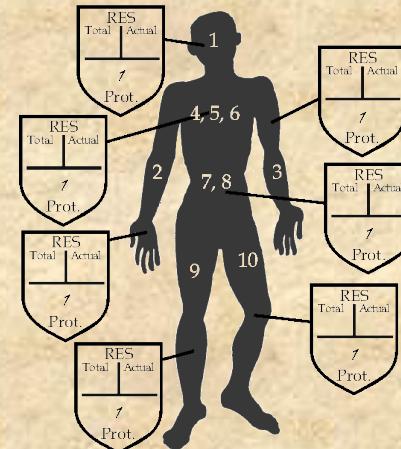


Puntos de Aprendizaje

Armadura

ROPAS GRUSETAS (1) RES. 30

GORRO DE CUERO (1) RES. 20



Competencias

⊗ Alquimia (CUL)	<input type="checkbox"/>	⊗ Escuchar (PER)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Teología (CUL)	<input type="checkbox"/>	⊗ Normal
⊗ Artesanía (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Esquivar (AGI)	<input type="checkbox"/>	⊗ Tormento (HAB)	<input type="checkbox"/>	⊗ Básic de la car.
⊗ Astrología (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Forzar Mecanismos (HAB)	<input type="checkbox"/>	⊗ Trepar (AGI)	<input type="checkbox"/>	⊗ Paterna
⊗ Cabalgat (AGI)	<input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Base de la car.
⊗ Cantar (COM)	<input type="checkbox"/>	⊗ CASTELLANO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Primaria
⊗ Comerciar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ LATÍN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Base de la car. x3
⊗ Conducir Coche (HAB)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Secundaria
⊗ Conocimiento Animal (CUL)	<input type="checkbox"/>	⊗ Juego (HAB)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Base de la car.
Conocimiento de Área (CUL)	<input type="checkbox"/>	⊗ Lanzar (AGI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⊗ Leer y Escribir (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Conocimiento Mágico (CUL)	<input type="checkbox"/>	⊗ Leyendas (CUL)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Conocimiento Mineral (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Mando (COM)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Conocimiento Vegetal (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Medicina (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Correr (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Memoria (PER)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Corte (COM)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Música (CUL)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Degustar (PER)	<input type="checkbox"/>	⊗ Nadar (AGI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Descubrir (PER)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Navegar (HAB)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Disfrazarse (COM)	<input type="checkbox"/>	⊗ Ocultar (HAB)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Elocuencia (COM)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Rastrear (PER)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Empatía (PER)	<input checked="" type="checkbox"/>	⊗ Saltar (AGI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Enseñar (COM)	<input type="checkbox"/>	⊗ Sanar (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
⊗ Escamotear (HAB)	<input type="checkbox"/>	⊗ Seducción (ASP)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		⊗ Sígilos (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
						Dificultades
						Infalible
						Muy fácil
						Fácil
						Normal
						Difícil
						Muy difícil
						Imposible
						Porcentaje
						Criticico
						Pifia
					01-10	01 91-00
					11-20	01-02 92-00
					21-30	01-03 93-00
					31-40	01-04 94-00
					41-50	01-05 95-00
					51-60	01-06 96-00
					61-70	01-07 97-00
					71-80	01-08 98-00
					81-90	01-09 99-00
					91-100	01-10



Aquelano

Equipo transportado

UCHILLO

ROPA GRUESA HUMILDE (2)

GORRO DE CUERO

BOTAS DE CAMINO

CAPA

MORRAL

CAJA DE MADERA CON LLAVE

CALAMO

CLAVOS

TICA

COMPAS

ESCRIBANIA (TINTA...)

MARTILLO DE ARTESANO

PERGAMINOS

PORTACARTAS

TENAZAS

YESCA Y PEDERNAL

Volga

Dineros: 260 MARAVEDIES

Ingreso mensual: 60 Gasto semanal: 15

Poseimientos

PESA ROMANA

Hechizos y Rituales

Nombre

Vis/

Tipo/

Ordo Ceremonia

Caducidad

Duración

Componentes, preparación y descripción / Efecto

Notas

Servidores y Criados



Aquelane

Nombre	ALFONSO	Jugador	
Reino	CASTILLA	Grupo étnico	CASTILANO
Posición social	VILLANO (BATA NOBLEZA)	Familia	FUSTEJO Y HONORATA (PADRES)
Profesión	SOLDADO	Profesión paterna	PAREJO
<p>Descripción ALTO Y MORENO TANTO DE CABELO COMO DE PIEL. LLEVA SIEMPRE UNA BARBA PELADA PARA DISIMULAR UNA SIRIA CICATRIZ EN LA MANDIBULA. TIENE FUERTE COMPLEXION, ATLETICO Y PROPORCIONAL. ATAVIADO CON BREQUEDAS ROPAS DE BATALIA, HA TRATADO DE DISFRASAR SU APARIENCIA CONFORME HA IDO ACERCANDOSE DE NUEVO A SU CIUDAD NATAL.</p>			

Characteristics

FUERZA	Total	Temporal
AGILIDAD	15	
HABILIDAD	20	
RESISTENCIA	20	
PERCEPCION	15	
COMUNICACION	5	
CULTURA	5	
ASPECTO	Total	Temporal
TEMPLANZA	11	
EDAD	65	
IDEA	28 AÑOS	

	Maximos	Actuales
pV	20	
<input checked="" type="checkbox"/> Sano		-20
<input type="checkbox"/> Herido		-10
<input type="checkbox"/> Malherido		5
<input type="checkbox"/> Inconsciente		0
<input type="checkbox"/> Muerto		-20

RR	Suerte	IR
15	25	25

PF	Suerte actual	PC
-----------	----------------------	-----------



Puntos de Aprendizaje



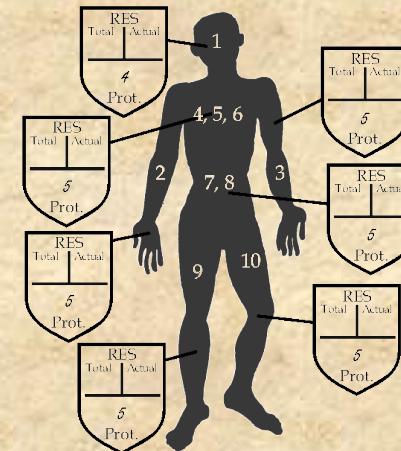
- * VETERANO DE CAMPANA (2)
USA COTA DE MALLA SIN NEGATIVOS EN AGUJAS
(AUN SE APLICA -65 A NADAR)

- * REFLEJOS FELINOS (2)
 - +25 A SALTAR
 - +25 A ESQUINAR

— Armadura

LORICA DE MALLA (+5) RES 125

BACINETE (+4) RES 40



- Competencies

Alquimia (CUL)	<input type="checkbox"/>	Escuchar (PER)	<input type="checkbox"/>	T
Artesanía (IAB)	<input type="checkbox"/>	Esquivar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	To
Astrología (CUL)	<input type="checkbox"/>	Forzar Mecanismos (IAB)	<input type="checkbox"/>	Tr
Cabalgar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	Idioma (CUL):	<input type="checkbox"/>	—
Cantar (COM)	<input type="checkbox"/>	CASTELLANO	<input type="checkbox"/>	—
Comercial (COM)	<input type="checkbox"/>	—	<input type="checkbox"/>	—
Conducir Coche (IAB)	<input type="checkbox"/>	—	<input type="checkbox"/>	—
Conocimiento Animal (CUL)	<input type="checkbox"/>	—	<input type="checkbox"/>	—
Conocimiento de Área (CUL):		—	<input type="checkbox"/>	—
BUSQUES	<input checked="" type="checkbox"/>	Juego (IAB)	<input type="checkbox"/>	—
		Lanzar (AGI)	<input type="checkbox"/>	—
Conocimiento Mágico (CUL)	<input type="checkbox"/>	Leer y Escribir (CUL)	<input type="checkbox"/>	—
Conocimiento Mineral (CUL)	<input type="checkbox"/>	Leyendas (CUL)	<input type="checkbox"/>	—
Conocimiento Vegetal (CUL)	<input type="checkbox"/>	Mando (COM)	<input checked="" type="checkbox"/>	A
Correr (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	Medicina (CUL)	<input type="checkbox"/>	Ba
Corte (COM)	<input type="checkbox"/>	Memoria (PER)	<input type="checkbox"/>	C
Degustar (PER)	<input type="checkbox"/>	Música (CUL)	<input type="checkbox"/>	Es
Descubrir (PER)	<input checked="" type="checkbox"/>	Nadar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	Es
Disfrazarse (COM)	<input type="checkbox"/>	Navegar (IAB)	<input type="checkbox"/>	Es
Elocuencia (COM)	<input type="checkbox"/>	Ocultar (IAB)	<input type="checkbox"/>	H
Empatía (PER)	<input type="checkbox"/>	Rastrear (PER)	<input type="checkbox"/>	Hi
Enseñar (COM)	<input type="checkbox"/>	Saltar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	La
Escamotear (IAB)	<input type="checkbox"/>	Sanar (IAB)	<input type="checkbox"/>	Le
		Seducción (ASP)	<input checked="" type="checkbox"/>	M
		Sigilo (AGI)	<input type="checkbox"/>	Pa
		Silencio (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/>	Pe



- Aguelane

• Equipo transportado

ESPAÑA DE MANO
CUCHILLO
BALLESTA
LORIGA DE MALLA
ALJABA
VIROTES (15)
PRETTINA
ROPA HUMILDE
BOTAS DE CAMINO
CARA
ZURRÓN
PIEDRA DE AFILAR
YESCA Y PEDERNAL

- Bolga

Dineros: 60 MARAVEDIES

Ingreso mensual: 80 Gasto semanal: 20

- Poge stonies

(NOCTE) CABALLO DE MONTA

ALFORJAS

ENSERES DE COCINA

ANTORCH

— Herzog y Rituales

Nombre Vis / Tipo / Ordo Ceremonia Caducidad Duración Componentes, preparación y descripción / Efecto

Notas

— Servidores y Criados



Bibliografía

Libros y Artículos

- La Cofradía del Sepulcro de Daniel Easterman
- Caput Castellae de Albert Tarrés, Romín y Urruela
- Breve historia de la ciudad de Burgos de Fernando Ortega Barriuso.
- El Castillo y las murallas de Burgos de Hergueta Martín
- La ciudad de Burgos y su Concejo en la Edad Media de Julián García Sáinz de Baranda
- La Leyenda Dorada de Santiago de la Vorágine
- La heráldica en el Libro del Conocimiento de Martín de Riquer
- El pogromo de 1391 de Nuria Corral Sánchez
- Espacio, Tiempo y Forma, Serie III, Historia Medieval de Enrique Cantera Montenegro
- Alvar García de Santa María y su familia de conversos de Francisco Cantera Burgos
- El chivo expiatorio. Judíos, revuelta y vida cotidiana en la Edad Media de J. Valdeón Baruque
- Aventura de la Historia, Dossier 35
- ... y muchos otros.

En Internet

- <https://es.wikipedia.org/>
- <http://www.romanicoaragones.com/>
- <http://elburgales.blogspot.com/>
- <https://www.archiburgos.es/>
- <https://pueblosdsvitores.wordpress.com/>
- <https://www.arteguias.com/>
- <http://www.bne.es/>
- ... y muchos otros más.

Podréis encontrar esta aventura en:

- <http://sombrasdeurruela.blogspot.com/>
 - <http://rolmasters.com/es/>
 - <http://rerumdemoni.blogspot.com/>
- ... y espero que en muchos más.



El agradecimientos

Cuando hace ya demasiado tiempo dirigí por primera vez esta aventura, jamás se me ocurrió que podría llegar a disfrutarla tanto. Hace algunos años la rescaté de nuevo y fue cuando decidí intentar plasmar aquella idea en un escenario. Precisamente porque escribir este módulo me ha llevado tanto tiempo tengo mucha gente a la que agradecer el resultado.

Comienzo y agradezco muy especialmente a Santi "Urruela" Gómez, quien me embarcó en esta interminable aventura y me animó siempre que pensaba en abandonar, a pesar de que eso supusiese que no pudiese dedicar tiempo a "acabar otras pendientes. Me ha ayudado tanto, que esta esta aventura es tan suya como mía.

A Ricard Ibáñez y Antonio Polo por sus sugerencias en el depurado del entorno histórico.

A Juan Pablo Fernández (La Fortaleza de Manpang), Fernando Montolío y Jorge "Monty" Montolío por haberme ayudado con las traducciones al latín y en el equilibrio de ciertas situaciones.

A mis sufridos amigos y abnegados jugadores "habituales", por toda su paciencia y comprensión, siempre esperando a jugar la siguiente aventura de L5r, sacrificio sin el cual nunca hubiese terminado este tocho que tenéis entre vuestras manos.

Y no podría terminar sin mencionar a mi familia, especialmente mi madre, mi hermana y mi sobrino sin cuyo apoyo continuo no sería nadie. A mi padre, quien siempre vivirá en mí, además de agradecerle le dedico este libro.

A mi padre,
"Siempre vivirás en mí, gracias por la vida"
"Todo se andará"



Reconocimiento No Comercial

Compartir Igual 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0)

Este manual es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

- ❖ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- ❖ Remezclar - transformar la obra.
- ❖ Bajo las condiciones siguientes:
 - * Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciatario (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
 - * No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
 - * Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.
- ❖ Entendiendo que:

- * Renuncia. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- * Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.
- * Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:
 - * Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
 - * Los derechos morales del autor.
 - * Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

Qui Oculos Habent para Aquelarre por Roberto Temiño "Tito Mochilo" y Santiago Gómez "Urruela" se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartirl igual 3.0 Unported.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.